



**CHERRIE MORAGA’NIN “*HEART OF THE EARTH: A
POPOL VUH STORY*” ADLI OYUNUNDA MAYA
MITOLOJİSİNİN İZLERİ**

Aycan GÜRLÜYER

**Yüksek Lisans Tezi
Prof. Dr. Ahmet Beşe
İngiliz Dili Ve Edebiyatı Anabilim Dalı
2014**

Her hakkı Saklıdır

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Aycan GÜRLÜYER

CHERRIE MORAGA'NIN "*HEART OF THE EARTH: A POPOL
VUH STORY*" ADLI OYUNUNDA MAYA MİTOLOJİSİNİN
İZLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Prof. Dr. Ahmet BEŞE

ERZURUM – 2014



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TEZ BEYAN FORMU

19/12/2014

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum **CHERRIE MORAGA'NIN "HEART OF THE EARTH: A POPOL VUH STORY" ADLI OYUNUNDA MAYA MİTOLOJİSİ'NİN İZLERİ** adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumun **3 yıl** süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

19.12.2014

[Tarih ve İmza]

Aycan GÜRLÜYER

[Öğrencinin Adı Soyadı]



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI


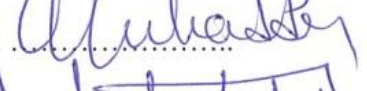

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Dr. Ahmet BEŞE danışmanlığında, Aycan GÜRLÜYER tarafından hazırlanan bu çalışma 18 /12/ 2014 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından. İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Dr. Ahmet BEŞE

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Mukadder ERKAN

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Mehmet TAKKAÇ

İmza: 
İmza: 
İmza: 

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

Prof. Dr. Mustafa YILDIRIM
Enstitü Müdürü

F-85/00/22.02.2012

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	II
ABSTRACT	III
ÖNSÖZ.....	IV
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

CHICANO/A TİYATROSU VE KIZILDERİLİ MİTOLOJİSİ

1.1.CHICANO/A TİYATROSU'NUN KISA GEÇMİŞİ	8
1.2. CHICANO/A KÜLTÜRÜNE AZTEK VE MAYALARIN ETKİSİ	19
1.3. MEZOAMERİKAN MİTOLOJİSİ.....	23
1.3.1.Aztek Mitleri, Maya Mitolojisi ve Maya Kutsal Kitabı <i>Popol Vuh</i>	25

İKİNCİ BÖLÜM

MAYA MİTOLOJİSİNİN İZLERİ

2.1. CHERRIE MORAGA 'NIN <i>HEART OF THE EARTH:A POPOL VUH STORY</i> ADLI OYUNU	33
2.2. <i>POPOL VUH</i> 'TA YER ALAN MİTLERİN OYUNDAKİ YANSIMALARI....	37
2.2.1. Yeryüzü ve Canlıların Yaratılışı.....	37
2.2.2. İnsanoğlunun Çamurdan ve Ağaçtan Yaratılışı	47
2.2.3. Mısır Bitkisinin Önemi ve İnsanoğlunun Mısır Bitkisinden Yaratılışı.....	53
2.2.4. Ölümcül Top Oyunu ve 1. Nesil İkizler'in <i>Xibalba</i> Yolculuğu.....	60
2.2.5. <i>Ixquic: Kızıl Kadın</i> (Blood Woman).....	67
2.2.6. 2.Nesil İkizler'in (Kahraman İkizler) Doğumu	73
2.2.7. Kahraman İkizler'in <i>Xibalba</i> Yolculuğu ve Ölümleri.....	77
2.2.8. Kahraman İkizler'in Yeniden Ortaya Çıkışı ve Ölüm Tanrıları'nı Öldürmeleri	85
2.2.9. Kahraman İkizler ve <i>Ixquic</i> 'in Güneş ve Ay'a Dönüşmesi	87
2.3. SONUÇ.....	91
KAYNAKÇA	96
ÖZGEÇMİŞ.....	99

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**CHERRIE MORAGA’NIN “HEART OF THE EARTH: A POPOL VUH STORY”
ADLI OYUNUNDA MAYA MİTOLOJİSİNİN İZLERİ**

Aycan GÜRLÜYER

Tez Yöneticisi: Prof. Dr. Ahmet BEŞE

2014, 99 Sayfa

Jüri: Prof. Dr. Ahmet BEŞE (Danışman)

Prof. Dr. Mukadder ERKAN

Prof. Dr. Mehmet TAKKAÇ

Bu tezin amacı Çağdaş Amerikan Tiyatrosu’nda yer alan Chicana Tiyatrosu’nun öncü kadın yazarlarından Cherrie Moraga’nın “*Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*” (Yeryüzünün Kalbi: Bir Popol Vuh Hikâyesi) adlı oyunundaki Maya mitolojisinin izlerini incelemek ve değerlendirmektir. Bu araştırmayı yaparken, Chicano/a Tiyatrosu’nun tarihsel geçmişini, Meksika kökenli Amerikalıların Kızılderili köklerini, Aztek ve Mayaların Chicano kültürü üzerindeki etkisini, Orta Amerika Kızılderili mitolojisinin genel özelliklerini, Aztek mitlerini ve Quiche Mayalarının kutsal kitabı *Popol Vuh*’ta yer alan yaratılış mitlerini incelemeye çalıştık.

1960’larda yoğunlaşan Chicano Milliyetçiliği ile başlayan aktivist sanat olan Çağdaş Chicano Tiyatrosu, Chicana feminist yazar ve düşünür Cherrie Moraga ile yeni bir boyut kazanmıştır. Moraga, Maya ve Aztek mitlerini oyunlarına uyarlayarak, Birleşik Devletler’deki Meksika kökenli Amerikan halkının kadim köklerine ve kültürel miraslarına dikkat çekmektedir. Genel olarak amacımız, “*Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*” adlı oyunu Quiche Mayalarının yaratılış mitinin çok dilli ve çok kültürlü bir uyarlaması olarak ele almaktır.

Anahtar Kelimeler: Chicano/a Tiyatrosu, Cherrie Moraga, Maya Mitolojisi, *Popol Vuh*.

ABSTRACT
MASTER'S THESIS

TRACES OF MAYAN MYTHOLOGY IN CHERRIE MORAGA'S PLAY
"HEART OF THE EARTH: A POPOL VUH STORY"

Aycan GÜRLÜYER

Advisor: Prof. Dr. Ahmet BEŞE

2014, Page: 99

Jury: Prof. Dr. Ahmet BEŞE (Advisor)

Prof. Dr. Mukadder ERKAN

Prof. Dr. Mehmet TAKKAÇ

The purpose of this thesis is to evaluate the traces of Mayan mythology in "*Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*" by Cherrie Moraga, one of the pioneer woman playwrights of Chicana Theatre in Contemporary American Drama. We also tried to examine the historical background of Chicano/a Theatre, indigenous roots of Mexican-Americans, the impact of Aztecs and Mayans on Chicano culture, the general aspects of Mesoamerican mythology, the myths of Aztecs, and the creation myths in *Popol Vuh*; the sacred book of ancient Quiche Maya.

Started as an activist art by intensified Chicano Nationalism in the 1960s, Contemporary Chicano/a Theatre has gained a new dimension with Cherrie Moraga, a Chicana feminist playwright and thinker. Moraga points out the ancient roots and cultural heritage of Mexican-American nation in the USA by adapting Mayan and Aztec myths into her plays. In general sense, our purpose is to evaluate *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* as a multi-lingual and multi-cultural adaptation of the Quiche Maya creation myth.

Key Words: Chicano/a Theatre, Cherrie Moraga, Mayan Mythology, *Popol Vuh*.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın konusunu Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan Chicano/a Tiyatrosu'nun öncü yazarlarından Cherrie Moraga'nın *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* adlı oyunundaki Maya mitolojisinin izleri oluşturmaktadır. Tezin kapsamı içinde, Meksika kökenli Amerikan halkı olan Chicanolardan, onların kültürel geçmişinden ve Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu'nun yıllar içinde nasıl şekillendiğinden de kısaca söz ettik. Chicana yazar Cherrie Moraga'yı seçmemizin nedeni, yazarın bugün Birleşik Devletler'de yaşamakta olan Meksika kökenli Amerikalılar'ın Kızılderili köklerini, Aztek ve Maya mitlerini, Orta Amerika dillerini ve onların çok kültürlü yapısını eserlerinde bir bütün olarak ele almasıyla söz konusu tiyatroya getirdiği yeni bir bakıştır. Moraga, Chicana Tiyatrosu'na sayısız eser kazandırmış bir oyun yazarı olmanın yanı sıra, feminist bir düşünür, şair, deneme yazarı ve akademisyendir.

Cherrie Moraga, Chicano/a kültüründe derin izler bırakmış olan Aztek ve Maya mitlerinin uyarlamasını oyunlarında gerçekleştirmiştir. *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* adlı oyunu, Guatemala'da yaşamış ve halen yaşamakta olan Quiche Mayalarının kutsal kitabı olan ve Mezoamerikan kültürü için en kapsamlı eser kabul edilen *Popol Vuh*'ta yer alan yaratılış mitlerinin ve evrensel döngülerin günümüz Amerikasına uyarlanmış halidir. Tez konumuzu oluşturan Çağdaş Amerikan Tiyatrosu içinde yer alan Chicano/a Tiyatrosu'nu her yönden yansıtan bir eser olduğunu düşündüğümüz için, söz konusu oyunu seçtik.

Üç yıldır sürmekte olan tez çalışmamın sonuna gelmişken, teşekkür etmem gereken kişilerin başında, lisans öğrenciliğimden beri desteğini esirgemeyen değerli hocam Prof. Dr. Ahmet BEŞE var. Tez çalışmalarımın her adımını sabırla takip edip, titizlikle inceleyerek fikirlerini paylaşan, gerek akademik gerekse edebi çalışmalarımda beni engin bilgisiyle senelerdir yönlendiren, tiyatronun derinliklerini görmemi sağlayan değerli hocama sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Yüksek Lisans ders aşamasındaki çalışmalarımda her türlü yardım ve desteklerini gördüğüm Atatürk Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölüm Başkanı Prof. Dr. Mukadder ERKAN'a, Prof. Dr. Kamil AYDIN'a, Doç. Dr. İsmail ÖĞRETİR'e, Yrd. Doç. Dr. Fikret ARARGÜÇ'e ve tüm bölüm öğretim üyelerine emekleri için sonsuz saygı duyuyor ve bana kattıkları değerler için gönülden teşekkür ediyorum. Tez çalışmalarımı yürütmem için bana olanak

sağlayan Beykoz Lojistik Meslek Yüksek Okulu Müdürümüz Prof. Dr. Okan TUNA'ya, Müdür Yardımcımız Doç. Dr. Baki AKSU'ya ve Hazırlık Birimi Koordinatörümüz Ögt. Gör. Rafet KAYALIOĞLU'na göstermiş oldukları anlayış için çok teşekkür ediyorum.

Seminer aşamamdan beri tezimle yakından ilgilenip, İngiltere'ye gittiğinde bile bana her anlamda yardımcı olan Boğaziçi Üniversitesi İleri İngilizce Bölümü'nden sevgili hocam Yrd. Doç. Dr. İnci Bilgin TEKİN'e minnettarım. Tezimin her aşamasıyla yürekten ilgilenip düşüncelerini paylaşan, düzeltmelerine yardımcı olan ve tiyatro oyunu çevirmem konusunda beni her daim destekleyen İstanbul Devlet Tiyatrosu Sanatçısı Kuvvet YURDAKUL'a yıllardır harcadığı emek için çok şey borçluyum. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'nden değerli arkadaşım Ögt. Gör. Serdar TURHAN'a içten yardımları, önerileri ve yönlendirmeleri için sonsuz teşekkürler.

New Mexico Üniversitesi Yaratıcı Yazarlık ve Güneybatı Hispanik Edebiyatları Bölümü'nden Yrd. Doç. Dr. Santiago Vaquera VÁSQUEZ'e, oyunu tamamen Türkçeye çevirdiğim dönemde İspanyolca replikleri İngilizceye çevirdiği ve İstanbul'daki Chicano sohbetlerimiz için çok teşekkür ediyorum. Sakarya Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Bölümü Yüksek Lisans öğrencisi Juan Sebastián BALLEEN'in, oyunun İspanyolca repliklerini Türkçeye çevirip tezime destekte bulunmasını unutamam. İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü'nden sevgili arkadaşım Arş. Göv. Elif CANDAN'a o güzel tiyatro sohbetleri için teşekkürlerimi sunuyorum. İstanbul'daki huzurum Nesrin TAŞKESENLIOĞLU'na, sevgili arkadaşlarım Gürkan BAĞCI ve Aysel ÇATAL'a bu süreçte beni yalnız bırakmadıkları için minnettarım.

Sevgili aileme; anne ve babam Aysen-İsmet GÜRLÜYER, abim Turgay GÜRLÜYER, ablalarım Gülsüm GÜRLÜYER, Mukaddes NURSAL, Ferah YILDIRIM ve Aydan KIRILMIŞ'a minnetlerimi sunuyorum. Onların kutsal emeği ve sonsuz desteği olmasaydı İstanbul yoğunluğunda bu çalışmalarımı bitiremezdim.

GİRİŞ

“Kadim kültürlerin insanlarından haberdar olmak için, onların en derin umut ve korkularını, en çok önem verdikleri değer ve inançlarını içinde barındıran hikâyelerini okumaktan daha iyi bir yol düşünemiyorum” (Schomp, 2010, s.96).

İnsanoğlu varolduğundan beri evreni, yaratıcı güçleri ve onların yarattıklarını, canlılığı ve ölümü, evrendeki birliktelikleri ve zıtlıkları merak etmiş, bütün temel kavramlar ve evrensel temaları hikâyelerle açıklamaya çalışmıştır. Yeryüzünde yaşama ve kalıcı olma şansı elde etmiş toplumların hepsinden geriye, kendi kültürüne göre anlatmaya çalıştığı yazılı ve sözlü sayısız hikâye kalması, mitolojinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Mitoloji, toplumların inançlarını, kutsal değerlerini, kültürel varlıklarını ifade eden, dünyanın nasıl şekillendiğini, insanlığın köklerini ve yaşam mücadelesini, ayrıca kötülerle iyiler arasındaki savaşları anlatan eşsiz hikâyelerin bir araya gelmesidir. Mitolojiyi oluşturan mitler aynı zamanda sözkonusu toplumun tarihi, edebi, dini, sosyolojik, antropolojik ve coğrafi özellikleri hakkında bilgi vermesinin yanında, gerçek dünyada açıklanması güç unsurlar da taşımaktadır. “Bütün mitlerin özünde daha yüce bir bilgiyi, belki de dünyaya nasıl ve niçin geldiğimiz gerçeğini saklayan bir doğaüstü dünya anlayışı yatar” (Dell, 2012, s.8).

Mitoloji, bir toplumun kültürel ve geleneksel yapısı, görenekleri, toplumsal değerleri, dini görüşleri ve inanç sistemleri, tarihi olayları ve günlük yaşam biçimlerini değerlendirebilmemizi sağlayacak en iyi alanlardan birisidir ve bütün kültürlerin kendine has anonim hikâyeler topluluğudur. Mitolojiler, kültürden kültüre değişiklik gösterse de birçok yönden ortak noktalara sahip oldukları da bir gerçektir. Evrenin genel anlamı, yaşam döngüsü, doğaüstü güçler, çoktanrılı inançlar, hayranlık duyulan kahramanlar, ölümden sonraki hayat gibi evrensel temalar içermektedirler. Günümüzde hem yazılı hem de görsel eserlerde mitolojik unsurların sıklıkla karşımıza çıkması, binlerce yıl süregelen mitlerin toplumdaki önemini ifade eder.

Bu kadar geniş bir alanı konumuz çerçevesinde tutmak istediğimizden, Güney ve Orta Amerika Kızılderililerin yani Mezoamerikan halkının binlerce yıl öncesine dayanan mitlerini ele alarak başlamak istiyoruz. Ann Bingham (2010), *South and Meso-*

American Mythology A to Z adlı kitabında bölgenin özelliklerini ve mitlerini aşağıdaki gibi değerlendirmiştir:

“Güney ve Orta Amerikan mitolojisinin ortaya çıktığı dünya, tezatlıklar diyaridir. Burası yüksek ve karla kaplı dağları, alçak nehir havzaları, çorak, taşlı, soğuk ve rüzgârlı okyanus kıyıları ve sıcak tropikal yağmur ormanlarının diyaridir. Hem verimli ve yemyeşil, hem de kuraklığa maruz kalmış ya da yalçın tepeleri ürün yetiştirmek için oluşturulmuş topraklardır...Güney ve Orta Amerika'nın kapladığı alan, birçok büyük uygarlığın doğmasına neden oldu. Bölge bugün 21 ülkeyi kapsamaktadır. Bu toprakların mitolojisi seller, yangınlar, korkunç canavarlar ve birçok kıskanç, yardımsever, kötü ve kibirli tanrı ve tanrıça hikâyeleri ile zengindir. Bazıları sıra ile değişimli olarak yardımsever ve kötü olurken, bazıları o kadar büyüktür ki, birçok ismi vardır” (s. vii).

Böylesine zengin bir coğrafyaya ve kadim kültüre sahip bölge halklarının yaşamları, 1500’lerde İspanyolların kıtaya adım atmasıyla birlikte değişmiş ve bir daha eskisi gibi olamamıştır. Güney ve Orta Amerika Kızılderililerin bu tarihe kadar süregelmiş mitlerini anlattıkları yazılı eserler, Hıristiyanlığı aşılama çalışmaları tarafından geriye başka hiçbir inancın ve yazılı metnin kalmaması için yok edilmiştir. Bölgenin çok sayıdaki halklarından olan Quiche Mayalarının kutsal kitabı ***Popol Vuh***, o dönemden kalan nadir birkaç eserden birisidir. Ann Bingham (2010), Mezoamerikan mitolojisi için başvurulabilecek en kapsamlı eser olarak kabul edilen kitabın tarihsel geçmişi aşağıdaki şekilde anlatmıştır:

“Popol Vuh, Quiche Mayalarının ya da Guatemala, Honduras ve San Salvador’daki Kiche halkının kutsal kitabıdır. Bilim adamları Popol Vuh’un 1550 ile 1650 yılları arasında Hıristiyanlaşmış bir Guatemalalı tarafından yazıldığına ve yerlileri Hıristiyanlık dinine dönüştürmeye çalışan İspanyol yetkililerden saklandığına inanıyorlar. 1700’lerin başında bir İspanyol rahip Francisco Ximenes kitabı keşfeder ve iki kopyasını çıkarır; biri orijinal Quiche dilinde, ikincisi ise İspanyolcaya çevirdiğidir. El yazması kitap 1861’de Fransızca’ya, en son da 1908 yılında William Spence tarafından İngilizceye çevrilmiştir” (ss. 105-106).

Popol Vuh'un özünde Maya kültürü ve geçmişi olsa da, ilk çeviren kişilerin Hıristiyan olmasından dolayı, kitap Hıristiyanlık öğeleri de taşımaktadır. 5 bölümden oluşan kitapta yaratılış mitleri geniş yer kapsamaktadır. İnsanoğlunun sırasıyla çamurdan, ağaçtan ve mısır bitkisinden yaratılması mitleri ayrıntılarıyla anlatılır. Kızılderililerin çoktanrılı inanç sistemleri, kurban verme amaçları, mısır bitkisinin halk kültüründeki kutsal değerleri, Aztek ve Maya takvimlerinin ve kâhinlerin önemi hakkında geniş bilgi bulabileceğimiz birçok mit yer almaktadır. Ölümcül top oyunu, 1. Nesil İkizler'in Maya yeraltı dünyası Xibalba'ya yaptıkları yolculuklar, 2. Nesil İkizler olan Kahraman İkizler'in intikam için Xibalba tanrılarını öldürmeleri gibi ana hikâyelerin yanında kısaca söz edilen mitler de anlatılmaktadır.

Mezoamerikan coğrafyasını ve bölge halklarını birçok yönden anlatan mitoloji, kadim zamanlarda olduğu gibi günümüzde de çoğu sanat dalı için vazgeçilmez unsurlardan birisidir. Bu sanat dallarından birisi de tiyatrodur. Birleşik Devletler'de Meksika kökenli Amerikan halk kültürünü yakından tanımamızı sağlayan sanatlardan olan Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu, Chicano/a halkının atası kabul edilen Aztekler ve Mayaların kültürel özelliklerini sahneleyen oyunlar içermektedir. Chicano/a Tiyatrosu'nun kısaca geçmişinden bahsetmemiz, mitlerle olan bağlantısını daha iyi anlamamızı sağlayacaktır.

Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan Chicano Tiyatrosu'nu ve Chicano/a halkını tam olarak değerlendirebilmek için, Kolomb-öncesi dönemden başlayarak günümüze kadar gelinen tarihi süreçte kültürel, sosyal ve ekonomik yönden bu toplumun her gün karşı karşıya olduğu olayları ve kendisini meydana getiren değerlerin bütününe ele almamız gerekir. Tezimizden önceki "***Chicano/a Tiyatrosu'na Tarihsel Bir Yaklaşım***" başlıklı seminer çalışmamızda çağdaş sanat olan Chicano/a Tiyatrosu'nu değerlendirirken, Meksikalıların ataları olan Aztek ve Mayalar'a değinmek üzere 1500'lere kadar gitmiştik. Ardından da yüzyıllar içinde günümüzdeki halini alırken geçirdiği evreleri, toplumsal ve sanatsal ilerlemeleri, tarihsel gerçeklerle birlikte anlatmaya çalışmıştık.

Kısaca değerlendirecek olursak; ***Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu***, 1960'ların ortasında Meksika kökenli Amerikalıların medeni haklar hareketi olan ***Chicano Hareketi***'nin politik mücadelesinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Meksika kökenli

Amerikalıların çalışmalarıyla kimliklerinin ve kültürel miraslarının bir simgesi haline gelen Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu'nun kökleri misyonerlerin Amerikan yerlilerini dini yönden eğitmek amacıyla başlattıkları İspanyol Tiyatrosu'na dayanmaktadır. Daha sonra Kızılderili Tiyatrosu'nun İspanyol Tiyatrosu ile etkileşiminden doğan Meksika Tiyatrosu ve ardından da İspanyol Amerikan Tiyatrosu ortaya çıkmıştır. Meksika – ABD Savaşı'ndan sonra Birleşik Devletler'e bırakılan topraklarda kalan Meksikalıların ortaya çıkardıkları Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu olarak şekillenen tiyatro, son olarak orijinal halini Chicano Tiyatrosu olarak almıştır. 1965'te Luis Valdez'in kurduğu ***Tarım İşçileri Tiyatrosu “El Teatro Campesino”*** ile Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer almaya başlamıştır. California Delano'da ortaya çıkan tarım işçileri grevini destekleyen Valdez için Chicano Tiyatrosu topluluğunun oyunları, ilk önce politik sebeplerden dolayı sahnelenmiştir. Chicano halkının, adaletsiz olduğuna inandığı Amerikan Hükümeti'ne ve ayrımcılık yapan beyazlara olan karışıklığını ortaya koymak için bir araç olarak kullanılan bu tiyatro, yıllar içinde Luis Valdez'in ***teatros, actos, corridos*** ve ***mitos*** yöntemleri ile sanatsal olarak yükselişe geçmiştir.

Daha sonra, Chicano Hareketi'nin erkek merkezli oluşunu eleştiren kadınların öncülüğünü yaptığı Chicana Feminizmi tiyatrodaki yer almış ve Çağdaş Chicana Tiyatrosu'nun en önemli kadın yazarlarından olan Cherrie Moraga'nın oyunları büyük yankı uyandırmıştır. Tezimizde feminist yazar Cherrie Moraga'nın bir oyununu ele almamızın sebebi, bu tiyatronun en yetkin temsilcilerinden biri olmasıdır.

Oyunlarıyla mitolojik öğeleri Çağdaş Chicana Tiyatrosu ile birleştirmeyi başarabilen Moraga, Orta Amerika'nın kadim halkları ile bugün Birleşik Devletler'de yaşamakta olan Meksika kökenli Amerikalılar arasındaki köken ilişkisini vurgulamak için *Popol Vuh* mitlerini günümüze uyarlamıştır. Kendisi de bir Chicana olan yazarın, ***“Heart of the Earth: A Popol Vuh Story”*** adlı oyununu ele aldığımız tezimizde bu uyarlamayı ayrıntılı bir şekilde incelemeye çalıştık. Moraga'nın *Popol Vuh* uyarlamasında, oyundaki Maya yeryüzü dünyası *Uleu*'nun Kızılderililerin bir zamanlar barış içinde yaşadıkları dünyalarını, Maya yeraltı dünyası *Xibalba*'nın ise çoğu açıdan beyaz tenli Amerikalıları ve Birleşik Devletler'i simgelediğini söyleyebiliriz.

Heart of the Earth: A Popol Vuh uyarlamasının Birleşik Devletler ortamının etkisini yansıttığını belirten Irma Mayorga (2001), “Tıpkı Mayaların kendileri gibi,

Moraga da oyunuyla, zamanın devinimi, geçmişi ve şimdisi arasında ahenkli bir uyum sağlamaktadır” (s.162) yorumunda bulunmuştur. Cherrie Moraga, böyle bir uyum yaratırken bildik tiyatro oyunlarından sıyrılıp, devasa bir Maya piramidini sahnelemede kullanır, kuklalara yer verir ve doğrusal olmayan (non-linear) bir kurgulama yaparak ışık ve ses efektleriyle ani geçişler yapar. Karakterler hem günümüz dünyasına mesaj verir niteliktedir hem de taşıdığı özellikler ile Maya kültürünü yaşatmakta ve Chicano/a halkının geçmişine dair özellikler taşımaktadır. Bu sebeple, bizler *Popol Vuh*’un ilk dört bölümünün uyarlamasını okurken ya da izlerken, binlerce yıl öncesine dair bir kültürün günümüzde Birleşik Devletler’deki yansımalarını görmekteyiz.

