

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**TEK KİŞİLİK KADIN OYUNLARINDA ARKETİPLER,
KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU VE HİKAYE
ANLATMA SANATI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökçe KURT ELİTEZ

**Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı
Sahne Sanatları Programı**

AĞUSTOS, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**TEK KİŞİLİK KADIN OYUNLARINDA ARKETİPLER,
KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU VE HİKAYE
ANLATMA SANATI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökçe KURT ELİTEZ
(Y1812.210004)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Sündüz HAŞAR

AĞUSTOS, 2022

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Tek Kişilik Kadın Oyunlarında Arketipler, Kahramanın Sonsuz Yolculuđu Ve Hikaye Anlatma Sanatı” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(26/07/2022)

Gökçe KURT ELİTEZ

ÖNSÖZ

Bir kadın olarak yaşam yolculuğumda; özgürlüğüme, özbenliğime ulaşmak için doğduğum büyüdüğüm evden, çevreden, şartlardan, koşullardan daima hayallerimden güç alarak çıkmaya çalışmışımdır. Bunu yapabilmemim en temelinde, kendi yaradılış gücüme ve bireyselliğime ulaşma tutkum vardı. Beni ben yapan, kendimi tanıma, anlama, fark etme, yaşam özgürlüğü içinde bireyselleşme yolculuğumda bana daima ışık tutan her zaman iyi ki dediğim tiyatronun mesleğim olmasından dolayı çok şanslı hissetmekteyim. Çocukluğumdan bu yana hikaye peşinde koşan ruhumun, kadim anlatıcılık sanatıyla bana yol gösterdiği için de daima müteşşir olacağım.'Tek Bir Hikaye' inanışımından evvele kadar sayısız dönüşüm geçirmiş, var oluş mücadelesi vermiş, şiddeti ve baskıyı hissetmiş, taşımış, susmuş ve anlatmayı öğrenmiş bir kadın olarak bu tezin benim için anlamı paha biçilemez. Bir döngünün tamamlanışını hissederek yazdığım tezin tüm sürecinde tam bir kadın kahramanın sonsuz yolculuğuna çıktım, Arketiplerin yaşamımdaki gizli gücünü farkındalıkla bilince geçirmeye çalıştım. Kadın mitleri içinde kendi içimdeki tanrıçalarla buluştum ve kolektifin anaerkil hissini, doğumu, yaşamı, üretmeyi, sevgiyi, bütünlüğün en gizemli parçası olan dişil enerjiyi keşfetmeye, fark etmeye daha çok başladığımı belirtmek isterim.

Öncelikle geldiğim her gün, girdiğim her derste kendimi daha da iyi hissettiğim, bildikleri her şeyi cömertçe paylaşan sayın hocam ve bölüm başkanımız Prof. Mehmet Birkiye'ye, çok şey öğrendiğim ufku açan sayın hocalarım Doç. Dr. Selen Korad Birkiye ve Doc. Dr. M. Melih Korukçu'ya, Şakir Gürzumar'a ve Ayşenil Şamlıoğlu'na yürekten teşekkür ediyorum. Her başım sıkıştığında aradığım, her zaman anlayışlı ve çözüm odaklı tavrı için akademik danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul Karanfil'e ve bu süreçte beni sonuna kadar yüreklendiren, yol gösteren, cesaretlendiren, ışık tutan, benim yaşamımda bilge kadın olarak önemli bir yeri olan değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar hocama minnet sunar ve teşekkür ederim. Yol arkadaşım, yarım olanı tamam eylediğim sevgilime Ahmet Rıdvan Elitez'e o ilk andan beri yanımda olduğu için teşekkür ederim.

Tiyatro sanatından yaşama, bireyselden kolektife ulaşacak, kadın kahraman hikayelerin anlatıldığı, dişil varlığın kutlu zamanı ‘Tanrıçanın Uyanış’ vaktidir. Bu yüzden tezimi, ‘bilge kadınlara’, ‘tanrıçalara’, ‘dişil enerjiye’ ‘yaşamı doğuran ve kendini kendinden doğuran kadınlara, büyük annelerime ve anneme ithaf ediyorum.

Temmuz, 2022

Gökçe KURT ELİTEZ

TEK KİŞİLİK KADIN OYUNLARINDA ARKETİPLER, KAHRAMANIN SONSUZ

ÖZET

Türkiye de son yıllarda tek kişilik kadın oyunlarında artış gözlemlenmektedir. Özellikle tiyatrodaki erkek egemenliğinin yoğun olduğu uzun bir dönemin ardından kadınlar tek kişilik oyunlarla sahnelerde hikayelerini anlatmaya başladılar. Kadınların sahnede kendi dünyasını, varoluş mücadelesini, ataerkil yapı içinde yaşadığı sorunları ve maruz kaldığı şiddeti anlatması ve bu hikayelerin gün geçtikçe artması, kadının erkek egemen düzen içinde kendi yolculuğu ile dışıl doğasında oluşan bir uyanışın tiyatrodaki yansımasıdır.

İnsan, sözün gücüyle kendi yaşamını var etmiş, kolektif dünya düzeninden, toplumsal yaşamın oluşumundan ve bireysel bilince kadar yaşamsal tüm yapı taşlarını, kurallarını, kurduğu medeniyetlerin anlayışıyla oluşturmuş bir varlıktır. Çalışmamızda; insanlık tarihi boyunca kadına dair anlatılan hikayelerin ve mitlerin günümüz oyunlarındaki kadın karakterlere yansıması incelendi.

Kolektif hikayelerin köklerinde oluşmuş ataerkil yapının sözlü kültür üzerindeki baskısı, kadını bitmeyen bir varoluş mücadelesine sürüklemiş, baskılamış, şiddet ile ötekileştirmiştir. Tüm bunlar kadının yaşamsal haklarını sekteye uğratmış ve sorunu tarih boyu büyütürken günümüze kadar taşımıştır. Bu da kolektiften bireysel yaşama kadar ataerkil anlayışta söylenmiş sözün gücünün, yaşamın pek çok alanında kadının konumuna olumsuz şekilde etki ettiğini kanıtlamaktadır. Kadınların yaşam yolculukları erkeklerinkine göre farklı bir mitolojiye sahiptir. Fakat bu farklılık kadının doğası getirdiği bir özelliktir. Dünya düzeni içinde bu cinsiyet farklılıkları ataerkil anlayış egemenliğinde cinsiyetçi bir ayırım ile baskı ve şiddete dönüşmüştür. Başarı, mutluluk, güç üzerine kurulmuş dünyada kadın ötekileştirilip, ikinci planda tutulup, baskılanmıştır. Bahsedilen bu dünya algısı kadını ait olmadığı bir yolculuğa sokmuş ve kendine karşı kazanamayacağı bir savaşa sürüklemiştir. Çünkü kadın bu yolculuğu erkek kahramanın yolu üzerinden vermeye mahkum bırakılmıştır. Kadın bu kısır döngü içinde, doğasına aykırı bir anlayışla kim olduğunu inkar noktasına

kadar gelmektedir. Kadınlara ve diřil deęerlere karřı var olan önyargıların aslında kadının yetersizliğinden deęil ataerkil düzen hakimiyetinde olan kolektif bilinçte oluşmuş yanlış algılardan kaynaklandığı görölmektedir.

Kadınlar hala sözlü kültürle birlikte insanlık tarihinde oluşan bu yanlış algının etkilerini yaşamaktadır. Tek kişilik kadın oyunlarındaki hikayelerin derin katmanlı yapısını incelemek için, sözlü kültürde hikayenin kökenlerine, kadın mitlerine, kadın kahramanın yolculuğunda yaşadığı sürece odaklanmak amacıyla çalışmamızı detaylandırdık. Oyunların hikayelerinin kökenlerini daha iyi analiz edip, evvelden günümüze gelen kolektif bağlantıları ve sözlü kültürün izlerinin kadın oyunlarına yansımaları bulabilmek için çalıştık. Oyunları analiz ederken; ataerkil kültür içinde kadının dünyadaki yolculuğunda yaşadığı süreci kolektiften bireysele incelemek için Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı ve arketip kavramlarını, sözün doğuşunun kökenlerini anlayabilmek için de hikaye anlatma sanatını, kadın mitlerini ve kahramanın sonsuz yolculuğu kuramını kullandık. Seçilen tek kişilik kadın oyunları bu yöntemlerle analiz edildi. Her yolculuk gibi kadın kahraman da aşması gereken bu yolda çetin bir süreçten geçmektedir. Hatta bu çetin yolculuk eril aklın, değerlerinin ön planda olduğu dünya düzeni tarafından desteklenmemekte ve sabote edilmektedir. Tüm bunlara rağmen kadın günümüzde kendi yolculuğuna çıkabilme cesareti göstererek hikayesini, kendi özgün sesiyle anlatmak için tiyatro sahnesinde yerini almıştır. İşte bu sessiz kalmamak için atılmış büyük, dönüřtürücü, cesur bir adımdır. Ancak insanlık tarihinden bugüne kadar kadına dair yapılan her çalışma çok ağır ilerlemiş ve eril düzen tarafından desteklenmediğı için de süreç uzamıştır.

21. yüzyıla girdiğimiz bu dönemde çoktan halletmemiz gereken kadın sorunları hala devam etmektedir. Bunun temelini eril düzen anlayışındaki yaşam konforu oluştururken, dięer bir önemli nokta da kadınların kendi içsel yolculuklarına çıkma cesareti bulamamalarıdır. Her kadın kendinden sonra gelecek kadına, çocuğuna, ve dünyada arkadaş olduğu dięer kadınlara bu cesur eylemsel hareketleri borçludur. Bunun içinde bizler sahnelere kadına dair hikayeleri taşıyarak, tezlerimizi kadına dair alanlarda yaparak, içimizdeki diřil yarayı iyileştirebilmek adına kendi yolumuzu yürümeye başlayabiliriz.

Anahtar Kelimeler: arketip, kahramanın sonsuz yolculuğu, tek kişilik kadın oyunu, hikaye anlatıcılığı.

ARCETYPES IN SOLO FEMALE GAMES, THE HERO'S ENDLESS JOURNEY AND THE ART OF STORYTELLING

ABSTRACT

There has been an increase in one-player women's games in recent years in Turkey. Especially after a long period of male dominance in the theater, women began to tell their stories on the stage with one-man plays. The fact that women tell about their world, their struggle for existence, the problems they experience in the patriarchal structure and the violence they are exposed to on the stage, and the increasing number of these stories is the reflection of an awakening in the feminine nature of women through their own journey in the male-dominated order.

Man is an entity that has created his own life with the power of the word, and has created all the vital building blocks, rules, from the collective world order, the formation of social life to individual consciousness, with the understanding of the civilizations he has established. In our study; The reflection of the stories and myths told about women throughout the history of humanity on the female characters in today's plays was examined.

The pressure of the patriarchal structure formed at the roots of the collective stories on oral culture has dragged women into an endless struggle for existence, suppressed and marginalized them with violence. All these have disrupted the vital rights of women and have brought the problem to the present day by magnifying it throughout history. This proves that the power of the word spoken in the patriarchal understanding, from the collective to the individual life, negatively affects the position of women in many areas of life. Women's life journeys have a different mythology than men's. But this difference is a feature of the woman's creation. In the world order, these differences in creation have turned into oppression and violence with a sexist distinction under the dominance of patriarchal understanding. In a world built on success, happiness and power, women are marginalized, kept in the background and oppressed. This perception of the aforementioned world has put the woman on a journey that she does not belong to and has dragged her into a war that

she cannot win against herself. Because the woman is condemned to make this journey through the path of the male hero. In this vicious circle, the woman comes to the point of denying who she is with an understanding contrary to her nature. It is seen that the prejudices against women and feminine values are not actually caused by the inadequacy of women, but by misperceptions formed in the collective consciousness under the dominance of the patriarchal order.

Women still experience the effects of this wrong perception that has occurred in the history of humanity together with the oral culture. In order to examine the deep-layered structure of the stories in single-player women's plays, we have detailed our work in order to focus on the origins of the story in oral culture, the myths of women, and the life of the heroine in her journey. We tried to analyze the origins of the stories of the plays better and to find the collective connections from the past to the present and the reflection of the traces of oral culture on women's plays. When analyzing games; We used Carl Gustav Jung's collective unconscious and archetypal concepts to examine the process of women's journey through the world in patriarchal culture, from the collective to the individual, and the art of storytelling, women's myths and the hero's eternal journey theory to understand the origins of the birth of the word. Selected single-player women's plays were analyzed by these methods. Like every journey, the heroine also goes through a difficult process on this road that she must overcome. In fact, this arduous journey is not supported and sabotaged by the world order in which the masculine mind and its values are at the forefront. Despite all this, the woman has taken her place on the theater stage to tell her story with her own unique voice by showing the courage to go on her own journey today. This is a big, transformative, courageous step to stay silent. In this period when we enter the 21st century, women's problems that we have to deal with still continue. While the basis of this is the comfort of life in the masculine order, another important point is that women cannot find the courage to go on their own inner journey. Every woman owes these brave acts of action to her next woman, her child, and the other women she's befriended in the world. In this, we can start walking our own way in order to heal the feminine wound within us by carrying the stories about women to the stages, by making our theses in the fields of women.

Keywords: archetype, hero's eternal journey, one-woman play, storytelling.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvii
I. GİRİŞ	1
II. JUNG'UN KURAMI VE ARKETİP KAVRAMI	7
A. Kişilik Kuramı	8
1. Psişe	9
2. Bilinç.....	10
3. Bilinçdışı.....	11
4. Kişisel bilinçdışı.....	12
5. Kolektif Bilinçdışı.....	13
6. Arketipler	14
a. Persona Arketipi	15
b. Gölge Arketipi	16
c. Anima ve Animus Arketipi	17
d. Ben Arketipi	18

e. Anne Arketipi	19
f. Çocuk Arketipi.....	19
g. Yaşlı Bilge Arketipi.....	20
h. Hileci (düzenbaz) Arketipi	21
i. Yeniden Doğuş Arketipi	21
III. KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU.....	23
A. Ayrılma (Yola Çıkış)	25
1. Maceraya Çağrı	25
2. Çağrının Reddedilmesi.....	25
3. Doğaüstü Yardım / Akıl Hocası İle Tanışma.....	26
4. İlk Eşiğin Aşılması.....	27
5. Balinanın Karnı	27
B. Erginlenme.....	27
1. Sınavlar Yolu	28
2. Tanrıçayla Karşılaşma.....	28
3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	29
4. Babanın Gönlünü Alma	29
5. Tanrılaştırma	29
C. Ödül / Yuvaya Dönüş	30
1. Dönüşü Reddetme	30
2. Büyülü Kaçış.....	31
3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş.....	31
4. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	31
5. İki Dünya Ustası.....	32
6. Yaşama Özgürlüğü.....	32
IV. HİKAYE ANLATMA SANATI	33

A. Sözlü Kültür Ve Hikayenin Doğuşu.....	34
1. Mit Ve Masal Yapısı.....	36
2. Vladimir Propp Ve Masalın Biçimbilimi.....	41
V. ARKAIK ZAMANLARDAN GÜNÜMÜZE KADIN	47
A. Mitler ve Kadın.....	49
1. Non Progresif Mitlerde Kadının Varoluşu.....	51
2. Progresif Mitler	53
B. Tanrıça'nın Dönüşü.....	57
VI. 2015-2020 YILLARINDA SAHNELENEN ‘TEK KİŞİLİK KADIN OYUNLARI’NIN İNCELENMESİ.....	61
A. Dansöz Oyunun İncelenmesi	61
B. “ Lal Hayal” Oyunun İncelenmesi.....	83
C. “ Sevgili Arsız Ölüm – Dirimit ” Oyunun İncelenmesi.....	106
D. “Bir Kadın Uyanıyor” Oyunun İncelenmesi.....	126
E. “Antabus” Oyunun İncelenmesi	149
VII. SONUÇ	169
VIII. KAYNAKÇA.....	179
EKLER.....	187
ÖZGEÇMİŞ.....	193

KISALTMALAR LİSTESİ

- İÖ** : İsadan önce
MÖ : Milattan önce
Vb : ve benzeri
Vs :Vesaire

ÇİZELGELER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 1. Propp Belirlediği Otuz Bir İşlev Sırlanması	44
Çizelge 2. “Dansöz” Oyununun Propp Belirlediği Otuz Bir İşlevi	80
Çizelge 3. “Lal Hayal” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle Analizi	104
Çizelge 4. “Sevgili Arsız Ölüm – Dirmit” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi.....	120
Çizelge 5. ‘Bir Kadın Uyanıyor’ Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi.....	144
Çizelge 6. “Antabus” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi	162

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.	Türkiye’de kadın cinayetlerinde failin yakınlığı ve cinayet gerekçeleri... 2
Şekil 2.	Psişenin Bütünlüğü..... 9
Şekil 3.	Psişenin Derin Yapısı..... 10
Şekil 4.	Kahramanın Sonsuz Yolculuğu..... 24
Şekil 5.	Meryem'in Sonsuz Yolculuğu 77
Şekil 6.	Lal Hayal'in Sonsuz Yolculuğu 98
Şekil 7.	Dirmit'in Sonsuz Yolculuğu 116
Şekil 8.	Alev'in Sonsuz Yolculuğu..... 137
Şekil 9.	Leyla'nın Sonsuz Yolculuğu 158

I. GİRİŞ

İnsan, varoluşundan bu yana yaşamın ve kendi varlığının anlamını aramıştır. Kadim kültürden günümüze insan varoluşuna, yaşamın döngüsüne, kendi ruhsal ve fiziksel süreçlerine dair bir anlam arayışına girmiştir. Duyumsadıkları, deneyimleri, ilk ve biricik olguları, duyguları, dış dünyası ve iç dünyasında olan çatışmaları, hayatta kalma mücadelesi, başka ırk ile olan varoluş savaşı, korunma, barınma ve doğa ile uyumlanma mücadeleleri insanın deneyimlerini arttırmış ve kendi kültürünü oluşturmasını sağlamıştır. Birlikte hareket etme ve kültürünü oluşturma yolunda olan insan tüm bu deneyimlerini ritüeller, öykünmeler ile anlamlandırmıştır. İlkel dönemde ava giden insan, avını nasıl yakaladığını anlatmak için kabileye döndüğünde bunu hikayeletirmiş, canlandırmış böylelikle bağ kurma ihtiyacını karşılamıştır. Her topluluğun anlaşabileceği ortak bir dilin oluşumu ile ritüel ve hikayenin ortaya çıkışının temelleri, insanın yaşamı ve kendini anlamlandırma ihtiyacından doğan kolektif bir arayışla sağlanmıştır.

İnsanlığın varoluşunun izleri ritüellerde, kadim mitlerde, hikayelerde, tarihsel sembollerde, imgelerde yeniden çözümleniyor ve keşfediliyor. Arkeologlar insanın anlam arayışını, geçmişin derinliklerine doğru yaptıkları kazılarla bulmaya çalışıyor. Bu kazılar sayesinde ortaya çıkan en önemli noktalardan biri de, eski inançlar, ritüeller, diller yani sözün tarihidir. Arkeolojik keşifler ilk çağlardan bu yana insanın deneyimleri ve yaşamı ile bağ kurma ihtiyacı içinde olduğunu göstermektedir. İlkel dönemde mağara duvarlarına resmedilen av töreni ya da yaşam ritüelleri ve benzeri semboller de bu bağ kurma, paylaşma, anlatma ihtiyacının ilk örneklerinden kabul edilmektedir. İnsanın hikayesini anlatma ihtiyacı bu mağara resimleri sayesinde yüzyıllar içinde kültürlerin oluşumuna da vesile olmuştur. Sözlü kültürün en kadim geleneğini anlatıcılık sanatı oluşturmaktadır. Anlatıcılık sanatı, mitleri, masalları, efsaneleri, destanları doğuran, yaşam ile iç içe gelişen, dönüşen, evrensel bir ilişki yumağıdır. Bu ilişki ilk insanın doğumundan bu ana dek dönen bir çarkın yapıtaşı

olarak, kolektif bir yapının döngüsel işlevini devam ettirmesini sağlamaktadır. Bu çarkın dişlileri de insandır. Sözlü kültürde var olmuş, insanın ihtiyaçlarıyla birlikte etkin bir dönüşüme uğrayan, yaşayan bir varlık olan hikaye, ilk insan yaşındadır. Hikaye, insanlığın evvelini, ilk ve biricik deneyimlerini, yaşamsal algılayışını, evrensel değerlerini oluşturmaktadır. İnsan evrensel değerlerin en temel ileticisidir. Evrensel ileticilerin en önemli ürünü sözlü kültürün içinde dönüşen anlatılardır. Söz, insanlığın değer yargıları ve dünya algılayışları ile kendini yenileyerek bir döngü içinde yaşamaktadır.

Günümüz tiyatrosunda ‘tek kişilik kadın oyunları’nda gözle görülür bir artış yaşanmaktadır. Bu artışın sebebi ilk bakışta her ne kadar 2019 yılında patlak veren Covid salgını ve bu salgınla birlikte getirilen kısıtlamalar gibi görünse de aslında tek kişilik kadın oyunlarının çoğalması pandemi öncesinde başlamış, salgın sonrasında da artarak devam etmiştir.

Kadın kendi iç dünyasında yüzyıllardır bireysel ve kolektif bilinçdışına itilmiş; baskılar, kısıtlanmalar ve korkular yaşamaya devam etmektedir. Toplum normları, dünyada milenyum sonrası yaşanan insan doğasına aykırı hızlı dönüşüm, artan kadın cinayetleri ve benzeri birçok etken de bu korkuları besleyerek büyümüştür. Büyüyen ve güçlenen bu korkular da bir noktada kadını, kendi anlam arayışına ve varoluş serüvenindeki yolculuğuna çıkması için cesaretlendirmiştir. Böylelikle kadın son yıllarda kolektiften taşıdığı yüklerinden kurtulmak için hikayesini yüksek sesle anlatmaya başlamıştır.

Yıl	Öldürülen Kadın Sayısı	Failin Yakınlığı						Cinayetin Gerekçesi		
		Bilinmiyor	Evli Olduğu Erkek, Eskiden Evli Olduğu Erkek, Romantik İlişki Yaşadığı Erkek	Babası, Kardeşi veya Oğlu	Akrabalık İlişkisi Olan Bir Erkek	Tandık Bir Erkek	Tanmadığı Bir Erkek	Bilinmiyor	Kadının Boşanmak İstemesi, İlişkili Reddetmesi, Barınmaması vb.	Ekonomik Sebepler
2020	300 + 171 şüpheli ölüm	23	180	40	16	38	3	183	96	21
2019	474	152	218	53	29	19	3	218	114	27
2018	440	163	172	44	38	20	-	132	121	36
2017	349 (409)	135	160	45	54		17	234	135	21
2016	288 (328)	82	168	26	56		7	145	155	7
2015	293 (303)	46	160	18	75		4	65	130	-
2014	290 (294)		176	-	77	41	-	53	212	29
2013	231 (237)	14	159	34	7	21	6	36	147	17
2012	144 (210)	%8,8	%57,2	%6	%16,1	%9,6	%2,3	21	145	22
2011	128 (121)							14	81	8
2010	203 (180)							46	107	11
2009	125 (109)							11	81	3
2008	66 (80)							15	54	4

Şekil 1. Türkiye’de kadın cinayetlerinde failin yakınlığı ve cinayet gerekçeleri

Toplum ve kadına dair yapılan arařtırmalara, anketlerdeki sorulara dahi bakıldıđında kadının gnmzde hala zgr bir birey olarak grlmediđi, ataerkil yapı iinde baskılandığı, řiddete maruz kaldığı hatta cinayete kurban gittiđi ve arzu nesnesi olarak algılandığı anlařılmaktadır. “Kadın Cinayetlerini Durduracađız Platformu” (2021) verilerine gre hazırlanan tabloda da bunun bir rneđini grmek mmkndr.

Bu durum sadece dođu toplumlarında deđil sosyolojik olarak modern algısını oluřturmuř batı toplumlarında da geerlidir. BM raporlarına gre tm dnyada kadın cinayeti faillerinin te biri eski ya da mevcut partnerdir. En ok hamilelikte řiddet gren kadınlar ldrlmektedir. ABD’de yakın partner cinayetleri kadın cinayetlerinin yaklařık %40-50’sini oluřtururken erkek cinayetlerinin %5,9’unu oluřturmaktadır. Burada dikkat eken bir diđer nokta, yakın partner cinayetini kimin iřlediđinden bađımsız olarak cinayet ncesi %67-80 oranında kadına ynelik fiziksel řiddetin mevcut olmasıdır. ABD’de yapılan bir alıřmada, failin silah kullanması, mađdurun bařka bir partner iin failden ayrılması, dijital takip, cinsel iliřkiye zorlama, hamilelik dneminde sekse zorlama ve řiddet, iliřkide giderek artan fiziksel řiddet, failin intihar eđilimi, maktln tehlike algısı ve ocuk istismarı gibi faktrlerin kadın cinayetleri ile iliřkili olduđu gsterilmiřtir. (BilimveAydınlanmaAkademisi, 2021)

BM verilerine bakıldıđında dnyada en az 1960 yılından beri sregelen bir kadına karřı ayrımcılık ve řiddet sorunu vardır. Dominik Cumhuriyeti’nde lkeyi diktatrlkle yneten Rafael Trujillo’ya karřıtlıklarıyla bilinen 3 kız kardeř (Miribal Kardeřler), Trujillo’nun “lkede iki tehlike var: Kilise ve Mirabal Kardeřler” aıklamasından gnler sonra 25 Kasım 1960’ta dvlerek, bođazlanıp vahřice ldrldler. 25 Kasım tarihi 1999 yılında BM Genel Kurulu tarafından Kadına Ynelik řiddete Karřı Uluslararası Mcadele Gn ilan edildi. Ancak kadınların sesi belki de ilk defa bu olaydan bir asır nce ykselmiřti. Amerika Birleřik Devletleri’nde 8 Mart 1857’de 40 bin kadın dokuma iřisi “daha iyi alıřma kořulları” iin greve bařladı. Polisin fabrikaya kilitlediđi kadınlardan 129’u ıkan yangında feci řekilde can verdi. Bu vahim olay dnyada kadınların seslerini duyurabilmesi iin yakılan ateřin ilk kıvılcımı oldu. Olayın ardından, tam 54 yıl sonra 8 Mart Almanya tarafından Dnya Kadınlar Gn olarak kabul edildi. Son olarak da Birlemiř Milletler Genel Kurulu, 16 Aralık 1977’de, 8 Mart

tarihinin "Dünya Kadınlar Günü" olarak anılmasını kabul etti. 8 Mart Türkiye'de ise ilk kez 1921'de kutlandı, 1975 yılından sonra da kitlesel kutlamalar başladı. Bu tarihler aslında bilinen bir tarihi bulunmayan kadına karşı ayrımcılık ve suçlar için birer sembol fakat aynı zamanda her geçen gün artarak devam eden sorunun da bir kanıtı niteliğindedir.

Yakın bir geçmişe kadar, üstü kapatılan, dillendirilemeyen, sineye çekilen, sessizliğe mahkum edilen kadınların hikayelerinin kabul görmeyi biryana bırakın duyulması bile onlarca yıl sürerken; bu sorun günümüzün teknolojik imkanları ve sosyal medya sayesinde artık çok kolay şekilde yayılmakta ve anlatılabilmektedir. Gün yüzüne çıkan kadına dair bu hikayeler de her alanda olduğu gibi tiyatrodan da yine kadınlar tarafından izleyiciyle buluşturulmaktadır. Tiyatroda son yıllarda kadın hikayelerini anlatan oyunların artmasının kök nedenlerinden biri de dünyada eril düzen egemenliğinde sürdürülen yaşam yolculuğunun, kadının yaşamında büyüyen bir engel olmasıdır.

Çalışmamızda 21.yy tiyatrosunda kadın hikayelerinin yüksek sesle anlatılmaya başlanmasının ve toplumdaki 'kadın' sorunlarının nedenini incelemek ve kadının varoluş mücadelesinin oyunlara yansımalarını analiz etmek amaçlanmıştır. Araştırma, 2015 ve 2020 yılları ile sınırlanmış, bu yıllar arasında İstanbul'da sahnelenmiş tek kişilik kadın oyunlarından seçtiğimiz beş oyunu, tek kişilik kadın oyunlarının artışındaki nedeni anlamak, kadının varoluşsal sorunlarının yaşam yolculuğundaki yansımalarını kolektiften günümüze analiz ederek bir anlatı formu oluşturmak amacıyla incelenmiştir. Tarihin başlangıcından bu yana anlatı dediğimiz formlar tek kişilik kadın oyunlarına nasıl yansımakta ve modern dönemin okuması olarak psikiyatrik bir yaklaşımla kadın hikayelerinde varolan biçimler neler olduğu incelenmiştir. Oyunlardaki kadın hikayelerinde nelerin ele alındığını, kadının bu hikayelerde ne biçimde var olduğunu, nelerle mücadele ettiğini ve kendi varoluş sorununu nasıl ortaya koyduğunu araştırılmıştır.

Araştırma, tek kişilik kadın oyunlarının "kahramanın yolculuğu" formunu kadın protogonistin yolculuğu açısından bir yeniden okuma içermektedir. Oyunlar aynı zamanda masalın biçim bilimi formunda incelenmiş ve karakterler Jung'un arketipleriyle ele alınarak analiz edilmiştir. Söz konusu üç ayrı anlatı analizini

içeren ve birbiriyle ilişkilendiren bir araştırma olması bakımından önem taşımaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde Carl Gustav Jung'un kolektif bilinçdışı ve arketip kavramıyla çalışılarak oyunlardaki kadın karakterlerin hikayesindeki katmanlı yapı arketiplerle incelenmiştir. İkinci bölümde de; mitlerdeki kolektif katmanlı yapıyı bilen, arketipsel kaynaklarla inceleme yapan Joseph Campbell'in monomit kavramından yola çıkılarak, kahramanın sonsuz yolculuğu kuramı, oyundaki kadın kahramanın yolculuğunu analiz etmek için kullanılmıştır. Üçüncü bölümde hikaye anlatı sanatının kökeni, masal biçimbiliminin işlevleri incelenerek tiyatrodaki tek kişilik kadın oyunlarının hikaye anlatıcılığı ile bağlantısı ele alınmıştır. Dördüncü bölümde; arkaik dönemden itibaren kadının inanç ve mitlerdeki yeri araştırılmıştır. Beşinci bölümde ise, incelenen bütün kuramlar, formlar ve kavramlar ışığında 2015-2020 yılları arasında İstanbul'da sahnelenen tek kişilik kadın oyunlarından beşi ele alınarak analiz edilmiştir.

Böylelikle tek kişilik kadın oyunlarının son yıllardaki artışı, evvelden günümüze eril egemen düzen anlayışının kadın oyunlarına yansımaları ve toplumsal yapının kadına sundukları, kadının kolektif varoluş sorunlarının bireysel hikayelerdeki işlenişini incelenmiştir.

II. JUNG'UN KURAMI VE ARKETİP KAVRAMI

Carl Gustav Jung, 6 Temmuz 1875 yılında İsviçre'nin Kesswil kasabasında dünyaya gelmiştir. Psikiyatrist ve psikolog olarak; Analitik Psikoloji okulunu kurdu. İnsan doğasına, yaşam döngüsüne ait merakı, sorgulayan, düşünen yapısı çocukluk yıllarında başlamıştır. Jung, büyüdüğü kasabadan ayrılırken, üniversite okuduğu yıllarda, çalışmalarını incelerken, araştırırken, danışanlarıyla görüşürken, uzak doğu ülkelerini gezileri sırasında, hayatının dönüm noktalarında, derinden hissettiği içindeki diğer kişinin varlığının izini sürmüştür. Bunu da; “Tüm hayatım boyunca ikinci gerçek benliğimi aramakla geçirdim.” diyerek hislerini paylaşmıştır. (Jung 2006;160) Filolojiye ve arkeolojiye meraklı olan Jung, 1896 yılında Basel Üniversitesine girmiştir. İkinci kariyeri olan Biyoloji, Zooloji, Paleontoloji ve Arkeoloji alanlarında derin bir bilgi birikimine sahip olmasına rağmen gördüğü bir rüya nedeniyle bırakmıştır. İlgisi tıp alanına kaymış ve bu alanda eğitim görmüştür. 1902'de Zürih Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra tıp doktoru unvanını almıştı. Jung, bir hastanın uyarıcı kelimelere verdiği yanıtlara ‘kompleksler’ demiştir. Bunları duygusal yüklemelerle ve otonom fikirlerle, bilinçli psişenin temsilleri olarak tanımlamış ve bunlara “kompleksler” adını vermiştir. Bu çalışmalar ona uluslararası ün kazandırmış. Freud ile işbirliğine yola açmış ve 1910'da Viyana Uluslararası Psikanaliz Derneği'nde başkan olarak göreve getirilmiştir. Bununla birlikte Jung, Bilinçdışının Psikolojisi'nin dergide yayınlanmasıyla birlikte, eski mitler ile fantazyalar arasındaki yakın paralellikleri göstererek ve insan motivasyonunu, libidoya ilişkin dar cinsel yorumundan bağımsızlığını ilan etmiştir. Bu süreçte Jung Freud ile yaşadığı görüş farklılıklarını açıkça ortaya koymuş oldu. Farklı fikir ayrılıkları ikiliyi uzlaşamaz hale gelmiştir. Jung 1914'te Viyana Uluslararası Psikanaliz Derneğinden istifa etmiştir. (Breger 2016;284) Jung, 1921 yılında “Psikolojik Tipler” kitabını çıkarmış ve hayatının geri kalanında teorisini geliştirmek için yaşamıştır. Geriye kalan elli yıl boyunca mitoloji, tarih, kültürler

hakkında bilgi edinerek geçirmiştir. Birçok yurt dışı geziler yaptı ve uzak doğu ülkelerine gittikçe yeni şeyler keşfetmiştir.

Carl Gustav Jung teorilerini daha çok kitlelere ulaşabilmesi için 1948 yılında Zürih'te Jung Enstitüsü'nü kurmuştur. (Jung 2006;161) Carl Gustav Jung'un tüm bu niteliklerinden dolayı günümüz psikolojisine ve psikiyatrisine katmanlı bir yapı bırakmıştır. Jung kendi teorisi sayesinde birçok önemli açılımlar sunmuştur. Kişiliğin dönüşümleri alanında yaptığı çalışmalar, psikolojik tiplerle içe ve dışa dönük terimleri ortaya koyuşu, kompleksler teorisiyle kişilik katmanlarını inceleyişi ve arketip kavramını ortaya koyuşuyla, sözcüklerin insan üzerinde çağrışımıyla ilgili yaptığı testler, bilimsel anlamda önemli gelişimlerini beraberinde getirmiştir. Jung'un teorileri, düşünceleri birçok alanda yer kaplamaktadır. Psikolojiden felsefeye, sosyolojiden edebiyata, sanattan astrolojiye çok geniş bir ağ oluşturmuştur. Günümüzde hala bütün bu alanlar kolektif bir yapı ile birbirlerini etkilemekte, beslemek, insanlıkla birlikte dönüşmeye devam etmektedir. Carl Gustav Jung 6 Haziran 1961 yılında Küsnacht'ta ölmüştür.

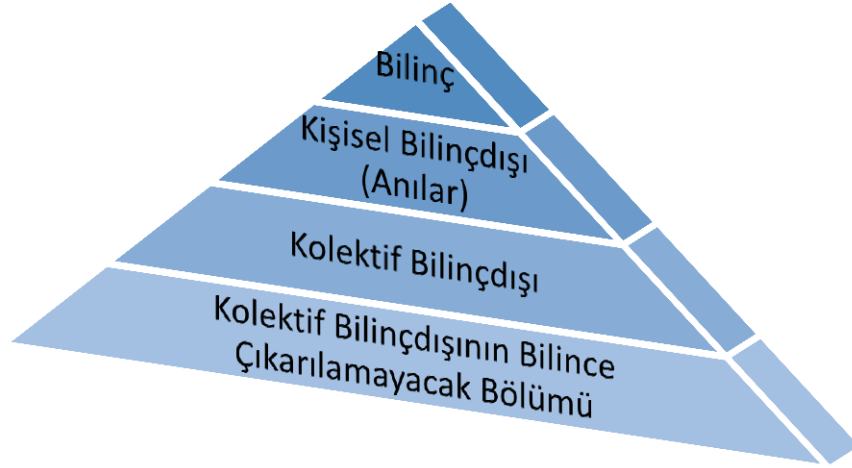
Bu çalışmada Jung'un kişilik kuramı ve arketip kavramından yola çıkarak tek kişilik kadın oyunlarında ki karakterin hikayesine etki eden arketipleri inceleyeceğiz.

A. Kişilik Kuramı

C.G. Jung kişilik kuramı, psikanalizin temel yapı taşı üzerine kurulmuştur. Psikanalizin temel taşları olan id, ego, süperego yerine bütüncül yapı içinde olan psişe kavramını ortaya koymuştur. Psişenin bütünlüğünü oluşturan bilinç, kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı kavramlarıyla kişiliğin yapısını savunmuştur. Jung, insan var oluşunun biricik amacını, varlığının karanlığında bir ışık arayarak bulacağını savunmuş ve bu anlayışla kuramını geliştirmiştir. İnsan kişiliğini oluşturan kavramların neler olduğu, bireyin yaşamı boyunca nelerden etkilendiğinin izini sürerek oluşturulmuştur. Kişiliğin yapısını ortaya koyabilmek için insanın kendi evrimsel sürecini de kavramamız gerekmektedir. Jung'a göre ancak böyle kişilik yapısının farkındalıklarıyla bireyselleşme yaşanacaktır. (Hall and Nordby, 2016)

1. Psişe

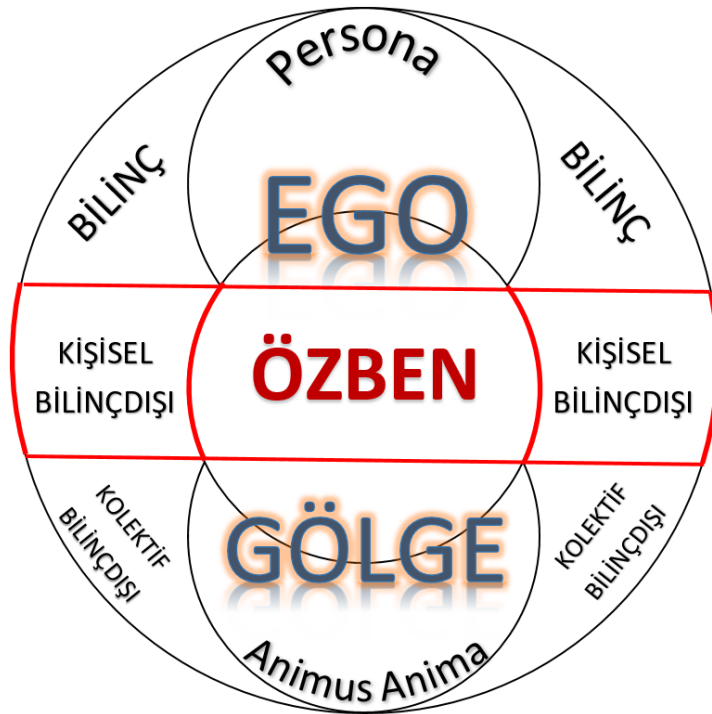
Jung psikolojisinde kişilik kuramının en önemli yapı taşı psişedir. Psişe, kişiliğin bütün yapısını ifade etmektedir. Psişe kelimesi kökeni Latince “ruh” anlamında “can” olarak ifade edilir. Psikolojide psişenin “zihin” anlamında karşılığı vardır. Psişe birbirinden farklı işleve sahip bir sistemden oluşmaktadır. Bu sistemin içinde bütün düşünce, duygu ve davranışlar mevcuttur. Bireyi yaşadığı dünyada uyumlandıran, toplumsal ve fiziksel olarak farkındalık sağlayan bir işleyiştedirler. Bu anlayışından dolayı birçok psikoloji kuramı içinde kişiliğin bölümlerden oluştuğunu, bütünlüğü yaşamda tamamladığını söylemelerine karşı çıkmaktadır. Jung’a göre, insan zaten bir bütündür, öyle doğmuştur bu yüzden bütünlük peşinde olamamalıdır. İnsanın yaşamı boyunca amaç edinmesi gereken tek şeyin, zaten sahip olduğu bütünlüğünün farkında varmak, onunla yeniden uyumlanarak, çatışan, ayrı sistemlere karşı korumak ve kendiliğini gerçekleştirmek olduğunu savunmuştur. Bu parçalanmaya ve ötekileşmeye karşı psişenin güçlenmesi ve korunması gerektiğini söylemiştir. Bu yüzden de Jung kuramının son amacı psikosentezi oluşturmuştur. Psişe içinde bütünlüğünü sağlayan çeşitli ve farklı işleyişte olan sistem ve katmanları genel hayatlarıyla bir buz kütlesi şeklinde sıralamıştır.



Şekil 2. Psişenin Bütünlüğü

Bunlar; bilinç, kişisel bilinçdışı, ortak yani kolektif bilinçdışıdır ve en altında da kolektif bilinçdışının dışında kalan bölümü yer almaktadır (Hall and Nordby,2016;31)

Jung, kişiliğin en önemli parçası olan psişeyi kapalı bir sisteme benzetmektedir. Oldukça kapalı bir sisteme benzetmesin en başta ki nedeni, kendi içinde bölünmez ve başka bir dış kaynaktan beslenmeyen, kendi içinde yeten enerjisi olan bir sistem olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sahip olduğu kaynak psişenin mevcut haliyle kendinde mevcut olan enerjisidir. Mevcut bu enerjisinin dışında psişenin içindeki sistemlere etki eden dış kaynaklardan sağlanan enerjilerde vardır. Bunlar duyularımızla algıladığımız ve bilincin işlevi olan gördüğümüz, duyduğumuz, tattığımız, kokladığımız, dokunduğumuz şeylerden gelmektedir. (Hall and Nordby, 2016;59)



Şekil 3. Psişenin Derin Yapısı

Yaşam enerjisi psişenin kaynağıdır. Ve bu kaynak psişe içinde bulunan tüm öğelerin işleyişinde etkindir. Jolande Jacobi, Jung için psişenin “en az beden kadar gerçek” olduğunu söyler. Psişe bilincin ve bilinçdışının toplamıdır. Dokunulur bir tarafı olmadığı halde doğrudan ve bütünüyle deneyimlenip gözlemlenebilir. Kendine has kuralları ve yapısı olan bir dünyadır ve kendi ifade biçimine sahiptir. (Jacobi, 2002;15)

2. Bilinç

C.G. Jung’a göre bilinçli olmak; yaşadığı hayatta edindiği ilişkilerle dış dünyayı tanımak ve algılamaktır. Bilincin belli bir sınırı bulmadığını, sınırların

değişken olduğunu söylemiştir. Bilincin işleyişi sürekli olmadığını, kopuk kopuk işleyiş gösterdiğini, bilincin zayıfladığında kaybolduğunda bile insanın uyanık olduğunu belirtmiştir. Bilinç zaman için bilinçdışında evrimleşerek insanın vahşi doğada kendini koruyarak, dünyaya hakim olmasını sağlayan en üstün yetenek haline gelmiştir. Bilinç dış dünyayı algılayı ve çevresini algılayışını sağlayan bir araçken, birinin kendine yönelik gözlem ve durumları algılayışına da özbilinç denilmektedir. Jung çalışmalarında bireyin kendini, dış dünyasını, kolektif bilinçdışını ve arketiplerini anlamasını kendilik bilincini getireceği üzerinde durmuştur. Çünkü ona göre bireyin algılaması sadece dış dünyaya ait olamaz yani bilinçte gerçekleşemezdi. Bireyin özgün bir yaşam sürmesinin kendilik yani özbilinç ile oluşmaya başladığını belirtir. Bilinç, bilinçdışı ile karşılaştığında; sınırlarını bilmediğimiz, çok geniş bir alanın üstündeki incecik bir zar gibi benzetmesini yapmıştır. (Merter, 2014;35) Kısacası bilinç bireyin doğrudan bildiği tek bölümdür. Doğuştan az sonra ya da doğuştan da önce bilme tanıma hali başlamaktadır. Jung bunların dört işlevle gerçekleştiğini söylerken, yaşam içinde her gün biraz daha gelişerek, süreklilikle “ben” yapısının geliştiğini kişilik oluşturmaya yardımcı olduğunu söylemektedir.

3. Bilinçdışı

Bilinç ve bilinçdışı arasında ki ilişkiyi anlamak önemlidir. Bu eşikten, ağır konular su altında gönderilir. Bilincin kabul edemeyeceği gerçeklikler bastırılır ve bilinç yüzeyine çıkması engellenir. Rasyonel ve irrasyonel akıl tarafından kabul edilmeyen bu veriler, vakti geldiğinde tıpkı bir havuzun dibindeki çamur tabakasının yüzeye çıkması gibi, bazı bilinçdışı verileri de bilinç yüzeyine böyle ulaşır. Bundan dolayı Jung, bilinçdışı kavramını metafizik olarak kabul etmemiş bunun psikolojik bir kavram olduğunu savunmuştur. Bu algılayışta ki en önemli eşik, “Öteki” ve “ben” olarak bir ilişki içinde sınır çizgisiyle oluşmaktadır. (Jung; 2016;14) Bu algılayış psişenin bilinci var eden psişik içerikleri bilinçdışı halde algılanmadan da var olabileceğini söylemiştir. “Ben” içinde sayısız “öteki” olan komplekslerle bilinçdışı alanındadır. İnsanlar “Öteki” olarak bilinçdışında olanları fark edemez. (Jung,2016;15) Sınırları olmayan ve içeriği sonsuz olasılıklardan oluşan bilinçdışı için tek dayanağımızın, tahminlerde bulunabileceğimiz deneyimler, öteki olanı fark etmede yardımcı olacaktır. Jung’ a göre bilinçdışı mitolojik imgeleri de içinde barındırmaktadır. Beynin yapısından

kaynaklanan algılayış içerikler olarak, mitolojik imgeleri, sembolleri, rüyaları, güdüleri, fantezileri de içinde bulundurduğunu söyler. İnsanlık tarihi boyunca insanı etkisi altına alan duygu ve düşünceler kültürler aracılığı ve sanatla aktarılmıştır. Sembollerle heykellere kültür içinde ritüellere işlenmiş davranış ve anlayış biçimleri inşaların algılayışına ve davranışlarına etki etmiştir. Jung psikolojisinde bilinçdışı, bilinçten daha eskidir. Çünkü o bilinçdışı, dünya üzerinde yaşamış tüm insanların ortak alanıdır. Yani ilk insan kadar eskidir. Jung, bilinçten daha kadim olduğunu düşündüğü bilinçdışını kişisel ve kolektif olmak üzere ikiye ayırır.

4. Kişisel bilinçdışı

Yaşanan hiçbir şey psisheden kaybolmaz. Ego'nun seçtikleri bilince iletilirken, seçmedikleri de psise içinde varlığını sürdürür. Bütün bu yaşam içinde kayıt edilen her şeyin depolandığı yere Jung kişisel bilinçdışı demiştir. Bu bölüm tamamen kişinin kendine aittir. Bireyin yaşamı içinde bastırıldığı, tedirgin olduğu, çözüme kavuşturamadığın sorunları, durumları, kişilikte var olan iç çatışmayı, ahlaki kaygı gibi türlü sebeplerle önemsenmemiş, yok sayılmış değerlerin, duygu ve düşüncelerinin, unuttuğu anılarının toplamından oluşmaktadır. Bu bölüm kişinin yaşam içinde ya yok saymak istediği, gereksiz bulduğu, bastırdıklarını unutmayı seçtiği alandır. Kişisel bilinçdışı, bilince ulaşılmaya gerek görülmeyen, seçilmeyen, zayıf yaşantıları depolamaktadır. Ego, gereksiz bulduğu, artık çok sık kullanmadığı bilgileri oraya iletir. İnsan günlük hayatın içinde fark etmediği birçok bilgi alışverişinde bulunur, yaşadığı, edindiği tüm deneyimleri ego bilince olmaz, ihtiyacı olmayanları kişisel bilinçdışı alanında depolamaya gönderir. Jung, kişisel bilinçdışına ait anılar, duygu ve düşünceler baskının azaldığı uyku halinde düşlerde görünebilir ya da kritik şok durumlarında ortaya çıkabilir demiştir. Jung, kişisel bilinçaltını kısaca şöyle açıklar, yoğunlukları yitirilen ya da unutulmuş ya da bilince ego tarafından seçilip iletilmeyen ve böylelikle bastırılan her şeyden oluşmaktadır. (Fordham,1953;34)

- **Kompleksler**

Kişisel bilinçdışı genel bir tanımla bireyin kendi içinde bastırıldığı veya unuttuğu gerek görmediği bilgilerin, verilerin depolandığı alandan oluşmaktaydı. Kendi içinde birçok katmanı olduğu için Jung bunların hepsine kompleksler yani

karmaşalar anlamına gelen bir isim vermiştir. Bilinçdışı alanında olan duyguları, düşünceleri ve anıları kompleksler olarak adlandırmış ve bunların birbiri ile ilişkili bir ağ, küme ya da grup olduğunu söylemiştir. Bu küçük kişiliklerin kendilerine özgü itici, özerk güce sahip olduklarını ve bireyin düşünce ve davranışlarına etki edecek bir rolleri olduğunun altını çizmiştir. (Hall and Nordby,2016,35) Kompleksleri kişinin kendi fark etmese de, güçlü bir kompleksin hemen kendini gösterdiğini söyler. Jung göre bir insan komplekse sahipse bu onun olduğu kişi değildir, kompleksi tarafından yönetilen kişiliğidir.

5. Kolektif Bilinçdışı

Ortak bilinçdışı alanını bir denize benzetebilir, bilinç ise denizin üstünde yüzen küçük bir yağ birikintisidir. Bu bilinmeyi içinde barındırdığı için bilinçdışı kaygı yaratmaktadır. Yine de bilinçdışının varlığı ve bilinç üzerinde etkisi bilemeden insanı yeterince anlamak mümkün olmayacaktır. Jung bu anlama merakından dolayı pişşe içinde kişisel bilinçdışı derininde kolektif bir yapının varlığını keşfeder ve bunu uçsuz bucaksız bir okyanusa benzetir. Bu okyanus gelmiş ve geçmiş tüm insanlığa ait anı ve deneyimlerden oluşan ortak bir alandır. Bunlar ortak olgulardan oluşmakta ve aynı zamanda toplumsal içerikleri de barındırdığını belirterek kolektif bilinçdışı demiştir. Tüm insanlığa ait bir okyanus bilgi ve veri alanıdır. Tarih boyunca insanın deneyimlerinin birikimi kolektif yapının meydana gelmesini sağlamıştır. Jung, pişenin yapısını detaylandırırken, kolektif bilinçdışını; insanlığın evrim süresince elde ettiği ve her bireyin usunda yeniden doğan ruhani mirası içeren bir alan olarak tanımlamıştır. (Jung,1983;138) Jung, kolektif bilinçdışını devasa büyüklükte bir tarih deposu olarak gördüğünü söylemektedir. Kuşaktan kuşağa öğretilerin aktarılmasını da genelde şu örnekle açıklamışlardır. Bir insanın yılandan, karanlıktan korkması bunu kendi yaşamında deneyimleyerek öğrenmiş olması gerekmez. Kuşaktan kuşağa korku kalıtımla aktarılabilir. Bireyin doğduğu günden itibaren kişisel davranışlarının önceden biçimlenmiş kalıplar olan ortak kolektif bilinçdışının da belirlediğini söylemiştir. Yaradılıştan bu bilgiye sahip olan insan kendini yaşadığı dünyada benzeyen nesnelere özdeşleştirerek bilinçli hale getirdiği bir süreçte mevcuttur. (Hall and Nordby,2016;38-39)

6. Arketipler

Arketipler, kişisel psişenin aksine, her yerde ve tüm bireylerde aynı olan içerik ve davranış biçimlerini içerir. Bunlar ilkel tiplerdir, çok eski zamanlardan beri var olan genel imgelerdir. Kolektif bilinçdışı arketiplerden oluşmaktadır. Arketip kavramının kökeni Antik Yunan'a kadar dayanmakta ve anlam olarak ilk örnek demektir. Kelime; eski, evvel, ilk, biricik anlamı taşıyan "archein" ve tip, versiyon, model anlamına gelen "typos" kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu iki kelimenin birleşimiyle ortaya orijinal model anlamına gelen "arketip" kelimesi çıkmıştır. Jung, arketip, psişik yapının iç gözlem yaparak farkına varılan ögesi olarak da açıklamıştır. (Jung, 2006) Jung, arketip kavramını açıklarken zihnin 'Tabula Rasa' yani boş levha olmadığı ifade etmiştir. İnsanlığın ortak mirası olan içerikleri arketipler olarak tanımlayarak, ilk olgu, ilk örneklerin kolektif bilinçdışında varlığını sürdürdüğünü yani zihnin boş bir yapısı olmadığını zaten bu birikimle insanın yaşama başladığını açıklamıştır. İnsanlık tarihinin ilklerinden oluşan arketipler bilinçdışında büyük bir etkileşim halindedirler. Yansımalarını çözümlmek, onları bilinç yüzeyine çıkarmak gerekmektedir. (Jung, 2006;52) Arketipler nesilden nesile, aktarılırlar ve meydana mutlaka çıkarlar. Bu insanlık için zaruri bir durumdur. Bu ilk kalıplar böylelikle sadece bireysel yaşamı değil, toplumsal yaşamı da etkilen niteliktedirler. Bu ilk örnekler, modeller insanlığın müşterek mirası olarak varlığını her an yaşamın içinde hem bireysel hem toplumsal hem de kolektif yapıda göstermeye devam etmektedir. Jung, arketiplerin insanlık tarihinde, toplumların müşterek ruh anlayışlarını oluşturan efsanelerde, sözlü kültür ve mitlerde göze görüldüğünü söylemiştir. Arketipleri tarihteki en güçlü düşüncelerin, özellikle de dini inançlarla ilgili düşüncelerin, çıkış noktası olarak görmüştür. Mitleri, masalların ve rüyaların insanları ortak bir birleşimde toplayıp etkilemesini arketip içeriğinde oluşan sembollerinden kaynaklandığını söylemiştir. Tanımlanamayacak sayıda çok arketip olduğunu belirtmiştir. Sadece bireysel değil toplumsal ve kültürel arketip yapılarında kolektif alanda yaşamın içinde aktif olduğunu söylemiştir. (Merter,2014,49)

İnsanın psişesinin yapısında olan temel arketipleri dörde ayırmıştır; Person, Anima ve Animus, Gölge, Benlik. (Jung, 2015;36) Jung, bireyin ruhsal gelişiminde, yaşamında ve çevresine uyumunda bu dört arketipin önemli bir rol

oynadığını ve kolektif bilinçdışında şifrelenmiş kodlarla varlığını sürdürdüğünü belirtmiştir. (Serrican 2015;1208) Bu temel dört arketiplerden sonra da rüyalarda ve mitlerde karşımıza sıkça karşımıza çıkan arketiplerin önemini vurgulamıştır. Bunlar da; anne, yaşlı bilge kişi, çocuk, kahraman, yeniden doğuş, hileci vb. arketipleridir. Ayrıca doğa, nesne, hayvan, sayı arketiplerin de çok sık karşımıza çıkan ve ortak bilinçdışında önemli yeri olan imgeler olarak değinmiştir.

a. Persona Arketipi

Persona sözcüğü köken olarak Eski Yunan'a kadar dayanmaktadır. Belli bir rolü canlandırmak için aktörlerin taktığı maske anlamına gelmekteydi. Bu maskeler sayesinde seyirci oyuncuların hangi karakter, tip olduğunu anlıyordu. Jung kuramında persona arketipi aslında tam da bu amaca hizmet etmektedir. Kolektif bilinçdışındaki persona arketipi, kişinin toplum içinde ondan beklentilerine göre, taleplerine göre topluma ve çevresine gösterdiği yüzleri yani maskeleridir. Amaç, toplum tarafından kabul edilmek için olumlu bir izlenim bırakmaktır. Bu sebepten buna uyum sağlama arketipi demek de doğru olacaktır. Kişinin içerisinde bulunduğu toplumun normları kişiyi bu normlara uygun rol ve statüleri benimsemeye ve böylece kişiyi toplum normlarına uygun maskeler kullanmaya iter. Ancak bu maskeler çoğunlukla kişinin sahip olduğu değil toplumun onda görmek istediklerini barındırdığı için bireysel değil kolektiftir. Toplum bünyesinde kendisine yer edinmek isteyen kişi ona öğretilmiş ve ondan beklenen bu kolektif davranış kalıplarıyla kendini topluma sunar Bu bağlamda düşünüldüğünde Persona arketipini kişiliğimizin uyum sağlamak için kullandığı bir işlemdir. (Hall and Nordby, 2016) İnsanlar evde taktıkları maskede başka maskeler yaşamda takabilirler. Arkadaşlarıyla olduğu ve ailesiyle olduğu ve işinde taktığı maskeleri başka olabilir. Bütün bu maskeler kişinin personasını oluşturur. Bu maskelerin asıl amacı kişiyi, türlü durumlara, koşullara, şartlara uyumlandırmaktır. (Fordham,2011) Persona, kişi için toplum yaşamında uyumlanması için yardımcı bir arketipken, fazla bir özdeşimle kişinin kendi öz gerçekliğine yabancılaşarak, yaşamını persona baskınlığında yaşamasına sebep olacak ve kendini rolüne kaptırarak aldatmaca bir hayatın içinde bireyselleşmesinin önünde engel teşkil edecektir. Bu yüzden kişi personasını toplum içinde uyumlanarak, farkındalıklı bir seçimle, bilinçli bir seçimle, kendi

gerçekliğinden ayırarak kullanması, kişiyi süreç içinde bireyselleşmesinde önemli bir etken olacaktır.

b. Gölge Arketipi

C.G. Jung, kısacası bilinçdışımızda bulunan diğer yüzümüzü gölge olarak adlanırmıştır. Gölge engellemek istediğimiz her şeyi yapmak isteyen, olmadığımız her şey olan diğer tarafımızı temsil etmektedir. Gölge arketipi kişinin toplum tarafından idealize edilmiş insan profiline uymayan ve bu uyumsuzluk nedeniyle utanmasına sebep olan, bilinçdışına bastırıldığı istek ve duygularıdır. Toplumda kabul gören normlar, kişinin uyumlanması için gerekli olan olguları; etnik, inanç, görgü kuralları, değer yargıları, ahlaki tutumların tam zıt ve karşıt olan olguların temsili niteliğinde kişide bulunabilir. Kolektif bilinçdışı derinliklerinde kalıtsal evrim tarihinin derinliklerinde kökleri ilk öteki olana dayanmaktadır. Bu yüzden psişe içinde gölge arketipi en güçlü gizilgüçlerle donatılmıştır. Jung, bilinçdışının bu yönünü sadece karanlık yön olduğu için gölge kavramıyla açıklamamıştır, hep savunduğu gibi güneş olmadan gölgenin olamayacağıdır. Bilincin ışığı olmadan gölge var olamaz. Karşıtlıklar doğanın bir parçasıdır. Işık ve karanlık, gölge ve güneş yaşamın zıtlık birliği içinde bir bütün olmanın gerekliliğidir. İnsan da gölge olmadan bütünleşemez. Bir insanın kendi bireyselleşme süreci de bunları fark etmesiyle gerçekleşir. Bir kişinin topluluğu içinde olması ve kendini gerçekleştirme için de içinde olan o hayvansı ve karanlık güçleri evcilleştirmesi gerekmektedir. Gölgeyi kabul etmek, önemli ölçüde ahlaksal çaba ve sık sık değer verilen ideallerin terk edilmesini doğurur ve gölge insanı varoluşun anlamına taşır. (Serrican 2015:1208) Bu yüzden ego ile gölgenin uyum içinde çalışması bireyin gelişimine katkı sağlar. O zaman kişi hayat dolu bir yaşamı duyumsayarak yaşar. Egonun yolu açılır, bilinç genişler, zihin canlı olur. Gölge çok güçlü bir baskınlıktadır Personadan kaynaklanan ihtiyacı ve var olan dengeyi sağlayacağı gibi, baskı altında kalma durumu arttıkça baskın hayvansı tarafı ortaya çıkabilir ya da yetersiz olanaklar içinde kaldığında yıkıcı yönü devreye girerek faciaya yol açabilir. Gölge, temel ve normal içgüdüleri kaynağıdır. Gölge, ego ile ilişkilendirilip, kabul gördüyse ve kişinin bireyselleşmesi başladıysa eğer, gölgenin tehditlere ve tehlikelere vereceği tepki kişi için çok etkili, dönüşümlü olacaktır. Lakin gölge bastırılıp, yok sayılmışsa, ortaya çıkmasına alan verilmemişse, insanın güdusel yaradılışının

başkaldırması ortaya çıkacak ve egoya zarar verecek sonuçlar, kişiyi çaresizliğe düşürecek yıkımlara yol açabilecektir. (Hall and Nordby,2016)

c. Anima ve Animus Arketipi

Bilinçdışı, bilincin bakış açısını bütünlemektedir. Buna göre bir erkeğin bilinçdışı bütünleyicisi bir dişi öge, bir kadının bilinçdışı bütünleyicisi de bir eril ögedir. (Fordam,2015;67) 16. yüzyılda yaşamış simyacıların kadının maskülen, erkeklerin ise feminen bir ruha sahip olduğu görüşünden etkilenen Jung'da her iki cinsiyetin bünyesinde hem maskülen hem de feminen ögeler bulunduğu görüşünü ortaya atmıştır. Kadının ruhsal yapısında bulunan bu eril karaktere animus adını verirken erkeğin ruhsal yapısında bulunan dişil karaktere de anima adını vermiştir. (Sambur,2005;100-101) Anima ve animus arketipleri kadınların tümüyle erkeklere erkeklerin de tümüyle kadınlara yabancı olmasını engelleyerek her iki cinsiyetin birbirine tanıdık olmasını sağlamaktadır. Fakat birbirlerine tanıdık olmaları bu iki arketipin aynı olmaları anlamında değildir. Anima ve animus içerik ve yönelim olarak birbirlerinden farklıdır. (Jung,2017;174-187)

Jung, erkekte bulunan bu gizli kadınlık, dişi ruhuna erkekte olan 'anima' demiştir. Ona göre erkeğin bilinçdışında kadının kolektif imajı vardır. Bu imaj sayesinde kadının doğasını anlamakta ve onunla ilişki kurmaktadır diye açıklar. Bu bir imaj arketipidir. Erkeğin yüzyıllar boyunca süregelen kadın deneyiminin kolektif bilinçdışında arketip olarak oluşan imgesidir. Hiçbir zaman gerçek kadını temsil etmez. Bu imaj, erkeğin yaşamı boyunca kadınlarla olan gerçek ilişkileriyle işlenmeye ve bilinçli bir hale gelir. Bu imajı gördüğü ilk kişi erkeğin annesidir. Bu çok önemli bir ilişkidir çünkü kendilerini annelerinin büyüleyici etkisinden kurtaramayan erkekler vardır. (Fordam,2015) Jung; "Her erkeğin kendi içinde ebedi kadın hayali taşıdığını, bu belli bir kadın hayali değil, kadın hayalinin ta kendisidir diye açıklar. Bu hayal bilinçdışındadır ve erkeğin yaşayan organik sistemine kazılmış, ta başlangıçtan beri var olan, kalıtsal geçen bir ögedir. Dişinin tüm atasal yaşantılarının izlerini yansılar. Bu hayal bilinçdışında olduğundan daima sevgilinin kişiliğine bilinçsiz olarak yansıtılır ve tutkulu aşk veya nefreti doğurur." (Hall and Nordby,2016;47) Anima sadece bir erkeğin hayatında kasınlar üzerinde oluşturduğu imaja etki etmez. Erkeğin fantezilerinde, rüyalarında, ruhsal durumunda, önsezilerinde, duygusal patlamalarında kendini gösterir. Anima çok baskın olursa bir erkeğin dikkatini toplamasına, kendini

dođru ifade edememesine yol aarak, fiziksel yetersizliđi konusunda onu zehirleyerek, yařamını ekici hayaller kurmaya, dūřlere dalmaya, uyku ve tembellikle kendi duygularının esiri olmaya itebilir.

Kadında var olan animus, animanın karřılıđıdır. Bu da tıpkı anima gibi bir sūre geirmiřtir. Bir kadına atasal kalıtımsal yolla miras kalan kolektif bilindiřinde var olan, ilk bařlangıtan itibaren erkek imajına ait her řeyin kadının bilindiřinde arketip olarak varlıđı olan animusu dođurmuřtur. İeriđinde erkekle ilgili ilk deneyimleri ve iinde yatan gizli erkek kōkeni gōstermektedir. Bu zaman zaman kadına ok gūlū bir yařamsal var oluř eylemi yūklar. Savař zamanlarında kadınların iindeki bu erkek kōken devreye girmektedir. Animus, kadına daha geniř alanlara aılması iin alan verir. Eđer yařamda kendi varlıđını tamamlayacak evcil bir ortam bulduđunda būtinleřme yařamsal alana destek sađlar. Jung animusla ilgili; kiřisel iliřkiler, onun iin nesnel gereklikten daha önemli ve ilgin gelir. Ticaret, politika, teknoloji, bilimin alanları yani erkeksi aklın uygulamaları olan bu gereklik animus tarafından ekilmektedir. Kadın dūřünmese bile genellikle erkeđin sezgileri ve duyguları bilindiř alanında onun yařamına yansılar. Anima, ruh durumlarını, animus da dūřünceleri üretmektedir. Animus, kadını önyargısız dūřünmesini, varsayımda bulunmamasını zorlařtırır. Her an eleřtiriye, savařa, mūcadeleye hazır bir tetikleyici iinde tutar. İinde sūrekli bu bōyle, řu řōyle olmalı diyen bir ses karřı bekilik yapmalıdır. Yine de animusun önemli bir iřlevi vardır ki o da; temsil ettiđi cesaret ve saldırganlık kadının ihtiyaı olduđunda ona yararlı olabilir. (Fordam, 2015)

d. Ben Arketipi

Jung iin ben arketipi kiřiliđin merkezidir, piřiřenin kavramının ana noktasıdır. Ben arketipi ile kiři bireyselleřme sūrecini yařar. Jung, her insanın asıl amaı; özbenliđin, kendi kendinin bilincine varmasını bařarmak olarak nitelendirir. Bu kolay deđildir, ok etin ve zorlayıcı katman iliřkilerinden alınacak bir yolculuđun ödūlūdūr. Bireyselleřme sūreci kısaca kiřinin bilindiř kiřilik özelliklerinin farkına varması bunları kabul etmesi, bilindiř ve bilincini būtinleřtirmesi sūrecidir. Bu sūre ierisinde kiřiliđin birbirine zıt nitelikleri arasında denge ve uyumu gerekleřtirmesi nedeniyle ben arketipi merkezi bir konuma sahiptir. Bu denge ve uyum iřlevinden dolayı ben arketipine “dūzen arketipi” de denilmektedir. Bu iřlevler ile birlikte ben arketipinin birincil iřlevi

bireyselleşme sürecini tamamlamış, erginleşmiş bireylerin ortaya çıkmasını sağlamaktır. (Sambur,2005;102)

Özben, yani kendilik arketipi, insanın bilinçli egosundan apayrı bir yol gösterici olarak tanımlanır. O kişiliği düzenler, yönetir, etkiler ve olgunlaştırıp, algılama yetisinin genişlemesini sağlar. Özbeni gelişen insan yaşamın daha çok bilincine vararak onu daha iyi algılar ve kendi yaratılış potansiyelini tam anlamıyla kullanarak yaşar. Jung'a göre; "Özben yaşamımın amacıdır, bireysellik yolunun yazgısal sürecin merkezi ve asıl yaratılış özüdür." (Hall and Nordby,2016: 54)

e. Anne Arketipi

Analitik psikolojinin anne arketipine verdiği önem onun her şeyin ve hatta varoluşun en başında bulunmasından kaynaklanmaktadır. Bir annenin çocuk dünyaya getirmek ve onun bakımını üstelenmek gibi bir görevle eşleşmesi insanlığın doğumuna vesile olan bir imgeyi var eder. Anne arketipi bu yüzden kolektif bilinçdışı da aynı özellikleri barındırır. Sevgi, şefkat, güven, koruma duygularıyla birlikte gelir. Anne, rahminin verdiği sembolden dolayı da verimliliğin, bolluğun ve bereketin aynı zamanda toprak ana ile eşleşerek toprağın, doğanın sembolü olarak dişiliğin gücünü de imaj olarak almaktadır. Anne arketipi aydınlık yönleriyle olduğu kadar pek çok masalda, mitte karanlık yönleriyle de karşımıza çıkar. Anima'nın kadının karanlık ve aydınlık yönlerinin buluşması anne arketipini de içinde kapsamaktadır. Karanlık yönü olarak da anne arketipi karşımıza, cadı, baştan çıkarıcı kadın, korkutucu niteliklerini de barındırmaktadır. Anne arketipinin pozitif boyutunu annenin desteği, yardımseverliği, manevi bilgeliği, yaratıcılığın kaynağı ve yeniden doğuşun simgesi oluştururken negatif boyutunu zehirleyici, korkutucu, baştan çıkartıcı karanlık ve gizli her unsurun simgesi oluşturur. (Sambur 2005:107) Anne arketipi, sözde anne kompleksinin temelidir. Bu, erkek ve kız çocuklarında farklı şekillerde kendini gösterir.

f. Çocuk Arketipi

Çocuk arketipi analitik psikolojide bireyselleşme sürecinde kişiye kendini gerçekleştirmenin olanaklı olduğunu gösteren bir arketip olarak ele alınmaktadır. Bunun sebebi ise Jung'un bu arketipin sembolleri arasında özellikle mucizevi

çocuk metaforu üzerinde durmasıdır. Bu mucizevi çocuk metaforu yaratıcılığı, üstün yeteneği ve güçleri olan yaşam enerjisini hür biçimde kullanarak sürekli yeni aktiviteleri deneyimleyen çocuğu simgeler. Bu yenilik ve yaratıcılık sembolleri nedeniyle çocuk arketipi yaşamda yeni başlangıçların daima yapılabileceğini hayatın onu yeniden inşa etmesi için kişinin önünde açık bir imkân olarak durduğunu hatırlatan bir tema içermektedir. (Sambur 2005:108) Çocuk motifi, kişinin kendi ön bilinçli çocukluğunun unutulmuş ama kolektif olan belirli yönlerini temsil eder. İnsanların bilinç öncesi ve bilinç sonrası varlığının bir sembolünü temsil eden bir başlangıç ve bitiş varlığı olarak kabul edilir. Bu bağlamda çocuk arketipinin yaratıcı ve ruhsal bir doyuma ulaştırılan yeni keşiflerin ve kişinin kendi hayatına otantik bir yön vermesinin temsilcisi olduğu söylenebilir.

g. Yaşlı Bilge Arketipi

Yaşlı bilge arketipi içeriğinde toplumun değerleri doğrultusunda topluma yön gösteren, önderlik eden ve toplum tarafından saygı duyulan bir karakter niteliği taşır. Bu arketip sıklıkla kahramana zor zamanlarda yol gösterip onun doğru yolu seçmesini sağlayan ve böylece onun kahraman olmasında büyük katkıları olan bir figür olarak karşımıza çıkar. (Karagözlü,2012;1410) Yüce birey arketipi kahramana desteğini kahraman bir hata yapmadan önce ona çeşitli uyarı mesajları göndererek yahut kahramanın hatasından sonra onun yeniden toparlanıp dirilmesine yardım ederek ve onu terk etmeyerek gösterir. Bu yaşlı bilge; aklın, bilginin, sağduyunun ve sezginin temsilcisidir ve kahramanı bu özellikleri sayesinde doğru yola kavuşturur. Jung'a göre bilginin, aklın, sağduyunun ve sezginin temsilcisi olan bu yaşlı bilge adamın en önemli ahlaki özellikleri iyi niyeti ve yardımseverliğidir. (Jung,2012;91) Yaşlı bilge arketipi aynı zamanda toplumun değişmeyen değerlerini kişi boyutunda temsil eden karakter olmakla birlikte hem bireysel hem de toplumsal gelişimini tamamlamış olması nedeniyle de kahramanın erişmek istediği diğer yarısıdır. (Kanter,2005;133) Bu nedenle yaşlı bilge adam arketipi toplumun ideallerini onları gerçekleştirmiş bir şekilde bünyesinde barındıran, saygı duyulan, iyiliğin, doğruluğun, sağduyunun ve kahramanın erişmeyi arzuladığı bilgeliğin, toplumun değerlerinin temsilcisidir.

h. Hileci (düzenbaz) Arketipi

Hileci arketipi, kısmen eğlenceli, kurnaz, kötücül oyunları, şekilden şekile, rolden role giren, insanları yanlışta saptıran, olmadık şeyler söyleyen, gerçekliği yadsıyarak anlatan, aldatıcı, çıkarları doğrultusunda yaşayan, bilimceleler ve akıl oyunları ile şaşırtmacalar yapan, şaklabanlıklar, sihir numaralarıyla insanları aldatan, zaman zaman karşımıza yarı insan yarı hayvan imgesinde çıkan, değişken, güven vermeyen, aldatıcı bir tip olarak belirir. Özellikle birçok dünya mitinde, halk masallarında bu hileci, düzenbaz arketipe denk gelir. Hileci arketipi; fantezi içerikli anlatılarda, karnavallarda, şifa ve büyü ritüellerinde, dinsel korku ve aydınlanmalarda, kimi zaman açık seçik, kimi zaman da muğlak bir biçimde zaman ve mekanların ötesinde dolaşır durur. (Jung,2017:126) İnsan ve hayvan figürü olarak karşımıza çıkması, Jung'un hem insanın altında hem üstünde olduğunu çıkarımı yapmasını sağlamıştır. Bu arketipin en önemli özelliği; bilinçsizliğidir. Kendi hakkında o kadar bilinçsizdir ki, bir bütünlükten uzaktır. Hileci arketipi de bunun kaynağından doğmaktadır. Bu tüm bilinçsizliğin getirdiği önyargılar içinde kişi kendini topluma bağımlı hisseder. Kendi içine bakma yetisi kaybolunca, baskılanmış bilinçdışı gölge yanını çıkartabilir. Dolayısıyla bu da etik değerleri, neyin doğru, neyin yanlış olduğu bilgisini yok saydırır. Hilebaz, özellikleri şeytan figüründe bulunabilen, hayvan-ilahi bir ikili doğaya sahiptir.

i. Yeniden Doğuş Arketipi

Jung bu arketipi, kahraman mitinin aşamalarında ve kutsal kitap ve mitlerde inceleyerek, ortaya çıkmasının beş şekli olduğunu söyler. Yeniden doğum arketipinin kendini göstermesi için ruh göçünün olması gerekir. Bu arketipin birinci şekline göre; yaşam çeşitli bedenlerde devam eder ama yaşam çeşitliliği değişir. Yaşam süresi kesintiye uğrar ve ruhu göç eder. Başka bir dünyada yeniden doğuş olur. İkinci şekline göre; ölüm gerçekleşir ama insanın kişiliği, anıları, yaşamsal deneyimleri, duyguları, düşünceleri korunmaya alınır. Böylelikle o an içinde bulunduğu bedene ait ve yaşama ait ben ile aynı olma potansiyeli de doğmuş olur. Buna reenkarnasyon denir. Üçüncü biçimde yeniden doğumdan çok diriliş arketipine dönüşmesidir. İnsan ölümü yaşar. Ve sonra form değiştirerek yeniden ortaya çıkar. Bu doğum değil, diriliş olarak adlandırılır. Dördüncü biçim de arketipin ortaya çıkışı da; yenilenme olarak ifade edilir. Bu

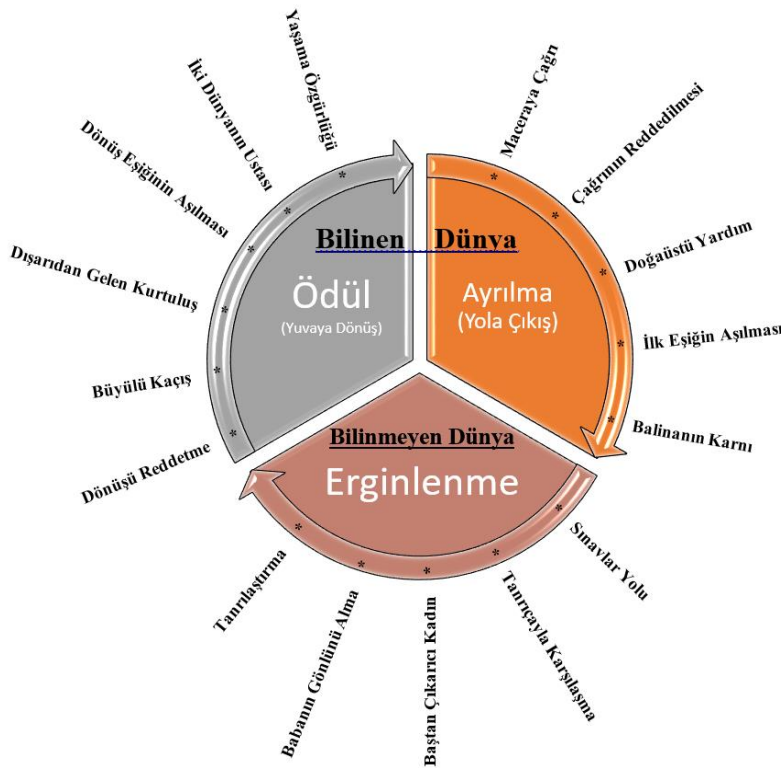
yenilenme arketipi gerekleřtiđinde, kiřinin z aynıdır. En nemli olanı daha ce olduđu kiřinin eksiklikleri, zayıflıkları dzelir, iyileřme hali iinde kiři en st potansiyelle yenilenir. Bu dnřmn rneđi; Hz. İsa yenilenmesi ve ycelmesi ve gđe ykseliři meselidir. Beřinci yeniden dođuř arketip biimi; kiřinin dolaylı yeniden dođuřunun gerekleřmesidir. Burada kiři yeniden dođuřu bizzat kendisi deneyimleyemez. Bir ayine, ritele katılır. Tanık olur. Jung'un buna verdiđi rnek; Hz. İsa'nın sembolik olarak kurban edildiđi ve topluluktakilerin buna řahitlik ettiđi riteldir.

Jung'un temellendirdiđi bu arketipler dıřında, masal ve mitlerde sıka karřımıza ıktıđını sylediđi ve yukarıda ki arketiplerden kknden beslenerek, ihtiya ve ynelimlere gre paralanarak ortaya ıkan on iki arketip'in varlıđını da belirtmiřtir. Jung'un dediđi gibi sayısızca arketip dnya zerinde mevcuttur. Fakat bizler insanlarda, mit ve masallarda, sanat ve iletiřimde en ok karřımıza ıkan arketiplere deđindik. On iki arketip; Hkmdar, Yaratıcı/Sanatı, Masum, Kařif, Yardımsever/Bakıcı, Asi, Sıradan İnsan, Ařık, Kahraman, Soyтары, Sihirbaz arketiplerdir. Bu arketipler genellikle yukarıda ki temel arketiplerin kklerinden beslenerek, yařam iinde ihtiyaa ve amaca ynelik ortaya ıkan ilk, biricik yapılardır.

III. KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU

Joseph Campbell'in dünya mitleriyle ilgili yaptığı geniş ve kapsamlı çalışmasında sayısız kültür, ritüel, hikaye, efsane, sembol incelemiştir. Bu yaptığı çalışmayı farklı ve özel kılan en önemli özelliği de, mitlerin simge ve sembol karşılaştırmalarını yapmasıdır. Sembolleri, simgelerin açılımlarıyla inceleyip, detaylandırıp, bu sembollerin kökenlerini, kültürel kodlardan, din, sanat, sosyal yaşam, sözlü ve yazılı kültürde aramıştır. Tüm bu çalışmaları sonucunda, yaradılıştan itibaren insanlık tarihinin izlerinde, kültürlerin ortak bir bilinç ile birleştiklerini sonucuna ulaşmıştır. Tüm bu çalışmalarını da; “Kahramanın sonsuz yolculuğu” adlı kitabında aktarmaya çalışmıştır. Kitabının yazma nedenini önsözünde şöyle açıklamaktadır; “Bu kitabın asıl amacı; kadim kelime anlamının kaynağını din ve mitolojinin katmanların derinliğinde çarpıtılmış olan gerçekliği aramaktır. Sonraki ikinci amacı ise de; Dünyanın her yerinde görülen benzer hikaye yapısının içindeki simgeleri kendilerini açıklamasına ve anlatmasına olanak sağlamaktır. Tüm bu amaçlar insanlığın binlerce yıllık yaşam ve deneyimi sonucunda ortaya çıkan ortak bellediğinin ifade edilişi olacaktır.” (Campbell, 2000;9) Kitabının ana eksenini, sayısız kültüre ait mitleri incelerken, karmaşık ve katmanlı çoklu yapılarına karşın aslında tek bir hikayeyi anlattıklarını keşfetmesiyle araştırmasını yoğunlaştırmıştır. Campbell, bu düşüncesini pek çok farklı kültürden mit ve efsaneyi karşılaştırmalı olarak inceleyerek çalışmıştır. Tüm çalışmalarında karşılaştırmalı mit örnekleri kullanmıştır. Kolektif bilinçdışı ve arketip üzerine yapılan çalışmalara katılsa da, mitlerle rüyaların aynı şey olmadığını ve karıştırılmaması gerektiğini savunur. Bir çok sembolle sıkça tekrar olay örgüsünden oluşan mitlerde, benzer mekan, nesne, olay, kahraman ve yolculuğun bulunduğunu çözümlenmiştir. Tüm bu benzerlikleri açıklayabilmek içinde yapısal bir çözümlenme yöntemi oluşturmak için çalışmıştır. Mitlerin çok katmanlı ve renkli karmaşık görünüşlerinin altında ‘aynı’ ve ‘tek’ masalı anlatıldıklarını fark etmiştir. Bu yapının anlaşılabilmesi için sadeleştirilerek bir kavram ortaya çıkarmıştır. ‘Monomit’ adını verdiği, benzerleri arasında tek ve

aynı anlamına gelen hikaye olan bu kavram sayesinde alanında en kapsamlı çalışmaya imzayı atmıştır. Campbell, kahraman arketipinin her zaman aynı yolu ve yöntemi izlediğini savunarak, on yedi aşamadan oluşan bir kahraman arketip yolculuğu oluşturmuş ve bunların hepsini monomit kavramı altında birleştirmiştir. Tek masal, tek kahraman, tek yol ve on yedi aşama... Bu yol haritası sayesinde, dünya üzerinde farklı kültürlerde anlatılan mit ve masal çözümlenmeleri, yapısal içeriğinin kalıpla kullanılacağını savunmuştur. Monomit yolculuğunun en önemli aşamalarını üç temel başlıkta ayırmıştır. Kahraman en büyük üç aşama yaşar. Ve üç aşama içinde, de başka birçok aşama deneyimler. Bu üç aşama onun nihai sonuca, ödüle ulaşması için olmazsa olmazdır. Bu yüzden üç aşama en önemlilerden öncesi ve sonrasında bir daha aynı kahraman olmayacağı üç eşik anlamına geldiğini de belirtmek gerekir. Bu aşamalar yani üç eşik, kahramanın yaşadıklarına ve dönüşümüne göre şöyle adlandırmıştır; kahraman ayrılma (yola çıkış) yaşar. Süreçte bir erginlenme aşamasına girer. Tüm buradan başarılı çıkarsa son aşamaya ulaşır yani; ödül ve yuvaya dönüş gerçekleşir. Campbell bunu bir çekirdeğin ana başlıkları olarak görür. Daha iyi anlaşılması ve görsel imge ile hafıza da yer etmesi için aşağıda ki şema örneğini verelim.



Şekil 4. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

A. Ayrılma (Yola Çıkış)

Bu sadece bir başlangıç noktası sayılmaz, kahraman için bir takım değişimlerin yaşanacağı sürecin çıkışıdır. Aslında bu aşama insanın yaşam evresindeki ilk aşamasına denk gelmektedir; doğum. Burada kahraman için yeni bir doğumun başlangıcıdır. Başka bir dünyaya geçiş, ilk ayrılışı ve yola çıkışıdır. Bu yolculuk onu yeni bir kendilik için çağırır. Bilinen, sıradan dünyada yaşayan kahramanın kendi gerçekliği onun dünyasını bilinen ve sıradan yapmaktadır. Bu dünyada genellikle sıkışmış, sıradan, olası, zorluk, sıkıntı içinde yaşayan biri olarak karşımıza çıkabilir. Kahraman, bu yolculuk için kendisinin seçilmiş olduğunu fark edecektir. Yola çıkışı, arketipsel olarak bireyin bireyselleşerek özben bilincinin gelişimi için ilk adımdır. Yola çıkış yani ayrılma evresinde belli aşamalar vardır.

1. Maceraya Çağrı

Kahramanın günlük yaşamın akışı içinde, ilk çağrı gelir. Bu kahramanı maceraya çağrıdır. Bu önemli bir aşamadır. Campbell'e göre dramatik olan akışın sağlanması ve maceranın başlaması için bu çağrının alınması gerekir. Bu çağrı kahramana bazen bir nesne, bazen bir insan, bazen zorlu koşul ve durumlarla gelebilir. Tek bir çağrı gelmek zorunda değildir. Kahraman genel de pek çok çağrı ile karşılaşabilir ve hepsi farklı kanallardan gelebilir. Kahraman çağrılar arasında seçim yapmakta zorlanabilir, şimdiye kadar hiç inisiyatif kullanmamış biri olarak görünebilir, zorlu şartlar altında, silik bir karakter olarak da karşımıza çıkabilir. İşte tüm bunlar onun çağrıları görmek, anlamak ve seçim yapmasını geciktirebilir. (Voytilla, 1999;8) Campbell, kahramanın maceraya çağrısının bazen bir davetle, faciayla, ölümlü, yıkımla, kazayla da gelebileceğini söylemiştir. Sadece tek değişmeyen şey o çağrının bir şekilde ve bir yolla gelecek olması gerçeğidir.

2. Çağrının Reddedilmesi

Kahraman sıradan yaşamı içinde gelen çağrıyı çoğu zaman anlayamaz, görmek istemez, bilinçdışına iter ya da fark edemez. Bazen bilinçli ya da bilinçsiz çağrı görülmez ve reddedilme gerçekleşir. Çağrıyı reddetme, onu görmezden gelme halinden de yaşanabilir. Burada kahraman sıradan ve bildiği hayattan

kopamayabilir. Şartları onu çağrışı kabul etmesini engelleyebilir. Ya da onun çağrı için çok daha çetin bir durum yaşaması gerekebilir. Çağrı alınca kahraman, günlük ve sıradan yaşamın konforu içinde yaşayamaz olur. Tüm çareleri tükenir. Zorluk üstüne zorluk yaşar, artık her şey ona maceraya çıkması için olanak hazırlar. Savunma mekanizmaları gider, terk edilir, ölüm yaşar, kayıp içinde kalır, üzerinde ki baskı artar, sıkıntı içinde sıradan dünyasına sığamaz olur. Kaçıp gitmek isteğı gelir. Onu çevreleyebilecek bu şartlar altında kahraman çağrışı kabul etmek zorunda kalır. Hiçbir çağrı ve yolculuk konfor içinde gerçekleşmez. Bu çağrışı kabul eder etmez aksi bozuk olan dengesi, alt üst olacak. Üst sandığı hayatının altına girecektir. Kendini kocaman bir gizem, çözülmeyi bekleyen sorun, ölüm kalım meselesi ya da cinayet içinde bulacaktır. İşte bu onun çağrışı alma nedenini ilk kez fark ettiğimiz andır. Bir yanlış ve sorun varsa yola çıkılır. Bilinen, sıradan dünyasından ayrılar bir bilinmezliğe ve tehlikeli bir dünyaya doğru yola çıkan kahramanın bu önündeki ilk eşiktir. Kendisi ve çevre ile olan ilk çatışma meydana gelir. Kahraman ilk kez büyük bir görev içinde kendini bulur, yetersiz hissederek, bilinmezlik içinde korkuya kapılabilir. Bu güven eksikliği içinde de çağrışı reddedip, kendi sıradan dünyasına girmek isteyebilir. Çağrısının Reddedilmesi aşaması yaşanınca, kahraman kendisini maceraya hazır hissetmediğini gösterir. Ve kaçış içindedir. (Vogler,1998;17) Bu kaçışın ve yetersiz hissetmesinin en önemli sebebi kahramanın bilinen dünyada sahip oldukları kısıtlıda olsa onları da kaybetmek istememesi veya kendini henüz tanımadığı için bilinmezliğe cesaretinin olmamasından kaynaklanan kaybetme korkusundan gerçekleşir. Bütün mitler ve masallar, bu reddetmenin kahramanın bildiğı ve kendi çıkarına olandan vazgeçmesi anlamında gösterir. Bilinmezlik korkusu içinde cesaret kahramanın en önemli anahtarı olacaktır.

3. Doğaüstü Yardım / Akıl Hocası İle Tanışma

Kahraman sahip oldukları ve macera arasında kalır. Kahramanın yolculuğunun gerçekleşmesi için de belirsiz ve tehlikeye rağmen çağrı kabul edilir. kahraman için yeni bir maceranın başlangıcı ve merak duygusunu burada artmaya başlar. Bu attığı ilk cesur adımdır. Önemli bir aşamadır. Sahip olduğu her şeyi geride bırakır, bir daha geri dönmeme ihtimaline rağmen yola çıkmayı kabul eder. Bu cesareti ona doğaüstü bir yardım ile karşılık gelir. Tüm yolculuğunda ve görevinde kahramana yardım edecek bir koruyucuyla karşılaşır.

4. İlk Eşiğin Aşılması

Kahraman yolculuğunda akıl hocası yardımıyla gitmesi gereken dünyanın kapına gelmiştir. O eşik artık bildiği tüm dünyayı geride bıraktığı aşamadır. Bilinmeyen, karanlık, özel dünyaya geçmek için bu eşiği aşması gerekir. Ama eşik de genellikle o bilinmeyen dünyaya ait, güçlü, fantastik bir engel vardır. Kahraman eşik muhafızı ile karşı karşıya gelir. Eşik muhafızı, bilinmeyen, özel ve karanlık dünyaya açılan kapının önündedir. (Campbell, 2000;94) Kahraman eşik muhafızını bir dövüşür ve kazanır. Bilinmeyen ve özel dünyanın içinde kahraman sanki balinanın karnı içinde yeniden doğuşu için yol almaktadır.

5. Balinanın Karnı

Eşiği aştıktan sonra bu bilinmeyen dünya kahraman için yabancı olduğu her şeyi içinde barındırmaktadır. Burası aslında kahramanın kendi özel dünyası da sayılabilir. Jung bakış açısıyla ele alacak olursak; burası bilinçdışı diyarı diyebiliriz. Kahramanı çetin sınavlarla dolu yola hazırlayacak bir aşamadır. Yunus Peygamberin bir balık tarafından yutulması, Yusuf'un kuyuya atılması bu aşamanın en önemli örnek kaynaklarıdır. Genellikle yeraltı dünyası olarak da kabul edilmiş ve kahramanın ölümler diyarına gidip gelmesi, Hades ile karşılaşması, mağara da kalması olarak da anlatılır. Campbell tüm dünya mitlerini karşılaştırmalı araştırması sırasında bu aşamanın rahimin en önemli sembollerinden olan biri olduğunu belirtir. Genellikle bir balinanın, filin, kurdun ve benzeri varlıkların karnına girip yok olup, ölümün yaşanıp, sonrada dışarı çıkarak yeniden dirilme, doğumun sembol diliyle anlatıldığını belirtir. Kahraman karanlık bir tünelde, kuyuda, mağarada, balina karnında kendini geçektirmek için eskiyi bırakması gerekmektedir. Bu yüzden kahraman bu aşamayı aştığında yenilenir, yeniden doğumu gerçekleştirir. Genellikle yeraltı dünyası olarak da kabul edilmiş ve kahramanın ölümler diyarına gidip gelmesi, Hades ile karşılaşması, mağara da kalması olarak anlatılır.

B. Erginlenme

Kahramanın yolculuğunun ikinci evresi olan erginlenme yaşam döngüsü olarak ölümün yaşandığı yerdir. Burada kahraman ruhsal bir büyüme yaşayarak, kendini gerçekleştirme yolunda yol alır. Kahramanın içinde ben algısı ve kendilik

dengesi yeniden kurulmaya başlar. Kahramanın pek çok sınava tutulacaktır. Tüm bu engellerde ve zorluklarda kahraman yeteneğini, bilgisini, gücünü ve cesaretini kullanmayı öğrenerek, erginlenecektir.

1. Sınavlar Yolu

Sınavlar yolunda yeni dostlarla tanışır, yeni düşmanlarla karşılaşır ve sınanır. Kendini ve yeteneklerini anlamaya başladığını, yardımcılarının öğütleriyle keşfettiği, bir aşama yaşar. Sınavlarla ustalaşmaya kendini ve yeteneklerini keşfettikçe donanımlı ve güçlü hale gelir. Deneyimler elde eder ve dost, düşman anlar. Bu aşama kendini bulması için önemlidir. Fiziksel ve ruhsal olarak güçlenir ve yeni sınavlar, zorluklar için direncini artırır. Bireysel gelişimini sağlayan, kişiliğinin geliştiği, zihinsel ve fiziksel özgürleştiği, geliştiği bir süreç yaşar. Burası kahramanın mücadele ettiği, maceradan maceraya atlamaya başladığı aşamadır. Süreçte kaybedeceği birçok şey yaşar ama yardımcıları vardır. Onların desteği, olağanüstü güçleri, tılsımları ve gizli araçları, büyülü nesnelerin yardımıyla güçlenir. Yardımın gelmesinin en önemli sebebi de kahramanın amacının iyi ve mutlak yararlı güç için verdiği mücadeleden dolayı olmaktadır. Campbell, bu aşamanın insanın kendi yaşam yolculuğunda da önemli bir evre olduğunu söylemiştir. İnsan, duymak ve anlamak için bir şekilde arınmaya ve vazgeçmeye başvurmak zorunda kalabilir. Bu da sorunumuzun bir parçası, bunu nasıl yapacağız diye sorar ve sonra; "...yoksa Saadet Bahçesi'ne sizden önce gelenlerin geçtiği sınavlardan geçmeden mi gireceğinizi sanıyorsunuz..." diyerek sonlandırır. (Campbell, 2000) Hiçbir ödülün zahmetsiz, hiçbir saadetin emeksiz olmayacağını kahramanın geçtiği sınav yolu aracılığıyla hatırlatır.

2. Tanrıçayla Karşılaşma

Kahraman onu yola çıkartan görevini, amacını gerçekleştirmek için tüm sınavları atlattıktan sonra tanrıçası ile karşılaşır. Bu karşılaşma mir karşılaşmalarının bazılarında olumlu, bazılarında olumsuz olmaktadır. Tanrıçanın özellikleri de hem olumlu yani aydınlık hem olumsuz yani karanlık taraflarını gösterecek şekilde tasvir edilir. Burada Jung'un arketiplerinden anima arketipini görmekteyizdir. Kutsal evlilik aşaması yaşanabilir. Burada kahramanın erkek ya da kadın anlam değişmez. Tanrıça olmazsa da bir tanrı ile karşılaşma gerçekleşir. Bu aşamada bazı mitlerde kahramanın eşini bulup ve tamamlanması gerçekleşir.

3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Baştan Çıkarıcı Kadın aşamasında ise sonrasında kahramana büyük kazanımlar katacak bir varlıkla sınanır. Bu sembolün amacı; figür genellikle kahramanı yolundan döndürmek, durdurmak için kötü güçler tarafından gönderilmiştir. Bu yüzden bu aşamayı Campbell açıklarken; mitolojik kahramanın yolculuğu esnasında kasının baştan çıkarıcılığı etten yani cinsellik boyutuyla ele alınır. Kadın bu rolüyle kahramanın menziline ulaşmasını engellemeye çalışır. Kahraman, baştan çıkarıcı figüründen olumsuz etkilenir. Kahraman bu aşamaya kadar yaşadıklarını kaybetmek üzerine sınanır ve kendi içindeki arzularıyla yüzleşerek, bilinçli kararlılıkla yola devam eder. Kahramanın yaşadığı büyük tereddüt büyük dönüşümden önceki önemli bir eşiğin işaretidir. Kahraman bu alıkonulmaya karşı görevi ve amacı için yoluna devam eder. Campbell bu aşama için verilecek en iyi örnek olarak; Odysseus'un alı koymak için baştan çıkarıcı kadın olarak karşına Kirke'nin, Kalypso'nun çıkmasını vermiştir. (Campbell, 2000;141-146)

4. Babanın Gönlünü Alma

Baba imgesi Tanrı ile eşdeğer anlamdadır. Görevi için yola devam eden kahraman baba yani kahraman için tanrı anlamını taşıyan figürle buluşur. Genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlar; 'iyi' ve 'kötü'yü temsil eder. Bireyselleşme için bireyin kendi egemenliğini ve özgürlüğünü eline alması gerekir. Bu da baba-oğul arasında ilişki ile sembolize edilir. Bu mücadelede kahraman kendi erginleşmesini ispatlayacaktır. (Campbell, 2000: 157) Babanın Gönlünü Alma aşamasında kahramanın babasıyla bütünleşmesi gerçekleşir.

“Babayla karşılaşacak kahramanın sorunu, ruhunu, bu devasa ve acımasız kozmosun bunaltıcı ve akıldışı trajedilerinin varlığın görkeminde tamamen nasıl egemen kılınacağını anlayacak kadar korkusuz kılmaktır. Kahraman yaşamı kendisine özgü kör noktasından aşar ve bir an için kaynağa bir bakış atar. Babanın yüzünü görür ve anlar – ikisi bir araya gelmiştir.” (Campbell, 2000: 170)

5. Tanrılaştırma

Tanrılaştırma aşamasında kahraman artık yolculuğa çıkış nedenini tamamen anlamıştır. Korkularından tamamen arınan kahraman içindeki tanrı gücüne

ulaşmıştır. Bu aşamada kahraman bilinçdışından bilinç düzeyine ulaşır ve bilinmeyen dünya da kendi egemenliğini yaşamaya başlar. Bu eylem aslında bir arınma ve nirvana sürecini deneyimlemesidir. (Campbell, 2000: 173-200)

C. Ödül / Yuvaya Dönüş

Bu aşamada kahraman görevi ölümsüzlüğe ulaşmaktır. Campbell burada ölümsüzlüğün genel anlamına karşı uyarır. Bu aşamada ölümsüzlüğe ulaşma görevi bedenen değildir. Ruhunun ölümsüzlüğü yaşaması için Campbell çarmıha gerilme diye açıklar. (Campbell, 2000;225) Bu ödül, kahramanın en başından itibaren yola çıkmasının hak edişidir. Sonuçta tüm yolculuğu boyunca birçok kere ölümle yüz yüze gelmiş, kayıplar vermiş, korkusuna rağmen yola devam etmiş, ejderhayı yenmiş, canavarı öldürmüş, iç dünyasında ki sıkıntılarıyla yüzleşmiştir. (Voytilla, 1999;11) Bu aşamanın nihai amacı, kahramanın geçtiği bütün aşamaların, onu bu en son ödüle hazırlamak için yaşanmışının hak edişidir. Kahramanın görevini yerine getirip, ödülü almasına rağmen bu onun yolculuğunun tamamlandığı anlamına gelmez. Kahramanın sonsuz yolculuğu sürecinde geldiği son evre; yuvaya dönüştür. Yeniden doğmuş olan, erginlenmesini tamamlayan kahraman başlangıç noktasına geri dönmelidir. Kahraman geldiği yere, başladığı noktaya, önceki sıradan yaşamına geri dönmek zorundadır. Özbene ulaşma sürecini tamamlaması için ödülünü götürmesi gerekir. Bu da yeniden doğmuş olan kendisiyle birlikte yeni bir yaşamın sembolize edilmesini sağlar.

1. Dönüşü Reddetme

Kahraman bilinen dünyada çağırıcıyı reddetmesi gibi bu bilinmeyen dünyadan da dönüşü reddetmesi gerçekleşir. (Campbell, 2000;225) Bazı mitler incelendiğinde, birçok nedenden dolayı kahramanın dönüşü reddetmesi kabul edilebilir. Tıpkı çağırıcıyı reddedip, bilinmeyen dünyaya gitmeme durumunu filmlerde işledikleri gibi bu da çok ender olsa da görüşmüştür. Yine de bu aşamada kahraman tüm reddedişlerine rağmen dönüş gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kalacaktır.

2. Büyülu Kaçış

Büyülu Kaçış aşaması kahramanın bu büyülu dünyadan saklanması için bir kaçış gerçekleştirdiği alandır. Bazen de kahraman ödülü karşılıksız aldıysa, hiçbir bedel ödemedende elde ettiyse işte bu son aşamada bunun dengelenmesi sağlanır. Dönüş yolunda kahraman düşmanıya savaşmak zorunda kalır. Heyecanlı, gerilim dolu bu aşamada kahraman tüm potansiyelini kullanır, dostlarından ve olağanüstü iyi güçlerden desteklenebilir. Düşmanını yenen kahraman bu büyülu kaçış sırasında tüm görevi gerçekleştirdiği için ödülün gerçek ve tek sahibi olacaktır. Bu aşama tüm maceranın büyük bir heyecan ve merakla sonlanıp, adalet ve dengenin sağlanması için önemli bir aşamadır. (Campbell, 2000;228)

3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Kahraman dönüşü reddettikten sonra büyülu bir kaçışla başka bir maceraya gitmiştir. Burada kendi macerasından kaçsa da yapması gerekenleri yaşamak zorunda kalır, belki eseri tutulur, engellenir, son savaşını verir. Yola çıkış için yanına gelen doğaüstü yardım yani akıl hocası bu aşamada da yanındadır ve onu destekler. Campbell, kahramanın kaçışının ve dışarıdan gelen doğaüstü yardıma neden ihtiyacı olduğunu; “Kim dünyadan atıldıktan sonra geri dönmeyi arzular” diyerek açıklar. Zaten tam bu aşamada kahraman tüm yaşadıklarından güçsüzleşmiş, yorulmuş ve dışarıdan gelen yardımla geri dönmesi için uyarıları almış durumda olacaktır. (Campbell, 2000: 239)

4. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Kahramanın yola çıkarken ilk eşiği aşması gibi dönerken de bu eşiğin aşılması gerekir. Burada kahramanın yaşamdan ölüme, bilinden bilinmeyene, aydınlıktan karanlığa, sıradan dünyadan özel dünyaya zıtlıkların, karşıtlıkların birleşiminde yolculuğunu tamamlayarak döngüsünü bitirmesi içinde bu aşamayı tamamlaması gerekir. Ve yaşamın döngüsü, başta ve donda benzer engellerle tamamlanır. Bu başta ve sonda olan aşamalarda en büyük fark, artık kahraman aynı değildir. Dönüşmüş ve yenilenmiş kendi bireyselliğinde bütünleşmiş bir kahramandır. Bu eşikte yine eşik muhafızı çıkmasını engeller ve kahraman muhafızla daha deneyimli bir mücadele yaşar. (Campbell, 2000;251)

5. İki Dünya Ustası

Dönüş eşiğini aştıktan sonra kahraman için önemli olan bir şey de günlük yaşama uyum sağlamaktır. Yolculuğu boyunca yaşadıkları sayesinde kahraman bireyselleşme yolunda sınırlarını ve korkularını aşmış ve arınmış, yeniden doğmuş olarak dünyaya gelmiştir ama dünya yaşamına karşı tutkusu ve dünya zevklerinden beklentileri kalmamıştır. İşte tam bu durumdan dolayı kahramanın bu aşamada iki dünya arasında yaşadığı tüm deneyimleri birleştirmesi gereklidir. İki dünya arasında gidip gelme, aydınlık ve karanlık, bilinen ve bilinmeyen arasında kendini gerçekleştirme sürecini deneyimleyen kahraman tüm bunları bütünleyerek sıradan dünyada tüm bu bilgilerle nasıl yaşaması gerektiğini de bilmektedir. Tek yapması gereken bu bilgi ve tecrübeli eyleme dönüştürmektir. Kahraman yolculuğunun bütünlüğünde ve iki dünya arasında dengeyi bulur. Bu dengeyi bulmasından sonra iki dünya ustası olur. Kendi yaşamsal bütünlüğünü ve bireyselliği tamamlar. (Campbell, 2000;190)

6. Yaşama Özgürlüğü

Kahraman kendi bütünlüğünde ve bireyselliğinde farkındalığıyla dengeyi bulup, iki dünya arası ustalık kazandıktan sonra; yaşama özgürlüğü aşamasına gelir. Bu aşamada iki dünyayı deneyimleyen kahraman, yeniden doğan ve dengesini bulan yeni kendi sayesinde, ölüm korkusundan sıyrılarak bunu yaşamsal özgürlük haline dönüştürür. Kahraman artık dünya üzerinde yaşayan tüm varlıklar için yaşam ve ölümün geçerliliğini ve bunun bir son olmayıp, zıtlık ve karşıtıllıklarıyla birbirini tamamlayan bir bütün oldukları bilincine ulaşmıştır.

IV. HİKAYE ANLATMA SANATI

İnsanlık var olduğundan beri kendi varlığını, kültürünü, inançlarını, yaşamını, duygu ve düşüncelerini anlatmaya ihtiyaç duymuştur. Bu anlatma ihtiyacını ilk insandan bu yana görmekteyiz. İnsan kimi zaman mağara duvarına çizdiği resimlerle anlatmıştır. Bazen de bedenini kullanarak anlatmıştır. Sözü ötesinde anlatma hali, sanatın var oluşunun en temel unsurlarından biridir. Devinen insan, mağara duvarına çizen insan, sözü var eden insandır. Bu da anlatı halinin sonsuz yaratımını sağlamış ve duygu, düşüncelerini aktardıkça arınmış, yaşamla, doğayla, kendisi ve çevresi ile anlatarak bağ kurmuştur. Bu da insanlık kültürünün oluşumunu sağlamıştır. Varlığını kanıtlaması için sözün gücü ile birleşmiştir. Dilin gelişimi ve iletişimin en temel ihtiyacı anlatma isteğidir. Bu arayış ve ihtiyaç sözlü kültürün en temel yapısını oluşturmaktadır. Anlam arayışı içinde olan insanlık yüzyıllardır kendini ve yaşamı destanlarla, efsanelerle, mitolojik imgelerle, masallarla ifade etmiştir. Bu da sözlü kültürün dilden dile aktarılmasıyla insanlığa ait en büyük kolektif ağın oluşumuna gebe kalmıştır. Anlam arayışı, sonsuz hayatın ifadesi, ölümsüzlük dilekleri, doğanın döngüsel işleyişi, yaşamın dengesi sözlü kültürün içinde ritüellerle, mitlerle her an yeniden deneyimleyerek dönüşmüş, nesiller boyunca bir sonraki evreye geçerken, nesilleri beslemiş ve insanlık tarihinin sözlü kültürünün oluşumuna vesile olmuştur. İlk insandan bu yana anlatma sanatı var olmuş. Ve sözlü kültür aracı ile bir sonraki nesil arasında güçlü, örük, iç içe geçmiş, bir yumak misali güçlü bir ağ oluşturmuş, kolektif yapının örülmesine söz katkı sağlayarak evvel ve şimdi ile güçlü bir köprü oluşturmuştur. İnsanlık tarihi sözlü kültürün içinde dün, bugün, birleştirmiş ve zamansızlık, mekansızlık hikayelerin ve imgelerin gücü ile var etmiştir. Evvel ve şimdi bir hikaye içinde birleşmiş, kolektif imge gücüyle insan hikayenin içinde yolculuk etmektedir. Bunun bu kadar güçlü ve sanki kendiliğinden oluşması, insanlığın ortak sembol, imge, duygu, kültürel kodları ile ilişkili olmasındandır. Fantazyaya sayılan bir hikaye ile insanlık kendi bireysel hikayesi ile yüzleşerek dinlemeye, anlatmaya devam etmektedir. Bu güçlü

ihtiyaçtan dolayı her çağda sözlü kültür gündelik hayatın içinde varlığını sürdürmüştür. Günümüz teknoloji ve modern çağında bile bağlantı kurmak için hala hikayelere ve sözün var ettiği fantazyaya dünyasına ihtiyaç vardır. İnsan sosyal bir varlıktır ve kendi varlığını bir başka varlıkla kanıtlarken, sözün gücü ile de hikayesini paylaşmaya hep ihtiyaç duymuştur.

A. Sözlü Kültür Ve Hikayenin Doğuşu

Tüm bu birleşenlerin içinde anlatımın var olması ilk başta sözle olmuştur. Sözcüklerin yapısal ilişkisi dili doğurmuştur. O halde anlatılan tüm insanlığın ortak kolektif bilinçdışı kopmaz bir ağ içinde olsa da; anlatım dil ile ilişkilidir. Walter J. Ong, 'Sözlü ve Yazılı Kültür' adlı kitabında; sözlü kültürle oluşmuş olan dilin yapısına dair araştırmalar yapmıştır. Sözün dilinin oluşumuna zemin hazırlarken ikisinin yazılı kültürün en temel yapı taşlarını oluşturduğunu belirtmiştir. Bunun yanında sözlü ve yazılı kültür arasında temel farklılıkların ve özelliklerin neden olduğunu araştırmıştır. Dil bilim kuramcılarında olan Ferdinand de Saussure de; sözün konuşma dilini oluşturduğunu ve günlük yaşam içinde ağızından çıkan her sözün dikkatle incelenmedi gerektiğini belirtir. Çünkü ona göre söz hem faydalı hem de tehlike bir çok durumu doğurabilecek güçtedir yüzyıllar içinde sözün yazıyla tamamlanan bir hale gelse bile, sözlü kültürde olan değişimin sözlü anlatımla olduğunu söylemektedir. (Ong;2013:18) İnsanın toplumsal bilgi ve birikimini kültürel birleşende bir araya getirip, anlamlandıran tek ve en önemli unsurun söz olduğunu görmekteyiz. Sözlü anlatımla nesiller boyunca aktarım devam eder ve günlük yaşam içinde yenilenerek işlevsel olarak varlığını sürdürür. İnsanlık tarihi boyunca da insan anlatma, paylaşma ve birlikte yaşama sosyalleşme ihtiyacını gerçekleştirmek için; hikayelere ihtiyaç duymasını doğurmuştur. Bu da sözlü kültürün dönüşürken birbirlerine aktardığı sözün anlamını güçlendirmiştir. Bu tüm bu aşamalarla sözlü kültür oluşmaktadır diyebiliriz. Yazının icadıyla birlikte sözün, yazılı metinlere aktarılması ve kayıt altında olmasını sağlamıştır. Bunu sağlayan en önemli özne ise insan ve bilinç ve bilinçdışı öğeleridir.

Sözlü kültürün insanlık tarihinin bir birleşeni olduğunu söylemek en doğrusu olacaktır. Sözlü tarihin oluşumunu sağlayanlar sadece o kültürün kahraman ve liderleri değildir. Sözün gücü, kuşaktan kuşağa aktarılan kültürü bir

arada, uyum ve değerlerle birleştiren ve medeniyetlerin oluşmasına, kuşaktan kuşağa bu değerlerin taşınmasını sağlayan büyük bir alanı oluşturmaktadır. Sözlü tarih sayesinde, kültürler, medeniyetler, toplumsal sınıflar ve yaşam değerleri, ritüelleri, inançları ile bir bağlantı kurulmasını sağlar. Sözlü geleneğin en önemli amacı yaşanan tüm deneyimleri yani insanlığın tarihini anlatılarla yeni gelen nesile aktarmaktır bu da insanlık tarihinin yazı olmasan evvel oluştuğunu göstermektedir. Bu yüzden anlatılar birçok toplumsal deneyim yansımalarıdır. Sözlü tarihin aktarıldığı zamanlarda anlatıların kuşaktan kuşağa geçmesi, toplumda bilginin aktarılması için hikaye anlatıcıları çok önemli toplumsal söz temsilcileri görevindeydiler. Anlatıcıların sözün gücünü kullanmaları ve etkili bir biçimde anlatmaları sayesinde topluluklar arasında güçlü bir bağlantı ve iletişim sağlanmaktaydı. Bu da bir topluluğun kendi medeniyetini oluşturması ve gelecek kuşağa sağlam bir bellek bırakması için çok önemli görülmekteydi. Bu bağlamda sözlü tarihin oluşumunda bir anlatıcının yaşadığı toplumun belleği, hafızası, tarihi, sözcüsü olduğunu söylemek onu en iyi tanımlayan açıklama olacaktır. Sözlü kültürün devamlılığını sağlayan en önemli etken de, anlatılan sözün sık ve yüksek sesle anlatılmaya devam etmesi sağlamaktadır. Her anlatan, anlattığı hikayeye kendinden bir şeyler katardı. Anlatan kişinin özellikleri, dili kullanımı, yaşı, mesleği, toplum içindeki kimliği kültürü, inanç ve değer yargıları anlatının içeriğini etkiler ve sözün anlamına katkı sağlamış. Böylelikle anlatı biçimleri anlatana göre dönüşüm geçirmiştir. Bu da metnin yapısı ve biçimsel olarak anlatılanın aynı olsa da, onu anlatma sırası, detayları, duygularında büyük farklılıklar oluşmasını sağladı. Mitler böylelikle o kişiler tarafından şekillenir, dönüştürülerek toplum içinde yararlı şekilde aktarıldı. Bunu şamanlar genellikle, dini törenlerde, ritüellerde, geçiş seremonilerde anlatıp, canlandırma yaparlardı. Tarihsel süreç içinde canlandırma ile anlatmayı görevler vererek anlattıkları görülmektedir. (Ekici, 2005;227)

Söz bir büyüdür. Asırlardır insanlar sözün büyü etkisinde kültürleri, tarihleri ve yaşamı inşa etmişlerdir. Bu büyüün bozulmadığını ve yazılı kültürde de aynı etkiyi gösterdiğini Ong şöyle açıklar; dünyanın dört bir yanında insanlar birçok sözü, hikayeyi, kültürlerine ve yaşam anlayışlarını oluşturan atasözlerini, deyimlerini, insanın tamamen kendine özgü konuşması, duyguları, algılayışı, niyetiyle sözü kullanmaktadırlar. Bunların hepsinin kullanım amacına

göre pek çok tehlikede ve niyet barındırmaktadır. Böyle büyük bir etki alanı içinde bir medeniyetin ve toplumun amacını, yönelim ve insanları yönlendirebilecek büyük bir güce sahiptir. Sözün büyüğü kullanan niyetlerin büyüğünden kaynaklanmaktadır.(Ong;1995,23-24) Sözün gücü ve büyüğü evrensel alanda kolektif bilinçdışının gölgelerinden gelirse birçok yıkıma sebep olabileceğinin de önemli bir ispatıdır. Anlatı pek çok antropolojik açıdan da incelendiğinde; insanlığın yaşamla bağ kurmaları, kültür aktarım sağlamaları, dünyayı anlamlandırmaları için en çok kullandıkları öğretici bir nitelikteyken, sanatın yapı taşlarından biri olduğu içinde evrensel bir araçtır. (Dervişcemaloğlu;2014:49) Bununla birlikte söz söyle sanatının zihnimizde geriye dönüp bakma, hafızada depolanma, hatırlanma ve yaşam içinde deneyimleme işlevleri varken, yazılı kültürün de anlaşılmayan bir yeri tekrar dönüp, bakılarak, okunma şansı vardır. Bu iki kültürü işlevsel olarak birbirinden ayıran temel ayrımıdır. (Ong;1995:53)

Özetle; sözlü kültürün en önemli mirasını anlatı sanatı yani hikaye oluşturmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca insan sözün büyüğünü kullanarak yaşamda anlam arayışını sürdürmektedir. İnsan anlatma ihtiyacıyla; sözün aracılığıyla bilgiyi çoğaltmak, korumak, paylaşmak için birçok hikaye doğuşunun kaynağını oluşturmaktadır. Medeniyetler çağlar içinde kendi anlatılarını oluşturmak için savaş destanları gibi pek çok anlatı oluşturmuştur. Bu anlatılar kuşaktan kuşağa aktarılır toplumsal bilincin, kültürün, yaşayışın, tarihin oluşumunu sağlamıştır. Sözlü kültür bunu tekrar edilen ritmik yapı içinde sürekli anlatılan mesellerle toplumun içselleştirmesine ve aktarmasına zemin hazırlamıştır. Bu ritmik ve tekrar tekrar, sık sık ve yüksek anlatılan meseller, hikayeler sayesinde insan zihnin hafızasında depolanarak kalıtımsal olarak toplum içinde yaşayış ve yaşamı algılayışta etkili rol oynamaktadır. Sözü paylaşma ve hikayelerle bağ kurma ihtiyacı insanın kendisiyle, yaşamla, geçmiş ve gelecekle bağlantılı olmasını, sosyalleşerek, varlığını aktarma ihtiyacının aracı olmuştur.

1. Mit Ve Masal Yapısı

Mitlerin, asırlarca yıl öncesinden başlayan kadim kökleri, geçmişten günümüze kadar sanatın her alanında kaynak olarak önemli bir yerdedir. İnsan

zamanın sonsuz olasılıkları içinde, gözlerini ve aklını yaşadığı dünyayı anlamlandırmak için kullanmıştır. Gecenin karanlığında yıldızları seyre dalan, güneşin doğuşuyla gecenin gündüze dönüşüne şahit olan, bulutların kararmasıyla yağmur altında ıslanan, toprağın yeşerip, ağacın meyve verdiğini, kedi bedeninde ki dönüşümü, mevsimlerin birbirini tamamlayan dönüşüme şahit oldukça bunları anlamlandırmak için bilinmeyene dair arayışa girmiştir. Doğum ve ölüm arasında yaşadığı zamanın içinde tüm bunları gözlemleyip, yaşama şahit olurken, ölümü, ölüme şahit olurken doğumu izlemiştir. Kendine ve yaşama ait var oluş sorularına anlam arayan insan gözlemediklerini, gördüklerini, yaşadıklarını, hissettiklerini, deneyimlerini anlatmak istemiştir. İşte bu anlam arayışı bilimsel olarak insanlığın avlanış sırasında sözün doğuşunu sağlamıştır. İnsan, neden ve nasıl sorularının peşinde anlam arayışını sözle bağlamışlardır. Düşünen varlık olarak insan yaşamı yorumlamayarak sözle, düşündüklerini, sezdiklerini, deneyimlerini, hislerini, yaşadığı evreni, doğayı, evveli, sonrası, varlığı, yokluğu, hiçliği, sonsuzluğu, yaşamı anlamlandırma çabası, soruları doğurmuştur. Kendi sorularına yine yaşam ve kendi içindeki döngülerde cevaplar bulmuştur. İşte tam burada mitos doğmuştur. Mitler sadece hikayeler değildir. Ritüellerle uyandırılabilen enerji içerirler. Yaşamın pek çok alanında sembol ve mitlerin ritüel yapıları vardır. Günlük yaşamlarımızda ve algılarımızda bizi etkilerler, ancak bunun nadiren farkındayız. Campbell'a göre, farklı kültür ve dönemlere ait tüm mitlerin ortak noktası, insanın temel ilkeleri bulma ihtiyacına işaret etmeleridir. Ancak bu derin insani ihtiyaç, hayatın anlamı sorusuyla değil, hayatta olma deneyimiyle ilgilidir. Bu deneyim için arayış ve insan ihtiyacı, mitlerde ifadesini bulur. Bu nedenle mitler bugün hala geçerlidir ve birçok insan için çekiciliğe sahiptir.

Mitos'un kelime anlamı olarak Eski Yunan'da söylenen ya da duyulan söz ve öykü, masal, efsane anlamına gelmektedir. Biz buna 'ilk söz' diyebiliriz. Çünkü yapı olarak tüm sözlerin ilkinin barındırır. Platon ve Tarihçi Herodot mitos tarihi değer olamayan, gerçeklerle ilişkisiz uydurma söz olarak görmüşlerdir. Mitos kendi içinde iki ayrı kavram daha barındırmaktadır. Bu da Epos ve Logos'tur. Mitoloji sözlüğü kitabında Azra Erhat mitos ile ilgili, anlatılan öykünün sözün içeriği, eposda o söylenen sözün ölçüsü, süsü ve ritmik dengesidir diye açıklamıştır. Epos; bir düzen ve ölçüde söylenen söz anlamındadır. Güzelleştirilen, süslenerek söylenen söz olarak tarif edilir. Ozanların okudukları

şiiir, anlatı, hikayelerin kaynağı epostur. (Erhat;1996;2) Günümüzde ise; epos sözcük olarak dönüşerek epik, epepe olarak aynı anlamda kullanılmaya devam etmektedir. Epos ne kadar kulağa, kalbe hoş gelirse, mitosun anlamı ve etkisini arttırır. Bunların ikisi birbirini besleyerek bir bütünlük oluşturmaktadırlar. İnsanlığın ilk çağlarında oluşan efsaneler, destanlar günümüze kadar etkisini kaybetmeden geldilerse bunun en büyük nedeni mitos ve epos uyumudur. Sözlü kültürde sözün gücünden önceki bölümde bahsettiğimiz gibi; ritmik olan sözler akılda kalıcılığı daha fazla olan ve haz uyandırarak, aktarımı kolay olan anlatımlardı. Logos ise; akıllı insanın düşünceleriyle doğan sözdür. Logosun temeli gerçeğe ve akla dayanmaktadır. İnsanın gerçeğini, akılla, düşünceyle, doğa kanunlarını, sırlı görünen yaşamın kaynağını düşünce ve gerçeğin temelinde akla uygun sözle yerine getirmek logosun kaynağıdır. Logos yaşamın gerçek düzenini, yasal sürecini yansıtan söz anlamındadır. Günümüzde her hangi bir araştırma, bilgi ve bilimin kaynağı logos oluşturmaktadır. Mitos ve epos birlikteliğinden uyum ortaya çıksa da logos keskin bir yapıya sahiptir ve zıt iki ayrı sözü oluşturmuşlardır. (Erhat;1996:2) Mitoslar; insanlık tarihinde çok tanrılı dönem de insanın inanç ve anlayışlarına göre kutsal olarak öykünmelerinin kurgusal sözleridir. Gerçek olan deneyimden beslenerek, insanların gerçekliği kendi duygu ve sezgilerine göre açıklayışının yansımaları da diyebiliriz. İçlerinde hem varoluşun arayışı hem de yok oluşun kesinliği yaşamın döngü ve dönüşümlerinin izlerini taşırlar. İnsanın anlam arayışının sorularına verilen yanıtın öykülenmiş halleri mitosların oluşmasını sağlamıştır. Mitosların konuları daima yaşam ve insan olmuştur. Kaosu hissedenden insan kosmoz'un yapılarını anlamlandırmak için; evreni, dünyayı, mevsimleri, yaşamı, doğayı, canlıları, yaradılışı, duygu ve düşünceleri, evvel ve sonranın sorularını yanıtlamışlar ve yaşamsal anlamlarını öykünerek anlatmış, mitosları var etmişlerdir. Mitosların temeli inanç ve anlama dayanmaktadır. Bunu da asırlar boyunca anlatıla anlatıla daha anlamlı ve daha inanılarak bağ kurmasına olanak sağlamıştır. Mitoloji işte tüm bu mitosların birleşiminin bir bütünü oluşturur. Mitoloji insanın ilk sözü, ilk yasası, ilk anlamı ve öyküleridir diyebiliriz. Mitoloji insanlığın sözü var etmesi, öykülerle anlamlandırması sayesinde sözlü kültürün oluşumuna, kuşaktan kuşağa aktarımla toplumsal bir kültür ve medeniyetlerin oluşumuna, kuşaktan kuşağa aktararak yaşam deneyimlerin, geçmiş ve o günle bağ kurulmasını sağlayan en

önemli köprü görevini görmüşlerdir. Kutsal ve kadim sembol dilinin oluşumunda insanın mitolojik öykünmelerinin önemli büyüktür.

Günümüzde mitleri anlamak ve bilmek kadim bilginin, insanın ve nesnelerin kökleri, oluşumlarının sırlı geçmişini de öğrenmek anlamına gelmektedir. Nesnenin nasıl var olduğunu değil, yok olduklarında nerede ve hangi şartlarda nasıl bulunabileceğine dair bilgi edinmeyi de sağlar. (Eliade, 2001;23) Anlatılan mitler, taklit yoluyla, canlandırma, devinim, ritmik hareketle, dans ve müziğin birleşimiyle ritüellerin oluşumuna da zemin hazırlamıştır. Dinsel içerikli törenler, ritüeller, seremonilerle mitlerin canlandırılması tiyatrunun doğuşu sayılmaktadır. Bu noktada anlatmanın ve canlandırmanın aynı şey olmadığına değinmek yerinde olacaktır. Platon'a göre anlatı sanatında hem yazar hem de anlatıcı taklit ögesini yani mimesisi sıklıkla kullanmaktadır. Platon anlatının biçiminin sadece mimesis yani taklit üzerinden değil diegesis yani ozanın yazdığının dolaylı değil de doğrudan doğruya kendinin aktarmasından bahsetmektedir. Mimesisin taklide dayalı anlatı biçimini eleştirirken bu durumun insanı gerçeklerden uzaklaştırdığını savunur. Yani anlatıyı hem mimetik hem de diegetik olarak ele almaktadır. Anlatı tekniğinin bu ikisi üzerinden giderek etkileyiciliğinden bahsetmektedir. Öyle ki anlatı sanatı var olduğundan günümüze kadar anlatıcılar hem yazılı hem sözlü anlatımda bu iki ögeden faydalanmaktadırlar. Platon'a göre mimesisle olaylar gözün uzamında değerlendirilirken, diegesiste sözün uzamında değerlendirmektedir. Aristoteles'e göre insanın eylemini anlamlı yapan, bu eylemin gerçeğe, akla, sağduyuya, vicdana uygun nedenlerden kaynaklanması ve gene böyle bir amaca yönelmesidir diyebiliriz. Aristotelesçi dramın eylem anlayışı olayların düğümler aracılığıyla yükselmesi, doruğa ulaşması ve çözümlerle inişe geçmesini, bilinçli olarak hesaplanmış çizgisel bir ilerleyişi kapsamaktadır. Böylece insan, olduğu gibi değil olması gerektiği gibi yansıtılır ve doğanın bozulan dengesi yeniden kurulmaktadır. Sözlü kültürde ise çizgisel zaman anlayışı olmamaktadır. Ozan önce durumu anlatmakta sonra dönüp ayrıntılarıyla durumun gelişimini aktarmaktadır. Doğuda, batıdaki aksine çizgisel değil, döngüsel bir zaman anlayışı vardır demek yanlış olmamaktadır. Aristoteles'te Poetika'da Platon gibi mimesis kavramını desteklemektedir. Ona göre de anlatı taklide dayalı olmaktadır. Ancak bazı durumlarda Platon'dan ayrılmaktadır. Aristoteles'e göre

ise mimesis kavramı insanın özüne ait olan bir yetidir diyebilmekteyiz. Şiir sanatı genel olarak varlığını, insan doğasında temellenen iki temel nedene borçlu gibi görünüyor. Bunlardan birisi taklit içtepisi olup, insanlarda doğuştan vardır; insanlar bütün öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrılır ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde ederler. İkincisi bütün taklit ürünleri karşısında duyulan hoşlanmadır. Bu insan için karakteristiktir.(Aritoteles,2009;16) Diegesis ve mimesis kavramları; Devlet'in üçüncü kitabında Platon şiirin icrasında üç temel diegesisi biçimini ayırt eder: taklide başvurmadan anlatım: hapse diegesis, taklit yoluyla anlatım: diegesis dia mimeseos ve bu ikisinin karması olan diegesis di'amphateron. (Özcan, 2018;12) Aristoteles ise şiir sanatının icra edilme yollarını farklı bir biçimde sınıflandırır. Ona göre sanatlar birbirinden taklidin nesnesi, aracı ve tarzı bakımından ayrılır ve ayrımı oluşturan etmenlerden en belirleyici olanı taklidin tarzıdır. Platon için mimesis bir diegesisken, Aristoteles için diegesis bir mimesis biçimi hâlini almaktadır. Görüyoruz ki; insanın var oluşundan bu yana hikâye – anlatı hem yazılı hem de sözlü olarak temel biçimsel özelliklerini korumuş ama içinde bulunduğu zamana göre çeşitli değişiklikler göstererek varlığını günümüze kadar sürdürmektedir. Zaman içinde hem anlatının hem de anlatanın yapısal özellikleri değişse de toplumlar üzerindeki etkisi aynı şekilde devam etmektedir. Kısacası; Mimesis anlatmak, diegesis kavramı ise canlandırmak anlamındadır. Mimesis ve diegesis birlikteliğinde tiyatro hikaye ve anlatı ile birleşerek günümüze kadar tarihsel dönemlerden geçerek günümüz tiyatro anlayışını oluşturmuştur. Görüyoruz ki insanın anlama amacı var oluşundan bu ana, her dönem ayrı yapı ve özelliklerle, dönüşerek günümüzde de varlığını korumaktadır. Anlatmak bir anlamada bir eylemdir. Eski çağlardan günümüze kadar bu anlatı eylemi mitlerde, tarihsel sürecin işleyişinde, inanç ve din anlayışında, sosyalleşmede ve günlük hayatta kaynağını hep insandan alarak gelişmekte ve insanın olduğu her yerde varlığını dönüştürerek sürdürmekte. Yaşam insan olmadan nasıl anlamlanamazsa, hikaye de insan olmadan yaşamda var olmaz.

Bir toplumsal bilincin kalıtım yoluyla böyle aktarıldığını düşündüğü içinde; miti olmayan bir medeniyetin köklerinden kopan bir topluluk yaratacağını söylemiştir. İnsan geçmişe, köklerine, aidiyet duygusuna, anlam arayışına, toplumda bir kimlik bulmaya, yaşamsal ahlak, değer ve amaçlara öyle

kavuşmaktadır. (Günday, 2006;1) İnsan, mit aracılığıyla kendinden güçlü ve üstün olanla bağ kurmuş, insanüstü varlıklarla iletişim kurarak inanç ve anlam dünyasını beslemiştir. Mitin amacı birey hiçbir zaman olmamıştır, mit aracılığıyla tüm topluluk aynı noktada birleşerek, birbirlerine katkı sağlayarak, paylaşım halinde bütün olarak insanüstü bir güçle bağ kurmak, yaşamı onurlandırıp, anlamlandırılması, inanç birlikte buluşmak tek amaçlanandır. Günümüzde de hala bilinmeyen görülmemiş bir topluluğun, uzak olan halk masallarını, anlatılarını dinlediğimizde bizi etkilemesinin sebebi bu kolektif amacın bizi de buluşturmasındandır. Jung, Cambell, Eliade gibi pek çok araştırmacı, dünya mitlerinin ortak bir benzer yapı içinde işlevsel çalıştığını söylemişlerdir. Birbirinden farklı kültür ve medeniyetlerin mitlerini karşılıklı incelediklerinde bir başkahramanın yolculuğunun sembol ve imajlarla anlatıldığı ortaklığını bulmuşlardır. (Phillips, 1975;2)

2. Vladimir Propp Ve Masalın Biçimbilimi

Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi çalışmasıyla masalların biçim ve yapı özellikleri arasında bulduğu aşamaları sıralayarak, aslında Campbell gibi tüm mit ve masalların ortak bir yapı içinde ilerlediklerini savunmuştur. 1928 yılında ilk kez Rusça yayınlanan ‘Masalın Biçimbilimi’ kitabı bu alanda masalların yapısı üzerine gerçekleşen ilk inceleme çalışması sayılmaktadır. Propp, masalların genellikle yüzeysel çeşitliliği ve katmanlı yapılarının altında ortak bir işlevleri olduklarını söylemiş ve tüm masal işlevlerini ve bu işlevin ortaya çıkış amacıyla açıklamıştır. (Propp, 2017) Propp’un amacı olağanüstü halk masallarının yapısının değişmeyen, önemli ve dönüşümü sağlayan işlevlerinin ortak olduğunu kanıtlamaktı. Bu olağanüstü peri masallarının ortak işlevlerini ve amaçlarını bulma niyetiyle Propp, çalışmasında Rus masallarını inceleyerek başladı ve yapısal bir yaklaşımla detaylandırarak çözümlene yaptı. Propp’un bu incelemesini çok sayıda derlenmiş masal derleyerek gerçekleştirdi. (Dündar, 2002: 115) Masalın kökeni nereden gelmekte sorusunun izini sürmek için, bu soruya objektif bir yaklaşım yapabilmeyen de masalın ne anlama geldiğini tanımlamakla başladı. Masalların çok katmanlı, çeşitli ve olağanüstü görünümü masallarla ilgili genel geçer bir tanım oluşturduğunu ve bunu masalları çözümlerken objektif olmasının önünde engel teşkil etmemesini istediği için masalları bir bütün yapı olarak görüp, incelemesini öyle gerçekleştirdi. Ancak

böyle masalların özüne, temeline, köküne dair yalıtılmış bilgiyi elde edeceğine inanıyordu. Böylelikle çalışmaları süresince masalların bütünlüğünü oluşturan, olağanüstü görünümü sağlayan temel yapı taşlarını tespit edebildi. (Dündar, 2002:116) Masallarda ki metin çözümlemesini yapısal olarak incelerken; ortak bir nokta buldu. Olağanüstü masalların en büyük ortak noktası yapısal işlevleridir. Propp çalışmasında; masalların görünür yüzeylerine aldandığımızı, çeşitli, renkli, olağanüstü estetik öğelerine takıldığımızı ama yapısal işlevlerinde aksiyonun ön planda olduğunu belirtti. Masallarda kahramanın amacı hemen hemen aynıydı, görevini yerine getirmek için macera yaşamaktaydı. Ve kahramana yardım eden işlevsel olarak aksiyonun gelişimini tetikleyen, dostları, bilge kişi olan akıl hocaları, karşıt durumda olan düşmanları engellerle kahramanın aksiyon almasına ve görevini yerine getirmek için işlevsel bir değişim yapmasına katkı sağlamaktaydı. Bu yüzden Propp otuz bir işlevin aşama ve içeriğini kahramanın, yardımcı kahramanların ve karşıt kahramanların işlevlerine göre açıklamıştır.

Bu işlevlerin temelini masal kahramanlarının aksiyonu oluşturmaktadır. Bu çalışmanın masalların ortak yapısını belirttiğini söylerken şunu da eklemektedir, aldıkları aksiyon; masalların içeriğine, kahramanların özelliklerine göre değişebilmektedir. Ama değişmeyen tek şey masalın kökeni değişen aksiyonun oluşturması ve bunun bütün bir masalın yapısal işlevini gerçekleştirmesidir. Propp, eylem işlevinin masallarda çok net ve belirgin olduğunu gördüğü için halk masallarının tümünde benzer bir işlev yapısını da tespit ettiği için şöyle bir açıklama yapmıştır.

1. Masal kahraman ve kişilerin eylemsel işlevlerini yerine getirirken; bunu neden, nasıl, kimin aracılığıyla gerçekleştirdiği değişse bile masalın yapısal işlevi değişmez, temel aksiyon ögesi tüm masalarda aynı işlevi görmektedir.

2. Masalların aksiyon sırası ve işlevleri sınırlı bir çerçevede gerçekleşir.

3. Masalın eylemsel işlev sırası aynıdır.

4. Olağanüstü halk masallarının kahramanları tektir. (Çıblak, 2005:130)

İşlevlerin sırasını kahramanların eylemleri, aksiyonlarına göre bölümler oluşmuştur. Propp, en büyük değişmez olan masal kahramanının diğer fonksiyonlarından soyutlayarak eylem sıralamasını oluşturduğunu belirtir. Böyle oluşan en fazla otuz bir işlev olduğunu ama bu işlevlerin hepsini bir masalın

içinde görülemeyebileceğini de söylemiştir. (Propp,2017) Masalların sürekli var olan işlevleri eylemleridir ve bu eylemleri masalın oluşumunu sağlar. Propp, bu çok sayıda eylemden oluşan işlevlerin bir mantıksal sıralama içinde gerçekleştikçe masalın oluşturduğunu söyler. Masalın içinde var olan kahramanlar eylem içerikleri konumlarına göre yedi başlıkta eylem amaçlarını saptamıştır. Bunlar;

1. Saldırgan'ın, kötü kahramanın, yani anti- karşıt olan kahramanın eylem alanı: Kötülük, engelleyici güç, savaş, çatışma ve kahramana karşıt olan kavga biçimleri, izleme, takip etme alanları alanına girmektedir.

2. Bağışçının, kahramana yardım eden yardımcıları, sağlayıcı, destekleyici, akıl hocası olanların eylem alanı: Bilgelik, Büyülü nesnenin tespiti, aktarılması, yapılması, büyüğü nesnenin kahramana ulaşması, verilmesi.

3. Yardımcının eylem alanı: Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izleme sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi.

4. Prensesin (aranılan kişinin) ve babasının eylem alanı: Güç işleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme.

5. Gönderenin eylem alanı: Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsar.

6. Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, evlenme.