Cherrie Moraga, oyunun büyük kısmını İngilizce yazmış olsa da, İspanyolcaya, birçok Maya diline ve Spanglish’e de yer vermiştir. Bu çokdilli tiyatro oyunu, Meksika kökenli Amerikalıların çok kültürlü geçmişiyle olan bağlarını yansıtmaktadır. Yazar, bu dillerin sadece kadim zamanlarda kullanılmadığını, halen yaşamakta olan diller olduğunu, 1994 yılında yazdığı oyunun giriş kısmında aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

“*Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*’ oyunu, *Quiche* Maya yaratılış mitinin çokdilli ve çok kültürlü bir uyarlamasıdır. Oyunda kullanılan dil, temel İngilizce ve İspanyolca, *Quiche* ve diğer Maya dilleri, Spanglish, Güneybatı Chicano konuşma dili ve Birleşik Devletler sokaklarındaki şehir dilidir. *Quiche* dilinin sadece Guatemala dağlıklarındaki Mayalar arasında kullanılmadığını; *Quechua*, *Nahuatl*, *Navajo*, *Lakota* ve diğer sayısız Amerikan Yerli dilleri ile birlikte New York sokaklarında da duyulabildiğini kanıtlarken, aynı zamanda kendi orijinal dilini onurlandıran bir *Popol Vuh* uyarlaması yaratmaya çalıştım. *Heart of the Earth* oyunu Birleşik Devletler’de temsil edilirken, yol açmayı umut ettiğim dünya dili, 21. yüzyıla girerken, değişen ve güzel bir şekilde koyulaşan yüzünü çok daha yakından yansıtan, çeşitli ve farklı ten rengindeki insanların konuştuğu Amerikan dillerinden birisi olmasıdır” (Moraga, 2001, s.104).

Maya kültüründeki barışçıl ve eşitlikçi anlayışı çokdilli bu oyunuyla günümüzde de yakalamak isteyen Moraga, *Heart of the Earth* oyununu tek perde 12 sahne olarak yazmıştır. Oyun, Tanrıça Büyükanne Ixmucane ve Tanrı Ixpiyacoc’un Mayaların mavi-yeşil tüylü yılan tanrıları Cucumatz ile güçlerini birleştirerek önce yeryüzü Uleu dünyasını, hayvanları ve sonra da insanoğlunu yaratmasıyla başlar. Kendilerine

şükretmeleri ve onları beslemeleri için yaratmak istedikleri insanları önce çamurdan, sonra ağaçtan yaratan tanrılar, başarılı olamazlar. Oyunun sonunda mısır bitkisinden yarattıkları insanlar istedikleri gibi oluncaya kadar bu teşebbüsleri oyun boyunca devam eder.

Ixmucane ve Ixpiyacoc'un ikiz oğulları Hunahpu ve Vucub yeryüzü dünyasında top oyunu oynarken Ölüm Tanrıları Blood Sausage ve Patriarchal Pus tarafından Maya yeraltı dünyası Xibalba'ya maç yapmak için davet edilir. Ölüm Tanrıları'nın amacı, yaptıkları gürültüden dolayı ikizleri ölümle cezalandırmaktır. Bu amaçtan haberleri olmayan ikizler Hunahpu ve Vucub, Xibalba yolculuğunu kabul ederek tanrıların yanına giderler. Ölüm Tanrıları ikisinin de başını keser ve Hunahpu'nun başını bir su kabağı ağacına yerleştirir. Patriarchal Pus'un kızı Ixquic (Blood Woman), Hunahpu'nun elinin üzerine tükürüğünü bırakmasıyla hamile kalır. Bunu öğrenen Ölüm Tanrıları, Ixquic'in kendilerine ihanet ettiğini düşünürler ve öldürülmesine karar verirler. Ixquic, Ölüm Tanrıları'nın haberci hizmetkârı Baykuş Tecolote'nin yardımıyla yeryüzü dünyası Uleu'ya kaçarak kurtulur. Orada Kahraman İkizler (Hero Twins) Hunahpu ve Ixbalanque'yi dünyaya getirir. Kahraman İkizler, babaları Hunahpu ve amcaları Vucub'un intikamını almak için Xibalba'ya giderek Ölüm Tanrıları'nı öldürürler. Güneş ve Ay olarak gökyüzüne yükselirken, anneleri Ixquic de ayın değişen evrelerinde görünecektir. Oyun sonunda mısırdan insan yaratan Ixmucane'in eserinden memnun kalan yeryüzü tanrıları böylece mutlu sona ulaşırlar.

Çalışmamızın bölümleri ve kısımları hakkında bilgi verecek olursak, **“Chicano/a Tiyatrosu ve Kızılderili Mitolojisi”** başlıklı 1. Bölüme, *“Chicano/a Tiyatrosu'nun Kısa Geçmişi”* ni anlatarak başladık. Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan bu tiyatronun hangi sebeplerle ortaya çıktığını tarihsel olaylarla, sanatsal özelliklerini ise öne çıkan yazarları, teknikleri ve oyunları ile birlikte değerlendirmeye çalıştık. *“Chicano/a Kültürüne Aztek ve Mayaların Etkisi”* kısmında Chicano/a kültüründe Kızılderili atalarından kalan kültürel izler üzerinde durmaya çalışırken, *“Mezoamerikan Mitolojisi”* kısmında tezimiz çerçevesinde Aztek mitleri ve Maya mitolojisinden genel olarak bahsedip, Quiche Mayalarının kutsal kitabı *Popol Vuh* ile ilgili bilgiler verdik.

“*Maya Mitolojisinin İzleri*” başlıklı 2. bölüme “*Cherrie Moraga’nın Heart of the Earth: A Popol Vuh Story Adlı Oyunu*” ile başlayıp, oyunun sahnesi, dili ve karakterleri hakkında genel bilgi vererek, oyunu sahne sahne özetledik. “*Maya Kutsal Kitabı Popol Vuh’ta Yer Alan Mitlerin Oyundaki Yansımaları*” kısmında, *Popol Vuh* kitabında yer alan mitlerin oyundaki uyarlamalarını tek tek değerlendirdik. Bu değerlendirmedeki başlıklarımızın her biri için önce *Popol Vuh*’taki mitlere, ardından da oyunda aynı mitin uyarlanmış haline yer verdik. Bu mitler sırasıyla yeryüzü ve canlıların yaratılışı, insanoğlunun çamurdan ve ağaçtan yaratılışı, mısır bitkisinin önemi ve ilk insanların mısır bitkisinden yaratılması, ölümcül top oyunu, 1. Nesil İkizler’in Xibalba yolculuğu ve onların yeraltı dünyası Xibalba tanrıları tarafından öldürülmeleri ile ilgilidir. Ardından Ixquic (Blood Woman) karakterine yer verilerek onun 2. Nesil İkizler’i (Kahraman İkizler) doğurması anlatılır. Daha sonra ise Kahraman İkizler’in Xibalba yolculukları ve ölümleri, ardından tekrar ortaya çıkarak Ay ve Güneş’e dönüşmeleri ve anneleri Ixquic ile birlikte göğe yükselmeleri ele alınmıştır. Bu bölüm, tezimizin ana kısmını oluşturmaktadır. Mitlerin, *Popol Vuh*’taki anlatılışı ve *Heart of the Earth* oyunundaki ele alınışı, iki eserden de peş peşe alıntılara yer verilerek anlatılmıştır.

Sonuç bölümünde ise bir Chicana yazar olan Cherrie Moraga ve oyunu *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*’de *Popol Vuh*’ta yer alan mitleri uyarlamasındaki sonuçlar değerlendirilmiş, Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu’na katkıları üzerinde durulmuştur. Tezimizin iki bölümünde de adım adım konu değerlendirmesi yaparak söz konusu oyunla birlikte Kızılderililerin kadim tarihinin Çağdaş Amerikan Tiyatrosu’ndaki yerine dikkat çekmeye çalıştık. Bu yaklaşımımızın, aynı zamanda Chicano/a Tiyatrosu’nu bir bütün olarak ele almamıza katkıda bulunduğuna inanmaktayız.

BİRİNCİ BÖLÜM

CHICANO/A¹ TİYATROSU VE KIZILDERİLİ MITOLOJİSİ

1.1. CHICANOLARIN VE CHICANO/A TİYATROSU'NUN KISA GEÇMİŞİ

Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan *Chicano/a Tiyatrosu* (**Mexican-American Theatre / Meksika köekli Amerikan Tiyatrosu**) 1960'larda Meksika kökenli Amerikalıların medeni haklar hareketi olan *Chicano Hareketi*'nin politik mücadelesi sırasında ortaya çıkmış bir sanattır. Chicano/a halkı ve Kızılderili miraslarının simgesi haline gelen Chicano/a Tiyatrosu'nun kökleri, misyonerlerin Amerikan yerlilerini dini yönden eğitmek amacıyla başlattıkları İspanyol Tiyatrosu'na dayanmaktadır. Daha sonra Kızılderili Tiyatrosu'nun İspanyol Tiyatrosu ile etkileşiminden oluşan Meksika Tiyatrosu ortaya çıkmış, ardından da İspanyol Amerikan Tiyatrosu ile çok kültürlü bir boyut kazanmıştır. Meksika – ABD Savaşı'ndan sonra Meksika'nın Birleşik Devletler'e bıraktığı topraklarda kalan Meksikalıların gezici topluluklarla etkileşimi sonucu Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu ortaya çıkmış, sonunda da Chicano/a Tiyatrosu olarak şekillenmiştir. 1965'te Luis Valdez'in kurduğu **Tarım İşçileri Tiyatrosu “El Teatro Campesino”** ile Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer almaya başlamıştır.

California Delano'da başlayan tarım işçileri grevini destekleyen Valdez ve Chicano Tiyatrosu topluluğunun oyunları, ilk önce politik sebeplerden dolayı sahnelenmiştir. Chicano/a halkının, adaletsiz olduğuna inandığı Amerikan hükümetine ve ayrımcılık yapan beyazlara olan karşıtlığını ortaya koyması için bir araç olarak kullanılan Tarım İşçileri Tiyatrosu, yıllar içinde Luis Valdez'in *teatros, actos, corridos* ve *mitos* yöntemleri ile sanatsal olarak yükselişe geçmiş, çağdaş yazarlardan Cherrie

¹ İspanyolca'da kelimeyi dişil (-a) ve eril (-o) yapan ekler kelimenin sonunda kullanılır. Meksika kökenli Amerikalı erkekler için *Chicano*, kadınlar için *Chicana* kullanılmaktadır. Chicano Tiyatrosu, erkek egemen bir tiyatro olarak ortaya çıktığı için çoğunlukla sadece *Chicano* ifadesine yer verilmiştir. Feminizmi destekleyen ya da kadınları özellikle vurgulamak isteyenler, *Chicana* ifadesini kullanmaktadır. Tezimizde yaygın olarak kullanılan *Chicano* ifadesine daha çok yer versek de, bu halktan olan herkesi vurgulamak istediğimizde *“Chicano/a”* terimini kullanacağız.

Moraga ile farklı özellikler kazanmıştır. Moraga, Chicano Hareketi'nin erkek merkezli oluşunu eleştiren kadınların öncülüğünü yaptığı Chicana Feminizmini desteklemiş ve Chicana Tiyatrosu'nun en önemli kadın yazarlarından birisi olarak oyunları büyük yankı uyandırmıştır.

Çağdaş Chicano Tiyatrosu'nun geçmişten günümüze kadar kat ettiği yolu özetledikten sonra, Chicano/a halkının Mezoamerikan kültürüne ait halklar olan Aztekler ve Mayalara dayanan Kızılderili kökleri, İspanyollarla olan bağları ve tarihi olaylar üzerinde durmakta fayda görüyoruz.

Chicano/a Tiyatrosu'nu ve Chicano/a halkını tam olarak değerlendirebilmek için, Kolomb-öncesi dönemden başlayarak günümüze kadar gelinen tarihi süreçte kültürel, sosyal ve ekonomik yönden bu toplumu meydana getiren olayları ve değerleri ele almamız gerekir. Çağdaş sanat olan Chicano Tiyatrosu değerlendirilirken, Meksikalıların ataları Aztek ve Mayalara değinmek üzere 1500'lerdeki olaylara tarihsel bir yaklaşımda bulunmamız, Chicano/a Tiyatrosu'nu bir bütün olarak ele almamıza katkıda bulunacak ve Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'ndaki yerini belirlememizi sağlayacaktır.

Birleşik Devletler'in Güneybatı eyaletlerindeki (California, Texas, Arizona, New Mexico ve Colorado) en büyük etnik grup olan Chicanolar, kendilerini politik sebeplerden dolayı *Chicano/Chicana* olarak adlandıran, bir zamanlar Kuzey ve Orta Amerika kıtasının büyük bölümüne sahip olan Meksikalılardır. Birçok ırkın biyolojik olarak karışması sonucu ortaya çıkan, günümüzde çok kültürlü bir geçmişin sentezi olarak varlıklarını sürdüren Chicanoların büyük bir kısmı, "Meksika kökenli Amerikalı" terimini kullanmayı reddetmiştir. Onları Meksika kökenli Amerikalı ifadesini kullanmayı tercih eden soydaşlarından ayıran en önemli özellik, özgür iradelerine, vatandaşlık haklarına, gururla taşıdıkları özgün kimliklerine sahip çıkma adına 1960'lı yıllardan itibaren Amerikan Hükümeti'ni ve ayrımcılık yapan beyazları eleştirmeleridir. Aslında bu başkaldırı tek bir sebepten dolayı ortaya çıkmamış, kendi memleketinde ikinci sınıf vatandaş muamelesi görmenin, hep dışlanmış bir ırk olarak görülmenin ve yüzyıllardır süren sessizliği bozmak istemenin bir sonucu olarak ilerlemiştir.

Richard L. Nostrand, (1975) "*Mexican Americans Circa 1850*" adlı makalesinde, bu insanların tarihindeki iki önemli olayın altını çizmiştir:

“Meksika kökenli Amerikalıların geçmişinde iki olay büyük önem taşımaktadır. İlki, Yerlilerin ve İspanyolların biyolojik ve kültürel olarak kaynaşmasını sağlayan Meksikalı (Mexican) ırkını oluşturan aşamayı başlatan Cortés’in Aztek fethi, ikincisi ise, günümüzdeki Güneybatı’yı politik olarak yeniden sıralayan ve yerleşik Meksikalıları, Meksikalı-Amerikalı yapan, Meksika’nın Birleşik Devletler tarafından uğradığı askeri yenilgidir” (s.378).

Günümüzdeki Meksika kökenli Amerikalıların kültürel kimliğinin çeşitlilik göstermesinde bu tarihi olayların rolü çok büyüktür. Yazarın söz ettiği birinci olay, Avrupalı işgalcilerin Amerikan yerlileriyle karşılaştığı dönem olan 1500’lü yıllarda Chicanoların ve/veya Meksika kökenli Amerikalıların ataları Aztek ve Mayalarla karşılaşmalarıdır. İspanyollar ilk defa 1519 yılında Meksika’ya gelmiş, İspanyol bir işgalci lider olan Hernán Cortés, 1521’de Azteklerin topraklarını ele geçirmiş, Aztek İmparatorluğu’nun başkenti Tenochtitlán’ı, kendi hükümetinin başkenti olarak Mexico City’ye dönüştürmüştür. Bu süreçte İspanyollarla yerli halkın etkileşimi sonucu meydana gelen *Mestizo/a* ırkı ortaya çıkmıştır. “1960’lar ve 70’lerde Chicanolar Chicano kimliklerinin ayrılmaz bir parçası olan yerli Mezoamerikan köklerini kabul ettikleri zaman kendi karma ırklarını benimsemişler ve kendilerini tanımladıkları Mestizo/a kimliğiyle gurur duymuşlardır” (Büken, 2007, s.13). Böyle bir geçmişi göz önünde bulunduracak olursak, yüzyıllar öncesine ait bir kültürün ve “Cortés-öncesi² yerli kültürlerinden kalan mirasın izini sürme arzusu, anayurda ve kökene geri dönme inancı, fikir ve özneliğin iadesini isteme” (Pérez-Torres, 1995, s.2), sonuçta Meksika kökenli Amerikalıların Chicano/a terimini kullanmasına sebep olmuştur.

Tarihi önem taşıyan en önemli olaylardan ikincisi ise 1846’da başlayan Meksika – ABD Savaşı ve 1848’de Meksika’nın yenik taraf olarak *Guadalupe Hidalgo Anlaşması*’nı imzalamasıdır. Anlaşma sonucunda Meksika, Güneybatı bölgesini ve California’yı ABD’ye bırakarak savaştan yenik ayrılan taraftır. Böylece “Güneybatı’daki Meksikalılar bir gecede Meksika kökenli Amerikalı olmuşlardır” (L. Ramirez, 2008, s. xv). Bu anlaşmayla birlikte “birçok yeni ideolojik bağlantı da ortaya çıkmaya başlamıştır” (Sobek, 1992, s.30). Kendi topraklarında yabancı muamelesi

² Pre-Cortésian/ Cortés-öncesi dönem, Hernán Cortés Aztekleri fethinden önce, Aztekler, Mayalar, İnkalar, Arawaklar, Tupiler ve daha birçok yerleşik, yarı göçer ya da göçmen toplumların ve imparatorlukların Latin Amerika’da varlığını sürdürdüğü dönemdir.

gören halk, ırkçı söylem ve davranışlara maruz kalmış, Brownies (Kahverengi derililer) ve Wetback (terli sırtlar) olarak nitelendirilmişlerdir.

Çok kültürlü bir geçmişten günümüze kadar geldikleri süreçte, kendi topraklarında asimile olmak zorunda kalmalarına rağmen, yüzlerce yıllık değerlerini korumak için büyük çaba sarf etmişlerdir. Kendi topraklarında “yabancı” olan halk, sindirilmeye çalışılmış ve ikinci sınıf halk muamelesi gördükleri bir toplumda yaşamak zorunda kalmıştır. Fakat bu durum, sahne sanatlarından politikaya, yazınsal alandan sözlü eserlere kadar birçok alanda, atalarından getirdikleri ve Avrupa kökenli Amerikan kültürüne hiç benzemeyen yerli değerlerini ön plana çıkardıkları kültürel ve politik hareketlere imza atmalarına engel olamamıştır.

Chicano/a halkına kısaca değindikten sonra **İspanyol Tiyatrosu**'nun Meksika ve Birleşik Devletler'de ortaya çıkışını ele almamız gerekmektedir. Başlangıcı 16. ve 17. yüzyıllara dayanan İspanyol Tiyatrosu'nun ortaya çıkışındaki amaç, Katolik öğretilerini yaymak ve kilisenin gücünü vurgulamaktır. Yılda üç kez düzenlenen *Feast of Corpus Christi - Katolik Yortusu*'nda sahnelenen oyunlar *autos sacramentales*'tir. Autos sacramentales oyunu “Paskalya'dan sonraki festival olan ve Kutsal Ayin (The Blessed Sacrament)'deki İsa'nın Gerçek Varlığı (Real Presence of Christ) şerefine yapılan, Birleşik Devletler haricindeki ülkelerde zorunlu olan kutsal gün *Katolik Yortusu* ile ilgili dini oyundur” (Ramirez, 2000, s.6). 16. yüzyıl güneybatı halk tiyatrosu *pastorela*'nın türlerinden biri olan, dini öğretiler ve ahlak dersleri içeren, insanı doğüstü bir varlık olarak da ele alan *autos* oyunları, amatörce sahnelenen dramatik gösterilerden oluşmaktadır.

1500'lerin başında ortaya çıkan dinsel içerikli olmayan tiyatro (secular drama) ile birlikte profesyonel İspanyol tiyatrosunun temeli atılmaya başlanmıştır. Ahmet Beşe (2006), *Chicano Theater and Luis Valdez's Mitos* adlı makalesinde *autos*'un “Birleşik Devletler'in, günümüzde Texas, Arizona, Utah, Nevada, California, New Mexico ve Colorado olan güneybatı bölgesindeki Meksika kökenli Amerikan topluluklarındaki *teatro* geleneğinin ilerlemesine oldukça faydası olan temel yapıtlar” (s.105) olduğunu belirtmiştir. 1550'lerde ise İspanyol Tiyatrosu profesyonel hale gelmiş, 1570'lerde tam anlamıyla yükselişe geçmiştir.

İspanyol Amerikan Tiyatrosu'nun başlangıcına değinecek olursak, bu tarihin 16. yüzyıla yani İspanyol fetihçiler ile kıtadaki yerlilerin karşılaşma dönemine kadar uzandığını söyleyebiliriz. Avrupa kökenli İspanyol Tiyatrosu'nun Kızılderili halklarına tanıtılması sanatsal amaçlar güdülerek ortaya çıkmamıştır. Bu tiyatro, İspanyol misyonerler tarafından Hıristiyanlık ve İncil öğretilerini anlatmak ve İspanya İmparatorluğu'nun gücünü göstermek gibi dini ve ideolojik fikirleri yaymak üzere bir araç olarak görülmüştür. Bu eğitici ideoloji, İncil metinlerinin sahnelenmesi için kullanılmış ve tiyatrodan kültürel ve dini amaçla faydalanma geleneği, daha sonra Chicano Tiyatrosu'nun önemli bir parçasını oluşturmuştur (Beşe, 2006, s.105). Nicolás Kanellos (t.y) 1580-1680 yılları arasında altın çağını yaşayan bu tiyatronun temelini oluşturan unsurları şöyle ifade etmektedir:

“Birleşik Devletlerdeki İspanyol Tiyatrosu Amerikalı Kızılderililerin dans-dramasına, Ortaçağ ve Rönesans İspanyası'nın geçit töreni gösterileri ve dinsel tiyatrosuna dayanır. Meksika'nın İspanyol sömürgesi olduğu dönemde tiyatro, Katolik misyonerlerin hizmetindeydi. Misyonerler tiyatroyu Kızılderilileri Hıristiyanlaştırmak, onları ve onların mestizo neslinden gelenleri efsaneler ve kilise dogmasıyla sürekli eğitmek için kullandılar. Meksika'da 17. ve 18. yüzyıl boyunca gelişen, Eski ve Yeni Ahit hikâyelerini dramatize ederken müziği, renkleri, çiçekleri, maskeleri hatta Kızılderililerin dillerini kullanan dini bir melez tiyatro vardı” (s.248).

Avrupa kökenli İspanyol tiyatrosuyla yerlilerin ilk tanışması, onların sahne performansı ile da ilk kez tanıştığı anlamına gelmemektedir. Aztekler ve Mayalar gibi birçok sanat dalında gelişmiş olan Amerikan yerli halkı, Avrupalılarla karşılaşmadan çok önce dans ağırlıklı tiyatrolarını sahnelemişlerdir. “Antik Yunan tiyatrosu gibi, Mezoamerikan kültürlerinin dramatik ifadeleri de ayinlerden, yani var oldukları toplumların sağlıklı olması için gerekli olan seramonilerden doğmuştur” (Huerta, 1989, s.5). Yeniden doğuş gibi Hıristiyanlık ile kendi yerli geleneklerindeki ortak noktaları yakaladıklarından, bu melez tiyatroyu benimsemeleri kolay olmuştur. 16. yüzyılda birçok oyun İspanyolcadan yerli Aztek dili olan Nahuatl diline çevrilmiştir. Hem Kızılderili mitolojisini, dilini, kültürel özelliklerini hem de İspanyol kültürünü, tarihini ve dinini içeren bu melez tiyatronun, Avrupa ve yerli kültürlerinin birbirleriyle

etkileşimindeki rolü oldukça büyük olmuştur. Sonuçta bu etkileşim, Meksika Tiyatrosu'nun temelini meydana getirmiştir.

Dini oyunlar olan *autos*'tan sonra *secular folk theatre plays* yani dini içeriği olmayan halk tiyatrosu oyunları, 18. yüzyıl sonu ile 19. yüzyıl başında Güneybatı'da ortaya çıkmıştır. İspanyolların fetih dönemindeki başarılarını göstermek amaçlı oyunların en ünlüleri *Los Comanches* (The Comanches) ve *Los Tejanos* (The Texans)'dur. Savaş gibi tarihi konuları içeren bu politik ve sosyal oyunlarda, güçlü İspanyolların üstünlükleri karşısında güçsüz yerlilerin yenilgileri gibi konular işlenmektedir.

İspanyol sömürgesi olan Meksika halkının ve Orta Amerika yerlilerinin etkileşiminden doğan geleneksel amatör tiyatro, Güneybatı'dan sonra diğer bölgelere de yayılmıştır. Birleşik Devletler'deki profesyonel İspanyol Tiyatrosu'nun başlangıcında ise gezici tiyatro gruplarının Meksika'dan gelmelerinin rolü büyüktür. Bu gruplar kültürler arasında köprü oluşturmuştur. 1840'larda diğer bölgelere de yayılan tiyatro toplulukları İspanyolca oyunlar sergilemiş, yıllar içinde yerleşik tiyatro toplulukları oluşturarak, oyunlar sahnelemeye başlamışlardır.

Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu'nun ortaya çıkmasında en belirleyici etken ise şüphesiz ki Meksika-Amerika Savaşı'nın 1848'de son bulmasıdır. Birleşik Devletler'in eline geçen topraklarda kalan Meksikalı halkın İspanyol kültürüyle olan bağı kesilmiş, halk yabancı olduğu Anglo-Amerikan kültürüyle karşılaşmıştır. Birçok Güneybatı eyaletindeki okullarda İspanyolca yasaklanmıştır. Avrupa kökenli Amerikalılar tarafından dışlandıkları için Meksika halkı, Avrupa ve Amerikan kültürüyle özdeşleşememiştir. Meksika halkının soyutlanması, **Meksika Tiyatrosu (Mexican Theatre)**'ndan farklı olarak, kendi kültürel özelliklerine göre şekillendirdiği **Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu (Mexican-American Theatre)** için zemin hazırlamıştır. Böylece Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu orijinallik kazanmış, 1960'larda şekillenen Chicano Tiyatrosu ile politik bir boyut elde ederek çağdaş bir sanat olma yolunda ilerlemiştir.