7. Düzmece Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz olan tepkiyi kapsar. Özgül bir işlev olarak da asılsız savları kapsar. (Propp,2017:83-84)

Propp'un masalların içinde işlevlerin gerçekleşmesini desteklenmesini sağlayan temel kahramanları adlandırmış, yedi aşamada, kahramanların masaldaki işlevsel özelliklerini anlatmış ve bu kahramanlarla masalın işlevlerinin oluştuğunu, masalarda ortak yedi kahramanın karşımıza çıkabildiğini tespit etmiştir. Bunları masalın içindeki göre ve eylemlerinin amaçlarına göre isimlendirmiş ve şöyle tanımlamıştır; anti- karşıt kahraman olan saldırgan, bağışçı, yardımcı, prenses

(aranılan kişi), gönderen, kahraman ve düzmece yani hilekar olan kahraman olarak üstlendikleri fonksiyonlara göre ayırmıştır. Propp'un masalları, yedi kahraman ve onların sağladığı otuz bir işlev çerçevesinde ortak bir yapısal sıralama sistemi içinde gerçekleştiğini sembollerle tanımlamıştır. Otuz bir işlevin her birine başka bir sembol vermiştir. Böylelikle bir masalın ele alınıp, sembollerle parçalara ayırmak mümkün hale gelmiştir. İşte bu çerçevede Propp'un düzenlediği otuz bir işlevin sıralamasını aşağıda basit bir tablo ile gösterdik.

Çizelge 1. Propp Belirlediği Otuz Bir İşlev Sırlanması

PROPP BELİRLLEDİĞİ OTUZ BİR İŞLEV SİRLANMASI

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma)
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
- 8(a). Aileden birinin bir eksikliği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (büyülü nesnenin alınması)
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)
17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret) 18. Saldırgan yenik düşer. (zafer)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (giderme)
20. Kahraman geri döner. (geri dönüş)
21. Kahraman izlenir. (izleme)
22. Kahramanın yardımına koşulur. (yardım)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider. (kimliğini gizleyerek gelme)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. (asılsız savlar)
25. Kahramana güç bir iş önerilir. (güç iş)
26. Güç iş yerine getirilir. (güç işi yerine getirme)
27. Kahraman tanınır. (tanıma)
28. Düzmece kahramanın. saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. (ortaya çıkarma)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. (cezalandırma)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. (evlenme)

Propp, bu otuz bir işlevin hepsinin her zaman masalarda görülemeyeceğini söyler. Yine de masalın oluşması için işlevlerin kronolojik sıralamasının gerçekleştiğini belirtir. Propp'un 'Masal Biçimbilimi' çalışması kendi çağının ötesinde bir eser olarak değerini korumaktadır. (Propp, 2017;36-69)

V.ARKAİK ZAMANLARDAN GÜNÜMÜZE KADIN

Kadın; tarih öncesi çağlardan günümüze kadar birbirinden ayrı iki büyük değişim yaşamıştır. Günümüzde de başka bir değişimin içinde, kendi varlığının anlam arayışı içindedir. Kadının bu değişim yansımalarını, arayışlarını oyunlarda da inceleyeceğiz.

Kadının yaşam içinde yaşadığı karşıtlıklar, zıt kutuplarda konumlanması, hak anlatılarına ve inançlara yansımıştır. Değişimin miladı İ.Ö. 3000 öncesine dayanmaktadır. Topluluk tarafından güçlü, koruyan, kollayan, sevgi dolu, değerli bir tanrıça olarak saygıyla karşılanırdı. Bu dönem kadının en güçlü olduğu ve tüm potansiyeliyle yaşamın doğumuna katkı sağladığı anaerkil dönem olarak görülmüştür. Kadın ise, İ.Ö. 3000’li yıllara dek toplumun baş tacıydı. Bu nokta da öncelikle; “anaerkil” toplumlardan bahsettiğimizde aslında ne istediğimizi açıklamak doğru olacaktır. Bu kelimelerin kökenleriyle ilgili en nokta atış açıklamayı Filozof Heide Goettner Abendroth yapmaktadır; “...anaerkilliğin erkek, ataerkilliğin ise kadın karşılığı olarak anlaşılması gerektiğini vurgular. "Ataerkillik" terimi, erkeklerin ve babaların egemenliğini ifade eder. Ancak "anaerkillik" terimini "ana yönetim" ile çevirmek yanlış olur, çünkü bu, insanlık tarihinin başlangıcından beri yönetim gibi bir şeyin var olduğu anlamına gelir. Anaerkilliği ataerkillikle aynı kefeye koyma hatası, arché kelimesinin yanlış kullanımından kaynaklanmaktadır. "Arché" sadece "kural" anlamına gelmez, aynı zamanda orijinal haliyle her şeyden önce "başlangıç" anlamına gelir. Bu nedenle, "anaerkillik" kelimesini "ana kural" olarak değil, "başlangıçta anneler" olarak çevirmek doğrudur.

Anaerkil toplum en yaygın olarak tarım toplumlarıyla bağlantılı olarak bulunur. Ekonomileri, mal biriktirmek değil, vermek ideali üzerine kuruludur. Anaerkilliğin bir başka özelliği de, anaerkillik ilkesinin onlarda hüküm sürmesidir. İsimler, unvanlar, makamlar ve dini uygulamalar anne tarafından aktarılır. Anneler tüm bunları çocuklarına aktarır. Evlilik, anaerkil ve ataerkil kültürlerde de farklı şekilde uygulanmaktadır. Anaerkil düzende evli erkekler

annelerinin evinde kalır. Sadece karılarının evlerini ziyaret edebilirler. Kadınlar da hayatlarının sonuna kadar klanda ve annelerinin ve büyükannelerinin evinde kalırlar. Bu, kadınların evlendikten sonra bile özerk kaldığı anlamına gelir. Kocalarının klanının bir parçası olmazlar ve annelik çevrelerinden kopmazlar. Diğer aşk ilişkileri de her iki cinsiyete de açıktır. Anaerkil toplumların dünya görüşü, reenkarnasyona olan inanç ve tüm kozmosun canlı ve kutsal olduğu görüşü ile şekillenir. Her şey ilkel tanrıçanın vücudundan ortaya çıktı anlayışındadırlar. Tüm varlıklar birbiriyle ilişkilidir ve kozmosun tanrısallığını paylaşır. Öte yandan, iktidar ve hiyerarşi yapıları inşa etmeleri ataerkil toplumların tipik bir özelliğidir. İçlerinde, güce ve tanrısallığa farklı erişimleri olan farklı kastlar ve sosyal sınıflar oluşmuştur.

Tarihsel süreçte insanlık, anaerkil yapıdan ataerkil yapıyı benimsemiştir. Eril anlayışla oluşan sistem gücü elinde barındırıyordu. Ataerkil yapı yaşamın pek çok alanı da söz sahibi olmaktaydı. Eril anlayış aile yaşantısından, eğitim, hukuk, din anlayışına, iş hayatından, mitlere, sanata ve diğer pek çok alanlar da kadına karşı bir sınırlandırma ve dar bir alan sunmaktaydı. Sonunda; sosyal ve ekonomik yaşamın bütün kilit noktaları erkeğin eline geçmiş, erkek toplumun başının tacı, yaşam gemisinin tek gücü elde tutan kaptanı olarak simgelenmeye başlanmıştır. İnsan başlangıçta doğanın gücüne karşı savunmasızdı. Tabiatın gücü insana hükmediyordu. İnsan yaşamı tanımaya, anlamaya, bilmeye, deneyimlerle öğrenmeye doğanın gücü karşısında kendi doğasının gücünü keşfetmeye, doğanın gücü karşısında hikayelerle onu kutsamaya ve olağanüstü, ilahi güce karşı inançlar geliştirerek kendini koruma yolları aramıştır. Bu ilahi güçlerden biri de kadın idi. Kadın, medeniyetlerde doğumun simgesi olarak ilah ve tanrıça konumunda olmasını sağladı. Ateşin bulmasıyla, toprakla, doğa ile uyumlanıp, doğanın dilini öğrendikçe, ekip biçerek, avcı-toplayıcı yaşam anlayışıyla birlikte çeşitli aletler yapmaya başladıkça, kadının hükmettiği anaerkil yapıdan, madenin keşfedilmesiyle, demirin işleyen erkeğin gücü, erkeğin hükmettiği ataerkil bir sürece geçişi sağlamıştır. Bu geçiş süreci yaşamın eril ve dişil zıtlığının bütününü, tamamlayıcı gücünün keşfini sağlamıştır. Zıtlıklar kuramı yaşamın her alanında var olan dengeyi ve mutlak uyumlu yaşamın gerekliliklerinden tamamlayıcı yönlerinden biridir. Zıtlıklar ve karşıtlıklarla doğa ve yaşam devamlılık içindedir. Yaradılışın kökeni bu karşıtlıklarla oluşmaktadır. Dişil ve

eril güçlerin birbirleriyle olan bütünleyici ve besleyici mutlak denge yaşamın devamlılığını sağlar. Gündüz ve gece, aydınlık ve karanlık, kış ve bahar, iyi ve kötü, güzel ve çirkin, kadın ve erkek, dişil ve eril karşıtlıklarını yaşamın var oluşunu oluşturduğunu görmekteyiz. Yaşamın devamlılığı için bu zıtlıkların oluşturduğu kargaşa, çatışma, karşıtlık ilkesinin doğurduğu denge yaşamın devamlılığını sağlamaktadır. Tüm bu karşıtlıklar birbirinden farklı görünseler de varlığın oluşumunda bir bütünlüğe sahiptirler. Biri olmadan diğersinin anlamı olmadığı gibi faydasının da olmayacağı için yaşamın yaradılış kuralı bu şekilde devamlılık göstermektedir. Toplumdaki sosyal yaşamda eril gücün artması ile kadın erkek arasındaki ilişkiler de değişmiştir. Toplumda cinsiyet ayrılıkları ortaya çıkarak, liderlik, söz hakkı, kural, yasak, cinsel yaşam, ahlak ve etik anlayışları da bu gücün çerçevesinde eril ve dişil farklılıklarla ayrıştırılmış ve gizli bir statü farklılıkları oluşmaya başlamıştır.

A. Mitler ve Kadın

Kadının başlangıçtan beri; doğa ile uyumlandığını, doğanın üstünlüğü karşısında kadının gücü, sezgi ve bilgeliğiyle insanlığın ateşi bulması, toprağı ekip biçmesi, beslenme, barınma, üreme, doğumla yaşamın devamlılığın sağlayıp, kabir arada uyumlanarak toplumsal yaşamın oluşumunda büyük rol oynadığı bellidir. Bu bütün değişimler halk anlatılarına da, mitolojik hikayelere de yansımıştır. Kadın bu önemli konumundan yaşamsal ihtiyaçların dönüşmesiyle, ataerki yapının hakimiyetinde kalmıştır. Mitoloji hikayelerinde, destanlarında ataerki hikayelerde ki konumu, cinsiyetler arasında oluşan kadın ve erkek eşitsizliğini ve baskılanan tanrıça konumunda ki kadının bu sürece hikayelerde anti kahraman olarak ortaya çıkmıştır. Kadın ataerki anlayışın etkisine karşıt bir yapıyla kendini mitlerde daha çok kahraman olarak nitelendirilen eril güce karşı çıkan, onu oyuna getiren, öldüren cazibesıyla etkileyen, kıskanç, büyücü, cadı, tehlikeli olarak görülür.

Kadının yaşamda savunma alanlarını sözlü kültür, mit ve anlatıların içinde bulmaktayız. Kadın yanlısı efsaneler anlatılmış, ilahlar dünyasında kalmakta direnen, gücünü gösteren, intikam alan, güzelliğiyle baş döndüren, akli ile oyunlar oynayabilecek nitelikleri olan ve erkek egemen değerlerin karşısına

Sappho gibi, Hypatia gibi, kadına uygun kalıplarda yaşamayı reddeden kadınlar çıkarmak bunlardan sadece birkaç baş kaldırı örnekleridir

Birçok mit ve efsane, erkek ve dişi tanrılar arasında ilkel bir çatışma olduğunu bildirir. Bu mitlerin yapısı her zaman aynıdır. Erkek tanrılar, kutsal olan bir aracı, yardımcı nesneyi yine kutsal olan dişiden alır. Ancak, bunlar başlangıçta kadınlar tarafından keşfedildi ve saklandı. Bu tür kutsal "nesnelere" örnekleri arasında kutsal flütler, kutsal yaylar ve ayrıca bitkilerin yenilebileceği hakkında daha önce bilinmeyen bilgiler yer alır. Erkek tanrılar bu nesnelere sahip oldular ve kadınların bunlara erişmesini yasakladı. Kutsal nesnelere benimsenmesiyle birlikte erkekler de toplumun liderliğini üstlendiler çünkü bu nesnelere aynı zamanda iktidarın simgesiydi. Bu nedenle, mitlerin analizinden, anaerkil toplumların yavaş yavaş düşüşlerini bulmasına yol açan şiddetli bir isyan olduğu sonucuna varılabilir. Dolayısıyla ataerkil toplumlar, sürekli ve doğal bir gelişmenin sonucu olarak değil, şiddetli ayaklanmanın bir sonucu olarak ortaya çıktı. Ayaklanmaya önderlik eden adamlar yeni "yönetici sınıf" oldular. Kadınlar, silah kullanımı yoluyla işgücüne indirildi ve daha düşük sosyal konumlarında tutuldu. Hatta bazı erken toplumlarda kadınların değersizleşmesine ve ezilmesine yol açtı ve bu, dünyanın büyük bir bölümünde bugüne kadar devam ediyor.

Kültür felsefesinde yapılan çalışmalar; eski halkların ve kültürlerin mitlerinin, ayinlerinin sıradan, basit bir hayal ürünü hikayeler olmadığını, her şeyden önce dünyanın tüm gizemlerini, yaşamın döngülerini, hayatın anlamını açıklama girişimi olarak insanlığın yaşamlarının, kendi arayış ve anlam dünyalarının gizemini sakladıklarının altını çizmektedirler. Erkek ve dişi ilkesi arasındaki "ilk mücadele" Çin Taoizminin ilk mitlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Taoizm'de, her şeyin ebedi olandan ve dişil kaynaktan yani kadın prensibi her şeyin başlangıcıydı. Varlığın, tüm karşıtları kendi içinde birleştiren dişi ilkel kaynaktan ortaya çıktığına inanıyorlardı. Sert ve yumuşak, karanlık ve aydınlık ve ayrıca eril ve dişil. O zamandan beri, bu kutuplar aslında birbirlerini tamamlıyor olsalar da birbirleriyle savaşıyorlar. Ancak Taoistlere göre bu hiyerarşi zamanla değişecektir. O zaman dişi yine erkekten daha güçlü olacaktır. Bu tür mitler birçok erken kültürde bulunabilir.

1. Non Progresif Mitlerde Kadının Varoluşu

‘Tek Tanrılı Dinler’ eserinde Berktaş; üç büyük din olan; Yahudilik, Hıristiyanlık ve İslamiyet’i anlatanların gizli bir eril dilin varlığına dikkat çekmiştir. Bu eril aktarım inanç algısını ve yaratıcının erkek olarak algılanmasına yol açtığını belirtir. Bunun sebebinin de gücü elinde bulunduran kimliğin, iktidar ve lider algısından kaynaklandığının altına çizerek, kadınların gücünün ideolojik bir tercih ile küçümsendiğini ve neden sorularının artık aranması gerektiğini vurgulamıştır. (Berktaş,2016;35) Tek Tanrı yaratılış mitlerine bakıldığında, kadının doğurganlığı, kendi bedeninde başka bir cana hayat verme gücüyle ön planda olduğunu, onun bu gücünü de yeryüzü erkeğinin ideolojik seçimlerle yönlendirmesini, sınırlandırmalarını görmekteyiz. Bu kadınlar için en önemli olumsuz unsur niteliği taşımaktadır. Bedeni, kadın yaratılışının bedelini kendi doğasından, gücünden sınırlı faydalanmasına maruz bırakılan bir ataerkil anlayış içine hapsedilmektedir. Öyle ki bu anlayış, yaratılış mitlerini kendi eril anlatımlarıyla dönüştürmekte, doğurganlığını küçümserken, soyu tükenmesin diye de kadının bedenine ihtiyaç duymaktadır. Kadın yine bedeni yüzünden suçlanmakta, iffetsiz, lanetli, yılan, şeytani, baştan çıkarıcı olarak da tehlikeli algılanmaktadır.

Üç büyük din kitaplarında ki mitlerin ataerkil yapının egemenliğinde aktarılması, yaşamın eril zihnin tezahüründe genişlemesi gerekçeleriyle değiştirelemeyen, inançların ve dinin tek kaynağının yeryüzü erkeği olmasını sağlamıştır. Kadınlara tanınan seçme özgürlüğü, ideolojik ve fiziksel güçle sınırlandırılara toplumsal ve dinsel çerçeve sınırında özellikle non progresif mitlerin eril aktarımında aynalanarak oluşturulmuş ‘kader’ algısıdır. (Berktaş,2016) Kadın üç büyük dinin aktardığı eril mitlerin anlayışının dışına çıkarak, kendi kimliklerini özgürce tanımalı ve yaşam içinde özerk bireyler olarak içlerindeki yaratılış güçlerini fark etmek zorundadırlar. Ancak böylelikle ‘lanetli Havva’, ‘baştan çıkarıcı Lilith’, ‘yılan kadın’, ‘fitne yaratan kadın’, ‘şeytansı cazibe’ imgelerinden kurtulabilecek kolektif bir uyanış gerçekleşebilir. Tek tanrılı dinlerin eril anlayışında aktarılan mitler, imgeler toplumsal kültürlerin her alanına sinmiş gizil yaşam döngüsünü sürdüren kalıtsal bir algı oluşturmaktadırlar. Bu eril akıl aktarımında oluşmuş sanrısız algı oyunlarından uyanmak, dinin, inancın doğasını ve hakikatini anlamak için tüm yaşamdaki insanların farkındalığının,

dönüşümün, yeni mitlerin, imgelerin oluşması için en başta kadınların harekete geçmesi gerekmektedir.

Musevi yaratılış mitinde; Adem'in ilk karısı olan Lilith, itaatsizliğinden kovuldu ve şeytani, öldürücü güç olarak anıldı. Tekvin'de anlatılan insanın kökeni efsanesinin yardımıyla, kadınların değersizleştirilmesi için başka bir temel yaratıldı. Felsefenin çoğu da kadınların ehlileştirilmek ve hakim olmak için kusurlu erkekler olduğu inancına dayanmaktadır.

Meryem, Hıristiyan inancı için önemli bir figür haline geldi. Onda, insan kadın Havva'nın neden olduğu Tanrı ile erkek arasındaki kopuşu onarmayı başarmış bir tür kadın kurtarıcı görülebilir. Yaratılış hikayesi, kadınların ikincil statüsünü haklı çıkarmak için kullanıldı. İslamiyetin yaratılış mitinde de Havvanın Adem'in kaburga kemiğinden yaratılması değinilmiştir. Musevi yaratılış mitolojisinin ana teması, kadın tanrıçaların indirilmesi, indirilmesi ve dolayısıyla insan topluluklarında kadınların indirilmesini sağlamıştır. Havva düşüşü için cezalandırıldı ve onun gerçekten ilahi doğası gizli kaldı. Tekvin'deki eski unvanının hala "tüm yaşayanların annesi" olarak görüldüğü doğrudur. Ama burada kutsal bir varlıktan Adem'in kaburga kemiğinden yaratılmış bir varlığa indirildi. Antik Yunanlılar ile Athena'nın doğumu arasındaki paralellik açıktır. Yine Yunan mitolojisinde dünyadaki tüm kötülüklerin ortaya çıkışı bir kadına, yani Pandora'ya atfedilmiştir. (Fink, "Antik Mitolojide Kim Kimdir?", 2004) Adem ve Havva miti, tanrıda dişil olan her şeyden yüz çevirmeyi gösterir. Dişil günahı, kusurluyu, cinselliği ve tehlikeliyi temsil eder. İki cinsiyetin ayrılması, örneğin, inisiyasyon ayinlerinde gerçekleşir. Onlarda genç erkekler kadınsı olan her şeyden kurtulur ve bir erkek rütbesine yükselir. Bu, dünyanın yaratılışının artık bir doğum süreciyle hiçbir ilgisi olmadığı İbrani yaratılış mitlerinde de açıkça görülmektedir. Başlangıcın mitlerinde dişilden kaçınılmalıdır. İlk kadın olan Lilith, Adem ile aynı zamanda ve aynı şekilde topraktan yaratılmıştır. Ancak, Lilith asi bir kadındı. Adem, Lilit'i kendisine itaat etmeye zorlamaya çalıştığında, Lilith onu terk etti. Dolayısıyla Lilith, kadınların evcilleştirilmemiş gücünün, otoritesinin ve etkinliğinin bir simgesidir. Lilith, bir vahşi kadın arketipi olarak karşımıza çıkar ve boyun eğmez bir tanrıçadır. Lilith, ataerkilliğin sınırlarını aşmaya ve kendi yoluna gitmeye cesaret eden ilk tanrıçalardandır. Adem'in "ikinci karısı" Havva'da bastırılan tüm potansiyelleri temsil eder. Havva,

o korkunç iblis Lilith'in tam tersiydi. O, inzivada, sessiz ve suskun, pasif, iffetli ve itaatkâr yaşayan itaatkâr kadınlığın simgesiydi. Bu mitleri eril anlayış ve algılayışla çoğaltılarak anlatılması ataerkil düzenin temellerini sağlamlaştırmıştır. Ataerkil anlayış; kadınların kendi başlarına sağlıklı ve mantıklı karar veremeyeceği için başlarında onlardan daha güçlü ve onları yönetecek bir güç olması gerektiğine inanılıyordu. Kadınların yönetilmeye ve yönlendirilmeye ihtiyacı olan bir varlık olarak gösterilmiştir.

2. Progresif Mitler

Başlangıçta kozmosun ve yaratılışın mitleştirilmesi içinde mutlaka bir tanrıça vardır. Çünkü kadının doğurgan yapısı daima anlatılan yaratılış mitlerinin doğumu için kadın imajının olmasını sağlamıştır. Mezopotamya yaratılış mitinde, anaerkil toplumlardan ataerkil toplumlara geçiş çoktan başlamıştı ve bu dönemin mitlerine de açıkça yansdı. Eski anaerkillerin ayrıcalıklarının çoğu zaten erkek eşlerine geçmişti. Kozmos artık yalnızca bir tanrıçanın bedeninden değil, bir baba ve bir anne arasındaki birlikten ortaya çıktı. Uranüs ve Gaia'nın yaratılış hikayesi önemli bir örnektir. Mezopotamya yaratılış hikayesi çok benzer.

Yaratılış Kitabındaki kadın tanrıçaların çoğu ortadan kayboldu. Sadece kaos ya da karanlık gibi daha göze çarpmayan soyutlamaları hayatta kaldı, çünkü tanrıların babasına tek tapınma için büyük bir tehdit oluşturmadılar. Böylece eski anaerkillerin yerini erkek savaş tanrıları aldı. İbrani ve Mezopotamya mitleri arasında kuşkusuz bazı farklılıklar olsa da, ortak noktalar da vardır. Yaratılış sürecinin başlangıcında, Babil tanrısı Marduk, Kenan tanrısı Baal ve İbrani tanrısı Yahweh, orijinal ana tanrıçayı temsil eden Aasser, kaosa karşı savaşmak zorundadır. Anaerkilliğin erkek ve dişi ilkelerin kaotik bir karışımını temsil ettiğine inanılıyordu.

Bu nedenle, kaosa düzen getirmek için başlangıçta iki cinsiyet birbirinden ayrılmalıdır. Bu nedenle Tanrı üstteki erkek suları ve alttaki dişi suları ikiye ayırır. Ve Babil tanrısı Marduk, Tiamat'ı ikiye böldüğünde erkeği dişi ilkeden ayırmaktan başka bir şey yapmadı. Çünkü Apsu'yu Tiamat'tan bu şekilde ayırmayı başardı.

Babilliler, Yunanlılar ve İsraililerin yaratılış hikayeleri, ilerleyen bir ataerkilleşme sürecini yansıtıyor. Evrenin çıkış yeri, tanrılar ve tanrıçalar ve

nihayetinde insanlar da ana tanrıçanın rahminden, ya kendi sözüyle ya da dünyanın büyük bir ustası olarak her şeyi yaratan bir erkek yaratıcı tanrıya kaymıştır. Kadın ana tanrıçanın yerini erkek yaratıcı tanrı almıştır. Başlangıçta doğal olan doğum süreci, kozmosun ortaya çıkışı ve döllenmiş bir kadın bedeninden tanrıların nesilleri, kozmosun erkek bir tanrı tarafından elle şekillendirilmesiyle değiştirildi. Mezopotamya kültürü ile Yahudi kültürü arasındaki bir diğer fark, insanların yaratılma amacıdır. Görüldüğü gibi Mezopotamya mitolojisinde insanlar tanrı ve tanrıçalara köle olarak hizmet etmek için yaratılmıştır.

Dünyadaki hemen hemen her dinde bilgelik tanrıları, savaş tanrıları ve bereket tanrıları vardı. Hükümdarlık ve bilgelik işlevi, özellikle sonraki dönemlerde tanrıların Yunan babası Zeus, Roma tanrısı Jüpiter veya Sümer tanrısı Enki gibi erkek tanrılara aktarılır. Yalnızca üçüncü, en düşük işlev esas olarak kadın tanrıçalar tarafından üstlenildi.

Söylencelerde kadınlar nasıl yer almıştır, diye baktığımızda kadınların durumunun her alanda olduğu gibi mitlerde de fazla farklılık göstermediğini görürüz, çünkü ataerkil düşünce, söylencelerde de oldukça etkin bir biçimde yer almıştır.

Tanrıların dışında ölümlü olarak yer alan ilk kadın Pandora'dır ve erkeklere ceza olarak yeryüzüne gönderilmiştir. Çoklukla bütün kültürler ve ataerkil din kitaplarında da söz konusu edildiği gibi Tanrılar insan yaratmaya karar verdiklerinde öncelikle erkeği sonrasında ise ikinci sırada kadını yaratırlar. Pandora'nın sözcük anlamı; Tanrıların armağanıdır ve baş Tanrı Zeus'un isteği doğrultusunda sanatçı ve ateş Tanrısı Hephaistos tarafından su ve topraktan yaratılır. Bilge Tanrıçası Athena tarafından bedeni uyumlu olarak süslenir. Afrodit tarafından güzellik ve çekicilik, Tanrıların Habercisi olan Hermes tarafından şeytani bir zeka ve kandırma yetisi verilir. Zeus, Pandora'ya yeryüzüne inerken asla açmaması gerektiğini söylediği bir kutu verir. Fakat Pandora kutunun içinde ne olduğunu merak ederek kutuyu açar ve böylece yeryüzüne hastalık, savaş ve felaketler kısacası dünyaya bütün kötülükler yayılır. Pandora kutuyu açmakla insanlık büyük bir sınav ve kötücül güçlerle içinde kazanılması zor bir eyleme girmiştir. Söylencede, Pandora'ya kendisine kutuyu açmaması tembih edilmesine karşın kutuyu açtırmakla, doğrudan kadının yapmaması gereken ilk

şeyin itaatsizlik olduğuna göndererek göstermiş bulunuldu. (Fink, “Antik Mitolojide Kim Kimdir?”, 2004) Böylelikle kadınların cennetten neden kovulduğunu da bu mitle açıklamış oldular. İlk kadın insanlığı cezalandırmak için Zeus tarafından dünyaya gönderilmeseydi, dünya da bu kadar gözyaşı, savaş, açıklık, hastalık, zorluk, acı olmazdı. Şeytanlaşmış ve kötülüğün kaynağı olarak, tehlikeli görülen kadının bu mitte de böyle konumlandırıldığı görülmektedir.

İlk dönemde kadının toplumsal ve kült statüsünün yüksek olduğunu düşünülmektedir. İlk mitlerde birçok kadın tanrıçadan bahsedilir. Kadınların tek başlarına yaşamı yaratabilecekleri ve aktarabilecekleri görüşü sıklıkla vardır. Erkeğin döllemedeki ve yeni yaşamın oluşumundaki rolü iyi anlaşılmamıştı. Bu nedenle birçok kadın figürüne ve ana tanrıçaya tapılmıştır. Kadınlara ayrıca geleceği ve kaderi tahmin etme yeteneği verildi. Sonuç olarak, erkekler ciddi kararlar vermeden önce mantiklerden veya şamanlardan tavsiye alırlar. Bununla birlikte, daha yüksek çapalılarının zamanı ile bu cinsiyet ilişkileri değişti. Bu, her şeyden önce, şu andan itibaren birçok tanrıçanın alçaltılması ve erkek tanrıların yerini alması gerçeğinden görülebilir. Mantik olarak ayinlere öncülük eden ve şifacılar olarak hareket eden kadın kültürleri ve "bilge kadınlar" yine de devam etti, ancak erkek rahiplerden sayıca fazla ve rütbe bakımından daha düşüktüler. Erken tarım döneminde kadın tanrıçaların güçlü ilişkisine iyi bir örnek Sümer tanrıçası Ninhursag'dır. O kişileştirilmiş, kadınsı düşünce denizidir. Ondan sadece cennet ve dünya değil, aynı zamanda tüm tanrılar da ortaya çıkar. O, tüm tanrıların annesidir. Kozmosun kökenine ilişkin bu efsanede, erkek bir tanrının müdahalesi olmaksızın tek başına tanrıçanın dişil dünyayı ve erkeksi gökyüzünü yarattığına dikkat etmek önemlidir. Kültürel-antropolojik bir yoruma göre, bu mitte atıfta bulunulan raporlar, kadınların başlangıçta güçlü kült işlevlerine sahip olduklarını, klan içindeki sosyal rollerinin güçlü olduğunu ve gruplarda belirli bir hakimiyet atfettiklerini göstermektedir. Sümerlerin sosyal hayatı mitlerine yansımıştır. Yaşamın aktarılması, zamanın toplumlarının önemli bir parçasıydı. Kadınların doğurabileceğini ve böylece yeni bir hayat yaratabileceğini fark eden insanlar, bu deneyimi gökyüzüne yansıtmış ve dünyanın yaratılmasından bir tanrıçanın sorumlu olduğuna dair efsaneler anlatmışlardır. Bir yandan İnanna, tanrılar hiyerarşisindeki derecesini yükseltmeyi başarmış bir kadın tanrı örneği olarak görülebilir.

Medusa, kötücül gözleri ve saç bölgesindeki yılanlarıyla edebi ve sembolik olarak hiç kimsenin yüzüne bakacağı bir kadın değildir. O, dişi canavarlarının kraliçesidir. Yeteri kadar şanssız bir erkek ona baktığında taşa dönüşür. Erkekler tarafından kadına atfedilen, öldüren güçleri çok açıkça temsil edebilen tipik bir kadın canavardır. Bu arada canavarlık; obje ile subje arasında bir bariyer oluşturan uyarı işaretidir. Mitin öyküsü aynı zamanda erkeğin kadına olan korkusunu önde tutar. Medusa'dan çok karmaşık bir biçimde Poseidon'la flört etmesi istenmiştir. Bu davranışından dolayı Athena kızarak, Medusa'nın saçlarını yılanlara çevirmiş ve bakışlarını da bakını öldürecek kadar kötücül, ölümcül hale getirmiştir. Burada yine karşımıza iki kadın tanrıçanın birbirine rakip olarak, kıskançlık göstermesi konu alınır. Kadın şehvetiyle tehlikeli ve bir tehdit olarak algılanmakta ve gücünü yine başka bir kadın kullanmaktadır. Şimdi de canavarı yenme sırası Perseus'tadır. Bakışından korunarak ve gözlerine ayna tutarak onu yenmeyi başarır. Medusa'nın başı bu maddenin sonra kötücül ve ölümcül bakışları ve yılanların zehri ile büyük güç teşkil ederek karşıt güçlere karşı kullanmaya başlanmıştır. Bu yüzden her ne kadar Medusa başlangıçta isyan için ahlaksızlık ve gelişigüzelikle temsil edildiyse de daha sonra yararlı bir ambleme dönüşmüştür ve askeri ve sivil gücün kaynağı haline gelmiştir. (Cixous, 1976)

Yunan Mitolojisinde Medea, kadının hakkını arayışının ve ölümcül olarak tasvir edilişi bakımından önemli bir anlatıdır. Medea'da her şeyi aşık olduğu adam ailesini, gücünü bırakır ama Iason onu aldatır ve için terk ettiği için bu ihaneti kabul edemez. Ve ona mutluluklar diyerek kabullenmiş gibi görünür. İntikam almak için zehirli bir gelinlik hediye eder, kralın kızı gelinliği giyince zehirlenir, kral ona yardım etmek ister ve birlikte yanarak ölürler. Medea bu olaydan sonra yedi oğulları ve kızlarıyla sürgün edilir. Çocuklarını koruması için Tanrıça Hera'ya bırakır. Fakat Korinthliler intikam almak için Medea'nın çocuklarını, Hera'nın tapınağında öldürürler.

Euripides, bu söylence ortaya çıktıktan yaklaşık iki bin beş yüz yıl sonra Medea'yı farklı şekilde ele almıştır. Ve aşık olduğu adam yüzünden kıskançlıkla, rakibini öldüren ve çocuklarını öldürerek Iason'dan intikam alarak yazılmıştır. Bu da onu çocuk katili olarak göstermiştir. Medea'yı kadının bakış açısından ele alma cesaretini gösterdi. (Fink, 2004)

Dünya mitlerini incelediğimizde görüyoruz ki; mitler insanlığın tarihsel süreci ve yaşamı algılayışı ile birlikte oluşmaktadır. Anaerkil yapıdan ataerkil yapıya geçişte, erkek diziksel gücü ile sosyal ve toplumsal alanda güçlendikçe sonraları güçle özdeşirildi ve otoriter, yönetici, lider, kral, baba ve sonra da Tanrı imgeleri ön plana çıktı. Tanrı'dan yalnızca "Baba", "Rab", "Yaratıcı" ve "Her Şeye Kadir" olarak söz edildiğinden, kadınlar kendilerini toplumdan dışlanmış ve yeterince temsil edilmemiş hissettiler. Tanrı bir insansa, o zaman insanlar da tanrısaldır. Ayrıca, Tanrı'nın bir erkek "kişi" olarak imgesi, Hıristiyan teolojisiyle çelişir. Tanrı hakkında konuşmak için sadece erkek metaforları ve sembolleri kullanılmamalıdır. Bu şekilde kadın ve erkek dinde "tanrıça"yı yeniden keşfetmeye başlayacaktır.

B. Tanrıça'nın Dönüşü

21. yüzyılda, batı dünyasındaki kadın büyük tanrıça olarak, toplumdaki bir zamanlar yüksek statüsünü yeniden kazanmaya başladı. Hem genç hem de yaşlı kadınların resimleri ve posterleri bugün kitle iletişim araçlarında yer almaktadır. Güzel kadınların resimlerini beğenenler sadece erkekler değil, kadınlar da bunu kadınlıklarını daha da geliştirmek için bir teşvik olarak görüyorlar. Sadece erotik bir düşünce değil, genel olarak şehvetin neşesi de ön plandadır. Günah olarak cinsellik ve fizikselliğe dair ortaçağ fikirleri artık aşılmıştır. Cinsellik artık kötülük ve şeytanın bir karışımı olarak değil, erkek ve dişi ilkelerin birliği yoluyla ilahi olanla karşılaşma fırsatı olarak görülüyor.

Dişil ve eril olanın aslında birbirini tamamlaması gerektiğine dair yenilenmiş bir farkındalık var. Birbirlerine karşı savaşmamalı veya birbirlerine hükmetmemeli, anlamlı ve başarılı bir yaşam sürmeyi mümkün kılan bir birim oluşturmalıdırlar. Kadınların eylemlerinin ahlaki olarak erkeklerin aynı eylemlerinden çok farklı değerlendirildiği günlük yaşamdaki deneyimlerime tekabül ediyor. Vurgulanması gereken kadın ve erkek arasındaki farklılıklar değil, ortak yönleridir. Birinin kadın ya da erkek olması önemli değil, kesinlikle bir insandır. Kadın ve erkeğin temelde çok farklı olduğu her zaman vurgulanırsa, sosyal, politik ve ekonomik anlamda eşittir. Dünya büyük bir dönüşüm içinde, insanlık kaosun içinde kendi yaradılışlarından uzaklaşmakta, büyük bir hızla keşfedilmeyeni keşfetmek peşinde koşarlarken yaşamı yaşam yapan dengenin

bozulması, peş peşe yaşanan ve artan doğa olayları, değişen mevsim döngüleri, salgın hastalıklar, savaşlar, artan cinayetler, büyük ekonomik krizler, aile için şiddet, ilişkilerde yaşanan ayrılıklar, iletişimsizlik, artan intiharlar, bencillik, açgözlülük şekilde kendi göstermektedir. Kadın, daima yaşam doğuran ve yaşamın içinde dengeyi sağlayan büyük bir güç olarak kendi varlığının gücü, yaradılışın nimetlerini, kadınlığından vazgeçmeden, utanmadan, zorluk olarak kadınlığı algılamadan yaşamın içinde dişil gücün dengesini daha aktif hale getirmek için harekete geçmesinin zamanı gelmiştir

Dünya yaşayan yapısıyla her an dönüşmüştür. Bu değişimler dünya insanını bazen büyük yıkımlarla bazen de nice keşif ve olanaklarla buluşturmuştur. Günümüzde yaşanan bu değişim büyük imkanlar için eril gücün baskınlığında dünyanın açgözlü ve güç egemenliği içinde esir haline gelen insan yaşamlarından oluşmaktadır. Bireyselden kolektife herkes bir arayış ve anlam dünyası peşindedir. Derin uykuda olanlar günlük yaşamın içinde geçim derdinde, mevki peşinde, güç ya da sadece zevk, haz için yaşarken insanın içi boşalmaya devam etmektedir. İnsanın içinin boşalması dünyanın içinin boşalması demektir. İnsan, yaşam amacını hatırlayarak yaşamın dengesini bulmak zorundadırlar. Ancak o zaman dünya olması gereken güce ve uyuma kavuşacaktır. İçte ve dışta, dişil ve erilin birleşmesi bunu sağlayacaktır. Ancak önce kadının kendi dünyanı ve kolektiften getirilen birçok acı ve algılayış için yeniden başrollere geçmesi, güçlerini fark ederek, seçimlerinin özgürlüğünü, kadınlıklarının nimetlerini yaşamaları gerekmektedir. O zaman erkek ve kadın aynı düzlemde bir araya gelerek yaşamın dengesini sağlayarak yaradılışın birlikteliğini tamamlayacaklardır. Bunun için ötelenen, baskılanan, yaşam adaleti isteyen kadınların yüzyıllardır kolektif bilinçdışılarında taşıdıkları tüm zincirleri kırmak için bireysel bir uyanış çağrısını başlatmak için harekete geçmeleri gerektiğine inanıyorum.

Bir kadın kendi uyanışını ve vahşi kadın arketipindeki tüm duygu ve yönelimleri anladığında; kolektif de dönüşmeye başlar. İşte bu dönem bunlara şahit olmaktayız. Kadın eserlerinin, oyunlarının, sanatçılarının, toplumun her hangi kesiminde yaşayan, çalışan kadınların kendi girişimcilikleri ile ürettikleri ile yaşama değer kattığını yüksek sesle anlattıkları zamanlara şahit olmaktayız. Bu kadim tanrıça ruhunun uyanışını, yaşamın, içinde yaşadığımız toplumun bir

aynası olan tiyatro sahnelerinde, kadınların kendi hikayelerini daha yüksek sesle, daha çoğalarak anlatmalarından da görmekteyiz.

VI. 2015-2020 YILLARINDA SAHNELENEN ‘TEK KİŞİLİK KADIN OYUNLARI’NIN İNCELENMESİ

Çalışmanın amacı doğrultusunda; ‘tek kişilik kadın’ oyunlarını; kahramanın yolculuğunda karakterin arketiplerini inceleyerek, hikaye anlatıcılığı ile yazılmış metinleri, anlatı sanatı içinde mitlerin yansımalarını anlatan kadının hikayesinde inceleyip, Propp’un masal biçimbilimi olarak da değerlendirmeye çalışacağız. C.G.Jung’un; “Görüşünüz ancak yüreğinizin içine baktığında berraklaşır. Dışa bakan düş görür, içe bakan uyanır.” (Jung;2015) Sözüünden hareketle ‘tek kişilik kadın oyunların’da var olan kadın hikayelerinin arkaik yapıyı kapsayan derin bir iç katmanların yolculuğuna çıkacağız. Çünkü yine Jung’un dediği gibi; “Bilinçdışı ürkütücü bir canavar değildir. Doğal bir organizmadır. Ancak bilinçli davranışımız ise yaramaz duruma girdiğinde tehlikeli olur. Kendimizi baskı altına aldıkça, bilinçaltının tehlikelerine kendimizi maruz bırakmış oluruz. İçimizdeki karanlığı göze alamazsak bütünlüğe asla ulaşamayız. Bilinçdışının farkında olmayan kişi başına her gelene kader zanneder.” (Jung;2015)

A. Dansöz Oyunun İncelenmesi

Oyunun Adı: Dansöz Prömiyer Tarihi: 21.10.2019

Yazar ve Yönetmen: Şamil Yılmaz

Oyuncu: Sezen Keser

Dramaturg: Ozan Akgün

Işık Tasarım: Berk Kaya

Kostüm Tasarım: Hilal Polat

Koreografi: Elif Aydın

[Mek'an Koma Sahnesi](#)

[Trajedi & Dram](#) / [Tek Kişilik](#) / Tek Perde / 60 dk

Dansöz oyunu; hiç kimsenin görmediği, fark etmediği, annesinin bile bakmadığı, görmediği, karanlıkta kalmış çocukluğun, kendini korumak için çabalayan kayıp bir ruhun, Meryem'in hikayesini anlatıyor. Meryem'in annesi gece pavyonlarda şarkı söyleyerek hayatını kazanan bir kadındır. Gündüzleri uyuyan, geceleri de pavyona giden Meryem'in annesi kızının tek başına kendi halinde büyümesine sebep olur. Bir gün, Meryem televizyonda duyduğu oryantal müziğe ve dansa hayran kalır. O gün izlediği oryantal dans onu etkisi altına alır. Böylelikle Meryem televizyon karşısında gördüklerini tekrar ederek, kendi kendine dans etmeye başlar. Oryantal dansının ritmiyle, gövdesinin, bedeninin hafiflediğini hisseder. Duygularını bedeniyle, müzik ve ritmin uyumuyla dans ederek ifade etmeye başlar. Meryem, oryantal dansıyla çevresi tarafından fark edilmeye başlar. Daha önce hiç görülmemiş bir çocuk olarak bu onun hoşuna gider ve önce arkadaşlarına, sonra mahallede göbek atmaya başlar. Annesinin de Meryem ilk kez dans etmeye başlayınca dikkatle bakmaya başladığını ve onun yetişmesi için bir hocaya götürdüğünü anlatır. Haifa hocası sayesinde kendini, bedenini, ruhunu derinden keşfetmeye başlayan Meryem, hocasının dediklerini yaparak iyi bir öğrenci olmaya ve dansa kendini adar. Uzun yıllar oryantal dans üzerine eğitim alır. Çalışmaya başladığı pavyonda Meryem'den insanlara gülmesi, bakması ve öyle dans etmesi istenir. Meryem, hocası Haifa'dan öğrendikleriyle oryantal dansın kadim köklerini kendi yaşam amacı olarak benimsemiştir. Oryantal dansta bedenin çıplaklığının altında ki kökenleri yaşam biçimi olarak gördüğü için tutkuyla dans etmektedir. Meryem için, ruhun dansının amacının gerçekleşmesi varoluşsal bir anlam taşımaktadır ve bunun içinde kimseye bakması ve gülmesi gerekmez. Çünkü o sadece kendi için dans etmektedir. Meryem, oryantal dansı kendini iyileştirmek, ruhunu tamir etmek gerçekleştirir. Fakat patronu, sevgilisi ve annesinin ona baskı ve şiddet uygulayarak, dans ederken bakıp gülümsemesini, müştreyi hoş tutmasını isterler. Meryem, birileri için dans etmeyi istemediğinde de, şiddetle onu zorlarlar. Oyun sonunda Meryem'in tüm baskılara, şiddete, sevdiği köpek Ghost'un ölümünden tetiklenir. Pavyonda başkaldırı yapar, onu aşalayan, anlamayan, hor gören, şiddet uygulayan herkesi bıçaklar, cinnet geçirir ve kanlar içinde başından geçenleri anlatırken başlayan oyun, polisi beklerken bitiyor. Oyunun sahneleme tercihi olarak yönetmen, Meryem'in teslim olmayı beklerken seyirciye başından geçenleri anlatarak, oynamasını kurgulamıştır.

Oyun boyunca, Meryem karakterinin kendi hikayesini anlattığı sürece boyunca bakmak ve görmek eylemlerinin hazırladığı temel çatışmasıyla oynanır. Dansöz sadece eğlendiren ve vücudunu sergileyen biri midir? Bir kadın olarak dans eden kişi ‘öteki’ midir? Dansözlük yapan kadın insanların gözlerinin içine bakmalı mıdır? Oyun bu sorularıyla oyun karakter ile düşündürürken, kızdırıyor, fark ettirerek, anlamamızı sağlıyor. Dansöz oyununda, oryantal dansın kökenlerinin kadim ritüellere uzandığını ve unutulmuş, değiştiren, kadın objesi haline getirilen anlayışın karşısında, dansın özünde ki ruh ve beden bütünlüğünü hissettiren, dans etmeyi tutkuyla, yaşam amacı olarak gerçekleştiren bir dansözün kendi ruhunu satmak istememesini uğruna mücadelesini konu almaktadır.

Meryem, bir dansöz olarak yaşamaya zorlandığı sistem içinde, oryantal dansın ritüellerine ihanet etmemek için tutunan, kendi ruhunu satmamak için dimdik durmaya çabalayan ama her defasında en yakınlarından ihanete uğrayan bir kadındır. Meryem’i önce annesi sonra sevgili en sonra patronu yavaş yavaş, acımasızca, ruhunu, kalbini, bedeni sömürmektedir. Oyunun sonunda kanlar içinde kalan, elinde bıçakla herkesi öldüren bir kadın karşımıza çıksa da; ruhu çok daha önce öldürülmüş bir kadın vardır. Oyun böylelikle, bakmak ve görmek arasında ki dengeyi bir kere daha altını çizerek bizlere gösterir.

- **Oyunun ‘Arketipler’ Açısından İncelenmesi**

-Persona Arketipi: Meryem’in hikayesinden onu dinlediğimizde geçmiş yaşatışına dair bilgiler edinir, onu kendi anlatımıyla tanırız. Bu doğrultuda ok küçük yaştan itibaren görünmeyen bir çocuk olan Meryem’in dans etmeye başladıkça görüldüğünü anlıyoruz.

“Tüplü bi’ televizyon vardı evde. Annem yoksa müzik kanalı açardım. Varsa sesini kapar bakardım öyle. Mutfakta bulaşık yıkıyo’dum. Bi’ ses duydum— şurda bi’ şey titreyip hopladı sanki. Biri tutup çekmiş gibi salona geçtim. Üç kadın şelale bi’ fonda dans ediyodu. Üçünün de yüzünde pullu peçeler vardı. Klip bitinceye kadar dikildim kaldım öyle. Bi’ şey oldu orda bana... Bitince de gidemedim ama. Olduğum yere çöküp bekledim...Bi’ şey oldu orda bana. Kaç yıl geçti, hala tam anlamadım ne oldu’unu. Yok, hafiflemek gibi diil. O da var ama tam o diil. Bi’ şey oldu işte...”

Meryem'in bu sözlerinden anlıyoruz ki; içinde, derinlerde bir kimlik oluşmaya başlamaktadır. Kendini var etmek için, en rahat, en güvenli hissettiği anı yaşamına aktarmak ister. Yaşamı boyunca yalnız ve güçsüz hissetmemek için kendine bir sığınak olarak, o anı bir persona olarak sahiplenir. Dans etmeye başlayınca herkes tarafından görüldüğünü düşünen çocuk Meryem, en güvenli, en konforlu, içinde en rahat olduğu personayı böylelikle çocukluğundan itibaren çok güçlü bir şekilde geliştirmeye başlar. Görülmek isteyen, varlığını anlatmak isteyen, duygularını paylaşmak isteyen, yalnızlığını paylaşmak isteyen, güvende olmak, sevilme ve değer görmek ihtiyacı içinde olan yaralı çocuk Meryem, dış dünyadan korunmak için dans ederek personasını inşa etmesinin en köklü sebepleridir. Bu o kadar güçlü bir persona oluşturmasının da sebepleri yine o köklü ihtiyaç ve güven duygusudur.

Dansöz personasını o kadar sahiplenir ki artık kendi var oluşuyla anlamlandırılmış hale gelmiştir. Oyun boyunca, Meryem karakteri çok keskin ve farklı persona değişimleri neredeyse çok az yaşar. Psişesinde taşıdığı diğer personalar da temelinde baskın dansöz personası hükümde kalmıştır. Diğer tüm personaları dansöz personasının altında hissetmekteyizdir. Dansöz personası artık Meryem'in kendi sandığı büyük bir kimlik olarak karşımıza çıkmaktadır. O yaptığı dansın kutsallığında, kendi varlığının yaşamsal gücünü oryantal dansın ritüeli ile anlamlandırır. Bu da Meryem de kendiliğini ve bireyselliğini itmesi ve çok baskın şekilde dansöz personasını öne çıkarmasını sağlamıştır.

Meryem'in annesi onu eğitmesi için Haifa'ya teslim ettikten sonra, Meryem'in Haifa'nın öğrencisi olarak, iyi bir öğrenci, çırak, dansçı olmak için kendine başka bir persona da oluşturduğuna şahit oluyoruz. Personası dansöz üzerinde temellendiriliş Meryem; Haifa'nın ustalığında çırak, iyi öğrenci personası ile karşımıza çıkar. Burada hem ustasına olan hayranlığı hem dansa olan tutkusu iyi bir öğrenci olarak kendini adanmasını sağlar. Ama bu kadar iyi dans etmek istemesinin üç farklı nedeni olabilir. Birincisi kendini en rahat ve güvende hissettiği an, dans ettiği anlardır. Bu yüzden ustasında öğrendiği herşeye çok kıymet verir. İkincisi annesi tarafından ilk kez dans ettiğinde fark edilmiştir, annesinin onu dans ettiğinde gördüğünü anlar. Bu onun için, annesi tarafından görülmenin ve ondan beklediğini en iyi şekilde gerçekleştirerek, annesinin takdirini kazanmasının başka bir yoludur. Bu yüzden de iyi bir öğrenci olmaya

kendini adar. Üçüncüsü ise, Haifa'yı tanıdıkça ona bağlanır. Annesinden görmediği, şefkat ve ilgiyi ustası gösterir. Bu da Haifa'ya derin bir sevgi beslemesine ve dansına hayran olmasını sağlar. Bu yüzden de Meryem için dans etmek, özellikle Haifa öldükten sonra çok daha anlamlı hale gelir. Bu yüzden iyi bir öğrenci olarak başka bir persona geliştirmiştir.

İyi bir öğrenci personasının da altında başka bir persona vardır. Annesi tarafından görülmek isteyen bir kız çocuğu olarak, annesinin takdirini kazanmak için, annesi tarafından sevilme ihtiyacı için iyi evlat personasını oluşmasını sağlar. Bu ihtiyaçları hayatı boyunca Meryem'i takip eder. Yaşamı boyunca uzun bir süre annesi tarafından görülmek istediği için de iyi evlat personasını ve dansöz personasın iç içe, katmanlı taşır. Başlangıçta televizyonda görüp, dans ederek hissettiği ve öyle seçtiği dansöz personası sonrasında, dans ederek annesi tarafından fark edilmesiyle daha çok benimsenir, bu da onun dansöz ve iyi evlat personalarını çok fazla benimsemesinin sebeplerini güçlendirir.

Persona olarak, hikayesinin ilerleyen kısımlarında da hoşlandığı bir çocuğa, dişi personasını gösterecektir. Bir tek onun için, çocuğun ona bakmasını istediği için oynadığını itiraf eder. Fakat yine dansöz personasının altında ortaya çıkan dişi enerjinin, baştan çıkarıcı kadın arketipi ile karşılaştığını, hem baştan çıkarmak hem baştan çıkanın Meryem olduğunu görmekteyiz. Yine temelinde dansöz persona arketipi etrafında şekillenen dişi personasını görürüz.

Dansöz personasının onda bu kadar güçlü ve baskın olmasının en büyük sebebi; Meryem'in çok küçük yaşından itibaren dünyayla olan ilişkisini sağladığı bir gerçeklik oluşturmasından kaynaklanmaktadır. Bu yüzden; toplumsal beklentilere en uygun davranışları sergilerken, gerçek benliğini bastırılmış ve böylece kendine yabancılaşmış olarak anlattığı hikayesinin ilerleyen bölümlerindeki dönüşümünü görürüz. Meryem'in personasının egemenliği altında kaldığını görürüz. Burada kendine yabancılaşma, kendi varlığından, doğasından uzaklaşma başlamıştır. Aşırı gelişen dansöz personasından dolayı da, personasını korumak adına Meryem'in az gelişmiş bölümlerinde çatışma olmaya başlar ve kişilik gelişimini azalır hatta durma noktasına gelmiştir.

Kısacası Meryem, dansöz personasıyla aşırı birleşmiş, gerçek benliğinin önüne geçirmiş, persona ile ego özdeşim kurulduğundan dolayı da yanılsamaların,

yargıların, değerlerin ve koruma, güven alanı üzerine inşa edilen personanın zedelenmesiyle rol karmaşasına, anlamsızlık, yalnızlık, hiçlik, ihanet hisleri yaşadığına anlattığı hikayeye şahit olmaktayız.

-Gölge Arketipi: Persona ve Gölge birbirini tamamlayan iki arketiptir. Her insanın hem gölgesi hem personası vardır. İki kişiliğin bütünleşmesi için etkili arketiplerdir. Bu nedenle; Meryem hikayesini izlediğimiz sahneye ilk kez gölgesi tarafından ele geçirilmiş bir insan olarak karşımıza çıkmıştır. Biraz sonra yaşadıklarını anlatmaya başladıkça anlarız ki; yavaş yavaş, bastırılmış gölgesiyle yaşayan Meryem, aşırı özdeşim kurduğu personasının zarar görmesiyle sarsılmıştır. Onun güvenli alanı, aidiyet duygusu, görülmemesi, çocukluğunda aldığı ruhsal yaralar, duyguları, ihtiyaçları, travmaları ve bilinçdışından tetikleyicilerle dansöz kimliğine ihanet edince gerçek benliği sandığı personayı koruyamadığı içinde acı çeker. Bu çaresizlik içinde, karşıt, karanlık duygusu onu ele geçirir. Bu onun psikolojik olarak; cinnet anı yaşamasını sağlar. Karanlık bir öfke dedikleri gölge arketipi onu ele geçirir. Meryem'in aşırı özdeşim kurduğu personası zarar görünce, onu esir karanlık duygular içinde çaresizlikle boğuştuğuna şahit oluruz. Meryem uzun süre belki de özdeşim kurduğu personası sayesinde bastırıldığı, yok sayıldığı tüm onu zorlayan duygular, başkaldırmasıyla ortaya çıkarmıştır. Gölge arketipinin ortaya çıkışını en son tetikleyen en önemli nokta ise; Ghost dedikleri ve Meryem'in çok sevdiği köpeğin ölümüdür. Meryem kendi gibi Ghost'a da zarar verdiklerini, kendi doğasına uygun olmayan şekilde davranmaya zorladıklarını, istediklerini yapmayınca da şiddet gösterdiklerine şahit olmuştur. Ghost'un yavaş yavaş ve acı çekerek ölüme sürüklenmesini gördükçe onunla daha derinden bir bağ kurmuştur. Köpek Ghost'un yaşadıkları tıpkı kendi yaşamında hissettirdikleri ve ona yaptıkları gibidir. Köpekle özdeşim kuran ve onun bu sancılı acısını dindirmek, yavaş ölümünü hızlandırmak için Ghost'u boğarak, öldürür. Bu aslında, kendi içinde ki en iyi kalan, en aydınlık tarafın ölümünün oyunda ki sembol anlatımı gibidir. Ghost'u boğduktan sonra, onu karanlık duyguları esir alır. Meryem'in büyük çaresizliği içinde bastırıldığı tüm duygular, egosuna zarar veren yaşadığı tüm süreçler karanlık bir öfkeye dönüşerek ortaya çıkar ve büyük bir yıkıma onu sürükler. Burada önemli bir ayrım da şudur ki; Meryem'in gölgesi tarafından esir alındığını, öfke nöbeti içindeyken, cinnet anında ne yaptığını bilmeyen insanların halinden farklı bir

tutum içinde olduğunu görmekteyiz. Meryem ne yaptığını biliyordur. Bu da aslında bilinçdışında her kişinin gölgesi ile tanışık olduğunun oyunda ki ifade ediş şekli sayılabilir. Bunu canı bir duygudan daha çok, kendini savunmak, onun ve Ghost'un ruhunu öldüren bu sistemin, toplumun ya da bireylerin ölümünü sağlayarak kendi çıkar sistemini sürdürmek isteyen anlayışın bitmesini ister. Meryem, kendi ruhunun ölümünü sağlayan bu sisteme dur demenin, başka ruhların ölmesini engelleyebilmek yönelimiyle, tek çare olarak öldürmeyi seçmiş olabilir. Fakat sonuç olarak bizim incelediğimiz kısım şudur ki; personası ile aşırı özdeşim sağlayan, gölgesini bastıran, uzun süre kendini yok sayan, egosu zarar gören bir kişinin gölgesi tarafından ele geçirilmesidir.

“En son annemi kesip çıktım kulisten. Çıkışa yürüdüm ordan— çıkamadım ama. Döndüm buraya geldim gene. Burada başladı, sizle başladı madem, yine burada bitsin... Bakıyorsunuz hala... Bakacanız tabii... Bakın...”

Meryem bu açıklamaları yaparken personası devrededir. Aslında kendini makul göstermeye çalışarak uyumlanma halindedir. Ama yine de öfke nöbeti sırasında içinden çıkan o yabancıyla uzaktan da olsa bir tanışıklık içindedir, zaten bunu yukarı da anlattıkları doğrultusunda ne yaptığını bilen birinin hikayesini aktarırken görmekteyiz. Gölgesi tarafından ele geçirilenler, yıkım anında genel de ne yaptığını bilmediğini söylediklerini belirtmiştik. Fakat Jung'un gölge yıkımı sırasında incecik bir ayırmadan bahsetmişti. Bu da kişinin gölgesi ile derinlerde mutlaka bir tanışıklık içinde olduğudur. Bu tanışıklık Meryem'in kolektif bilinçdışından taşıdığı en ilkel tarafıdır. Bu hayvansı ve deneyimsiz öteki olanın ortaya çıkışını sağlamıştır. Meryem hep sezdiği ama duymadığı ve belki bastırıldığı, tehlikeli olan tarafını devreye sokmuştur. Tüm bunların dışında Meryem'in gölgesinin izini takip ederek yeniden doğmayı ve onu bu hale getiren herkesten kurtulduktan sonra yeniden dirilmeyi beklediğini de görmekteyiz. Bunu da polisleri beklerken görmekteyiz. Meryem, gerçekte polisleri bekliyor olsa da, o içinde karanlık tarafa teslim oluşu ve kabullenışı çok önce gerçekleşmiştir. Artık onu bu yıkımdan çıkartabilecek tek şey psişesinin enerjisiyle yeniden doğuş arketipi ile gerçekleşmesidir.

“Niye gelmediler hâlâ? Çok yorulduğum artık... Bitmeyecek mi bu böyle? Bakıyorsunuz hala...”

Jung'un dediđi gibi gölgesini kabul etmeyen ve onunla uyumlanmayan, gölgesinin ihtiyaçlarını duymayan kişiler persona ile aşırı özdeşim kurunca var oluşlarını öyle anlamlandırmaya çalışırlar. Genellikle bastırılan gölge, kişinin yaşadığı büyük çaresizlik, aidiyetsizlik, adaletsizlik, kimlik bunalımlarının duygusal yöneliminin artmasıyla yıkıma sürükleyerek sonuçlanabilir. Meryem bunu deneyimler ve yıkımdan çıkabilmek içinde yeniden doğuş arketipine ihtiyaç duymaktadır. Kendi hikayesi yenilemesinin tek yolu öyle bitmesidir. Fakat yıkımdan sonra payına düşen sadece boşluk ve beklemektir. Oyun burada bittiği için sonrasında neler olacağı bilmiyoruzdur. Bildiğimiz tek şey Meryem'in hikayesini deđiştirme eyleminde gölgesinin takip ettiđi ve yeniden doğuşu beklediđidir.

Bu yüzden yazar belki de böyle bitirmiştir. Bu hikayenin başka bir sürecinde Meryem ve başka Meryemler kendi hikayelerini yeniden doğuracak gücü bulabilsinler diye...

-Animus Arketipi: Meryem'in oyun boyunca keskin ve kendinden taviz vermeyen kimseye bakmadan sadece gövdesini göstererek dans eden tavrı, içinde kuvvetli bir animus arketipi taşıdığını gösterir. Fakat oyun boyunca bu kesin, soğuk, otoriter, iş odaklı tavrı çevresi, annesi, patronu ve sevgili tarafından yontulur. Bu da animusun onun içinde çok ortaya çıkmadığının açıklamasıdır. Animus arketipi; kadının içeriğinde erkekle ilgili ilk deneyimleri ve içinde yatan gizli erkek kökeni göstermektedir. Bu zaman zaman kadına çok güçlü bir yaşamsal var oluş eylemi yükler. Bu yüzden animus arketipinin Meryem'de çok ön plana çıkmadığını gördüğümüz örneklerden biri de budur. Kadının mücadele ettiđi, savaştığı zamanlarında içindeki bu erkek köken devreye de girmektedir. Animus, kadına daha geniş alanlara açılması için alan verir. Bu da aslında oyunun başı olan finalinde; her yeri kan içinde, elinde bıçakla gelen, gölgesinin ele geçirdiđi Meryem'in animusunun da devreye girdiđini ve bastırđıđı gölgesiyle içinde barındırđıđı savaççı kökeni ortaya çıkmıştır. Gölgesi gibi animusunu da bastırılmış ve dikkate almamıştır. Animus imajı çocuk tarafından baba olarak babasının düşünceleriyle konuşmakta, ilişkilerini ve işlerini babası gibi yürütmektedir. Meryem oyun boyunca hikayesini anlatır ama babasından hiç bahsetmez. Belki de babasını hiç tanımamıştır. Ya da babası belli olmayan bir kız çocuđu olarak da dünyaya gelmiş olabilme ihtimali vardır. Çünkü oyunda

annesinin pavyonda şarkı söylediğini de ifade etmiştir. Bu da annesinin belki tecavüze uğramış, belki de kocası tarafından terk edilmiş ya da kendi bedeni ile para kazanıyor olma ihtimalleri gösterir. Meryem'in her şekilde istenmeyen ve beklenmeyen bir bebek olduğunu ihtimali oyunda güçlenir. Kendi hikayesini anlatırken aslında baba arketipinin eksikliği, eril bağın eksikliği, anneye mecbur kalan ve istenmeyen, görülmeyen çocuk duygusunu izleyiciye hissettirir. Tüm bunların dışında kalıtımsal ve kolektif bilinçdışında aileden ve toplumdan gelen birikimler ve ilk insandan bu yana erkek ile ilgili ilk edinilen bilgileri kadınlarda animusda ortaya çıkmaktadır.

Meryem, animus arketipinin bilinçdışı eylem ve tutumlarından kaynaklı olarak; hoşlandığı erkeği Murat'ı seçmesinden, yaşadığı ilişki içinde ki yönelim ve arayışlarında etkili rol oynadığını ve yaşamı boyunca bir baba, erkek algısı içinde tanıştığı erkekleri o imgeyle birleştirdiğini de söyleyebilmekteyiz. Meryem, Murat'ı görmek istediği gibi gördü ve erkeği olduğundan sonra da durumuyla kabul etmek zorlanmıştır. Büyük aşkı hayal kırıklığına sebep olmuştur. Burada da yeterince gelişmemiş animus arketipin kadına tanıdık imgeleri seçip, onlarla kendine sorunsallar var etmesini ve o sorunu aşmak için savaşmasının bir örneği görülmektedir. Bilinçdışının derin bir yönelim içinde bireyi etkileyen bu arketipler yaşamsal seçimlerde önemli bir rol oynamaktadır. Kolektifte, bireysel bilinçdışında veya annesinin hikayesinden etkilenen ve onun hikayesini tamamlamak için kendi yaşamında benimseyen Meryem hayatına girecek erkekleri de bu animus arketipi algısı ile seçerek kendine sınavlara sokmuş, mücadele ederek, içindeki animusun savaşçı yönünü kullanarak onlardan kurtulmuştur.

-Anne Arketipi: Dansöz oyununda en baskın arketiplerden biri de anne arketipidir. Meryem oyunun en başından itibaren annesi tarafından görünmeyen bir çocuğun hikayesini anlatmaya başlar ve oyunu annesi tarafından görünmeyen bir kadının gölgesinin peşinde cinnet geçirerek annesini öldürmesiyle bitirir. Çatışma içte ve dışta aynıdır; görünmek. Ve bir çocuğun annesi tarafından güvende, değerli, yeterli, sevgi ve şefkat dolu hissedilerek, varlığının görülmesinin temel kişilik ihtiyacı olduğunun yönelimi içinde Meryem derin iç çatışmaları ve yaraları ile büyümek zorunda kalmış ama bireyselleşememiş bir genç kadındır. Bu yüzden anne arketipi; Meryem'in personasının gelişiminde,

gölgesi bastırmasında ve sonra gölgesinin ele geçirmesinde çok önemli bir etkiye sahiptir.

“Annem... Pavyonlarda şarkı söylerdi annem... Daha o zamandan gitmeye başlamış ama sesi, sonradan öğrendim. Sabaha karşı sarhoş gelir, bütün gün yataktan çıkmazdı- dediydim bunu de mi? Ne konuşur, ne yanına sokulmama izin verirdi. Hala da'a bilmem kokusunu. Başı a'rırdı hep. Işığa, sese... Bana tahammülü yoktu. O eve gelince bi' kuytuya çekilir, çıt çıkarmadan uyumasını beklerdim. Annem vardı ama yok gibiydi...”

Görüldüğü gibi Meryem daha oyunun en başında kendi hikayesini anlatmaya başladığında annesiyle başlamıştır. Çünkü anne arketipinin önemi Meryem'in varoluşunun en başlangıç kaynağını oluşturmaktadır. Bir anne ve çocuk arasındaki ilişki, çocuğun birey olma sürecinde büyük rol oynamaktadır. Bir annenin çocuk dünyaya getirmek ve onun bakımını üstelenmek gibi bir görevle eşleşmesi insanlığın doğumuna vesile olan bir imgeyi var eder. Anne arketipi bu yüzden kolektif bilinçdışı da aynı özellikleri barındırır. Sevgi, şefkat, güven, koruma duygularıyla birlikte gelir. Meryem'in hikayesini dinlerken görmekteyiz ki Meryem tüm bu ihtiyaç ve güvenden mahrum kalarak ve görülmeyerek büyümüştür.

“...Mahalleden çocuklar da orospu analı der oynamazdı benle. Yalnızdım. Geç konuşmuş, geç yürümüşüm ben. Kolumda bacaamda hep bi' aarlık vardı. Yer tutmuş, toprak çekmiş gibi... Sakatım sanmış annem başlarda. Sonra aar akıllı herhalde demiş. En son da bırakmış öyle, ne bi' şey demiş ne düşünmüş.”

Burada kendisinin bahsettiği gibi annesi tarafından farklı hissettirilir, hastalıklı ve sakat, yarım akıllı algısıyla tek başına bırakılır. En önemlisi onu en çok kabul etmesine ihtiyacı olan annesi tarafından en başından beri kabul edilemez, görülmez, değersiz bir çocuk olarak yalnız büyür. Bunları yukarıda ki alıntıda altını çizerek yalnızlığını belirtmektedir.

. “Orospu analı,” der, oynamazdı çocuklar benle.”

Bu da gösteriyor ki; anne arketipi Meryem için şefkat ve güvenle eşleşmek yerine, yalnızlık ve görülmemekle eşleşmiştir. Tüm yaşamda anne arketipiden

alması gereken sağlıklı ve ihtiyacı olan sevgiyi alamayan kız çocuğun persona ile annesine kendini kanıtama isteğini doğurmuştur. Annesi tarafından gerçekten görülmek isteyen Meryem, kendini dans ederek göstermek istemiştir. Böylelikle hem annesi tarafından hem de mahallede ki arkadaşları tarafından görüldüğünü zannetme yanılması içinde personasıyla yavaş yavaş özdeşim kurmuştur. Meryem, mahalleliye dans etmeye başlayınca ‘kızın orada burada dans ediyor’ diye kapıya şikayete gelen komşu sayesinde ilk kez annesinin onu koruduğuna şahit olmuştur. Çünkü burada annesi Meryem’e kızmaktansa, komşuya kızarak onu kapı dışarı eder. Dans etmek onun için annesi ve herkes tarafından fark edilmek, görülmek anlamına gelmeye başlamıştır. Aslında bu da yine Meryem’in anne arketipi olarak ne kadar güvensiz, yalnız, yanlış yetiştirildiğini ve korunmasız bırakılan bir kız çocuğunun nasıl yaralandığının da bir başka göstergesidir. Annesi tarafından ilk kez görüldüğünü düşünse de sonrasında yanıldığını görecektir. Annesinin para için dans etmeye zorlaması onun için hem kendini göstereceği bir alan oluşturmasına olanak sağlarken hem de annesi ile ilişki kurabilmesine, görülmesine, fark edilmesini sağlamıştır. Kolektif bilinçdışında anne arketipi ihtiyacını karşılayamayan bu anne kız ilişkisi içsel ve sessiz çatışma, soğuk, gizli bir savaşa dönüşmüştür.

Anne arketipi aydınlık yönleriyle olduğu kadar pek çok masalda, mitte karanlık yönleriyle de karşımıza çıkar. Meryem’in yaşamında da anne arketipi kolektiften gelen bu yanını göstermektedir. Küçük bir çocukken zorla en sevdiği, beslediği, tek arkadaşı olan kuzuyu kurban ettirir. Meryem’in kendisinin çevresini saran bu baskın gücün karşısında kurban olmayı öğrenmesi bu olayın bilinçdışı yansıması da olabilir. En iyi bildiği öğrendiği şey kurban edilmekte olacaktır. Anima’nın kadının karanlık ve aydınlık yönlerinin buluşması anne arketipini de içinde kapsamaktadır. Karanlık yönü olarak da anne arketipi karşımıza, cadı, baştan çıkarıcı kadın, korkutucu niteliklerini de barındırmaktadır. Yaşamın içinde anne çocuğun gözünde bazen üvey anne ya da cadı, korkutucu bir anne olarak görülebilir. Meryem’in de annesi ‘önce kendinde ihaneti bilsin’ diye, kızının en sevdiği, tek arkadaşı olana kuzuyu, ona kestirerek ona ihanete etmeye zorlamıştır. Anne arketipi burada Meryem’in çocukluğunda en çok yarayı veren olarak, baba imgesi olmadan, annesinin otoritesi altında kalan çocuğun en temel bireysel bilinçdışını yansıtır. Fakat anne arketipinin bu keskin ve çok radikal hareketleri

yaşatması Meryem'in kolektiften taşıdığı anne arketipini yeniden imgelemesini sağlamıştır. Meryem hikayesinin çoğu bölümde kurban olmak istemediğini, başkalarının dediklerini değil kendi dediklerini de yapmak istediğini şöyle anlatır;

“Sıramı beklerken annem sıkı sıkı tembihledi; soğuk oynamayacak, gözünün içine bakacakmışım adamın. “Yılan gibi soğuksun Allahın belası,” dedi. Diildim bence! Çıktım, bildi'im gibi oynadım gene. Bi' kere dönüp bakmadım.”

Hikayesini anlattıkça görüyoruz ki; tüm koruma çabaları kurban edilmesi için başını ezmeye çalışan bir eril güç ve sistem tarafından boşuna hissiyatıyla Meryem'i çaresizce uçuruma sürükleyecektir. Ona göre kurban olmamasının tek kurtuluşu bu sistemin öldürülmesidir.

“Yok, kimsenin a'zı açık kalmadı izlerken. Kimse sus pus olmadı. Arkada garsonlar gece hazırlı'ındaydı. Bakmadılar bile. Annemle patron fıstık kabu'u kırıp oynadı ben oynarken. Adam baktı bakmadı, olur bu dedi. Oldum ben...”

Meryem, annesi sayesinde oryantal dansı ilerletir çünkü annesi Haifa'ya eğitim alması için götürür. Sonra ilk kez pavyona kabul göreceği anı yukarıda ki alıntıda anlatır. Görülüyor ki; dansa başlama nedenlerinden biri kendini korumak, dansın eylemsel devinimi ile sağlatım yaşama ihtiyacı da vardır. Fakat en çok annesi tarafından görülme ihtiyacı baskındır. Görülme ihtiyacı zaten oyunun ana çatışmasını ve karakterin iç çatışmasını oluşturmaktadır. Meryem annesiyle kurduğu ilişki de uzun süredir derin, sessiz bir çatışma halindedir.

Anne arketipi, Meryem üzerinde oluşturduğu kabul görme ihtiyacı ile anneye olan kızgınlık ya da kurban olmak istememek için kendi alanını korumaya direktme halinin yansımasıdır. Meryem annesinde affedici, koruyucu, anlayışlı, şefkatli anne arketipini bulmaz ve bu duygusal ihtiyacını çocukluğundan beri baskılanması sonucu olarak da gölge arketipi ortaya yıkıcı olarak çıkar. Elinde bıçak annesi ile karşılaştıkları sahnede son kez ondan bir anlayış ve şefkat bekler. Fakat annesinin ondan korkup geri adım atması üzerine Meryem daha büyük bir öfkeye kapılır. Gölge arketipinin tesiri altında yıkıma giden Meryem, annesini de önünde bir engel olarak görmeye başlar, onu ilk kurban eden kişi olarak hatırlar ve öldürür. Her insan da olan bu anne arketipi, Meryem'in hayatında önemli bir rol oynamaktadır. Oyunun sonunda annesini öldürerek aslında onun karanlık

tarafını, onu sevmeyen, kabul etmeyen, görmeyen, affetmeyen, anlamayan tarafını kendi hayatından yok etmek istemiştir. Annesiyle kanlar içinde, elinde bıçakla karşılaştıkları sahne o yüzden çok önemlidir. Anne arketipi artık anne kompleksi halinde yaşamında onu zorlayan bir noktaya gelmiştir.

-Çocuk Arketipi: Meryem'in hikayesini dinlerken, yaşadıklarını anlatan ve yaptıklarının nedenlerinin olduğunu, kurban edildiğini aktarmak isteyen bir kişi görürüz. Onu da anlarız, seyirci olarak hak bile verebiliriz. Lakin bu dıştan görünümdür. Her insan gibi; Meryem'in de derinlerine indiğimizde anlaşılmamış, görülmemiş, duygularını içinde gömmüş, ağlamamak için kendini tutan, güçlü görünmek adına ifadesinde, suretinde sertliğini kendine kalkan yapan, yetişkin dünyasında hayatta kalmak için saklanan yaralı, çok üzgün, yalnız bir çocuk görmekteyiz. Meryem'de çocukluğunda yaşadıklarını anlatırken bilinçli bir anı aktarımı yapmaktadır. Bilmekteyiz ki; birey yaşadığı toplum, çevre ve aileden kalıtsal olarak da birikimler almaktadır. Bu birikimler bireysel bilinçdışı alanındadır. Kişi, çoğu zaman bu alanın ihtiyaçlarının farkında olmadan seçimler, yönelimler içinde olabilmektedir. Meryem'in çocukluğu yaralı ve ötekileşerek geçmiş. Babasız büyümüş, annesi tarafından görülmemiş, yalnız bırakılmış, arkadaşları ile bağ kuramamış, hastalıklı, cılız ve akli geri etiketleri ile farklı hissettirilmiştir. Bu da içindeki mucizevi yanları, coşkuyu, neşeyi gösterememiş bir çocukluk geçirmesine olanak sağlamıştır. Tüm bunların yanında annesinin daha çocukken eline bıçak vererek bir kuzuyu öldürmesini istemesi de onun için önemli bir travmadır. Meryem'in çocukken annesi tarafından arkadaşım dediği kuzuyu kesmeye zorlanması, çocukluğunda geçtiği önemli eşiklerden birini göstermektedir.

“...Bi' ay baktım yavruya. “Orospu analı,” der, oynamazdı çocuklar benle. Annem de gece çalışır, gündüzü yatakta geçirirdi...”

Oyunun metinde sonu olan ama sahnelemede böyle başlayan başında; Meryem kanlar içinde elinde bıçakla girip önce hikayesini anlatır sonra da annesini ve içerde biraz önce kimleri kestiğini... Burada sahnede gördüğümüz resim, 'kurban olan kimdir' sorusunu seyirciye yöneltir. Özellikle çocuk arketipi, bireyselleşme sürecinde kişiye kendini gerçekleştirmenin olanaklı olduğunu gösteren bir arketip olarak önemli bir roledir. Meryem'in asıl niyeti içinde insanları öldürmek değil, kendini kurtarmaktır. Burada kendini kurtarmak için,

korkan, saklanan ve ruhu çoktan öldürülmüş, içindeki çocuğun yaralarını daha fazla görmemezliğe gelemediği için, mucizevi çocuğa ulaşması için, baskılandığı tüm güçlerden, sistemden, şiddetten kurtulmak için bitirmek isteyen bir kadını görmekteyiz. Fakat bu tercihi gölgenin doğrultusunda gerçekleştiği ve büyük yıkımla sonuçlandığı için mucizevi çocuk ve yeniden doğuş arketipi gerçekleşecek mi belirsizdir... Hikayesini anlattığında asıl kurban edilenin kendisi olduğunu görmekteyiz. Meryem'i içten ve dıştan yıkıma sürükleyen bir sistemin kurbanı olarak görmekteyiz. Oyunun finalinde mucizevi çocuk için artık çok geç gibidir. Burada çok daha önce gerçekleşen bir ruh ölümü, kaybolmuş bir öz kendilik görmekteyiz.

-Yaşlı Bilge Kişi Arketipi: Meryem'in en büyük yol göstericisi, umut kaynağı olan, annesi yerine de koyduğu, ona oryantal dans etmeyi öğretmek için yetiştiren ustası Haifa karakteri oyundaki yaşlı bilge kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Meryem'in yaşadığı topluma göre, onu anlayan, yol gösteren, kendini korumasının yollarını anlatan, dansın ruhu için bedenini ibadet eder gibi kullanması gerektiğini anlatan ve yaşam amacı veren kişi Haifa'dır. Tüm bu dans eğitimi boyunca, Haifa'ya olan güveninden, dansa olan tutkusu birleşmiş ve Meryem daha güçlü bir persona oluşturmuştur. Meryem'in karşısına oryantal dans ve dansın ruhunu öğreten Haifa çıkmasaydı, belki de Meryem bu zamana kadar kendi ruhunu korumak için böyle bir alan oluşturamazdı. Gerçi bunu da içinde bulunduğu toplum ve sistemde bir yere kadar yapabildiği görünse de, önemli kendini var edeceği, anlam bulacağı bir özel güç bulmasıdır.

“Haifa biliyo'du pavyonda çalışacaamı. Ona göre yetiştirdi beni. Oynadım ama kimseyle oynaşmadım. Görüldüm ama görüleyim diye kimsenin gözünün içine bakmadım. Kimse bana hayranlı'ndan gelmedi mekana. Kimse de benden sebep kesmedi ayaanı. “İdare eder,” dediler hep benim için, idare ettim.”

Yaşlı bilge kahramana desteğini kahraman bir hata yapmadan önce ona çeşitli uyarı mesajları göndererek yahut kahramanın hatasından sonra onun yeniden toparlanıp dirilmesine yardım ederek ve onu terk etmeyerek gösterir. Jung'a göre bilginin, aklın, sağduyunun ve sezginin temsilcisi olan bu yaşlı bilge; kahramanı bu özellikleri sayesinde doğru yola kavuşturur. En önemli ahlaki özellikleri iyi niyeti ve yardımseverliğidir. Haifa, Meryem için tam anlamıyla

bunu özellikleri taşıyan yaşamında ki en bilge yaşlı kişiydi. Ona tüm bildiklerini itina, sabır ve özenle öğretmiştir.

“Haifa’dan önce hep birileri bakıyor gibi gelirdi bana. Evde kimse yokken, kapı pencere örtülüyken bile... Haifa, o tek duruşta sildi attı bütün bakışları...Benle dört yıl durdu Haifa’m. İlk yıl sadece “kız” diye seslendi. İkinci yılda “Meryem’im” demeye başladı. Üçüncü yılda kızıldım artık.”

Oyunun ana çatışması ve kişinin de iç çatışması olan görme-görülme eylemi doğrultusundan baktığımızda da; Meryem’i ilk gören yaşlı bilge arketipi konumunda olan Haifa’dır. Bu hayatın içinde sihirli bir değnek gibi kişinin tüm yaşam amacını yönlendirmesinde karşılaştığı önemli bir eşiktir.

Yaşlı bilge arketipi olan Haifa aynı zamanda önemli bir amaca hizmet etmektedir. Meryem’in yaşadığı, büyüdüğü toplumun değişmeyen değerlerini Meryem temsil etmektedir. Aynı zaman da yaşlı bilge kişi yani Haifa onun tamamlanması için, olması gereken diğer yarısını temsil etmektedir. Bu sayede Meryem, hem bireysel hem de toplumsal gelişimini tamamlayacak ve olması gereken kendine erişmek için yol alacaktır. Zaten de kendi varlığına hizmet eden en önemli şeyi, oryantal dansın ruhu üzerinde kurması da bunun sonucudur. Haifa, Meryem’in ideallerini gerçekleştirmiş bir şekilde bünyesinde taşıyan, saygı duyulan, iyiliğin, doğruluğun, sağduyunun ve Meryem’in aslında erişmeyi arzuladığı bilgeliğin, olmasına inandığı toplumun değerlerinin temsilcisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

-Düzenbaz Arketipi: Meryem’in karşına çıkan ve onu cezbeden, baştan çıkarıcı, sonra da rolden role girerek, aldatıcı davranan kişi Murat’tır. Meryem, Murata hem aşık olur hem de sonra patronu ve Murat’ın iş birliği içinde olduğunu fark eder. Ama onların kurnazca, akıl oyunlarına karşı gelecek gücü ve durumu yoktur.

“Ne var iki baksan,” dedi. “Bakamam,” dedim gene. “İhsan Abi tutmaz bizi burda,” dedi. “Bakmayacan yani, öyle mi?” dedi. “Gidersen senle gelirim,” dedim. Bi’ an bi’ şey demedi. “Gidelim o zaman,” diyecek sandım. Tam dönüp bakacaktım— kafasını gösterir: şuraya vurunca yere düştüm. Murat çok dövdü beni o gece. Çok

gücüme gitti. Dayak bilmediğimden değil. Ama öyle sevdiğin, soran olsa kıyamaz diyeceğin biri vurunca... Annem bile korktu Murat'ın hiddetinden. Araya girmeye çalıştı. Bırakmadı Murat. "Boyun eğecek!" deyip daha çok vurdu. En son soluk soluğa çöktü yanıma. Terden sıırıslıklam olmuş. İnip kalkıyor göğsü. Üstüme eğilip "Bakacan mı?" diye sordu. "Bakacam," dedim. Bakacam..."

Aslında burada Murat'ın daha çok patronun emri altında bilinçsizce hareket ederek, kendi çıkarı doğrultusunda Meryem'i kullanması söz konusudur. Yani Meryem'in Murat'ı seçmesi, patronu İhsan'ın Murat aracılığı ile Meryem'e istediğini daha rahat yaptırma yollarından birini açar. Burada asıl hilebaz, düzenbaz arketip patronu İhsan ve onun istediklerine hizmet eden, emir kulları, bilinçsizce hareket ederek Meryem'e şiddet ve baskı üzerinde, kurnazca, aldatıcı davranan kişiler ise; Meryem'in annesi ve sevgilisi Murat'tır. Murat ile tanışmadan önce de annesi ve İhsan tarafından hep dövülen ve köşeye sıkışan Meryem yine de onlara boyun eğmemek, istediklerini yapmamak için diremiştir. Fakat sevdiği adam tarafından da ihanete uğramak, dövülmekten daha ağır gelmiştir. Meryem'in üç hilebaz tarafından kendi çıkarları için kullanılmasının sonunun gelmeyeceğini anlar. Maruz bırakıldığı şiddetten çıkmanın tek yolunun ancak onların yok olması gerektiğine inanır. Bu şiddetin son bulması için elinde bıçakla karşısına çıkan tüm düzenbazları yok eder.

• ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ Aşamalarının İncelenmesi



Şekil 5. Meryem'in Sonsuz Yolculuğu

-Meryem'in Maceraya Çağrı ve Çağrıyı Reddiş Aşaması: Oyunun başında karşımıza çıktığında da bir pavyonun kalabalığı içinde, görünmeyen ve sıkışık bir alanda kaldığını da anlamaktayız. Bu kahramanın yola çıkması ve kendi dönüşümü için çağrı alması için önemli ortamların oluşmasına örnektir. Çocukluğunda, televizyonda duyduğu oryantal müziği ve dansçıları da hayatında aldığı ilk çağrıdır. Ve bu çağrıyı kabul eder. Kendine bir alan açar ve iç dünyasında bir maceraya çıkar. Burada çağrının kabulü gerçekleşir ve doğaüstü bir yardım gelir. Bu yaşlı bilge arketipi olan Haifa ile tanışmasıdır. Fakat sonra pavyonda çalışmaya başladığında hayatında başka bir eşik açılır. İlk eşik geçilir. Fakat burada başka çağrılar almaktadır. Çünkü dış ve iç dünya da köklü bir değişiklik olmaz. Sıradan dünyasından çıkmaya cesaret edememiştir. Burada kahramanın sonsuz yolculuğunun aşamalarında Meryem'in çağrıyı reddedişi aşamalarının birçok kere gerçekleştiği görülmektedir. Bu çağrı illa bir mektupla olmak zorunda değildir. Koşullar ve çevre o kadar zorlar ki kahraman bir tercih yapmak zorunda kalır. Ama Meryem tercihini eyleme geçmek yerine direnerek gösterir. Bu da çağrıyı belki bir nevi kabul etmek olabilir. Ama bunun içinde bir eylemsel süreç yaşamalıdır. Yani başlarda çağrının reddedilişi birden fazla gerçekleşmiştir. Bu da kendi alanı içinde git gide sıkışmasına, duygularını daha

çok bastırmasına ve gölge arketipinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Meryem; yaşamın içinde; sıkışık ve zor koşulları içinde maceraya çağrı almaktadır. Gitmek isteğini bir kere annesine söyle, sonra da Murat'a ama istediği yanıtı, gücü bulamaz. Şartlar onu zorladığı için, cesaret edemez ve gelen macera çağrı yani onun için harekete geçmeyi, değiştirmek için koşulları seçim yapmayı erteler. Bu da yaşadığı şiddeti, baskılanmayı ve içindeki gölge arketipi de yok saymaya devam eder ve gelen tüm çağrıları reddediş devam eder.

-Meryem'in Doğüstü Yardım Alması Aşaması: Meryem uzun zamandır baskılanan bu duygularıyla, çağrının reddedilişiyle yaşarken, bir çağrı daha gelir. Bu da pavyonun önünde durması için getirilen sevimli köpek Ghost'un, ondan beklenen sertlikte olmaması ve İhsan'ın istediklerine uymamasından dolayı yanına başka kocaman, canavarlaştırılmış köpekler getirilir. Ghost günden güne bembeyaz tüylerinden olmaya başlayarak, hastalanır, mutsuzlaşır. Bu oyunda güzel bir ayrıntıdır. Çünkü Meryem kendi sürecini köpekle de görmektedir. Her köpek, pavyon ortamına uyumlu değildir. Meryem'in kendini uyumlandırmaya çalıştığı topluluk ve dünya onun yaradılışına hizmet etmemektedir. Aynı zamanda Haifa'da yaşamında akıl hocası olarak karşına çıkmış bir başka kişidir.

-Meryem'in İlk Eşiğin Aşılma Aşaması: Ghost'un hastalanması ve Murat'ın 'ölür yakında' demesi Meryem'in kahramanın yolculuğu aşamasında alınan son 'maceraya çağrı' niteliğini taşır. Onun huzurla ölmesi için, kendi sürecini Ghost'la derinlerde gördüğü için de olabilir, başklarının eziyetine daha fazla uğramasını istemez ve Ghost'u severek, rahatlatarak, temizler ve sonra severek boğar. Çağrıyı kabul etmiş ve ilk eşiği geçmiştir. Ama artık gölge arketipi de devreye girmektedir. İçinin kapkara bir duyguyla kaplandığını anlatır.

-Meryem'in Balinanın Karnı Aşaması: Kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarına göre incelediğimiz de; bu bölümden gölge arketipi bastırılmış tüm kara duygularını ortaya çıkarmıştır. Ve doğüstü yardım bu sefer içinde ki karanlık güç olarak karşısına çıkar. Balinanın karnına girmiştir. Bu balina karnı aşaması yeniden doğuş arketipinin de içinde olduğu bir aşamadır. Ama gölgenin yıkımı yeniden doğuşa ulaştırmaz. Meryem'in oyunun başında ve sonunda beklemesi yeniden doğuşudur. Dansöz oyununda, Meryem karakterinin kahramanın sonsuz yolculuğundaki ana üç aşamadan ayrılma aşamasını gerçekleştirdiğini; maceraya çağrıyı pek çok kere duyar. İlkini kabul eder ve dans

etmeye başlar. Şiddete uğradığı, gitmek isteyip gitmeye cesaret edemediğinden bu koşulların çağrı olarak ona geldiğini duymak istemez. Çağrının reddedilişi gerçekleşir. mSonra da kendi karanlık duygusu ele geçirir ve pavyonda karşısına çıkanları bıçaklar. Yeniden doğumu dışardaki şartları değiştirerek balinanın karnından çıkmayı bekler. Aslında ilk çağrıyı kabul ettiği an ve Hafıa ile karşılaştığı an doğüstü güçle karşılaşmıştır. Ve ilk eşiği aşarak balinanın karnı olan pavyona girmiştir. Buradan çıkamadığı için gölgesi onu ele geçirir. Balinanın karnında gelen çağrıyı gölgesiyle kabul etmiştir. Yeniden doğuş arketipi gerçekleşemez. Ayrılmıştır. Ama erginlenme aşamalarını oyun bize anlatmaz.

- **Oyunun ‘Hikaye Anlatıcılığı ve Propp’un Masalbiçim Bilimi’ ile İncelenmesi**

Oyun, tek kişilik kadın oyunu olarak, bir sadalye ile boş bir mekanda oynanan anlatı tiyatrosuna hizmet etmiş bir performansla ssahnelenmektedir. Oyuncu, sahneye girdiği andan itibaren seyirciyi dinamik bir yapı ve gerilim içine alır. Tüm hikayesini kanlar içinde kalmış dansöz kıyafetiyle ve elindeki ekmek bıçağıyla anlatır, oynar. Oyun içinde yaşadıklarını anlatırken, geçmişe döndüğü yerlerde canlandırmalar yapar, dans ederek, hem oynar, hem o anı canlandırır hem o anın duygusunu, düşüncelerini anlatır. Oyun boyunca açık ve kapalı bir biçimle yaşadıkları ve hissettikleri arasında, seyirci ve kendi arasında, geçmiş ve şimdisi arasında uzam bağlantısı kurarak hikaye anlatıcılığını tiyatro performansıyla canlandırarak gerçekleştirir. Oyunun başından sonuna kadar seyirci ile dinamik bir bağ kurar ve göz göze duygudaşlık bağında tüm yaşadıklarını anlatır, oynar. Bu oyuna güçlü bir sahneleme katmıştır.

Çizelge 2. “Dansöz” Oyununun Propp Belirlediği Otuz Bir İşlevi

“DANSÖZ” OYUNUNUN PROPP BELİRLEDİĞİ OTUZ BİR İŞLEVI

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
-Meryem’in çocukluğundan itibaren babasız büyümesi, annesinin geç saatte kadar pavyonda çalışması, onu görmeyen, ilgilenmeyen bir anne oluşu, mahalledeki arkadaşlarının ‘orospu analı’ diyerek Meryem’i dışlaması, git gide karakterin yalnızlaşmasına ve bulunduğu aileden, yaşamdan uzaklaşmasına, kendini farklı, öteki hissetmesini sağlamıştır.
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
- Meryem’in televizyonda bir müzik duyması ve oryantal dans edenlerden etkilenmesi ve oynama isteği duymasıdır.
3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
-Kimseye özellikle annesine söylemeden oryantal dans ederek mahallede önce arkadaşlarına sonra oğlanlara sonra mahalle mahalle dolaşarak dans etmesi.
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma)
- Meryem’in dans ettiğini annesine söyleyen komşu. Burada saldırgan önce komşudur.
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
-Meryem’in annesinin komşuyu başından savdıktan sonra, Meryem’in neler yaptığını görebilmek için oynamasını söylemesi ve onu gözlemlemesi.
6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
-Meryem’in Pavyonda çalışmasının sonra annesi ve patronu İhsan tarafından sürekli müşteriye bakması, gülmesi söylenilerek şiddet uygulanır. Ama Meryem bunu dinlemez. Sonra Murat ile tanışır ve İhsan Murat’ı kendi adamı yapar.
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
-Meryem Murat’a aşık olur.
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
-- 8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
-Meryem’in müşteriye bakmasını, gülmesini isterler. Meryem istemez ve Murat şiddet uygulamaya başlar. Oyunun hem kahramanı hem kurbanı konumunda olan Meryem, aynı zaman da aileden biri olma durumundadır.
8. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur.
kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
- Meryem, Murat tarafından böyle bir şiddete maruz kalınca büyük bir hayal kırıklığı yaşar. Bunu da daha önce çok dayak yedim ama bu başkaydı gibi kendi hikayesinde anlatır.
Murat ile bir hayal kurmuştur ve kalbi ilk kez bir erkek tarafından da kırılmıştır. Burada Meryem’in kendi içinde hissettiği eksiklik yayılır, güveneceği kimse yoktur. Kendini güçsüz bulur ve ondan söylenenleri yapmak zorundadır çünkü mücadele edecek hali, inancı, amacı kalmamış gibidir. Bu geçiş Meryem’in kendi içinde dönüşümün geçişidir.
9. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
- Meryem, ondan isteneni yapar. Oynarken bakar, güler.
10. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
- Meryem, Haifa’ya verdiği sözü ve kendi kendine çölde dans ediyormuş gibi hissettiği o alanı kaybeder. Bu onun ruhunun evine yapılan bir saldırıdır. Böylelikle ruh evinden ayrılmış olur.
11. Kahraman büyü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)
- Meryem, sevdiği köpek Ghost’un Murat ve İhsan tarafından ruhuna, isteklerine ve kişiliğine uygun olmayana zorlanması, hastalanması üzerine çok etkilenir. Ghost ile kendi hikayesi aracılığıyla empati kurar, duygusal bağından dolayı sorgular ve çok derin sarsılır. Onun bu halde olması Meryem’in kendi yaşamında ki başka sorgulamaları, sınanmayı yaşatır.
12. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
- Meryem, Ghost’un daha çok acı çekmemesi, kurtulması için onu boğar. Sonra da, karanlık bir duygunun onu ele geçirdiğini ifade ederek bu gölgeyi takip eder.
13. Büyülü nesne kahramana verilir. (büyülü nesnenin alınması)
- Meryem, mutfağa giderek bıçak alır.

Çizelge 2. (devamı)“Dansöz” Oyununun Propp Belirlediği Otuz Bir İşlevi

“DANSÖZ” OYUNUNUN PROPP BELİRLEDİĞİ OTUZ BİR İŞLEVI

14. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
- Meryem, İhsan ve Murat’ın olduğu yere gidene kadar, pavyonda karşına çıkanı, ona tepki göstereni, bu düzene ayak uyduranları bıçaklar. Bu kendi içindeki iç çatışmasının dışarıya yansımasıdır. Hem Meryem kendi hikayesinin bu bölümünde gölge arketipinden dolayı kahramandır hem saldırgan konumundadır. Hatta saldırgan ön plana geçmiştir.
15. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)
-Gölgesi ve personasının karşı karşıya gelmesi ve pavyonda onu öteleyenlerin, sistemin karşısına geçer.
16. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret)
-Meryem, annesi ile karşılaşır ve annesinin onu anlamasını, görmesini, şefkatle sarılmasını bekler, buna ihtiyacı vardır. Ama annesi bu istediği işareti vermez onun yerine geri adım atarak korkusunu gösterir. Meryem’in kendi dünyasında annesini affedeceği son an bu andır. Ama bu gerçekleşemez. Bunun olmayacağını anlayınca ki bu özel işarettir, içindeki karanlık duygu daha çok onu ele geçirir.
17. Saldırgan yenik düşer. (zafer)
-Meryem, annesini, sonra Murat ve İhsanı bıçaklar.
18. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (giderme)
-Meryem; hem kahraman hem de saldırgan olduğu için, ona saldıranlar yenilir bu durumda Meryem’in zaferidir. Ama içindeki gölge karanlık duygunun yönetimine girdiği içinde saldırgan olarak aslında kendine zarar verir. Bu da Meryem’in aynı zamanda yenilgisini sağlar. Meryem kendi hikayesini ilk kez anlatmak için oyunun başında elinde bıçak, kanlar içinde seyirciyle konuşur. Onu ele geçiren karanlık duygunun nedenlerini anlatmak, kendi yaşadıklarını, duygularını ilk kez paylaşmak ister. Belki de içini kapsayan bu kara duygunun onu nasıl ele geçirdiğini, öfke ve cinnet anının kötülüğünü böylelikle gidermek, içindeki bu kara boşluğunu giderme ihtiyacı içindedir.
19. Kahraman geri döner. (geri dönüş)
-Meryem hikayesini anlatır ve polislerin gelmesini bekler. O içinde bulunduğu kara duygudan çıkmak, geri dönmek, yeniden doğmak arzusu içindedir.

• Oyunun ‘Kadın Mitleriyle’ İncelenmesi

Kadının tarihsel sürecinde ve mitlerde kadınların konumunu incelemiştik. Dansöz oyunun, kadının tarihsel sürecinden itibaren, ataerkil yapı içinde, eril baskın dünya düşüncesinde kadının nesneleştiği, bedenin cinsel bir ayrıştırmaya maruz bırakıldığı örneklerindedir. Dans etmenin, dans sanatçısının bedeni ve gövdersi aracılığıyla yaptığı bir eylem, sanat, iş olarak görülmemesinin en kök nedeni; toplumun eril ahlak kuralları doğrultusunda sömürülmesidir. Oryantal dans, toplumsal algı olarak ‘dansöz’ işte diye indirgelendirme yapılan, kadının kimliğine, dişiliğine, bedenine, ruhuna etiketleme, sınıflandırmayla ayrıştırılan, eril düzenin haz ve arzu odağına sunulmuştur. Oyun, işi oryantal dans etmek olan birinin ruhunu da satmaya zorlandığı güç ve para odaklı tüketim zihinin kadın üzerinde kurduğu baskının şiddetine bir örnektir. Mitlerde; kahramanın erkek olarak algılanması, oyunun hikayesinde baş karakterin kadın olması, mitlerde var olan karşıt kadın kahramanlarının yansıması niteliğindedir. Çünkü oyunun karakteri Meryem, pavyonun sistemi içinde kahramanların erkekler olmasına,

oryantal dans eden birinin baştan çıkarıcı kadın etiketine uğramasına, onu baskılayan sisteme başkaldırarak, ruhunu öldürenlerden intikam alarak gücünü göstermesi Lilith'in başkaldırışı niteliğindedir.

- **Dansöz Oyunun Değerlendirilmesi**

Meryem'in hikayesine şahit olduğumuz 'Dansöz' oyunu; son yıllarda sahnelenen ' tek kişilik' kadın oyunları bakımından önemli bir noktadadır. Bir başkaldırı, bir savunma, bir var oluş, bir yaşam, bir ruh mücadelesidir.

Jung'un her insanda görüldüğünü söylediği temel arketipleri Meryem'de de görmekteyiz. Özellikle yaşadığı dünya da kendini var etmek için persona arketipi ile bir özdeşim içindedir. Yaşadığı baskı, sınırlandırma, ruhundan ve özbenliğinden verilmesi beklenen sistemin hilebazları tarafından var oluş mücadelesi onun yaşam özgürlüğü için değerlerinden, varlığını anlamlandırdığı dansının ruhundan mahrum bırakınca, yaşadığı şiddetin sonunda gölge arketipi ortaya çıkararak onu ele geçirişi önemlidir. Bu oyunda, gölge ve persona arketipi, görmek ve bakmak çatışmasını beslemiş ve karakterin kendi bireyselliği için sistemin hilebaz arketiplerinden kurtulmak için yıkımı yani ölümü göze almasına sebep olmuştur. Meryem, koşullandırılmış yaşamında ancak öyle kuruluşa ereceğini, yeniden doğacağına inanmış bir kadın karakterdir. Oyunun dönüşüm yolculuğu yeni başlamaktadır. İçindeki persona ve gölge arketipleri farkındalığında diğer arketiplerle bireyselleşme yolunda yaşadığı düzene bir başkaldırı gerçekleştirir.

Kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarına bakıldığında; oyun kadın kahramanın yolculuğunun olduğu bir hikaye örneğidir. Kendi yaşamında büyük bir eşikten geçer ve sıradan dünyasında onu baskılayan herşeye, sisteme ve ruhunu satmaya karşı çıkar. Balinanın karnında kendi gölgesi ve personasını bireyselleşme yolunda ve bilinmeyen dünya olan kendi öz dünyasına ulaşma için fark etme, yeniden var etme, doğma yani dengeleme aşamasına gelmiştir. Bu tüm aşamaları Propp'un masal biçimi işlevlerinde de tam anlamıyla görmekteyiz. Yeniden doğma, balinanın karnı aşaması kadın kahramanın kötülüğü giderme işlevine denk gelmektedir. Hikaye anlatıcılığı olarak da baktığımız da; kadınlar artık kendi hikayelerinin dönüşümü için seslerini yükseltmektedirler. Tek kişilik kadın oyunlarında kadın hikayelerinin daha çok anlatılması, tanrıçanın dönüşünün

ifadesidir. Kadına yüklenen her sıfattan ve her etiketten daha fazlası ve daha güçlüsüdür. Kadın insandır ve yaşamı doğurandır. Kahraman olan her hikaye erkeği değil insanı anlatmaktadır. Tek kişilik kadın oyunları, dünya üzerinde eril sistemin dengelenmesi için dişil enerjinin eylemsel baş kaldırı örneklerindedir. Oyuna en çok etki eden kolektif bilinçdışından gelen ‘Lilith’ baş kaldıran kadın mitinin yansımaları oyunda gördük. Meryem’de onu sürükledikleri, olmak istemediği herşeye başkaldırır.

B. “Lal Hayal” Oyununun İncelenmesi

Oyunun Adı: Lal Hayal Prömiyer Tarihi: 08.04.2019

Proje Tasarım: Songül Öden

Yazar: Sevilay Saral

Yönetmen: Ezel Akay ve Aysel Yıldırım

Oyuncu: Songül Öden

Işık Tasarım: Önder Arık

Dekor ve Kostüm Tasarım: Naz Erayda

Müzik: Diler Özer, Metehan Dada

Koreografi: Dans Fabrika

Med Yapım

[Trajedi & Dram](#) / [Tek Kişilik](#) / Tek Perde / 90 dk

Oyun; bir beden içinde yedi farklı kadının hikayeleriyle kurgulanmış, kadının kadına olan psikolojik şiddetin, toplumsal baskının, algının, erkeğin kadına yönelik şiddetinin baskılarıyla geniş bir yelpazeden inceliyor. Lal Hayal, beş yaşlarında babasının annesini öldürmesine şahit olan genç bir kadındır. Oyun Lal Hayal’ın arafta kaldığı süre boyunca kendi yaşamını hatırlayarak anlatması üzerine kurgulanmıştır. Lal Hayal, bir apartmanın onuncu katından kendini aşağıya atıp, intihar etmiştir. Lal Hayal, arafta olduğu süre boyunca ölümünden geriye giderek hayatında etki eden kadınları, yaşadıklarını ve intihar nedenini anlatır. Oyuncu bu süreçte yedi farklı kadını canlandırır. Lal Hayal, çocukluğundan bu yana büyümesinde, yetişmesinde, etkisi altında kaldığı, onda iz bırakan tüm

kadınların ve o kadınların bir kadın olarak Lal Hayal'e uyguladığı psikolojik şiddetin, toplumsal algı ve beklentinin onun lal olmasını sağlayan tüm hikayeleri anlatır. Okul arkadaşından mahalledeki kuaförüne, apartmandaki komşudan kayınvalide adayına, jinekologdan onu büyüten babaannesine kadar farklı statü, konum, yaşta olan kadınların başka bir kadınla olan etkileşimini, toplumun algısına yön veren kadınların tutumlarını en açık diyaloglarla seyirci ile yüzleştirir. Tüm kadınların ortak bir noktası da, her kadının kendini arıyor oluşudur. Hepsi başka bir baskı, şiddet ve algı ile yetiştirilmiş, kendi varlığını arayan kadınlardır. Oyunda ki yedi kadın zincirleme birbirlerine bağlıdır ve fark etmeden başka bir kadına, bir kız çocuğuna büyük etki, şiddet ve baskı uygulamışlardır. Oyun; erkeğin kadın üzerindeki şiddetini anlatmakla beraber eril anlayışın hakimiyeti içinde kalmış kadınların başka bir kadına, toplumsal algı içinde çoğu zaman da fark etmeden yaptığı şiddet ve baskının yansımaları da göstermektedir.

- **Oyunun 'Arketipler'inin İncelenmesi**

-Persona Arketipi: Lal Hayal; çok küçük yaşta annesinin babasının şiddetine uğradığına şahit olmuş ve beş yaşında babasının annesini öldürmesine tanık olduğu için uzun süre konuşamamış bir çocukluk yaşamıştır. Genç bir kadın olarak intihar etmiş ve arafta kendi hikayesinden kesitler anlatarak karşımıza çıkmaktadır. Persona olarak; küçük yaşta babasının annesini öldürmesine şahit olduğu için lal olmuş, sessizleşmiş bir kız çocuğunun hislerini yetişkinlik döneminde de sergilemiştir. Akademisyen, kariyer sahibi bir genç kadındır ve doktor bir nişanlısı vardır. Fakat Lal Hayal, hayatı boyunca karşılaştığı tüm olaylara, tanıştığı, onun büyümesinde, yetişmesinde katkısı olan tüm kadınlara lal kesilmiştir. Akademisyen olarak akıllı, bilgili, kendini yetiştirmiş genç bir kadın olsa da genel olarak uysal, sessiz ve uyumlu olmaya çalışan, çok sesi çıkmayan bir persona geliştirmiştir. Oyun kişisi olan Lal Hayal'in, annesini gözü önünde öldüren babasından korkusuna, ölüme şahit olmuş bir kız çocuğunun hayatta kalma yönelimi olarak seçtiği, annesinden de öyle öğrendiği en iyi yöntem sessizliğidir ve sessizliği sayesinde kendini koruma alanı sağlamasıdır. C.G.Jung'a göre Persona arketipinin amacı; toplum tarafından kabul edilmek için olumlu bir izlenim bırakmaktır. Lal Hayal'in de içerisinde bulunduğu toplum, ataerkil düzen için sessizliği tercih etmiş kadınlardan oluşmaktadır. Annesinin

kocasından gördüğü şiddete rağmen sessiz kalması ve şiddetin git gide arttığına şahit olan Lal Hayal böyle bir evde büyümesi önemli bir açılamdır. Lal Hayal, daha beş yaşındayken babası annesini gözünün önünde öldürmüştür. Ailesi içinde yaşanan şiddeti duyan, bilen komşuların, akrabaların sessizliği, ataerkil düzen içinde sessiz kalan kadınların örnekleriyle çevresinin dolu olması, onun da sessizliği tercih etmesine sebep olmuştur. Bu sessizlik, yaşadığı ve büyüdüğü ailede ve toplumda kadınların ortak dilidir. Lal Hayal’de fiziksel ve psikolojik şiddet karşısında en iyi susmayı öğrenmiştir. Büyüdüğü toplum ve aile normlarına uygun rol ve statü, güvenli alan verdiği için uyumlu, sessiz, uysal, az konuşan ama bunun yanında okumuş, akademisyen, bilgili, gören bilen yine de susan bir persona inşa ettiğini görmekteyiz. Lal Hayal, intihar ettikten sonra arafta tüm hayatını, onun yaşamında tanış olduğu kadınları ve onların tutumlarını, davranışlarını hatırlar. Tüm bu hatırlama süreci içinde ne kadar çok sustuğunu, o zaman onları yaşarken konuşamadığı, söyleyemediği ne varsa, hatırladıktan sonra arafta konuşmaya başlar. İlk kez sesini öldükten sonra çıkartan bir kadın olarak, oyun karakteri olarak Lal Hayal söyleyemediklerini, sustuklarını konuşur. Arafta anılarından bir tanesini hatırladıktan sonra ilk kez neden sustuğunu itiraf ettiği yerdir.

“Beter bir acıya katlandım ben... Sustum... Susanlar ölsün mü?”

Lal Hayal’in, intihar ettikten sonra arafta kendi hayat hikayesini anlatmadan önce şimdiye kadar sustuğu için öldüğünü söylediği yerdir. Bu da persona olarak susmayı tercih eden bir kimlik geliştirdiğini göstermektedir.

“Berfin! Berfin, arkadaşın napiyi? Konişir mi? Yoh konişmi. Kızları iki gündür bendedir. Kızın adını Lal Hayal bırakmışlar. Beş yaşında vardır, bilemedin altı. Valla çocuk adı gibi lal olmuş. Sanki cin çarpmiş. Ne gördü ne duydu bellisizdir. Aha bele duri çocuk. Anayi babayı de sormi...”

Komşuları olan Elmas’ın gazeteci ile yaptığı konuşmaları daha beş yaşında annesinin ölümüne şahit olmuş Lal Hayal’in hatırladığı sahnedir. Elmas Teyze ona göre herşeyi duyan ama susan kadınlardan bir örnektir. Lal Hayal beş yaşından itibaren susmaya başlamıştır.

“...Ne konuşayım Elmas teyze? Bir olmazsan bir bir gidersin işte... Niye susuyorsun? Suskunluğumu anlamayan, söylediklerimi anlar mı ki? Bilmiyorum... Ona sus buna sus.. Şairin dediği gibi... Sehpaya çarptı başını... Annem... Sus...”

Ancak öldükten sonra, arafta hatırladığı anılarını, hikayesini başka kadınlar aracılığıyla anlattıktan sonra arafta cevap vermeye başlamış ve öyle suskunluğu bitmiştir. Lal Hayal arafta, anlatırken söylemediği, kızdığı, yanlış olduğunu düşündüğü herşeye ve herkese konuşmaya başlamıştır. Oyun teksinde olmayan oyunda gördüğümüz bir nokta da; Lal Hayal arafta tekste olmayan, net, sorguayan, kadının kadına yaptığıının altını çizen söylemlerle de hayatından geçen kadınlara cevap vermektedir. Komşuları olan ve herşeyi duyan, bilen Elmas teyzeye de sustuğu için kızgınlığını dile getirmektedir. Oyunun araf bölümü rejî tercihiyle genelde seyirci halinde kalan, susan ve susturulduğuna inanlara tepki gösterdiği bir bölüm halini alarak, konuştuğu ve sesini duyurduğu alan olarak yeniden yorumlanmış.

“Hacıya Hocaya SUS...Bacıya Kocaya SUS...Yazına kışına Soksalar kışına

Yine de içine KUS....Kapıda bacada SUS...Kıyısı bucak SUS...Otursan kucak SUS

Kıyıda köşede kapıda bacada... Soksalar kışına SUS.”

Oyunda, Lal Hayal’in lise arkadaşı olan Safo’yu hatırladıktan sonra, onun söylediği şarkıyı oyunda araf bölümüne geçince Lal Hayal’den tekrar dinleriz. *“...Artık susmayacağım. Ah benim canım arkadaşım, canım Safom... Gerçi sen buna da geç kaldın diyorsundur ama artık susmayacağım...”* diye arafta anlatır. Bu bölüm oyunda yoktur. Fakat rejisör yorumu ile oyunda eklenmiştir. Şarkıyı birde Lal Hayal’den dinleyen seyirci artık susmak istemediğini ama içinden geç kaldığını hisseder. Bu sanki öldükten sonra susmamak neye yarar diye seyirciye rejisör ve duyguyu ustalıkla geçiren oyuncudan bir hatırlatma niteliğindedir...

“...Annen sustu, biraz da yavrusu için sustu. Bilseydi yavrusunun böyle boynu bükük kalacağını susar mıydı? Annenin kaderi kızından irak olsun ama sen de bir tokatta devrilip gidecek misin Hayat gibi? Senin yavrun olduğunda sen ne yapacaksın peki?”

Oyun teksinde babaannesi tarafından büyütülen Lal Hayal'in ona söyledikleri final bölümünde vardır. Lakin yine tekste olan ve oyunda olmayan bir bölümdür. Susmak ile ilgili önemli bir bölüm olduğu için değinmek önemlidir. Burada görüldüğü gibi; Lal Hayal'in ailesinde üç nesil kadında susmuştur. Annesi yaşadığı şiddete rağmen susmuş ve bu onun ölümüne sebep olmuştur. Babanesi suçlunun oğlu olduğunu bildiği halde, oğlunu korumak, Lal Hayal'in babasının hapse girmesini istemediği için ve gelinin yaşadıklarına göz yumarak susmuştur. Oyunda, babaannesi Mercan hanım sustuğu için pişmanlığını dile getirir.

Lal Hayal tüm bunları yaşamış ve son nesil olarak o da en iyi susmayı öğrenmiş, susarak yaşamıştır. Bu öyle bir hal almıştır ki çevresi tarafından büyük baskı ve sıkışmışlık halinde kalmasına rağmen susmaya devam ettiğini hayatının hikayesini arafta anlatırken şahit oluruz. Görüldüğü gibi üç nesil kadın da öğrenilmiş bir çaresizlikle, ataerkil sistem içinde susarak büyük pişmanlıklar, yaşanmamış hayatlar, söylenmemiş sözlerinden gerçek doğumları olan kendilerini gerçekleştirilememişlerdir. Lal Hayal'in nişanlısının bebek istemesi, kayınvalide adayının bebek için daha ilk görüşmede ısrar etmesi, nişanlısının arkadaşı jinekolog Firuze'nin de bebek konusunda ısrarlarla yönlendirmesi ataerkil sisteme hizmet eden, kadının kadını anlamadığının, desteklemediğinin, saygı duymadığının, öğrenilmiş ve şartlı toplumsal normlarla eril düzene hizmet ettiğinin bir başka göstergesidir. Lal Hayal, belki hamile olduğunu bu yüzden gizlemiştir. Susmuştur çünkü annesinin yaptığı gibi o da kendi gibi susan bir çocuk doğurma korkusuna kapılmıştır. Görüldüğü gibi oyun karakterinin personası, susmak, itaatkar bir yapı göstermek, uyumlanmak, uysallık üzerine o kadar sıkı inşa edilmiştir ki; hamile olduğunu söylemeyerek bile yine en iyi bildiğini yapmış ve susarak bir baş kaldırı göstermiştir. Personasını başlangıçta kabul görmek ve ondan bekleneni yapmak, ait olmak, değer görmek, fark edilmek, sonra da güvende hissetmek üzerine inşa ettiğini yeniden vurgulamak gereklidir. Lal Hayal'in akademisyen personasına sahiptir. Fakatbu personasına baskın gelen sessiz, uysal ve susan kadın personasını tüm yaşamına yaymıştır. Büyüdüğü çevrede gördüğü kadın arketipini benimseyerek susmuş ve susan kadın personası işinde, arkadaş ve özel ilişkilerinde varlığını sürdürmüştür. Hayatının her alanın da Lal Hayal ona öğretilen ve beklenildiği gibi sessizliği seçmiş,

toplumun onda görmek istediklerine uyumlanmış, susan kadın personasıyla yaşamını inşa etmiştir.

-Gölge Arketipi: Persona ve Gölge arketipinin birbirini tamamladıklarını yukarıda değinmiştik. Her insanın hem gölgesi hem personası olduğu için bu ikisi bireyin kişiliğinin bütünleşmesinde önemli görevdedirler. C.G.Jung; insanın gölgesinin onu koruyan bir kalkan görevinde olduğunu söylediğini belirtmiştik. İnsanın bireyselleşme sürecinde; belirli bir olgunluğa erişmesi ve kendini keşfetmesi için kişiliğinin bu karanlık niteliklerini keşfetmesi ve hatta bilinçli benliği ile savaşması zorunludur. Lal Hayal; yaşadığı toplumda yetiştiği aileden öğrendikleriyle uyumlu olmak için uysal ve sessiz kalan bir persona geliştirmiştir. Yaşadıklarından tam anlamıyla kendini gerçekleştirememiş, duygularını içinde yaşayan, sessiz ve uyumlu halleriyle yaşamda duruş sergileyen Lal Hayal, hamile olduğunu öğrendikten sonra, ailesinde yaşadığı travmalar yüz üstüne çıkmış, doğum yapmak istemediği için hamileliğini gizlemiştir. Süreç içinde kayınvalidesi, nişanlısının arkadaşı ve onun yanında kimsenin olmadığını, onu destekleyen ve anlayan birilerinin eksiliğini hissettiği için sessizliğini arttırdığını görüyoruz. Doktor nişanlısının iyi bir damat adayı görünmesinin dışında, büyük bir psikolojik şiddet içinde kaldığını, kendi hikayesini başka kadınlarla yaşadıklarıyla anlattığı için fark etmekteyiz. Yaşadığı derin yalnızlık, sessizlik ve korku duygularına uzun zamandır devam eden psikolojik baskının üstüne, sevdiği adamın ve onun çevresinden gelen psikolojik şiddet, baskı da eklendikçe bir çıkmaza girdiğini anlamaktayız. Susmak zorunda kalmış bir kadının kendi içinde derin çığlıklar attığını sessizliğinin altında derinlikten anlamaktayız. Son noktada tüm bu süreçler devam ederken; Lal Hayal hamileliğini gizlediği için, çocuk dünyaya getirmeye, belki de nişanlısından çocuk sahibi olup olmama noktasında karasızlığından saklamıştır. Ve bunu öğrenen nişanlısının üzerine daha çok gittiğini ve ona bir tokat attığını hikayesini anlatan Lal Hayal'den dinleriz. Lal Hayal'in babası da annesine bir tokat atmıştır ve annesi başını sehpaye çarpmış öyle olmuştur. Buna kaza demişlerdir. Lal Hayal oyunun teksinde bunun kaza olmadığını söyler. Görülüyor ki; büyük bir travması olan Lal Hayal, sevdiği adamdan uğradığı psikolojik şiddetten sonra bir de babasının annesine attığı son tokatı hatırlatan tokatla sarsılmıştır. Oyunun bu anı Lal Hayal'in altığı büyük karar çok önemli bir sahnedir. Tokat yedikten sonra başlar oyun... Lal Hayal

ismini söyler ve seyirciye ismini hatırlatmak istercesine tekrar eder. Çünkü unutacaklarına inanır ve sonra kendini çokça yüksek bir apartmanın, yüksek bir katından aşağıya attığını, ve birkaç saniye sonrada bir kamyonun üzerinden geçtiğini söyler. Ve adını yine tekrar eder.

Oyun böyle başlar... Tekste ise Lal Hayal, ölüp ölmediğinden emin değildir, pek bir şey hatırlamıyordur. Görüldüğü gibi rejî yorumu ile araf bölümleri, başlangıç ve final yorumlanmıştır. Fakat bu yine de oyun karakterimizin intihar ettiğini değiştirmez.

“...Ölmek istiyorum... Neden? Hatırlamıyorum... Yok... Hiçbir şey hatırlamıyorum... Öldüm mü acaba? Belki de öldüm... Yüreğim sökülmüş gibi yerinden... Çok erken... Ölsem bilirdim... Yok... Hayır... Hatırlamıyorum...”

Lal Hayal, rejî yorumundan da anlaşıldığı gibi tokat yedikten sonra büyük bir sarsılma yaşamıştır. Bir cinnet anı geçirmiş ve konuşmayı belki de daha önce deneyemediği, bilmediği için tek çareyi ölmekte görmüştür. Annesinin ölümünü, küçük yaşından itibaren susan ve onun yetişmesinde, genç olduğunda ve evlenme sürecinde onu köşey sıkıştıran susan, sustukça ataerkil düzene uyumlanan, karşısındaki kadını da bu sistemle, baskı ve beklemlerle karşılayan kadınlara da konuşamadığı için susmuş ve ölmeyi seçmiştir. İntihar edecek noktaya gelmiş bir ruh hali, onu baskılayan, olmadığı kişi için zorlayan bir sınırlandırmaya içindeki gölge arketipi Lal Hayal’in personasını yırtmış ve ortaya çıkmıştır. Gölgesi Lal Hayal’i ele geçirmiş ve intihar etmiştir. Gölge kişi tarafından sahiplenmediğinde yıkıcı bir hale dönüşür. Gölgeyi bastırmak yıkıma sebep olmaktadır. Bilinçdışı yapıcı ve yıkıcı yönelimi sağlayan kişinin tutumudur. Oyun boyunca; gölgesi onu ele geçirmiş bir Lal Hayal olarak hikayesin hatırlar ve anlatır. Neden intihar ettiğini, ölmek istemediğini, susmayacağını ve onu hatırlayıp hatırlamayacakları üzerine arafta seyirci ile doğrudan konuşmaktadır. Oyun teksinde; Lal hayal annesinin ölümünün kaza olmadığından, aşık olduğu adamın celladı olduğuna, hamile olduğunu, ölmek istemediğini, komada olduğuna kadar pek çok önemli şey söyler fakat en önemlisi artık susmayacağı ve korkularını bırakıp yaşayacağıdır.

“Susmayacağım... Ben Lal Hayal... Ben küçükken, annem derdi ki "korkunun bittiği yerde başlar hayat" Başlasın bakalım. Ölmekten vazgeçtim. Ben Hayal... Hayat'ın kızı...”

Oyunun sahnelenmesinde final; *“Ben Lal Hayal... Ölmek İstemiyorum...”* olarak biter. Görüldüğü gibi tekste ve reji yorumunda da Lal Hayal intihar etmiş fakat artık susmaması gerektiğini anlamış ve ölmek istememektedir. Oyun sonunda Lal Hayal'in hayata geri dönüp dönemediğiyle ilgili net bir şey söylenmez. Ama söylediği kesin bir şey vardır o da; Lal Hayal'in artık susmayacağıdır. Gölge arketipi onu intihar etmeye sürüklemiştir. Arafta geçirdiği süre boyunca kendi yaşam hikayesini gözden geçirmiş ve konuşamadığı ne varsa konuşarak, kendi bireyselleşme sürecini tamamlamaya başlamıştır. Yeniden doğuş arketipini beklemektedir.

-Animus-Baba Arketipi: Lal Hayal'in Animus arketipi çok baskındır. Baba kompleksi olarak ortaya çıkmıştır. Animus arketipi; kadının içeriğinde erkekle ilgili ilk deneyimleri ve içinde yatan gizli erkek kökeni gösterdiğinden diğer oyunu incelediğimizde de bahsetmiştik. Görülmektedir ki; Lal Hayal kolektiften getirdiği erkeğe ait ilk bilgileri ve babasından gördüğü ilk deneyimleri arasında çatışma ve uyum söz konusudur. Her iki durumda da baba kompleksi meydana gelmesine neden olmuştur. Kompleks derken duygusal olarak yıllar içinde yüklenmiş duygu, imge, düşünce, deneyimlerden oluşan psişenin derinlikleriyle bağ kuran yapılar olarak adlandırabiliriz. Bu kişisel olduğu kadar aynı zamanda ilk imgenin eşiğinde kolektif bir yapıdadır. Bu yüzden baba kompleksin sadece kişinin hayatındaki babasından söz etmek mümkün dedildir. Lal Hayal'in baba arketipi animus arketipi etkisinde kaldığını görmekteyiz. Bu da baba kompleksi içinde olduğunu ve tüm yaşamını bunun doğrulduğunda fark etmeden, bilinçsiz tercihlerle inşa ettiğini göstermektedir. Lal Hayal, babasının annesine şiddet uyguladığına ve babasının annesine attığı tokat atarak ölümüne sebep olduğuna şahit olmuştur. Bunun bir kaza olmadığını ve babasının bunu yaptığını kendi hikayesini anlatırken söyler. Bu korku ile büyüyen Lal Hayal; eril olanın, baba, eş belki de tanrı algısını bu şekilde geliştirmiştir. Farkında olmadan bu yıkıcı baba arketipinin etkisinde sessizleşmiş, atalet haline bürünmüş, özgüvenini yitirmiş, yüzleşmekten, korktuğu içinde daha çok sessizleşerek, başında olan otoriter güce boyun eğerek, susmayı tercih etmiştir. Bu yıkıcı baba arketipiyle

büyük bir özdeşim içinde olduğu içinde algısı onu bu baba kompleksinin seçeneklerine götürmüştür. Baba kompleksi onun eş seçiminde de etkili olmuştur. Dış dünyada saygın bir mesleği olan, İstanbul'un elit semtlerinden birinde olan Nişantaşı'da doğmuş büyümüş, annesine bağımlı fakat Lal Hayal'e karşı psikolojik baskı uygulayan, kontrolcü bir eş seçmiştir. Bu da göstermektedir ki; Lal Hayal; baba arketipinin ve kompleksinin etkisinde, o gerçekliğine uygun eş seçmiştir. Yıkıcı baba arketipi çocukluğundan bu yana bastırıldığı gölgelerine sebep olup, bunu kabul etmeyen Lal Hayal seçtiği nişanlısında yıkıcı baba arketipinin tetiklenmesini deneyimlemiştir. Nişanlısının çocuk için ısrarlı tavrından, büyük sınırlı ve baskılı psikolojik şiddetine kadar susmayı tercih etse de; en sonra nişanlısından gördüğü tokatla baba kompleksi tetiklenmiş ve gölgesi bastırdıkları, kabul etmekte olduklarını ortaya çıkartmasına neden olmuştur. Kurtuluş için baba ve anne kompleksinden uzaklaşarak ölümle buna son vermeyi tercih edecek cinnet haline gelmiştir. Lal Hayal'in animus yani baba arketipinin meydana getirdiği baba kompleksiyle, baskılanmış, susmuş, yok sayılmış bir bilincin daha fazla dayanamayarak, hayatında büyük bir yıkıcı güce dönüşüp gölge arketipini çalıştırdığına şahit olmaktayız.

-Anima Arketipi: Lal Hayal'in babası onun kişisel hikayesinde önemlidir. Bu yüzden babasının da anima arketipi etkisinde olduğunu söyleyebiliriz. Teksin ilerleyen yerlerinde babaannesi Mercan hanımın oğlunu korumak için, gelinini koruyamadığını, kaza diyerek, oğlunun hapse girmesini istemediğini itiraf ettiği ve torununa karşı kendini kötü hissettiğini görmekteyiz. Bu da babasının anne arketipinden oluşan anima arketipinden doğan anne kompleksi geliştirme ihtimalini gösterebilmektedir. Lal Hayal'in babası annesinin fazla korumacı yaklaşımından dolayı duyguları parçalanan ve kendi duygularını kontrol edemeyip, annesinin yaklaşımını eşinden bekleyen, anneye fazla bağımlı ve anneye olan aşırı bağımlılıktan şiddet ile kendi varlığını gölge olarak ortaya çıkartan bir profil çizme olasılığını atlamamak gerekmektedir. Jung'a göre baba kompleksini daha iyi anlayabilmek için kişisel babanın animasının olduğunu unutmamak gerekmektedir. Lal Hayal'in nişanlısının anima arketipinin baskın olduğunu ve anne kompleksine yol açtığını da, kayınvalidesinin konuşmalarından anlamaktayız. Lal Hayal'in babasının ve nişanlısının ondaki baba arketipini

tetiklemesinin yanında görüyoruz ki; hem babası hem de nişanlısının anima arketipi etkisindedirler.

“...Oğlum Cihan tanınmış bir cerrah. Çevresi çok geniş. Onun yaşında, iyi gelimli, yakışıklı, hem de bekar olunca, tahmin edersin. Etrafı nerden türediği belirsiz erkek avcılarıyla dolu. Cihan benim tek çocuğum, en değerli varlığım. Eh hal böyle olunca, annesi olarak bana da çok mühim bir vazife düşüyor tabii. Oğlumun doğru adımlar atmasına yardımcı olmak.”

Lal Hayal'in nişanlısı Cihan'ın annesi Zümrüt hanımla ilk tanışmalarında dominat bir yapı içinde, baskın bir güçle iletişim kurması, oğlunun ona bağımlı bir ilişki içinde olduğunu göstermekteyiz. Anima arketipi, çok önemli bir ilişkidir çünkü kendilerini annelerinin büyüleyici etkisinden kurtaramayan erkekler vardır. Önemli olan sadece annenin nasıl davrandığı değil, çocuğun da annesinin davranışını nasıl hissettiğidir. Çocukta bulunan anne arketipi, annenin gerçeği değil, kadın imajına sahip bilinçdışının animanın ortaya çıkardığı bir yansımasıdır. Erkek için bu imaj çok önemlidir çünkü yaşamı boyunca tanıştığı tüm kadınlara yansıtılacaktır. Kafalarında olan bu kadın imajını başka bir kadına yansıttıklarını fark edemezler, bilinçli olarak yapmadıkları de buna devam ederler. Anima erkeğin fantezilerinde, rüyalarında, ruhsal durumunda, önsezilerinde, duygusal patlamalarında kendini gösterir. Anima çok baskın olursa bir erkeğin dikkatini toparlamasına, kendini doğru ifade edememesine yol açarak, fiziksel yetersizliği konusunda onu zehirleyerek, yaşamını çekici hayaller kurmaya, düşlere dalmaya, uyku ve tembellikle kendi duygularının esiri olmaya, kendi varlığını kanıtlamak için şiddete itebilir. Görüldüğü gibi Lal Hayal'in hem babasının hem de nişanlısı Cihan'ın anima arketipi ve anne kompleksi içinde olduğu açıktır.

- **Anne Arketipi:** Lal Hayal anne arketipine sahiptir. Anne arketipi, her şeyin ve hatta varoluşun en başında bulunmasından kaynaklandığı için ayrı bir önemi vardır. Lal Hayal, daha beş yaşında annesinin ölümüne şahit olmuştur. Onun ölümüne sebep olanda babasıdır. Görülen o ki aslında Lal Hayal anne rahmine düştüğü andan annesinin ölümüne kadar şiddeti hisseden bir çocuk olarak büyümüştür. Anne arketipi kişinin üzerinde büyük etkisi olan bir arketiptir. Çocuk ilk güven duygusunu ve korunmayı annesiyle yaşamaktadır.

Görölmektedir ki; Lal Hayal bu güven ve korulma duygusunun eksikliği içinde büyürken annesini babasının öldürmesiyle büyük bir korkuyla, hayatta kalma modu için sessizliğe gömülmüştür. Belki de annesinden görüp öğrendiği en iyi şeyin sessizlik ve susma olduğuna şahit oluşu içinde başka bir yönelim içine girememiştir. Anne arketipi bu yüzden kolektif bilinçdışında aynı özellikleri barındırır. Sevgi, şefkat, güven, koruma duygularıyla birlikte gelir. Lal hayal bu koşulsuz sevgi ve korunma, güven duygusundan yoksun kalmış olabilir. Çünkü annesi aynı zaman da, yaşamı boyunca babasından şiddet gören ve kendi canı ile uğraşan bir kadındır. Kolektif bilinçdışında Lal Hayal'in taşıdığı anne arketipi ile kişisel annesinden aldığı en temel yönelim sessizlik, susmak, kabulleniş olarak tespit edilmektedir. Lal Hayal de yaşamı boyunca susmayı tercih etmiştir. O, annesinin ölümüne şahit olduğu anda susmayı öğrenmiştir. Bu büyük bir travma ile anne arketipi, sessizlikle bilinçdışında kadın dair anlayışı oluşturmuştur. Yaşadığı çevre ve toplumda da sessiz kalan, susan, kabullenen kadın örneklerinde bunları görerek bu bilgiyi doğrulamış böylelikle hayatta kalma yöntemi olarak da benimsemiştir. Anne arketipi, anne kompleksinin temelidir. Bu da Lal Hayal'in aynı zamanda anne kompleksi içinde olduğunu gösterir. Anne kompleksi, erkek ve kız çocuklarında farklı şekillerde kendini gösterir. Dişil olanın abartılması ya da tek amacı doğum yapmak olan kadınlarda olumsuz bir şekilde kendini gösterir. Tam da bu noktada Lal Hayal'in anne kompleksi tetiklenmektedir. O, nişanlısının annesi yani kayınvalide adayında ve nişanlısının arkadaşı jinekolog tarafından bile büyük bir baskı görmektedir. Nişanlısı Cihan, Lal Hayal'den çocuk sahibi olmasını ister ve daha evlenmeden onu kontrolle bile zorunlu kılacak kuralcı, kontrolcü bir yapısı vardır. Lal Hayal ise; büyük ihtimalle annesi gibi olmak istemediği için, kendine benzeyen bir çocuk doğurma korkusundan, nişanlısı ve onun çevresi ile yaşadığı tecrübelerinden dolayı hamile olmasına rağmen doğurmak istememektedir. Bu yüzden de bunu öğrendikten sonra gizler. Bu da Lal Hayal'in annesiyle kendi varoluşunu felç eden bir özdeşim kurduğunu göstermektedir. Annesinin kızı olarak kendini etiketleyen Lal Hayal bilinçdışında kendi gibi bir kız çocuğu doğurmayı redetmektedir.

-Yaşlı Kişi Arketipi: Lal Hayal'in babaannesi bu arketiple Lal Hayal'in hayat hikayesindeki yerini almıştır. Onu annesi öldükten sonra büyötmüştür. Lal Hayal'in başlarda babaannesine de tam güvenememe ihtimalini göz ardı

etmemeliyiz. Çünkü başlangıçta babaannesi de oğlunu korumak adına, gelinin bir kaza yaşadığını söylemiştir. Fakat sonra gerçeği, tüm acısına rağmen kabul etmiş ve oğlunu redetmiştir. Belki de bu gerçeği kendi dünyasında ilk kez kabul eden ve doğru olanı yapan tek kişi olarak babaannesidir. Bu sayesinde Lal Hayal babaannesini kendine güç veren yaşlı kişi arketipi konumunda görmüştür. Bu da onun kendini geliştirip, okumasına ve kariyer sahibi olmasının temelini desteklemektedir. Çünkü hayatında doğru olanı yapan ve ideal olarak gördüğü bir kişiye olan ihtiyacını babaannesi karşılamıştır. Bu yine de Lal Hayal'in bilinçdışında taşıdığı anne arketipi ve anne kompleksini beslemektedir. Çünkü şahit olduğu ve deneyimledi kişisel hayatındaki tüm anneler, kolektif anne imgesinde birleşmiş, onu sessizliğe sürükleyerek kendini korumak için susması gerektiğini göstermiştir. Annesi de, babaannesi de babasını korumak için kendi ruhlarının parçalanmasına ve hatta ölmeye izin vermişlerdir. Lal Hayal'in babaannesinin yaşlı kişi arketipi olarak konumlanması da bu kararı aldıktan sonra başlamıştır. Babaannesi açık yüreklilikle bunu Lal Hayal ile konuşmuş ve yaşlı bilge arketipi konumunu gerçekleştirerek, onun gelişmesinde, büyümesinde yardımcı olmuş, güven duygusu vererek desteklemiştir. Lal Hayal'in hayatında önemli bir destek gücü konumundadır.

-Düzenbaz Arketipi: Nişanlısı Hileci arketipi, kısmen eğlenceli, kurnaz, kötücül oyunlarıyla, şekilden şekile, rolden role giren, insanları yanlışta saptıran, olmadık şeyler söyleyen, gerçekliği yadsıyarak anlatan, aldaticı, çıkarları doğrultusunda yaşayan bir arketiptir. Oyun içinde bu arketip'e en uygun kişi Lal Hayal'in nişanlısıdır. Akademisyen Lal Hayal'in doktor nişanlısı, doğma büyüme yedi göbek İstanbullu olan, annesine düşkün, seçkin ve sosyetenin gözde bekarlarından biridir. Lal Hayal'i bu personası ile kendine bağlamış ama zamanla içinden; baskıcı, kontrolcü, otoriter, anneye bağımlı, kendi istekleri konusunda ısrarcı, psikolojik ve fiziksel şiddete başvuran biri gölge ve hileci arketipi çıkmıştır. Bu arketipe sahip kişiler kurnaz ve rolden role girebilen kişilik özellikleri gösterirler. Bu değişim Lal Hayal'in ondan çocuk sahibi olmak istememesini ve içinde bastırılmış duygularının gölge olarak ortaya çıkarak, nişanlısından gördüğü şiddet sonrası cinnet geçirerek intihar etmesine sebep olmuştur.