E. Ramirez (2000), "19. yüzyılda Meksika'dan Teksas'a gelen İspanyol tiyatro toplulukları, Birleşik Devletler'de günümüzde de devam eden bir tiyatro geleneği kurdular...1875 tarihi itibariyle bazı Meksika kökenli Amerikalı aktörler 'profesyonel'

olmaya başladılar” (s.1) ifadesiyle, Chicanoların artık uzmanlaşma yolunda ilerlediğini belirtmiştir. Meksika Tiyatrosu’nun Austin’de, 1875 kışında açıldığını belirten yazar, hem gezici Meksikalı tiyatro topluluklarının hem de profesyonel Meksika kökenli Amerikan tiyatro topluluklarının turnelerinde gösteri yaptıklarını; opera, operet, *zarzuela* ya da dramda uzmanlaştıklarını belirtmiştir. Müzikal komedi ‘*zarzuela*’, İspanya’ya özgü lirik tiyatro türlerini ifade eden genel bir terimdir. Olay örgüsünün ilerlemesini sağlayan, oldukça komik konuşma ve şarkı ağırlıklı drama, dans ve orkestra müzik parçalarını içeren bir karışımdır.

Gezici topluluklar tiyatroyla birlikte, Avrupa düşünce ve kültür yapısını da Birleşik Devletler’e taşıdığı için, bu dönem tiyatronun sanatsal yönden oldukça yükseldiği bir dönemdir. Gezici ve yerleşik İspanyol tiyatro toplulukları birçok türe sahip olduğundan, sahnelemede çok yönlü gelişme sağlanmıştır. Sonuçta tiyatro, halkı biraraya getirerek onları eğlendiren bir etkinlik, Meksika kökenli Amerikan toplumda uyum sağlayan bir güç, kilisenin desteği ve aktivitelere katılmasıyla da önemli bir faktör olmuştur (Ramirez, 1990). Bu süreçte 1910 yılındaki Meksika Devrimi’nin meydana gelmesi ise Meksika Tiyatrosu ve Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu arasındaki bağı olumsuz yönde etkilemiştir. Meksika’nın kuzey tarafını etkileyen devrimden dolayı binlerce Meksikalı ve gezici tiyatro toplulukları Birleşik Devletler’e, özellikle de Teksas’a göç etmek zorunda bırakılmışlardır. Böylece göç, halkın toprağıyla bağını koparması ve kültür şoku yaşamaması gibi olumsuzluklara sebep olurken, Meksika kökenli Amerikan tiyatrosunun gelişimi için aslında olumlu etkiler sağlamıştır.

Meksika Tiyatrosu’nun gidişatını değiştiren ikinci önemli olay ise Birleşik Devletleri 1930’lu yıllarda etkisi altına alan ***Büyük Buhran*** (Great Depression)’dir. “Buhran’ın ilk iki yılında 26 Broadway tiyatrosu kapatılmıştı ve 1930-34 yılları boyunca amatör ve profesyonel yeni tiyatro örgütlenmeleri, kışkırtma politikası izleyen ve komünizm propagandası yapan oyunlar, Birleşik Devletler’in her yerinde çok revaçtaydı” (Beşe, 2006, s.118). Bu yıllarda ve sonraki otuz yıllık süreçte, tiyatro eski önemini büyük ölçüde yitirmiş, yerel İspanyolca radyolar, Meksika’dan ithal edilen sinema filmleri ve vodviller çok daha popüler hale gelmiştir. Bu yıllarda tiyatronun gözde bir eğlence aracı olmaktan çıkması, Meksika kültürü özelliklerini ortadan kaldırmamış, diğer eğlence araçlarıyla ve amatör tiyatro topluluklarının oyunlarını sahnelemeye devam etmesiyle varlığını sürdürmüştür. Meksika kökenli Amerikan

Tiyatrosu, 1965 yılında Chicano Tiyatrosu'nun oluşumuyla büyük bir yükselişe geçmiştir. Bu oluşumdaki en önemli etken **Chicano Hareketi**'dir (Chicano Movement / El Movimiento).

Chicano Hareketi, Meksika kökenli Amerikan halkının Amerikan tarihinde büyük bir iz bıraktığı dönem olan 1960'larda başlamıştır. Azınlık halkın birçok özgürlük kazanmasına sebep olan eylemler, farklı eyaletlerde tarım işçileri, öğrenciler, işçi sınıfı gibi değişik gruplardan insanların hükümete olan tepkileriyle ortaya çıkmıştır. Bu başkaldırı ve eşitlik arayışları, politikadan sanata, yazınsal çalışmalardan tiyatro sahnesine kadar her alana yansımıştır. Chicanelerin politik sebeplerden dolayı Meksika kökenli topluluklardan ve Amerikan halkı arasından kendini sıyrıp *Chicano* terimini ve **Chicanismo** ifadesini kullanması bu dönemde daha çok ortaya çıkmıştır.

California, Texas ve Colorado'da tarım işçileri eylemleri, New Mexico'da toprak imtiyazı meselelerinde düzenlemeye gidilmesiyle ilgili eylemler, Denver'da **Adalet Yolculuğu** (Crusade for Justice) eylemleri, Teksas'da hareketin en etkili radikal gruplarından **Chicano Öğrenci Hareketi**'nin (Chicano Student Movement) protestoları, ayrıca işçi sınıfı ayaklanmaları, tüm bölgeyi kısa sürede etkisi altına almıştır. California Delano'da César Chávez tarım işçilerini organize eden işçi sınıfı lideri olmuştur. Kendisi de tarım işçisi olan Chávez, Dolores Huerta ile birlikte **Ulusal Tarım İşçileri Birliği** (NFWA - National Farm Workers Association)'ni kurmuştur.

Tarım İşçileri Tiyatrosu "El Teatro Campesino" (Farm Workers' Theatre), **Tarım İşçileri Birliği** (United Farm Workers)'nin bir parçası olarak 1965'te **Luis Valdez** tarafından kurulmuştur. Valdez, Chávez'le işbirliği yapmış ve bu tiyatroyu kurarak halkın birlikte hareket etmesini sağlamıştır. Tarım işçilerinin mücadelesini sahneleyerek, hem işçileri hem de diğer izleyicileri eğitmek amacıyla politik sebeplerden dolayı ortaya çıkan Chicano Tiyatrosu, Meksika kökenli Amerikan halkının birlik olmasını, kültürel geçmişine sahip çıkarak tek bir ruhla ilerlemesini ve böylece hareketin yayılmasını sağlamıştır. Tiyatro topluluğundaki oyuncular, Chicano ya da Meksika kökenli Amerikalı olan gerçek çiftçiler, grev yapanlar ya da öğrencilerden oluşmakta, bu oyuncular halkı temsil etmektedir. Böylece amatör bir oyunculukla, Chicano mücadelesini ve yerli kimliğini içeren doğaçlama, politik ve didaktik sahneler karşımıza çıkar. Temel görüşü sosyal ve politik konular olan *Teatro Chicano*'nun ilk

amaçlarından biri, Avrupa kökenli Amerikan toplumunun baskısına karşı halkı bilinçlendirmek ve onların hükümete tepkisini göstermesini sağlamaktır.

1930'lu yılların ekonomik buhranından 1960'lı yılların başına kadar düşüşe geçen Meksika kökenli Amerikan Tiyatrosu, El Teatro Campesino ile farklı bir boyut kazanmış ve Luis Valdez'in öncülüğü, halkın desteği ve ülkedeki politik ve sosyal gelişmelerle birlikte, kısa sürede yükselişe geçmiştir. Günümüze kadar gelen bu tiyatro günümüzde çağdaş tiyatrolar arasında yer almış, "bugün etnik tiyatroyu benimseyen Amerikan tiyatrosunun çok kültürlü ortamının bir parçası" (Tekinay, 2004, s.189) olmuştur.

Luis Valdez, "tiyatronun, çağdaş meseleleri klasik metin içine sızdıran gücünden etkilenmiştir" (Bigsby, 1988, s.355). 1966 yılı itibariyle El Teatro Campesino ile turneye çıkmış ve Birleşik Devletler boyunca oyun sergilemiştir (Garza, 1976). Valdez, Chicano tiyatro topluluğu ile birlikte özgür iradenin, yerli değerlerinin, politik söylemlerin, adaletli bir düzen ve eşit bir eğitim anlayışının sahnelenmesini sağlamış; herhangi bir sanatsal endişesi olmaksızın, tiyatroyu bir eğitim ve ifade aracı, ayrıca "değişim için radikal bir silah" (Ramirez, 2000, s. 61) olarak kullanmıştır. Çağdaş Chicano Tiyatrosu'nun köklerini oluşturan Valdez, kendisinden sonra gelen Chicano yazarlarına öncülük etmiştir.

Valdez, oyunlarında sadece ilk çıkış amacı olan tarım işçilerinin mücadelesine yer vermekle kalmaz, zamanla tiyatro hareketine yeni boyutlar kazandırır. Chicano Tiyatrosu, Bertold Brecht'in epik tiyatrosu ve 1930'ların Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan *Kışkırtma Tiyatrosu* (Agit-prop/Agitation Propaganda Theatre) özellikleri taşımakta, 'gerilla tiyatrosu' olarak da değerlendirilmektedir. Kışkırtma tiyatrosu gibi, El Teatro Campesino da seyircisini politik amaçlar doğrultusunda eğiterek, yaşadığı ülkenin şartlarını düşünmesini sağlamış, eyleme çağırmış, onları toplumsal dayanışmada aktifleştirmeyi amaçlamıştır. Bunların yanında, Chicano tiyatrosu ile birlikte "**Pocho**" denilen "**Spanglish**" yani İngilizce ve İspanyolca'nın birleşiminden doğan yepyeni bir dil gelişmiştir. Oyun yazarlarının, Meksika kökenli Amerikalıların daha iyi iletişim halinde olmak için kullandıkları *Pocho* dili, Teatro Campesino için vazgeçilmez hale gelmiştir.

Chicano Hareketi ile özdeşleşen El Teatro Campesino'yu meydana getiren “*teatros, actos, corridos ve mitos*” genel anlamda aynı amaç için uygulanan Valdez yöntemleridir. Valdez, El Teatro Campesino'yu kurduğu ilk dönemde, politikayı esas alarak eserler ortaya çıkarmıştır. Fakat yıllar içinde *teatros, actos, mitos ve corridos*'tan oluşan eserlerini, Kızılderili dansları, şarkıları ve Mezoamerikan mitolojisiyle birlikte Chicano/a kültürünü sanatsal olarak da desteklemeyi başarmıştır.

1965'te Delano'da başlayan *Teatro*, arkasında getirdiği Kızılderili – İspanyol tiyatrosu mirasına o yıllardaki politik bakış açısını ekleyerek, Chicano Tiyatrosu'na yeni bir boyut kazandırmıştır. *Teatro*'lar, Chicano halkını yansıtan günlük hayattan kesitler ve politik değerler taşıyan, halkı eğitmek amaçlı oyunlardır.

Politik olan ve doğaçlama şeklinde ortaya çıkan kısa oyunlar *Actos*'tan bahsedecek olursak, ilk oyunların Luis Valdez'in kendi buluşu olduğunu ve onlara *acto* ismini verdiğini belirtebiliriz. Chicano gerçeğini vurgulamak ve insanları greve çağırarak gibi sosyal değişim amacındaki *acto*, politiktir ve “kışkırtma tiyatrosu kısa hikâyelerinin açıkça etkisinde olan, kısa tiyatro piyesiydi...Actolar yazılı değillerdi ama grup tarafından doğaçlama yoluyla yaratılırdı” (Bigsby, 1988, s. 356). Bağımsızlık bildirgesi olarak kabul edilen *actolar*, yani yeni Chicano Tiyatrosu, halk üzerinde oldukça etkili olmuş, ilham veren ve devrimci özelliği ile seyircinin sosyal meselelerde aktif rol almasını sağlamıştır. Zamanla şarkı, müzik ve dans etkisinde de kalan Valdez, *actos* ile beraber, halk türküleri olan *corridos* (ballads) ve *mitos* (mythos; Aztek ve Maya kültürü etkisindeki Chicano mitolojisi) üzerinde yoğunlaşarak, bunları oyunlarında sahnelemeye başlamıştır. En ünlü eseri *Zoot Suit*'i (1978) bu dönemde yazmıştır.

Chicano *mitos*'u genel olarak, Aztek ve Maya mirasını, doğüstü olayları, Nahuatl (Aztek) dilini, Meksika'yı, dini öğeleri ve efsaneleri, İspanyol kâşiflerin Kızılderili topraklarına gelişiyle kaybedilen ve değişen olguları ele alır. Jorge Huerta'nın (2000) aşağıdaki yorumu, Valdez'in mitosunu bir bütün olarak değerlendirmemizi sağlar:

“*Valdez'in mitosu, Aztek, Maya ve Amerikan Yerli felsefesi için yazarın bugüne kadar devam ettirdiği çok kişisel bir araştırmadır. Chicano mitosunu keşfederken ya da yeniden yaratırken Valdez'e, karakterlerine ve olay örgüsüne*

her ne isterse yapmasını sađlayan řairane özelliđini veren řey, onun Hıristiyan ve yerli ruhaniyetini birleřtirmesidir” (s.36).

Sonuçta Valdez El Teatro Campesino’yu politik amaçlarla kurup UFW ile birleřtirdikten sonra yıllar içinde tiyatronun sahip olması gereken sanat anlayışına büyük katkıda bulunmuřtur. *Teatroları* içinde *Actos*, *Corridos* ve *Mitos* yöntemleriyle Chicano Tiyatrosu’nu çağdařlaşma yönünde oldukça ilerletmiřtir.

Çađdař Chicano/a Tiyatrosu’nda yer alan ve Luis Valdez kadar bu tiyatrodaki etki bırakmıř bir diđer yazar ise Chicana Feminizmi öncülerinden Cherrie Moraga’dır. Moraga, 1980’lerin kadın tiyatrosundaki en önemli isimler olan Maria Irene Fornes, Estela Portillo Trambley, Milcha Sanchez-Scott ve Josephina Lopez arasında yer alır (Ramirez, 2000, ss. 85-118). Çađdař Chicana/Latina tiyatrosunun öncüsü olan kadın yazarlardan Cherrie Moraga; Chicana, řair, eşcinsel, feminist, oyun yazarı ve bir düşünür olarak deneyimsel anlatıma yer veren, mitolojiyi günümüz kadın sorunsalına uyarlayan, Eşcinsel Chicana Tiyatrosu’nun (Queer Chicana Theatre) öncüsü ve tiyatro tarihinde sıra dıřı bir sanatçı olarak yer almaktadır.

Moraga, yazınsal hayata bařladıđı yıllardan itibaren cinsel meselelere, kadın sorunsalına kendini de içine dâhil ederek yer vermiřtir. 1981’de Gloria Anzaldua ile beraber ele aldıđı *This Bridge Called My Back: Writings by Radical Women of Color* antolojisi beyaz olmayan kadın yazarları biraraya getirmiřtir. Birleřik Devletler’deki kadın hareketinin Avrupa gündemi tarafından belirlendiđini ve kahverengi tenli kadınların bu harekette yeterince yer almadıđını savunmuřtur. Aldıđı olumlu eleřtirilerden sonra Moraga, ulusal boyutta ün kazanmıřtır (Huerta, 2000, s.61).

Cherrie Moraga, oyun yazarlığına bařlamadan önce řair ve deneme yazarıdır. 1984’te New York’ta Maria Irene Fornes’in oyun yazma atölyesine katılmak için seçildiđinde, oyun yazarlığına bařlamıřtır. İlk oyunu *Giving Up the Ghost*’u 1984’te, ikinci oyunu *Shadow of a Man*’i 1988’de ve ardından da 1992’de üçüncü oyunu *Heroes and Saints*’i kaleme alan Moraga, Chicano/a meselelerini, Mezoamerikan mitolojisini, mestiza köklerini, kadın olmayı ve eşcinselliđi irdelemiřtir. Onu diđer feminist yazarlardan ayıran en büyük özellik de kadın cinselliđinin, kadının toplumsal meselelerinden çok daha önce gelmesidir. Catherine Wiley (1998), Valdez’den yaklaşık 20 yıl sonra, herhangi bir tiyatroya bađlı olmaksızın yazan ve oyunlarının Chicano

Hareketi'ne karşı meydan okuduğunu belirttiği Moraga için “Moraga kişisel tarihi üzerine, Valdez ise halk tarihi üzerine odaklanır” (s.100) ifadesini kullanmıştır. Moraga 1984'ten beri gerek oyunlarında gerekse kendi özel yaşamında hem Chicana oluşunu hem de lezbiyen kimliğini savunarak çoğu eserini bu görüşünü destekler nitelikte yazmaktadır.

Moraga, Avrupalı bir baba ve Meksikalı bir annenin çocuğudur. Bir Chicana olarak, Avrupa kökenli halk ile yaşamak zorunda kalan Meksikalıların yaşadıklarını, Chicano/a kültürünü, Aztek ve Maya efsanelerini eserlerinde ele almıştır. Tez konumuz olan *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* (1994) ve yine mitolojik öğelere yer verdiği *The Hungry Woman: A Mexican Medea* (1995) adlı oyunlarında Aztek ve Maya mitolojisinden izler yer almaktadır.

Mezoamerikan mitlerini, kadının cinselliğini ve evrensel meselelerini, ABD'deki azınlık halk olan Chicanoların sorunlarını bütün olarak ele alabilen çok yönlü bir yazar ve düşünür olan Cherrie Moraga, bugün Çağdaş Chicana Tiyatrosu'nun en önemli oyun yazarlarından birisi olarak kabul edilmektedir.

1.2. CHICANO/A KÜLTÜRÜNE AZTEK VE MAYALARIN ETKİSİ

Meksika kökenli Amerikalıların ataları Aztekler (*Aztecs/Mexica Tenochcas*) ve Mayalar (*Mayans*) olarak bilinmektedir. İ.Ö. yaklaşık 2000'li yıllardan, 1521'deki İspanyol İstilasına kadar Latin Amerika'da birçok uygarlık yaşamıştır. Zapotekler, Olmekler, Toltekler, Haustekler, Teotiuakanlar, Mikstekler ve Arawaklar gibi Aztek ve Mayalar da o dönemde bu bölgelerde yaşayan yerli toplumlardandır. *Latin Amerika Tarihi* adlı kitabında “Latin Amerika'daki yerli halkın ataları Avrupalıların gelişine kadar Aztek, Maya ya da İnka yönetimi altında yaşayanlardır” (s.26) yorumunda bulunan J. C. Chasteen (2012), Meksika halkının kökenini şöyle açıklamıştır:

“Aztek İmparatorluğu'nun yönetici tabakasını Meksika denilen bir halk oluşturuyordu. Meksika adı buradan gelir. Savaşçı Meksikalılar, büyük yanardağların gölgesindeki gölün çevresinde şaşkırtıcı kentleri Tenochtitlan³'ı kurarlarken bu bereketli topraklara henüz ulaşmışlardı...1400'lü yılların başında

³ Tenochtitlán şehri, Aztek İmparatorluğu'nun başkentiydi. İspanyollar bu şehre geldiklerinde devasa kuleler, saraylar ve piramitler bulunuyordu. Bugün Meksika'nın başkenti olan Mexico City'dir.

Mexicalılar bölgedeki kent-devletlerin ortak dili olan Nahuatl kullanan birçok gruptan sadece biriydi” (s. 24).

14. yüzyılda dev bir imparatorluk kuran Aztekler, İspanyol istilacıların gelmesiyle birlikte, hem imparatorları Moctezuma’yı hem de tüm güçlerini kaybetmişlerdir. Yağmalanan şehir Tenochtitlán’ı günümüz Mexico City’ye dönüştüren Hernán Cortés ve beraberindekiler kendi devletlerini kurmak adına bu medeniyeti ve binlerce yıllık eserlerinin çoğunu yok etmişlerdir. Chasteen (2012), İ.Ö 1500 yılından sonra Orta Amerika’nın güneyine yerleşen ve yazıda, matematikte, mühendislikte çok ilerlemiş bir uygarlık olan Mayalarla ilgili aşağıdaki açıklamayı yapmıştır:

“Mayalar imparatorluk kurmak peşinde değildiler. Tenochtitlán ve Cuzco’dan daha önce kurulan birçok Maya kent-devletleri görkemli başkentleri ile Orta Amerika’da boy gösterdiler: Tikal, Copan, Tulum, Uxmal gibi. Sanat, mimari ve astronomi gibi kültürel alanlarda Amerika’da kimse Mayalarla boy ölçüşemez. Öte yandan Mayalar İnka ya da Aztek İmparatorluklarıyla rekabet edecek bir imparatorluk kurmadılar” (s.26).

Şimdiki Orta Amerika olan ve Kuzey Amerika ile Güney Amerika kıtalarını birleştiren Mesoamerika’da Maya Kızılderililerinin Kuzey Amerika’nın güney ucunda, batı yarımküresinin ilk büyük medeniyetini kurduklarını ifade eden E. C. Ramirez (2000), “Toltekler de bir medeniyet kurdular. Meksika’nın güney bölgesinde yaklaşık olarak M.S. 600’de hem Mayalar hem de Toltek kabileleri Meksika’da bir başka büyük medeniyet kurmak için güçlerini birleştirdiler. Bu medeniyet daha sonra Orta Amerika’ya yayıldı ve sonunda 1500’lerdeki İspanyol istilası sırasında yok edildi” (s.xiv) açıklamasını yapmıştır. “Eski Amerika’nın entelektüelleri” (Shank, 1974, s.61) olan Mayalar, elbette ki yok edilmeden önce Yucatan, Chiapas, Guatemala ve Honduras’ta merasim ve ayinlerini gerçekleştirdikleri sayısız yapı bırakmışlardır. Daha önce bahsettiğimiz ve bu istila sonucu meydana gelen melez Mestizo/a ırkı, Chicanoların kökenini oluşturmaktadır.

Chicanoların anası kabul edilen *La Malinche*’nin hikâyesinden burada bahsetmemizde fayda vardır. Çünkü Mestizo/a ırkının başlangıç sembolü olan bu efsanevi kadın ve hikâyesi, görsel veya yazınsal Chicano/a eserlerinde sıklıkla

kullanılmaktadır. İspanyol Hernán Cortés, Latin Amerika'ya gelip Aztekleri ele geçirdiği sırada yerlilerle iletişime geçebilmek için bir tercümana ihtiyaç duymuştur. Yerli olan La Malinche birçok dil bildiği, Mezoamerikan coğrafyasına hâkim olduğu için, Cortés'in tercümanlığını yapmış, ayrıca ondan bir erkek çocuk dünyaya getirmiştir. İlk mestizo çocuk böylece dünyaya gelmiştir. Bu kadın, ele alındığı eserlerde ya da yapılan araştırmalarda farklı bakış açılarıyla değerlendirilmektedir. Örneğin birçok kaynakta ya da eserde İspanyollarla işbirliği yaptığı için hain olarak adlandırılırken, kimi eserlerde ise Mestizo ırkının sembolü olduğu için kutsal bir kadın olarak kabul edilmektedir (Chasteen, 2012; E. Ramirez, 2000).

Aztek ve Mayaların Chicanolar üzerindeki kültürel etkilerinden en belirgin olanı ise kuşkusuz *Aztlán*'dir. Chicanoların eserlerinde ya da politik anlamda Amerikan tavrına karşı çıkışlarında büyük rol oynayan Azteklerin efsanevi anavatanı Aztlán, Chicano halkının kendi topraklarını temsil ettiğinden, özellikle de Chicano milliyetçiliğinde ve politik tartışmalarda halkı bir arada tutabilen güç ve büyük bir sembol niteliği taşımaktadır. Nahuatl diline ait bir kelime olan *Aztlán* (Kuzeydeki Ülke / Yurt) efsaneye göre "Azteklerin, 1325'te temelini attıkları ve vaat edilmiş topraklar olan Tenochtitlan'ı (Mexico City) kurmak için güneye doğru yolculuk yapmak üzere, 1168'de kuzeyde bıraktıkları ata yadigârı yurtlarıdır" (Arrizón, 2000, s.23). Günümüzdeki Amerika kıtasında hangi şehir ya da bölgeleri kapsadığı kesin olarak bilinmemekle birlikte, birçok eser ve kaynakta Güneybatı Amerika ve Kuzey Meksika olarak ele alınmaktadır. Genel anlamda değerlendirildiğinde, Meksika kökenli Amerikalılar ve Chicanolar için Meksika'nın Amerika'ya vermek zorunda kaldığı topraklar olarak da nitelendirilebilmektedir. "Chicano kültürel kimliği ile toprak arasındaki ilişkiyi gösteren bir ikon" (Pérez-Torres, 1995, s. 6) ve yerli geçmişin kanıtı olarak kabul edilen Aztlán, Chicanoların gerek manevi, kültürel, kabilevi, ailevi, efsanevi bağlarını, gerekse Kızılderili köklerini ve birçok değeri içine alan "sembolik yurt"larıdır. Ayrıca Cortes-öncesi-dönemle olan ilişkilerini güçlendiren ve ABD'de yerli vatandaş olma haklarını savunurken verdikleri mücadelede büyük önem taşıyan yitik anavatanıdır. "Chicano milliyetçileri için Aztlán'ın somut gerçekliği bu yitik vatani geri istemek için verilen günümüz çabalarını haklı çıkarırken, manevi gerçekliği ise ırkçılık ve istismar mücadelesine yardım eder" (Arrizón, 2000, s.24).

Meksika kökenli Amerikan tiyatro gruplarının ulusal organizasyonu olan ve 1971’de California’da kurulan *Aztlán Ulusal Tiyatrosu TENAZ*’da (Teatros Nacionales de Aztlán – National Theatre of Aztlán) bu yurt isminin kullanılması ve günümüz görsel sanatlarındaki birçok eserlerde de yer alması, ulusal, politik ve sanatsal bakımdan Aztlán’ın Chicano kültüründe ne derece önem arz ettiğini göstermektedir. Ayrıca Chicano yazarları, kendi ulusal kimlikleriyle özdeşleşen topraklarına yani anavatanları olan Aztlán’a eserlerinde çoğunlukla yer verirler. Christina M. Hebebrand, (2004) Yerli Edebiyatı’ndan bahsederken bu konuya şöyle değinmiştir:

“Chicanolar, mestizo ya da üçkültürlü (Kızılderili, İspanyol ve Amerikan) melez-kanı mirasına rağmen, her şeyden önce kendilerini Indio (Kızılderili / Yerli) yani Güneybatı Amerika ve Meksika’nın yerli halkının torunları olarak görmektedirler. Bu gerçek Güneybatı’nın çağdaş Chicano/a yazarlarının birçok eserlerinde, Kızılderililerin eski zamanlara dayanan dini düşünceleri, halk hikâyeleri ve yurtları üzerine olan çalışmalarında görülebilir” (s. 3).

Chicano kültüründe Aztlán kadar belirleyici bir başka sembol ise **Guadalupe Bakiresi** “La Virgen de Guadalupe” (Our Lady of Guadalupe)’dir. Chicano halkına “**mestizaje**” (ırksal birleşme-racial mixture) yani birden fazla ırktan kalan **mestizo** mirasının oluşturduğu kimliğin ulusal, geleneksel ve dini simgelerinden birisi olarak yer alan kutsal kadın Guadalupe Bakiresi, Meksika’nın ve Chicano kültürünü oluşturan değerlerin en önemlilerinden birisidir. Katolik Meryem Ana ile Cortes-öncesi-dönem özelliklerinin birleşimi olarak kabul edilen ve “kusursuz dişiliğin sembolü ve ulusal bir amblem olan Guadalupe Bakiresi figürü, kadınlığın temel bir örneğidir” (Oliver-Rotger, 2003, s.116).

Son olarak bahsetmek istediğimiz konu ise Aztek ve Toltekler’in tanrısı **Quetzalcóatl** efsanesidir. Nahuatl dilinde tüylü/sakallı yılan anlamına gelen Quetzalcóatl, rüzgâr ve yaşam tanrısı olarak görülmekteydi. (Schuman, 2001, s.17). Aztek, Toltek ve Maya mitolojisinde birçok farklı anlamı vardır. Mayalarda *Kukulcan* olarak bilinir. David Leeming (1990) *The World of Myth* adlı kitabında Quetzalcóatl’dan sadece bir tanrı olarak değil, aynı zamanda bir kahraman olarak da bahsetmiştir. “Onun yaşamı ateşte son bulur ve belki de o, bir yıldız olarak göklere alıp götürülmüştür. Kral Arthur ve İsa gibi, yeryüzüne dönüşü beklenen, bir zamanların ve

geleceğin kralıdır” (s.307) yorumunda bulunarak, bir kral veya peygamber benzetmesi yapmıştır.

Bir efsaneye göre Beşinci Güneş Çağı’nda (The Fifth Sun) tanrılar, yeryüzünde yeni bir ırk yaratmak amacındadırlar ve Quetzalcóatl bu görevi alır. Kay Almere Read ve Jason J. Gonzalez (2000) ise *Mesoamerican Mythology* adlı kitaplarında en çok bilinen efsanelerden birisine yer verir: “Chichen Itza şehri, kontrolü yerlilerin elinden zorla alan büyük Toltek lider **Tüylü Yılan** tarafından işgal edilir” (s.53). Efsaneye birleştirilen bir diğer hikâyede ise “**Quetzalcóatl** adındaki bir kralı politik düşmanları kandırır ve Tula şehrinden dışarı atarlar. Ondan sonra Yucatan’a yolculuk yapar ve Chichen Itza’yı ele geçirir ki, orada da Mayalar tarafından kendisine Kukulcan adı verilir” (s.53). Görüldüğü gibi her bir kaynakta ve efsanede farklı yorumlar yapılan ve kullanıldığı esere göre uyarlanan Quetzalcóatl’a, yani Çağdaş Chicano Tiyatrosu’ndaki *Chicano mitos*’unda farklı şekillerde yer verilmektedir. Tez konumuz olan oyun *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*’de Quetzalcóatl’ı **Cucumatz** olarak sahneye koyan yazar Cherrie Moraga’nın bu efsanevi karakteri ele alışının ayrıntılarına ikinci bölümde yer vereceğiz.

1.3. MEZOAMERİKAN MİTOLOJİSİ

İspanyol kâşifler 16. yüzyıl başında Amerikan yerlileriyle ilk kez karşılaştıkları zaman, Kızılderililer Amerika kıtasının ilk yerleşenleri olarak bölgenin en eski kültürüne sahip halklarıydı. Kolomb-öncesi dönemde Amerika kıtasının kuzeyden güneye, doğudan batıya birçok bölgesinde yerli kabileleri vardı. Bilimde, sanatta, özellikle de tarımda çok ilerlemiş ve yüzlerce farklı dil konuşan bu büyük medeniyetler, kendilerine özgü kültürü binlerce yıl içinde şekillendirmişlerdir. Bu sebepten dolayı “Amerika; tarihleri bu kıtanın adından daha eski olan insanların kıtasıdır” (Martinez, 2001, s.156) ve “Bütün insanbilimciler, hepten istemesine karşın, Kızılderililer’in Asya’dan Yeni Dünya’ya ilk önce ne zaman, nasıl ve nereden ayak bastıklarını bilememektedirler” (Marriot ve Rachlin, 2003, s.11). Bu kadar uzun bir geçmişe sahip halklar olarak, elbette ki kültürleri de bölgeden bölgeye değişiklik göstermektedir. Bunun sebebi, göçmen olan ya da yerleşik hayat kuran Kızılderililer’in yaşadıkları bölgenin yaşam şartlarının etkisi altında kalmalarıdır. Kızılderililer, yüzyıllar içinde

farklı etnik kökenli sayısız topluluklar meydana getirirken, hava, coğrafi koşullar, bölgedeki besin kaynakları,...vb sebeplerden dolayı kültürel farklılıklar ortaya çıkmış, sonuçta halk mitolojisi de bundan etkilenmiştir. Aynı mitin her bir Kızılderili halkında ortak özelliklere sahip olmasının yanı sıra, birçok farklılık göstermesi de yine bu sebeptendir.

Bir toplumun sahip olduğu bütün mitlerin bir araya gelişiyle oluşan mitoloji denilince aklımıza ilk gelen Yunan, Roma, Mezopotamya ve Mısır kültürleridir. Bunun yanı sıra **Mezoamerika**'nın⁴ köklü geçmişi düşünüldüğünde, binlerce yıl varlığını sürdürmüş olan Olmekler (bölgenin kültürünü oluşturan ilk toplum), Zapotekler, Toltekler, Mikstekler, Aztekler ve Mayalar bu geniş topraklara çok şey katmışlardır. Bu toplumların tanrıları, kahramanları, yaratılış inançları, dini sistemleri ve ayinleri, doğa olaylarını değerlendirmeleri, kutsal bitkilerle ve konuşan hayvanlarla olan ilişkileri ve ölüm sonrası fikirleriyle ortaya çıkmış oldukça zengin bir Kızılderili mitolojisi vardır. Karl Taube (1995), *Aztec and Mayan Myths* adlı kitabında Mezoamerikan halklarının mitolojisine değinirken "Mitler genellikle doğal olaylar etrafında gelişmektedir. Bu mitlerde sıklıkla rüzgâr, yıldırım, su, gök cisimleri ve diğer doğaüstü olayları tanrılarından bahsedilmektedir. Zirai döngülerle ilgili süreçler özellikle önemli rol oynamaktadır" (s.75) yorumunda bulunmuştur. Ayrıca dünyanın yaratılışı ve yok edilişi hakkındaki mitlerde sıklıkla başvurulan takvim ve yıldız falcılığının doğadaki süreçleri denetim altına almadaki etkisi de önemli olmuştur. Bu takvimsel döngüleri kullanmaları, dünyanın yok edilebileceği dönemleri önceden belirlemek içindir. 365 günlük takvimde bu dönemler, tanrılar ve yaratılışta rol oynayan diğer güçlerin insanoğlunun yaşamına karşı bir savaş başlatacağına dair ipuçları içermektedir. Bu sebepten dolayı takvim, astroloji (güneş, yıldız ve gezegenlerin insanlar ve tanrılar üzerindeki etkisi) ve mitler, Mezoamerikan mitolojisinde iç içe geçmiş bir bütün olarak düşünülebilir. Klasik dönem Maya mitlerinden olan kahraman ikizler ve babalarının yeraltına olan yolcuğu, Eski Dünya'nın burçlar kuşağında her yıl tekrarlanır. İleride yer

⁴ **Mezoamerika** (*Meso-America*) coğrafi alanı; Orta ve Güney Meksika'yı, Körfez Kıyıları, Yucatan Yarımadası, Guatemala, Belize, El Salvador ve Honduras'ın da bazı bölgelerini kapsar. Mezoamerikan mitolojisi (*Mesoamerican mythology*), bu bölgede yaşamış/yaşayan Kızılderililerin mitolojisidir. En gelişmiş iki medeniyet olan Aztek ve Mayaların mitleri diğer toplumlara göre daha geniş olduğundan, birçok kaynaktaki Mezoamerikan mitolojisi, sadece Aztek ve Maya mitlerini kapsamaktadır.

vereceğimiz Maya kutsal kitabı *Popol Vuh*, eski dönemlere ait Mezoamerikan mitolojisi için gösterilecek en kapsamlı kaynak olarak kabul edilmektedir. Maya ve Aztekler kadar büyük medeniyetler olmayan diğer küçük kabilelerin mitlerinde de *Popol Vuh* mitlerine rastlanmaktadır. İspanyol istilasından sonra yer alan mitlerde ise, Hıristiyanlığa ait çizimler ve hikâyelere yer verilir. Mezoamerikan mitolojisi bu yüzden çağa göre değişiklik göstermektedir ve yaşayan bir olgudur (Taube, 1995, ss. 75-77).

Patricia Ann Lynch (2004), *Native American Mythology* adlı kitabında, yerli Amerikan mitolojisindeki (Kuzey Amerika kıtası) temaların genel olarak, yaratılış mitleri, kadın ve erkek halk kahramanları, ateş, rüzgâr, yağmur ve suyu, savaşçı ikizleri, tanrıları, hayvanları ve doğüstü canlıları kapsadığını belirtmiştir (ss.v-xi). Mezoamerikan mitolojisi oldukça kapsamlı ve başlıbaşına değerlendirilmesi gereken ayrı bir konu olduğundan, bundan sonraki bölümümüzde tezimiz kapsamında Meksika kökenli Amerikalıların ataları ve kıta tarihinin en büyük medeniyetlerinden kabul edilen Aztek ve Mayaların mitolojisine ayrıntılarıyla değinmekte fayda görüyoruz.

1.3.1. Aztek Mitleri ve Maya Mitolojisi

Mezoamerika tarihinin en büyük imparatorluğu olarak kabul edilen Aztekler, 1500'lerin başında İspanyol istilacılarıyla karşılaştıklarında, yaklaşık 3000 yıllık bir geçmişe sahiptiler. İspanyollar tarafından Mexico City'ye dönüştürülen başkentleri Tenochtitlan'da 200.000 kişilik bir halk vardı ve dönemin en büyük Avrupa kentinden daha büyük bir anakentti. O dönemde bölgedeki en gelişmiş toplum oldukları için Mezoamerikan denilen bölgenin mitlerinin çoğu Aztek mitlerinden ileri gelmektedir. Aztek mitleri, Mezoamerikan halklarının genel olarak paylaştığı mitlerdir. Aztekler de Mayalar gibi dünyanın ve insanoğlunun evrendeki rolünü, doğum ve ölüm döngüsünün devamı olarak görüyorlardı (Littleton, 2002, s. 515).

Daha önce de bahsettiğimiz gibi, adadilleri *Nahuatl* olan Azteklerin Nahua kültürü, kendi mitolojilerini meydana getirmiştir. Michael A. Schuman (2001), efsanelerde, güneşin sembolü ve kabile savaş tanrısı olan *Huitzilopochtli*'nin Aztekler'in Tenochtitlan'ı kuracakları adaya gelmelerine izin verdiğini, bu adada gagasında yılan olan bir kartal gördüklerini belirtir. Kartal, Aztekler'e tapınağı bu

bölgede inşa etmelerini ve güneşi, insanları kurban ederek beslemelerini söyler. Gagasında bir yılan olan kartal bugünkü Meksika bayrağında yer alır (s.16).

Richard F. Townsend (2007), Aztek sembolik dünyasını ve onların doğa ile olan ilişkilerini *Aztekler* adlı kitabında, şöyle değerlendirmiştir:

“Çok eski zamanlardan beri yüksek Meksika topraklarındaki yaşam ritimleri, toprağa ve mevsim değişikliklerine bağlıydı. Yağmur ve kuraklık evreleri (yaşam ve ölüm dönemleri) çiftçilerin ve onlardan önceki avcı-toplayıcıların yaşam döngüsünü belirlerdi. Pratik yiyecek bulma eylemi, hep ritim ve döngüsel oluşum anlayışıyla ve toprağa ait olma duygusuyla el ele gidiyordu. Aztekler açısından insan ve doğa arasındaki bu etkileşim çok önemliydi, kentlerdeki kutsal yerler ağı üzerinde ya da doğal ortamlarda yer alan döngüsel şenlikler yoluyla ifadesini buluyordu. Kralların dinsel konum ve işlevi bu ilişkilerde kritik önem taşıyordu çünkü Aztek tlatoani ve rahipleri, geleneksel ayinler aracılığıyla, mevsimlerin düzenliliğini, toprağın üretkenliğini, ürün ve hayvanların bereketini sağlamakla yükümlüydü” (s. 116).

Bütün Nahua kabilelerine baskın gelen büyük bir askeri güce sahip ve hukuk, tıp, mimari, astroloji gibi alanlarda derin bilgileri olan Aztekler, piramit şeklinde dini tapınaklar inşa etmişlerdir. Çok tanrılı bir inanç sistemine sahip olan Aztekler, dünyayı, güneşi, tanrıları ve yaratılış sebeplerini sorgulamışlardır. “Azteklere göre yaratılış, tamamlayıcı bir karşıtlığın ve zıtlığın sonucudur. İki kişi arasındaki bir diyalog gibi karşıtlar arasındaki etkileşim ve karşılıklı alıp verme, yaratıcı bir eylem oluşturur. Birbirine bağlı karşıtlık kavramı göğün on üçüncü ve en üst katı olan Omeyocan yani İkiliğin Mekânı’nda (*Place of Duality*) bulunan büyük yaratıcı tanrı, İkiliğin Tanrısı (*God of Duality*) olan Ometeotl’in kişiliğinde vücut bulur” (Taube, 1995, s. 31).

İkiliğin Tanrısı Ometeotl’in oğulları olan ve Aztek yaratılış mitinde önemli rol oynayan *Quetzalcoatl* (Plumed Serpent -Tüylü Yılan) ve *Tezcatlipoca* (Smoking Mirror - Puslu Ayna), göğü ve yeri yaratan tanrılardır. Tüylü Yılan Quetzalcoatl su, bereket ve yaşam ile özdeşleştirilir ve iyiliksever bir kahramandır. Kardeşi Tezcatlipoca ise karşıtlığı ve değişimi simgeler. Aztek mitlerinde bunların yanında Orta Meksika’da Klasik sonrası dönem sonuna kadar tapınılan birçok tanrı bulunmaktadır. Tarım ve yağmur, ateş, aşk ve şehvet, ölüm, savaş ve gök cisimlerinin tanrı ve tanrıçaları vardır.

Bu tanrı ve tanrıçalar aynı zamanda Güneş'i, Venüs'ü, Samanyolu'nu ve başka gök cisimlerini de temsil etmektedirler. Gökyüzündeki cisimlerin yer değiştirmesi kozmik savaşlar olarak algılandığı için, tanrılar genellikle savaşla özdeşleştiriliyorlardı. Aztekler, dünyamızdan daha önce başka dünyaların yaratıldığına inanıyorlardı. İnanışlarına göre 260 gün çeken dinsel takvimde yer alan tarihle isimlendirilen kendi dünyalarından başka, belirli bir tanrı ve insan ırkıyla ilgili dört dünya ya da “güneş” daha vardı ve toprak, hava, ateş ve su ile bağlantılıydı. Tanrılar Quetzalcoatl ve Tezcatlipoca, bu dört güneşin yaratılışı ve yok edilmişinden de sorumluydu. Bu mit, Azteklerin heykel sanatında ve sömürgeleştirme döneminden kalan yazılı eserlerinde de yer almaktadır. En eski ve en önemlileri *Historia de los mexicanos por sus pinturas* ve *Leyenda de los soles*'tir (s. 31-34).

Kaynaklarda dişi ve erkek yaratıcı güçler İkiliğin Tanrısı *Ometeotl* ve eşi *Dual Lady*'nin Tezcatlipoca, Quetzalcoatl, Huitzilopochtli ve Xipe Totec adında dört ana yönü temsil eden dört oğlu vardı. “Yöne bağlı olarak kırmızı, siyah, mavi ya da beyaz renkleydiler. Böylece dünyanın yatay düzleminde yaratıcı canlı bir merkez ve onun çevresinde simetrik yerleştirilmiş çeyrek daireler vardı... Dünya düzleminin merkezi, bir eksenle yukarıdaki gök küreye ve alttaki yer küreye kavramsal olarak bağlanır. Gök, kimi tanıma göre 13, kimi tanıma göre 9 katmandan⁵ oluşuyordu. Yeraltı da benzer biçimde düzenlenmişti. Bu kozmolojik şemada, cennet-cehennem kavramları yoktu çünkü yer ve gök katları törel bir değer taşıyorlardı” (Townsend, 2007, s.125-126). Bu dört kardeş, yeryüzünü, denizleri, yeraltını ve ilk insan çiftini yaratmışlardır.

Bütün bu tanrı ve tanrıçalarla ilgili Aztekler'in Yaratılış Mitleri – *Yaratılış Döngüsü* (Myths of Creation - The Creation Cycle), en genel haliyle *Beş Dünya'nın Yaratılışı* (The Creation of Five Sun- The Fifth Sun) göğün, dünyanın, güneş ve ayın, insanoğlunun ve mısır bitkisinin yaratılışı ile ilgilidir. Beş Dünya'nın yaratılışı miti, beşinci dünyanın yaratılışına kadar olan dört başarısız yaratma teşebbüsü ile ilgilidir. Yeryüzündeki son halini almış insanoğlu, gökteki ay ve güneş, bu dönemde yaratılmıştır. Bundan önceki dört dünyayı değerlendiren ve bu yaratılışların her birinin bir güneş evresi oluşturduğunu belirten Richard F. Townsend (2007), “Aztekler ilk

⁵ Tenochtitlan ve çevresindeki şehirlerdeki piramitler, genellikle 9 devasa merdivenden oluşur. Bu merdivenlerin her biri, göğün katlarını simgelemektedir.

evreye ‘dört jaguar’ adını vermişti. O dönemde yeryüzünde devler geziniyordu ancak toprağı gübrelemiyor, mısır ekmiyorlardı...Bir jaguar devleri yutunca, bu kusurlu dönem sona erdi. ‘Dört rüzgar’ adlı ikinci evre de kusurluydu; insanları maymuna dönüştüren tayfunlarla yok oldu. Üçüncü kusurlu dönem bir ateş yağmuruyla sona erdi; insanlar ya telef oldu ya da kuşa dönüştü...Dördüncü evrede öyle bol bereketli yağmur yağdı ki, yeryüzünü su bastı ve insanlar balığa dönüştü” (s.127-128) şeklinde açıklar. Her şeyin günümüzdeki halini aldığı dönem de Beşinci Dünya/Güneş döneminde meydana gelmiştir ve kaynaklarda yaratılış döngüsünün son kısmıdır.

Güneş’i yaratmak isteyen tanrılar bir araya gelir ve güneş olmak için bir tanrının kendini feda etmesine karar verirler. İki tanrı buna gönüllü olur. Nanauatzin ve Tecuciztecatl, kızgın şölen ateşine peşpeşe atladıkları için biri güneş biri de ay olur. Böylece yeni yaşam biçimleri için kurban verme gerekliliğini göstermiş olurlar. Yaratılış mitinin son bölümünde yer alan insanlığın yaratılışında ise ölümlerin yaşadığı yeraltına inen Quetzalcoatl, eski nesillere ait kemikler bulunca, bunları kendi kanıyla karıştırır ve yeni insanlığı yaratmak için yüzeye çıkar. Yani gerekli bir şeyin daha gerekli bir şeyi yaratmak için feda edilmesi gerektiğini göstermektedir (Townsend, 2007, ss. 128-129).

Son olarak bahsetmek istediğimiz yaratılış miti ise Aztek ve Maya kültüründe önemli bir yer tutan mısır bitkisinin kökenidir. İnsan ırkı yaratıldıktan sonra onların yaşamasını sağlayacak yiyeceklere ihtiyaçları vardır. Karl Taube (1995), mısırın kaynağıyla ilgili birçok mit olduğunu belirtir ve en önemlilerinden birinin *Leyenda de los soles*’de yer aldığını ifade eder. Tanrılar, Tamoanchan’da yarattıkları insan ırkı için yiyecek aramaya koyulduklarında Quetzalcoatl, mısır tanesi taşıyan bir ateş karıncası görür ve nereden bulunduğunu sorar. Karınca onu Rızık Dağı’na (Mountain of Sustenance) götürür ve tanrı Quetzalcoatl kendini siyah bir karıncaya çevirir, biraz mısır alarak geri döner. Tanrılar mısırları henüz bebek olan ilk insanlara verirler. Tanrı Nanahuatzin yardımıyla mısır ambarları gün yüzüne çıkar ve tohumlar etrafa saçılır. Tlaloclar mısır tohumlarının gerçek dağıtıcıları olarak kabul edilir (s.39-40).

Aztek mitleri Mezoamerikan coğrafyasındaki tüm kültürleri etkilediğinden günümüze kadar gelen bu söylenceler birçok kaynaktan ve kültürde farklı şekilde olabilir.

Biz, özellikle yaratılış mitlerini en genel haliyle değerlendirmek istedik. Ayrıca diğer kültürlerin mitolojileriyle kıyas yapılacak olursa, Townsend'in (2007) aşağıdaki yorumu oldukça açıklayıcı olacaktır:

“Aztek kozmogonisi, eski Mezopotamya’da olduğu gibi, ışığa karşı karanlık, düzene karşı kaos, yaşama karşı ölüm, iyiye karşı kötü gibi ikili güçlerin mücadelesini vurgulamaz. Tersine eski Meksika mitleri, doğum, büyüme, olgunlaşma, ölüm ve ardından kurban sayesinde yeniden doğuş ve yenilenme biçiminde gözlenebilen süreçleri dikkate alır. İnsanoğlu, Aztek mitlerinde betimlenen büyük kozmik olaylar şemasının yalnızca küçük bir parçasıdır ancak mevsimlerin ilerlemesini, göksel cisimlerin hareketini, topluluk yaşamını ve doğanın yenilenmesini sağlamada kritik bir rolü vardır. Aztek düşüncesinde görülen kozmik ikilik, kesintisiz değişim sürecindeki yardımcı güçlerin düalizmidir, her birinin yıkımı için mücadele eden karşıt güçlerin değil” (s. 130).

Ayrıca Musevi-Hıristiyan görüşünden farklı olan Aztek yaratılış mitlerinde, tanrıların “daha iyi bir dünya ve insanlık bulmaya çabaladığı” (s.128) inancı olduğunu da belirtmiştir.

Maya mitolojisini ana hatlarıyla değerlendirmeden önce, kısaca Mayalardan bahsetmek istiyoruz. E. Christian Wells ve Lorena D. Mihok (2010), *Ancient Maya Perceptions of Soil, Land, and Earth* adlı makalelerinde Güney Meksika, Guatemala, Belize ve Honduras ile El Salvador’un bazı bölümlerini kapsayan eski Maya dünyasının “yeryüzünde fiziki coğrafya, biyolojik ve kültürel çeşitlilik bakımından en değişiklik gösteren yerlerden birisi” olduğunu belirtmişlerdir (s.313). 16. yüzyılda İspanyollar tarafından yok edilen yazılı kaynaklardan geriye neredeyse hiçbir şey kalmamıştır. Bu bölgede yaşayan insanların köklerinin, İspanyollar’ın 1500’lerdeki gelişinden en az 5000 yıl öncesine dayandığını, “**Maya**” kelimesi ve kültürünün ise nereden türediğinin tam olarak bilinmediğini ifade etmişlerdir. Birçok Mezoamerikan toplumu gibi Mayaların da toprağın verimliliğini vurguladıklarını, dünyanın oluşumuyla ilgili kozmik inançların, tarım ve yeryüzünden sorumlu tanrılar ve tinsel güçlerden oluştuğunu belirtmişlerdir (s.311).