-Hükümdar-Kral Arketipi: Lal Hayal'in animusu yani baba arketipi yaşamının pek çok yerinde dönüşerek hükümdar ve kral arketipi olarak da kendini göstermiştir. Otoriter, kontrolcü, bakın bir özellik göstren nişanlısı da bu arketipi taşıdığına başka bir göstergesidir.

-Çocuk Arketipi: Lal Hayal'in beş yaşındayken babasının annesi öldürmesine ve bu sürece kadar da babasının annesine şiddet göstermesine tanıklık etmesi içindeki mucizevi çocuk arketipine tutunmasını ve onu bilinçdışının derinliklerine gömesine neden olmaktadır. Oyun içinde Lal Hayal'in sürekli kendini annesinin kızı, babasının kızı olarak hatırlatmasını, isminin unutulmaması için sürekli adını söylemesi, görülmek isteyen ve kendini gerçekleştiremeyen bir çocuğu içinde sakladığının bir yansıması olabilir. Aynı zamanda Lal Hayal genç bir kadın olarak, anne olacaktır. bebek taşıdığına öğrendiğinde doğurmak ve doğurmama arasında kalmıştır. Kendi içindeki saklanmış çocuk arketipini, gebe kaldığı çocukla özdeşirmesi olanaktır. Çünkü, çocuk arketipi analitik psikolojide bireyselleşme sürecinde kişiye kendini gerçekleştirmenin olanaklı olduğunu gösteren bir arketip olarak ele alınmaktadır. Kendini gerçekleştiremeyeceğinden o kadar çok korkar ki, iç,inde saklanan çocuk gibi, doğurduğu çocuğunda bunu yaşamasından korkusundan yine lal kesilir. Çocuk arketipi, yenilik ve yaratıcılık sembolleri nedeniyle yaşamda yeni başlangıçların daima yapılabileceğini hayatın onu yeniden inşa etmesi için kişinin önünde açık bir imkân olarak durduğunu hatırlatan bir tema içermektedir. Hamilelik onu bu başlangıcı nasıl yapacağı konusunda bir yüzleşmeye itmiştir. Başlangıcı ve çağrıyı görmemek için direnip, tüm susmalarına rağmen nişanlısından gördüğü fiziksel şiddetle artık gölge arketipi olarak ölümle bu doğumun gerçekleştirmeye karar vermiştir. Konuşmak, eylemek geçmek, hayır demek daha zor olduğu için sessizce ölmeyi göze alacak kadar cinnet geçirmiştir. Fakat oyunun teksinde ve oyunun finalinde 'ölmek istemeyen, hamile olduğunu yineleyen ve annesinin dediklerini hatırlayan Lal Hayal ilk kez susmayacağı bir yaşamı seçmiş olarak görülmektedir. Bu da içindeki çocuk arketipinin yeniden başlamak için ona güç verdiğini gösterir. Birey gerçek iyileşme ve bireyselleşme, özgürleşme için kendini gerçekleştirme adımı içindeki çocuk arketipini iyileştirerek mucizevi çocuğu doğurarak başlar. Bu arketip, Lal Hayal'in tüm hayatı boyunca ona etki etmiştir. İçindeki korkmuş, yalnız kalmış, suskun,

saklanmış çocuk yaralı, yetim çocuk arketiplerine dönüşmüştür. En sonunda hamile kaldığı gerçeğiyle karşı karşıya kaldığında, yüzleşmeye cesaret gösteremediği için bastırılmış tüm duygularının onu ele geçirmesi ve gölge arketipinin yıkımıyla intiharı tercih etmiştir. Arafta tüm hayatını anlatırken intihar tercihinin rağmen mucizevi çocuk arketipinin gücüyle yeniden başlamaya karar vermesini sağlamaktadır.

-Yeniden Doğuş ArketipYeniden doğum arketipinin kendini göstermesi için ruh göçünün olması gerekir. Oyunda, Lal Hayal arafta karşımıza çıkar ve tüm hayat hikayesini hatırlar, anlatır. Yaşam ve ölüm arasındadır. Yoğun bakımda intihar ettikten sonra hayata geri dönme ihtimalini belirsiz bir süreçtedir. Bedeni dünyada ama ruhu araftadır. İşte bu aşamada bu arketip ortaya çıkmaktadır. Lal Hayal arafta kendi hayat hikayesini hatırlarken ve anlatırken aslında bir seçim sürecindedir. Yeniden doğmak ya da ölmek. Oyunun finalinde *'Ben Lal Hayal... Ölmek istemiyorum.'* diyerek bitmesi bu seçimidir. Yeniden doğumdan çok diriliş arketipine dönüştüğünü belirtmek gerekir. İnsan ölümü yaşar. Ve sonra form değiştirerek yeniden ortaya çıkar. Bu doğum değil, diriliş olarak adlandırılır. Jung, dönüşüm köklü olabilir, dirilen varlık aynı varlık değil, farklılaşmış olan varlık olur diye ifade etmektedir. Bu yenilenme arketipi gerçekleştiğinde, kişinin özü aynıdır. En önemli olanı daha önce olduğu kişinin eksiklikleri, zayıflıkları düzelir, iyileşme hali içinde kişi en üst potansiyelle yenilenir. Aslında bu tam anlamıyla bir yeniden doğuş yenilenmesi taşımaktadır. Oyun Lal Hayal'in son sözleriyle biter. Bu arketip gerçekleşmiştir çünkü Lal Hayal aslında susmayarak, yüzleşme cesareti göstererek, intihar seçiminin, annesi gibi ölmeyi tercih ederek kendi bireyselleşmesini başlatmış sayılmaktadır. Son sözleriyle üzerine ışık kapansa da reji yorumu seyirciye bıraksa da arketipleri incelediğimizde bu arketipin Lal Hayal'in bir başlangıç için ölümden vazgeçip, yaşamı seçtiğini göstermektedir.

- Sıradan İnsan Arketipi: Lal Hayal beş yaşındayken, babasının annesini öldürmesinden dolayı Elmas teyzede, torunu ile oynarken, annesinin ölümüne kaza denmesinin altındaki gerçeği araştıran bir gazetecinin komuşları Elmas teyzeye röportaj yaptığına şahit olmuştur. Ve hatırladığı, sryici ile paylaştı anı da o röportaj anı ve komşu teyzesinin söyledikleri daha doğrusu söyleyemedikleridir.

“(...) Valla ben ne bileyim ne anlatayım bacım. Ben nerden bileyim kim vurmuş kim öldürmüş öldürmüş mi kaza midir? Valla biz hiç bişey bilmiyih. Valla insan kapısını kapatınca komşusunun evinde noluyi ne bitiyi bilmiyo ki? Bi ses geldi. Biz kalktık baktık. (...) Hee bu, bu mavi perdeli. o ikinci katta oturi, ben bu girişte oturiyem. Hee küçühti. He he evlendiğinde çoh küçühtü. Cahildi tabii, sessizdi. Çoh fukaradi. Adam ondan büyükti. Hee adam da eyidi. Ahşamdan evine gelidi. Evine ekmek getiridi. Ama içidi. Ele bi içidi, ele bi içidi, ele bi içidi. Bunu yazmayasın ha, ayıptır komşuyık burda. Yani adam eyi bi adamdı ya, eyle yaz, bitir”

Komşuları Elmas, Lal Hayal oyununda karşımıza sıradan kişi arketipinde çıkmaktadır. Herkesin eşit yaratıldığına inanan bir karakter arketipidir. Dünyaya ait olmak için can atarlar ve etraflarındakilerden farklı olmaktan korkarlar. Kendilerini genellikle zor ve zorlu durumlarda bulan ortalama bir insandır. Hızlanmak yerine, genellikle hayatta kalmak için ellerinden geleni yapacaklardır. Elmas’da hayatta kalmak ve herkesin iyi olduğuna dair genel söylemleriyle, bildiklerini bilmediğini, duyduklarını duymadığını söyleyerek, cinayete kaza diyenlerden, susanlardan biri olarak Lal Hayal’in hayatında iz bırakan kadınlardan olmuştur. Sıradan insan arketipine sahip olan Elmas, komşusunun neler yaşadığını doğruluk ve gerçeklik adına yine de dillendirenlerden olmuştur. Ama görülmektedir ki, Elmas’da başka bir kadın hikayesidir. Sıradan insan arketipinde olan Elmas’da bir kadın olarak nice kez susmak zorunda kalmış, susturulmuş, sessizleşmiş, bastırılmış bir ataerkil düzen içinde yaşamını sürdürmüş ve buna kader diye razı olmuştur.

Lal Hayal’in gelin başını yapan kuaför Firuze’de Lal Hayal’in yaşamında etki eden, gördüğü, tanık olduğu, çevresinde şahit olduğu kadınlardan biri olarak sıradan insan arketipi ile karşımıza çıkmaktadır. O da komşuları Elmas gibi duyduklarını duymayan, gördüklerini görmemiş yapmak zorunda olmuş, hayatını devam ettirmek zorunda olan bir kadın olarak karşımıza çıkar. Yani Firuze’de herşeyi çok iyi bilen, konuşkan yapsının altında susturulmuş bir kadındır. Firuze sıradan bir insan arketipi olarak; kahramanı yani Lal Hayal’i dürüstlükleri ve çalışkan yapıları sayesinde başkalarını teselli etmektedir. Tüm insanların eşit haklara ve fırsatlara sahip olması gerektiğine inandıkları için başkalarını desteklemekten ve işbirliği yapmaktan mutluluk duyarlar. Bu arketipin iki örneği

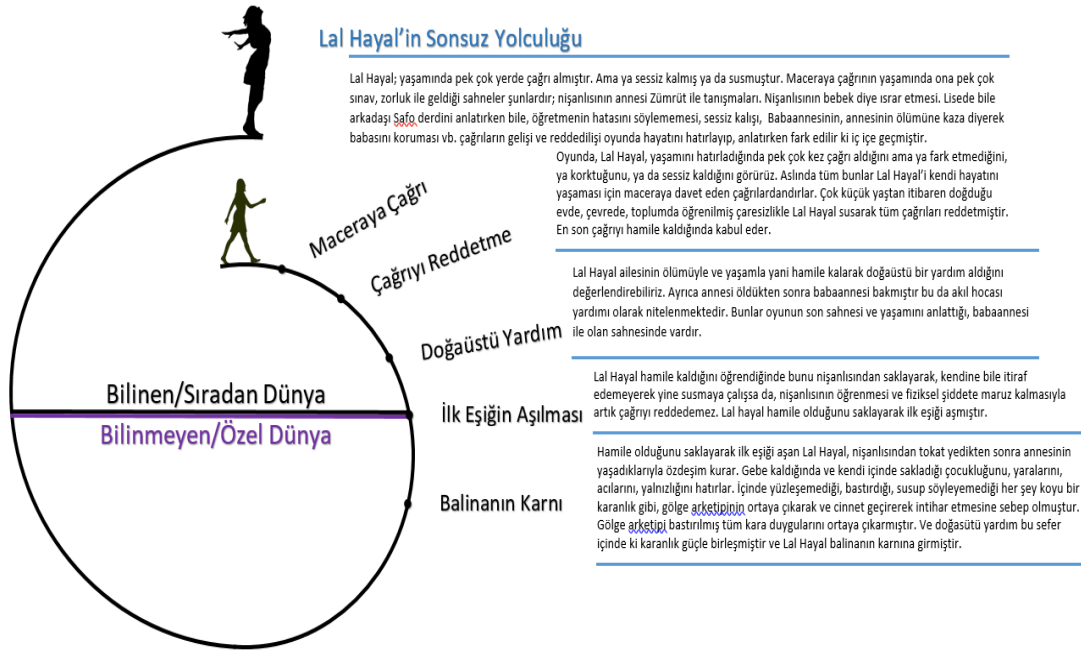
olan Elmas ve Firuze kendi yaşam hikayelerindeki şeriyle yaşadıkları sorunlardan, ataerkil düzen içinde ötelenmelerine rağmen, susmayı tercih eden örnekler olarak Lal Hayal'in hayatındaki kadınlardandır.

- **Asi Arketipi:** Lal Hayal'in arkadaşı Safo bu arketip örneğini göstermektedir. Asi, dünyayı daha iyi hale getirme fırsatını gördüklerinde, bu tür bir değişiklik rahatsız edici olsa bile, kökten farklı olmaktan korkmaz. Özünde, Asi arketipi olarak Safo'da yanlış gördüklerini daha umut verici bir şeye, lehine devirmek istemektedir. Abisine, annesine, hocasına, dans etmesini engelleyenlere, sisteme, erkeklere, düzene karşı bir tavırla karşımıza Safo çıkar. Lal Hayal'in söyleyemediği pek çok şeyi söyleyen bir yansıması vardır. Safo'da da sınırlanmış, bastırılmaya çalışılan, düzene uyumlanması için zorlanan bir kız çocuğudur. Tüm bu bastırılmak için onun etrafını saranlara en büyük tepkisini dans ederek ve şarkı söyleyerek göstermektedir.

“...Hacıya Hocaya SUS. Bacıya Kocaya SUS.

Yazına kışına Soksalar kışına: Yine de içine KUS...”

Oyunun ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ Aşamalarınca İncelenmesi



Şekil 6. Lal Hayal'in Sonsuz Yolculuğu

-**Lal Hayal'in Maceraya Çağrısı ve Çağrının Reddedilişi Aşaması;** diğer maceraya çağrı kahramanlar gibi pek çok kez gelir ve Lal Hayal genellikle

görmez, anlamaz ya da bile bile susar rededer. Bunlardan en erken olanı babaannesinin babasını korumak için, annesinin ölümüne kaza demesidir. Burada Lal Hayal daha beş yaşında olduğu için de gördüklerini dile getirememiş, korktuğu için susmuş olabilir. Ama daha oyun kişisi çocuk yaşta sezgisel olarak annesinin kazaya kurban gitmediğini bildiğini ve susmasının bir seçim olduğunu hissettirir. Çünkü komşuları Elmas teyze ile yapılan röportajı çok net hatırlamaktadır. Ve herkesin korkusunu hissedene beş yaşında ki çocuk Lal Hayal'de korkusundan susar, sustukça unutmaya çalışır, sustukça yaralarını yok saymaya çalışmayı öğrenecektir. Bu onun aslında çağrıyı ilk red etmeye bilinçsiz başladığı içsel bir seçimdir. Babaannesi oğlunun gelinini kazayla öldürmediğini bildiği için sonraları çok vicdan azabı çekmiştir ve oğlunu redetmiştir. Babasını Lal Hayal bir daha görmez ve babaannesi ile büyür. Bu süreçte babası hastalanır ve Lal Hayal on üç yaşındayken ölür. Yetim kalan Lal Hayal susmaya devam eder. Babasının ölümü de gerçekleri babaannesiyle konuşmak ve içindeki yası yaşamak, yaralarını anlatmak, paylaşmak için bir seçenektir ama o acısını susarak yaşamayı öğrendiği için yine çağrıyı reddeder. Her büyük travmada çağrıyı redetmeyi ona öğreten yaşadığı, büyüdüğü, tanıştığı kadınlardır. O kadınlara bunu öğreten de yaşadıkları ataerkil düzen kurallarıdır.

Lal Hayal'in lise arkadaşı Safo'nun ailesinden gördüğü baskıya susmamak için direnmesi, psikolojik şiddete maruz kaldığı okulda, tacizci öğretmeni Rıfki tarafından ötelenmesinin yanlışlığını dile getirmesi, susması beklendiği, okula, ailesine, çevreye uyumlanması beklendiği için bunu istememesi ve herkesin sustuğu için de kızması... dans ederek, şarkılarla tepkilerini göstermesi susmak istememesi de, Lal Hayal gibi benzerleri yaşayan yaşıtı arkadaşıyla bir özde miş kurması ve harekete geçmesi, en azından arkadaşıyla dertleşmesi için bile bir çağrı sayılmaktadır. Lal Hayal kendi arkadaşıyla bile dertleşmemiş, hep uysal, uyumlu olarak, yaşadığı acı, üzücü şeyleri unutmanın yolunu onları yok saymakta, susarak olmamış gibi davrandığında kendini koruyacağı yanılgısına düşmüştür. Kayınvalide adayıyla görüştüğü an, onun aşalandırmalarına, annesinin konusunu açarak canını yakmasına, statüsü ve mevkisi ile övünerek onu ötelemesine göz yummuş bir uysal, uyumlu gelin adayı olmayı seçmiştir. Aslında kayınvalidesiyle tanıştığı an neler yaşayacağı görebilmesine rağmen gerçekleri kabul etmek istememiştir. Oyunun araf bölümünde Lal Hayal bunları hatırlarken

bile bile sesini çıkartamadığını belki de uyumsuz olmak istemediğini, annesinin ve babasının travmasından dolayı acınarak bakılmak istemediği için kabul görmek için sustuğu gerçeğiyle yüzleştiğine tanık oluruz. Ve bu gerçekle kayınvalidesinin oğlunu kayıran, annesinin konusunu açarak bilerek canını yakan kötü bir insan olduğunu ilk kez dile getirir. Lal hayal tüm çağrılarını yaşamda redetmesine rağmen, arafta hatırlatikça ona ne çok çağrı geldiğini görür ve hepsini kabul ederek cevap verir.

Nişanlısı Cihan'ın jinekolog arkadaşı İnci'ye muayeneye gittiği an da pek çok çağrı almıştır nişanlısı, gelecekleri ve ondan beklenenler hakkında ama o onları da redetmiştir.

Lal Hayal'in ve annesinin kuaförü olan Firuze'ye saçını yaptırmaya gittiğinde; annesinin konusunu açarken ve annesini överken de, Lal Hayal'in saçını yaparken acıttım mı diye sorarken de, istemediği konuları konuşmaya mecbur bırakılırken de, tüm cevap haklarıyla gelen çağrıyı susarak reddettiğini görüyoruz.

Nişanlısıyla pek çok istemediği durumu yaşarken de, hamile olmak istemediğini, hazır hissetmediğini konuşmayarak susmuş ve çağrılarını redetmiştir.

Yaşam yolculuğunda Lal Hayal'in bu nedenle pek çok kez bastırıldığı gölgesini kabul etmemesi, sesini çıkarması gereken zamanda, kendi ruhunu korumak için 'hayır' dememesi gelen çağrılarını reddettiğinin bir başka kanıtıdır. Çünkü yaşadığı herşey, her sustuğu, görmemezliğe geldiği, unutmak istediği herşey birikmiş ve gölgesi olarak içinin derinliklerinde gizlemiştir. Aslında tüm bunlar Lal Hayal'i kendi hayatını yaşaması için maceraya davet eden çağrılardandır. Çok küçük yaştan itibaren doğduğu evde, çevrede, toplumda öğrenilmiş çaresizlikle Lal Hayal susarak tüm çağrılarını reddetmiştir. En son çağrıyı hamile kaldığında almıştır.

-Lal Hayal'e Doğa Üstü Yardım Aşaması; Lal Hayal ailesinin ölümüyle ve yaşamla yani hamile kalarak doğaüstü bir yardım aldığını değerlendirebiliriz. Ölüm, insanın kısıtlı kendi zamanı boyunca yaşamın kıymetini bilmesi ve onu kendini gerçekleştirdiği, özgün bir şekilde yaşaması için hatırlatıcı niteliği taşımaktadır. Ölüme şahit olduğumuz anlar en çok kendi ölümümüzü düşünüp, yaşam hakkımız için, yaptıklarımız ve yapacaklarımız için değerlendirmeler

yaptığımız, yüzleştığımız, düşündüğümüz zamanlardır. Ölümü yakından yaşayanlar hayatın kısalığını ve bunun kıymetini, değerini daha çok hatırlayabiliyorlar.

Lal Hayal’de annesinin ölümünden sonra susan ve şiddete maruz kalan bir kadının ölüme razı olduğuna tanıklık etmiş biri olarak yaşamında kariyer sahibi olarak doçenliği için çalışan bir akademisyen olmasına rağmen özel hayatında susmaya devam etmiş ve kendi hayatını tam anlamıyla kuramamıştır. Bu ölüm sınavlarını yaşamında pek çok yaşadığını görüyoruz. Babasının ölümü, babaannesinin ölümü git gide yalnızlaşan ve yetim kalan Lal Hayal kimsesi olmadan ayaklarının üzerinde durmaya çalışmıştır. Uyumlanma, ait olma ihtiyacı onun içindeki sıradan insan arketipini aktifleştirmiş ve susarak, uysal davranarak uyumlanmış, herkesin iyiliği için davrandığını düşünmektedir. Bu yüzden ölümlerin doğa üstü bir yardım olarak görememiştir. Çağırını redetmede kaldığı için bunun da eşiği atlaması için bir çağrı ve yardım olarak fark edememiştir.

Lal Hayal, istemediği halde hamile kaldığını öğrendiğinde çağırını fark etmiştir. Hamile kalması ölümlerle gelen doğaüstü yardımını fark edemeyen Lal Hayal’e yeni bir yaşam hakkı ile verilen bir doğaüstü yardım ve aynı zamanda çağrıdır.

-Lal Hayal’in İlk Eşiğin Aşaması; Lal Hayal hamile kaldığını öğrendiğinde bunu nişanlısından saklayarak, kendine bile itiraf edemeyerek yine susmaya çalışsa da, nişanlısının öğrenmesi ve fiziksel şiddete maruz kalmasıyla artık çağırını reddedemez. Lal hayal hamile olduğunu saklayarak ilk eşiği aşmıştır. Böylelikle, ilk kez bir baş kaldırı, ilk hayır, ilk tepkis, ilk sözü, ilk ben de varım demesidir, ilk kez kendi isteğini gösterme seçimidir.

-Lal Hayal’in Balinanın Karnı Aşaması; Hamile olduğunu saklayarak ilk eşiği aşan Lal Hayal, nişanlısından tokat yedikten sonra annesinin yaşadıklarıyla özdeşim kurar. Gebe kaldığı van ve kendi içinde sakladığı çocukluğunu, yaralarını, acılarını, yalnızlığını hatırlar. İçindeki saklanmış, korkmuş kendi çocukluğuyla ve gebe kaldığı yeni bir yaşamla özdeşim kurar. Bu doğaüstü yardımla gelen bir hatırlatıştır. Ve içinde yüzleşemediği, bastırıldığı, susup söyleyemediği her şey koyu bir karanlık gibi, gölge arketipinin ortaya çıkarak ve cinnet geçirerek intihar etmesine sebep olmuştur. Gölge arketipi bastırılmış tüm

kara duygularını ortaya çıkarmıştır. Ve doğasütü yardım bu sefer içinde ki karanlık güçle birleşmiştir ve Lal Hayal balinanın karnına girmiştir.

Balinanın karnı aşaması, yeniden doğuş arketipinin ortaya çıkacağı bir aşamadır. Lal Hayal, intihar etmiştir. Oyun, Lal Hayal'in arafta yaşadıklarını, hayat hikayesini hatırlamasıyla devam eder. Hatta Lal Hayal, yaşarken kabul etmediği ne kadar çok çağrı varsa, arafta hepsini hatırlarken bize hikayesini anlattıktan sonra yeniden araf sahnesinde tüm hatırladığı çağrıları, sustuğu ve kendi ruhunu koruması için harekete geçip, konuşması, dertleşmesi, acısını paylaşması gerektiği anları susarak gerçekleştirdiği için arafta cevap verir. Yani Lal Hayal yaşarken görmediği ve reddettiği tüm çağrıları araf sahnesinde kabul eder, cevap verir. Bu onun yüzleştiği ve kendini gerçekleştirmek için kahramanın sonsuz yolculuğunun aşamalarını tek tek arafta yeniden yaşadığı anlardır. Bu da reji yorumuyla çok daha güçlendirilerek seyirciye geçmiş sahnelerdir. Lal Hayal, yaşadığı hayatı değişmek için ölmüş ve arafta son şansını kullanarak, yaşamı seçmek için kendi yaşamını hatırlarken tüm aşamaları gerçekleştirmeye başlamıştır. Susmayarak konuşmaya başlayarak kendini gerçekleştirme yolculuğuna arafta çıkmıştır. Oyun teksinin finalinde, yoğun bakımda olduğunu, hayata geri dönüp dönmemesinin hastanın gücüne ve isteğine bağlı olduğunu, bekleyip görüleceğini söylerler. Oyunda bu bölüm reji yorumuyla değişmiş sadece finalde; Lal Hayal ismini söyleyere, ölmek istemiyorum diye bitmiştir. Oyun teksinde de Lal Hayal korkularından arındığında yaşamın doğacağına dair umutlarını, annesi gibi ölümü değil yaşamı seçeceğini söyler. Tüm bunların sonucunda Lal Hayal'i ele geçirmiş olan gölgesiyle yaptığı tercih onun arafta ki son şansını kullanarak yeniden diriliş arketipiyle, yaşamı seçmesini sağlamaktadır. oyun ucu açık bitse de, teksten ve finalden anladığımız üzere Lal Hayal annesinin ve babasının kızı olarak kendini yeniden var etmeyi seçmiş, susmayı değil, ölümü değil yaşamı ve kendi bireyselleşmesini kabul ederek, arafta yaşamını hatırlarken kahramanın sonsuz yolculuğunun aşamalarını geçmiştir. Bu da Lal Hayal'in yeniden diriliş arketipiyle oyunun bitimini sağlamıştır. Kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarından evden, sıradan dünyadan ayrılış bölümü olan ve balinanın karnı ile biten tüm aşamaları Lal Hayal yaşarken tamamlamıştır. Ve balinanın karnında, arafta olduğu süre boyunca da hayat hikayesini hatırlayarak o aşamaları tekrar ve tekrar yaşayarak aslında balinanın karnında sınavlar aşamasını

da gerçekleştirmeye başladığını görürüz. Bu yüzden Lal Hayal'in erginlenme aşamasına geçtiğini söyleyebiliriz. Fakat yeniden dirilişin gerçekleştikten sonra asıl erginlenme aşaması yaşam yolculuğunda devam edecektir. Oyun, Lal Hayal'in yaşamaya devam ettikten sonra neler deneyimlediğini bize anlatmaz. Sonra ki, erginlenme aşamasında yaşayacaklarını seyircinin yorumuna bırakmıştır. Oyun sonunda, Lal Hayal; ölümü değil yaşamı seçmiştir.

- **Oyunun 'Hikaye Anlatıcılığı ve Propp'un Masal Biçimbilimi' ile İncelenmesi**

Lal Hayal oyunu, tek kişilik kadın oyunudur. Oyun, sahnede hikaye anlatıcılığının ön planda kullanıldığı bir sahneleme örneklerindedir. Oyunun ana karakteri Lal Hayal intihar etmiş ve dünyada yoğun bakımdayken, arafta kendi hikayesini hatırlar ve anlatır. Hikaye anlatıcılığının ön planda olduğu, karakterin kendi yaşadıklarını anlattığı, canlandırdığı, seyirci ile bire bir interaktif iletişim kurduğu bir sahneleme tercih edilmiştir. Oyun boyunca, Lal Hayal hayatı boyunca karşılaştığı tüm kadınları, onlarda deneyimlediği, hissettiği, onlardan öğrendiği, ve onlarla sustuğu herşeyi yedi farklı kadının rollerine girerek canlandırır. Oyuncu diğer kadınları oynarken, seyirciye gösterilen ise; aslında her kadının farklı yaş, konum, statü ve meslekte olmalarına rağmen ortak noktalarının yaşamlarının pek çok alanında susmaları ve eril, ataerkil düzen içinde uyumlanma çabaları, yöntemleridir. Lal Hayal, anlatı tiyatrosu örneklerindedir. Lal Hayal oyunu susmak, susturulmak ve konuşamamak üzerine çatışması kurulmuş bir oyundur. Söyleyemedikleri ve sustukları ile kendi dünyasında içte ve dışta büyük çatışmalar yaşayan bir kadının hiçbir yere ve kendine ait olamamasının hikayesidir. Oyuncu bir Lal Hayal'in hayatına etki eden kadınları monologlarla oynar. Her bir kadının monoloğu bitince arafta Lal Hayal'in anlattığı, seyirciyle konuştuğu, söyleyemediği, veremediği cevapları verdiği sahneyle devam eder. Oyunun içinde ara ara anlattığı bölümler araf sahneleridir. Bu sahnelerde oyuncu, bağ kurar, gözlerine bakar, duygularını anlatır, soru sorar... Hem de oynayarak seyirciyi izleyen konumunda tutmaya devam eder. Tüm bunlar; tek kişilik oyunların yapısına, anlatı tiyatro performansına hizmet etmektedir.

Çizelge 3. “Lal Hayal” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle Analizi

“LAL HAYAL” OYUNUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE ANALİZİ

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
-Lal Hayal’in babasının annesini öldürmesi.
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
-Lal Hayal susmaya başlar. Annesinin ölümünün kaza olduğunu söylenir.
Yasak çiğnenir. (yasağı çiğneme)
-Babanesi babasını rededer. Kaza olmadığını, oğlunu koruduğunu anlatır ve Lal Hayal ile yüzleşir.
Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. (bilgi toplama)
-Lal Hayal’in kayınvalidesi ile tanışması ve onu sorgulaması...
-Lal Hayal’in nişanlısı Cihan’in jinekolog arkadaşı İnci ile görüşmesi...
Cihan’in arkadaşı İnci’de Lal Hayal’in hamile olduğunu öğrenmesi...
Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener. (aldatma)
-Cihan’in çocuk istemesi ve stratejik davranışları ve otoriter baskısı...
-Kayınvalidesinin Lal Hayal’e stratejik davranışları ve otoriter baskısı...
Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
-Lal Hayal’in annesinin babasından gördüğü şiddetlere rağmen sessiz kalması.
-Lal Hayal’in babasının annesini öldürmesinin kaza olmadığını söylememesi.
-Lal Hayal’in babaannesi Mercan Hanımın oğlunu korumak için kaza demesi.
-Lal Hayal’in lise arkadaşı Safo’nun yaşadıklarına bile sessiz kalır, kendi duygularını anlatamaması. Lise Öğretmeni Rıfki’yi şikayet edememesi, Safo’nun yaşadıklarına hak verememesi, sesini çıkartamaması, ait olmak için susmaya devam etmesi.
-Lal Hayal’in Kayınvalidesinin tavırlarına karşı sessizliği.
-Lal Hayal’in Jinekolog İn’nin karşısında suskunluğu...
-Lal Hayal’in kuaför Firuze’ye bile canını acıttığını söyleyememesi...
-Lal Hayal’in nişanlısı Cihan’a karşı sessizliği, çocuk istemediğini söyleyememesi, kendini, duygularını anlatamaması.
-Lal Hayal’in yaşadıklarına ve yaşama karşı sessizliği, suskunluğu...
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
-Lal Hayal’in babasının annesini öldürdüğü gerçekliğini unutmaya çalışmak için susması ve bunu eksiklik gibi hissetmesi. Kayınvalidesi karşısında, nişanlısına karşı belki de hayatının her alanında ailesinden dolayı eksik hissetmesi ve ait olma ihtiyacından dolayı uyumlu olmak için susmayı, unutmak için sessizliği tercih etmesi.
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
-Lal Hayal’in hamile olduğunu öğrenmesi.
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
-Lal Hayal’in hamile olduğunu nişanlısı Cihan’dan gizlemesi.
11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
-Lal Hayal’in Nişanlısı Cihan’in ilk defa karşısında olup, sessizliğini bozması.
12. Kahraman büyümlü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sinama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)
-Lal Hayal’in nişanlısı Cihan hamile olduğunu öğrenir ve psikolojik, fiziksel şiddet uygular.
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
-Lal Hayal sessizliğini intihar ederek bozar.
14. Büyümlü nesne kahramana verilir. (büyümlü nesnenin alınması)
-Lal Hayal araftadır. Ölüm ve yaşam arasında son bir şans verilmiştir.
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
-Lal Hayal arafta tüm yaşamını ve ona etki eden kadınları, insanları hatırlar. Sustuğu, susuturulduğu her şeye ve herkese arafta cevap hakkını kullanır. Yaşam hikayesi, tercihleriyle, yaralarıyla, acılarıyla yüzleşir, canının yandığını itiraf eder. Yaşamak istediğini söyler.
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)
-Lal Hayal arafta hayat hikayesini hatırlarken, intihar etmeden önceki ana gelir. Ve nişanlısı karşı karşıya aynı şeyleri yeniden yaşarken, kendi anne ve babasıyla yaşadıklarını hatırlar. Ve annesi gibi bir tokatla ölmeyi değil yaşamayı seçmeye karar verir.
-Lal Hayal ölüm ve yaşam savaşı vermektedir.
17. Kahraman geri döner. (geri dönüş)
-Lal Hayal arafta yaşamını hatırlar. Susma hakkını doldurmuştur konuşmaya başlar ve yaşamı seçer. ‘Ben Lal Hayal. Ölmek istemiyorum.’ Diyerek seçimini yaşamdan kullanır.

- **Oyunun ‘Kadın Mitleriyle’ İncelenmesi**

Mitlerden, kutsal kitaplarda ki kadının yerinin eril dünya düzeni ve algısıyla yorumlanması sonucu kadın başkahraman olarak işlenmemiştir. Baştan çıkarıcı, lanetlenen, cadı yönleriyle kadın itaat etmediği sürece ötekileştirilmiştir. Ya tanrıça kimlikleriyle bir konum ve güç ile özdeşleştirilmiş ya da annelik, doğurganlık özellikleriyle bir değer ve konum sahibi olabilirmiştir. Diğer türlü kadın eril düzende varlığını kanıtlamak için, o eril güçle uyumlanmak zorunda bırakılmış, kadınlığını yaşayamamıştır. Günümüz modern yaşam anlayışı da kadını bu şartlarla sınırlandırmaktadır. Lal Hayal’de karşımıza bu düzen içinde kariyer sahibi olmuş, doçentliğini bekleyen bir genç kadın akademisyen olarak çıkar. Fakat tüm bu kariyer noktasına bile geldiğinde, ailesinin yüklerini üzerinden atamamış, çevresindeki kadınlarda en çok susmayı ve anne olduklarında güçlü konuma geldiklerini gözlemlemiştir. Uyumlanma, ait olma ihtiyacıyla sessiz ve uysal bir yapı içinde hayatını sürdürmüştür. Bu onun, uyumlanan ve itaatkar olan bir özelliğiyle Havva olarak görmemizi sağlarken, Havvanın içindeki Lilith’i büyük bir baskıyla içinde tuttuğu ve ikisinin dengesini sağlayamadığı için Havva içindeki Lilith’i ortaya çıkartarak öldürücü gücünü gösterir.

- **‘Lal Hayal’ Oyunun Değerlendirilmesi**

‘Lal Hayal’ oyunu; son yıllarda sahnelenen ‘ tek kişilik’ kadın oyunları içinde önemli örneklerindedir. Oyun, arketipler olarak baktığımızda yine en çok karşılaşılan temel arketipleri içermektedir. Çevresinde ki kadınların özellikle etki ettikleri arketiplerden de etkilenen Lal Hayal kendi bireyselleşme yolunda animus ve gölgesi ile yüzleşmiştir. Kahramanın sonsuz yolcuğunda yeniden doğum için kendi sürecini gözden geçiren bir kadın kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır. O bireyselleşme ve yaşam özgürlüğü aşamasına ulaşmak için ölüm ve yaşam arasında seçim yapmaktadır. Ve ölmek istemez. Onu öldüren tüm sistemin içinde yeniden doğum arketipini seçerek, balının karnından çıkacağı zamanı beklemektedir. Bu da bize göstermektedir ki; kadın kahramanda erkek kahraman gibi kendi sonsuz yolculuğunda var oluş aşamalarını gerçekleştiren işlevleri deneyimleyebilmektedir. Zaten bu var oluş ve sonsuz yolculuğuluk için yola çıkan kadın kahramanların kendi hikayelerini bu kadar fazla anlatmaya ve sahnede oynanmaya başlamasının başka bir göstergesidir. Oyunda, hikayesini

anlatırken, yaşamında her konumda, yaşta ve statüde taşıdığı kadınların ortak noktalarının susmak olduğunu oynayacak ve arafta sustuklarına cevap verecektir. O da diğer kadınlar gibi gerçekleri ya saptırarak, ya başka bir gerçeklik algısıyla yanılmayı tercih ederek, uyumayı, yok saymayı, normal olan bu, kader bu, kadınlık bu, erkek bu diyerek sineye çekmeyi çok küçük yaştan itibaren zamanla ustalıkla gerçekleştirmiştir. Bu git gide kendi yaradılışından ve hayat amacından kopmasını sağlamış ve bastırılmış tüm duyguları onu ölümlle kurtuluşa ulaştıracağına inandığı o cinnet anına sürükleyerek intihar etmesine sebep olmuştur. Yaşam ve ölüm arasında kendi zamanının sonsuz yolculuğunun aşamalarını arafta hatırladıkça, yeniden dirilmek ve ölmek istememektedir. Bu bir kadının yaradılışının gücünü fark etmesi ve insan olarak ona verilen zamanı sonuna kadar kullanması için, dünyada kendi varlığı için mücadele etmesi ve bireyselleşme sürecini gerçekleştirilmesi için; susmama ve yaşama hakkını hatırlatan bir kadın kahramanın hikayesidir.

C. “ Sevgili Arsız Ölüm – Dirmit ” Oyunun İncelenmesi

Oyunun Adı: Sevgili Arsız Ölüm-Dirmit Prömiyer Tarihi: 2017

Yazar: Latife Tekin

Yönetmen: Hakan Emre Ünal

Oyuncu: Nezaket Erden

Uyarlayan: Nezaket Erden ve Hakan Emre Ünal

Danışman: Zeynep Günsür Yüceil

Afiş Tasarım: Kardelen Akça

Tiyatro Hemhal

[Trajedi & Dram](#) / [Tek Kişilik](#) / Tek Perde / 90 dk

Oyunun konusu; Köyden şehre göç etmiş kalabalık bir ailenin altı çocuklarının en küçük kızları olan Dirmit'in kendi hikayesini anlatmasını konu almaktadır. Dirmit, büyük şehirde, küçücük, tek odalı bir evde ailesiyle yaşadıklarını, uyum sürecini, zorluklarını, duygularını, yalnızlığını, büyük şehire tutunma sürecini, yaşadığı yasaklara, sınırlandırmalara, imkansızlıklara rağmen hep bir yol bulma mücadelelerini anlatır. Oyun boyunca Dirmit'i durmak nedir

bilmeyen merakı sayesinde, yeniliğe açık, hevesli, dirençli, denemekten vazgeçmeyen gücüyle karşısına çıkan tüm zorluklarla bir şekilde nasıl baş ettiğini izleriz. Dirmit için denemek, durmamak, bir anlam aramak yani yaşam önemlidir. Karşısındaki en büyük engelde ailesidir. Onun her yeni girişimine, yabancı bilmedikleri büyük şehirden korumaya çalışan annesi Atiye engellemeye çalışır. Annesi, babası Huvat'ı ve abilerini dahil ederek Dirmit'i girdiği yoldan döndürmek için, saçmalamasına, yanlışla düşmesine izin vermemek adına bildikleri tek doğruyla geleneklerinden öğrendikleri yanlışlarla, engellerlemeye, korkutarak kızlarını korumaya çalışmaktadırlar. Tüm bu engellere rağmen oyun Dirmit'in durmamasını, vazgeçmemesini, hevesle, merakla yeni bir şeyler denemesini, yaşamak için devam etmesini konu almaktadır.

- **Oyunun 'Arketipler'inin İncelenmesi**

-Persona Arketipi: Dirmit oyun boyunca, durmayan, güçlü bir benlikle karşımıza çıkar. Bitmeyen merakı, hevesi, umudu, sevgisi sayesinde mücadelesine devam etmektedir. İçindeki güçlü ateşin yanması için kendini arayış öyküsüne, uyumalanma ve uyumlanmama çatışmaları arasında gönlünü gezdirmek, özgürce şakımak, özgünlüğüne kavuşmak, içindeki güç ve yeteneklerini bulmak emek veren bir persona çizmektedir. Bu onun tutulu, meraklı, korkularına rağmen cesur, iç dünyasındaki zenginlikle renkli, eğlenceli, umutlu yapmaktadır. Ancak bu güçlü özellikleriyle yaşadığı ve büyüdüğü ailede, toplumda kendi ruhunu korumaktadır. O da kendi özgünlüğünü, özgürlüğünü korumak için, kendine yaşam alanı açmak için mücadele eder. Bu mücadelesi onu ailesinin gözünde, inatçı, akıllı bir karış havada, deli dolu, kontrol edilmesi gereken, korkutularak dizginlenmesi gereken, uçarı, tehlikeli hevesleri olan bir kız yapar. O aslında bunun tam tersidir. Dirmit'i diğer oyun karakterlerinden ayıran en önemli özelliği de budur. O ailesinin ve toplumun ne dediğine, ne istediğine karşı bir direniş gösterir. Bunu da durmayarak yapar. Uyumamak için, kabul etmemek için hep yeni bir arayışın içine kendini sokan, kendi bireyselliği için çabalayan bir personası vardır.

Oyun, Dirmit'in uyumak için dua etmesiyle açılır. Saf ve içten haliyle, inandıklarının peşinden gidecek güçlü bir kızın arayışının ilk göstergesidir. Personasında en önemli bir başka özellikte yetiştirildiği aileden gelen inançları kendi akıl süzgecinden geçiren farkındalıklı, güçlü bir yaradılışa sahip olduğudur.

O farkındalığını içindeki derin dünyasında çiçekle, tulumbayla, sokakla vb. şeylerle konuşarak güçlendirmiştir. Bu da onun yüzleşmesini, sorgulamasını, anlamasını, öğrenmesini, merakını, isteğini ve arayışını beslemiştir. Dirmit, saf ve meraklı, tutkulu bir personanın yansımasıdır. Büyük şehrin toplumu içinde hem uyumlanmak isterken, ailesini redetmeden ve onlara uymadan bir denge arayışı içindedir. Dirmit kendini gerçekleştirme isteyen bir kız çocuğunun merakıyla arayışına devam eden, mücadelecisi, durmayan, tutkulu, güçlü, cesur bir persona geliştirmiştir. Kendi özbenliğini korumak için türlü yollar arayan ve iç sesiyle ilişkisini güçlendirmek için, nesnelere, çiçeklerle konuşan, iç dünyası zengin, algısı çalk, farkındalığı yüksek bir persona geliştirmiştir. Böylelikle yalnızlık duygusunun onu ele geçirmesine, duygusal ihtiyaçlarının, ondan bekleni kabul etmesini sağlamasına izin vermemiş olur. O zengin iç dünyası sayesinde arkadaşız kalsa da yalnız değildir. Yaşam içinde konuşmayan her varlık onun sırdaşı, yol göstericisi, arkadaşısıdır. Bu da güçlü bir sorgulama, farkındalık ve empati duygusuyla, algılayışının gelişmesini sağlar. Bu onu yaşadığı ailede ve aynı düşünce anlayışına uyumsuz göstermektedir. Dirmit'in asıl arayışı ise kendi içinde uyumlu olmaktır. Kendi gönlünce ait olduğu yeri, yapacağı işleri sezgisel bir arayış içindedir. Personasını güçlendirecek başka destekleyici arketip özellikleri de görülmektedir. Onları da birazdan inceleyeceğiz.

- **Gölge Arketipi:** Dirmit'in personasının özelliklerinde görüldüğü gibi uyumsuzluğu ve uyumu birlikte götürmektedir. İçindeki arayışı, özbenliğini korumak için bazen farkında olarak bazen sezgisel yönelimleri gölge arketipinden de beslendiğinden kaynaklanmaktadır. Dirmit, meraklı davranışlarında, isteklerinde, ve mücadelesinde gölge arketipinden beslenmektedir. Bastırılmaya çalışıldıkça, engellenmeye, sınırlandırılmaya çalışıldıkça Dirmit hep başka bir şeyle çıkıp gelir. Arayışı onu durdurmak, engellemek isteyen, ataerkilin yansıması olan ailesi ve çevresi durana kadar bitmeyecek gibidir. Oyun boyunca, gölgesi ve personası arasında bir denge mücadelesi de vermektedir. Ailesinin yasaklarına, gösterdiği şiddete, bastırılmaya çalışılmasına sessiz kalıp, dinler ama bir süre sonra yeni başka bir şey aramaya başlar. Onu sınırlandıran, bastıran, gönlünü gezdirmesine engel olacak herşeye, yeni bir arayışla karşılık verir. Bu da persona ve gölgesinin özbenliğini var etmek için iç iç geçtiğinin göstergesidir. Bir gün eve geç gelen Dirmit, uyurken annesi ellerini bacaklarının arasına sokarak,

kızlığını kontrol ettiğini anlar. İşte bu tüm bastırılmış duyguları tetiklenir. Dirmit, büyük bir sinir krizi geçirir. Çılgık çılgına kalır, bedeni kasılır, nefes almakta zorluk yaşar. Bağırarak, içindeki tüm bastırılmış duygularını dışarı çıkarır. Gölgesinin koyuluğu ilke kez böyle saf bir ruhun, yara alacağı alana girince büyük tepki olarak çıkmıştır. Bu onun yaşamındaki gölgesini net fark ettiği eşiklerden biridir. Bu bakımdan oyun gölge ve persona denge arayışını, uyum ve uyumsuzluk, durmak ve durmamak çatışmaları üzerinden göstermektedir. İncelediğimiz oyun karakterleri içinde Dirmit, gölgesinin farkında, onun istek ve arzularına kulak veren ve özneblük arayışında bir genç kız olarak farklı bir noktadadır. O kabul edip, sussa, sessiz kalsa da yine içindeki gölgenin onu harekete geçirmesine izin verir ve yeni bir arayışa geçer. Dirmit, kendini arayan bir genç kız olarak onu sınırlandırmaya çalışan eril düzen algısından çıkmak için mücadele eden bir gölge arketipinin olumlu, onu güçlendirecek, besleyecek özelliklerini kullanmaktadır. Gölge ve personası arasındaki dengeyi kurmaya çalışmaktadır. Bunun için durmadan, durmadan Dirmit kız devam eder...

-Animus Arketipi: Dirmit'in animus arketipinin, atalar yani kalıtımsal yolla miras aldığını ve kolektif bilinçdışında var olan, ilk başlangıçtan itibaren erkek imajına ait her şeyin bilinçdışında arketip olarak varlığı; animus'u doğurmuştur. Dirmit'in bilinçdışında erkekle ilgili tüm deneyim ve bilgilerinin kökenini oluşturmaktadır. Dirmit'e animusun bu etkisi zaman zaman çok güçlü bir yaşamsal var oluş eylemi sunmaktadır. Durmam dediği her an, ailesiyle karşı karşıya kendi alanı için savaş verdiği zaman içindeki bu erkek köken devreye girmektedir. Animusun etkisi Dirmit'e daha geniş alanlara açılması için arayış ve istek vermektedir. Eğer yaşamda kendi varlığını tamamlayacak evcil bir ortam bulursa, içindeki ki var oluş bütünleşmesi gerçekleşecek ve yaşamsal alana destek sağlayacaktır. Oyun boyunca görmekteyiz ki bu alanı aramak, var etmek için büyük mücadele vermektedir. Cesaretle arayışı ve merakının eyleme dönmesi onun içindeki animusun arketipindedir. Animus arketipi, baba arketipini barındırmaktadır. Dirmit'in yaşamında sadece babası yoktur. Onun eril düzlemde babalarından gördükleri logosla davranan iki abisi ve erkek kardeşi vardır. Bu da dört yıkıcı eril yapı içinde baskılandığını göstermektedir. Kendi kişisel babası dayapıcı bir baba özelliklerini taşımaz. Dirmit'in babası oyun boyunca genellikle yeşil kitap okur, bir ara bıraktığında da denize gidip gelir, top oynar. Kendini boş

birakmadan başka bir şeye kendini verdiğini, adadığını görmekteyiz. Bu özellik Dirmit'in babasından aldığı bir özelliktir. O da yaptığı her işi tüm benliğiyle, içtenliğiyle kendini adarcasına yapar ve biri tarafından engellense de bir süre sonra yeni bir şey arar. Babası yapıcı baba özelliklerinden daha çok yıkıcı baba özelliklerini taşımaktadır. Daha çok yıkıcı baba olarak kontrolcü ve kuralcı, yasaklar koyan, yönlendiren biridir. Her yıkıcı özellik olumsuz olmak zorunda değildir. Dirmit için de bu özellikler baskılayıcı olsa da o, animus arketipinin olumlu yani yapıcı baba arketipiyle bağ kurmuş, bunun sayesinde, ön yargısız iletişim ve gözlem yetisini yaşamda geliştirdiği içinde net, açık ifadelerle yaşamında bilinçli, farkındalıklı bir yapı oluşturmuştur. Dirmit'i oyun boyunca, pes etmeden, savaşarak, mücaedele ederek, eyleme geçi, durmadan yeni bir arayış içine girmesini kendi dengeli ve kendi içinde uyumlu yaşaması içindeki erilliği yani animusu kendi bilinçlerinde ve davranışlarında ifade etmelerine izin vermesinden ve bu alanı oluşturmak için çabalamasının yansımasıdır. Dirmit, kendi içinde barındırdığı ötekilerle, uçlar ve karşıtlıkları anladıkça uyumlanır ve dengelenir. Tüm dış engelleyici güçlere, şartlara, algılara rağmen sürekli denemesi, durmaması ve eyleme geçme cesareti gölge ile animus arketipinin birlikte hareket ederek, bu arketiplerin olumlu, yapıcı yönlerini kullanmasından kaynaklanmaktadır.

-Anne Arketipi: Dirmit oyun boyunca kişisel annesiyle sürekli bir mücadele halindedir. Dirmit, hem kişisel annesinden hem de kalotımsal getirdiği anne arketipini aşması gereken önemli bir eşiğidir. İçinde onu engelleyici, sınırlandırıcı, kontrol edici, baskılayan anne arketipi vardır. Anne, rahminin verdiği sembolden dolayı da verimliliğin, bolluğun ve bereketin aynı zamanda toprak ana ile eşleşerek toprağın, doğanın sembolü olarak dişiliğin gücünü de imaj olarak almaktadır. Dirmit, anne arketipinin etkisinde daima kısır bir döngü içinde sürekli bitmeyen bir açlık ve merak duygusuyla karşımıza çıkar. Bu da yaşamında bolluk ve bereketin yansımasının sınırlı olması onu daha çok bu iyi hissedeceği, onaylanacağı, bolluk arayışına iter. Ayrıca Anne arketipi aydınlık yönleriyle olduğu kadar, karanlık yönleriyle de karşımıza çıkar. Karanlık yönü olarak da anne arketipi karşımıza, cadı, baştan çıkarıcı kadın, korkutucu niteliklerini de barındırmaktadır. Oyun boyunca Dirmit annesini aslında biraz böyle tarif etmektedir. Annesinin ve anne arketipinin üzerindeki etkisi kıskanç,

engelleyici, korkutucu, tehlikeli, cadı formundadır. Oyunun başından sonlarına kadar annesi tarafından sürekli taciz edileni gözlemlenen ve tetik içinde olan, annesinden pek çok şeyi gizlemek zorunda kalan, annesiyle anlaşamayan, annesiyle çatışan bir kız olarak hikayesini anlatır. Dirmit'i anne arketipi zorlarken, animus ve gölgesi onu sürekli eylemde tutarak kendi sürecini ve alanını var etmesi için korur, destekler. Aynı zamanda yine anne arketipinin yıkıcı, engelleyici etkisi yanında, dişil anne ruhundan gelen sezgisel yönü ile Dirmit oyun boyunca farkındalığı ve algılayışıyla da desteklenir. Anne arketipi, Dirmit için aşması gereken, fark etmesi gereken, onu kendi bireyselliğine ulaştırmada destekleyen yıkıcı etkilerinin yanında bütünleyici dengeye ulaşmasında bir eşik niteliğindedir. Oyunun da annesinin bu yıkıcılığı, engelleyici ve onu zorlayan yönlerini anlatırken yine de onunla olan mücadelesi Dirmit'in yaşamındaki en derin katmanlı, inişli çıkışlı ve besleyici ilişkisidir. Annesinin hem gözüne girmek, hem ondan onay almak, hem onu mutlu etmek isterken kendi gönüllüce de yaşamak istemektedir. Annesi gibi batıl, geleneksel düşünce yapısı ile alay ederken, kızını anlamayan annesi Dirmit'in cinler tarafından etki altına alındığını düşünerek onu kendince korumaya çalışmaktadır. Dirmit, tüm bunların içsel farkındalığı içinde annesini anlamak, onunla dengelenmek ister.

“Ben durabilir miyim? Durmadım! Düşündüm anamı çözdüm. Bu kadının eşyayla bir alıp veremediği var. Bu kadın, Mahmut'un gitarını kırdırdı, kitapları yaktırdı, radyoyu camdan aşağıya attırdı, etekleri yasak etti, topu yasak etti. Eğer ben eşyasız bir şey bulursam bu kadının gözüne batmam, gönlümü rahat rahat gezidirirm dedim. Yüreğim biraz soğusun, yoruldu, biraz dinlensin dedim.”

Dirmit'in annesi ile dengelenmek ve uyumlanmak isteği en temel niyetidir fakat oyun boyunca en çokta annesiyle çatıştığını, gönlünü eylemesinde en büyük engelin annesi olduğunu düşündüğü için onu ikna etmek, onunla savaşmak, onunla zıtlaşmak, onu anlamak adına her şeyi yapar. Anne arketipi, Dirmit üzerinde büyük etki alanına sahiptir. Oyunun sonlarına doğru annesi ile çok büyük bir çatışma yaşar. Dirmit eve geç gelmiştir. Babası bir genç kız bu saatte eve girmez diye tokat atar annesi de başına bir iş gelip gelmediğini merak eder ve o geve Dirmit uyurken, ellerini bacak arasına sokar. Dirmit uyanır çığlık çığlığa ne yaptığını sorar, annesi susturmaya çalışsada susmaz. Annesi kızlığını kontrol ettiğini söyler ve Dirmit büyük bir sinir krizi geçirir. Bağırarak, içindeki tüm

bastırılmış duygularını dışarı çıkartır. Annesi koynuna alarak kızının ne kadar çok alanına girdiğini ilk kez fark eder, onu kırdığını görünce büyük bir üzüntü içinde kızını sakinleştirip, şefkatle uyutur. Bu Dirmit'in annesiyle uyumlandıkları, annesinin şefkatini hissettiği, annesinin pişmanlığını hissettiği sahnedir. Bundan sonra Dirmit'in annesi pek çok şeye karışmamaya, ses etmemeye, iyi kötü yorumlarını azaltmaya başlar. Annesi zamanla git gide hasta olur. Bir gece annesi Dirmit'in uyuduğunu sanarak, zor nefes alırken, hırıltı içinde başının ucuna gelir, kızının saçlarını okşar.

“Bilirim sen bana kızyorsun... Kızma kızım. Hiçbir ana evladının kötülüğü için bir şey etmez. Hele sen ana olunca anlarsın, anam demek bunu demişti dersin... Benim bu evdeki tek umudum sendedir. Bana benzeme kızım... Oku, kurtar kendini, kimselere muhtaç olma...”

Kalbinden geçenleri belki de ilk kez kızı uyurken söylediğini Dirmit anlar. Bunu fark edince annesini anlamaya ve içindeki anne arketipini de yavaş yavaş çözmeye başlayacaktır. Bu süreçte pek Dirmit annesi içinde şiir yazar ama annesine okuyamadan annesi ağırlaşır ve hayatını kaybeder. Bu Dirmit'in yaşamında bir eşik niteliğindedir. Anne arketipi sayesinde yıkıcı ve yapıcı yönlerini fark ettikçe Dirmit kendi içinde dengelenme süreci yaşamaktadır.

-Yaşlı Bilge Arketipi: Dirmit'in yaşamında bilge olarak gördüğü, ona etki eden, akıl veren, yönlendiren bir kişinin eksikliği vardır. Her birey bilge bir yardım ihtiyacı içindedir. Bunu her zaman yaşam içinde bir kişiden, büyükanneden, öğretmenden ya da bir insandan göremeyebiliriz. Dirmit'de bu ihtiyacını kendi içindeki bilgelikle temas, ilişki kurarak, fark etmeden yapmaktadır. Dirmit'in yaşamındaki yaşlı kişi arketipi, genellikle zor zamanlarda yol gösterip, onun doğru yolu seçmesini sağlayan, böylece onun gelişmesinde büyük katkıları olan bir aracı olarak; içsel zengin imge dünyasında konuştuğu nesnelere çiçekler ve renkler olmaktadır. Oyunun başından sonuna kadar Dirmit, pek çok nesneyle, bitkiyle, yaşamla sohbet etmektedir. Oyunun başında kepçe adını verdiği çiçeğine hikayesini anlatırken, onun gibi yalnızlığında ona yol gösteren tulumbayı, sokakla, güneşle, ayla, kara noktaları, kiş kiş otuyla sohbetlerini çiçeği kepçeye anlattığı hikayeler sayesinde seyirci Dirmit'i tanır, hikayesine şahit olur. Birey, yaşlı bilge arketipi, desteğiyle bir hata yapmadan önce sorgular, düşünürü anlar, empati kurar, fark eder ve ondan gelen çeşitli uyarı

mesajları sayesinde hatasından sonra onun yeniden toparlanıp dirilmesine yardım edecek birinin varlığıyla güçlenir. Bu yaşlı bilge arketipi bireyi asla terk etmeyeceğinin ve destekleyeceğinin göstergesi olarak bireye güç vermektedir. Dirmit, yaşlı bilge arketipini içsel imge dünyasının zenginliğinde, sezgisel ihtiyaçlarına yönelik algısal açıklığı sayesinde seöbolize ederek yaşamında var etmektedir. Bu da Dirmit'in zengin iöge dünyası sayesinde, nesnelere, çiçeklerle konuşmasının derinliğinde büyük bir farkındalık alanı oluşturmasını sağlayara; aklın, bilginin, sağduyunun ve sezginin sayesinde doğru yola kavuşturmaktadır. Yaşlı bilge arketipi aynı zamanda toplumun değişmeyen değerlerini kişi boyutunda temsil eden karakter olmakla birlikte hem bireysel hem de toplumsal gelişimini tamamlamış olması nedeniyle de kahramanın erişmek istediği diğer yarısı olarak ifade edilmektedir. Dirmit, içindeki bu farkındalıklı, akıl ve bilginini sezgisel yansımaları olarak içindeki bu arketipi, canlı cansız nesne, bitkilerle konuşarak ortaya çıkartmakta ve kendi gerçekliği içinde oyun, oyun içinde başka bir gerçeklik kurgulayarak, kendi içsel dünyasını korumaktadır.

-Çocuk Arketipi: Çocuk arketipi analitik psikolojide bireyselleşme sürecinde kişiye kendini gerçekleştirmenin olanaklı olduğunu gösteren bir arketip olarak ele alınmaktadır. Dirmit'de çocuk arketipini kendi içinde oyun boyunca göstermektedir. İçindeki mucizevi çocuk metaforu yaratıcılığı, üstün yeteneği ve güçleri olan yaşam enerjisini hür biçimde kullanarak sürekli yeni aktiviteleri deneyimleyen çocuğu simgeler. Bu yenilik ve yaratıcılık sembolleri nedeniyle çocuk arketipi yaşamda yeni başlangıçların daima yapılabileceğini hayatın onu yeniden inşa etmesi için kişinin önünde açık bir imkân olarak durduğunu hatırlatan bir tema içermektedir. Dirmit, çocuk arketipi sayesinde süekli bir merak ve yenilik içinde, onu engelleyenlere, kötü deneyimlerine takılmadan ileriye bakarak yeni bir şey denemektedir. Bu içindeki çocuk arketipinin gücünü yaşamına aktarmasının yansımasıdır. Bu bağlamda, Dirmit arayışında, çocuk arketipinden faydalanmaktadır. Onu yaratıcı, ruhsal bir doyuma ulaştırması için, yeni keşiflerin devamlılığını sağlaması, kendi hayatına otantik bir yön vermesini desteklemesi için yaşamına yansıtmaktadır. Bu sayede de, merakı, tutkusu, enerjisi, isteği ve gücü devam etmektedir. Beslendiği ana kaynağı çocuk arketipidir.

-Yeniden Doğuş Arketipi: Dirmit, oyunda sürekli yeni bir şey dener, merakı ve tutkusu onun durmasına engel olarak karşımıza çıkar. Dirmit denediği her yeni bir şey de ailesi tarafından terbiye edilir, yasaklanır, engellenir, sınırlanırlandırılır. Bu da onun her yeni için adım attığında çevresi tarafında eyleminin ve durumun öldürülmesi olarak değerlendirilebilir. Her yeni başlangıcı, eylemi ailesi tarafından sonlandırılıp, ölüm gibi bir hisle karşılaşsa da o içindeki yeniden doğuş arketipinin gücüyle yeniden bir adım atar ve yeni bir başlangıç, doğum imkanı kendine sunar. Burada Dirmit'in amacı; sınırlardan, engellerden arınmak, gönlünü ferahlatır, hoş etmek, özgürce yaşamak ve yenilenmektir. Onu zorlayan duyguları peşinde sürüklemeyi ve içinde arzu ettiği gönlünü hoş eden yaşamı yaşamak için yeniden yeniden doğar ve durmaz.

-Hükümdar- Kral Arketipi: Dirmit'in yaşamında, hükümdar, kral arketip gücün her şey olduğuna inanan ve evlerinde erkek oldukları için, Dirmit'in terbiyesinden sorumlu, ona şiddet göstereni kısıtlayan, kontrol eden, kurallar koyan, en büyük gücü temsil eden babası, abileridir. Erkek kardeşi bile erkek olduğu, eve para getiren tek kişi olduğu için çoğu zaman Dirmit üzerinde bir hakimiyete sahip olduğu iddası ve yaklaşımı içindedir. Aslında hepsinin büyük korkuları, devrilmek veya güçlerini, ailelerini kaosa sürüklenmesidir. Hataya veya bağımsız düşünmeye yer bırakmadan, Dirmit'in hayatını her yönünü kontrol etmeye can atarlar. Kurallarını uygulamak için psikolojik işkenceye ehilimlidirler. Sevilmek gibi bir istekleri yoktur. Korkulmak ve takip edilmek için yaşarlar. Sorgulamak, herhangi bir isyan şansını ortadan kaldırmak için kuralcı ve otoriter davranırlar. Dirmit'in yaşamında büyük engelleyici arketip olarak karşısına çıkmaktadırlar. Annesinin de onları desteklemesiyle Dirmit yalnızlaşmakta ve yaşam alanından yoksun, tek göz bir evde git gide sınırlanmaktadır. Oda bu sınırlandırılmalarından kurtulmak için engelledikleri her bir durum ve olay sonrası, yeni bir arayışla, durmadan kendini var etmek için çabalamaya, mücadele etmeye devam ederek hayatta kalmaya çalışmakta, kendi olacağı bir yaşamın hayali için çabalamaktadır.

-Aşık Arketipi: Dirmit'in hayatında aşık arketipini gördüğü en büyük örnek ablasıdır. Ablası bir çocuğu görür ve ona aşık olur, ona kazak örer, Dirmit'ten de götürmesini ister. Ama çocuk gelmez, Dirmit ablası üzülmesin diye verdim der. Bu süreçte ablasının heyecanına emeğine aşık olan ve biri ile yakınlık, ilişkiler

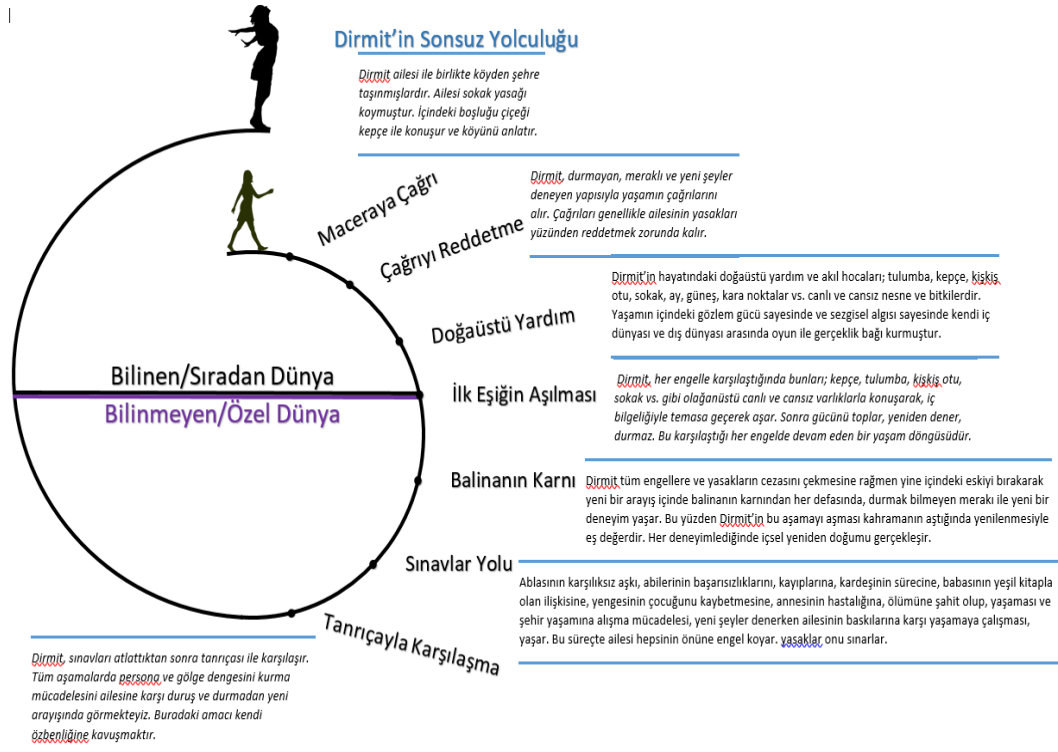
için yaşamak isteyen en derin duygularına şahitlik eder. Bu arketipi farkındalıkla ablasında gören Dirmit, bir insanın yalnız kalmamak adına başka biriyle kendi varlığını anlamlandırmak için çabalamasını gördükçe, kendi bu alanda farkındalık geliştirmektedir. Yine benzer ilişkiyi abisi ve yengesi arasında da görür. Ve Mahmut aşık olduğunda mektuplarını yazması için ondan yardım ister. Kıza Mahmut adına şiirler yazarak, kardeşine yardım eden Dirmit, gelen mektupların onun yazdığından fazla olmasından sonra, Mahtupla kızın garip bir en çok kim aşık yarışına tanıklık eder. Daha çok mektup yazan daha çok aşıktır kız ve Mahtup arasında kalır. Aşık arketipinin, rekabet eden ve birbirlerine aşk yarıştıran bir olumsuz, yıkıcı yönüne yine şahit olmuştur. Tüm bunların yanında o sessiz kalan duygularını içinde yaşayan, kabullenmiş yengesi ve ablası gibi olmak istemez ve aşık arketipini içinde içselleştirmez. Dirmit, kadının bulunduğu bu koşullara içten bir kızgınlık ve üzüntü beslemektedir. Genç kızken şahit oldukları sayesinde farkındalığı genişler.

-Asi Arketipi: Dirmit asi arketipinin bazı özelliklerini göstermektedir. Kendi yaşadığı dünyayı daha iyi hale getirmek için bulduğu fırsatları değerlendirmekten ve karşı düşünce oluşturmaktan, cezalandırılacağını bilse bile korkmaz. Bu onu gönlünü hoş etmek ve arayışında daha tutkulu idealist, akıluna koyduğunu yapa bir güç bulmasını sağlar. Dirmit kendi özgürlüğü için çevresinde onu baskılayani ailesinden, hükümdar arketip özellikleri gösteren baba ve abilerinden korkmazlar ve genellikle gönlünden geçeni yapması gerektiğine inanır ve bunu yapabilmek için mesafe kat etmeye isteklidir. Durmak bilmeden yeni bir eylem için, ailesinin karşı çıkacağını bile bile denemekten vazgeçmeyerek karşı, asi bir duruş sergilemektedir.

-Kaşif Arketipi: Dirmit, bir kaşif olarak farklı olmaya doğuştan yetenekli biridir. Büyük tutkusu sayesinde, onun dünyasının sunduğu sınırlı şeylere razı olmaz. Bunun yerine, ailesi tarafından belirlenen normların ve standartların, geleneklerin ötesine geçer ve şeyleri keşfetmeye meraklıdır. Ayrıca, özerkliği ve özgürlüğü örnekleyen benzersiz bir bilgiğe de sahiptirler. Aslında Dirmit kişiliğinde olan kaşif arketipi sayesinde ailesi içinde farklı ve benzersiz görülmektedir. İçsel bir bilgiyle kendi gönlünü hoş etmesi gerektiği, bireyselliğini ve olasılıkların sonsuzluğunu kabul eder, bu yönelimi onun arayışını tetikler. Böylece bu arketip sayesinde doğuştan gelen bir anlayışa, farkındalığa sahiptir.