Maya halklarının İspanyollarla ilk kez temas kurdukları 16. yüzyılda siyasal ya da kültürel bir birlikten yoksun olduklarını belirten Karl Taube (1995), o dönemde

birbirinden farklı otuzdan fazla Maya dilinin konuşulduğunu, günümüzde de bu dillerin bölge hakları tarafından kullanılmaya devam edildiğini belirtir (s.51). Maya bölgesinin kuzeyindeki alçak düzlükler ile dağlık bölgelerinde yaşayan halklar olan (*Tzotzil, Tojolabal, Mam, Quiche, Kekchi ve Choti*) Yucatec Mayalarının kültürleri, dinleri ve kullandıkları takvimlerin birbirinden farklı olduğu görülmüştür. Klasik dönem Mayalarından kalan takvim Yucatan Yarımadası'nda yaşayan halkların ayinlerinde, tarihlerinde ve mitolojilerinde yer alsa da, Klasik sonrası dönemde güneyde dağlık bölgelerde yaşayan Mayalar tarafından kullanılmamaktadır. Bölgesel farklılıklara rağmen, Klasik sonrası dönemdeki Maya halklarının birçok ortak dini öğeye sahip olduğu, bunda Orta Meksika kültürleri ile olan siyasi ve iktisadi bağların önemli rol üstlendiği bilinmektedir. Örneğin Orta Meksika tanrısı Tüylü Yılan *Quetzalcoatl* verilebilir. Bu tanrı Yucatec Mayaları arasında *Kukulcan*, Quicheler ile Cakchiqueller arasında ise *Gucumatz* olarak bilinir (ss.51-52).

Maya Kutsal Kitabı *Popol Vuh*⁶, Kolomb-öncesi dönemdeki Orta Amerika'nın Mezoamerikan halklarına ait yaratılış mitleri için en kapsamlı kaynak olarak gösterilmektedir. **Quiche Mayaları'nın**⁷ mitolojik tarihine ışık tutan eser, hiyeroglif şeklinde yazılmıştır ve eserin orijinali İspanyol istilasından sonra bulunamamıştır. *Popol Vuh*, 16. yüzyıl ortasında Quiche Mayaları tarafından kendi dillerinde Latin alfabesi kullanılarak yazılmış, 1700'lerde ise Dominiken rahip Francisco Ximenez tarafından çoğaltılmıştır. *Popol Vuh*'un içinde efsaneler, yaratılış mitleri, ayrıca yıldız ve gezegenlerle ilgili bilimsel veriler yer almaktadır. Maya hükümdarlarının bir dinsel tören veya savaşa hazırlanırken göz önünde bulundurdukları birçok bilgiyi de içermektedir (Schuman, 2001, s. 22). Kısacası *Popol Vuh*, Maya dininin Klasik dönemden 16. yüzyıla kadar taşıdığı özellikleri kapsayan kutsal kitaptır.

⁶ Maya Kutsal Kitabı *Popol Vuh* Maya dilinde "*Halkın Kitabı /Konsey Kitabı*" (People's Book/Council Book) anlamına gelmektedir. Kimi kaynaklarda *Popul Vuh* olarak da geçer.

⁷ **Quiche (Kişe) Mayaları**, birçok kabileden oluşan Mayalar arasında, günümüzde Guatemala'da ve kısmen San Salvador ve Honduras'ta yer alan Quiche bölgesine M.Ö. 9. yüzyılda yerleşmiş Mezoamerikan halkıdır. En önemli eserleri olan *Popol Vuh*'ta Kızılderililer'in köklerini, yaratılış mitlerini, tanrıları, kahramanları ve insanoğlunu bekleyen kaderi anlatmışlardır.

Popol Vuh, genel olarak yeryüzünde meydana gelen olaylar ile Maya yeraltı dünyası *Xibalba*'da geçen olayları ele alır. Bu olaylar, beş bölüm⁸ şeklinde yazılmıştır. *Popol Vuh* destanının ilk bölümü yaratılış ile ilgilidir. Suda yaşayan tüylü yılan *Gucumatz* ile göklerin tanrısı *Huracan* (Heart of Heaven - Göğün Kalbi) bir araya gelip yeryüzünü, hayvanları ve kendilerine tapınsın ve onlara besin sağlasın diye insanoğlunu yaratmaya karar verirler. Üç aşamalı yaratma sürecinde, insanı önce çamurdan, sonra ağaç/tahtadan, en sonunda da mısır bitkisinden yaratırlar. Çamurdan yaptıkları insan konuşmaz, hareket etmez, tanrılarına şükredemez ve çamur insan tanrılar tarafından yok edilir. İkinci kez denediklerinde, insanları ağaçtan yaparlar. Bu kez insanlar konuşabilmektedir ama kanları ve ruhları yoktur. İkinci yaratılıştan da tatmin olmayan tanrılar, ağaçtan yarattıkları insanları üzerlerine gönderdikleri sel felaketi ile katlederler. Üçüncü denemelerinde insanları, kutsal kabul edilen mısır bitkisinden yaratmaya karar verirler ve bu son denemeleri başarılı olur. Böylece istedikleri gibi kendilerine şükredecek, onlara besin sağlayacak ve istedikleri zaman kurban edilebilecek insanoğlunu yaratmış olurlar.

Popol Vuh kitabının büyük kısmı, top oyunu oyuncularını ve yaşlı çift Ixmucane ve Ixpiyacoc'un oğulları olan Kahraman İkizler *Hun Hunahpu* (Bir Hunahpu) ve *Vucub Hunahpu* (Yedi Hunahpu)'nun Maya yeraltı dünyası *Xibalba*'ya yolculuk yapması ve onların yeraltındaki *Ölüm Tanrıları* tarafından öldürülmesi ile ilgilidir. İkizler, yeraltı dünyasındaki genç bakire kız *Ixquic*, *Hunahpu*'nun ağaca yerleştirilmiş başının eline bıraktığı tükürükten hamile kalır ve 2. Nesil ikizler *Hunahpu* ve *Ixbalanque*'ı doğurur. İkinci kuşak ikizler, yeraltı tanrılarını öldürerek birinci kuşak ikizlerin intikamını alırlar. *Hunahpu* ve *Ixbalanque*, göğe yükselip Güneş ve Ay olurlar.

Donna Rosenberg (1994), *World Mythology: An Anthology of the Great Myths and Epics* adlı kitabında “çarpıcı bir edebi güzellik” (s. 480) olarak nitelendirdiği *Popol Vuh* eserindeki Maya yaratılış mitinin Hıristiyanlık etkisinde kaldığını, Eski Ahit'in giriş bölümündeki benzer fikirleri içerdiğini belirtmiştir. Bunun “*Popol Vuh*, bilinmeyen

⁸ *Popol Vuh* kitabının birçok çevirisi yapılmıştır. Kimi kaynaklarda dört bölüm halinde olsa da tezimizde kaynak olarak kullandığımız ve en yetkin çevirilerden biri olarak kabul edilen Dennis Tedlock'un 1986 baskılı “*Popol Vuh: The Definite Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life and the Glories of Gods and Kings*” çevirisinde 5 bölüm olarak yer almaktadır.

yazarı tarafından kaleme alınırken, İspanyol misyonerlerin Mayalara halen daha Hıristiyanlığı öğrettiği gerçeğinden dolayı” (s.480) şaşkıncı olmadığı düşüncesini savunan yazar, Maya tanrılarının yaratmak istediği insanoğlu türlerinin ve tanrı ile insan arasındaki ilişkinin diğer yaratılış mitlerindekiyle kıyaslandığında, ilginç olduğu ifadesine yer vermiştir. İlginç olmasının sebebi, insanoğlunun önce çamurdan, sonra ağaçtan en son da mısır bitkisinden yaratılmasıdır. Bundan sonraki bölümümüzde oyunu genel olarak değerlendirdikten sonra, *Popol Vuh* kutsal kitabındaki mitlerin sahnelerdeki ele alınış şekline ayrıntılarıyla yer vereceğiz.



İKİNCİ BÖLÜM

MAYA MİTOLOJİSİNİN İZLERİ

2.1. CHERRIE MORAGA'NIN *HEART OF THE EARTH:A POPOL VUH STORY* ADLI OYUNU

Cherrie Moraga, Quiche Mayaları'nın yaratılış mitiyle öne çıkan "*Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* (Yeryüzünün Kalbi: Bir Popol Vuh Hikâyesi) adlı oyununu 1994 yılında yazmıştır. Moraga, söz konusu oyununda İngilizce, Spanglish, İspanyolca, Quiche ve diğer Maya dillerini ve Güneybatı Chicano dili günlük konuşmalarını kullanmıştır. Bu kadar dili bir arada kullanmasını aşağıdaki şekilde ifade eder:

"Quiche dilinin sadece Guatemala dağlıklarındaki Mayalar arasında kullanılmadığını; Quechua, Nahuatl, Navajo, Lakota ve diğer sayısız Amerikan Yerli dilleri ile birlikte New York sokaklarında da duyulabildiğini kanıtlarken, aynı zamanda kendi orijinal dilini onurlandıran bir Popol Vuh uyarlaması yaratmaya çalıştım" (Moraga, 2001, s.104).

Çoğunluğu İngilizce yazılmış oyunda Moraga'nın birden çok dili iç içe kullanması, Chicanoların çok kültürlü geçmişinin ve günümüzde de bu kültürle iç içe yaşayışlarının bir yansıması olarak kabul edilebilir. Bu yaklaşım aynı zamanda oyunu birçok yönden zenginleştirmiştir. Yazar uyarlama yaparken, *Popol Vuh* kitabının dili olan Quiche Maya dilinin yaşayan bir dil olduğunu göstermek ve Chicano/a kültürünün köklerine dikkat çekmek istemiştir.

Heart of the Earth: A Popol Vuh Story oyununda olayların çoğu Maya piramidi şeklinde olan sahnede geçer. Piramidin en üstüne doğru çıkan basamaklar, Mayaların ekip biçtiği mısır tarlaları şeklindedir ve Mısır Tanrısı *Maize God*'ın sahnede görüldüğü yerdir. Piramidin aşağısı *Ölüm Tanrıları*'nın yer aldığı Maya yeraltı dünyası olan *Xibalba*'dır. Piramidin en altı ise çeşitli kurban ayinlerinin yapıldığı ve bir hücrenin bulunduğu yerdir. Tanrıların bölgelerinde, sahne önü sağ tarafta kadınlar, sol tarafta da

tanrıların “yaratılış atölyesi”⁹ vardır. Oyunun diğer sahnelerindeki alanlar, *İkizler*’in top oynama alanıdır. Bu oyunlar Kolomb-öncesi dönemdeki top oyunları ile günümüzdeki futbol ve basketbolun bir karışımıdır (Moraga, 2001, s.105).

Tek perde ve 12 sahneden oluşan *Heart of the Earth* oyunu, tıpkı Maya kutsal kitabı *Popol Vuh*’ta olduğu gibi iki dünyada geçer. Bu dünyalar yeraltı ve yeryüzü dünyalarıdır. İki ayrı dünyada yer alan karakterler¹⁰ hakkında bilgi verecek olursak; anlatıcı *DAYKEEPER*, geçmiş ile şimdiki zaman arasında bağlantı kuran kişidir. Tanrıça *IXMUCANE* (Abuela-Büyükanne) ve eşi Tanrı *IXPIYACOC* (Abuelo-Büyükbaba), *CUCUMATZ*¹¹ (Tüylü Yılan) ile güçlerini birleştirip insanoğlunu yaratan ilahi güçlerdir. *HUNAHPU* ve *VUCUB* birinci-nesil ikizlerdir ve Tanrılar Ixmucane ve Ixpiyacoc’un çocuklarıdır. Maya yeraltı dünyası *Xibalba*’da ise kötü Tanrı *PATRIARCHAL PUS* ve kardeşi *BLOOD SAUSAGE* yer almaktadır. Bu ilahi güçler *Lords of Death* – Ölüm Tanrıları’dır. Ölüm Tanrıları’nın kızları *IXQUIC (BLOOD WOMAN)*, ikinci-nesil ikizler *HUNAHPU* ve *IXBALANQUE*’ın annesi olacaktır. Baykuş *TECOLOTE* ise yeraltı ve yerüstü dünyaları arasında bağlantı kuran habercidir ve Ölüm Tanrıları’nın hizmetkârıdır. Bu karakterlerin yanında fare *RAT*, tanrıların yaratmaya çalıştığı insanoğlu denemesi olan tahtadan insan *WOODEN-MAN*, tencereler *OLLAS*, tavşan *CONEJO*, mısırdan insanlar *THE CORN PEOPLE* vardır. Yazar bu nesnelere oyunda kukla olarak canlandırırken, sahneye renkli bir özellik katmış olur.

Heart of the Earth: A Popol Vuh Story oyununu genel olarak içerik, dil, sahne ve karakterler açısından değerlendirdik. Oyunun özetini yapacak olursak; birinci ve ikinci sahneler Anlatıcı’nın Yeryüzü Tanrıçası Büyükanne Ixmucane’e dönüşmesi ve

⁹Moraga, Tanrı Büyükbaba ve Cucumatz’ın insanları çamur ve tahtadan yarattığı sahnenin geçtiği yeri, Maya Yaratılış Miti’ni günümüze uyarladığı için “*creation workshop*” olarak adlandırmıştır.

¹⁰ Karakterlerden ilk kez bahsettiğimiz bu bölümde Türkçe çeviri veya açıklamalara yer verilmiştir. Bundan sonraki bölümlerde karakterlerin eserdeki orijinal isimleri kullanılacaktır.

¹¹ Tanrı Cucumatz’ın adı oyunun çeşitli yerlerinde *Huracan*, *Kukulcan*, *Bahana*, İspanyolca Yeşil Yılan anlamına gelen *La Culebra Verde*, İngilizce Tüylü Yılan anlamına gelen *Plumed Serpent* olarak da geçmektedir. Daha önce belirttiğimiz gibi, bu tanrının özellikleri aynı olsa da Meksika ve Maya kültürlerinde farklı isimleri vardır. Yazar Moraga, her kültürdeki ismine özellikle yer vererek bu kültürlerin benzer mitolojik ve kültürel geçmişe sahip olduğunu bir kez daha vurgulamıştır.

Ixmucane ile Gögün Tanrısı Büyükbaba Ixpiyacoc'un Tüylü Yılan Cucumatz ile birlikte dans ederek yeryüzünü, hayvanları ve mısır bitkisini yaratmasını içerir. 3. ve 4. sahnelerde haberci baykuş Tecolote, başarılı top oyunu oyuncuları İkizler Hunahpu ve Vucub'u yeraltı dünyası Xibalba'ya davet eder. İkizleri, Ölüm Tanrıları Patriarchal Pus ve Blood Sausage ile top oyunu karşılaşması beklemektedir. Aslında bu davet onları öldürme amaçlıdır. İkizler Ölüm Tanrıları tarafından öldürülürler ve Hunahpu'nun başı, diğerlerine ders olsun diye sukabağı ağacına yerleştirilir.

5. sahne, Ölüm Tanrısı Patriarchal Pus'un kızı Ixquic ile ilgilidir. Ixquic, Ölüm Tanrıları gibi bembeyaz, kansız, ruhsuz değildir. Bu yüzden kendisine *Kızıl Kadın* (Blood Woman) denilir. Xibalba'da çok mutsuzdur. Başı sukabağı ağacına yerleştirilen Hunahpu, Ixquic'in elinin üzerine tükürüğünü bırakmasıyla bakire kızı hamile bırakır. Ixquic'in hamile olduğunu gören tanrılar, yeryüzü dünyalı biri tarafından hamile kaldığı için kendilerine ihanet ettiğini söylerler ve onun Tecolote tarafından öldürülmesini emrederler. Ixquic, Tecolote'ye onu öldürmemesi için yalvarır. Tecolote, Ölüm Tanrıları'nı Ixquic'i öldürdüğüne inandırır ve hamile kızı yeryüzü dünyasına götürür.

6. sahnede Ixquic, İkizler'in annesi Tanrıça Ixmucane'e, Hunahpu'dan hamile olduğunu söyler. Buna inanmayan Ixmucane, Ixquic'e ancak çorak bir mısır tarlasından fileler dolusu mısır getirirse inanacağını söyler. Mısır Tanrısı piramitin tepesinde belirir ve ağzından mısır saçır. Ixmucane, Ixquic'e o zaman inanır ve onu gelini olarak kabul eder. Ixquic, 2. Nesil İkizler olan Hunahpu ve Ixbalanque'ı doğurur. 2. nesil ikizler aynı sahnede büyürler ve Büyükanne ile Ixquic onları çalışmalarını için tarlaya götürürler. İkizler tarlada karşılaştıkları bir fareye takılıp top oyunu oynamaya giderler.

7. sahnede Cucumatz ve Ixpiyacoc çamurdan insan yaratırlar. Ixmucane, bu çamur-insanın dayanıksızlığını kanıtlamak için üzerine su dökerek onu yok eder. Ardından tanrılar ağacı oyarak insan yapmaya karar verirler fakat ikinci insan yaratma teşebbüsleri de başarılı olmaz. Ağaç adam sürekli aç olduğunu söyler, tanrıların istediği gibi ilahi bir dil konuşmaz ve tencerelerin onu dövmesiyle parçalanır. Ixmucane ve Ixquic, İkizler Hunahpu ve Ixbalanque'ı Ölüm Tanrıları ile yüzleşmeleri için yeraltı dünyası Xibalba'ya gönderirler. 8. ve 9. sahnelerde İkizler, Ölüm Tanrıları Patriarchal Pus ve Blood Sausage'in eline düşer, hücreye atılırlar. Hunahpu hücredeyken başı bir yarasa tarafından koparılır. Ixbalanque, tavşan Conejo'dan yardım ister. Tavşan plan

yapar, Ölüm Tanrıları ile yapılan bir top oyunu karşılaşmasında tanrılar kandırılarak Hunahpu'nun başı kurtarılır ve eski yerine takılır. İkizler top oyunundan galip ayrılan taraftır. Top oyunu kurallarına göre, galip gelen takım kurban edilmeye mahkûmdur. 10. sahnede İkizler ateş çukuruna sarılarak atarlar ve Tecolote'ye bedenleri yandıktan sonra kalan kemiklerini nehre atması için vasiyette bulunurlar. Böylece İkizler yeniden can bulurlar.

11. sahnede, İkizler Hunahpu ve Ixbalanque, Xibalba'da bir sihirbazlık gösterisi yapmaktadırlar. Xibalba halkı ve Ölüm Tanrıları da bu gösteriyi izlemektedir. Ölüm Tanrıları'nı tuzağa düşürerek onların başlarını keserler. Patriarchal Pus ve Blood Sausage, İkizler tarafından bu şekilde öldürülerek alt edilirler. Böylece 1. Nesil İkizler'in intikamı alınmış olur. Baykuş Tecolote de yeraltı dünyasından yeryüzü dünyasına uçarak gider ve sonsuza kadar orada kalır. İkizler, piramidin tepesinde anneleri Ixquic ile buluşurlar. Ixquic, onların artık dünyevi değil semavi varlıklar olduklarını söyler. Hunahpu güneşe, Ixbalanque ise Ay'a dönüşür. Ixquic ise bundan böyle ayın değişen evrelerinde can bulacaktır.

Oyunun 12. ve son sahnesinde Ixmucane, üçüncü ve son teşebbüs olan insan yaratma eylemini mısır bitkisi kullanarak sonlandırır. Mısırdan ilk dört insanı yaratmış olur. Mısır insanlar dans ederek tanrıları selamlayıp onlara şükrederler. Ixmucane yine başlığını değiştirerek Anlatıcı olur. Quichelerin, oyundaki kadın ve erkeklerin soyundan geldiğini, yüzlerini Doğu'ya çevirdiklerini söyler ve oyun sona erer.

Gerek sahne yapısı gerekse içeriği göz önünde bulundurulacak olursa, oyunun geleneksel tiyatro oyunlarından oldukça farklı bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Kukla oyunu olarak ifade ettiği *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*'nin Moraga'nın yaratılış ile ilgili görüşünü daha iyi tanımladığını belirten Marc Maufort (2010), oyunun "Kukla gösterisinin yabancılaştıran Brecht etkisi, Mezoamerikan mitlerinin yeniden sahnelenmesi ve Moraga'nın Hıristiyanlıktaki yenedendoğuş sembolizmi gibi bağdaşmayan zıtlıklar arasında son bulduğunu" (s.121) ifade etmiştir.

Bundan sonraki bölümümüzde oyundaki mitlerin ayrıntılı olarak ele alınışına yer vereceğiz. Cherrie Moraga mitlere yer verirken, *Popol Vuh* kitabındaki sıralamayı

çoğunlukla takip ettiği için biz de bu sıralama çerçevesinde, öncelikle kutsal kitapta yer alan mitleri ardından aynı mitin oyunda nasıl yer aldığını inceleyeceğiz.

2.2. *POPOL VUH*'TA YER ALAN MİTLERİN OYUNDAKİ YANSIMALARI

2.2.1. Yeryüzü ve Canlıların Yaratılışı

Nesilden nesile aktarılarak günümüze kadar gelen yeryüzünün ve insanoğlunun yaratılış mitleri, bütün kültürlerde olduğu gibi Maya mitolojisinde de yer almaktadır. Mayalar bilime olan ilgilerinden dolayı evrenin, yeryüzünün ve yeryüzündeki tüm canlıların nasıl ortaya çıktığı üzerinde çalışma yapmış bir Mezoamerikan kavmi oldukları için, kültürlerinde mitler geniş yer tutmaktadır. David A. Leeming'in (2010) *Creation Myths of the World* adlı eserinde de belirttiği gibi "Eğer yaşamın anlamını akıl yoluyla anlayamıyorsak, o zaman bunu mecazi bir şekilde hikâye anlatarak yapmaya çalışırız" (s.xviii). Mayalar da yaratılış mitlerinde başrolü tanrılara vererek, her bir tanrıyı ve yaratma eylemlerini hikâyeleştirmişlerdir.

Popol Vuh Quiche Mayaları Kutsal Kitabı, bu yaratılış mitlerini ve tanrıların zaferlerini anlatmakla geçer. İlk zamanlarda yeryüzü, gökyüzü ya da herhangi bir canlı yoktur, sadece tanrıların varlığı söz konusudur. Tanrılar bir araya gelerek her şeyi sırayla yaratmaya başlarlar. Kitabın "**başlangıç**" (beginning)'dan bahseden birinci bölümü, Quiche halkından ve yeryüzünü yaratan tanrılardan söz eder:

"Quiche denilen bu yerde başlangıçta kadim söz vardı. Biz Kadim Söz'ü burada yazacağız, Quiche halkının arasındaki Quiche kalesinde başlayan her şeyin gizilgücünü ve kaynağını aktaracağız. Tıpkı Quiche sözlerinde denildiği gibi, burada; kanıtın, vahyin ve gölgede bırakılan her şeyin; Anne ve Baba adındaki Yaratıcı ve Şekil Veren, Hunahpu Possum, Hunahpu Coyote, Büyük Beyaz Domuz, Tapir, Hükümdar ve Tüylü Yılan, Gölün ve Göğün Kalbi, Mavi-Yeşil Yeryüzünün ve Göğün Yaratıcısı - adlandırıldığı ve tasvir edildiği üzere - savunan ve koruyan Anne ve Baba, iki kez anne olan Ixmucane ve iki kez baba olan Ixpiyacoc tarafından nasıl aydınlatıldığını ele alacağız" (Tedlock, 1986, s.71).

Yeryüzünün yaratılması bölümünde bu yaratıcıların her şeyi aydınlattığı, ışığın denizden geldiği ve yaşamın doğuşunun anlatılacak en iyi yerin *Popol Vuh* kitabı olduğu “Yaratılışı ortaya çıkaracağız çünkü *Popol Vuh*’tan başka onu görebileceğimiz başka bir yer daha yok” (s.71) şeklinde ifade edilmiştir.

Heart of the Earth: A Popol Vuh Story oyununda ise yaratılış ilk sahnede yer alır. Oyunun en başında denizkabağı sesi duyulur ve *Anlatıcı* (Daykeeper) sahnede görünür. Sahnenin ayrı bir bölümünde yerde iki büyük kıyafet durmaktadır. Sahnenin yukarısında ışılandırılmış bir piramit vardır. Oyunun ilk sahnesi Anlatıcı’nın söyledikleriyle başlar:

ANLATICI: Başlangıçta, Quiche denilen yerde kadim söz vardı. Buraya, dünya ve gökyüzü halkının başlangıcına, Quiche neslinden olanların kalbine ekin ekeceğiz. Bu, ışığın karanlıktan nasıl ortaya çıktığının ve ışığın tanrıların ellerinde nasıl yeniden gölgelendiğinin hikâyesidir. Öykümüzü okuyacak bir yer olmadığı için yüksek sesle anlatacağız (Moraga, 2001, s.107).

Anlatıcı, yaratılışın tanrılar tarafından gerçekleştirildiğini belirtir. Quiche Mayalarının öyküsünü yüksek sesle anlatacağını ifade etmesi, *Popol Vuh*’un henüz yazılı hale getirilmediği dönemlere gidildiğinin altını çizer. Mitler nesilden nesile sözlü olarak anlatılmıştır ve mitleri okuyacak bir yer olmaması da bu sebeptendir. Sözlerine devam eder:

ANLATICI: Beş yüzyıl önce, sakallılar güneşin altın sarısı gizini bulmak için yüzen saraylarla geldiler. Çelik oklarla ve şeytanlarını kötileyen kara kitapla silahlanmış olarak geldiler. (Ara) Bugün çocuklarımız, gitgide daha az Kızılderili duası biliyorlar, Latin asker ve satıcıların kıyafetleri giyiyorlar. Kitabımız ve yazarı, onların yüzlerini saklıyor (s.107).

Anlatıcı’nın “sakallılar” diye ifade ettiği kişiler İspanyol kâşifler, “yüzen saray” diye ifade ettiği ise Kızılderililerin ilk kez gördükleri ve İspanyolların Amerika’ya geldikleri zaman içinde oldukları gemileridir. Anlatıcı, aynı zamanda yeni nesile de bir eleştiride bulunarak köklerinin dayandığı Mayalar gibi değil, bir Latin gibi giyindiklerini belirtir.

Dennis Tedlock (1986) *Popol Vuh* çevirisinin giriş kısmında “Anlatıcı”nın Quiche Mayalarındaki öneminden ve işlevinden bahsetmiştir. “Bedenlerine verilmiş içsel duygularla hastalıkları, kehanetleri, rüyaları, mesajları nasıl yorumlayacaklarını bilen” (s.13) kâhinler olan anlatıcıların işlerinin “tıpkı dünyayı karanlıktan aydınlığa dönüştüren *Popol Vuh* tanrıları gibi, karanlıkta olanı ‘beyaz duruluk’a dönüştürmek” (s.13) olduğunu ifade etmiştir. Cherrie Moraga, *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* adlı oyununda böyle çağdaş bir anlatıcıya yer vermiştir. Anlatıcı hem değerlendirme yapar hem de Tanrı Büyükbaba Ixpiyacoc ona tanrıça başlığı verdiğinde, Tanrıça Büyükanne Ixmucane haline dönüşür. Moraga’nın bir kâhini bir tanrıçaya dönüştürmesi, kâhinlerin de Maya kültüründe tanrı/tanrıçalar kadar ilahi varlıklar olduğunu vurgulamak istemesinden ileri gelmektedir.

Oyunun değerlendirmesini yapan yazar Irma Mayorga (2001), Moraga’nın kendisinin de bir anlatıcı görevi üstlendiğini “Moraga’nın dramatik devinimi, bir Chicana/o olarak anlatıcının görevine eşdeğer işlev yerine getirir. O da kutsal kitabın içerdiği birçok hikâyeyi ele alır, alınacak dersleri ve mesajları yeniden canlandırır ve günümüz koşulları çerçevesindeki bir anlayış ile yeni bir ‘gösteri’ sunar” (s. 161) şeklinde dile getirmiştir. Moraga, çağdaş bir metin içerisinde eski çağların Maya mitlerini yaşatır ve günümüzde bu kültürün varlığını devam ettirdiğini vurgulamak istemektedir.

Anlatıcı’nın söylemlerinden sonra oyuna devam edecek olursak, *Popol Vuh* kitabında olduğu gibi oyunda da Gökyüzü Tanrısı Büyükbaba IXPIYACOC ve Yeryüzü Tanrıçası Büyükanne IXMUCANE yaratıcı tanrılardır. Oyunda tanrılar Mezoamerikan kültüründe olduğu gibi kişileştirilmişlerdir. C. Scott Littleton (2002) *Mythology* adlı kitabında tanrıların kişileştirilmesini açıklarken “Aslında bütün Mezoamerikan insanları çömlek ve taş üzerindeki tanrı betimlemelerini görmeye alışkındı. Bu, halk ayinlerinin çoğuna dramatik bir hava katarken, tanrıların yaşayan imgesini görkemlice süslenmiş geleneksel kıyafetler içindeki insan şeklinde festivallere ve diğer dini törenlere dâhil eden doğal bir aşamaydı” (s.578) ifadesine yer vermiştir. Yazar Cherrie Moraga da bu geleneği devam ettiren nitelikte olan tanrıların kişiselleştirilmesini oyunda görkemli kıyafetler kullanarak gerçekleştirmiştir.

Birinci sahnede IXPIYACOC ve IXMUCANE sahnede bizzat yer alırlar:

(Tanrı başlığı taşıyan IXPIYACOC sahneye girer, başlığı ANLATICI'ya verir. ANLATICI hemen başına takar ve Tanrıça Büyükanne IXMUCANE olur.)

IXMUCANE: Teşekkürler, Büyükbaba.

(Kumaşları yerden toplarlar ve bir çeşit dansla değiştirirler. Gökyüzü-yeryüzü yaratılır.)

IXPIYACOC: Başlangıçta sadece deniz ve gökyüzü vardı.

IXMUCANE: Hiçbir şey kımıldamıyordu.

IXPIYACOC: Uleu (yeryüzü) tutulan bir nefes,

IXMUCANE: Sessiz bir deniz,

IXMUCANE & IXPIYACOC: Uçsuz bucaksız gökyüzüne yakındı (s.107-108).

Popol Vuh'un ilk bölümünde yeryüzü ve gökyüzünün yaratılması anlatılırken, gökyüzünün altında boş olan yeryüzünün başlangıçtaki sessizliğinin “şimdi dalga dalga yayıldığı, çağıldadığı, derin bir nefes aldığı, uğuldadığı” (Tedlock, 1986, s.72) belirtilmiştir. “Yaşamın ve insanlığın ana-babası” ve “nefesi, kalbi veren, hamil olan, ışığa kavuşturan, dert edinen, gökyüzü-yeryüzü, göl-deniz ne varsa her şeyi bilen” (s.72) Ixpiyacoc ve Ixmucane'in tüm yeryüzü ve gökyüzünü yaratma sürecinin ve hesaplamalarının “uzun süren bir başarı/gösteri” (ss. 71-72) olduğu ifade edilmiştir. Bu hesaplamalarda tanrıların yaratacakları gökyüzü-yeryüzü için dörtkenar ve dörtköşe belirledikleri, ölçüm yaptıkları, dört köşeye kazıklar diktikleri, bir sicim gererek ve onu uzatıp kısaltarak bunu hem yere hem de göğe koydukları, ölçümler sonucunda da yeri ve göğü yarattıkları anlatılır (s.72).

Karl Taube (1995) *Aztec and Maya Myths* adlı kitabında *Popol Vuh*'taki yaratma eyleminin aslında dörtkenarlı ve dörtköşeli bir mısır tarlasının hazırlanması şeklinde tasvir edildiğini belirterek “Bu kozmik mısır tarlasının ürünü, sonuçta tanrılara besin sağlayacak olan mısır insanlarıdır” (s.54) ifadesini kullanmıştır. Taube, Yucatec bölgesinde yaşayan kolonilerin dünyayı dörtkenarlı bir mısır tarlası olarak düşündüklerini, *Popol Vuh*'un ilk bölümünde anlatılan birçok yaratma eyleminin ve

yeryüzü gökyüzü ikiliği gibi konuların Mezoamerikan dininin en temel ve en eski özelliklerinden olduğunu belirtmiştir (s.54).

Oyunda IXPIYACOC ve IXMUCANE, bu hesaplamaları sahnede yerde duran kumaşları alarak yaparlar. Yeşil-Mavi Tüylü Yılan PLUMED SERPENT ya da diğer adıyla CUCUMATZ, bu kumaşların arasından Tanrı ve Tanrıça'nın dansına eşlik ederek oyuna katılır. *Popol Vuh*'ta denizde yaşayan bir Tanrı olan Cucumatz sudan çıkarak yaratılışa eşlik ederken, yazar Cherrie Moraga deniz yerine sahnedeki kumaşları, CUCUMATZ'ın ortaya çıkış yeri olarak kullanmıştır. Tanrıların CUCUMATZ'ı selamlarken kullandıkları ifadeler “Cucumatz! Adını uzun parlak tüylerinden aldın”, “Güçlü ve Bilge Yılan”, “Göğün Kalbi”, “Huracan!” (Moraga, 2001, s. 108) ona duyulan saygıyı ve onun sahip olduğu gücü göstermektedir. *Popol Vuh* kitabında da Tüylü Yılan'ın “hükümdar” ve “büyük bilge, büyük düşünür” olduğu belirtilir (s.73). Oyunda neyin nasıl yapılacağına karar veren yaratıcı rolündedir. Ondan korkulur ve dediklerine uyulur. Yaratılışın her evresinde yer alır. Bu kadar güçlü bir tanrı ile güçlerini birleştiren IXPIYACOC ve IXMUCANE, yeryüzü ve gökyüzünü yaratırlar:

(IXMUCANE ve IXPIYACOC, dansta CUCUMATZ'a katılır. Sanki bir mısır tarlasını ekine hazırlar gibi kumaşı gererek ve katlayarak dört yönü, evrenin dört köşesini işaretler ve ölçerler. Dans ederken adımlarını sayarlar, çalışırken şarkı söylerler, Popol Vuh hikâyesinin ortaya çıktığı alanı hazırlarlar.)

Doğu, güneşin doğduğu yerdir.

Güney, Tahta Ayakkabı Dünyası'dır (El Mundo Tamanco).

Batı, güneşin karanlığın içine girdiği yerdir.

Kuzey, Pipil Dünyası'dır (El Mondo Pipil) (s. 109).

Dört yönün belirlenmesi ve onlara isim verilmesi dünyanın yaratılışı için bir hazırlık amacı gütmektedir. Bir mısır tarlası gibi hazırlamaları da ileride açıklayacağımız mısır bitkisinin öneminden, onunla başlayan yaşamdan ileri gelmektedir.

Oyunun ikinci sahnesi “*Tanrılar’ın Dünyası*” müziği ile başlar ve tanrılar piramite tırmanan CUCUMATZ’ın yanına giderler. Tanrı Büyükbaba IXPIYACOC yeryüzündeki sessizlikten memnuniyetsizliğini dile getirir:

IXPIYACOC: Artık bu iş olmayacak. İyice sıkıldım. Bakacak hiçbir şey yok. İnsan yok, hayvan yok, ağaç yok, bir çim tanesi bile yok. Ne yengecimiz ne de kuşlarımız var. Taşımız, samanımız, tohumumuz, çiçeğimiz yok.

IXMUCANE: Neden şikâyet edip duruyorsun, yaşlı adam?

IXPIYACOC: (İrkilir) Efendim?

IXMUCANE: Kendi kendine konuşuyorsun.

IXPIYACOC: Ah, biliyorsun bazen hayal kırıklığına uğruyorum. Kafamda çok şey var ama çok az şey ortaya koyabildim.

IXMUCANE: Olsun, oğullarımız var.

IXPIYACOC: Evet, ama dünya kadar da fikrim var canım (s.109).

IXMUCANE daha uzlaşmacı ve anaç bir tavır takınmıştır. IXPIYACOC’un bu şikâyetlenmesine CUCUMATZ kayıtsız kalmaz, IXPIYACOC’a “Haklısın dostum. Dünyanın yaratılışına girişmenin vakti geldi. Hazır mısınız?” dediğinde şaşırarak IXPIYACOC’tan “Hazırız. Evet. Oldukça hazırız” (s.110) yanıtını alır. Tanrılar güçlerini birleştirerek yeryüzünü yaratmaya karar verirler. Söyledikleri şarkı Quiche dilindedir. Yazar Moraga, kadim dille yer vererek onların hâlâ yaşadığını ve tanrıların gücü kadar eski dildeki şarkıların da yaratılışa etkisi olduğunu vurgulamaya çalışmıştır. Kızılderililerde dini ayinlerde şarkıların ilahi gücü olduğuna inanılır. CUCUMATZ, IXMUCANE ve IXPIYACOC’un şarkı söylemesi ilahi güçlerini birleştirmesi anlamına gelir:

CUCUMATZ: Tamam. (Bir meditasyon duruşu takınır. Arkadan meditasyon müziği yükselir.) Sadece onu düşün.

(Bir dakika sessizce otururlar. CUCUMATZ ve IXMUCANE yavaşça şarkı söylemeye başlarlar. IXPIYACOC da onlara katılır)

IXPIYACOC: (Kafası karışır) Affedersiniz Tüylü Yılan ama...neyi düşünelim?

CUCUMATZ: Onu düşünün ve yaratılış başlasın (s.110).

Tanrılar şarkı söylemeye başlarlar ve sahnede ses ve ışık efekti ile yeryüzünün yaratılışı gerçekleşir. Sırasıyla yeryüzünde var olan canlılar ve oluşumlar yaratılır:

IXMUCANE: Görüyorum. Suyun geri çekilmesini, yeryüzünden ayrılmasını görüyorum.

(Teker teker sesler duyulur, sırasıyla bir akarsu sesi, ardından hayvan sesleri, önce birinin ardından diğerinin viyaklama ve ciyaklamaları duyulur.)

IXPIYACOC: Gökyüzünün altında kavrulan vadiyi ve dünyanın çıplak bedenini görüyorum.

CUCUMATZ: Biz O'na "Uleu" deriz: "Toprak Ana" (s.110).

Moraga'nın "Toprak Ana" ifadesi ile ilk insanlar yaratıldıktan sonra Kızılderililerin huzur ve barış içinde yaşayacağı yer tasvir edilir. Mezoamerikan coğrafyası akarsular, vadiler ve her çeşit canlı ile zengin bir coğrafyadır. Meksikalıların Birleşik Devletler'e bırakmak zorunda kaldığı topraklar olan ve manevi, toplumsal ve kültürel değeri her şeyin üstünde yer alan bu topraklar *Aztlan*'dır. IXPIYACOC'un bakacak hiçbir şey bulamaması, yeryüzünde henüz hiçbir şeyin var olmadığı dönemde olduklarını belirtir. *Popol Vuh*'un ilk bölümünde yer alan yeryüzünün ve canlıların yaratılması, oyun ile paralellik gösterir. Kutsal kitapta yaratılış öncesindeki durum, şu şekilde anlatılmıştır:

"Bir insan, bir hayvan, kuş, balık, yengeç, ağaç, kaya, boşluk, vadi, çimenlik, orman henüz yoktu. Yalnızca gökyüzü vardı ve yerin yüzeyi henüz net değildi. Bütün gökyüzünün altında yalnızca deniz vardı; bir araya gelebilecek başka hiçbir şey yoktu. Her şey hareketsizdi, tek bir şey bile kımldamıyordu" (s.72).

Ardından denizin içinde yaşayan tanrılar Hükümdar Tüylü Yılan, Hamil ve Yaratan'ın yanına **Göğün Kalbi** denilen **Huracan**'ın (Hurricane) geldiği ve Tüylü Yılan

ile konuştukları, düşündükleri ve endişe ettikleri anlatılır. Sonunda hemfikir olurlar, sözlerini ve düşüncelerini birleştirirler. Bütün oluşumları, ağaçları, çalılıkları, yaşamı ve insanlığı böylece ortaya çıkarırlar. Hurricane yani Göğün Kalbi tanrılarının aslında üç tane oldukları (*Thunderbolt Hurricane, Newborn Hurricane ve Raw Thunderbolt*) ve Hükümdar Tüylü Yılan'a gelip "Nasıl tohum ekilecek, gün nasıl ağaracak? Bunu kim sağlayacak ve ekin yetiştirecek?" sorusunu tartıştıklarında "Şöyle olmalı, düşünün: bu su ortadan kaldırılmalı, yeryüzünün kendi katmanı ve yüzeyi için boşaltılmalıdır. Ondan sonra ekin ekilir, göğün-yerin şafak vakti olur. Fakat insanı yaratma işi gerçekleşinceye kadar en güzel günler gelmeyecek, en iyi dualar olmayacaktır" (s. 73) kararına vardıkları anlatılır. Yeryüzüne coğrafi oluşumlarla şekil verildikten sonra Tüylü Yılan üç tanrıya: "İyi ki geldiniz. Bu yaptığımız iş ve tasarım çok iyi olacak" (s. 74) der. Popol Vuh'ta yer alan bu mitte Tüylü Yılan tıpkı oyundaki gibi karar veren tanrıdır. Yeryüzünün yaratılması, insanların yaratılması için ilk adım olur. Toprağın yaratılması, tanrıları besleyecek insanların ekin ekmesi için çok önemlidir ve öncelik onundur.

Sıra hayvanları yaratmaya gelmiştir. Fakat diğer yaratılanların ardından hayvanların oluşumundan tanrıların tatmin oldukları söylenemez çünkü sonuç tam bir hüsrana olur. Tanrısal bir dil kullanıp kendilerini öveceklerini sandıkları hayvanlar anlamsız sesler çıkarırlar. Tanrılar geyiklere, kuşlara, pumaya, jaguara, yılanlara: "Konuşun. İnemeyin, çılgınlık atmayın. Lütfen birbirinizle konuşun. Şimdi bizim adımızı söyleyip bize şükredin. Biz sizin anneniz ve babanızız" derler (s.78). Hayvanların kendi kullandıkları tanrısal dille onlara cevap vermelerini, isimlerini haykırmalarını isterler fakat sonuç hüsrandır. Hayvanlara bunları söylemelerine rağmen onlar anlamsız sesler çıkarmaya devam ederler. Tanrılar hayvanların hepsini cezalandırmak için onları öldürterek diğer canlılara yem yaparlar. Çünkü tanrılara şükretmeyen canlıların yaşama hakkı yoktur.

Heart of the Earth oyununda ise yeryüzündeki coğrafi oluşumlar ile hayvanlar aynı anda yaratılırlar. Tanrılar şarkı söylemeye başlarlar ve sahnede ses ve ışık efekti ile yeryüzünün yaratılışı gerçekleşir. Sırasıyla yeryüzünde var olan canlılar ve oluşumlar yaratılır:

IXMUCANE: Binlerce bıçak gibi kanyon ve dereleri yontan nehirleri görüyorum.

IXPIYACOC: Bulut kümelerinin altından çıkan dağları görüyorum.

CUCUMATZ: Aslan, kaplan, geyik, yılan, dünyanın koruyucuları olarak hizmet edecekler.

IXMUCANE: Ve hayvanlar çoğalacak. Dallarda ve çalılarda, mağarada ve ırmak kenarında yuva yapacaklar.

CUCUMATZ: Ve yaratıcılarına dua edecekler.

(Birden, ahenksiz bir hayvan sesiyle konuşmaları bölünür.)

CUCUMATZ: Bu da ne?

IXMUCANE: Korkarım ki hayvanların sesi, Yeşil Yılan.

CUCUMATZ: (Hayvanlara bağıırır). Derhal kesin şu hengâmeyi! Beni duyuyor musunuz?

IXPIYACOC: Biz sizin babanızız.

IXMUCANE: Ve de anneniziz.

CUCUMATZ: Şimdi bize uygun bir şekilde konuşun (s. 111).

Oyunda tıpkı *Popol Vuh*'taki tanrıların yaptığı gibi CUCUMATZ hayvanların onları yaratan tanrılara şükretmemeleri üzerine, çok hiddetlenir ve onları cezalandırır: “Adımın söylenmesine hasretim ama bu yaratıklar tanrısal bir dil konuşmuyorlar. (Kızgınlıkla kanatlarını kaldırır.) Sizi kovuyorum nankörler, gece mağaralarına, sıkışık ormanlara ve karanlığa. Artık bugünden sonra kurban olacak ve hem insanlara hem de hayvanlara yiyecek olarak hizmet edeceksiniz!” (s.111). Tam bu sırada IXPIYACOC’un CUCUMATZ’a “Yiyecek dedin de... Ben sanki biraz açıktım?” demesiyle CUCUMATZ: “O zaman mısır yaratalım” der (s.111). Böylece ilk mısır¹² yaratılmış olur. Bir çuval mısır piramidin tepesinde görünür. Maya piramiti bolluk ve bereketi simgelediğinden oyunda mısır bitkisi ilk kez burada ortaya çıkar. IXMUCANE bitkiyi tanır ve bundan sonraki birçok sahnede onu öğütecek kişi olur:

¹² Mezoamerikan kültüründe mısır bitkisinin önemi ve manevi değeri **2.2.3. Mısır Bitkisinin Önemi ve İnsanoğlunun Mısır Bitkisinde Yaratılışı** başlıklı kısımda ayrıntılarıyla anlatılmıştır.

IXPIYACOC: (Tadına bakar) Bu da ne? (IXMUCANE'e uzatır.)

IXMUCANE: Bu....mısır, yaşlı adam.

IXPIYACOC: Mısır mı?

IXMUCANE: Evet.

CUCUMATZ: (İlgisiz) Bak bakalım bununla ne yapabilirsin kadın.

IXMUCANE: Tamam, Bahana (s.112).

IXMUCANE mısırı alarak sahne önüne geçer ve öğütme taşı olan *metate*'i¹³ hazırdıktan sonra mısırı öğütmeye başlar. IXPIYACOC endişeli bir şekilde “Peki şimdi ne yapacağız Kukulcan?” dediğinde ise CUCUMATZ: “Düşünmeye ihtiyacımız var” (s.112) yanıtını verir. Tam bu sırada ikizler HUNAHPU ve VUCUB top oyunu¹⁴ oynayarak içeriye girer ve tanrıları gürültüleriyle rahatsız ederler. Oyunun ikinci sahnesi, tanrıların bu gürültüden rahatsız olmuş bir şekilde yaratacakları yeni şeyler üzerine düşünmek için dışarı çıkmalarıyla son bulur. HUNAHPU ve VUCUB yetenekli top oyuncularındır. Genç oldukları için daha hırslıdırlar ve zamanlarının çoğunu oyuna ayırırlar. Top oyunu, Mezoamerikan kültüründe önemli yer tutar ve büyük değer taşımaktadır. Bunun yanı sıra, İkizler'in kaderini belirleyeceği için hem *Heart of the Earth* oyununda hem de *Popol Vuh* kitabında önemli rol oynamaktadır.

Bundan sonraki kısımda hem *Popol Vuh*'ta hem de *Heart of the Earth* oyununda tanrılar tarafından insanoğlunun sırasıyla çamurdan, ağaçtan ve en sonunda da mısır bitkisinden yaratılması mitlerini değerlendireceğiz.

¹³ Öğütme taşı “*grinding stone*” Mezoamerikan kültüründe “*metate*” olarak geçer. Üzerinde hem tanrılara hem de insanlara tahıl/yiyecek hazırlandığı için, Mezoamerikan kültüründe oldukça önemlidir. Tahılların/tohumların öğütüldüğü bu taşı genellikle kadınlar kullandığı için, oyunda Büyükanne İxmucane kullanır ve mısır bitkisini bu taş üzerinde öğütmektedir.

¹⁴ Top oyununun ayrıntıları **2.2.4 Ölümcül Top Oyunu ve 1. Nesil İkizler'in Xibalba Yolculuğu** başlıklı kısımda yer almaktadır.

2.2.2. İnsanoğlunun Çamurdan ve Ağaçtan Yaratılışı

Popol Vuh kitabındaki yaratılış mitlerinde ilk insanları yaratmak isteyen tanrıların ancak üçüncü deneme sonucunda amaçlarına ulaşabildikleri anlatılmaktadır. Kendilerine şükretsün ve adlarını söylesün diye yarattıkları hayvanlar anlamlı bir şekilde konuşmadıkları için onları cezalandıran tanrılar, bu kez insan yaratmaya karar verirler. İnsan yaratmayı, kendi tanrısal varlıklarını sürdürmek ve insanoğlu yeryüzünde daima kendilerini hatırlasın diye istemektedirler. Yaratıcı, Şekil Veren, Hamil ve Yaratan (Maker, Modeler, Bearer, Begetter): “Basit bir şekilde yeniden denemeliyiz...O zaman bize şükredecek, saygı duyacak ve besin sağlayacak, yetiştirecek insanlar yaratmaya çalışalım” (Tedlock, 1986, s.79) derler ve toprak ile çamur üzerinde çalışmaya başlarlar. Bir beden yaparlar ama beğenmezler çünkü yaratılan çamurdan insan “ayrılıyordu, ufalanıyordu, gevşiyordu, yumuşuyordu ve çözülüyordu. Başı bile dönmüyordu...İlk başta konuştu ama anlamsızdı. Suda kolayca çözülebiliyordu” (s.79). Yavaş yavaş azalmakta olan bu çamurdan yapılan insanın yürüyemeyeceğinden, çoğalamayacağından emin olan tanrılar, çamur insanı parçalarlar.

Heart of the Earth oyununda yaratılış sıralaması *Popol Vuh* kutsal kitabındaki sıralamayı takip etmez. Bu yüzden çamurdan insanın yaratılışı ilerleyen sahnelerde gerçekleşir. 7. Sahnenin başında, tanrılar bir araya gelmiş olarak görünürler:

(... IXPIYACOC çamuru insan şekli gibi biçimlendirmektedir. CUCUMATZ etrafında gezinir, kulağına talimatlar fısıldar.)

CUCUMATZ: (Kısa bir aradan sonra) Sanırım şimdi insana benzer bir şey yapmaya yaklaştık....(IXPIYACOC'a) Daha düz bir alın ve daha geniş bir burun ekle (s. 133).

IXPIYACOC, IXMUCANE'in “Ama çamurdan yapılan bir insan işe yaramaz” ifadesine aldırılmayarak “Harika! İşimiz bitti. Gerekli olan tek şey senin yaşam nefesin, Cucumatz!” (s.133) der. CUCUMATZ, yarattıkları şeyin üzerine eğilip nefesini üfledikten sonra IXPIYACOC çamur-insanın konuşmasını bekler:

IXPIYACOC: Şimdi, birazcık konuş. Yaratıcılarına şükret. (Beklerler, cevap gelmez.) Sana konuş dedim! (Yine beklerler, cevap gelmez.)

CUCUMATZ: (Endişeli) Seni duyamıyor.

IXPIYACOC: Belki sağırdır.

IXMUCANE: Sana demiştim.

CUCUMATZ: Muhtemelen hesaplamada birkaç hata yaptım... Elementlerin hatalı dengesi...

(IXMUCANE küçük bir sürahi alıp çamur insanın üzerine döker.)

IXPIYACOC: Hanım, ne yapıyorsun?

CUCUMATZ: Çıldırın mı?

IXMUCANE: Kusura bakma dostum ama bu senin ilkbahar yağmurundu.

IXPIYACOC: Mahvoldu!

IXMUCANE: (Soğukkanlılıkla) Ne yazık... Görüntü kelimelerden daha yüksek sesle konuşur.

CUCUMATZ: (Çok rahatsız olmuştur) Ixmucane haklı. Bu çamur-adam iklime hatta tek bir dağlık mevsime bile yeterince dayanıklı değil (s.134).