Dirmit oyun boyunca, görünenden daha fazlası olduğunu anlarlar, kendilerini asla tek bir bakış açısıyla sınırlamazlar. Ve bu sınırlarını kepçe adını verdiği çiçeğiyle, tutulbayla, kişki otuyla ve diğerleriyle paylaştıkça kaşif arketipini aktif tutar. Bu ona zaman zaman bağımsız ve münzevi olma eğiliminde olsa da, hayata bakış açısı sayesinde güç ve farklılık katar. Dirmit, toplumdaki normlarla veya yapılarla diğer arketipler sınırlayabilirken, kaşif arketipi sayesinde sınır görmez. Bunun yerine, kalbini, gönlünü, merakını ve tutkusunu takip eder.

-Yaratıcı – Sanatçı Arketipi: Dirmit, yaratıcı arketipi özelliklerini de gösterir. Zaman zaman bu arketip kaşif arketipi ile birlikte hareket eder. Dirmit, yeni şeyler yaratma konusunda doğuştan yeteneklidir. Yaratıcılığı sınırsızdır ve zihni en sıradan şeyi bile mükemmelliğe dönüştürebilecek olanaktadır. Bunu nesnelere, çiçeklerle konuşan ve yaşamı algılayış yapısından görmekteyiz. Uygun bir ortam bulmadığı için yaratıcı yapısı böyle yaşamına tesir etmektedir. Sonra şiir yazarak dans ederek kendini ifade etmenin yollarını aradığına şahit olmaktadır. Ayrıca bu arketipin en büyük kabusu, hiçbir şey yapmamış biri olmaktır. Bunu da bir şey yapmadan duramayan Dirmit'in bitmeyen yaratıcı ve kaşif merakında gözlemlemekteyiz.



Şekil 7. Dirmit'in Sonsuz Yolculuğu

- **Oyunun ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ Aşamalarınca İncelenmesi**

-Dirmit’in Maceraya Çağrısı: Ailesi ile köyeden şehire göçen Dirmit, şehir yaşamına alışmak için türlü şey dener. Merakını çeken, ilgisini çeken herşeyi denemek ister. Kendi yaşam yolculuğunda tüm çağrılarını kabul eden bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunun başında, ailesinin şiir yazmasını ve sokağa çıkmasını yasakladığı için iyice sıkılmış ve yalnızlıktan evdeki çiçeğin adına kepçe koymuş, onunla konuşmaktadır. Dirmit, uykusu tutmadığı için kepçe adını verdiği çiçeği ile konuşur ve köyünü anlatır. Sonrada kepçenin köyünü merak etmesi üzerine – ki aslında iç sesiyle bir konuşmasıdır- maceraya çağırır alır.

-Dirmit’in Çağrının Reddedilmesi: Dirmit’i yasaklara rağmen genelde harekete geçirecek yeni bir merak duygusuyla, yeni bir deneyime sürükleyecek her çağırını kabul eder. Bu da genellikle çağrılarını redetmeden, yaşamı için harekete geçmeye cesaretli bir kişilik özelliğinin göstergesi olmakla birlikte, korkusuz yapısı ve çok fazla saf niyetiyle zarar görebilme ihtimalini de göstermektedir. Dirmit, oyun boyunca büyük farkındalıklarla sürecini devam ettirir bu yüzden de içindeki saflık zarar görmesini engellemektedir. Dirmit’in hayatında çağırını redetmesini sağlayan tek koşul ailesinin engelleri ve yasaklarıdır.

-Dirmit’in Doğaüstü Yardım / Akıl Hocası İle Tanışma: Dirmit, hayatında ona yol göstermesi için, doğaüstü yardım ihtiyacını içsel zengin imge dünyası sayesinde karşılamıştır. Dirmit’in hayatındaki doğaüstü yardım ve akıl hocaları; tulumba, kepçe, kişkiş otu, sokak, ay, güneş, kara noktalar vs. canlı ve cansız nesne ve bitkilerdir. Yaşamın içindeki gözlem gücü sayesinde ve içinde bilge arketipinin sezgisel algılayışıyla kendi iç dünyası ve dış dünyası arasında oyun ile gerçeklik bağı kurmuştur. Böylelikle kendini onu engelleyen durum ve kişilerden, yaşamın ve duygularının zorlayıcı yansımalarından koruyarak sağduyulu, sorgulayan ve empati kuran özelliklerini geliştirerek kendi kendinin akıl hocallığını yapmaktadır. Oyunun başında, onun hikayesini dinlemeye başlamamız için onu teşvik eden akıl hocası kepçe vesilesiyle Dirmit kendi yaşadıklarını hatırlar, yaşamsal deneyimlerini anlatırken duygularını paylaşır ve arındırır.

-Dirmmit'in İlk Eşiğın Aşılması: Dirmmit, bilinmeyen, karanlık, özel dünyaya geçmek için bu eşiğı aşması gerekir. İçindeki bilinmeyen özel hayal dünyası ve dışarda yaşadığı sıradan, sınırlandırıldığı, yasaklandırıldığı dünyayla, oyun ve gerçek ilişkisi kurarak kendi varlığıyla bağ kurmuştur. Her engellendiğinde, kepeçe, tulumba, sokak vs. ile konuşur. Bu sayede içindeki engelleri, korkuları aşar. Yeni bir şey denemeye cesaret toplar. Bu eşik bir döngü gibi tekrar etmektedir.

-Dirmmit'in Balınanın Karnı Aşaması: Eşiğı aştıktan sonra bu bilinmeyen dünya Dirmmit için yabancı olduğu her şeyi içinde barındırmaktadır. Köyde bildiklerinden çok farklı olan duygular, oyunlar, yaşamlar, danslar, radyo, voleybol, şiir yazmak gibi pek çok dener. Bunlar dirmmit için yeni bir keşif ve bilinmeyen bir dünyanın farkındalığını oluşturur. Fakat her yeni bir şey deneyimlediğinde ailesi tarafından yasaklar konulur. Kahramanın eski öğrenmişlikleri, bildiklerini bırakıp yeniden doğmak için balınanın karnında var olduğu süreç gibi aynı benzer deneyimleri yaşar. Karanlık içinde, içsel bir arayışın gerçekliğe kavuşması, yeni öğrendiği artık eski olmuştur onu bırakır. Ya da öğrendikleri sayesinde ailesinin ona belirttiği geleneksel algıyı, yeni olan sayesinde bırakır. Böylelikle Dirmmit hikayesi boyunca uzun süre bu aşamayı tekrar eder. Yeni ve eski çatışmaktadır. Ailesi ataerkil anlayışla yasaklar, kurallar koyarak terbiye etmeye çalışır. Dirmmit'te tüm engellere ve yasakların cezasını çekmesine rağmen yine içindeki eskiyi bırakarak yeni bir arayış içinde balınanın karnından her defasında, durmak bilmeyen merakı ile yeni bir deneyim yaşar. Bu yüzden Dirmmit'in bu aşamayı aşması kahramanın aştığında yenilenmesiyle eş değerdir. Dirmmit'te köy ve şehir, yeni ve eski, ailesi ve kendi, yasaklar ve merakı arasında bir göngü içinde aynı şeyi tekrar tekrar farklı şekilde yaşar, deneyimler. Her deneyimlediğinde içsel yeniden doğumu gerçekleştirir. Bu ruhsal bir yeniden doğuş arketipidir.

-Dirmmit'in Sınavlar Yolu Aşaması: Dirmmit'in sınavlar yolunda, şehir yaşamına alışmak için, yalnızlığını gidermek için merakla keşfetmek ve gönlünü gezdirecek, onu geliştirecek, iyi hissettirecek yeni arayışlar içine girdiğinde, yeni dostlarla tanışır. Bunlar; ablasının ördüğü kazağı aşık olduğu çocuğa verirken parkta tanıştığı kişkiş otu, okuldan arkadaşı Aysun ile dans etmeleri, voleybol oynarken yeni arkadaşları vs. yeni arkadaşlıklar, deneyimler yaşar. Bu süreçte

ailesi hepsinin önüne engel koyar. Radyoyu çok dinliyor diye kırar, etekleri atar, dans ediyor diye Aysun kızla görüşmeyi yasak eder vb. Böylelikle ailesi yeni yeni yasaklar onu sınırlar. Dirmit, kendini ve yeteneklerini anlamaya başladığını, yardımcılarının öğütleriyle keşfettiği, bir aşama yaşar. Sınavlarla ustalaşmaya kendini ve yeteneklerini keşfettikçe donanımlı ve güçlü hale gelir. Bu aşama kendini fark etmesi, bulması için önemlidir. Dirmit'in mücadele ettiği, kendi içinde maceradan maceraya atlamaya başladığı aşamadır.

-Dirmit'in Tanrıçayla Karşılaşma: Dirmit, sınavları atlattıktan sonra tanrıçası ile karşılaşır. Tüm aşamalarda persona ve gölge dengesini kurma mücadelesini ailesine karşı duruş ve durmadan yeni bir arayışında görmekteyiz. Buradaki amacı kendi özbenliğine kavuşmaktır.

Dirmit'in hikayesindeki yolculuğu sürekli aynı döngü içinde devam etmektedir. O çağrı alır, çağrıyı önce ailesinden korkusuna rededer ama bir süre sonra çağrıyı kabul eder. Akıl hocası olarak içsel iç konuşmasını gerçekleştirdiği ve konuştuğu ot, tulumba, sokak vs. sayesinde akıl, sağduyu, bilgi ve öneri alır. Aslında kendi içindeki iç sesinin bilgeliyle konuşmaktadır. Bu öneriler sayesinde eşik atlayarak yeni bir arayış içine girer. Ama ailesini bu yeni arayışı engeller, yasaklar ve onu terbiye etmek adına sınırlarlar. Bu süreçte Dirmit balinanın karnı sürecini yaşar. Eski ve yeni arasında, şehir ve köy arasında uyum- uyumsuzluk arasında bir sancılı süreç yaşamaktadır. Eskiye bırakarak yeni bir arayış için yeniden heyecan ve arayışa geçer. Sınavlar yolunda ailesi ile tüm süreçte yaşadığı deneyimleri, engellerle mücadeleleri vardır. Ama o bireyselliği için içten bir farkındalıkla gölge ve personasını dengelemek için sürekli yeniden yeniden denemeye devam eder. Ama buradan sonra yine başa geri döner. Çağrının gelişi, redediliş ve diğer aşamalar tanrıça sürecini tamamlamadan yeniden yeniden başlar. En son aşamada annesini kaybeden Dirmit, içinde eskiye ait, onu yoran pek çok şeyi de dönüştürmeye, kendini tanımaya devam etmektedir.

Oyun Dirmit'in durmadan var oluş yolculuğunu bitmek bilmeyen bir merak, heves ve istekle, cesurca kendi içindeki gölge ve personanın dengesini sağlamak için kendi arayışına devam etmenin simgesel anlatımıdır.

- **Oyunun “Hikaye Anlatıcılığı ve Propp’un Masal Biçimbilimi’ ile İncelenmesi**

“Sevgili Arsız Ölüm- Dirmit” Oyunu, toplumsal cinsiyet ayrımının görüldüğü, ataerkil anlayış ve geleneksel bilgilerle yetiştirilen kız çocuğunun ayrıştırdığı, bireyin yaşam yolculuğunda eril dünya düzeni anlayışı içinde varoluş çabasının, sorgulamasının görüldüğü kültürel yansımanın ağırlıklı olduğu bir içeriğe sahiptir. Köyden şehire gelmiş bir ailenin en küçük kızı olan Dirmit’in kendi hikayesini anlattığı bir sahneleme içermektedir. Hikaye anlatıcılığı ön planda bir sahneleme tercih edilmiştir. Dirmit kendisinin ve ailesinin hikayelerini, kepçe adını verdiği çiçeğe ve köylerindeki evin bahçesinde olan tulumcaya anlatır. Oyuncu, oyundaki anlatımı boyunca tempodan hiç düşmeden, hızlı duygu geçişleriyle hem anlatıyor, hem de canlandırıyor. Dirmit, annesini, babasını, abilerini, ablasını, yengesini yer yer yansılayarak oynamak ve yaşadıklarını canlandırmaktadır. Sevgili Arsız Ölüm- Dirmit, tek kişilik kadın oyunu olarak anlatı tiyatrosu örneklerindedir.

Çizelge 4. “Sevgili Arsız Ölüm – Dirmit” Oyunun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

“SEVGİLİ ARSIZ ÖLÜM – DİRMIT” OYUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
 - Dirmit, çiçeği kepçe ile iç dünyasında köyüne yolculuk yapar.
 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
 - Köyde yaşadıklarını hatırlar ve çiçeği kepeceye anlatır.
 - Kuşla konuşur ve evlerinde en iyi arkadaşı tulumbanın yerini sorar. Otların arasında kalan tulummayı bulur. Ailesinin neler yaptığını ve yaşadıklarını tulumcaya, kepeceye anlatır.
 - Köyde arkadaşı ömer ile kümes oyunu oynadıklarını annesinin kümeste onlarını basarak kızdığını ve oyunu yasak ettiğini anlatır. Bu ilk yasakla karşılaştığı anıdır.
 - Her yeni bir şey denediğinde, ailesi tarafından başka bir yasakla karşılaşacaktır.
 3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
 - Ailesinin ona şiir okumayı, sokağı yasak ettiğini söylemelerine rağmen o yasağı başka bir yolla çiğner ve kepçe ile içsel dünyasında köye yolculuk yapar.
 - Nuber ablasının aşık olduğunu anlatır ve onun sevdiği çocuğa ördüğü kazağı vermek için, ailesinden gizli ilk kez öyle hareket etmeye başlar.
 - Mahmut’un ay yüzlü bir kıza aşık olduğunu anlatır. Dirmit mektup yazması için yardım eder ama kızla mektuplaşmaları bir süre sonra yarışa döner. Kız daha çok sevdalı diye mektup sayfalarını yarıştırlar. Kız hile yapıp her sayfaya tek kelime, şekil çizip elli sayfa yollayınca Mahmut kızdan ayrılır. Dirmit, kardeşi ve kız arasında aşk mektubu yazarak yasağı çiğner.
 - Dirmit Aysun arkadaşıyla birlikte dasn eder, eteğini kısaltarak yasağı çiğner.
 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma)
 - Dirmit her yasağı çiğnediğinde ya da başka bir şeyle çok fazla ilgilendiğinde, yeni bir şey bulduğunda, onu yakından takip eden annesi onu ve durumunu sürekli gözetler.
 5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
 - Dirmit’in annesi kızını takip eder ve onun ne yaptığıyla ilgili sorgular bilgi toplar. Yaptığının onu cinler tarafından ele geçirilmesinden korkar, yanlış yola sapmasından korkar, kızının zarar görmesinden, baştan çıkarılmasından korkar ve Dirmit’i yapmaması gereken şeler için korkutur, kızar veya terbiye olması için abilerine söyler.
-

Çizelge 4. (devamı) “Sevgili Arsız Ölüm – Dirmit” Oyunun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

“SEVGİLİ ARSIZ ÖLÜM – DİRMİT” OYUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
-Dirmit’in yaptıklarıyla ilgili bilgi almak için ona yakın olur, onu sorgular ve onun çok saf olduğu için yanlış yapacağını, garip hareketler yaptığı için delirdiğini, cinler tarafından ele geçirdiğini düşünür.
Annesi zaman zaman Dirmit’in ağzından laf almak içinde zaman zaman onu kandırır. Mesela Aysun ile görüşmemesi için; “Arkadaşını boşla, bir gr hayır gelmez öylelerinden, bunlar erkeklerle konuşursa başkalarına gitmez bir ağrı çöker. Hele bir de öptüler mi dişleri dökülür...” diye onu kandırır.
7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
-Dirmit, başlarda annesi ile pek çok şeyini, duygularını, düşüncelerini konuşur.
-Aysun ile ilgili dediklerine inanır ve Aysunla görüştüğünde sorar. Annesinin yalan söylediğini anlar ve bir daha dediği hiçbir şeye inanmamaya karar verir.
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
-- 8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
-Dirmit’in uğraştığı ne varsa, Aysun’la dans etmek, radyoda dinleyerek oynamak, voleybol oynamak vs. hepsi annesi tarafından gözlemlenir ve bir süre sonra Dirmit’in abartarak aşırıya kaçtığını gören annesi yasak etmesi için, ona terbiye vermeleri için abilerine söyler. Dirmit severek yaptığı, yeni keşfettiği şeye yasak getirilir. Anan değil baban değil boşla diyerek engellenir.
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
-Aysunla görüşmesi yasak edilip, etekleri kesilince Dirmit büyük bir yalnızlık ve çaresizlik içinde kalır. Arkadaşı pencerelerinin önüne geldiğinde bile çıkamaz ve sessiz sessiz onunla yaptıkları dansı eder. Bu eksiklik hissi o bir süre sonra onu yeni bir arayışa sürükler.
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
-Dirmit, duramaz ve karşıt eyleme geçer. Voleybol oynamak için dışarı çıkar.
11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
-Dirmit, voleybol oynamaktan eve girmez olur.
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)
-Annesi voleyboldan başını kalırmadığını abilerine söyleyince, top kesilir ve voleybol yasak edilir.
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
-Dirmit, annesinin, ailesinin geleneksel davranışlarını fark eder ve tepki gösterir. Yeni doğmuş bebeğin ağzına tükürme geleneklerini eleştirir.
-Annesinin gözün girmek için ders çalışmaya, kitapta olan herşeyi ezber etmeye çalışır. Böylelikle gönlünü istediği gibi gezdirebileceğini düşünür.
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (büyülü nesnenin alınması)
-Dirmit okulda kısa sürede başarılı olunca, okuldan övgülü bir kağıt alır. Annesine göstermek için gider. Annesi duvara asar ve o günden sonra kızı ile övünmeye başlar.
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
-Dirmit, ailesinin yasaklarıyla mücadele ederken, kendi iç dünya imgeleriyle köyde tulumbayla arkadaşlık yaptığı gibi şehirde de, kiş kiş otuyla, çiçek kepeyle, sokakla, ayla güneşle, denizle, kara noktalarla arkadaşlık eder. Burada Dirmit kendi iç dünyasının kılavuzluluğu ile kendi dış dünyasından, çevresinden ruhunu korumak, dengede kalıp, duygularını anlamak ve paylaşma ihtiyacından dolayı yöneldiği bir tutum olabilir. Bu sayede Dirmit, kendi bireyselliği, yaşamak istediği hayat için direnç gösterken merakı, hevesi ve saf sevgisiyle dengesini arar.
-İç dünyası ve dış dünyası ile kurduğu bağı şiir yazarak yeni bir yönelimle ifade etmeye çalışır. Kalbini titreten sözcükleri tutar, titretmeyi atar. Böyle içsel bir farkındalıkla yazar.

Çizelge 4. (devamı) “Sevgili Arsız Ölüm – Dirmit” Oyunun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

“SEVGİLİ ARSIZ ÖLÜM – DİRMIT” OYUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)
-Ailesi tarafından şiir defterini yırtar abileri ve yasak edilir.
-Dirmit nefes almak için sokağın onu çağırdığını söyler.
-Sokakta eylem yapan insanları görür. Bağırılmaktadırlar.
-O da eylem yapan insanların arasına katılır; ‘defterimi yırttılar’ diye bağırır. Bu sefer herkes ona katılır. Birlikte içindeki tüm öfke ve kızgınlığını dışarı atarak bağırır.
-Eve geldiğinde herkese bağırarak, cinlerini üstlerine salmakla tehdit ederek korkutur.
Anne ve babası dahil herkes bir süre Dirmit’in dediğini dinler. Dirmit bağırarak anne ve babasını, abilerini, kardeşlerini oynamaları için çağırır. Birlikte oynarlar, oynamazlarsa cinlerini salacaklarını söyler.
-Bir süre sonra bağırma etkisini kaybeder ve denize gider. Uzun süre denizi seyrederek, babasının denize neden tutulduğunu anlar o da öyle hisseder.
-Denizi seyretmekten eve geç döndüğü gün babası ‘bu saatte kız kısmı eve girmez’ diye tokat atar. Annesi de gece o uyurken bacakları arasında ellerini sokar, kızlığını kontrol etmek istemektedir. Dirmit uyanır ve sinir krizi geçirir. Bağırarak, titreyerek, tüm vücudu kasılarak hastalanır. O gece annesi ve babasıyla karşı karşıya gelir.
-Annesi kucağında uyutup sakinleştirmeye çalışır.
17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret)
-Annesi Dirmit uyurken onun yanına gelir ve onu sevdiğini, onu korumak istediğini, tek umudunun o olduğunu, kendini kurtarması ve ona benzemesmesi için okuması gerektiğini söyler. Saçını okşar, sever kızını...
- Bu Dirmit’in annesinin onu sevdiğine, onunda çok şey yaşadığını hissettiği, anladığı yerdir.
18. Saldırgan yenik düşer. (zafer)
-Annesi Atiye sağlığını iyice kaybeder ve iyice hastalanır.
-Dirmit bir süre sonra annesini kaybeder.
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (giderme)
-Annesi Atiye’nin ölümü Dirmit’i çok etkiler. Annesine yazdığı şiiri gizli gizli onun kesilmiş saçına okur. Annesi ile olan karışık duygularını düzenler, anlar, giderir.
20. Kahraman geri döner. (geri dönüş)
-Dirmit kız, durmaz ve yeni bir arayış içine girer...

Oyun boyunca yasak başka yeni bir arayış ve yönelimi ile sürekli Dirmit tarafından çiğnenir. Ve yasak çiğnendikçe bulunduğu yeni şeye başka bir yasak ve kural gelir. Dirmit yine o yasağı çiğner ve başka bir yol bulur. Bu sürekli tekrar eden bir döngü halindedir.

• Oyunun ‘Hikaye Anlatıcılığı ve Kadın Mitleriyle’ İncelenmesi

Arkaik dönemden günümüze kadar kadının konumunu, ataerkil aile içinde babadan başlayan hiyerarşik düzenin yansımasını tek kişilik kadın oyunları içinde görmekteyiz. Bu oyunda da, kadının annelikle toplumda değer ve önem kazandığı ve kız çocuğunu bekaretini korumak, topluma uyumlu ideal kadın olarak yetiştirmek olduğunu görmekteyiz. Tarihsel süreç içinde, toplumsal cinsiyet ayrımının ön planda olduğunu, kadının psikolojik baskılanma ve dışlanmayla yaşadığını, öğretilen kadınlık, annelik, eş, kız evlat algısı içinde ona uygun görülen kimliklerle uyumlanmasının beklendiği kadını bu oyun içinde de

görmekteyiz. Ataerkilin kalıplaşmış erkek egemen örneklerinin içinde olan, kız çocuğunun anne ve baba ile kurduğu ilişkinin temellinin yaptırımı, baskıya, yasaklara dayandırıldığı, dışlanma ve alay konusu olarak bir kız çocuğun çabalarını, kendini nesneleştirilmiş kadın algısından ve ondan beklenen yaptırımlardan korumak adına içsel ve dışsal mücadelesi oyunda işlemektedir.

Dirmit, insalık tarihinden bugüne aktarılan ve günümüze kadar etki eden mitlerin içinde ‘pandoranın kutusu’ miti ile benzerlikler göstermektedir. Mit; Zeus’un dünyaya ilk kadın Pandora’yı yaratarak insanları cezalandırmasını anlatır. Pandora zehirli ve tehlikeli bir hediyedir, çünkü merakı sayesinde dünyaya tüm kötülükleri getirmektedir. İlk kadın insanlığı cezalandırmak için Zeus tarafından dünyaya gönderilmeseydi, dünya da bu kadar gözyaşı, savaş, açlık, hastalık, zorluk, acı olmazdı. Şeytanlaşmış ve kötülüğün kaynağı olarak, tehlikeli görülen kadının bu mitte de böyle konumlandırıldığı görülmektedir. Dirmit oyun boyunca pandoranın kutusu misali denemeye, merakla yeniden yeniden kutuyu açmaya çalışır. Ama mitte eril düzenle anlatılanın aksine, kendini dünyaya açmak istemesi kötülüğü saçmak için değil, onu sınırlandıran, bastıran kötülükten arınmak kendi dengesini, varoluş amacını bulmak içindir. Dirmit modern zamanların Pandorasıdır. Onu kutuya kapatan da ataerkil düşünce ve anlayış yapısıdır. Kutunun içinde tüm ayrımcılığı, ikiliği, ötekileşmeyi, zorbalıyı, şiddeti, savaşçı gözyaşını, açlığı, hastlığı, zorluğu, acıyı kadınla birlikte hapseden eril zihniyettir. Dirmit oyun boyunca bu zihniyetten çıkmak adına mücadele eder ve her denemesinde o zihniyetin bir kalıbı, engeli, yasağı, anlayışı, zorbalığı, şiddeti ile karşılaşır. Kutunun içinde bu şiddetle hapsolması, saklanması, kabullenmesi beklense de, Dirmit her defasında pandoranın kutusunu yeniden açar ve hak etmediği acıdan, şiddetten, baskıdan kurtulmak için yeniden yeniden dener. Durmaz yeniden yeniden pandoranın kutusunda onu mahkum ettikleri hayata razı olmaz. Durmaz yeniden doğmak, pandoranın kutusunun dönüşmesi için durur mu? Durmaz...

- **Oyunun Değerlendirilmesi**

“Sevgili Arsız Ölüm- Dirmit” oyunu, ataerkil dünya düzeni içinde kadına dayatılan rollerin, aile içindeki babadan abiye devam eden hiyerarşi baskılanmanın, kız evladının namusunu, bekaretini korumak adına anne ve kız ilişkisindeki eril gücün hakimiyetini, kalıplaşmış gelenek adı altından kadına

yönelik yapılan yargıların, aile içinde, toplumda kadının uğradığı şiddetin, kaybettirildiği özsaygının sürekli bir ölüm hissi yaşayan kadının içten ve dıştan uğradığı saldırıların göstergesidir. Kendini, ruhunu korumak isteyen sürekli deneyen Dirmit'in dünyasından tanıklık ederiz; kadına ve kadınlık anlayışına...

Oyunda, kadınla, kadının kendiyle, kadınlığıyla ve diğer kadınlara kurmadığı, kurması engellenen ilişki bağlarında altı çizilmektedir. Oyun boyunca, Dirmit'in sadece ataerkil anlayışın yansıması olan baba ve abileriyle mücadele etmez. Dirmit, ataerkil baskın dünyada yetişmiş ve doğuran kadın olan annesiyle de mücadele halindedir. Varlığını anneliğiyle kanıtlamaya çalışan Atiye'nin dünyası da gördüklerini, bildiklerini yapan, kızını korumaya çalışan ama onu anlayamayan anne profilidir. Atiye, oyun boyunca duyularını, iç dünyasını azraille konuştuğu anlarda anlarız. Bunu yapmasının en temel sebebi de, sözünü dinletmek, otoriteyi sağlamak, varlığını kanıtlamak, gücünü göstermek amacıyla ölümün gücüne başvurmasının, çocuklarının sevgisi ve ölümün souk gerçekliği karşısında kendini dinletmek için bulduğu çaresizliğinin çaresidir. Dirmit, her hareketini, yaptığını kısıtlayan, engeleyeni yasaklayan annesiyle çatışma halindedir. Bunun yanında kısıtlı imkanlar içinde, sürekli merakla yeni bir heves içinde yaşamak, var olmak için emek veren, kendi için arayışta olmasına rağmen aile içinde alaya alındıkça, duygusal olarak sömürülüp, istismara uğradıkça, psikolojik ve fiziksel şiddete maruz kaldıkça korktuğu ve engellendiği herşeyden kendini korumak için iç dünyasında hayal alemi var eder. Hayal dünyasında, kitaplara, düşlere sığınarak hayali varlıklarla arkadaşlık kurar. Bunu yapmasının en temel ihtiyacı kendi iç dünyasını ve varlığı koruyabilmektir. Yeniden yeniden aynı ama farklı şeyler dener, durmaz ve oradan çıkana kadar da kendini korumak için iç dünyasının zenginliklerine sığınarak varlığını sürdürme ihtiyacı duyar. Oyunda git gide artan baskılar, yasaklarla en çok çatışmayı annesiyle yaşadığını görürüz. Annesi sürekli onu denetlemesine ve yasaklarla sınırlandırarak korumak istemektedir. En son annesinin o uyurken ellerini bacak arasına sokup bekaretini, kontrol etmesiyle tüm bastırılmış duyguları tetiklenir ve sinir krizi geçiri. Anne ve kız arasında hep ayrı hem aynı bir benzerlik görünmektedir. Ataerkil yapı içinde bastırılmış ve ondan istenen kalıplara uyumlanmış Atiye kendini göstermek, varlığını kanıtlamak, güçlü hissetmek için ona bahşedilen ve ancak böyle değerli olacağı söylenen 'annelik'

ve 'ölüm'ün gerçekliğini, azraile seslenişleriyle göstermektedir. Koruduğu ve fedakarlıklar yaptığı çocukları gözündeki değerini, onun sözünü dinlemeleri, itaatkar olmaları için otoritesini göstermenin tek yolunu bu ikisinde bulmuştur. Dimrit'in de hayal alemindeki zengin içsel yöneliminin temeli kendi varlığını kanıtlamak içindir. Birbirleriyle doğrudan iletişim kuramaya anne-kız kendi yarattıkları hikayelerle, mitlerde varlığını ve gücünü korumaya çalışmaktadır. Yaşadıkları gerçekliğin dışında başka bir gerçekliğe ihtiyaç duyan kadın ve kız çocuklar, bu gerçeklikte kendilerini değerli, iyi, güçlü hissetmek için cinden, büyüden, kepeçeden tulumbaya uzanan içsel inanç dünyalarıyla benliklerine anlam katmaya çalışırlar. Yaşamda öldürülen ruhlarını yaşatmanın tek yolunu başka ya hayali bir alemin zenginliğiyle ya da Azrail ve cin varlıklarının güçlerinde var etmeye çalışırlar. Bu toplumda dayatılan roller ve baskılarla kendi varlığına yabancılaşan kadının gelecek nesillere de aktardıkları kalıtımın en önemli dönüşüm mücadelelerinden örnektir. Hissettikleri yalnızlığı, hayal kırıklığını, şiddetin kadının iç dünyasında nasıl masala, mite dönüştürüldüğünün göstergesidir. Dirmit oyun boyunca kendi içsel zengin dünyasında yaşarken, yaşamda kendi varlığının anlamını çeşitli arayışlarla deneyimlerken annesi onu izler, denetler ve engelleyerek, terbiyesi için abilerine, babasına, eril düzene yolladıkça, yaşamının ve dayatılanların baskısına, bireysel gelişimini engelleyen güce yönelik tepkisi iç alemine kaçışının yasımasıdır. Bu bir döngü gibi devam etmektedir. Dirmit durmadan dener ve yine yasaklanır ve içe kaçış gerçekleşir yine durmaz dener... Bu var oluş mücadelesinde kadın olarak içinde bulunduğu ataerkil sistemin onu mecbur bıraktığı bu döngü içinde umut hiç bitmez ama dönüşüm geçirirken bir kız çocuğun, genç kızın ve kadının algısının benlik, bireysellik sürecine etki etmekte olduğunu görmekteyizdir. Dirmit, arketipler olarak en çok kendi içsel huzur ve dengesini bulmak için, hayal aleminde, gerçek-oyun ilişkisi bağlamında canlı ve cansız konuştuğu nesnelere ve bitkiler sayesinde aslında persona ve gölge arketipini dengelemeye çalışmaktadır. O, bilinçdışının yönelimlerine kendini açma cesareti göstererek içindeki yaşlı bilge kadın arketipini ortaya çıkarmıştır. Bunu da gerçek-oyun ve hayal diyalektiği içindeki sohbetleri sayesinde farkındalık ve akılcı sorular, cevaplarla içindeki yaşlı bilge arketipine ulaşmaktadır. Kaşif arketipini baskın olarak görmekteyiz çünkü o sürekli durmaz ve yeni şeyler dener. Kendi bireyselleşme sürecini gerçekleştiren, yaşamında yeniden ve yeniden deneyen, durmaya Dirmit kadın var oluş

ruhunun örneklerindedir. Kadın kahramanın yolculuğu ve Propp'un masalbiçimi açısından baktığımızda da; kendi içindeki tanrıçayla karşılaşan, durmadan deneyen, ve eve geri dönüş işlevinde olduğunu ve bu iki yöntemin yine birlikte ilerlediğini gördük. Hikaye anlatıcılığını tiyatrodaki mimesis ve diegesis kavramlarının gücünü kullanarak seyirci ile bağ kurdu muştur. Bu her dönem ayrı yapı ve özelliklerle görülmüş bir anlatı-tiyatro, hikaye- tiyatro ve oyun kadın karakterinin hayal- gerçek- oyun ilişkisini güçlendirerek sahnelenmesini güçlendirmiştir. Kendi varlığını korumak ve kendi gerçekliğini yaşamak için bireysellik yolunda adım attıkça rededen, engelleyen de annesinin var oluşu gerektirir. Arsız bir sevgili misali ölümle pek çok kere karşılaşmış kadın, gerçekten eril zihniyetin prangalarından kurtulmadıkça öldürülmek doğuracak, büyütecek ve doğurup büyüttüğe inandığı miti yaşatarak öldürecektir. Kadın, kalıplaşmış yargılardan ve aile içindeki sıkışmışlığın toplumdaki yansımasından, eril gücün baskısından, yaptırımından kurtulmanın tek yolunu ölümle bulmuştur. Oyun, kadına atfedilen rolün uzantısının sınırlarından, toplumsal yargılardan sıyrılamayan, kendi kozasından çıkmayan, pandoranın kutusunu dönüştüremeyen, ataerkilin onlar için anlattığı yazgının döngüsüne sıkışmış kadınların göstergesidir. Farkındalığı ve iç ve dış dünyadaki dengeyi var etme mücadelesi onun yaşam özgürlüğünün tam kendisidir.

D. “Bir Kadın Uyanıyor” Oyunun İncelenmesi

Oyunun Adı: Bir Kadın Uyanıyor Prömiyer Tarihi: 11.11.2005

Yazar ve Yönetmen: Sevilay Saral

Oyuncu: Aysel Yıldırım

Dramaturg: Ozan Akgün

Işık Tasarım: Zilan Kaki

Dekor ve Kostüm Tasarım: Ayşan Sönmez, Nilgün Ilgıoğlu, Özlem Pehlivaner, Selda Durna

Koreografi: Metin Köksel

Ses ve Efekt: Elif Karaman

Müzik: Diler Özer, Feryal Öney, Ülker Uncu

Video ve Animasyon: Pınar Özkul

Afiş Tasarım: Filiz Bilmiş

BGST- Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu

[Trajedi & Dram](#) / [Tek Kişilik](#) / Tek Perde / 60 dk

Oyunda, kendi hikayesini anlatan Alev, Albay hakim babası ve öğretmen annesi tarafından iyi bir ailenin iyi bir kız çocuğu olarak yetiştirilmiş, ailesinin uygun gördüğü doğru erkekle evlendirilmiş, çocuk sahibi olmuş, aldanmış, aldatılmıştır. 45 yaşında, çeyiz sandığı içinde sakladığı ne varsa; ilk gençliği, korkuları, umutları, evliliği, hastalanması, aldatılması, boşanması, yeniden kurduğu hayatını paylaşmaktadır. Aldatılmanın intikamını almaya uğraşmış, ayrılmış yeni bir hayat kurarak çocuklarını tek başına yetiştirmeye başlamıştır. Hep kavga ederek uyanmaya çabalamış bir kadındır.

- **Oyunun ‘Arketipler’inin İncelenmesi**

-Persona Arketipi: Alev, Albay hakim bir baba ve öğretmen anne tarafından evin tek kızı olarak, iyi bir aile kızı örneği gösterilerek büyütülmüştür. Annesinden öğrendiği ve babasında korktukları doğrultusunda uysal ve uyumlu bir kız çocuk olarak, ailesini memnun etmek için kendini adamıştır. Genç kızlık zamanlarında ailesinin yasakları günahları, erkeklere karşı bakış açıları ile sınırlandırılmış, korkutulmuş, cinsel organına elmas kutusu diyerek, kadınlıkla ilgili herşey ayıplanarak büyümüştür. Korkusundan ve geleneksel öğretilerle düşlerini bastırmış bir genç kızdır. Kendi iç dünyası renkli, iç sesi, kendi kendiyile konuşmaları mizahi bir bakuş açısına sahiptir. Bu aslında Alev’in güçlü bir persona geliştirmesine sebep olmuştur. Alev 45 yaşında, hayat yolculuğunda bir çok şey yaşamız bir kadın olarak, çeyiz sandığını açar ve genç kızlığından, evliliğine, boşanmasına, yeni hayatına kadar pek çok anlatır. Bu anlatımı sırasında personasının geliştiğini dönüştüğünü görmekteyiz. Çünkü Alev, kendini gerçekleştirmek için uyanmayı seçmiş, kavga ederek yaşam hakkını almış bir kadının hikayesidir. Personasında olan değişikliklerle onun yaşam yolculuğundaki değişiklikleri göstermektedir.

Alev, doğduğu ve büyüdüğü evde babasının otoriter yapısı içinde itaatkar bir kız olmaya mecbur bırakılmış sonra da kocasına itaate mecbur tutulmuş bir kadın personasına sahiptir. Uysal, itatkar bir genç kız ve kadın olarak önce

babasına sonra da kocasına itaat etmeye mecbur bırakılarak, öğrenilmiş ataerkil düzendeki kadın algısında baskılanmış ama ses çıkarmamış, içine içine konuşmuş, anlaşılmamış, susmuş, kabullenmiş, kendini kocasına ve evlatlarına adanmış, kıcası ataerkil anlayışın istediği gibi “saçını süpürge etmiş” bir kadın personası vardır.

İki oğlan çocuk doğurarak, çocuklarının büyümesi gelişmesi için kendini feda eden, çocuklarını çok seven, yaşadığı zorlukları, yalnızlığını hissettirmemek için çabalayan, sevgi ve şefkatle yaşadığı evi çocukları için yuva yapmak için didinmiş bir anne personası vardır.

Kocasıyla arasının eskisi gibi olmadığını fark ettiğinde, evliliğini düzeltmek adına türlü yol deneyen, hatayı daima kendinde arayan, kocasını evine ve kendine yeniden bağlamak için yaşadığı Çarşamba Semtinde tüm koca karıların gittiği Cinci hocadan bile medet umacak kadar kendini çaresiz hissetmiş, evliliğini kurtarmak adına türlü fedakarlıklar yapmış ve ailesi için herşeyi yapabilecek güçte, geleneksel yapılara bağlı, batıl inançlardan medet umacak kadar çaresiz ve fedakar bir kadın personası vardır.

Hastalandıktan sonra kocası tarafından aldatıldığını öğrendiğinde içinde intikam ateşi içinde planlar yapmıştır. Kocasına yaptığı haksızlıkların bedelini ödetmek istemiştir. Evli bir adamla birlikte olan, kocasının yanındaki hemşirenin tayinini başka yere çıkması için Ankara’da olan dostundan yardım istemiş, her hatanın bedelinin olduğunu göstermek için, hesaplaşmak için diğer kadınla yüzleşmeye cesaret etmiştir. Yıllarca evini yuva yapmış bir kadın olarak, kendi hakkını kendi savunmak istemiş, adalet istemiş, gücünü göstermek için uyanmak için kavga etmiştir. Gururu kırılmış, incinmiş bir kadın olarak kendini korumak istediği için uyanmak için mücadele etmiş güçlü, yıkılmamış bir kadın personası geliştirmiştir. bu persona temelini intikam ve adalet anlayışından almıştır. Her hatanın bir bedeli olduğunu göstermek istemiştir. Hem kendine hem kocasına ve diğer kadına...

Yaşadıklarından sonra evli kalamayacağını anlayan, kendi hayatını kurma cesareti gösteren bir kadın personası geliştirmiştir. iki oğlu ile istanbul’a doğrudu ve büyüdüğü şehire geri dönüş, ailesinin kocana dön demelerine rağmen onlara hayır deme cesareti gösterebilmiş, hatta bir süre ailesi ile

görüşmemeyi göze almış, uzun süre altınlarıyla geçinmiş, çocuklarını okutmak için kırk yaşından sonra iş aramış, kendi hayatını kurmak için çok çalışmış, kendini gerçekleştirme yolunda cesaretle adım atmış, ailesiyle yüzleşmiş cesur ve uyanmış bir kadın personası vardır. O bu persona ile çevresindeki insanların, kadınların, iş yerinde olanların istek ve azmi için onu desteklediğini gördükçe, kendi hayatı için daha çok çalışmış bir kadın olmuştur.

Boşanmak ve tazminat davası için kendi kendinin avukatı olarak dört sene mahkeme salonlarında hakkını aramak için mücadele etmiş, dişini göstermeye devam etmiş, gücünü kanıtlamaya devam etmiş, hakkını aramış kendi emekleri, çocuklarının hakları ve yaşamı için adalet istemiştir. Uzun ve zorlu mahkeme süreçlerinde, çoğu kez yalnız bırakılmış, kadın olarak hakkı verilmemiş, sistemin kadını korumadığını görse bile o kendini korumak için, hakkı olanı istemiş, adalet için çabalamış, uyanmak için kavga etmiş, güçlü bir kadın personası geliştirmiştir.

-Gölge Arketipi: Alev, doğduğu ve büyüdüğü ailede, toplumda, eril düzenin hakim olduğu dünya anlayışında yaklaşık kırk sene boyunca ondan istenildiği gibi itaatkar, uyumlu, uysal yapı içinde bir kadın olmuştur. İki çocuk annesi olduktan sonra, yıllar içinde kocasının ondan uzaklaştığını görmüş, hastalanmış ve aldatıldığını öğrenmiştir. Hastandığında bile kocasının onu merak etmemesi, düşünmemesi ve aldatılması onun kadınlık gururunu zedelemiş ve içinde bastırıldığı tüm duyguların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Şimdiye kadar itaatkar, kocasını mutlu etmek, çocuklarını iyi yetiştirmek için kendini adanmış, pek çok kere evinin hem kadını hem erkeği olmuştur. Bu kadar büyük fedakarlıkla kendini adamasına rağmen aldatılmış ve hastalanmış, daha da yalnızlaşmıştır. Bu Alev'in yıllarca içinde bastırıldığı güçlü kadını uyandırmak için harekete geçirmiştir. İtaatkar, uysal kadın personası gölgesini ortaya çıkarmış ve adalet istemiştir. Hiçbir kötülük karşılıksız kalmaz düşüncesiyle kocasının birlikte olduğu diğer hemşire kadından ve kocasından intikam almak için harekete geçmiştir. Gölge arketipi ortaya çıkmıştır. Yaşadığı tüm sorunlarla, kendini benzettiği bir Amazon kadını gibi büyük bir güçle bahşetmeye çalışır. İçindeki gölge arketipi personanın dengelenmesi için ortaya çıkmış ve güçlü kadını uyandırmıştır. Kocasını sevgilisinden ayrılmayınca, Alev iki çocuğu ile İstanbul'a geri döner. Baba evinden ilk uyarı gelir; 'evinin kadını ol, kocanın yanına dön,

kadının yeri kocasının yanındır.’ İşte bu uyarıları redederek içindeki gölge arketipi onu eyleme geçirir ve Amazon kadın gücüyle kendine yeni bir hayat kurmak için çalışmaya başlar. Burada kadın olarak hayatındaki tüm erkekler tarafından yalnız bırakılan Alev, hiçbir iş yapmamış olmasına rağmen, okula başlamış iki oğlunun okuması ve kendi ayaklarının üzerinde durması için kırk yaşından sonra çalışmaya başlayacaktır. Alev çocuksu ruh haline, yoğun gel gitli duygularına rağmen mücadele ruhu güçlü bir kadındır. İhaneti kabul edemez ve personasını gölgesi ile dengeye getirmek için yüzleşir. Bu ailesinin ona sırt çevirmesine, kocasının iki çocukları olmasına rağmen maddi destek vermemesine rağmen pes etmez ve çalışmak için iş arar. Tüm baskıları, sınırlandırılmaları redederek, iki oğluna bakmak için tüm gücüyle çalışır. Gölgesi onun baskılara direnmesi için, yalnız kalmasına rağmen, çocukları ve kendi için, içindeki Amazon kadın gücünü çıkarmasını sağlamıştır. Burada Alev, fedakar ve evlatlarını çok seven anne personası ile gölgesini dengeleyerek kendini gerçekleştirmek için yaşam kavgası vermesine tanıklık ederiz. Gölgesi gücünü hatırlamasına ve içindeki kadının uyanmasında yardım etmiştir.

-Animus Arketipi: Alev animus arketipine sahiptir. Baba kompleksi kadın için animus arketipinden kaynaklanmaktadır. Alev, animus arketipinin yıkıcı etkisinde olumsuz- yıkıcı- karanlık baba kompleksini yaşamaktadır. Babasının benzeri, itaatkar olmasını beklediği bir adamla evlenmesi de bunun bir yansımasıdır. Bu yüzden Alev, iç dünyasında gel gitli duygu halleri yaşar, eleştirel bir yapı içindedir. Alev kadın olarak baba evinde ve evlendiğinde kocasının evinde pasif halde kalmış, atalet halinde ve özgüven sorunlarıyla boğulmuş, yalnız kalmış bir yaşam sürmüştür. Hasta olduğunda bile, hastaneye gitmek gibi normal bir süreci bile eşinden bekler, eyleme geçmekte zorluk çeker ve yetersizlik duygusu onu esir almaktadır. Bu yüzden de kocasının ondan uzaklaşmasını uzun bir süre kendi yetersizliği olarak algılamış ve çözüm yolları aramış, hatta cinci hocalara bile başvurmuştur. Tüm bunlar animus arketipinin, baba kompleksiyle baskılanmış Alev’in yaşadıklarının bazılarıdır. Yıkıcı baba arketipi, Alev’in hayatında etkin rol oynamaktadır. Babası Albay Hakim olduğu için çocukluğundan beri onun koyduğu kurallar çerçevesinde yaşamaktadır. Onun uygun gördüğü bir adamla evlenmesi de bu yüzden. Alev, çok küçük yaşından itibaren babasının kızı olmak için çabalamıştır. Asker, otoriter bir babaya sahip

olması onun çocukluk ve genç kızlık zamanlarında da baskı hissetmesine neden olmuştur. Alev, on beş yaşındayken dans ettiği bir çocukla onu gören babası, öfkelenmiş ve elinde bardak kırmıştır. ‘Erkekten arkadaş olmaz’ algısıyla Alev’i sınırlandırmış ve korkutmuştur.

“Erkekten arkadaş olmaz. Tamam, bunu öğrendiniz. Peki, hepsi bu kadar mı? Hayır. Mesela zenginden de arkadaş olmaz, bunu biliyor muydunuz? Fakirden hiç olmaz! Hele kapıcı çocuklarından asla olmaz! Çok bilenden arkadaş olmaz kızım... Çok gezenden de arkadaş olmaz... Solcudan, sağcıdan, büyükten, küçükten, zayıftan, şişmandan asla arkadaş olmaz. Olmaz; çünkü hepsi tarafından kirletilebilirim. Nasıl mı? Ne bileyim ben...”

Genç kız olduğu zamanlarda, ya babam görürse diye büyük bir korku içinde sağlıklı ilişkiler kuramadan, babasının uygun gördüğü bir damat adayı olan doktor kocasıyla evlendirilmiştir. Animus arketipi Alev’in yaşamında sınırlandırıcı, otoriter, kuralcı ve baskıcı bir yapıyla varlığını sürdürmüş, yıkıcı baba arketipiyle onu kendi sürecine hazırlamıştır.

Alev, evinde temizlik yaptığı bir gün kömürlüğe sıra geldiğinde annesinin buna kızacağını, o erkek işi diyeceğini, babasının da onunla övünüp, ‘erkek kızım’ benim diye gururlanacağını anlatır. Burada yetişkin ve kendi çocukları olan bir kadın olan Alev’in erkek gibi bir kadın olmaya zorlandığı bir toplumda ve babasının onayını, takdirini almak için kendi gücünün çok daha fazlasını kabul ettiğini de görmekteyiz. Alev için babasının onayı o kadar önemlidir ki; o tüm sorumlulukları üstlenerek, erkek gibi güçlü bir kadın olduğunda yeterli olacağına inanmış bir şekilde davranmaktadır.

“Kömürlük! İşte en ağırırma giden iş o. Erkek işi o. Ama Doktor Moro’ya söylesem alay eder muhakkak. Öyle ya, kömürcü çırağı olan kim? Alev Hanım. Alev Hanım evinin hem erkeği, hem kadını oldu. Babam görse gurur duyardı. (Taklit eder.) ‘Erkek kızım benim.’”

Alev’in babasının erkek egemen bakışıyla kızını yetiştirdiğini ve kızının erkek gibi olmasıyla övündüğünü gördüğümüz bu anlayış, kadının kendi içindeki kimlik sorunlarına neden olarak, baba arketipi etkisinde olmasını güçlendirmiştir. Eril güç, otoriter güç erkek gücüdür. Ve Alev de bu güce sahip olmak için hem

kadın hem erkek olarak evinin tüm mesuliyetini üzerine alarak, bu yükler altında ezildiğinin göstergesidir.

Alev'i yıkıcı baba arketipi ezici gücüyle bastırırken, yine yıkıcı baba arketipinin eril gücü ve logos'un getirdiği güç sayesinde, aldatıldığını öğrendiğinde, içindeki mücadeleci, savaşçı ruhu devreye girmiştir. Yıkıcı baba arketipi, yapıcı arketipine, persona içindeli gölge ile dengelenerek, eros ve logosun birlişimiyle uyanmak için kendiyi, bilinçdışının korkularıyla, eril düzenin sistemiyle mücaadele etmeye başlamıştır. Bu da animus arketipinin eril yapısını kabullendiğini ve gücünü bireyselleşme süreci için doğru kullanmak, arketipin yıkıcılığını yapıcı hale dönmek için harekete geçmesindedir. Böylelikle Alev'in kendini gerçekleştirme ve uyanma süreci başlamıştır.

-Hükümdar/Kral Arketipi: Albay hakim olan babası Alev'in hayatında aynı zamanda hükümdar arketipi olarak da yerini korumaktadır. Olumsuz, yıkıcı tarafla yüzünü göstermiş olan bu arketip, kendi düzenini kurallarının, otoritesinin sarsılmaması için kontrolcü, kuralcı bir baba olarak Alev'e etki etmektedir. Bu kontrolcü ve otoriter yapısı sayesinde, Alev'in evleneceği adamı, babasının uygun gördüğü, seçtiği birinin olması da, hükümdar arketipinin baskıcı göstergesidir.

Alev'in kocasından intikam alması için, hemşire sevgilisinden ayırmak için yaşadığı küçük kasabada, herkese yardım eden, eli uzun bir adamın varlığının haberini alıp, 'imparator' denilen, gücü elinde bulunduran, kendi kuralları ve otoritesi olan, eli kolu uzun bu adamdan yardım istemiştir. 'İmparator' adında ki adamla gilzice meyhanede buluşmak için gider ve adamlarıyla tanışır, durumunu anlatır. Ertesi gün hemşirenin yahini çıkmıştır. Alev'e yardım eden bu kişinin hükümdar arketipi olduğunun göstergesidir.

-Anne Arketipi: Alev, anne arektipini taşımaktadır. Sadece kişisel anne ile değil, şimdiye kadar ilk anne imgesi ile kurduğu ilişkide onun anne arketipini oluşturmaktadır. Alev, çocukluğundan beri annesi tarafından bekaretin korunmasıyla tembihlenmiş bir kız çocuğuydu. Öğretmen olan annesinden, kadın olmanın inceliklerini öğrenmişti. Belki de o yüzden çoğu istediğini içine içine söyledi, sustu ve ona uygun görülen bir adamla itaatkar, iyi evlat olmak için

evlendi. Çoğunu da sorgulamadı. Alev, ayıp, günah, yasak denilen, kadın olmak adına ona söylenen, öğretilen, gördüğü ne varsa onları yaptı.

Bir gün evinde bahar temizliği yaparken, annesinin yaptığı gibi temizlik yaptığını tek farkın onun kömürlüğü de temizlediği olduğunu söylemiştir. Burada annesinin kömürlüğü temizlediği için; ‘sen ne biçim kadınsın?...” diyerek ondan utanacağını söylemiştir. Aslında annesinden öğrendiği gibi yaptığını sadece onun içinin kömürlükten dolayı bir gün sonra biteceğini belirtir. Burada bir kadının ne kadar çok iş yaptığını görmekle birlikte çoğu zamanda da kadının evinin hem erkeği hem kadını olduğunu da göstermektedir. İş ayrımlarında bile kadın ve erkek işi diye yapılmış ayrımlarla, ataerkil düzen sistem oluşturmakta ve bunun doğru bir geçerliliği olduğuna dair toplumsal algıyı yönetmektedir. Yine de görmekteyiz ki; Alev gibi çoğu kadın, gereğinden fazla sorumluluk, iş yükü ve fedakarlık yaparak evinin hem erkeği hem kadını olmaya zorlanmıştır. Bu da onun işi olarak görülmüştür. Alev aslında tüm bu seçimleriyle farkında olmadan, hem anne hem baba arketipi arasında kişisel ve kolektif bilinçdışında onu yönlendiren süreçleri yaşamaktadır.

Anne kompleksi üzerinde duran Jung; kadında anne kompleksinin farklı şekilde ortaya çıkabileceğinin altını çizmektedir. Bir kız anneye felç eden bir özdeşleşme kurması mümkündür. Burada bu kadar büyük bir özdeşleşme kurulmamasının en temel farkı, Alev’in kömürlüğü de temizleme seçimlerinin altında ki bilinçdışı yönelim ve kişisel onaylanma ihtiyacıdır. Bu da yine Alev’in annenin aşağılık duygularıyla muhtaç bir uzantısı olarak konumlandırıldığını söyleyebiliriz. Annenin üstünlüğüne karşı bir savunma da düşünülebilir. Tüm bu özelliklerin olumlu yönleri de olabilir. Aynı zamanda, çocuklarına düşkün, şefkatli ve fedakar bir anne olarak, çocuklarının iyiliği için herşeyi göze almış bir anne personası geliştirmiştir. Jung, kadın için annenin aynı zamanda bilinçli cinsel yaşamının bir türü olduğunu iddia etmiştir. Oyun içinde cinselliğin, bekaretin bir tabu olarak Alev’in üzerinde ailesinin var ettiği baskıyı, boşandığında yüzüğünü bile çıkartmadığını, dul demeye çekindiğini, cinsellikle ilgili sorunlar yaşadığını, ilk gece gerginliği, korkusunu da anlattığı için anne arketipinin yansıması olarak değerlendirebilmekteyiz. Tabu olan kadın, cinsellik, kızlık zarı, kocasını elinde tutamayan, boşanmış, dul kadın algısı, erkek işine karışan kadın olamayan, cinsellikten zevk almanın hakkı olmadığına inanan kadın

algısı Alev'in tüm duygularının ve kişiliğinin bastırılmasına sebep olan anne arketipinin de bir yüklemesidir.

-Düzenbaz/Hileci Arketipi: Alev'in babasının uygun gördüğü ve evlendirdiği adam, doktor olan kocasıdır. Alev kocasına Doktor Moro takma adını takmıştır. Doktor Mono, Alev'in bir gün televizyon karşısında düşünürken bulunduğu, kocasına verdiği bir takma ad olmuştur. Çünkü, bir zamanlar kadın olduğunu, şimdilerde ise maymun olduğunu düşünmeye başlamıştır. Eskiden izlediği 'Doktor Mono'nun Adası' dizisinde, psikopat bir doktorun, insanların genetik yapılarıyla oynayarak, insan maymun arasında yaratıklar icat etmesini konu almaktaydı. Doktor Mono adada ki bu maymun insan karışımı yaratıklara ölesiye hizmet ettiriyordur. Alev'de bu dizi de ki doktoru kocasına, kendini de onun tarafından kadından maymuna döndürülmesine benzetmektedir.

Evlenmeden önce kocasıyla çok vakit geçirmemiş ve onu evlendikten sonra tanımış Alev, aslında sevildiğini sandığı bir yanılgıyla tüm hayatını kocasına hizmet ederek adamıştır. Zaman içinde kocası ile aralarında ilişki, cinsel birliktelik de azaldıkça, Alev kendini kadın olmaktan daha çok maymun gibi hissettiği zamanlarda bu takma adı kocasına yakıştırmıştır. Burada başlangıçta; daha yakışıklı, güzel, nazik olan kocasının yıllar içinde değiştiğini anlatan Alev, kocası tarafından aldatıldığını öğrendikten sonra da, gerçekten evlendiği andan itibaren türlü oyunlarla, aldatıldığını, aslında kocasını hiç tanımadığını fark eder. Bu da kocasını, Alev'in hayatında düzenbaz/hileci arketipi ile birleştirmemizi sağlamaktadır.

-Çocuk Arketipi: Alev, daima içindeki çocuksu ruha sahip çıkmış bir karakter olarak karşımıza çıkar. Bunu da çoğu zaman hikayesini anlatırken; kendi kendine duygularını, iç ses olarak konuştuğu yerlerden anlamaktayız. İç dünyasının bu kadar renkli olması, içindeki çocuğun neşesini, oyunbaz hallerini, hayal gücünü daima güçlü tutmasına sebep olmuştur. Bu da yaşamı içinde ne yaşarsa yaşasın üstesinden gelecek, güçlü iç sesi ve çocuksu neşesi sayesinde sürekli bir yol bulmasını sağlamıştır. Alev'in içinde sadece Amazon bir kadın gücü değil, bir çocuğun yeniden başlama ve yeniden güçlenen o enerjisinin gücünde vardır. Yaşadığı tüm zorluklara, hastalığına, ailesinin yüz çevirmesine, maddi sıkıntılara göğüs germesine, adalet isteği için bıkmadan adliye koridorlarında mücadele etmesinden, yaşama tutunma gücünden görmekteyiz.

Bunun altında, içindeki çocuğun mucizevi gücünün ona verdiği yeniden başlama umudu yatmaktadır. Çocuk arketipi Alev'in gücünün bir başka aydınlık tarafıdır.

-Yeniden Doğuş Arketipi: Alev, kocasının onu aldattığını ve hasta olduğunu öğrendikten sonra uyanmak için büyük bir kavga eder. Alev, kendi yaşamında yüzleşmekten korktuğu her ne varsa hepsi ile tek tek yüzleşerek buna başlar. Bu da içinde birçok şeyi öldürmesini, bilinçdışının derinliklerinde anne ve baba arketipleriyle yüzleşerek, büyük bir çatışma, gel git duygu durumlarına rağmen kendi yaşamı için, uyumaktan vazgeçme isteği sayesinde yeniden doğuş arketipini yaşamında aktifleştirmiştir. Çocuk arketipinin gücüyle ve içindeki Amazon güçlü kadın birleşmiştir. Alev, eril düzende onu baskılayan tüm sınırlardan, atalet, baskıdan kendini gerçekleştirme isteği ve uyanma mücadelesi sayesinde yeniden doğmuştur. Bu da tüm zorluklara rağmen kendi hayatını kurmasını sağlamıştır.

-Yardımsaver/Bakıcı Arketipi: Alev, kendi yaşamını kurduktan sonra, öncesi gibi içindeki bakıcı ve yardımcı arketipini yok etmemiştir. İhaneti kabul etmemiş ve iki çocuğuyla birlikte, ailesinin kocanın yanına dön demesine rağmen, İstanbul'a taşınmış ve Cihangir'de eski bir apartman dairesinde yaşamaya başlamıştır. Kırk yaşında, daha önce çalışmamış olmasına rağmen iş aramıştır. Çünkü, iki çocuğu okula başlamışlardır ve babaları maddi desteğini kesmiştir. Alev'e ailesinde kocasından ayrıldığı için sırt çevirmiştir. Bu tüm zorluklara rağmen içindeki en başından itibaren, yarımsever, bakan, besleyen, koruyan özelliği evlatları için her zorluğun üstesinden gelme gücünü ona vermiştir. Aynı zamanda hastalığı yeniden nüks etmiştir. Kadın hastalığına sahip olan Alev hem kendine bakmış, hem çocuklarına bakmıştır. Bunun için sigorta firmasında işe başlamış. Kendini geliştirmek için bilgisayar kursuna gitmiş, işini en iyi şekilde yapmak için kendine yardım etmiş ve çevresindekileri beslemiş, kollamış, yardım ederek içindeki arketipi yaşamını onarmak, yeniden kurmak için aktif hale getirmiştir.

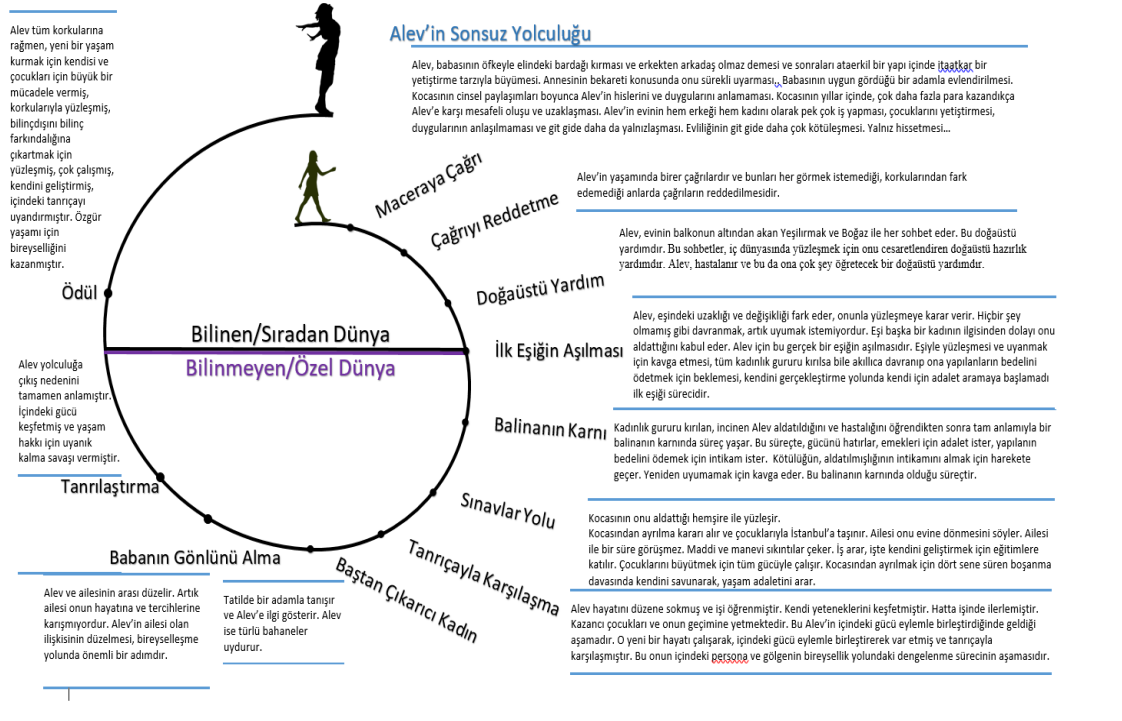
-Yaşlı Bilge Arketipi: Alev için Yeşilirmak ve İstanbul Boğazı yaşlı bilge arketipin yansıması konumundadır. Oyun içinde kendi süreci boyunca, Alev'in iç seslerini, sorularının cevaplarını, derdini anlattıp, akıl almak istediği her zaman Yeşilirmak ve İstanbul Boğazıyla sohbet ederken görürüz. Alev için sanki hayatında olmasına ihtiyaç duyduğu yaşlı bilge arketipi konumundadırlar. Oyun

başında kendi hikayesini anlatmaya başladığında, evlendikten sonra kocasının tahininden dolayı taşındıkları Çarşamba'da evlerinin balkonun altından akan Yeşilirmak ile konuşur. Yeşilirmak, iç sesi niteliğindedir. Akıl hocasıdır. Sorularına cevap veren, onu doğru olanı yapması için teşvik eden bir bilge varlıktır.

Alev kocasından ayrılıp, İstanbul' a taşındıktan sonra, evlerinin bir balkonu olmadığı için üzülürken biraz nefes almak için apartmanın çatısına çıkar. Ve karşısında İstanbul Boğazı vardır. Ve bu seferde Yeşilirmak ile kurduğu ilişkiyi Boğaz ile kurar. Hatta çoğu zaman pes etmeye yakın olduğu, içindeki karanlık gücün, onun hayatını sonlandırma noktasına getirdiği anları da hep onlarla paylaşmış ve daima başka bir yol bulmuştur.

Arketipler dünyada sayısız şekilde varlığını sürdürmektedir. Doğa arketipleri de bunlardandır. Su, insanlık tarihi boyunca dişil enerji ile birleşmiş ve daima yaşam kaynağı olarak, kadınla özdeşmiştir. Bundan dolayı Alev, hem Yeşilirmağı birçok şey yaşamış ve barajlarla mücadele eden bir dişil enerjiye, Boğazı da bu büyük kalabalığı içinde barındırani koruyan, şefkatli bir anneye benzetmektedir. Kendi iç dünyası ile de özdeşim kurmasının sebebi de bilinçdışındaki bu bilgi ve imgelerden kaynaklanmaktadır. Tüm bunların yanı sıra, Alev'in iç farkındalığı o kadar güçlüdür ki; o Yeşilirmak ve Boğaz sayesinde kendi içindeki bilge sesle konuşma yüzleşme ve doğru olan için mücadele etme gücünü bulan insanlardandır. Kolektiften bireysel bilinçdışına indiğinde, her bireyin kendi içinde bilgeliğin gerçekliğinin varlığını fark edebileceği bir alan bir yer vardır. İşte Alev o alanı, iç çocuk arketipi ve bilge arketipi ile birleştirerek kendini uyandırmak için kavga etmiş güçlü bir kadın örneklerindedir.

• Oyunun ‘Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ Aşamalarınca İncelenmesi



Şekil 8. Alev'in Sonsuz Yolculuğu

-Alev'in Maceraya Çağrısı ve Çağırığı Reddişi: Alev'e her oyun kahramanı gibi yaşamı boyunca yaşayacaklarının sinyalleri çok defa, farklı şekillerde gelmiştir.

Alev, daha on beş yaşındayken bir çocukla dans ettiği an babasının öfkeyle elindeki bardağı kırması ve erkekten arkadaş olmaz demesi ve sonraları ataerkil bir yapı içinde itaatkar bir yetiştirme tarzıyla büyümesi. Annesinin bekareti konusunda onu sürekli uyarması ve Alev'in kadınlıkla, cinsellikle ilgili korku ve önyargılarla mücadele etmesi. Babasının uygun gördüğü bir adamla evlendirilmesi. Kocasının cinsel paylaşımları boyunca Alev'in hislerini ve duygularını anlamaması. Kocasının yıllar içinde, çok daha fazla para kazandıkça Alev'e karşı mesafeli oluşu ve uzaklaşması. Alev'in evinin hem erkeği hem kadını olarak pek çok iş yapması, çocuklarını yetiştirmesi, duygularının anlaşılmasını ve git gide daha da yalnızlaşması. Kocasıyla arasının git gide daha çok kötüleşmesi... Alev'in yaşamında birer çağrılardır ve bunları her görmek istemediği, korkularından fark edemediği anlarda çağrılarının reddedilmesidir.

-Alev'e Doğaüstü Yardım: Alev, evinin balkonun altından akan Yeşilirmak ile her sohbeti, kendi içindeki gel gitli, onu zorlayan, bastırılmış, kısıtlanmış ruhunu iyileştirmek için bir alan açmıştır. Bu doğaüstü yardım olarak kabul edilebilir. Yeşilirmak ile kendi iç sesiyle her konuştuğunda, düşündüğünde yaşamıyla ilgili dönüm önemli farkındalıklar yaşadığını görmekteyiz. Alev'in yaşamında Yeşilirmakla her derletmesi onun kendi iç çatışmasını ve içindeki persona ve gölgenin dengelendiği önemli anlardır. İstanbul'a taşındıktan sonra da apartmanın çatısına çıkıp, boğaz ile böyle bir ilişki kurar ve sohbet eder. Böylelikle zamanla daha hızlı çağrıları duyacak ve uyanmak için harekete geçecek gücü hissedecektir. Bu sohbetler, iç dünyasında yüzleşmek için onu cesaretlendiren doğaüstü hazırlık yardımlarıdır. Bunun yanı sıra Alev, tüm bastırılmış stres, duygu ve kadınlık algısından dolayı bedeni tepki verir ve hastalanır. Yaşadığı zorluklara bedenin tepkisi de, en çok sınıdığı kadınlığında, rahmindedir. Hastalığı da ona çok şey öğretecek bir doğaüstü yardım gibidir. Çünkü kocası hastalığıyla ilgili bir şey sormadığı gibi ilgilenmemiş, eve gelmemiş ve hatta hatırlamamıştır. Bu neredeyse onun artık uyanmak onu zorlayan üst üste gelen durumlarda sadece biridir.

-Alev'in İlk Eşiği Aşması: Alev, eşindeki uzaklığı ve değişikliği fark eder, onunla yüzleşmeye karar verir. Hiçbir şey olmamış gibi davranmak, artık uyumak istemiyordur. Eşi başka bir kadının ilgisinden dolayı onu aldattığını kabul eder. Alev için bu gerçek bir eşiğin aşılmasıdır. Eşiyle yüzleşmesi ve uyanmak için kavga etmesi, tüm kadınlık gururu kırılrsa bile akıllıca davranıp ona yapılanların bedelini ödetmek için beklemesi, kendini gerçekleştirme yolunda kendi için adalet aramaya başlamadı ilk eşiği sürecidir.

-Alev Balinanın Karımında: Kadınlık gururu kırılan, incinen Alev aldatıldığını ve hastalığını öğrendikten sonra tam anlamıyla bir balinanın karımında süreç yaşar. Bu süreçte, gücünü hatırlar, emekleri için adalet ister, yapılanın bedelini ödemek için intikam ister. Kötülüğün, aldanmışlığının ve aldatılmışlığının intikamını almak için harekete geçer. Eşinin birlikte olduğu kadının bir hemşire olduğunu ve tayinin çıkması için gerekli yerlerle görüşür. Bu da içindeki gölgenin ortaya çıkarak, personasıyla dengelenme sürecinin olduğu aşamadır. Bu sancılı, çok karanlık çok zorlu bir süreçtir. Çünkü Alev içinden başka bir karanlık gücün çıkmasına izin vermiştir. Bedel istemektedir, onun

hayatını alt üst edenler, yaptıklarının bedelini ödesinler ister. Her kötülük bedelsiz kalmaz diye, ona yapılanı ödetmek ve artık sessizce durmamak için adım atar. Yeniden uyumamak için kavga eder. Bu balın karnında olduğu süreçtir. Bir daha uyumak istemediği için geri dönüşü yok etmek ve gerçekten herkesin yaptığının bedelini ödemesini ister. Adalet ve uyanmak için verdiğimi bu mücadele içindeki gücü ortaya çıkarması yeniden doğmak, uynamak ve balın karnından çıkma sürecidir. Bu süreç kahramanın sonsuz yolculuğunda olduğu gibi Alev için bilinmeyen bir dünyanın ilk adımındır. Ona yabancı olan tüm durum ve düşünceler içinde kendi bilinmezlikleriyle yüzleşmektedir.

-Alev'in Sınavlar Yolu: Tayini çıkan hemşire gelir ve Alev'den yardım ister. Bu Alev'in balın karnından sonra sınavlar yolunda yaşadığı ilk aşamadır. Kendi gölge gücüyle karşı karşıya geldiği yerdir. Hemşireye herşeyi bildiğini söyler, kahkahala atarak, dış göstererek, güçlü olduğunu kanıtlamak ister. Bu süreçten sonra Alev, Ankara'dan başka bir bağlantıyla tayin işinin durduğunu öğrenir. Ve içindeki kötülüğün bedelini ödetmek isteyen arzusu, sessiz kalmasını engeller ve kendi yaşam adaleti için gözünü karartır. Hemşirenin Çarşamba'dan gitmesi için eli kolu uzun, güçlü bir adamın haberini duyar. İmparator dedikleri bu adamın ismini duyar ve yardım ister. İmparator'un adamlarına durumunu anlatır ve onlarla konuştuğundan sonra Hemşire'nin tayini çıkar. Ama Alev bir süre eşi, çocuklarıyla birlikte Çarşamba'da kalmaya devam eder. Sonra git gide Yeşilırma'nın kurduğunu fark eder, içinde bin bir savaş verir. Son kez evini temizler ve öyle ayrılır. İstanbul'a taşındığı süreç sınavlar yolu aşamasının devam ettiği süreçtir. Öncelikle ailesi, 'kocanın evine geri dön' diyerek sırt çevirir. Alev, ailesinin karşısına ilk kez geçer. Bu sefer ondan beklenen gibi susmaz ve tek başına iki çocuğu ile Cihangir'de eski bir apartman dairesinde yeni bir hayata başlar. Alev, kırk yaşında elindeki altınlarla iki çocuğu ile İstanbul'da yaşam mücadelesi vermeye başlar. Kocasını çocuklarına maddi desteği de kesmiştir. Okula başlayacak olan çocukları için iş aramaya başlar. Daha önce çalışmamış Alev, kuzeninin vesilesiyle bir sigorta şirketinde görüşmeye gider. İşe ne kadar ihtiyacı olduğunu ve öğrenmeye açık olduğunu anlatır. İş almak için çok istekli bir görüşme gerçekleştirir böylelikle patronu ona bir şans vereceğini söyler. Bilgisayar kullanmayı bilmeyen ve sigorta ile ilgili bilgisi olmayan Alev kendini geliştirmek için kurslara gider. Kurslara verecek

parası olmadığı için ödemeyi ilk maaşını aldığı anda yapacağını söyler. Durumunu anlatınca çevresindeki insanların ona destek olduğunu söyler. Kısa süre içinde işinde ilerler ve terfi bile alır. Tüm bu zorlu süreçler sınavlar sürecine dahildir. Alev bu süre içinde Boğaç ile çatıya çıkıp dertleşir, ilk zamanlar o kadar zorlanır ki ölüm bile aklına gelir. Her defasında çocukları için ve kendi için gücünü yeniden toplar. Tüm bu zorlu süreçlerde ailesi ile görüşmemektedir, büyük bir yalnızlık içinde yeni bir hayat kurmaya çabalar. Büyük emek, çalışma, azim, irade, güç gösterdiği süreçler yaşar. Sınavlar yolunda alev ailesi tarafından yalnız bırakılmış, bilinmeyen bir yolculukta kendi yeni yaşamı için çabalarken, babalarından maddi desteği olmadan evlatlarını yetiştirmek için çalışır. Tüm bu çabaları süresinde, yeni dostluklar, yeni insanlar, ona yardım edecek kadınlarla iş birliği içinde desteklenir. Attığı her cesur adımla kendi sınav yolculuğunda yolundaki engelleri yeni tanışıklıklarla, işlerle aşarken kendini tanır, yeteneklerini, yapabileceklerini görür ve keşfeder.

-Alev'in Tanrıçayla Karşılılaşması: Alev, yeni bir yaşam kurmak için tüm gücüyle çalışıp, karşısına çıkan tüm sınavları atlattıktan sonra tanrıçası ile karşılaşır. Kahraman, tanrıçayla karşılaşma aşaması aslında; Jung'un anima ve animus arketiplerinin görüldüğü yerdir. Zaten tüm aşamalarda persona ve gölge çatışırken kahraman özbenlik yolunda ilerler. Alev'in de yaşam yolculuğuna baktığımızda; kendi iç ve dış gücünü keşfetmiş zamanına bu aşama denk gelmektedir. Alev hayatını düzene sokmuş ve işi öğrenmiştir. Kendi yeteneklerini keşfetmiştir. Hatta işinde ilerlemiştir. Kazancı çocukları ve onun geçimine yetmektedir. Bu Alev'in içindeki gücü eylemle birleştirdiğinde geldiği aşamadır. O yeni bir hayatı çalışarak, içindeki gücü eylemle birleştirerek var etmiş ve tanrıçayla karşılaşmıştır. Bu onun içindeki persona ve gölgenin bireysellik yolundaki dengelenme sürecinin aşamasıdır.

-Alev'in Baştan Çıkarıcı Kişi Aşaması: Alev, kahramana büyük kazanımlar katacak bir varlıkla sınanır. Çok yoğun çalışmasının ardından bir tatile çıkar. Tatilde bir adam yanına yaklaşır ve onunla eş olup bir yarışmada yarışmak ister. Alev türlü bahaneler uydurur. Bu onun baştan çıkarıcı kişi ile karşılaşmasıdır. Alev uzun zamandır yalnız olan bir kadındır. Bu adamın ilgisi ve ona bakması hoşuna gitse de yine de yüz vermez. Bir daha kimse ile ilişki

kurmaya hazır hissetmiyordur. Bunun yanında da hala kocasından tam boşanmamıştır. Kocasının davayı açmasını beklemiştir.

- **Alev'in Babanın Gönlünü Alma Aşaması:** Alev ve ailesinin arası düzelir. Artık ailesi onun hayatına ve tercihlerine karışmıyordu. Babası pek çok konuda zorla da olsa susmaktadır. Alev'in ailesi olan ilişkisinin düzelmesi, bireyselleşme yolunda önemli bir adımdır. Çünkü kişisel ve kolektif arketiplerle yaşamının yönlendirilmesine artık izin vermez. Öz farkındalıkla seçimlerini yapmaya başlamıştır. Bu da erginlenme aşamasının tamamlanması demektir. Alev, yeni kurduğu yaşam yolculuğunda, kendi macerasına, yoluna devam etmesi için tanrı-babanın öfke ve gazabını ortadan kaldırması yani onun gönlünü alması gerçekleşmiştir.

-**Alev'in Tanrılaştırma Aşaması:** Tanrılaştırma aşamasında Alev artık yolculuğa çıkış nedenini tamamen anlamıştır. Evden ayrılıp, çocuklarıyla yeni bir yaşam kurmak için İstanbul'a taşınmış olmasına rağmen kocasının boşanması için ilk adımı atmasını beklemiştir. Belki de bu süreçte kendine bir alan vermiştir. Dul etiketi içinde, toplum tarafından yaftalanmamak için yüzüğünü çıkarmamıştır. Yeni yaşamında kendini, yeteneklerini gördükçe ve gücüne tanık oldukça artık o yüzüğü de çıkarma vaktinin geldiğini düşünmüştür. Tüm yaşadıklarını kendi gücünü bulması ve bireyselleşmesi için yaşadığını içsel bir uyanışla kavramıştır. Ve kendini potansiyelinin farkında olarak boşanma davası açmış, kendi kendinin avukatı olmuştur, uzun ve zahmetli süreçlere rağmen hiç vazgeçmemiş, hakkı olan boşanma ve tazminat için çabalamıştır. Dört sene sonunda boşanmıştır. Manevi tazminat ismesine rağmen rededilmiş ve çocukları için maddi tazminat almıştır. Bu süreç boyunca bile Alev hukukla, adaletle de kendi hakları için mücadele etmiş ve gerçek bir uyanış için sesini duyurmaya çalışmıştır. İçindeki tanrıçanın uyanıdığı ve gücünü herkese göstermeye başladığı bu süreç Alev için erginlenme aşamasının da tamamlanmasıdır.

-**Alev'in Ödül Aşaması:** Bu artık ödül aşamasıdır. Ve kendine ödülü tatille çıkararak, kendine hak ettiği değeri vermeye özen göstermeye başlamaktadır.

Alev, yeni hayat kurmak için eşikleri geçmiş ve içsel uyanışı için de görevini yerine getirmeye başlamış, ödülü almış olsa da bu onun yolculuğunun tamamlandığı anlamına gelmez. Kahramanın sonsuz yolculuğu sürecinde geldiği

son evre; yuvaya dönüştür. Yeniden doğmuş olan, erginlenmesini tamamlayan Alev başlangıç noktasına geri dönmelidir. Bu ailesinin ya da evliliğindeki yuva anlamında değildir. Kendi özgünlüğüyle yaşayacağı yeni yuvasır. Her büyük eşikler sıradan bir akışla eşleştiğinde, bireysellik ve özbenliğin seçimleri devam ettikçe sıradan dünyada yuvada gerçek bir uyanışın olduğu yaşam gerçekleşmiş olur. Bu yüzden Alev, tüm yolculuğu boyunca birçok deneyim yaşamış, eski, uyuyan, tutunduğu tüm davranışlarıyla ölmüş ve yeniden dirilmiş, doğmuştur. Zorlukları aşmış, bilgilenmiş ve kendi yeteneğini kazanıp, kendisiyle uyumlanmış yani bütünlenmiştir. Şimdi artık başka bir amacı vardır. O da geldiği bu yeni dünyaya, sıradan ve yaşadığı zamanda, tüm bu deneyimlerini, yenilenme sürecini getirdiği farkındalıkla yaşamak, paylaşmak, anlatmak ve orada şu yeni kişiliğiyle, uyanmış bir kadın olarak yolculuğuna devam etmektir. Biz de oyunun sonunda Alev'in yeni yaşamında uyanmış bir kadın olarak sıradan dünyada yaşamına devam edere bırakmaktayız. O artık içindeki tanrıçayı uyandırmış, eril ve dişil gücü ile dengelenmiş ve kendi sıradan yaşamında daha güçlü olduğunun bilincinde bir kadındır. O uyumamak için kavgasına devam ederek yeni yaşamında kendi yuvasının sürecini yaşamaktadır. Alev, ödül aşamasına geçmesine rağmen bu üçüncü aşamanın içindeki evreleri henüz tamamlamamıştır. O toplumsal aataerkil algı içinde, bilinçdışı uyarılarıyla hala kavga etmekte ve uyanık kalmak için çabalamaktadır. Bu kavgasının da henüz biteceğine inanmamaktadır. Yine micadeleyi ve bireyselliği için uyanık kalmak için çabalamayı tercih etmektedir. Yaşamın içindeki iki dünya ustalığı ve yaşamsal özgürlük aşamasına gelip gelemeyeceğini bilmemekteyiz. Oyunun finalinden anladığımız tek şey, Alev'in yaşamı için içindeki güçle yaşamak için uyanık kalmak için direnmesidir. Bu da ataeril yapı içinde çerçelenmiş ve sınırlandırılmış bir kadının bitmeyecek bir serüveni demektir. Ancak bütünsel bir tanrıçanın uyanışıyla bu mücadele kadınları gerçek yaşam özgürlüğüne ulaştırabilir.

- **Oyunun 'Hikaye Anlatıcılığı ve Propp'un Masal Biçimbilimi' ile İncelenmesi**

Bir Kadın Uyanıyor' oyununun kurgusu gerçek bir hikayeye dayanmaktadır. Yazar, doğal anlatıcı olan gerçek hikayenin sahibiyle bir dizi söyleşi çerçevesinde topladığı notları sahnelemeye dönük yeniden yorumlayış ve biçimlendirmeyle yazmıştır. Anlatıcı- oyuncu ilişkisi şekilde oyun hikaye anlatıcılığı bağlamında

oluşmuş bir projesinin yansımasıdır. Gerçek hikayenin sahibi olan doğal anlatıcının kendi yaşadıklarını anlatırken ki ustalığı, tiyatral ifadeleri, espirili yapısı, hikayesine olan mizahi yaklaşımı oyun karakterini oluştururken yazarın kullandığı özellikleri beslemiş olduğunu oyunun kitabının önsözünde yazar bahsetmiştir. Oyun, Alev'in kırk beş yaşında, çeyiz sandığının başında geçmişine giderek kendi hikayesini anlatmasını konu almaktadır. Oyunun tamamı hikaye anlatımı üzerinde ilerlemektedir. Ara ara oyuncu hikayesini anlattığı, yaşı, konumu, durumu kostüm ve aksesuarlarla destekleyerek canlandırır, oynarken yine o sahne içinde seyirci ile ve kendi kendine anlatan konumuna girmektedir. Oyun ve anlatım, iç ve dış tavır ve üslup ile oyuncunun performansında iç içe geçmiş ve eş zamanlı ilerlemektedir. Oyuncu oyunda doğrudan seyirci ile ilişki ve iletişim içindedir. Dışa dönük oynana bu sahnede oyuncu anlatıcı olarak, kırk beş yıllık hayat deneyimi doğrultusunda direk yorum yapar, örnekler verir, sorular sorar vs. anlattığı hikayesine karşı bir mesafesi vardır. Aslında kendi hikayesini değil başka bir kadının yaşadıklarını anlatıyor gibi hissettirmektedir. Seyirciye yönelik, dışa dönük oynadığı bu bölümlerle oyunda canladığı diğer sahneler birbirlerini besleyen içeriklerdir. Seyirciye yönelik anlattığı yerler de mizahi bir yaklaşım ve espirili bir üslup hakimdir. Duygu olarak aştığı pek çok durumun altını çizmektedir. Bunun yanı sıra, oyuncu içe dönük yaklaşımla anlattığı sahneler vardır. Bu sahneler özellikle iç dünyası ve psikolojisinin gösterildiği ve bunun için de Yeşilirmak, Boğaz gibi metaforların kullanıldığı sahnelerdir. Oyuncu, iç dünyasını, korkularını, duygularını, sorunlarını, düşüncelerini, psikolojisini yansıttığı sahnelerin çoğu Yeşilirmak ve Boğaz ile sohbetlerinin olduğu sahnelerdir. Oyundu içe ve dışa dönük anlatımlarının olduğu sahnelerin dışında, hikayesinde geçen yaş, durum ve olayları sandıktan aldığı akseaurlarla, kostümlerle destekleyerek oynar ve anlattığı hikayelerinin geri kalanını canlandırır. Oyuncu bu sahnelerde, kendi kendine konuşması da canladığı durumununa mizahi bir yaklaşıma hizmet etmektedir. Alev karakterini oynayan oyuncu, diğer karakterleri canlandırırken tiplemelere, taklit ve tavır değişikliklerine gitmiştir. Oyun, tek kişilik kadın oyunu olarak, hikaye anlatımı ve canlandırmayı iç içe kullanılan bir örnek olmanın yanında, performans anlamında güçlü bir sahneleme sunarak anlatı tiyatrosunun örneklerindedir.

Çizelge 5. ‘Bir Kadın Uyanıyor’ Oyunun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

‘BİR KADIN UYANIYOR’ OYUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
-Alev, oyun başında tüm yaşamını bildiği aileden uzakşarak anlatmaya başlayacağı çeyiz sandığının başındadır. Birazdan anlatacağı tüm o kalıplarından uzaklaşmış ve uyanmıştır.
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
-Alev genç kızlığında, babasının on beş yaşındayken bir erkekle dans ettiğini gördüğünde, öfkeyle elindeki bardağı kırdığını ve ‘erkekten arkadaş olmaz’ diyerek yasaklar koyduğunu anlatır. Bu çocuk olmaktan çıktığını hissettiği ve erkek ve kız ayrımıyla karşılaştığı, toplumsal yasaklarla, kurullarla büyümeye başladığını anladığı zamanlardır.
3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
-Alev, on altı yaşında olduğunda ise kuzenin doğum gününe gittiğinde, orada kızlı erkekli karşışık bir grubun olduğunu gördüğünde, babasının onu yakalama korkusunu duyar ve sanki yanlış bir şey yapmış gibi suçlu hissetmektedir. Onunla konuşmak isteyen erkekle konuştuğunda yasağı çiğnemiş olduğu düşüncesindedir.
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma)
-Alev, kuzenin doğum gününde onunla konuşmak isteyen çocuğun yaklaşımını fark edince babasının ‘erkekten arkadaş olmaz’ diye yasaklar koymasını kabul eder.
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
-Alev ataerkil bir yapı içinde, albay bir baba ve öğretmen bir anne tarafından iyi, uysal, itaatkar bir kadın olmak üzerine yetiştirilir.
6. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
- Alev, 23 yaşında, bekaret korkularıyla büyümüş, itaatkar ve ailesinin tam istediği gibi biri olmuştur. Babasının onun için seçtiği ilk damat adayla tanışır. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
-Alev, babasının onun için seçtiği ilk damat adayıyla ve annesinin onun için çizip, diktirdiği gelinlikle evlenir. Kabullenir ve böylelikle istemeyerek eşinin yapacaklarına yardım etmiş olur.
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
-- 8(a). Aileden birinin bir eksikliği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
-Alev, için bu aşama gerdek geceleridir. Bekaretle, kızlık zarıyla, ilk geceyle ilgili şimdiye kadar eksik ve korku odaklı tüm duygularıyla, düşünceleriyle tek başınadır. Annesinin hep yanında olacağını dediği anlar anklına gelir. Bu onun için ailesinden ayrıldığı ve tüm yasakların çiğneceği ama kendini çok yalnız hissettiği korku dolu andır. Ne yapacağını o kadar bilemez ki sürekli düşünür ve kontrol ederek, karşı tarafın istek ve davranışlarına göre uyumlanır. Bu ailesinin fark etmeden, doğru bildikleri için onu yetiştirirken kızlarına yaptıkları bir zarar ve kötülüğün başladığı andır. Alev’de yaşayacağı herşeyi bu gecedan sonra kabul ediş içinde kalır, içinde bir şeylerin eksikliğini duysa da bu eksikliği yok sayar ve yaşadığı herşeye rağmen uyumlanır. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
-Başlarda kocasını beğensede yıllar içinde Alev kocasının her şekilde değiştiğine tanıklık eder. Kocasıyla birlikte evlilikleri ve aralarındaki ilişki de değişmiştir.
-Kocasıyla arasını düzeltmek için cinci bir hocaya başvurur.
-Hastalandığını öğrenir ve kocasının vurdum duymazlığı, eve geç gelmeleri, hiç gelmemelerini dönüşünce artık daha fazla uyuyamaz.
-Kocasına hayatında biri olduğunu bildiğini söyler. Kocasını aldattığını kabul eder.
-Ve bu süreçte akıllı davranarak, stratejik hamleler yapmaya karar verir. Kendi duyguları ve düşünceleri arasında geçiş süreci yaşamaktadır.
9. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
-Alev, kocasının onu aldattığını öğrendikten sonra intikam almak için harekete geçer.
-Hemşirenin tayinin çıkması için görüşmeler yapar.
10. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
-Alev içindeki gücü ortaya çıkartır ve gölge arketipi ortaya çıkar. Bu onun bildiği pek çok uyumlu halden, kabullenişten ayrılması demektir.
-Hemşire, Alev’den tayininin durdurulması için yardıma gelir. Alev, herşeyi bildiğini söyler ve hemşire ile yüzleşir. Gücünü, yıkılmadığını göstermek için kahkahalarla hemşireyle konuşur.

Çizelge 5. (devamı) ‘Bir Kadın Uyanıyor’ Oyunun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

‘BİR KADIN UYANIYOR’ OYUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)
-Hemşire’nin tayini iptal olur ve Alev ona yardım edecek birini araştırır.
-Çarşamba’da imparator adında güçlü birinden yardım alır.
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
-İmparator’un desteğiyle hemşirenin tayini çıkar.
-Alev bir süre daha çocukları ve kocasıyla kalır.
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (büyülü nesnenin alınması)
-Alev, Yeşilirmak’ın kurduğunu gördükçe, evliliğinn de kurudupunu ve artık kurtulamayacağını anlar.
15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
-Alev, artık uyanması gerektiğini, evliliğini bitirmesi gerektiğine karar verir.
-İç dünyasında ki korkularına rağmen eyleme geçmeye cesaret eder ve bir yolculuğa çıkar.
-Alev, çocuklarıyla birlikte evden ayrılır.
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)
-Alev’in ailesi ‘kocanın yanına dön’ diyerek onu kabul etmezler.
-Ailesiyle ilk kez karşı karşıya gelir.
-Çocuklarıyla birlikte, Cihangir’deki bir apartman dairesini tutar.
-Çocukları okula başlamıştır ama kocası maddi desteği de kesmiştir.
17. Saldırgan yenik düşer. (zafer)
- Alev, ailesine ve kocasına rağmen sigorta işi için görüşmeye gider ve kabul edilir.
-Alev kendi ve çocukları için, yeni bir hayat için çalışmaya başlar.
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (giderme)
-Bilgisayar kullanmayı öğrenmek için kursa gider. İş ile ilgili eğitimler alır ve çok çalışır.
20. Kahraman geri döner. (geri dönüş)
-Alev boşanmak için mahkemede kendi avukatlığını da yapar.
21. Kahraman izlenir. (izleme)
-Alev’in ailesiyle arası düzelir.
-Alev dul diyecekler diye yüzüğünü uzun bir süre çıkartamaz.
22. Kahramanın yardımına koşulur. (yardım)
-Alev’in dört sene süren boşanma davası sonuçlanır ve boşanırlar. Zorlu bir süreç sonrası Alev yüzüğünü çıkarır.
25. Kahraman tanınır. (tanıma)
-Alev yeni bi hayat kurmuş, işinde ilerlemiş, boşanmıştır. Tüm bu zorlu koşullar içinde kendini yeniden tanımış, yeteneklerini keşfetmiştir. Ve ödül olarak kendini tatile götürür, hastalığının tedavisine devam eder. Kendine değer vererek, uyanık kalmak için iç ve dış dünyasında kavga etmeye devam edeceğini söyler. Hala kendini tanıma ve anlama sürecinde olsa da erginlenme sürecinden sonra ödülünü almıştır. Kendi kurduğu hayatı yaşamaktadır.

• Oyunun ‘Kadın Mitleriyle’ İncelenmesi

‘Bir Kadın Uyanıyor’ oyununu arkaik dönemden günümüze kadının tarihsel süreci bağlamında değerlendirdiğimizde; kadının ataerkil dönemden itibaren daima erkeğe itaatkar olması, uyumlanması, aile içinde düzeni kurması, anne olarak çocuklarına bakması beklendiğini ve kimliksizleştirilerek, ötekileştirildiği, baskılandığını görmekteyiz. Alev’in çocuk yaşından itibaren, erkekten arkadaş olmaz algısıyla büyürkeni kirlenmemek, mücevher kutusunu olan kızlığını,

bekaretini koruması gerektiğine dair korkularla, yasaklarla büyütülmüş ve ailesinin uyumlu, streil, el değmemiş, gözü açılmamış, babasına ve sonra da kocasına itaatkar olmak üzerine yetiştirilmesi de ataerkil algının toplumun her kesimindeki yansımalarıdır. Bu baskılarla, korkularla büyüyen Alev, soru sormadan, düşünmeden, kendini tanıma imkanı bulamadan kabullenmiş bir yaşamı yaşamaya mahkum edilmiştir. Bu örneklerin çoğunu yüzyıllardır insanlık tarihin boyunca ataerkilin eril düşünce yapısının otokontrolünde baskılanmış kadın yaşamlarında görmekteyiz.

Oyun, kadın mitlerindeki yansıması olarak ‘pandoranın kutusu’unun günümüzdeki sembolleştirilmiş yansıması olarak sahnelenmektedir. Oyun Alev’in, çeyiz sandığından uyanarak kalkmasıyla başlar ve hikayesini anlattığı her bölümde bir başka aksesuarla o duyguya, bir nesneyle o olayı canlandırarak anlatır. Sanki yüzyıllardır yasaklanmış ve kapatılmış pandora kutusunun açılması gibi, Alev’de kendi çeyiz sandığını açar ve uyanış hikayesini anlatır. Pandoranın kutusu miti, kötülüğün simgesi olan kadının kapatılmasının simgesi olarak, kadınları suçlamak isteyen eril zihin tarafından yorumlanmasıdır. Kadın doğumun ve uyanışın simgesidir. Erkek ve kadının doğumu bir rahime bağlıdır. Doğuran kadın erkek egemen anlayışına göre kısır bir döngü içindedirler. Doğup, büyüdükleri anneleri ile birlikte oldukları kadınlardan da aynı beklenti içine girmektedirler. Yoksun oldukları bir güç karşısında hem eşlerinden bekleyen hem de buna kızan eril anlayış, kadının gücünü bir tehlike olarak görmüş ve onu kontrol etmek için pandoranın kutusu mitini var etmişlerdir. Böylelikle kadınların cennetten neden kovulduğunu da bu mitle açıklamış oldular. İlk kadın insanlığı cezalandırmak için dünyaya gönderilmeseydi, dünya da bu kadar gözyaşı, savaş, açıklık, hastalık, zorluk, acı olmazdı anlayışıyla tüm şeytanlaşmış ve kötülüğün kaynağı olarak, tehlikeli görülen kadının bu mitte de böyle konumlandırıldığı görülmektedir. Oyun, pandoranın kutusu içinde bastırılmış ve kontrol altında tutulan Alev’in kutuyu açıp uyanmasının hikayesini anlatıyor. Bu uyanışın sonunda, eril zihnin anlattığı tehlikeli ve şeytanlaştırılmış kadın acı, savaş ve kötülük saçmıyor. Tam tersine yeniden doğarak, yeni bir yaşamın filizlerini atmak için uyanık kalma mücadelesi veriyor.

Oyun boyunca Alev yeni bir yaşamı hakkı için, onu engellemek isteyenlere, pandoranın kutusunu yeniden kapatmak isteyenlere, ataeril düzenin algılarına ve zoruklarına karşı uyanık kalma mücadelesi verilmektedir.

Alev aynı zamanda ‘Medea’ miti ile de benzerlik göstermektedir. Aşık olduğu adam için kendi ailesini bırakan, Medea türlü fedakarlıklar yaparak İason’u kral olması için destekler ve yedi oğulları ve bir kızları olur. Medea’nın tüm fedakarlıklarına rağmen, İason başkasına aşık olduğunu söyler ve onu aldatır. Yarı tanrı yarı insan olan Medea, İason için herşeyden vazgeçmiştir. Bunu kabul etmiş gibi davranır ve inkitam almak için harekete geçer ve ona mutluluklar diyerek kabullenmiş gibi görünür. İntikam almak için zehirli bir gelinlik hediye eder, kralın kızı gelinliği giyince zehirlenir, kral ona yardım etmek ister ve birlikte yanarak ölürlür. Medea bu olaydan sonra yedi oğulları ve kızlarıyla sürgün edilir. Euripides’in Medea’sına göre de; aşık olduğu adam yüzünden kıskançlıkla, rakibini öldüren ve çocuklarını öldürerek İason’dan intikam alarak yazılmıştır. Alev’de kendi içindeki tanrıçalığı yani gücü yok sayarak evlenir ve eşine itaat ederek, severek, onu destekleyen bir yaşam sürer. Evlendikleri zaman eşi bu kadar iyi bir konumda değildir. Yıllar içinde eşi zenginleşir ve iyi bir konuma yükselir. Alev, fedakarlıklarla çocuklarını büyütse de, kocasının onu aldattığını öğrenir ve tıpkı Medea gibi anlayış, sakinlik içinde stratejiler kurar. İntikam almak için harekete geçer ve hemşirenin tayini için elinden geleni yapar. Çocuklarıyla birlikte eşini terk eder. Yeni bir yaşam için içindeki vazgeçtiği güçleri yeniden kazanır.

Genel katlarıyla görüldüğü gibi Medea ve Pandoranın kutusu mitlerinin koketif bilinçdışındaki yansımaları günümüzdeki yaşanmış kadın hikayelerini ve oyun kurgularına etki etmektedir. Kolektif bilinçdışı kayıtlarında kadının yeri yüzyıllardır mitlerin eril anlatımlarıyla da desteklenerek ötekileştirilmiş, şeytanlaştırılmış ve tehlikeli olarak algılanmalarına sebep olduğu için toplumsal algıda yönetilmesi, yönlendirilmesi, itaatkar olması gereken bir kadın algısının oluşturulmasını sağlamıştır.

- **Oyunun Değerlendirilmesi**

“Bir Kadın Uyanıyor” tek kişilik kadın oyunu; kadın sorunlarına dair derin konuların işlendiği, gerçek bir hikayenin ışığında kurgulanmış ve seyirciye

uyanması için net sorular bırakan, yüzleştiren bir oyundur. Oyun, gerçek bir yaşam hiyayesinin uzantısında; isanlık tarihinde ataerkil düzenin oluşmasıyla birlikte kadının gücünün, yeteeklerinin, doğasının korkutuculuğu, tehlikesi ve doğuran olmasının verdiği kutsanmışlık arasında sınıflandırılmış, bastırılmış ve kontrol edilmeye çalışılmıştır. Kadına duyulan hayranlık ve korkunun bedeli olarak kadın ataerkil düzene itaat etmesi gereken bir varlık olarak nitelendirilmiştir. Bu anlayış insanlık tarihinden mitlere, ve günümüzün yaşamına kadar etkisini sürdürmektedir. Oyun işte bu anlayışın bir yansıması olarak, uyutulan kadının artık uyanması gerektiğini anlatıldığı bir kurgu içermektedir. Oyun aynı zamanda kadın sorunlarına en köklü çözümün ancak olması gerekenin gerçekleştiğinde varılacağına dair bir işaret niteliği de taşımaktadır. Bu işaret, kadının kendisini gerçekleştirme, eyleme geçerek gücünü hatırlamasıdır. Hayatın bir aynası niteliğinde kadınların yaşadıklarını, hissettiklerini, sınırlarını, toplum içindeki algılılıyı, yaşam zorunda bırakılan hayatlarını, korkularını yansıtmaktadır. Bu bakımdan feminist tiyatro oyun metinleri arasında değerlendirilmelidir. Oyun da, kadının yaşam hakkı için kendi kimliğini arayışını aile ve toplum tarafından baskılanarak büyüyen, korkularıyla gerçekliği oluşan bir genç kızın gözünden anlatmaktadır. Bu genç kızın yaşam hikayesi sayesinde; evlenmeden önce babasına, evlendikten sonra eşine itaat etmesi öğretilmiş, seçme özgürlüğü olmamış, ailesine, eşine maddi olarak bağlı bırakılmış, kendi çaresizliği ve yalnızlığı içinde sessizce yaşaması, kabul etmesi ve hayatını feda etmesi beklenmiş bir zihniyetin eleştirisini yapmaktadır.

Bu oyunda da yine temel arketiplerin hepsini görmekteyiz. Alev içindeki yaşlı bilge arketipini, Yeşilirmak ve Boğaz ile konuşarak ulaşmış ve bu sayede personası ile gölgesi arasında oluşan dengeyi sağlamıştır. Kendi hikayesini anlatırken animus ve anne arketipini anladığını, ona etki eden tarafları fark ettiğini yani bir farkındalık geliştirdiğini mizahi anlatımından anlamaktayız. Alev, kendi içindeki arketipleri bilinçdışından bilinç düzeyin eçikarıp onlara rağmen uyanışta kalma mücadelesi ve savaşı da vermektedir. Bu da kadın kahraman olarak sonsuz yolculuk aşamasında onu ödül aşamasına kadar taşımıştır. Yine bu aşamanın Propp'un masalbiçim bilimide işlevleri tamamlayarak ödülü aldığını ve yaşama özgürlüğünü deneyimleyen, bireyselliğini gerçekleştirmek için uyanışta olmayı tercih eden bir kadın kahraman olmuştur.

Bu farkındalıkla da oyunda kendi hikayelerini anlatmakta ve aradığı dengeyi, farkındalığı mimesis ve diegesis kavramlarıyla ortaya koymaktadır. O mit ve kadın bölümünde incelediğimiz, içindeki Medea'yı fark ederek, o mitlerden özgürleşmeyi ve içindeki tanrıçayı uyandırmayı seçmiştir.

Tüm bu içerikleriyle oyun, kadının uyanma vaktinin geldiğinin vurgusuyla açılır ve uyanması için mücadelesine devam etmesi gerektiğini söyleyerek biter. Araştırdığımız konular bağlamında da, kadının bireyselleşmesi için, tarihsel süreçten, mitlere yansıyan kadın algısının değişebilmesi için; kadının içindeki tanrıçayı uyanma vaktidir. Bu içindeki zayıf yönleriyle yüzleşmesi, bilinç düzeyinde yaşam hakkı için farkındalıkla cesur bir adım atması, sesini duyurmak adına eyleme geçmesi ve içindeki güçlü önlerini ortaya çıkartacak cesaretle olacaktır. bu uyanışın köklü ve derin olması için de, uyanan her kadının bir diğerine çağrı göndermesi, kadının kadını desteklemesi, gücünü nasıl bulabileceğini öğretmesi, anlatması ve yanında olması gerekmektedir. Ancak böyle olursa bireysel uyanışlar bütüne ve kolektife hizmet edecek ve tarih yeniden yazılacak, mitlerde kadın kahramanların hikayeleri cesaret verici öyküleri anlatılacak yani tanrıçanın uyanışı gerçekleşecektir.

E. “Antabus” Oyunun İncelenmesi

Oyunun Adı: Antabus Prömiyer Tarihi: 25.04.2015

Yazar: Seray Şahiner

Yönetmen: İlham Yazar

Oynayan: Nihal Yalçın

Işık Tasarımı: Mustafa Karakoyun

Müzik: Onur Yüce

Işık Operatörü: Ece Aksel

Ses & Efekt Operatör: Deniz Güzelmeri

Serap Uluyol'un "... Kızı" adlı Hikayesinden Esinlenilmiştir.

Semaver Kumpanya

[Trajedi & Dram](#) / [Tek Kişilik](#) / Tek Perde / 90 dk

Oyun, Leyla Taşçı adında genç bir kızın, köyünden İstanbul'a göç eden bir ailenin küçük kızı olarak yaşadıklarını, kadın olarak yaşamak zorunda bırakılan yaşam öyküsünü konu almaktadır. Leyla çocukken merak edip hayal ettiği İstanbul'a ailesiyle hiçte hayal etmediği bir şekilde, bir kamyonet arkasında, boğazı görmeden İstanbul'un en kaotik, en uzak bir köşesinde köyünden daha kötü şartlarda yaşamaya başlar. Ailesinin tek derdi ev alabilmek olduğu için Leyla'da amcasının önerisiyle tanıdık bir konfeksiyon atölyesinde ailesine destek olmak için çalışmaya başlar. Kazandığı tüm parayı ailesine veren Leyla dışarı çıkıyor diye mutludur. Konfeksiyon atölyesinde, Ömer adında bir çocuğa aşık olur. Ömerle evleneceklerinin hayalini kuran Leyla onu aldattığını görür yine de affeder. Ailesinin emanet ettiği patronu tarafından tecavüze uğrar. Ailesi katil olmsam diye hiçbir şey diyemez ve hastalanır yatak döşek yatar. İşe gitmesi için ailesi ısrar ettiğinde gider ve Ömer'e anlatır. Ömer onu kaçıracağını söyler, birlikte olurlar. Kaçmak için Leyla Ömeri bekler gelmez. O akşam babası tarafından eve geç gittiği için hastanelik olana kadar dövülür. Hastanede bebeği düşürdüğünü doktor söyleyince hamile olduğunu öğrenir ve ailesine Hayri... Zorla... diyebilir. Leyla bir süre sonra ailesinin bir şey dememesinin altında yatanı öğrenir. Ailesi kan parası adı altında Hayri'den para alışlardır ve bu sayede ev alabileceklerdir. Zorla bir dul yaşlı adamla evlendirilir. Kocasını Remzi çok içen ve döven bir adamdır. Evliliği boyunca her gün dayak yiyen Leyla hayata kalmanın yollarını arar. Evden dışarı çıkması bile yasaktır. Kocasını o istemeden onu birlikte olmaya zorlar. Sudan sebep kavgalar çıkartır, ailesinin onu başından attığını söyleyerek, hakaretler eder, döver, söver. Bu şartlar altında istemeden hamile kalan Leyla, hamile olduğunu dayak yediği bir gün hastaneye kaldırıldığında doktorlardan öğrenir. Doktorlar ona sormadan kocasına söylediler diye çok kızar. O gün hastanede, Ülker abla adında birini tanır ve onunla dostluk kurar. Ülker ablada kocasından kaçmış ve kimsesizlerin refakatçısı olarak hastanede kalmakta olan bir kadındır. Ülker abla ona akıl verir, nasihatlar eder, umut verir. Leyla yine istemeden ikinci çocuğa gebe kaldığında kocasından dayak yemeden korunmanın yollarını arar. Erkek çocuk olacağını söyler, hamilelik tehlikede der... Ama kız çocuğu olduğu doğunca ortaya çıkar yine dayak yemeye devam eder. Yaşamı çocuklarını kocasından korumak ve dayak yemekten korunmak üzerine geçer. Evden hastaneye gittiğinde ve ilk kızı Ayşe okula başladığında çıkar. Leyla'nın yaşamı hayatına giren tüm erkeklerden git gide

daha dayanılmaz bir işkence görmekle geçmektedir. Üstelik annesi de onu koruyan, anlayan ve hak veren bir kadın olmamakla birlikte, onu suçlayan susturulmuş ataerkil sistemin esir olmuş kadınlarından. Leyla, kocasından hem kendini korumak hem çocuklarını korumak için türlü yol dener ama hiçbir işe yaramaz. Kocasının onu öldürmek için şişle saldırdığı bir bayram sabahında yere düşen ekmek bıçağı ile kendini korur. Nefsi müadaafa diye salınır, artık bir nefes aldım diye sevinir ama üçüncü çocuğa hamiledir. Büyük kızı ayşe okuldan eve gazeteyle ‘seni annen katil’ diyorlar diye ağlayarak gelir... Üçüncü sayfa haberlerinden birinde yüzü yokken diğerinde adı vardır, diğerinde hem yüzü hem adı vardır.

Leyla, oyun boyunca birinin kızı, birinin karısı, birinin kardeşi, birinin annesidir. Leyla oyun boyunca kendini yok eden sistemin içinde yaşam mücadelesi veren bir kadındır.

Baba evinden koca evine kadar yaşadığı tüm süreçte baskı ve şiddet içinde yaşam mücadelesi veren bir kadının ağır yükleri, annelik sorumlulukları altında ezilmesini, acısını, sancılı, şiddet dolu yaşam mücadelesini anlatmaktadır. Yazan: Srmeöyle... Valla...

- **Oyunun ‘Arketipler’inin İncelenmesi**

-Persona Arketipi: Leyla, eril düzenin hakimiyeti altında uyumlanması, uysallaşması, susması, saklanması beklenen ve yargılanan, ötelenen, baştan çıkarıcı ötelenmiş, baskılanmış bir kadın olarak toplumsal güce uyum sağlayan bir pesona geliştirmek zorunda kalmıştır. Duygusal istismara, psikolojik, fiziksel şiddete maruz kalmış bir genç kızlıktan kadınlığa anneliğe giden sürecinde hep daha az eziyet çekmenin yollarını aradığını görmekteyiz. İsteddiği tek şey sadece sıradan huzurlu bir yaşam yaşamak olsa da, kadın olarak doğmanın ve onun kontrolü dışında yaşamasını istedikleri hayatı yaşamaktan başka çare bırakılmamıştır. Baba evinden başlayan ‘kız evlat’ olarak doğmanın bedelini yaşamakla zorunda bırakıldığı düzen içinde uyumlanmasının beklenmesi, ailesinin talepleri doğrultusunda yaşamıştır. Uysal, sessiz, söz dinleyen, babasından ve abilerinden korkan ataerkil düzene uyumlu kişisidir. İstanbul’a ailesi ile ilk kez gelen Leyla konfeksiyonda çalışmaya başlar. Bu onun ailedi dışında kendine geliştirdiği ikinci kişisidir da konfeksiyona giderken

oluşmuştur. İstanbula'a geldiğinden beri ilk kez çalışmaya başladığında dışarı .çıkacağı için mutlu olan Leyla, konfeksiyonda getir götür, temizlik işleri yaparak çalışmaya başlar. Ömer diye birine aşık olunca yerine aşık personası da eklenir. Ve işe gitmeden saçını uzun uzun tarar, yanalarını elleriyle kızartır, dudaklarını ısırırım, konfeksiyonda çalışan kızlar daha makyajlı ve bakımlı oldukları için o da kendini güzelleştirmeye çalışsara, Ömer'i kendine aşık etmek ister. Masum ilk duygularını yaşarken ilk kadın duygularının yansımaları, Ömer'e göstermek istediği kadınlık persona olarak değerlendirebilir. Evlendirildiğinde eşine geliştirdiği personası, çocuklarına anne olarak gösterdiği personası, çocuğunun okulunda öğretmenlere, velilere gösterdiği personası, Ülker ablayla tanıştığında gösterdiği personası... Leyla'da her insan gibi sosyal ve toplumsal durumlara göre persona geliştirmiş biri olarak karşımıza çıkar. Tüm personaları ana tek bir personadan beslenmektedir. Kol kırılır yen içinde kalır, yediği dayakları, uğradığı zulümleri söyleyemediği ve dışardan herşeyin güzel, iyi olduğunu göstermek için geliştirdiği, ele güne karşı bir personası vardır. Bunu daha çok çocuğu illk okula başladığında çıkartmıştır çünkü Ayşe okula başlayınca o da evden çıkabilmeye başlamıştır. Zaten yaşadığı şartlar, uğradığı şiddet arttıkça yıllar içinde daha az çocuklarıyla ilgilenmeye başlayınca, öğretmen Ayşe'deki değişiklik için Leyla'yı çağırdığında artık bu personayı taşıyamamaktadır. Yaşadıklarını saklayamadığı bir hale gelmiştir. Bunun dışında kocasına gösterdiği persona ona hizmet eden, onu idare eden ve sessiz, uysal davranışlarla onun alkolü bırakması için uğraşan, dayak yememek için türlü yollar arayan eş personasıdır. Leyla, sessiz, uysal, çaresiz olarak, yönelendirilen ve elinden gelenin en iyisi için çabalayan, hayatta kalmak için yaşamı ve çocukları için yollar arayan, katil olmamak, kendini öldürmemek, ya da öldürülmek için kendini kontrol eden, kocasını, yaşadıklarını idare eden bir personaya mahkum edilmiştir. Oyunu anlatan Leyla, artık bu mahkum edildiği personasını yırtmış ve korktuğu başına gelmiş olarak, hayatını anlatırken alaycı, mizahi bir üslup ile yaşatılanlara, olanlara gülerek kendi ruh sağlığını korumanın yollarını arayan bir personayla karşımıza çıkar. Bu persona sayesinde düşündüğü herşyi söyleyen, üslup olarak rahat ve mizahı bir bakış ile duygularını denetleyebilmektedir.

-Gölge Arketipi: Leyla, hikayesini anlatırken pek çok kere kendi gölgesiyle karşılaştığını ama bastırılmaya alıştığı için o da gölgesini yok saymaya,

bastırmaya devam etmek zorunda kaldığını görüyoruz. Konfeksiyonda patronu tarafından tecavüze uğradığında ailesinin başına bir şey gelmesin diye bir şey diyememiş ve bir ay evden dışarı çıkmamıştır. Burada da yaşadığı duyguları bastırırken gölgesini bastırdığını görüyoruz. Ömer'in bunu öğrenip onunla birlikte olduktan sonra kaçmak için gelmediğinde de, ailesinin patronundan kan parası olarak para aldığını öğrendiğinde de, babası ve abilerinin onu her dövdiğünde de, evlendirmek için zorla hali vakti yerinde biri ile, gelinlik bile giyemeden nikah masasına oturmaya zorlandığını da da, ailesinin kocasından başlık parası istediğini ve o parayla kumaşçı dükkanı açtıklarını öğrendiğinde de, kocasından her gün, çoğu zaman bayılana kadar dayak yerken de, istemediği halde kocası tarafından da birlikte olmaya zorlandığında aslında kocası tarafından tecavüze uğrarken de, istemeden hamile kaldığında da... Yaşadığı tüm zorlu duygularında, durumlarda, şartlarda daima kendini tutmak zorunda bırakılmıştır. Bunu yapmasının en büyük sebebi gidecek yerinin, parasının, ona kucak açan bir ailesinin olmaması ve çocuklarının olmasıdır. Gitmek istediğinde kocasının onu bulup daha çok dövmesinden, sokaklarda kötü yola düşmekten korkmaktadır. Yaşadığı tüm zor anlarda, sessizliği içinde biriken bir karanlık duygu büyümektedir. Bu duygu çaresizlikten bastırılmaya mecbur bırakılmaktadır. Leyle pek çok kere intihar etmeyi düşünmüş, denemiş ama yapamamıştır. Burada da gölgenin onu ele geçirdiği anlık duygular vardır. O herşeye rağmen yaşamak isteyen, çocuklarına iyi bir anne olmak isteyen biridir. Ya da kocasının içkiyi bırakması için antabus vermesine rağmen onu ölüp, katil olmasından korkmuştur. Evlatlarına babalarını öldüren bir anne, katil kızları denmesin diye de dualar etmektedir. Yaşadığı zorlu yaşamdan, her gece yediği dayanın bitmesi içi ya ölmesi ya öldürmesi ya da kocasından ayrılması gerekmektedir. Ayrılmak ile ilgili kaç kere adım atsa hep başarısız olmuştur. En sonun da kaçmak için ufak ufak harçlıklardan para biriktirmiştir. Kocasını biriktirdiği parayı bankanın bayram mesajı sayesinde öğrenmiş ve kavga etmeye başlamıştır. Küçük çocuğunu kucağından yere fırlatması, herşeyi kırıp dönmesi, 'patronun altından geçtin, ailen bile seni bana sattı, sokağa çıktığında herkes sana bakıyor, orospu...' diyerek çocuklarının yanında ağır hakaretler etmeye devam etmesi, şişle Leyla'nın üzerine öldürmek için yürümesi ile Leyla büyük bir cinnet geçirir ve kendini, çocuklarını o an korumak için yere düşen ekmeğe bıçağını alıp kocasını öldürür. Gölgesinin onu tamamen ele geçirdiği andır.

-Animus Arketipi: Leyla, animus arketipine sahiptir. Kişisel hayatındaki babasının yıkıcılığı, kolektif bilinçdışıdaki erkek, baba imgesiyle birleşmiş ve yaşamı boyunca babasının benzerinde erkeklerle sınanmıştır. Yıkıcı baba arketipi olarak otoriter, kontrolcü, kuralcı, yok edici bir güçle Leyla'nın yaşamına büyük etki etmektedir. Animusuyla olan ilişkisi kendini babasından, eşinin dayaklarından korumasının yolu olarak sürekli savaştı yönünü çıkartmıştır ama bu savaştı yönü yaşadıklarıyla savaşmak olarak görülmüştür. Çünkü eşinin ve babasının onu yok saydığı bir düzende var oluşu onlara bağlanmaktadır. Yaşamda, okumamış, gidecek bir yeri, işi, dostu olmayan yalnız bırakılmış bir kadın olarak sadece ona sunulan kısıtlı bir alanda şiddet görerek yaşamaya mahkum edilmiştir. Animus savaştı yönünü bile ancak gölgesi onu ele geçirdiğinde içgüdüsel olarak kendini ve çocuklarını korumak için ortaya çıkartmıştır. Baba arketipinin yıkıcılığı tüm yaşamını ele geçirmiştir. Aynı yıkıcılığı, mahkumiyeti, korkuyu şimdi kendi çocukları da yaşamaktadır.

-Anne Arketipi: Leyla, koruyan, sevgi, bereket ve şefkat imgesinin yansiyacı anne arketipinin karanlık, olumsuz yönüyle karşılaşmıştır. Korkutucu, cadı, kıskanç, sınırlandırıcı, çıkarıcı anne arketipini yaşamında daha çok kişisel annesiyle uyumladığını görmekteyiz. Leyla, anne arketipinin olumsuz yönlerini yaşamında daha çok hissetmiştir. Kişisel annenin onu koruyamadığını, anlatamadığını, evlendikten sonra da 'ben seni böyle mi yetiştirdim, ne biçim anasın sen, eşini idare et, kadınlık yap...' diyerek sürekli eleştirdiğini görmekteyiz. Leyla içsel var oluşunda annesinden beklediği ve ihtiacı olan o şefkat ve korumacılığı görmediği için sürekli annesiyle bir çatışma ve uyumsuzluk içindedir. Annesinin torunlarına karşı şefkatli olduğunu ve Ayşe'nin annesini çok sevdiğini görünce mutlu olsa da, neden beni de böyle sevemedin diye düşünmeden geçemez. Şimdi de o Ayşe için iyi anne olmak istesede, kullandığı sakinleştirici, uyuyamadığı için aldığı uyku hapları, sürekli dayak yediği için kafasını kaldıramaz haldedir ve çocuklarıyla ilgilenemeyecek duruma gelmiştir. Çocuklarını korumak için elinden geleni yapsa da çaresizce kendini aynı yerde, dayak yerken gördükçe artık bunu rededen bünyesi kendini herşeye ve herkese kapatmıştır. Ruhsal hastalığı arttığı için uyku hapları alarak gündüzleri uyur, çocuklarına bakamaz, Ayşe kardeşine bakmaya çalışmaktadır. İlk çocuğu olduğu zamanlarda kendini onu korumaya adanmış, koruyucu, sevgi dolu anne

olmak için çabalayan Leyla, yıllar içinde gördüğü, yaşadığı şiddetin artmasıyla, git gide çaresizleşmiş ve Ayşe'i babasından korumak için herşeyi yaparken şimdi Leyla kızına kızarak, tokat atarak susturmaya, başından savmaya başlamıştır. Bu da Leyla'nın çaresizce kendi anne arketipiyle özdeştiğini ve biliçli olarak yaptığı tüm seçimler engellendikçe, çaresizlik içinde kaldıkça, kendini kaybettikçe, kendini uykuya verir ve yaşadığı, özdeşim kurduğu yıkıcı anne arketipi o fark etmeden, bilinçsiz halde olmayı seçtikçe içinden çıkmakta ve kendi çocuklarına yansımaktadır. Leyla, hem kendini yıkıcı anne arketipi etkisindedir hem de bilinciz halde olduğunda içinden bu arketipin yansıması çıkmaktadır.

-Düzenbaz(Hileci) Arketipi: Leyla'nın yaşamına giren tüm erkekler aynı zamanda, düzenbaz arketipini yansıtır. Öncelikle babası konfeksiyonda kızının çalışmasına izin verir, amacı kızının kazandığı paraya da ihtiyacı olmasındadır. Leyla, kazandığı her kuruşu ailesine getirmesi gerektiğine inandırılmıştır. Onun tek deri biraz hava almak ve çalışabilmektir ama ailesi emeğinin karşılığını hiçbir şekilde vermeyerek burada hileci arketipini yansılamaktadır. Bu da Leyla'nın yaşamı boyunca emeğinin karşılığını almamasına alışmasını sağlayacaktır. Onu ilk sömüren ailesi, babasıdır.

Konfeksiyonda, hakkından daha az maaşla, sigortasız onu çalıştıran patronu Hayri'de ona önceleri iyi, babacan tavrını göstermiş ve mesaiye kalmaya zorladığı bir gece, tecavüz etmiştir. Burada karşısına çıkan ilk büyük yıkım yaşatan kişi patronu Hayri'dir.

Ömer'e başına gelenleri anlatır ve birlikte olurlar. Aslında bu birliktelik de tam anlamıyla Leyla'nın düzenbaz arketipiyle karşılaştığı başka bir andır. Leyla evlenmek istediği için hiç Ömer'e yakınlaşmamıştır. Fakat bu başına gelenleri ağlayarak anlatır, Ömer onu teselli eder, evleneceğiz, seni bırakmam diye onu avutur, sakinleştirir, sevgi gösterir ve sonra onunla birlikte olmak ister. Leyla yaşadıklarından sonra böyle bir şey istemese de sevilme ihtiyacı ve Ömer'in yanında olmasının karşılığı olarak yarı gönlü razı kabul eder. Yaşadığı onca şeyden sonra da kendi arzuları için türlü diller döner Ömer, Leyla'ya kaçacaklarını söyler, onu parkta beklemesini söyler gider. Leyla bekler ama Ömer gelmez. Önce kaçtığını konduramaz, Hayri abiye gitti, başına bir iş açacak, benim yüzümden katil olacak diye endişelenir. Ama kaçtığını anladığında sevdiği adam

tarafından aldanmış ver terk edilmiş olduğunu, aslında yine tecavüze uğradığını da fark eder. Bu da sevdiği adamın düzenbaz arketipine örnektir.

Babası ve amcasının Hayri'nin ona tecavüz ettiğini öğrendiğinde katil olmalarından korkmasına rağmen babası tarafından Ömer'le kaçmak için beklediği o akşam eve geç gittiği için ölesiye dövüldüğünde, hastanede düşük yaptığını öğrenir ve ailesi de böylece başına gelenleri öğrenmiş olur. Ama Leyla'nın korktuğu şey olmaz çünkü babası ve amcası Leyla'nın başına gelenleri karşılığını kan parası olarak almışlardır. Ev almak için paralarını tamamlamışlardır. Bu da ailesinde gördüğü başka bir düzenbaz arketipinin yansımasıdır. Babası, dul, hali vakti yerinde bir adamla Leyla'yı evlendirir. Leyla, kocasından ilk dayak yediğinde, aileme giderim dediğinde, 'ailen seni kabul etmez...' dediğinde kocasından öğrenir. Ailesinin, Leyla'yı başlık parası karşılığında verdiğini öğrenir. Ailesi Leyla'nın acılarından, yıkımından paralar alarak ev, dükkan, iş sahibi olmuşlardır. Leyla bunu kocasından öğrendiğinde, ailesinin düzenbaz arketipinin yansımasıyla karşılaşır. Leyla, kocasından sürekli dayak yemektedir. Her akşam gördüğü şiddette kocasının düzenbaz/hileci arketipiyle karşılaşmaktadır.

-Hükümdar / Kral Arketipi: Leyla'nın babası ve kocası Remzi onun yaşamındaki hükümdar yani kral arketipine de örnektir. Otoriter, kuralcı, yasaklar koyan davranışlarıyla Leyla baba evinden koca evine geçmiş ve birinin kızı iken şimdi de birinin karısı olarak yaşamaya mahkum edilmiştir. Baba evinden iş için evden çıkabiliyorken, kocasının evinde başlarda hiç sokağa çıkmasına izni yoktur, sonraları Ayşe kızı büyüdüğü için, okula götürmek için çıkmaya başlamıştır. Aynı zamanda her akşam içki içen Remzi, birlikte olmaya zorlayan, gereksiz yere kavga çıkartan, döven, arada Leyla'yı içmeye, oynamaya zorlayan ve sonra da hakaretler eden bir adamdır. Bu da büyük bir baskı ve otorite içinde yaşadığının göstergesidir.

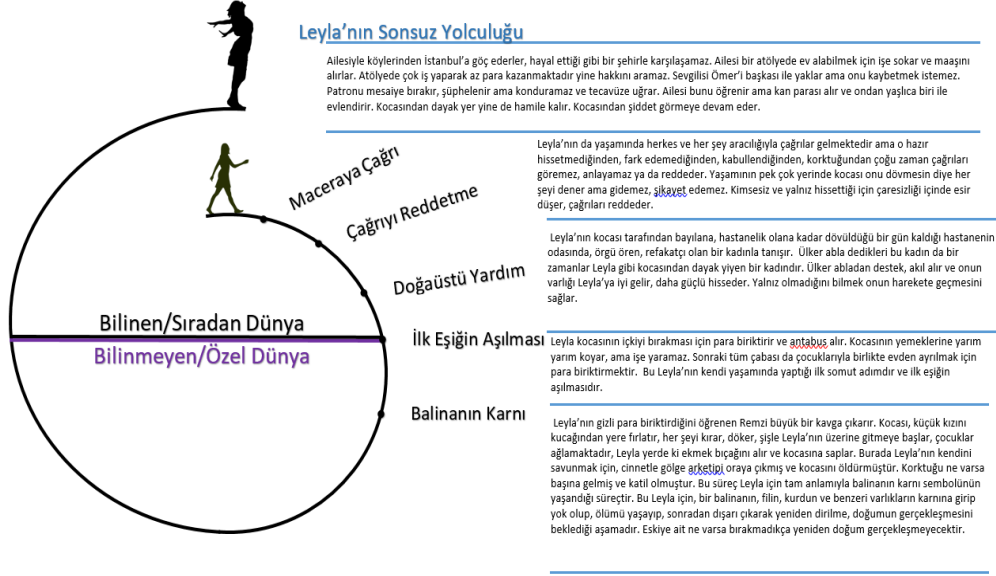
-Yaşlı Bilge Arketipi: Leyla yine dayak yerken bayılır ve hastaneye kaldırılır. İlk kez hamile olduğunu öyle öğrenir. Ve orada refakatçi olarak kalan Ülker abla dedikleri, sürekli örgü ören bir kadınla tanışır. Sonra hastaneye yine gittiğinde karşılaşır. Ülker abla da bir zamanlar Leyla gibi kocasından dayak yiyen bir kadındır. Çocuğu için çoğu kez katlanmış Ülker abla, oğlu askere gidince, kocası yine onu dövmeye başlayınca daha fazla dayanamayacağına karar

verir ve kaçar. Gidecek hiçbir yeri yoktur, aklına hastane gelir ve orada kalmaya başlar. Kızılıya kan verir, meyve suyu, kraker yiyip karnını doyurarak birkaç gece geçirir. Sonraları kimsesi olmayanların refakatçılığını yapar, hastanede yaşamaya başlar. Leyla ile de onun refakatçısı olduğunda tanışır. Leyla'ya akıllar verdiğini, dağıldığı bir gün, istemeden de anne olmuş olsan yine onlara karşı sorumlusun diyerek kendini toparlaması gerektiğini hatırlatır. Leyla da, Ülker abla başardıysa ben de denerim diye cesaretlenir. Leyla'nın yaşamında Yaşlı bilge arketipi olarak Ülker ablayı görmekteyiz. Onu destekler, akıl verir, dinler. Bu biraz olsun Leyla'ya alan veren bir dostluktur.

-Aşık Arketipi: Leyla, Ömer'e duyduğu aşk bu arketipe örnek verilebilir. Kendi varlığını diğer bir eşin varlığıyla anlamlandırma ihtiyacı duyan Leyla aşık arketipini yansıtmıştır.

-Çocuk Arketipi: Leyla, istemeden hamile kalmıştır. Zorlu yaşamı içinde çocuk arketipinin dönüştürücü, mucizevi alanı ile yaşama bağlanmıştır. İçinde daha çok yaralı çocuk arketipi vardır ve uzun zamandır saklanmaktadır. Bu yüzden çocuk arketipi Leyla'nın yaşamında gözle görülecek bir değişime sebep olmaz. Kendi çocuğu olunca, onunla birlikte okula giderek, onunla ödev yaparken kendine bir sığınak var etmiştir. Mucizevi çocuğu çocuklarıyla hatırlasa da, yaralı çocuk arketipi onun tüm yaşamında kendini göstermektedir.

- Oyunun ‘Kadın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ Aşamalarının İncelenmesi



Şekil 9. Leyla'nın Sonsuz Yolculuğu

-Leyla'nın Maceraya Çağrı ve Çağrıyı Reddetmesi Aşaması: Her kahraman gibi Leyla'nın da yaşamında herkes ve her şey aracılığıyla çağrılar gelmektedir ama o hazır hissetmediğinden, fark edemediğinden, kabullendiğinden, korktuğundan çoğu zaman çağrıları göremez, anlayamaz ya da reddeder.

Leyla, ailesiyle birlikte köyünden İstanbul'a göç eder. Aslında ilk çağrı hayal ettiği İstanbul'u, boğazı göremeyip, dar, çamurlu, uzak bir yerine taşınınca gelmektedir. Bu yaşamaya başladığı yer ve evden dışarı çıkmasının yasaklanmasıyla, babasının ve ailesinin artan kuralları ilk maceraya çağrıdır. Böyle giderse hayal ettiği gibi olmayacağını içsel olarak hissettiği zamanlardır. Ama çağrıyı görebilecek durumda, şarlara sahip değildir.

Leyla, konfeksiyonda aşık olduğu adam Ömer'i başka biri ile görür. Bunu sorduğunda, Ömer bir erkek olarak ihtiyaçları olduğunu ve o kızında öyle biri olduğunu ama onu sevdiğini söyler. Bu yaşamda ona gelen ikinci bir çağrıdır. Ömer'in yapacaklarının haber gelir. Ama Leyla çok aşık olduğunu ve onsu

olmayacağını düşünür. Evden çıkıp işe ponu görmek için gitmek bile ona yaşam enerjisi vermektedir. Ve bu yüzden dediğine inanır, çağrı reddedilir.

Konfeksiyonda patronu mesaiye kalması için bahaneler kullanır, gereksiz iş çıkartır, başına gelecekleri sezer ama konduramaz. Bu yüzden kaçmaz, gitmek için bahane bulamaz. Ondan istenenleri yapar ve çağrıyı reddeder. Büyük bir yıkım yaşar. Ailesinin başın abir şey gelmesin korkusundan ailesine söyleyemez, polise şikayette bulunmak aklına gelmez ya da cesaret edemez böylelikle çağrıyı reddeder.

Bir ay işe gitmez, o süreçte merak ederek Hayri gelir, korkusuna hiçbir şey diyemez, ailesinin ısrar ile yine işe başlar. Sessizliğini bozamaz, çağrıyı görmez ve reddeder.

Ömer'e başına gelenleri anlatır. Ömer, onunla evleneceğini söyler ve sonra birlikte olmak ister. Leyla, niyetini anlayamaz ve çağrıyı görmez reddeder. Kaçmak için bukuşacakları yerde beklediğinde Ömer gelmez, Leyla için başka bir yıkım olur.

Babası geç kaldı diye onu dövüp, hastanelik olduğunda hamile olduğunu ve bebeği kaybettiğini öğrenir. O süreçte kendi bedeninde gerçekleşen dönüşümün, aybaşı döngüsünü takip etmemiş, çağrıyı fark edememiştir yani çağrıyı redetmiştir.

Babası ve amcası olanları öğrenip sessiz kaldığında, ailesinin kan parası karşılığında sustuğunu anlamaz. Soru sormaz, ailesiyle yüzleşmez, hakkını savunmaz ve çağrı gelir, korkusundan aklına bile getirmediği için sessizliğini korur, çağrıyı reddeder.

Babası dul yaşı büyük biri ile evlendirmek ister. Gelinlik bile giyemez, ailesi ayakkabılarının arkasına basa basa nikaha gelirler, tüm çağrıları görür ama cesaret edip, istemediğini söyleyemez, karşı duramaz evlenir, çağrıyı kabul eder.

Kocasını her akşam içki içer ve o istemeden zorla onunla birlikte olur, dayak atar. Ailesin onu kaçasına başlık parasıyla verdiğini ve bu para ile iş kurduklarını kocasından öğrenir, büyük üzüntü, kabulleniş ve çaresizlikle çağrıyı reddeder.

Leyla'nın bundan sonra ki süreci aynı şekilde devam eder, her akşam dayak yer, istemeden birliktelik yaşarı hakarete uğrar. Tüm çağrıları çaresizlikten

rededer. Dayak yemekten hastanelik olduđu zamanlar bile korkusundan polise şikayet edemez, ailesinin yaptıklarından onlara bir şey diyemez ve büyük çaresizlik içine mahkum olur. Yaşamının pek çok yerinde kocası onu dövmesin diye herşeyi dener ama gidemez, şikayet edemez. Kimsesiz ve yalnız hissettiği için çaresizliği içinde esir düşer, çağrılarını reddeder.

-Leyla'nın Doğaüstü Yardım / Akıl Hocası İle Tanışma Aşaması:

Leyla'nın kocası tarafından bayılana, hastanelik olana kadar dövüldüğü bir gün kaldığı hastenenin odasında, örgü ören, refakatçi olan bir kadınla tanışır. Ülker abla dedikleri bu kadın da bir zamanlar Leyla gibi kocasından dayak yiyen bir kadındır. Ülker abla, oğlu askere gidince, kocası yine onu dövmeye başlayınca daha fazla dayanamamış ve kaçmış. Gidecek hiçbir yeri olmadığı için aklına hastane gelmiş ve o günden beri orada kimsesi olmayan hastaların refakatçısı olarak barınmakta ve refakatçi yemeği ile karnını doyurmaktadır. Leyla yıllardır yalnız olan ve çaresizliğini kimseyle paylaşamamış bir kadın olarak, Ülker ablanın yaşadıklarını dinleyince onunla bağ kurar. Leyla'ya kendi yaşam deneyimleriyle akıllar verir, dağıldığı ve çocuklarıyla ilgilenemediği zamanlarda nasihatlar eder. Evine gelir ve onu topalarlamak için yönelendirir. İstmeden de anne olmuş olsan yine onlara karşı sorumlusun diyerek yapması gerekenleri hatırlatır. Burada Leyla için, Ülker ablanın zamanla yaşlı bilge arketipine ve akıl hocası aşamasında yaşamında önemli bir rol oynadığını görmekteyiz. Leyla, Ülker ablanın kocasından kurtulduğu gibi, oda kocasından kurtulmak için umut etmeye, yollar aramaya başlar. Ülker abladan destek, akıl alır ve onun varlığı Leyla'ya iyi gelir, daha güçlü hisseder. Yalnız olmadığını bilmek onun harekete geçmesini sağlar.