Böylece çamurdan insan yapma teşebbüsleri başarısızlıkla sonuçlanır. *Popol Vuh*'ta çamur insan anlamsız da olsa konuşabilirken, oyunda çamur insan hiç konuşamaz. Yine *Popol Vuh*'ta tanrıların hepsi onu yok etmeye birlikte karar verirken, oyunda IXMUCANE üzerine su dökerek çamur insanın ne kadar dayanıksız olduğunu tek başına kanıtlar. Cherrie Moraga, oyunda IXMUCANE karakterini anaç, kararlı ve güçlü kadın olarak çizmiştir çünkü Kızılderili kültürü ve mitolojisi anaerkil özellikler taşımaktadır. Moraga, ataerkil toplumsal yapıyı her zaman eleştirmiş ve gerek toplumda gerekse ailede kadının rolünün çok daha fazla olduğunu vurgulamıştır. Oyunun birçok sahnesinde yer alan IXMUCANE karakteri, Moraga'nın kadının toplumsal ve ailevi değerine verdiği önemi desteklemektedir.

Popol Vuh kutsal kitabında tanrıların ikinci kez bir araya gelerek insanı yaratma teşebbüsleri yine birinci bölümde yer alır. Tanrılar, çamur insanı tam istedikleri gibi

yapamayınca, yeni bir tasarım için yine bir araya gelip konuşurlar fakat nasıl yapacaklarını hâlâ bilememektedirler. Xpiyacoc, Xmucane, Hunahpu Possum, Hunahpu Coyote'den yardım isterler. “Yaratıcı ve Şekil Veren’in ‘Gündüzün Büyükannesi, Işığın Büyükannesi’ diye adlandırdığı Ixpiyacoc ve Xmucane” (Tedlock, 1986, s.79) gelir. Hurricane, Hükümdar Tüylü Yılan ile konuşur ve anlatıcıları, kâhinleri, ilahi olanları çağırırlar. “Mısır taneleri, mercan ağacı tohumları üzerinde ellerinizi birleştirin ve artık olsun. Ağaca/ahşaba bir ağız ve yüz oyabilecek miyiz, bir bakalım” derler (s.81). 260 günlük kutsal takvim günlerinin her biri, mısır taneleri ve mercan ağacı tohumları dörder dörder sayılarak paylaşılır, sonra kâhinler bunları sayarak bir çeşit fal bakarlar. Bu paylaştırılmış taneciklerin her birine “artık bir sonuca varın” (s.83) diye tam üzerine doğru konuşurlar. Sonuçta insanoğlunun ağaçtan oyulacağına karar verilir ve Yaratan ve Şekil Veren tarafından adamcıklar (manikins), mercan ağacı ahşabına oyularak yapılır. Bu adamcıklar insan şeklindedirler ve zamanla çoğalırlar, çocukları olur. Fakat bu yaratılış da Tanrıların tam istedikleri gibi olmaz çünkü “Kalplerinde ve zihinlerinde hiçbirşey yoktu, onları yapanlara dair bir şey hatırlamıyorlardı. Sadece nereye isterlerse oraya yürüyüp gidebiliyorlardı. Göğün Kalbi’ni de hatırlamadılar” (s.83). “Yeryüzünün çoğalan ilk insanları” (s.84) olsalar da kanları ve ruhları olmayan kuru adamcıklardır ve yüzleri ifadesizdir. Onları yaratan tanrılarına şükretmezler. Ahşabı ince ayrıntılarına kadar oyarak büyük emek harcayan tanrılar yine hüsrana uğrarlar. Tanrılar kendilerine şükretsin ve onları besleyebilsin diye insanoğlunu yaratmak istemiş fakat adamcıklar nankörce davranmışlardır. Sonuç olarak cezaları büyük olur. Tanrılar ağaçtan yapılan insanları da yok etmeye karar verirler. Bu utanç verici sonuçtan geriye hiçbir şey kalmamalıdır:

“Yine bir aşağılama, yıkım ve yok etme meydana geldi. Adamcıklar, ağaç insanlar Göğün Kalbi’nin tasarladığı bir sel ile öldürüldüler... Kaslarına, kemiklerine kadar ezildiler, paramparça edildiler, tozlaştırıldılar. Yüzleri parçalandı çünkü Göğün Kalbi Hurricane’den önce yetersizlerdi. Bundan dolayı yeryüzü karartıldı, siyah bir yağmur fırtınası, bütün gece ve gündüz devam etti. Evlerine irili ufaklı hayvanlar girdi. Ahşap ve taştan yapılmış nesnelere tarafından adamcıkların yüzleri paramparça edildi.

Herşey dile gelmişti: su küpleri, tortilla¹⁵ tavaşı, tencereler, köpekler, öğütme taşı, hepsi konuşuyordu ve onların yüzlerini ezdiler” (s.84).

Ağaç insanların bugüne kadar kullandıkları nesnelere ve hayvanlar dile gelir, hepsi birden konuşmaya başlarlar ve çektiği eziyetin aynısını onların da çekmelerini isterler. Köpekleri ve hindileri “Bize acı verdiniz, bizi yediniz ama şimdi biz sizi yiyeceğiz”, öğütme taşı ise “Sizin yüzünüzden mahvolduk...Bu, ilk başta size verdiğimiz bir hizmetti, siz hâlâ insanken. Fakat bugün gücümüzü göreceksiniz. Sizi ezecek, etlerinizi öğüteceğiz” (ss.84-85) diye intikam alacaklarını söylerler. İnsanlar eski hâkimiyetlerini kaybettiği için artık güç, senelerdir kendi işleri için kullandıkları nesnelere ve hayvanlardadır. Tortilla tavaşı ve tencereler¹⁶ “Bize verdiğiniz tek şey acı oldu. Ağzımız, yüzümüz siyahtı. Bizi hep ateşe koyarak yaktınız. Biz acı hissetmeyinceye kadar da bunu yapmaya devam ettiniz. Biz de sizi yakacağız” (s.85) derler. Ağaç insanlar kaçmaya çalışsalar da başarılı olamazlar. Bütün nesnelere ve canlılar onların yüzlerini ezmek için söz birliği yapmışlardır. Kızılderili kültüründe tüm canlılar değerlidir ve hepsine saygı gösterilmesi gerekir. Ayrıca canlılar kadar cansız nesnelere de değeri vardır ve onlara iyi davranılmalıdır. Ağaç insanların öldürülmesi miti, hayvanlara ve cansız da olsa kullanılan nesnelere iyi davranılması gerektiğini vurgular.

Heart of the Earth oyununda AĞAÇ-ADAM’ın yaratılması 7. sahnede gerçekleşir. Çamurdan insanın dayanıksızlığı nedeniyle oldukça üzülen tanrılar ikinci teşebbüslerinde ne yapacaklarını bilemezken, CUCUMATZ’ın aklına bir fikir gelir:

CUCUMATZ: Başka bir şey denemek zorundayız. (Ara) Bakalım...Buldum!

Ceiba ağacı odununun en iyisiyle başlayacağız.....

(Ceiba ağacını tutan IXPIYACOC’a) Şimdi, başının ilk girintileri çok önemli. Ağacın damarlı yüzeyini titizlikle takip et.

¹⁵ **Tortilla**, Meksika’ya özgü, mısır unu kullanılarak yapılan bir tür ekmeğdir. “**Tortilla griddle**” ise bu ekmeğin üzerinde pişirildiği saplı bir sac tavadır. **Heart of the Earth** oyununda Büyükanne İxmucane karakteri bu tava kullanır.

¹⁶ Tencereler (cooking pots), oyunda İspanyolca “**Ollas**” olarak yer alır. Bunlar dile gelirler ve ağaç adamı dövereğe parçalarlar.

IXPIYACOC: Evet, Cucumatz. (Ağacı oymaya başlar). (Moraga, 2001, s.135).

O sırada içeri giren İKİZLER gürültülü bir şekilde top oyunu oynamaktadırlar:

HUNAHPU: (Esere bakar) Hey, burada ne yapıyorsunuz?

CUCUMATZ: İnsan ırkı, oğullarım.

IXBALANQUE: İnsan ırkı da ne?

HUNAHPU: Biz de katılabilir miyiz?

CUCUMATZ: Kesinlikle olmaz. Sizler tanrısınız.

HUNAHPU: Neden tanrılar da bu yarışın içinde olamıyorlar?

IXPIYACOC: Bu bir yarışma değil. Bu bir...insan.

HUNAHPU: (Anlayamaz) Oh.

IXBALANQUE: Bir...insan nedir?

CUCUMATZ: Onları yaratanın yüzünü görmeyi isteyen, yaşayan canlılar (s.135).

IXPIYACOC, İKİZLER'i meydana top oyunu oynamaları için gönderdikten sonra, CUCUMATZ ve IXPIYACOC, ağaçtan adam heykelin son dokunuşlarını tamamlarlar. Oyuncak bebek ölçülerindedir ve Maya özellikleri taşımaktadır:

IXPIYACOC: Cucumatz, muhteşem bu! Biz gerçekten çok güzel bir şey yarattık.

CUCUMATZ: (Heykeli yaptığı aletleri fırlatır atar.) İyi görünüyor, değil mi?

IXPIYACOC: Çok iyi görünüyor.

CUCUMATZ: Görünüşünde zekâ taşıyor.

IXPIYACOC: Ama konuşabiliyor mu?

CUCUMATZ: Hadi konuş.

AĞAÇ ADAM: Açım.

CUCUMATZ: İlahi eserimizin ilk kelimeleri bunlar mı?

(CUCUMATZ çok rahatsız olmuştur, sorunu yeniden düşünür. Sahne devam ederken, Cucumatz attığı adımları kendi kendine gözden geçirir) (s. 136).

CUCUMATZ'ın morali bozulur fakat ceiba ağacının sağlam ve iyice yılanmış olduğundan da kuşku duymamaktadır. AĞAÇ ADAM sürekli aç olduğunu haykırır. Bunun üzerine IXPIYACOC eşi IXMUCANE'i çağırarak ona yiyecek bir şeyler hazırlamasını söyler:

AĞAÇ ADAM: Yemek yemek istiyorum!

CUCUMATZ: Doyur şunu, lütfen. Acaba hayvani ihtiyaçlarından başka bir şey ifade edebilecek mi, merak ediyorum (s. 137).

Oyunda da tıpkı *Popol Vuh* kitabında olduğu gibi, ağaç insanların hayvani içgüdüleriyle hareket ettikleri belirtilir. *Popol Vuh*'ta ağaç insanlar için kullanılan "Nereye isterlerse gittiler ve yürüdüler. Göğün Kalbi'ni hatırlamadılar" (Tedlock, 1986, s.83) ifadesiyle aynı hayvanların yaptığı gibi hareket ettikleri, onları yaratanın farkında olmadıkları belirtilmiştir. Oyundaki AĞAÇ ADAM da *Popol Vuh*'taki ağaç insanlar gibi tanrıların farkında değildir.

IXMUCANE, AĞAÇ ADAM'a tencereler içinde yemek getirir, onun kaba davranışları devam eder. Tencereleri etrafa hızla vurur ve daha fazla yemek ister. O sırada tencereler (ollas) konuşmaya ve şikâyet etmeye başlar. Tencereler isyan eder ve ağaç adamı yere düşünceye kadar döver, sonra da parçalara ayırırlar. IXPIYACOC parçalanan ağaç adamı yerden toplarken Tanrıların ikinci teşebbüsü olan ağaçtan insan tasarımları da başarısızlıkla sonuçlanır. IXPIYACOC ve IXQUIC'in;

IXPIYACOC: Ağaç-adamın kalbi yoktu.

IXQUIC: Doğru ama görüntüsü insandı.

IXPIYACOC: Maymunlar da insana benziyor (Moraga, 2001, s.138).

şeklindeki ifadeleriyle yazar Moraga, *Popol Vuh*'taki bir inanışa gönderme yapmaktadır. *Popol Vuh*'ta hayvan ve nesnelere katliamından sağ kalan ağaç insanların maymunların atası olduğuna inanılır. "Bu, insan çalışmasının ve tasarımının savrulmasıydı. İnsanlara eziyet edildi ve çökertildiler. Ağızları ve yüzleri mahvedildi.

Denir ki bugün ormanlardaki maymunlar bunun bir işaretidir” (Tedlock, 1986, s.85). Maymunların bu sebepten dolayı insanlara benzetildikleri ve eski insan tasarımından örnek kalsın diye ağaç insanların yeryüzünde bırakıldığı anlatılır.

Bundan sonraki kısımda tanrıların üçüncü ve son kez mısır bitkisinden insan yapma teşebbüslerinin başarıyla sonuçlanmasını anlatıp, Mezoamerikan kültüründe mısır bitkisinin öneminden ve mısır bitkisi tanrısı olan Maize God’dan bahsedeceğiz.

2.2.3. Mısır Bitkisinin Önemi ve İnsanoğlunun Mısır Bitkisinden Yaratılışı

Mısır bitkisi, binlerce yıl boyunca Orta Amerika halkları arasında oldukça önemli bir yere sahip zirai ürün olarak yer almıştır. “Mezoamerikan kültürünün, avcı-toplayıcı toplumdan büyük şehir medeniyetlerine geçişi, dört ürüne dayanırdı: fasülye, kabak, biber ve mısır bitkisi. Bunlardan mısır, en büyük öneme sahip olandı” (Littleton, 2002, s.537). Diğer ürünler kendisini yenilese de mısır bitkisinin böyle bir özelliği yoktur. Sert bir kılıf içinde olan bitki, insanların bunu ekmelerini ve böylece tarıma başlamalarını sağlamıştır. Mısır bitkisi, Kızılderililerin birçok ürünü aynı tarlaya ekmesi sonucu bugünkü halini almış melez bir bitkidir ve kültürleme sonucu besin değeri yüksektir, insanı koruyan özellikleri vardır. Bölgede gerek günlük yaşamda, gerekse Mezoamerikan mitolojisi’nde mısır bitkisine diğer ürünlerden daha çok rastlanır ve yaratılışta büyük bir rol oynadığı için kutsal kabul edilmektedir. J. Eric Thompson (2002), *The Meaning of Maize for the Maya* başlıklı makalesinde mısır bitkisinin önemini şu şekilde açıklamıştır:

“Mısır bitkisi, Maya medeniyetinin ekonomik kaynağından çok daha fazla şey ifade ediyordu: ibadetin odak noktası, toprakla işi olan her Mayanın kalbinde bir tapınaktı. Mayalar, mısır bitkisi olmasaydı piramit ve tapınakları inşa edecek zaman ve başarıdan yoksun olurlardı. Köylülerin mısıra olan tasavvufi sevgileri olmasaydı, hiyerarşi tarafından yönetilen, sürekli devam eden kusursuz inşaat yapımlarına boyun eğmeleri imkânsız olurdu. Maya işçileri, mısır tarlalarının yer ve gök tanrılarının bakımına ve korumasına muhtaç olduğunu biliyorlar, tanrıların gönlünü almak için inşa yapıyorlardı” (s.86).

Thompson, toprak sevgisinin tüm dünyada var olan bir şey olduğunu fakat Orta Amerika'da toprağın, özellikle de mısır bitkisinin çok daha kutsal kabul edildiğini, Mayaların yaptıkları ve söyledikleri her şeyin mısır ile ilgili olduğunu ve mısırın mutluluk verdiğini belirtmiştir. Mısırın bugün Hıristiyanlığın dört yüzyıllık etkisinden sonra bile “Siz” diye hitap edilen bir bitki ve “Tam anlamıyla saygı duyulması gereken, tanrıların insanlığa verdiği en yüce hediye” (s.86) olduğunu vurgulamıştır. Yazar Thompson'ın “Toprağı temizlemeden ve tohum ekmeden önce Mayalar, oruçla kendini tutma alıştırmayı yapar ve toprak tanrılarına sunacakları şeyleri gerçekleştirirlerdi. Tarım döngüsündeki herbir aşama dini bir kutlamaydı” (s.86) yorumundan da anlaşılacağı gibi mısır bitkisi, Mayaların zirai işleri ile dini görüşleri arasında sıkı bir bağ kuran kutsal bir unsur, halkın nefsi şeylerden uzak ve alçakgönüllü olmasını, dünyevi zevklerden ziyade semavi varlıklar için çalışmasını ve yaşam gücünü sağlayan değer olmuştur.

Maya kültüründe önemli yer tutan, onların temel gıdası olan mısır bitkisinin mitolojik tanrısı *Maize¹⁷ God* “yaşam, bolluk ve bereket” (Schomp, 2010, s.24) ile özdeşleştirilmektedir. Bu tanrı bazı hiyerogliflerde, yazıtlarda ya da heykellerde erkek iken, çoğu kaynakta ve mitolojide kadın olarak yer almaktadır. Bunun sebebi de Mezoamerikan kültüründe mısır bitkisini koruyan ve ondan yemekler yapanların kadınlar olmasıdır. Mısır bitkisi tanrısı *Maize God, Heart of the Earth* oyununda bir tanrıça olarak yer alır. 6. sahnede Xibalba'dan kaçarak kurtulan hamile IXQUIC, öldürülen İKİZLER'in annesi Tanrıça Büyükanne IXMUCANE'in yanına gelir. Bu sırada IXMUCANE gözyaşları içinde öğütme taşında mısır öğütmektedir:

IXQUIC: Ben senin gelinimim.

IXMUCANE: Benim gelinim yok, çocuğum da yok. Son doğurduklarım Xibalba'da öldüler. Gözyaşlarımın ekmek hamurunu tuzladığını görmüyor musun? Niye buraya gelip beni kızdırıyorsun?

IXQUIC: Sizi rahatsız etmek istemezdim ama mirasınız içimde yaşıyor. Doğurduğum zaman sizin ağladığınız oğullarınızın özelliklerini benim çocuklarımın yüzünde göreceksiniz.

¹⁷ Kızılderililerin mısır bitkisi için kullandığı kelimedir. İspanyolca mısır anlamına gelen kelime ise *maiz*'dir.

IXMUCANE: Sahtekâr!

IXQUIC: Peki ya sahtekâr değilsem? (Moraga, 2001, s.126).

IXQUIC'in bu sözleri üzerine IXMUCANE bunu kanıtlamasını ister. Kızı çorak bir tarlaya götürür ve eline bir file vererek ağzına kadar mısır bitkisi ile doldurmasını isteyerek uzaklaşır. IXQUIC, böyle bir tarlada bunun imkânsız olduğunu bildiği için tanrılara dua eder:

IXQUIC: Ama bu bir test değil. Bu bir hile! Böyle çorak bir topraktan bu fileyi nasıl doldurayım ben? (Ay'a bakarak) Sevgili Tanrıça Ixchel, Binanın Bekçisi, yardımlarınızı rica ediyorum. (Şarkı söylemeye başlar, dört yöne dua eder...Birden bire piramidin tepesinde Mısır Tanrıçası belirir. Ağzından mısır saçılır.)

IXQUIC: X Toh, X Q'anil, X Kakav! Mısır Tanrıçaları dualarıma karşılık verdi! (s.127).

IXQUIC'in tarlada dua etme sahnesi, hem mitolojide hem de Mayaların günlük hayatlarında yaptıkları bir eylemdir. J. Eric Thompson (2002), mısır ekilmeden önce mısır tarlası sahibinin tarlaya gittiğini, tarlanın tam ortasında yedi avuç dolusu mısır tohumunu, dünyanın dört yönü simgeleyen çarpı şeklinde ektiğini "Tanrım...tüm ruhumla sana ürünümü sunuyorum. Ne yapıyorsam benimle sabret, benim gerçek Tanrım ve Kutsal Bakire...Ektiğim zamandan hasat vaktine kadar tarlamı benim için gözet, onu koru, ona bir şey olmasına izin verme" (s.88) şeklinde dua ettiğini belirtir. *Maize God*, insanların tarlalarını mısır bitkisi ile donatan tanrı olarak, oyunda da bu görevini yerine getirir. Hem IXQUIC'i zor durumdan kurtarır hem de ürünü olmayan IXMUCANE'e besin sağlamış olur. IXMUCANE, bu mucize karşısında IXQUIC'e inanır:

IXMUCANE: (İçeri girer) Birazdan hava kararacak ve hiçbir tane bile mısır almadım...(Mısır dağına görür) Bereketli kızım! Mısır Tanrısı sana dokundu. (Ixquic'i kucaklar) Mısırın ve ışığın kızı! Bu kadarı yeterli! Sen gerçekten de benim kızsın. Bana yardım et kızım. (Mısırları fileye doldurur.) Büyükbaba, gelininin aileye ne kadar zenginlik getireceğine

şaşırarak. Bu kadar mısırla, akşamki tamalada¹⁸ için oldukça uğraşacağız!
(s. 127).

Maize God, mitolojide olduğu gibi bu aileye de inanç, zenginlik, mutluluk, bolluk ve bereket getirmiştir. Ayrıca oyunun ilerleyen sahnelerinde belirteceğimiz gibi IXQUIC'in Ay'ın evrelerinde can bulmasını sağlayacak semavi gücü vermiş olur.

Mısırın kökeni ve tanrıların üçüncü teşebbüste insanı bu bitkiden yaratarak sonuçta başarılı olmaları konusunu ele aldığımızda ise, *Popol Vuh* kitabının 4. Bölümünü değerlendirmemiz gerekir. Kitapta tanrılar bir araya gelmiş ve gece boyunca nasıl bir insanı gün yüzüne çıkarmaları gerektiğini düşünüp durmuşlardır. Tan ağarmadan önce insanı yaratacakları mısır bitkisi ile ilk kez karşılaşılır:

“O zaman düşünceleri gün yüzüne çıktı. İnsan vücudu için neyin gerekli olduğunu araştırıp keşif yaptılar. Güneş, ay ve yıldızların Yaratan ve Şekil Veren'in üzerinde görünmesinden az önceydi. Paxil ve K'ayaladan¹⁹ sarı ve beyaz mısır bitkileri geldi. Yiyeceği dört hayvan getirdi; tilki, çakal, papağan ve karga. Sarı ve beyaz mısır başakları haberlerini bu dört hayvan getirdi. Paxil'den geliyorlardı ve yolu gösterdiler. Tanrılar esas yiyeceği artık bulmuşlardı” (Tedlock, 1986, s.163).

Tanrılar, insan kanını²⁰ sudan, insan bedenini ise mısır bitkisinden yaratmaya karar verirler. Ixmucane, mısırlı dokuz kez²¹ öğütür. “Mısır kullanıldı. Ixmucane, yağ yaratmak için suyla ellerini duruladı. Tanrılar tarafından üzerinde çalışıldığında, bu insan yağı oldu” (ss.163-164.). Sarı ve beyaz mısırlar insan bedeni, besin ise insan

¹⁸ **Tamalada**, Meksika kültüründe bir kutlamada geleneksel olarak topluca yenilen ve mısır bitkisinden yapılan yemektir.

¹⁹ Dennis Tedlock, tezimizde esas aldığımız Popol Vuh çevirisinde **Paxil** için “Broken Place”, **K'ayala** için ise “Bitter Water Place” ifadeleri kullanmıştır. Kaynaklarda mısır bitkisinin bulunduğu bu yarık ve acı suyun çıktığı dağların mükemmel dağlar oldukları belirtilir.

²⁰ İnsan kanı, Mezoamerikan kültüründe en değerli kutsal sıvı olarak kabul edilir. Mitolojide sudan yani hayat veren bir kaynaktan yaratılan insan kanı, tanrılara hayat versin diye sunulur.

²¹ Maya kültüründe dokuz rakamı, bir kadının hamilelik süresi olduğundan kutsaldır. Ixmucane'in mısır bitkisini dokuz kez öğütmesi, en iyi insanı yaratmak için uğraşmasından dolayıdır.

kolları ve bacakları için kullanılır. Böylece Quiche Mayaları'nın ilk anne-babaları olan dört insan yaratılır.

Heart of the Earth oyununda insanın mısırdan yaratılması oyunun son ve 12. sahnesinde yer alır. *Popol Vuh*'ta olduğu gibi oyunda da mısır insanlarını IXMUCANE yaratır. IXMUCANE oyun boyunca mısır bitkisini öğüten, İKİZLER için mısır ekmeği pişiren, sonunda da mısır bitkisini kullanarak ondan insan yaratan kadındır. Moraga'nın oyunda en çok yer verdiği karakterlerinden birisi olan IXMUCANE, Kızılderili kültürünün anaerkil yapısını simgeler. İKİZLER'in annesi, onları koruyup kollayan, aile birliğini sağlayan, karınlarını doyuran kadındır. Tanrıların insanoğlunu yaratmak isteme sebeplerinden birisi olan besin sağlama rolünü oyun boyunca IXMUCANE gerçekleştirir. Moraga'nın üretimi kadına bırakmasının anlamı, kadının bereketin sembolü olmasıdır. Yazar kadının toplumsal öneminin ve ailevi değerinin altını çizmek ister. Chicano halkının ve Chicano Tiyatrosu'nun ilk ortaya çıktığı yıllardaki ataerkil toplumsal yapısını ve kadının göz ardı edilmesini eleştiren yazar, oyundaki kadın karakterlere kattığı özelliklerle onları ön plana çıkarmayı başarmıştır.

Mısır ile özdeşleştirilen karakter IXMUCANE, CUCUMATZ mısırı yarattığı zaman öğütme taşıyla onu işleyen kadındır. Oğulları HUHANPU ve VUCUB için mısırdan ekmek yapar:

(IXMUCANE bir yığın tortilla -Meksika usulü ekmek- ile girer.)

IXMUCANE: Aç mısınız çocuklar? İkinize taze tortilla getirdim.

VUCUB: Tortilla mı?

HUNAHPU: O da ne?

IXMUCANE: Mısır ekmeği.

VUCUB: (Birini ktır ktır yer) Lezzetliymiş (ss.115-116).