-Leyla'nın İlk Eşiğin Aşılması: Leyla kocasının artan şiddeti artık çocuklara da bulaşmakta olduğu için, kocasının içkiyi bırakmasının yollarını düşünür. Ülker abla, antabu ver, alkolik tedavilerinde kullanılır diye hastanede öğrendiğini öneri olarak söylediğinden beri, ilaç için para biriktirmeye başlar. Antabus reçete ile verilen bir ilaç olduğu için, Ülker abladan yardım ister. yarım yarım kocasına vermeye başlar. Bu ilk eşiği geçtiği aşamadır. Ama ölecek diye uykular kaçır, uyku hapi kullanarak kendini sakinleştirmeye çalışır. Çok dağılmaya başladığında, Ülker abla kendine gelmesi için onu uyarır. Sonraki tüm çabası da çocuklarıyla birlikte evden ayrılmak için para biriktirmektir. Ayşe'nin

okulu için, ev için, içtiği bira şişelerini satarak verdiği paralardan arttırarak bir banka hesabı açar. Amacı çocuklarıyla birlikte kaçmaktır. Bu Leyla'nın kendi yaşamında yaptığı ilk somut adımdır ve ilk eşiğin aşılmasıdır.

-Leyla'nın Balinanın Karnı Aşaması: Leyla bayram günü yakında gidecekleri için heyecanla çocuklarını giydirmiş, kocasını beklerken, Remzi'ye bankanın Leyla adına yolladıkları Bayram tebriği ulaşır. Leyla'nın gizli para biriktirdiğini öğrenen Remzi büyük bir kavga çıkartır. Kocası, küçük kızını kucağından yere fırlatır, herşeyi kırar, döker, şişe Leyla'nın üzerine gitmeye başlar, çocuklar ağlamaktadır, Leyla yerde ki ekmek bıçağını alır ve kocasına saplar. Burada Leyla'nın kendini savunmak için, cinnetle gölge arketipi oraya çıkmış ve kocasını öldürmüştür. Korktuğu ne varsa başına gelmiş ve katil olmuştur. Bu süreç Leyla için tam anlamıyla balinanın karnı sembolünün yaşandığı süreçtir. Mahkemede nefsi müdafa olduğu için serbest bırakılır. Biraz olsun rahatlayacakken, haberlerde isminin, yüzünün görüldüğü gazeteler eline ulaşır. Ayşe ağlayarak gelir; okulda çocuklar 'senin annen katil' demişlerdir. Üçüncü sayfa haberi için, hunharca, düşüncesizce yüzü ve ismi kullanılan Leyla ve çocukları için yaşadıkları zorluklar devam edecek gibidir. Bu Leyla için, bir balinanın, filin, kurdun ve benzeri varlıkların karnına girip yok olup, ölümü yaşayıp, sonradan dışarı çıkarak yeniden dirilme, doğumun gerçekleşmesini beklediği aşamadır. Eskiye ait ne varsa bırakmadıkça yeniden doğum gerçekleşmeyecektir. Leyla bu aşamaya geldiğinde oyun biter. Yeniden doğuşun olup olmayacağı seyirciye bırakılır.

- **Oyunun 'Hikaye Anlatıcılığı ve Propp'un Masal Biçimbilimi' Açısından İncelenmesi**

'Antabus' oyunu, üçüncü gazete haberlerinde çokça rastladığımız ve çevirdiğimiz aile içi şiddetin, facia haberlerine örnektir. Kadının çocuklarıyla yaşadığı toplumda, ailesinde, evi dediği yerde nasıl büyük bir çaresizlik ve kimsesizlik yaşadığının simgeleşmiş halidir. Gidecek hiçbir yeri olmayan bir kadın ne yapabilir? Yerinden, yurdundan, kendinden, özünden kavdurulmuş, baştan çıkarı olarak etiketlenmiş, saklanmaya, susmaya, sessiz kalmaya en önemlisi kabullenmeye mahkum edilmiş bir kadın sesini duyuramayacağı şartlarla sınırlandırıldığının gösterildiği bir oyununudur. Oyun, Leyla'nın yaşadıklarını mizahi bir dille hikaye anlatıcılığı ön planda anlatmasıyla

sahnelenmektedir. Oyun boyunca, Leyla seyircinin direk gözlerinin içine bakarak, soru sorar, aralarında dolaşarak sohbet eder gibi yaşadıklarını anlatır. Onunla büyük bir bağ kuran seyirci, Leyla ile tüm sürecine dahil olur, onunla güler, ağlar, düşünür, kızar. Leyla yaşadıklarına, acısına gülmeyi öğrenmiş ve kendi varlığını kanıtlamak için hayatta kalma mücadelesi vermiş bir kadındır. Leyla'nın yaşadıklarını dinlerken bir insansın sevgisizliğin en derine indiğinde, öfkesinin yarattığı şiddetle yıkımlara neden olabilir. Tüm yıkımların ve şiddetin temelinde sevgisizlik olduğuna oyun işaret etmektedir. Acı ve mizah dengesi içinde yaşadıklarını anlatan Leyla, hayatla, acısıyla, yaşadığı zulüme gülerken iyileşmeye, şifalanmaya çabalayan kadınlardan sadece biri olduğunu bize hissettirir. Oyunda, hikaye anlatıcılığı çerçevesinde, oyuncunun direk seyirciyle göz göze bağ kurarak, konuşarak sahnelenmiştir. Ara ara yaşadıklarını canlandırıp, birkaç aksesuarla oynadığı sahneler olsa da genellikle boş mekanda kadın kendi hikayesini seyirciye anlatmaktadır. Bu yüzden anlatı tiyatrosu örneklerinden biri olarak tek kişilik kadın oyunu örneklerindedir.

Çizelge 6. “Antabus” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

“ANTABUS” OYUNUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)

- Leyla, ailesi ile İstanbul’a göç eder.
- Leyla, bir konfeksiyon atölyesinde çalışmaya başlar.
- Leyla, patronu tarafından tecavüze uğrar.
- Leyla, sevdiği adam Ömer’le kaçmak için parka gider. Ömer gelmez.
- Leyla, babalarının istediği bir adamla zorla evlendirilir.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)

- Leyla, İstanbul’a geldiğinde evden dışarı çıkmaz, ailesinin yasaklarıyla yaşar.
- Patronu ona tecavüz ettiğinde, ondan bilmesinler diye, katil olmasınlar diye korkusundan ve utancından herşeyi ailesinden saklar.
- Leyla, Ömer ile buluşacak, kaçacaklar diye bekler. Eve geç döndüğünde babası bu saatte dışarıdaydı diye onu hastanelik edene kadar döver.
- Bebek düşürdüğünü hastanede öğrenir ve babası tecavüze uğradığını öğrenir.
- Patronu Hayri’den ailesi kan parası almıştır, hesap soramaz, susar.
- Dul ve yaşı büyük bir adam olan Remzi ile evlendirilir.
- Kocası evden dışarı çıkmasını yasaklar.
- Kocası tarafından sürekli şiddet görmektedir.
- Kocası para vermez, baskılar, yasaklar koyar.
- Kocası Leyla, istemeden onunla birlikte olur.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)

- Leyla, kızı okula başladığında onu okula götürmek için evden çıkar.
- Leyla kocası içkiyi bıraksın diye gizli gizli ‘Antabus’ ilacını verir.
- Leyla kaçmak için kocasının verdiği harçlıklardan, kızının okulunun istediği paralarda, bira şişelerinin depozyosundan kalan paraları biriktirerek bir hesap açar, amacı kaçmaktır.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma)

- Patronu Hayri tecavüz ettikten sonra, Leyla bir şey dedi mi diye onu kontrole evlerine gelir.
 - Ömer, Leyla ile yakınlaşmak için onunla ilgili bilgi toplar.
 - Kocası Remzi Leyla'nın başına gelenleri evlenmeden önce öğrenir.
-

Çizelge 6.(devamı) “Antabus” Oyununun Propp’un Otuz Bir İşleviyle İncelenmesi

“ANTABUS” OYUNUNUN PROPP’UN OTUZ BİR İŞLEVİYLE İNCELENMESİ

5. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)

- Patronu Hayri tecavüz etmeden önce Leyla mesaiye kalsın diye türlü iş çıkartır.
- Ömer Leyla’nın başına gelenleri öğrenir, onu teselli eder, onu kaçıracağını, bırakmayacağını söyler ve birlikte olmak için herşeyi yapar.
- Babası Hayri’den Leyla’nın kan parasını ister.
- Babası, başlık parası karşılığı yaşı büyük, dul, alkolik bir adamla Leyla’yı evlendirir.
- Kocasını Remzi evlendikleri ilk bir ay Leyla’yı dövmez.

6. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)

- Leyla mesai için bahanler ürettiğini fark edemez, aldanır.
- Leyla, Ömer’in onunla kaçacağına inanır birlikte olur ve onu bekler.
- Leyla, evlenmek istemediğini söyleyemez, babasına karşı duramaz.
- Kocasını onu dövdüğünde, ailesi onu başlık parasıyla verdiğini öğrenince iyice güçsüzleşir, korkar ve şikayet edemez.
- Kocasının artan şiddeti karşısında o da ruhsal çöküntü yaşar, uykuları kaçır, uyku hapları alır, çocuklarıyla ilgilenemez ya da onlara kızar, tokat atar. Psikolojik olarak kendini kaybetmektedir ve kocası gibi şiddet gösterir.

7. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)

- 8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
- Leyla, babasından ve abilerinden dayak yiyerek yaşamıştır.
- Leyla evlenince kocasından sürekli hem psikolojik hem fiziksel şiddet görür.
- Leyla tecavüze uğradığı için, bu eksikliğinden ailesi faydalanır ve hem Hayri’den hem Remziden para alarak, Leyla’nın üzerinden ev ve iş sahibi olurlar.
- Kocasını Remzi kızını Ayşe’ye de vurmaya başlar.
- Kocasını Leyla’nın ondan gizli para biriktirdiğini öğrendiğindeki küçük kızlarını kucaklarından yere fırlatır ve evin altını üstüne getirir. Şişle Leyla’nın üzerine yürür.

8. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur.

Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)

- Leyla kocasını içkiyi bıraksın diye ‘Antabus’ ilacını verir.
- Leyla, çocuklarıyla birlikte kaçmak için para biriktirir.
- 9. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
- Leyla, kocasının veridği harçlıklardan para biriktirmeye başlar amacı çocuklarıyla birlikte kaçmaktır.

10. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)

- Tüm korkularına rağmen Leyla evden kaçmak için harekete geçer. Her gün eline geçen uçkuruşu bankaya yatırır.

11. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (bağışçının ilk işlevi)

- Bayram sabahı, banka da hesap açıp para biriktirdiğini öğrenen kocası şişle Leyla’nın üzerine doğru gelir.

12. Büyülü nesne kahramana verilir. (büyülü nesnenin alınması)

- Leyla, şişle üzerine gelen kocasını gördünce, yerdeki ekmeğe bıçağına gözü çarpar ve alır.

13. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (çatışma)

- Kocasını Remzi üzerine doğru hamle yaptığında, Leyla ekmeğe bıçağına geçer.

14. Saldırgan yenik düşer. (zafer)

- Remzi kocası ölür.

15. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (giderme)

- Leyla, nefsi müdafadan hüküm girmez, serbest bırakılır.

16. Kahraman geri döner. (geri dönüş)

- Leyla biraz olsun rahat yaşayacağını düşünürken, gazete yüzü ve ismiyle üçüncü sayfa haberi olmuştur. Kızına okulada; ‘senin annen katil’ denilmiştir. Tüm bunlar içinde kahraman çıkması gereken balinanın karnında herşeyi bırakıp özbenliğine geri dönme aşamasındadır.

Propp'un masambiçimi kuramı üzerinden 'Antabus' oyunu karakteri Leyla'nın anlattığı hikayeler doğrultusunda inceleme yaptık. Anlattığı ve yaşadığı olaylar farklı zaman ve yerlerde, farklı kişilerle gerçekleşse de aynı işleve hizmet ettiği ortaya çıkmaktadır. Propp kuramını hazırlarken otuz bir işlev'in hepsinin veya aralarındaki diğer işlevleri olmama olasılığının altını çizer. Ama değişmeyen şey kahramanın saldırganla karşılaşması, yardımcı nesne, kişiler sayesinde onu yenmesi ve kendine dönüşünü gerçekleştirmek için ustalık gösterere asıl öz evine geri dönmesidir. Görüldüğü gibi bu aşamalar vardır. Lakin işlevlerin otuz birini görmeyiz çünkü Leyla kahramanın sonsuz yolculuğunda da balinanın karnı aşamasında kaldığında oyun bitmiştir. Yeniden doğumu gerçekleşip gerçekleşmeyeceği seyirciye bırakılmıştır. Propp kuramında da arada bazı işlevler olmasa da aynı işlevler döngüsünde yaşamının tekrar ettiğini ve kocası ile karşı karşıya geldikten sonra gazete haberleri sayesinde yeniden doğacak an, yaşadıklarının hepsi onu başka bir aşamaya getirdiği için, aşması gereken bir balının karnı ve kendi özbenliğine geri dönme süreci vardır.

- **Oyunun 'Kadın Mitleriyle' İncelenmesi**

Leyla, arkaik dönemden günümüze kadının tarihsel süreci doğrultusunda incelediğimiz başlıklar ve mitlerin kolektif aktarımında kadının yaşadıklarının toplumsal modern imgelerinden biridir. Oyun, geçmişten günümüze kadın aynı çaresizlik, zulüm, ötekileşme, baskı altında sınırlandırılarak yaşamaya mahkum edildiğinin örneklerinden biridir. Mitlerin içinde havva imgesi ile özdeşim kurdurulmuş, Leyla'dan başına gelen herşeye susması, kaullenmesi, itaatkar olması istenmiş ve o da bunu yerine getirmiştir.

Havva mitinin bir uzatısı olarak modern zamanlarda karşımıza Leyla çıkmaktadır. Temelinde Havva mitinin uzantısının örneği gördüğümüz Leyla'da bir de çevresi tarafından sürekli yok sayılıp, yaşadıkları, acıları görmeyen, anlamayan bir erkek egemenliği içinde çevresindeki erkekler tarafından kötücül bir yapı içine hapsedildiğinden dolayı da Medusa mitinin uzantısını da yansıtmakta olduğunu belirtmeliyiz.

Medusa kötücül gözleri ve saç bölgesindeki yılanlarıyla edebi ve sembolik olarak hiç kimsenin yüzüne bakacağı bir kadın değildir. O, dışı canavarlarının kraliçesidir. Yeteri kadar şanssız bir erkek ona baktığında taş döner. Erkekler

tarafından kadına atfedilen, öldüren güçleri çok açıkça temsil edebilen tipik bir kadın canavardı. Medusa'nın dişi canavar olarak temsili erkeğin kadın hakkında duyduğu birçok görüntü arasındadır. Mitin öyküsü aynı zamanda erkeğin kadına olan korkusunu önde tutar. Leyla'da Medusa gibi çevresindeki erkekler tarafından kadınlığının cazibesinden korkularak yasaklarla kontrol edilmeye çalışılmış ve göz göze gelinmeden kalpten bağ kurulmadan Leyla kullanılmıştır. O da sessizliğinin altında bakışlarında bu ölümcül hissi yaşayan kadınlara örnektir. Hayatından geçen her erkeği lanetle andığını görmekteyiz. Leyla, çevresindeki erkekler tarafından bastırılmış, Havva'nın itaakarlığı ile erkeklerin onda gördüğü Medusa'nın isyanı arasında çaresizce baskıya boyun eğmiş ve bitmeyen şiddet, zulüm görmüş, çocuklarını korumak, kendini korumak için içindeki dişil canavarı çıkarmaya zorlanmıştır.

- **Oyunun Değerlendirilmesi**

İnsan acıya değil, yıkıma değil, şiddete değil de neşeye, sevgiye tutununca hayatta kalmanın yollarını aramaya, bulmaya da başlamaktadır. Bunu en iyi becerebilen de yaşadığı zulüm ve acılara rağmen yine kadındır. Çünkü kadın kendi dişil doğası gereği şefkat ve sevgiyle iyileştiren ve yeniden doğuma vesile olan varlıktır.

Yaşamında bir çiçeği, çocuğunu, hayvanları birilerini severek iyileşmenin anahtarını kalbinde taşıyan bir yaratılışa sahiptir. Bu onun en büyük dişil gücünün yansımasıdır. Yüzyıllardır ataerkil düzende erkek zihniyetin anlattığı hikaye ve mitlere, kadında gördükleri tehlikeli, baştan çıkarıcı, dişil canavar yönlerine rağmen asla rededemedikleri en temel özellikleri sevgi güçleridir. Bunu da annelikle sınırlandırara onları sadece bir alan içinde tutulduğunda kontrol edileceğine dair anlayışla ataerkil yapının taşlarını kurmuş olanların aslında temelin de korktukları kadının sevgisi, sevmebilme yeteneği ve yeniden sevgiyle doğma, doğurma yaratılışının verdiği gizemli güçleridir. Oyunda sevmeyi bilemeyenlerin zulümlerinin en büyüğünü kendilerine yaşattığını, kadının herşeye rağmen sevebildiğini görebilmekteyiz. Bunu Leyla hikayesini acılarına gülerek, mizahi dille yaşadıklarını anlattığından, yeniden yaşamının yolunu bulduğunu gördüğümüz için anlarız. Oysa yaşamında sevgisizliğin esiri olmuş ataerkilin uzantısındaki babası, abileri, patronu, sevdiği Ömer, kocası Remzi de en çok sevgisizliğin zulüme dönüşmüş halinin yansıması görülmektedir. Leyla'nın

yaşadıkları ataerkil düzende kendi hanelerinde kolları yen içinde kalmış, kan içip kızılıcık şerbeti içtiğini söyleyen nice kadınla aynıdır. Oyun o kadınların varlıkları için çektiği zulümleri biliriz, görürüz, duyarız ama tepkisiz, duyarsız kalırız çünkü başkalarının acılarını üstlenmek acılarımızı arttırır. Sessizce böyle olması gerektiğine inandırılan düzeni devam ettirmek için yine eril düzenin verdiği rollerimizi uysallıkla oynamaya devam ederiz.

Tek kişilik kadın oyunu olarak ‘Antabus’ sahnelendiği zaman izleyen de bir tokat etkisi yaratmıştır. Tyatro sanatının yaşamın bir aynası olarak, gerçeklerle yüzleştirmede, fark ettirme, sorunları gösterme, düşündürme ve özdeşim kurarak anlatması yaşamın içinde kendi hikayelerini duyurmak isteyen kadınların hikayelerinin daha çok artmasına olanak sağladı. Çünkü kadın artık yaşamda değil aynı zamanda tiyatro sahnesinin yaşamında da hikayelerini duyurmak, yeniden yazmak ve var oluşlarını kutlamak, kutsamak ihtiyacı duymaktadırlar. Bunun en kök nedeni anaerkinden ataerkil yaşam anlayışı içinde kadının ötelenmesi, bastırılması, nesneleştirilip, ötekileştirerek kendi doğasından ve varoluşundan koparılmaya çalışmasıdır. Eril düzen anlayışında anlatılan hikayeler ve mitler yerini sözün gücünü ve büyüsünü fark eden kadının içindeki hikayeleri anlatmaya bırakmıştır. Bunu da tiyatro sanatı yaşamın yansımalarını sunarak çok katmanlı insanlığa ulaştırmaktadır. Mimesis ve diegesisle yani canlandırmayla iç içe geçmiştir. Hikaye anlatıcılığını kullanarak karakter hikayesini mimesis ile anlatırken, tiyatronun estetiği ve seyirciyle özdeşim kurmakta ki güçlü alanı da diegesisle yani canlandırarak birleştirilmiş, interaktif bir anlatım tercihi ile seyirciyle doğrudan bağ kurulma yöntemi dikkat çekmektedir. Mimesis ve diegesis birlikteliğinde tiyatro hikaye ve anlatı ile birleşerek günümüze kadar tarihsel dönemlerden geçerek günümüz tiyatro anlayışını oluşturmuştur. Psikolojik sürecini tiyatronun yapısı içinde mimesis ile vermeye çalışırken aynı zaman da diegesis ile tiyatro- seyirci ve tiyatro- anlatı ilişkisi güçlendirilmiştir. Kadın kahraman olarak kendi sonsuz yolculuğuna eşikten geçen Leyla, yeniden doğum için hazırlanmaktadır. Balinanın karnında olan aşama, Propp’un işlevlerinde Kahramanın geri dönmesine denk gelmiştir. Çünkü Leyla artık kendi bireyselleşme sürecini yaşayacaktır.

Oyun, ataerkil dünya düzenin kolektif bilinçdışındaki hikayelerinin toplumsal yansımasının örneğini sunmaktadır. Kadının bitmeyen zulüm

karşısında ki çaresizliği, kimsesizliğinin altı çizilmektedir. Kendi korumasının yollarını bilmeyen bir kız çocuğundan, genç kızlığa ve kadınlıktan anneliğe dönüşen süreçte Leyla ona verilen yaşamı yaşamaya mahkum edilmiş bir çok kadından sadece biri olarak toplum olarak da kadının yaşadığı, hissettiği sorunlarını yansıtmaktadır.

VII. SONUÇ

Bu tez çalışmasında, 2015-2020 yılları arasında İstanbul'da sahneye konulan tek kişilik kadın oyunlarında yer alan karakterler C.G. Jung'un arketip kuramı, Joseph Campbell'in kahramanın sonsuz yolculuğu kuramı ve hikaye anlatıcılığı bağlamında da Vladimir Propp'un Masal Biçimbilimi Kuramlarıyla analiz edilmiştir. Toplumsal eril anlayışın ve kolektif bilinçdışının yaşama etkilerini görebilmek için de; kadının arkaik zamandan günümüze, sözlü kültürde ve mitolojideki konumu ve bunun oyunlardaki yansıması değerlendirilmiştir.

Günümüz modern ve post modern dünya tiyatrosununda kültürümüzde artık kadına dair bu sorunların sahneye aktarılmaya başlanması, kadınların sessiz çığlıklarını duyurma vaktinin geldiğini gösteren en önemli göstergelerdendir. Tiyatroda kadının yaşadığı şiddetin ve baskının dillendirildiği pek çok hikaye işlenmektedir. Sahnelenmesi gün geçtikçe artan, farklı bakış açılarının işlendiği, farklı dönem ve konularla izleyicisiyle buluşan kadın oyunları sayesinde kolektif bilinçdışında köklü düzensel dönüşümlere zemin hazırlanmaktadır. Sözlü kültür yapısını detaylı çalışırken görüldü ki; söz büyüdür. Söz değişirse, hikaye dönüşür. Oyunlarında, 'şimdi' anlatılan kadına dair hikayeler yaşam bütünlüğüne sunmakta 'öteki' olarak konumlandırılmış kadının hikayesinin dönüşümüne olanak sağlamaktadır. Öte yandan artık kadın kendi yaşamında da kahraman olarak sonsuz yolculuğunu yaşamak, hikayesini anlatmak ve dönüştürmek istemektedir. Bu incelediğimiz tek kişilik kadın oyunlarında da görülmektedir. Oyunlar tüm bu ihtiyacı sahneye taşıırken aynı zamanda da seyirciyle bağ kurarak dönüşüm için düşünmeye, fark etmeye, değiştirmek için eyleme geçmeye, kadının yaşadığı buhrana sessiz kalmamaya teşvik etmektedir.

Tek kişilik kadın oyunlarını incelerken; kadınların kendi hikayelerinin katmanlarında, birleşen kolektif bilinçdışında ortak arketip yapılarına sahip oldukları tespit edilmiştir. Oyunlardaki kadın karakterler bu ortak arketiplerle farklı hikayelere sahip olsalar da, aynı yolculuk sürecinden geçmektedirler ve her oyun sonunda farklı deneyimledikleri elde etmektedirlerdir. Semboller, imgeler bu

çalışmamızda çok önemliydi çünkü insanlığın ortak hafızasında bu görüntüler, imgeler ve semboller ortak bilinç yapı mirası olarak aktarılmaktadır. Jung, tüm bunların kaynağının, insanlığa ait tüm deneyimlerin, bilgilerin, temel biricik duyguların, bütünsel birikimlerini kolektif bilinçdışı yani insanlığın havuzuna benzetmiştir. Oyunlarda kadın karakterleri incelediğimiz de görülmektedir ki; arkadik dönemden günümüze kadar ataerkil dünya sistemi içinde konumlandırılmış kadın ve kadına dair tüm anlayışlar, inançlar benzer sorunları ortaya koymaktadır. Araştırmalarımız doğrultusunda yüzyıllardır kadın eril düzen anlayışı içinde birçok ötekileştirmeye ve şiddete maruz kalmıştır. Kadının maruz bırakıldığı şiddetin günümüzde ki yansımaları yok sayılmayacak kadar fazladır. Bunu yaşanan kadın cinayetlerinden, aile içi şiddete maruz kalan kadınlardan, iş hayatlarında tacize uğrayan ve eşitsiz şartlar altında çalışmaya mecbur bırakılan, baskılanan ve eril dünya anlayışı içinde çalışmaya zorlanan kadınların yaşamlarında görmekteyiz. Oyunlarda olan kadın karakterler de günümüzde ki bu kadın karakterlerin kolektiften ve arkaik dönem kadın anlayışının bir uzantısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun hikayelerinde kadınlar, sosyal ve ekonomik farklılıklarına, başka başka hikayeler yaşamalarına rağmen kökeninde ortak sorunsallara sahip oldukları tespit edilmiştir. Oyun da ki tüm kadın karakterler kendi varoluş yolculuklarında arayıştadırlar. Kendi sesini, ruhunu, yolunu kaybetmiş kadınlar olarak karşımıza ataerkil düzen içinde psikolojik ve fiziksel şiddete maruz kalmış kadınlar olarak çıkmaktadırlar. Bunların hepsinin temelindeki sorunsalları analiz etmek için oyunlardaki kadın karakterleri incelediğimizde, farklı hikayelere rağmen ortak sorunlar ve çıkmazlar yaşadıklarını görmekteyiz. Bu sorunsalların sosyolojik etkilerinin yanı sıra psikolojik etkilerinin izlerini araştırabilmek için C.G.Jung'un arketipler kuramıyla oyun karakterlerinin süreci incelendi.

Araştırmamız doğrultusunda incelediğimiz oyunlar da; kadın karakterler insanlığın ortak havuzu olan kolektif bilincinde yer alan, aynı sorunsalları, çıkmazları yaşamalarına sebep olan ortak arketipler taşımaktadırlar. Bu da C.G.Jung'un bireyselleşme sürecinde bir insanın aynı arketipleri psişesinde barındırıklarını belirtmesinin bir örneği sayılabilir. Tek kişilik kadın oyunlarının hikayeleri farklı olmasına karşın, içinde barındırdıkları kolektif bilinçdışı yönelimlerin, arketiplerin, bireyselleşmelerinin önündeki engellerin aynı olduğu

görülmüştür. Bu noktalar ataerkil yapının bilinçdışına etkisinin sonucu olarak, anne ve animus çerçevesinde kişinin varoluş anlamını arama yolundaki, kolektif ve bilinçdışı korkuları ile kurban yönelimlerini yansıtmaktadır. Oyunlardaki kadın hikayelerinde en sık görülen arketipler; persona, gölge, animus, anne, düzenbaz/hileci, hükümdar/kral, yaşlı bilge kişi, yeniden doğuş ve çocuk arketipidir. Bunun yanında yardımsever/koruyucu, masum, aşık, bilge arketipi de diğer arketiplerle birlikte görülmüş ve birbirlerini beslemişlerdir. Arketiplerin oyunlardaki kadınların yaşam yolculuklarını etkileme sürecine baktığımızda, aile ve toplum tarafından baskılandıkça tüm kadınların yaşam yolculuklarında benzer engeller çıktığını ve zamanla yaşamlarında bilinçdışı kodlarından arketipsel yönelimlerinin daha büyük sorunlar ortaya çıkardığı da görülmüştür. Bu da oyunlardaki kadın karakterlerin çaresizliklerinin, kolektifteki bağlarından kaynaklandığını ortaya koymakta ve aynı zamanda kadın atalarının ruhsal sıkışmışlığının da kanıtı olmaktadır. Kadın yüzyıllardır kendi doğasını, sezgilerini, gücünü yok sayarak, kendini varlığını kısıtlayarak sadece ataerkilin ona tanıdığı alan olan anneliğiyle var olmaya çalışmıştır. Bu da kadının, içsel ve dışsal yaşamında ruhsal buhranda, kimlik ve varoluş çatışması içinde olduğu görülmektedir.

Arketipler oyunlarda genellikle kadın karakterlerin karşısına, bireyselleşme yollarında yıkıcı yönleriyle daha büyük engeller olarak çıkmaktadır. Oyunlardaki kadın karakterler, yaşamlarındaki arketiplerin yönelim ihtiyaçlarını bilmedikleri ve toplumda bilinmeyen dışı yönlerini bastırmak zorunda kaldıkları için gerçek bir varoluş ve özbenlik yolculuğuna çıkamamaktadırlar. Bunun en temel sebeplerinden biri de kadının kolektif ve kişisel bilinçdışı kodlarının kalıtımsal aktarımında, özdeğer yetersizliği, şiddet, yaşam ve ölüm korkusu, ait olamama, ailesi tarafından kabul görmeme gibi korkuları taşımasıdır. Kadınlar kendi kişisel yaşamlarındaki bilinmezliklerden korktukları kadar, ataerkil toplumun zulmünden de korktukları için içlerindeki gücü bulmakta ve eyleme geçmekte zorlanmaktadır. C.G.Jung, “İnsanlık bilinçdışını bilince dönüştürene kadar, o insanı yönetecektir ve insanlar ona kader diyecektir” demiştir. Bu da kadın-erkek herkesin bilinçdışında var olan arketipleri bilinçli farkındalıkla anlamadıkları sürece, kurban psikolojisinde kalmaya devam edeceğinin bir başka açıklamasıdır.

Antabus oyununda Leyla'nın yaşadıkları bunun en iyi örneklerinden biridir. Patronu tarafından tecavüze uğrayan Leyla kendisini suçlamış babasının ve abisinin başı belaya girmesin diye de yaşadıklarını saklayarak önce ailesi için kendini kurban etmiştir. İçinde bulunduğu durumdan çıkmak için sevdiği adama sarılan Leyla onun tarafından da yarı yolda bırakılmış ve kendini ikinci kez aynı çıkmazda bulmuştur. Ailesinin tecavüzü öğrendikten sonra patronundan aldığı kan bedeli adı altındaki para karşılığında konuyu kapatması birkez daha Leyla'yı aynı döngüye sokmuştur. Kendisini defalarca kurban psikolojisinin içinde bulan Leyla son darbeyi de dul bir adamla evlendirilip sayısız kez şiddete maruz kaldığında almıştır. Çoğu kez hastanelik olacak kadar dövülen kadın çocuklarını büyütürken de kendini sürekli kurban etmeye devam etmiş, yukarıda da değinilen özdeğer yetersizliği, şiddet, yaşam ve ölüm korkusu, ait olamama, ailesi tarafından kabul görmeme gibi korkuların tamamını yaşamıştır. Son olarak da içindeki gücü tamamen yitirmiş kurban döngüsünde eyleme geçmesi ataerkil sistem tarafından her seferinde engellenmiştir.

Tek kişilik kadın oyunlarındaki karakterlerin anlattıkları hikayeler, kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarıyla da analiz edilmiştir. Kahramanın sonsuz yolculuğu kuramı, Campbell tarafından mit ve masallara yönelik oluşturulsa da amacımız oyunlara yansıyan, kadın algısının mitlere konu olmuş kolektif bilinçdışındaki etkilerini ortaya koyabilmektir. Bu kuram çerçevesinde oyunlar incelediğinde yolculuk aşamalarının erkek kahraman üzerinden oluşturulduğu görülmektedir. Bu da arkaik dönemden günümüze kadına dair anlatılan mitlerde kadının "öteki kahraman" olarak konumlandırılmış olmasının başka bir göstergesi olarak saptanabilir. Campbell, kahramanın erkek veya kadın olmasının fark etmeyeceğini söylemekle birlikte incelemelerini erkek kahraman çerçevesinden gerçekleştirmiştir; zira kahramanın yolculuk aşamalarını oluşturma sürecinin temelini, incelediği birçok medeniyete ve zamana ait mitlerin yolculuk sürecine göre tasarlamıştır ve bu da bir anlamda Campell'ı erkek kahraman üzerinden çalışmaya zorunlu bırakmıştır. Görülmektedir ki mitler erkek kahramanın yolculuğunu konu almakta ve kadın öteki kahraman olarak ayrıştırılmaktadır. Bu yüzden kahramanın yolculuğu aşamalarıyla oyunları analiz ettiğimizde, kadın kahramanın yolculuğu belli bir aşamada tıkanmaktadır. Kadın kendi yaşam yolculuğunda, erkek kahramanın yolculuk aşamalarıyla ancak belli

bir yere kadar gidebilmektedir. Bu da kadının bir noktadan sonra başka bir yolculuk sürecine ait olduğunu göstermektedir.

Oyunculardaki kadın karakterlerin hikayeleri, kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarıyla incelediğinde, kadın karakterlerin, kendi bireyselliklerine gidecekleri yolda onlara gelen ‘Maceraya Çağrı’yı çoğu zaman fark edemedikleri görülmektedir. Oyun boyunca çağrıyı birçok yerden alan kadının ‘Çağrıyı Reddediş’i yaşamında daha büyük yıkımlar doğurmaktadır. ‘Akıl Hocası ve Doğaüstü Yardım’ oyun hikayelerinde genellikle kadın karakterlere dışardan gelmez. O, erkek kahramanın yolculuğunda akıl hocası konumundayken kendi yaşam yolculuğunda da akıl hocası olarak, dışil iç sezilerini, bilinçdışını simgeleyen dışil güçlerini uyandırarak, duyarak yaşamına bu aşamayı dahil etmektedir. Yaşamlarında ilk eyleme geçtikleri yer burasıdır, bilinçli bir seçimle eyleme geçip ilk eşiği aşarlar. Bu ilk eşiğin aşılması hepsine başka zorluklar, yasaklar, sorunlar, yıkımlar yaşatır ve genellikle uzun zamandır bastırılmış içindeki gölge arketipini ortaya çıkararak ‘Balınanın Karnı’ aşamasını yaşar. İncelediğimiz beş oyunda da kadın karakterlerin hemen hepsi balınanın karnında kalmıştır. Kahramanın sonsuz yolculuğunda temel üç evrenin ilki olan ayrılık evresini gerçekleştirmişler ve sıradan dünyalarından, yaşadıkları dünyadan ayrılma evresinin son aşamasına gelebilmişlerdir. Ayrılık evresinin son aşaması olan ‘Balınanın Karnı’ aşamasında yeniden doğuş arketipinin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği seyirciye bırakılmış, böylelikle kadın sorunsallarının altı çizilmiştir. Balınanın karnını aşan kahramanlarda ayrılık aşamasından sonra erginlenme evresine geçilmiştir. Bu evrede erginlenme sürecindeki tüm aşamaları oyundaki kadınların hepsinin tamamlayamadığını görmekteyiz. Tüm süreç göstermektedir ki; kadın bu aşamadan sonra erkek kahraman ile ortak paydadaki yolculuğundan ayrılarak mağarayı, inişi, derinliği, sezgisel gücü, yeniden doğuş arketipini simgeleyen balınanın karnından çıkarak, kendi yolculuğuna geçmek zorundadır. Ancak bu şekilde kendi erginlenme sürecini başlatıp kendi yolculuğuna çıkarak sürecini tamamlayabilecektir.

Oyunları incelerken beş oyunun da sahneleme tercihlerinin ortak payda da buluştuğunu gördük. Oyunlar genellikle boş mekanda, asgari aksesuarla, hikaye anlatıcılığı yöntemi ile seyirci ve oyuncu-anlatıcı bağı ön plana çıkarılarak sahnelenmiştir. Bu da tiyatrodaki geleneksel anlatıcılık sanatının çağdaş bir anlatım

performasına dönüşmesine olanak sağlamaktadır. Seyircinin oyuncuyla göz göze geldiği, şahit tutulduğu anlatı tiyatrosu, günümüz seyircisinin bağ kurmasını ve farkındalığının gelişmesini sağlamaktadır. Tek başına boş bir sahnede kendi yolculuğunu anlatan, oynayan kadın, dünya sahnesinde de tek başına kendi bireysellik yolculuğuna çıktığını kanıtlamaktadır. Oyunlar hikaye anlatıcılığı ve performans yöntemiyle sahnelendikleri için; Propp'un Masalbiçim Bilimi Kuramının otuz bir işleviyle de oyunlar incelendi. Kuram masal aşamalarından yola çıkarak hazırlandığı için, kahramanın sonsuz yolculuğu aşamaları ile benzerlik görülmektedir. Genelde kadın kahramanlar hikayelerinde, evden uzaklaşma, yasakla karşılaşma, yasağı çiğneme, saldırganın bilgi toplaması, saldırganın kahramanı kandırması, kötülüğün ve eksikliğin yayılması, büyü nesnenin ulaşması, iki dünya ustalığında aracılık, saldırganla karşı kaşıya gelme, saldırganı yenme, kahramanın geri dönmesi işlevlerinin de arasında bulunduğu yaklaşık on iki ile yirmi iki işlev arasında gidip gelmektedir. Bu da aynı kahramanın sonsuz yolculuğu aşamalarında olduğu gibi ayrılık evrelerinden, erginleşmeye kadar gelinen işlevlerdir. Kadın kahramanların ödüle ulaşım hikayesinin dönüşümünü gerçekleştiremediğini görmekteyiz.

Kadının yolculuğunun sürecindeki etkileri ortaya koyabilmek için arkaik dönemden günümüze sözlü kültür, mit ve masalarda kadına dair anlatılanların çalışması yapılmıştır. Oyunlardaki kadın karakterler incelendiğinde bu karakterlerin arketipleri gibi kahramanın sonsuz yolculuğundaki aşamalarının da, propp'un masal biçimbilimi işlevlerinde de, mitlerdeki kadınların yansımalarında da hemen hemen ortak sorunsalları, sonuçları ve süreçleri yaşadıkları görülmüştür. Çalışmamızın derin katmanlı yapısını incelememizde yardımcı olan bu yöntem, kavram ve kuram sayesinde oyunlardaki kadın karakterlerin kolektif bilinçdışından bireysel hikayelere ortak yansımaları tespit edildi.

Sonuç olarak; analiz edilen oyunlardaki kadın hikayelerinden çıkan temel ortak sorun şudur ki; kadın kendi var oluş mücadelesini, erkek kahramanın yolculuğu üzerinden vermeye mahkum edilmiştir. Kolektif yapının etkilerini görebilmek için incelediğimiz oyunlarda kadın karakterlerin, arkaik kültürden günümüze yüzyıllardır 'öteki' olarak konumlandırıldığını, baskı ve şiddet içinde susturulmuş bir yaşama mecbur bırakıldığını ve bu konumunu kabullenerek, itaatkar olarak yaşamasının beklendiğini görmekteyiz. Oyunlardaki kadın

karakterlerin hepsi eril düzen tarafından kurulmuş çarkın içinde kendilerine ait hissetmedikleri bir yapı içinde gereksiz bir mücadele içinde kaldıkları hikayeleriyle anlatmaktadırlar. Oyunlarda anlatılan her hikayede kadınlar, kendi iç dünyası ve dış dünyası arasında bir dengeleme arayışındadırlar. Eril dünya düzeni içinde kendi varlığını anlamak adına çoğu zaman kadın içinde ve dışında mücadele içindedir. Kadınlar duyguları, inançları, sezgileri, düşünceleri ve ailesi, çevresi, toplum içinde çatışmalarla dolu yakıcı bir savaş vermek zorunda bırakılmaktadır. Üstelik bu savaş, her insanın eşit olarak sahip olması gereken yaşam hakları uğruna verilmektedir. Oyunlardaki tüm kadın karakterler anlattıkları hikayelerinde, derinlerde taşıdığı bireysel ya da kolektif yapıdan gelen fiziksel ya da psikolojik şiddet içinde yaşamaktadırlar.

Eril düzende, erkek kahramının yolculuğu üzerinden oluşturulmuş dünya sistemi içinde başarı olarak addedilen hiçbir şey bu yola çıkmak zorunda bırakılan ve bu yolda da başarılı bir şekilde yürüyebilen kadın için gerçek başarı ve mutluluğu sağlamamaktadır. Bu da eril dünya düzeninin kadın algısına dair kurguladığı başka bir yanılsamasıdır. Böylelikle kadın kendi bireyselleşme yolculuğundaki dönüşümü yine erkek kahramanın yolculuğu üzerinden vermek zorunda bırakılmaktadır. Aynı düzen ve kadına dair sorunlar yüzlerce yıldır nesilden nesile aktararak devam etmekte bu da eril düzenin kontrolünde bulunan sistemin dönüşüm sürecini olabildiğince yavaşlatmaktadır. Bu durumun kadına dair oluşan kolektif bilinçdışındaki etkileri, yaşamın bir aynası olan tiyatro oyunlarındaki kadın hikayelerinde de görülmektedir. Oyunlardaki kadın karakterler özgürleşme yolunda yeterince yol kat edememektedirler. Eril anlayışta büyütülmüş ve yaşam normlarını bu anlayışla yönetmeyi öğrenmişlerdir. Bu anlayış kendi varoluşlarını anlamlandırmaya, yaşam haklarına sahip çıkmaya yetmemiştir.

Örnek olarak Lal Hayal'in hikayesinde, başarılı bir akademisyen olan kadın karakterin kendini var etme sürecinde yaşadıkları incelenebilir. Babasının annesini öldürmesine şahit olmuş, çevresindeki kadınlar tarafından sessiz kalması gerektiği öğretilmiş, nişanlısından şiddet görmüş, kayınvalidesi tarafından baskılanmış, yaşamı boyunca gördüğü psikolojik şiddete hep susmuştur. Ölüm ve yaşam arasında savaş veren Lal Hayal eril düzen içinde her ne kadar eyleme geçmeye çalışsa da hiçbir zaman özgürleşme yolunda yeterince yol alamamıştır.

Sevgili Arsız Ölüm-Dirmit oyununda da yine benzer bir durum gözlemlenmektedir. Dirmit durmadan, vazgeçmeden isteğine ulaşmak için sürekli yeni yollar deneyen bir karakterdir. Ancak eril düzen içinde ailesine karşı verdiği bu inatçı, özgürlük ve yaşam savaşı onun karşısına her seferinde farklı engeller ve yasaklar çıkarmaktadır. Dansöz oyununda da hemen hemen aynı durum görülmektedir. Meryem varoluş amacına ulaşmak için dansa tutunmuştur. Ancak bu özgürlüğü annesi, patronu ve sevdiği adam tarafından elinden alınır, şiddete maruz kalır ve istemediği bir şekilde dans etmeye zorlanır. Bir Kadın Uyanıyor oyununda da Alev babasının seçtiği doktor kocası tarafından aldatıldıktan sonra iki çocuğu ile birlikte ailesine sığınmasına rağmen kabul görmemiş ve kocasının evine dönmesi salık verilmiştir. Alev eril düzen içinde ona öğretilen ve ondan beklenen kadınlık görevleri ile kendi yaşam özgürlüğü arasında varoluş mücadelesi vermektedir. Görülüyor ki oyunlar, kadınların hissettikleri acılara ayna tutarak, izleyiciyi eril düzen anlayışını sorgulamaya teşvik etmektedir. Tek kişilik kadın oyunlarıyla kadın dünyasına tutulan bu ayna; seyirciye uyanma ve eyleme geçme vaktinin geldiğini hatırlatıcı niteliktedir.

Günümüzde kadınların yaşamın pek çok alanında kendilerini göstermeye başlamalarıyla bir arayışta oldukları görülmektedir. Oyunların analizine göre bu arayışın temel yönelimi de sadece ekonomik güç, başarı ya da mutluluk değildir. Kadın içte ve dışta kendi doğumunu yeniden gerçekleştirme yolculuğuna çağrı almaktadır. Bu çağrı yeni değildir, kadim tanrıçalardan bu yana duyulmaktadır. Her kadın bu kadim çağrıyı duymaya hazır olduğunda kendi yolculuğunu inşa etmek yola çıkmalıdır. Ancak bu sayede kadın modern dünyada hakettiği sosyo-kültürel ve ekonomik seviye de eşit bir düzen anlayışı içinde kendi varlığının anlamını yaşayabilecektir.

Tiyatroda da kadın hikayelerini anlatan oyunların artması, kadının yaşadığı zulüm ve ataerkil baskının dönüşmesi için önemli bir aşamadır. Kültürümüzde kadının kendi yaşam hakları için verdiği bu mücadele, hikaye ve sahne performansı ile tek kişilik oyunlar olarak tiyatrodaki yerini almıştır. Bu da 21. yüzyılda kadının kendi varoluş yolculuğunu yeni yeni inşa etmeye başladığının işaretidir. Tek kişilik kadın oyunlarının sonunda genellikle karakterler balinanın karnı aşamasında yeniden doğuş arketipini beklerken perde kapanmaktadır. Bu ucu açık biten oyunlar, bu zamana kadar 'öteki' olan kadın kahramanın,

yolculuğundaki ödülünün yaşam özgürlüğüne ulaşmak olduğunu göstermektedir. Aslında kadının yolculuk süreci hiç bitmemekte ve kısır bir döngüye hapsolmaktadır. Bu kısır döngünün kırılabilmesinin tek yolu da kadının kendi yolculuğunu inşa etmesinden geçmektedir.

İncelediğimiz tek kişilik kadın oyunları, kadının kendi varoluş hikayesi için soğuk savaş verdiği bu yüzyılda eril sistemden bir onay arayışı içinde olduğunu aynı zamanda bu sistemin eksik ve yıkıcı olduğunu göstermektedir. Bu oyunlar kadına bir uyanış daveti olarak artık kendi yolculuklarına çıkmaları gerektiğini hatırlatmakta ve özgürleşme yolculuğuna çağırmaktadır. ‘Kadın Kahramanın Yolculuğu’ kitabında Maurenn Murdock, Campbell ile yaptığı söyleşide kadın kahramanın yolculuk aşamalarını soruyor. Campbell’in cevabı çalışmamızın önermesini teyit eder nitelikte; “Tüm mitolojik geleneklerde kadın oradadır. O, erkeğin ulaşmaya çalıştığı yerdir. Bir kadın kendi karakterinin aslında ne kadar harika olduğunu anladığında sahte bir erkek gibi davranmaya çalışmayı bırakıp kafa karışıklığından kurtulacaktır.” (Murdock,2020;22)

Görüldüğü gibi üç anlatı analizi de erkek bilim insanlarınca geliştirilmiş dahası sonrasında yapılan çalışma ve üretimlerde de bütün anlatılara, cinsiyetsiz, rolsüz ve ayrımsız olarak uygulanabilir olarak görülmüştür. Bu araştırmanın bu alanda yeni anlatı analizlerine ihtiyaç duyulduğu konusunda bir farkındalık ortaya koyması ve yeni yolculuk formlarının oluşturulmasında katkı sağlamasını umuyorum.

Kadınlar artık babalarının kızı olarak kolektiften taşıdığı eril anlayışı idealize etmekten kurtulmalı, eril sistem içinde yaşamış annelerini anlamalı, kötü duygulardan, suçlamalardan ve kurban durumundan çıkmalıdır. Günümüz modern dünyada nasıl varolabileceğini keşfetmeli, yaşamın ona açtığı ve açmadığı yolları deneme cesareti göstererek, kendi özgür sesini duyurmak için eyleme geçmelidir. Bu kadının kendi içinde ve dışında yeniden yola koyulmak, yenilenmek adına atacağı önemli bir adımdır. Kadın yaşadığı dünyada “insan” olarak kendi yaşam yolculuğunu devam edebilmesi için, ona anlatılan hipnotik hikayelerin farkına varmalı, kurban olmaktan çıkmalı, kurtarıcıyı dışarda değil, kendi içinde arama cesaretini bulmalıdır. Kadın iç ve dış dünyasının eril normalarına karşı farkındalıkla ışık yakabilecek donanımda bir varlıktır. Böylelikle yaşam içinde hikayeyi dönüştürücü eylemsel seçimler yapabilme gücünü bulacaktır. Kadın

yaşam içinde ruh-beden-zihin bütünlüğünde dengeyi bulma sürecinine geçtiğinde ve kendi yolunu inşa etmeye başladığında, erkek kahraman üzerinden anlatılan kadına dair tüm hipnotik hikayeler evrimsel dönüşümünü tamamlayacaktır. Her kadın kendini keşfetmeye, anlamaya, fark etmeye doğru yapacağı bu yolculuk sayesinde hipnotik söz ve kalıpların dönüştürücü ve değiştirici gücünü aktif hale getirecek ve tanrıçanın uyanışına katkı sağlayacaktır. Ancak böyle ataerkil sistem içinde kadın 'öteki' olmaktan çıkacak, kendi yolculuk sürecini kolaylıkla yaşayabilecek ve gelecek nesillere aktarımının devam etmesine de sağlayabilecektir. Kadın bu cesur mücadelesinde yüzyıllarca yıllık kanayan dişil yarayı, ruh-beden-zihin bütünlüğünde ve yaşam dengelenmesi sayesinde şefkatle sarabilecek güçtedir. Bu gerçekleştiği zaman yeni bir hikaye doğacaktır.

VIII. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- AND, M. (2003). “**Meddah, Meddahlık, Meddahlar**”, Meddah kitabı. (D. Ü. ORAL, Çev.) İstanbul: Kitapevi Yayınları.
- AND, M. (2016). **Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- ARİSTOTELES. (2011). Poetika (20. b.). (İ. TUNALI, Çev.) **İstanbul**: Remzi Kitapevi.
- ARIT, A. N. (2015). **Şamanizmde Kutsal Rehberler,Nagual Sembolizmi**. İstanbul: Ray Yayıncılık.
- ARMSTRONG, K. (2006). **Mitlerin Kısa Tarihi**. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- AZADOVSKİ, M. (2002). **Sibiryadan Bir Masal Anası**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları .
- BEBEL, A. (1980). “**Kadın Ve Sosyalizm**” . Ankara: Toplum Yayınları.
- BEBEL, A. (1980). **Kadın Ve Sosyalizm** (3. Baskı b.). Ankara: Toplum Yayınları.
- BELKIS, Ö. (2015). **Feminist Tiyatro**. İstanbul: Mitos- Boyut Yayıncılık.
- BERKTAY, F. (2016). **Tek Tanrılı Dinler Karşısında Kadın**. İstanbul: Metis Yayınları.
- BORATAV, P. N. (1958). **Zaman zaman içinde** . İstanbul : Remzi Kitapevi.
- BORATAV, P. N. (1969). **Az Gittik, Uz Gittik**. Ankara : Bilgi Yayınevi.
- BORATAV, P. N. (2000). **Tekerlemeler**. İstanbul : Tarih Vakıf Yurt Yayınları .
- BOZKURT, G. (2010). İnsan ve Kültür (2 b.). İstanbul: Boyut Yayınevleri.
- BREGER, L. (2016). **Freud: Görüntünün Ortasındaki Karanlık** (4. b.). (A. Biçen, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- BROCKETT, O. (2000). **Tiyatro Tarihi**. (S. D. Sevinç Sokullu, Çev.) Ankara: Dost Kitapevi.
- BURGER, J. (2006). **Kişilik** (2. b.). (İ. Sarioğlu, Çev.) İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- BUTCHER, J. N., Mineka, S., & Hooley, J. M. (2013). **Anormal Psikoloji**. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- CAMPBELL, J. (2019). **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**. (S. Gürses, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- CREED, B. (1986). “**Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection**”. *Screen*, 27:1.
- CREED, B. (tarih yok). **The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis**. Abingdon:.
- DERVİŞCEMALOĞLU, B. (2014). **Anlatıbilime Giriş**. İstanbul : Dergah Yayınları.
- DÜNDAR, H. (2002 Sonbahar). “**Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi**”. *Milli Folklor*, 7(55), 115-119.
- EKİCİ, M. (2005). **Türk Sözlü Geleneğinde Anlatıcılar ve Anlatmalar Arasındaki İlişkiye Art Zamanlı (Diyakronik) ve Eş Zamanlı (Senkronik) Bir Bakış**. Fikret Türkmen Armağanı.
- ENGELS, F. (1978). **Ailenin Özel Mülkiyeti Ve Devletin Kökeni** (6.Baskı b.). Ankara: Sol Yayınları,.
- ERKEK, H. (2001). **Oyun İçinde Anlatı**. Ankara : Kültür Bakanlığı Yayınları.
- EVELYN REED. (2010). **Kadının Evrimi Anaerkil Klandan Ataerkil Aileye I**. (Ç. ğ. Yeğin, Çev.)
- EYUPOĞLU, İ. Z. (1987). “**Anadolu İnançları Anadolu Mitolojisi İnanç-Söylence Bağlantısı**”. İstanbul: Geçit Kitapevi.
- FEDAKAR, S. (2011). **Özbek Sözlü Geleneğinde Masallar**. İzmir: Egetan Bas. Yay. Tan. Ltd. Şti.
- FİNK, G. (2004). “**Antik Mitolojide Kim Kimdir?**”. (Ç. (S. Erfindık Yalçın, Çev.) İzmir: İlya Yayınevi.

- FİNK, G. (2007). **“Mitolojide Kim Kimdir?”** . (Ç. S. Erfindik Yalçın, Çev.) İzmir: İlya Yayınevi.
- FİSKE, J. (2009). **“Mitler ve Mitleri Yapanlar”**. (Ç. Ş. Duran, Çev.) İzmir: İlya Yayınevi.
- FORDHAM, F. (1983). **Jung Psikolojisinin Ana Hatları** (10. b.). (A. Yalçın, Çev.) İstanbul: Say Yayıncılık.
- GEÇTAN, E. (2017). **Psikanaliz ve Sonrası** (16. b.). İstanbul: Metis Yayınları.
- HALL, C. S., & NORDBY, V. J. (2016). **Jung Psikolojinin Ana Çizgileri** (2.Baskı B.). (E. Gürol, Çev.) İstanbul: Cem Yayınevi.
- HUIZINGA, J. (2017). **Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- JACK, G. (2017). **it, Ritüel ve Söz**. İstanbul : Küre Yayınları.
- JACOBI, J. (2002). **Carl Gustav Jung Psikolojisi**. (M. Arap, Çev.) İSTANBUL: Barış İlhan Yayınevi.
- JUNG, C. G. (1992). **Keşfedilmemiş Benlik**. (B. İlhan, Çev.) İstanbul: İlhan Yayınevi.
- JUNG, C. G. (2006). **Dört Arketip** (6. b.). (Z. A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- JUNG, C. G. (2015). **Kişiliğin Gelişimi** (1. b.). (D. Olgaç, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2015). **Psikoterapi Pratiği** (1. b.). (S. TÜRK, Çev.) İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- JUNG, C. G. (2016). **Analitik Psikoloji Üzerine İki Deneme** (2. Baskı b.). (İ. H. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2016). **Feminen** (3. b.). (T. Soylu, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2016). **Freud ve Psikanaliz** (1. b.). İstanbul: Pinhan YAYINCILIK.
- JUNG, C. G. (2016). **Rüyalar** (4. b.). İstanbul: Pinhan YAYINCILIK.

- JUNG, C. G. (2017). **Bilinçdışına Yaklaşım, İnsan ve Sembolleri** (1. b.). (H. İlgün, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- JUNG, C. G. (2017). **Kırmızı Kitap** (2. b.). (O. Gündüz, Çev.) İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- JUNG, C. G. (2017). **Psikoloji ve Din** (3. b.). (R. Arabey, Çev.) İstanbul: Okyanus YAYINLARI.
- JUNG, C. G. (2018). **Analitik Psikoloji** (2. b.). (E. Gürol, Çev.) İstanbul: Payel Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2019). **Dönüşüm Sembolleri** (1. b.). (F. G. Gerhold, Çev.) İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2019). **İnsan Ruhuna Yöneliş-Bilinçaltı ve İşlevsel Yapısı** (11. b.). (E. Büyükinal, Çev.) İstanbul: Say Yayıncılık.
- JUNG, C. G. (2019). **Maskülen** (3. b.). (D. Erdinç, Çev.) İstanbul: Pinhan YAYINCILIK.
- KARAGÖZLÜ, V. (2012). **Arketipsel Sembolizm Bağlamında Mihr ü Vefa Mesnevisinin İncelenmesi**. . Electornic Turkish Studies- International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 7/1: 1405-1421,.
- KOVALEV, S. (1987). **“İlkçağ Tarihi”**. Ankara: Varlık Yayınları.
- KRAMER, S. N. (1998). **Tarih Sümer’de Başlar** (3.baskı b.). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- KUŞCAN, A. Ö. (2010). **“Antik Çağdan Günümüze Kadının Öyküsü”**,. Ajans 2003 Yayınları.
- MERTER, D. (2014). **Psikolojinin Üçüncü Boyutu Nefs Psikolojisi Ve Rüyaların Dili** . İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- MİRCEA, E. (2009). **Dinler Tarihine Giriş** . İstanbul: Kabalcı Yayınları,.
- MİRCEA, E. (2001). **Mitlerin Özellikleri**. (S. Fırat, Çev.) İstanbul: Om yayınevi.
- MURDOCK, M. (2020). **Kadın Kahramanın Yolculuğu** . İstanbul: Beyaz Baykuş.

- NECATİGİL, B. (1989). **Mitologya**. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- NUTKU, Ö. (2000). **Halk Ozanlarının ve Meddahlarının Hikâyeleri**. Ankara : Ankara Üniversitesi Basımevi.
- ONG, W. J. (1995). **Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi**. İstanbul : Metis Yayınları.
- ÖZCAN, C. (tarih yok). **Çağdaş Tiyatroda Anlatı** . İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları .
- ÖZTÜRK, Ö. (2016). **Dünya Mitolojisi**. İstanbul : Nika Yayınları.
- PHILLIPS, S. R. (1975, Winter). “The Monomyth and The Literary Criticism,”. College Literature Vol:2 No:1, Winter, s. 1-16.
- PLATON. (2013). **Devlet**. (H. A. Yücel, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- PROPP, V. (2001). **Masalın Biçimbilimi-Olağanüstü Masalların Yapısı**. (M. R. Rifat, Çev.) İstanbul: Om yayınevi.
- PRUŞKOVSKA, İ. (2013). **“Türk Çağdaş Tiyatrosunda Toplumsal Cinsiyet Eğilimleri ve Güçlü Kadın Kimlikleri**.
- SAKAOĞLU, S. (1999). **Masal Araştırmaları**. Ankara: Akçağ Basım Yayın.
- SAMBUR, B. (2005). **Bireyselleşme Yolu**. Ankara : Elis Yayınları.
- SEGAL, R. E. (1996). **Anthropology, Folklore, and Myth** . New York & London: Garland Publishing Inc.
- SEVİM, A. (2005). **Feminizm** (1. baskı b.). İstanbul: İnsan Yayınları.
- SEVİM, A. (2005). **Feminizm** . İstanbul: İNSAN YAYINLARI.
- Sheppard, R. (2012). **Zihin Kaşifi: Sigmund Freud Biyografisi** (1. b.). (Y. Dolar, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- STEVENS, A. (2014). **Jung** (1. BASKI b.). (N. ÖRGE, Çev.) ANKARA: DOST YAYINLARI.
- TANİLLİ, S. (2007). **“Ne Olursa Olsun Savaşıyorlar, Kadın Sorunlarının Neresindeyiz?”**. İstanbul: Alkım Yayınları, (2. Basım).
- TECİMER, Ö. (2005). **Sinema Modern Mitoloji**. İstanbul : Plan B.

- UHLING, H. (2001). **Avrupa'nın Anası Anadolu** . İstanbul: Telos Yayınları.
- VOYTILLA, S. (1999). **Myth and the Movies**,. Studio City, CA: Michael Wise Productions.
- ZIMMER, H. (2004). **Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüğü Yenmesi**. (İ. M. İyidoğan, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- ZİNGSEM, V. (2007). **Lilith** (2 b.). (Ç. D. D. Yüzer, Çev.) İzmir: İya Yayınevi,.

DERGİLER

- AGNIESZKA, A. K. (2008). **"Meddah Geleneğinden Kültürlerarası Hikâyeciliğe Uzanan Bir Serüven"** Tiyatro Bölümünün 50. Yılında Prof. Dr. Sevda Şener'e 80. Yaş Günü/Meslekte 50. Yıl Armağanı. Ankara Üniversitesi Yayınları.
- BAYAT, F. (. (2010). **Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Kadın Şamanlar**. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi.
- CIXOUS, H. (1976). **Laugh of the Medusa**. Journal of Women in Culture and Society.
- ÇIBLAK, N. (Şubat 2005). **"Vladimir Propp'un Masal Çözümleme Metodu,"**. Türk Dili Dergisi(638), 127-140.
- GÖĞEBAKAN, Y. (2014). **"Anadolu'da Ana Tanrıça Kültü Olarak: Kadın"** Makale.
- GÜRSES, İ. (2007). **"Jung'cu Arketip Teorisi Bağlamında Tasavvufi Öyülerin Değerlendirilmesi: Simurg Örneği**. Bursa: Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 16, 77-96.
- SACİT HADİ AKDEDE, A. U. (2017). **"Are There More Roles for Men Than for Women in Theater Plays?"**. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/358137>.
- SERRİCAN, E. (tarih yok). **Carl Gustav Jung'un Analitik Psikoloji Kuramındaki Arketip Kavramının Edebiyata Yansıması**. International Journal of Social Sciens and Education Research,, s. 1/4: 1205-1215, 2015. .

İNTERNET KAYNAKLARI

- (http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html, (. 3. (2017).
“Are There More Roles for Men Than for Women in Theater Plays?”. (tarih yok).
- ÇALIŞICI, S. (2020). "Kadının Tiyatro Sahnesindeki Yeri: Tanrısız Kadınlardan Sakallı Julietler'e". <https://kayiprihtim.com/dosya/kadinin-tiyatro-sahnesindeki-yeri-tanrisiz-kadinlardan-sakalli-julietlere/>.
- GÜNDAY, Ç. (2006, Haziran 21). “Ağrı Dağı Efsanesi’nde Arketipsel Benlik” (çevrimiçi) . www.Let.Leidenuniv.Nl/Tcimo/Tulp/Research/Cg2.Pdf. adresinden alındı
- ŞANKAYA, G. A. (2020). “Atatürk Dönemi Türk Tiyatrosu: Afife Jale ve Kadın Tiyatrocular”.
<https://acikerisim.uludag.edu.tr/bitstream/11452/21818/1/G%C3%BCI%20fem%20Adile%20%C5%9EANKAYA.pdf>.
- VARLI, G. (2010). “Üçüncü Tiyatro ve Türkiye’de Kadın Tiyatroları”.
<https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/31818/tez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- WALTER BENJAMİN. (1936,). “The Storyteller”.
<https://arl.human.cornell.edu/linked%20docs/Walter%20Benjamin%20Storyteller.pdf>.

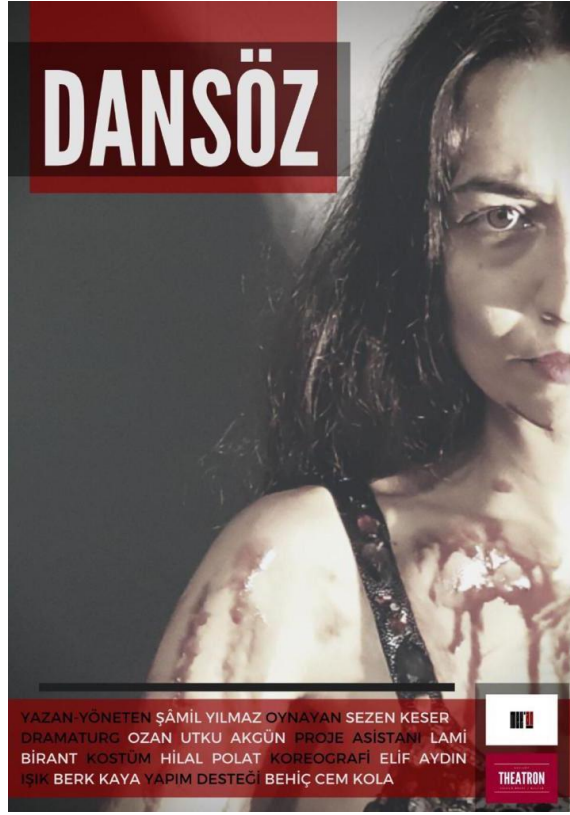
DİĞER KAYNAKLAR

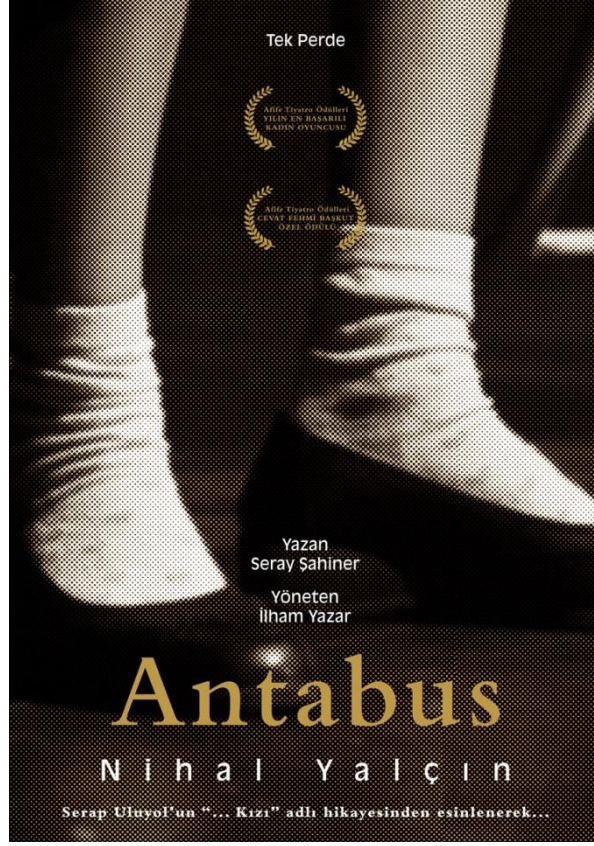
- ERHAT, A. (1996). Mitoloji Sözlüğü. istanbul: REMZİ KİTAPEVİ.
- S, B. (2009). **Psikoloji Sözlüğü** (4. b.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

EKLER

EK 1: İncelenen Oyunların Afişleri

EK 1: İncelenen Oyunların Afişleri





MEDYAPIM

LÂL HAYAL

1 BEDEN 7 KADIN



SONGÜL ÖDEN

Yazar: Sevilay Saral

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Gökçe KURT ELİTEZ

Öğrenim Durumu

- Yüksek Lisans:** : İstanbul Aydın Üniversitesi
: Sahne Sanatları- Tiyatro Yönetmenliği 2019-2022
- Lisans:** : Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Sahne Sanatları –Oyunculuk Anasanat Dalı 2011-2015
- Ön Lisans:** : İstanbul Aydın Üniversitesi
Fotoğrafçılık ve kameramanlık (%100 Burslu)
2008-2011
- Lise:** : Yıldırım Anadolu İletişim Meslek Lisesi
2004-2008

Mesleki Deneyim

- İstanbul Devlet Tiyatrosu:** Oyuncu ve Yönetmen
Mart 2019- (Çalışmaya devam etmektedir.)
- Kalpten Kalbe Derneği:** Tiyatro Sanat Yönetmeni- Eğitimci
Mart 2020- (Çalışmaya devam etmektedir.)
- Uygur Sanat Tiyatrosu:** Oyuncu
Eylül 2019- Mart 2019
- İstanbul Şehir Tiyatrosu:** Yönetmen Asistanı
Eylül 2018- Ocak 2019
- Ahali Sanat:** Oyuncu – Yönetmen
Haziran 2018- Mart 2019
- Bursa Devlet Tiyatrosu** : Oyuncu ve Yönetmen Asistanı
Ocak 2013- Haziran 2018
- Ekim Sanat Tiyatrosu** : Oyuncu- Yönetmen ve Eğitimci
Ocak 2016- Haziran 2018
- Anatolium Tiyatro Akademi** : Genel Sanat Yönetmeni - Eğitimci
Ocak 2016- Haziran 2018
- Mudanya Halk Eğitim** : Temel Fotoğrafçılık Uzman Eğitimci

Ocak 2014- Haziran 2016
Bursa Sanat Tiyatrosu : Oyuncu- Yönetmen- Eğitmen
Ocak 2010- Haziran 2018

‘Bir Nefes Dede Korkut Oyunu’ ile Aldığı Ödüller;

Kırgızistan’ın Oşh şehrinde; 7.Uluslararası Art Orda Tiyatro Festivali’nde ‘En İyi Üçüncü Oyun’ ödülü.

Kazakistan Aktau Şehrinde; Uluslararası Tiyatro Festivali’nde "En İyi Performans’ ödülü.

Ekin Yazın Dostları Tiyatro Ödülleri (2020) “En İyi Işık Tasarım” ödülü.

XX. Döreklerarası Seyirci Ödüllerinde “En İyi Tableau (Tablo) Oyun” ödülü.