IXMUCANE, daha önce de anlattığımız IXQUIC'i mısır tarlasına götürdüğünde mısırın kutsallığı ve Mısır Tanrısı'nın ortaya çıkışı sahnelerinde yer alır. Üzüldüğü sahnelerde mısır öğüterek gözyaşlarını tuz diye içine akıtır. 7. sahnede ise oğullarını Xibalba'ya gönderen IXQUIC'e, oğulları ile ilgili haber alması için mısır bitkisi verir.

IXQUIC bitkileri ekecektir. Eđer bitkiler büyüyüp yeşerirse İKİZLER yaşıyordur. Eđer bitkiler sararıp kurursa, İKİZLER'in sonsuza dek Xibalba'da kalacağı ya da öldükleri anlamına gelir. Bu sahnede mısır, İKİZLER'in yaşamını temsil etmekte, onların durumunu bir haberci gibi iletmektedir:

IXMUCANE dizlerinin üzerine çöker ve önlüğünün cebinden iki körpe mısır bitkisi çıkarır. Bir tanesini IXQUIC'in eline verir.)

IXMUCANE: Bunu al.

IXQUIC: Ne için bu, Anne?

IXMUCANE: Oğulların için yaşam duası...Kızım, bunu toprağa dik. (İkisi birden mısır sapını toprağa ekerler.) Ve her gün avluya girdiğinde bitkileri iyice gözlemler. Bitkiler kurur ve çöl rengine dönüşürse, Xibalba oğullarımızın kaldığı yer olur. Fakat bu bitkiler taze yeşil yapraklar verirse, onlar bize güneş, ay ve ışık olarak geri döneceklerdir (s.139).

Oyunun bütün sahnelerinde mısır bitkisi hayat kurtaran, umut vaadeden, insanları doyuran besin, tanrıları mutlu eden yiyecek olarak yer alır. Mısır bitkisi ile neredeyse özdeşleşen IXMUCANE karakteri anaçtır ve tıpkı kutsal bitki gibi insanların yaşamlarını devam ettirmelerini sağlar. Cherrie Moraga, oyunun son sahnesinde insanoğlunu mısır bitkisinden yaratmayı başaran karakter olarak da IXMUCANE'i seçmiştir. Daha önce belirttiğimiz gibi Moraga, IXMUCANE karakteri Kızılderili kültüründeki anaerki toplumsal yapıyı, üretkenliği, umudu ve bereketi simgelediği için, bu temaların yer aldığı sahnelerde ona yer vermiştir. IXMUCANE en çok işlediği, öğüttüğü ve pişirdiği ürün olan mısırdan yaratmayı başardığı insanoğlunu yeryüzüne hediye eden kadın karakterdir. Neslin sürmesini sağlayacak, Mezoamerikan mitolojisindeki döngüler böylelikle devam edecektir.

Mısır bitkisinden yaratılan insanlar sahnesine geri dönecek olursak, hatırlanacağı gibi tanrılar mısır insanı yaratmadan önce iki başarısız teşebbüste bulunmuşlardı. Bu üçüncü insan yaratma teşebbüsleri sonunda başarılı olur. Mısır-insanlar tanrılara istedikleri gibi insan modeli olduklarını gösterir, tanrıları mutlu ederler:

(Elinde mısır bitkisinden yapılmış bebekler şeklinde dört insan taşıyan IXMUCANE içeri girer. Mısır ununa bulanmıştır.)

IXMUCANE: (Bağırır) Harika! Mükemmel! Bakın, sanırım yaptım! Bu sabah insanlığın doğuşu olabilir. Amca! Kukulcan! (CUCUMATZ ve IXPIYACOC heyecanla içeri girerler)

IXPIYACOC: Hey, bunlar insan!

CUCUMATZ: Nasıl yaptın bunu dostum?

IXMUCANE: Su onların kanı, mısır onların bedeni oldu. Onları yaparken ellerimdeki yağ ise kasları ve kiloları oldu (ss.152-153).

Bu sırada dansçılar sahneye girer ve IXMUCANE mısır insanları dansçılara törensel bir şekilde verir. Tanrılar piramitten aşağıya inerler ve hep birlikte şarkı söylerler. Sonunda tanrıların isimlerini tek tek söyleyen insanlar yaratabilmişlerdir:

IXPIYACOC: Adımızı onurlandırıyorlar.

CUCUMATZ: Sonunda! Böylece sizlere kadın ve erkek türleriyle insanlığı veriyoruz, insanlık tasarımızı.

IXMUCANE: Maya kabilesinin kökeni.

IXPIYACOC: Her birinin kendi dili ve kendi toprağı olacak.

CUCUMATZ: Çoğalın ve çokluk olun, kuzeyi ve güneyi yurt edinin...

IXPIYACOC: Yüksek tepeleri ve alçak düzlükleri... (s.153)

Moraga, yüksek tepelerde ve alçak düzlüklerde yaşayan Maya kabilesinin ilk insanların yaratılmasını bu şekilde sahnelemiş, onların çoğalmasını, kuzey ve güneyde yaşamalarını tanrıların emrettiğini göstermiştir. Ardından dansçılar yaratılan ilk dört insanın adını duyururlar:

DANSÇI: Balam Acab, Gece Kaplanı.

DANSÇI: Chomiha, Seçilmiş, güzel su.

DANSÇI: Iqui Balam, Ayın Kaplanı.

DANSÇI: Caquixaha, Ağacın Suyu (ss.153-154).

Popol Vuh kitabında da yaratılan ilk dört insanın adı verilmiştir: “Yaratılan ve şekil verilen insanların adları şöyleydi: Jaguar Quitze, Jaguar Night, Mahucutah ve True Jaguar...Konuştular, baktılar, dinlediler, yürüdüler ve çalıştılar” (Tedlock, 1986, s.165). İnsanların güzel görünümlü ve yetenekli oldukları, tanrılarına şükrettikleri anlatılır. Fakat bu dört erkeğin, yalnızca tanrıların sahip olması gereken üstün özellikleri de vardır: Herşeyi, yeryüzü ve gökyüzündeki dört köşeyi bile mükemmel bir şekilde görüp idrak edebilmektedirler. Kendileriyle neredeyse eşit haldedirler. Bu durumdan hoşlanmayan tanrılar, onların güçlerini ellerinden almak için, gözlerine bir sis perdesi getirirler ve insanlar artık uzağı göremezler. Ardından dört erkek için eşler yaratılır ve insanlar doğudan başlayarak çoğalır ve diğer yönlere giderler (s.165-167). Yerleştikleri her yerde farklı kabileler olup farklı diller konuşurlar. “Bizlerin, Quiche insanların kökeni budur” (s.167) ifadesiyle bu dört erkeğin babaları, dört kadının da anneleri olduğunu belirtirler.

Sonuçta hem oyunda hem de *Popol Vuh*'ta belirtildiği gibi, mısır bitkisinden yaratılan insanlar günümüzdeki insanların ataları olarak varlıklarını sürdürmektedir. Mısır bitkisi, tanrıların yeryüzüne bahsettiği en kutsal besindir ve insanoğlunun varlığını sürdürmesini sağladığı için günümüzde de ona saygı duyulur.

2.2.4. Ölümcül Top Oyunu ve 1. Nesil İkizler'in *Xibalba* Yolculuğu

Mezoamerikan kültüründe ve Kızılderili mitolojisinde önemli bir yer tutan **top oyunu (ballgame)**, milattan önceki dönemlerden itibaren bölge halkları arasında, en çok da Mayalarda, yaygın olarak oynanan bir oyun olmuştur. Oyun sahası, dar ve uzun bir alanda karşılıklı duran iki duvardır. Günümüzdeki futbol ile basketbol oyunlarının bir karışımı olarak düşünülebilecek oyunda oyuncular, sert kauçuktan yapılmış topu, oyun sahasındaki duvara dikey yerleştirilmiş taş çemberin içinden geçirmek zorundadırlar. Taş çemberler yükseğe yerleştirilmiştir ve oyuncular topa vurmak için yalnızca dizlerini, dirseklerini ve yanlarını kullanabilmektedir. El ve ayaklarını kullanamadıkları için kazanması oldukça zor olan bir oyundur. Topu çemberden geçiren takım, kazanan taraf olur ve oyun son bulur. Kazanan takımın oyuncuları kahraman ilan edilirken, kaybedenler tanrılara kurban edilir.

Top oyununun günümüzdeki oyunlar gibi yalnızca bir karşılaşma olmadığı bilinmektedir. C. Scott Littleton'ın (2002), "Top oyunu sadece bir eğlence değildi. Bazı kültürlerde çekişmenin sembolik bir tekrarı oldu ve insan kurban etme dini törenini buna dâhil ediyordu" (s.529) yorumundan da anlaşılacağı gibi, oyunun sonu ölüm ile bitiyordu ve bu yüzden "ölümcül" top oyunu deniliyordu. Top sahaları merasim alanlarının bir parçası olarak eski çağlardan beri kullanılıyordu.

Popol Vuh kutsal kitabında da top oyununa birçok bölümde yer verilmiştir. Kitapta yer alan mitlerde ikizler **One Hunahpu (Hun Hunahpu)** ve **Seven Hunahpu (Vucub Hunahpu)**²² üstün yetenekli top oyuncuları ve oğullarıyla birlikte top oynamaktadırlar. Oyun oynadıkları taş duvarlı oyun sahası, Xibalba'ya giden bir geçit olma özelliğine de sahiptir. Bu yüzden oyun oynarken çıkan gürültü yeraltından duyulabilmektedir. Zevkle oynadıkları top oyunu, İkizlerin öldürülmesine sebep olacak, fakat aynı zamanda 2. Nesil İkizler Hunahpu ve Ixbalanque'ın doğmasını da sağlayacaktır.

Bir gün yeryüzü dünyasında kendi oğullarıyla top oynayan Hunahpuların gürültüleri, yeraltı dünyası Xibalba tanrıları olan **One Death** ve **Seven Death**²³'i öfkelenirir:

"Yeryüzünde neler oluyor? Tepiniyor ve bağıryorlar. Top oyunu oynamaları için onları buraya çağırmalıyız. Onlardan en küçük bir hürmet görmediğimiz için onları yeneceğiz. Ne utanmaları var ne de saygı gösteriyorlar. Tam da üstümüzde koşmaya gerçekten kararlılar!"
(Tedlock, 1986, s. 106).

Yeraltı tanrıları İkizler'i ölüme götürecek top oyunu karşılaşması için onları yeraltı dünyasına davet ederler. Xibalba'nın dört haberci baykuşu yeryüzüne uçarak

²² *Popol Vuh*'ta **One Hunahpu** ve **Seven Hunahpu**, tanrısal özelliklere sahip olan 1. Nesil ikizlerdir. 2. Nesil Kahraman İkizler olan **Hunahpu** ve **Ixbalanque**'ın babası One/Hun Hunahpu, amcaları ise Seven/Vucub Hunahpu'dur.

²³ *Popol Vuh*'ta Xibalba'nın, esas hükümleri veren baş tanrılar One Death ve Seven Death'dir. Emirlerinde 12 ölüm ve hastalık tanrıları vardır. Bu tanrılardan **Pus (İrin) Master** ve **Jaundice (Sarılık) Master**, insanları şişirip, bacaklarından irin akıtan, yüzlerini sarartan, onları sarılık eden, kanlarını içen tanrılardır. Cherrie Moraga, oyunda bu tanrılara **Patriarchal Pus** ve **Blood Sausage** isimlerini vererek Pus ve Jaundice tanrılarının özelliklerini yansıtmıştır.

İkizler'e bu daveti iletir ve kendilerine eşlik edeceklerini söylerler. İkizler'in tüm oyun malzemelerini de götürmeleri gerektiğini belirtirler. Aslında Ölüm Tanrıları'nın amacı İkizler ile maç yapmak değil, maç bahanesiyle onları tuzığa düşürerek öldürmektir. Kötü niyetli tanrılar, yetenekli top oyuncularını Hunahpu ve Vucub için kendileriyle yapılacak bir maçın reddedilemeyecek kadar cezbedici olduğunu tahmin ederler. İkizlerin annesi Ixmucane, buna karşı çıksa da kadere karşı çıkamayacağını bilmektedir. Çünkü Ixmucane kâhindir ve onların öldürüleceğini bilir. Sonuçta İkizler gitmeye karar verirler. Fakat Xibalba'ya inmek, ölümcül tehlikelerle dolu bir yolculuğu da beraberinde getireceğinden, kolay olmayacaktır.

1. Nesil İkizler'in Xibalba'ya yolculukları *Heart of the Earth* oyununda da aynı şekilde yer almaktadır. Oyunun 3. sahnesinde İKİZLER sahnenin ortasında top oyunu oynamaktadır. Haberci Baykuş TECOLOTE, *Popol Vuh*'taki dört baykuşu temsil ettiğinden dört ayrı yüze sahiptir. Piramitten aşağı doğru alçalarak İKİZLER'in yanına varır:

TECOLOTE: (Otoriter bir ses tonuyla) Sanırım siz top oyuncularısınız.

VUCUB: (Gergin bir şekilde) Evet...bayan.

HUNAHPU: (Öteye gider) Evet...doğru.

TECOLOTE: O zaman almaya geldiklerim sizlersiniz.

HUNAHPU: Bizim için mi geldiniz?

TECOLOTE: Sizin için geldim.

VUCUB: Bağışlayın bizi madam ama ...siz kimsiniz?

TECOLOTE: (Kızgın) ...Xibalba Yeraltı Dünyası'ndan Ölüm Tanrıları'nın habercisiyim.(Arkadan şarkı duyulur: "U zamahel Xibalba")

İKİZLER: (Aynı anda): Xibalba!

TECOLOTE: Evet. Tanrılar tarafından bir maç yapmak için çağırılma onuruna sahip oldunuz (Moraga, 2001, s.114).

İKİZLER, TECOLOTE'den hem korkar hem de çok etkilenirler. TECOLOTE, tanrıların onları nasıl duyabildiğini merak eden HUNAHPU'ya "Duymamak imkânsızdı. Siz ikinizin kaldırdığı toz, yeraltına bir çamur yağmuru ve gökgürültüsü indirdi" (s.114) cevabını verir. TECOLOTE, gece çöktüğünde onları almaya geleceğini söyleyerek uçar gider. HUNAHPU ve VUCUB'u maç heyecanı sarar:

HUNAHPU: Evet. (Ara) Bu harika olacak! Gerçek bir oyun! Böyle çocuk işi değil.

VUCUB: Bilmiyorum Hun, bu aşağıdaki beyaz tenlilerin hayalet gibi renkleri olduğunu duydum. Başkalarının kanını emen solgun benizli insanlar. Büyük ihtimalle bizi bu yüzden istiyorlar...taze kan için.

HUNAHPU: Onlar kana susamışsa, biz de iyi bir meydan okumaya susadık. Her neyse, aşağıdakilerin hepsi de solgun benizli değil. Babam bazı kadınların güzel kırmızı kan renginde olduklarıyla ilgili hikâyeler anlatmıştı. (...) Dedi ki böyle bir güzelliği görmek seni de tepeden turnağa kızılaştırır. (Ara) Bak, işte annemiz geliyor. Hadi, ona yolculuğumuzdan bahsedelim (s.115).

İKİZLER'e tortilla ekmeği getiren IXMUCANE, onların Xibalba'ya gideceklerini öğrendiğinde bu yolculuğa karşı çıkar:

HUNAHPU: (Bir ısırık alarak) Evet, ama bunları almak zorundayız Abuela. Biz Ölüm Tanrıları ile yüzleşmek için Xibalba'ya gidiyoruz.

VUCUB: Bir top oyununda! (Gitmeye koyulurlar.)

IXMUCANE: Oğullarım. Durun. (Dururlar). Xibalba hepimizin gitmesi gereken bir yolculuk ama zannettiğiniz kadar kolay değil. Cehennemin Tanrıları, hilekârlık ve aldatmacalarla meşguldür. Kendinize iyi bakın oğullarım. Aklınıza güvenin, kaslarınıza değil.

VUCUB: Merak etme anne. Geri döneceğiz...

HUNAHPU: Hem de şampiyonlar gibi!

IXMUCANE: Bakın, Ölümler yenilmesi çok kolay bir şey değildir. Tanrı'nın bereketi üzerinizde olsun! (İkizler ayrılırken onları kutsar.) Tiox, Dünyalar ve Nantat Tanrıları adına...(s.116)

3. sahne, IXMUCANE'in onları ikna edememesiyle son bulurken, 4. sahnede İKİZLER, TECOLOTE ile gece yarısı buluşmuştur. Sualtı sesi ve ışık efektiyle sahnede piramitten Xibalba'ya gidiş yolculuğu gerçekleşir. IXMUCANE oğullarına uyarılarda bulunur:

IXMUCANE: Vucub ve Hunahpu, Tecolote'nin rehberliğinde Xibalba'nın su dolu yollarını geçmekte.

Nehirler, gümüş sivri çivilerle akar ama oğullarıma batmaz.

Susamaz da ne dudaklarınızı ne de dilinizi irin dolu sulara değdirin.

Yol ağızlarında bütün renkler birleşir: kırmızı, siyah, sarı ve beyaz.

Ama kaderlerini bulacaklar Xibalba'nın o siyah kanlı yolunda.

Solgun benizli ayna insanların hastalıklı yansımalarında (s.116-117).

IXMUCANE'in bahsettiği dört yol ağzı ve renkler, yönleri temsil eder. *Popol Vuh*'ta, Xibalba'ya giden zorlu yolculukta bu renk ve yönlerden bahsedilir. Dar yollardan, çivi dolu nehirlerden yara almadan geçerler. Kan nehrinden geçerken susamalarına rağmen su içmezler. İrin nehrinden geçerken de başarılı olurlar. Yenilgiye uğradıkları tek yer kavşak olacaktır:

“Ardından Kavşak'a geldiler. Fakat burada yenilgiye uğradılar. Biri Kırmızı Yol, diğeri Siyah Yol'du. Biri Beyaz Yol'du, öteki Sarı Yol'du. Dört yol vardı ve Siyah Yol konuştu: 'Yolculuk yapmanız gereken benim. Ben tanrıların yoluyum' dedi. Orada yenildiler: o yol Xibalba yoluydu” (Tedlock, 1986, ss.110-111).

Mezoamerikan kültüründe dört yönü dört renk ifade eder: Kırmızı Doğu'yu, Siyah Kuzey'i, Beyaz Batı'yı ve Mavi Güney'i temsil etmektedir. İkizler, Siyah Yol'u dinleyerek kuzeyi yani Xibalba'yı seçerler ve onların ölümüyle sonuçlanacak olan zorlu yolculuğa koyulurlar. “Cehennem karanlık dünyası” (Moraga, 2001, s.117)

Xibalba'ya vardıklarında, üzerine kıyafet giydirilmiş ve Ölüm Tanrıları gibi duran tahtadan iki heykeli onlar zannederler:

VUCUB: (Fısıldar) Hun, bak. Bence oradakiler Tanrılar.

HUNAHPU: (Elini cansız mankenlere uzatarak) İyi geceler, Bay Ölüm.

VUCUB: (O da elini uzatır) Merhaba efendim. (Yavaşça) Tanrım! Gerçekten hasta görünüyorlar.

(ÖLÜM TANRILARI saklandıkları yerden ortaya çıkarlar.)

ÖLÜM TANRILARI: Biz hastayız!

(İKİZLER birbirlerine sarılırlar. ÖLÜM TANRILARI adice ve haince gülerek ağız dalaşına girerler.)

PATRIARCHAL PUS: Aptallar! Gerçek Ölüm Tanrıları biziz (s.117).

Ölüm Tanrıları PATRIARCHAL PUS ve BLOOD SAUSAGE, İKİZLER'e kendilerini "Biz akan kan ve kırık kemikler", "kanama ve ilik kanseri", "kusan mide ve bulaşıcı yaralarız" (s.117) diye tanıtır. "İrin ve kan gibi şeyler" içtiklerini, hastalıkların ise "her gün daha fazlasını" (s.117) hayal ettiklerini söyler, İkizler'i "Kimse ne bizim kokumuzdan ne de su dolu yolun çağrısından kaçabilir" (s.117) diye tehdit ederler. Ölüm Tanrıları İKİZLER ile alay etmeye devam ederler. Onlara oturmaları için gösterdikleri yer, aslında fırın gibi kızgın olan bir taşır. İKİZLER'in bundan haberi yoktur:

PATRIARCHAL PUS: Uzun yolculuğunuzdan sonra yorgun olmalısınız çocuklar; şu yorgunluğu ayaklarınızdan atın. ("sıcak taş"ı kasteder.)

HUNAHPU: Teşekkürler.

VUCUB: Peki.

(İkisi de hemen oturur, kıçları yanar.)

İKİZLER: Ah, lanet olsun, çok acıdı!

(Taşın sıcaklığı onları yere fırlatır. ÖLÜM TANRILARI iyice mutlu olurlar ve kahkahalara boğulurlar.)

BLOOD SUSAGE: Umarım kışınızı yakmadınız.

HUNAHPU: (Acıyan kışını tutarak, alçak sesle) Yarın da biz sizin kışınızı yakacağız (s.118).

Popol Vuh'un 3. bölümünde İkizler One Hunahpu ve Seven Hunahpu, Ölüm Tanrıları'nın isteği üzerine oturduklarında başlarına gelen şöyle anlatılır:

“Taşın üzerine oturur oturmaz yandılar. Taşın üzerinde sıçradılar ama hiçbir faydası olmadı. Hızla kalksalar da kışları çoktan yanmıştı. Bunu gören Xibalbalılar kahkahalara boğuldular. Kahkahaları yeraltından bir yılan gibi yükseldi. İkizlere katıla katıla güldüler” (Tedlock, 1986, s.111).

Bu durum İKİZLER'i iyice sinirlendirir. Ertesi gün gerçekleşecek olan büyük oyunda intikam almak isterler. Ölüm Tanrıları, İkizler'e geceyi geçirecekleri hayvan kafesine benzeyen hücreye kadar eşlik ederler:

PATRIARCHAL PUS: Misafirhane'ye bizim Sınır Temalı Güney Evi'mize²⁴ hoş geldiniz. Burayı (yanlış telaffuz eder) “Rahat”²⁵ bulacaksınız. İyi geceler beyler.

BLOOD SAUSAGE: Ve ...iyi şanslar. (Hücreye kilitlerler)

PATRIARCHAL PUS: Neden bekliyoruz? Onlardan bu gece kurtulmalıyız. Bir insan kurban etmesi de herhangi bir top oyununa eşit ölçüde eğlenceli olacaktır.

BLOOD SAUSAGE: Evet! (Çağırır) Baykuş! Kurban Enstrümanı! Derhal! (Moraga, 2001, s.118-119).

Bu karanlık evde geceyi geçirecek olan İKİZLER'i hemen öldürmek isteyen Ölüm Tanrıları, onlara tuzak kurarlar. Tanrıların emriyle baykuş İKİZLER'e günün

²⁴ **Misafirhane** (La Posada) **Kasvet Evi** (Dark House) denilen zifiri karanlık bir yerdir. Moraga **Sınır Temalı Güney Evi** (South of the Border Theme House) ifadesiyle Chicanolar için politik bir gönderme yapmıştır.

²⁵ Moraga, “Rahat” kelimesini İspanyolca “co-MO-da” olarak belirtmiştir. Beyaz tenli Xibalba Tanrıları'nın, yeryüzündekiler kadar İspanyolca'ya hâkim olmadıklarını vurgulamak için karaktere bu kelimeyi yanlış telaffuz ettirir.

doğduğunu söyleyecek ve onlar da başlarını uzattıklarında kılıcı indirecektir. TECOLOTE kılıç getirir. BLOOD SAUSAGE baykuşun yanında durur, kılıcı havaya kaldırır:

TECOLOTE: Hunahpu! Vucub! Gelin de gökyüzüne bakın. Güneş doğuyor.

Çok güzel kan kırmızısı bir sabah!

(İKİZLER bakmak için başlarını uzattıklarında, BLOOD SAUSAGE başlarını keser. Başlar havaya uçar. TANRILAR başları yakalar ve üzerine salyalarını akıtırlar.)

PATRIARCHAL PUS: Baykuş, büyük oğlanın başını buraya, bu kurumuş ağaca koy. Kimsenin Xibalbalılara zarar veremeyeceğinin bir kanıtı olsun.

BLOOD SAUSAGE: Yenilginin bir ödülü olsun.

(TECOLOTE, HUNAHPU'nun başını piramidin ortasında yükselen sukabağı ağacına yerleştirir.) (s. 120).

4. sahne, İKİZLER'in kandırılarak öldürülmesiyle son bulur. 1. Nesil İkizler HUNAHPU ve VUCUB'un öldürülmesi 2. Nesil İkizler (Kahraman İkizler) HUNAHPU ve IXBALANQUE'in doğumuna sebep olacak, Maya Mitolojisi'ndeki döngünün ikinci evresi bu şekilde tamamlanacaktır. Hem Aztek hem de Maya kültürlerinde genel olarak bir yokoluş bir başka varoluşa sebep olmaktadır. Bu, hem neslin devamını hem de devam etmek zorunda olan varoluş döngüsünün son bulmamasını sağlar niteliktedir.

PATRIARCHAL PUS'ın kızı bakire IXQUIC'in (Blood Woman) HUNAHPU'dan hamile kalmasına ve gerek *Popol Vuh*'taki gerekse oyundaki önemine bundan sonraki kısımda ayrıntılarıyla yer vereceğiz.

2.2.5. Ixquic: Kızıl Kadın (Blood Woman)

Popol Vuh'un 3. Bölümünde Hunahpu'nun başı kuru bir ağaca yerleştirildikten sonra kuru ağacın bereketli bir sukabağı ağacına dönüştüğü anlatılır. Xibalbalılar, Hunahpu'nun başının kuru ağaca hemen hayat vermesini hayranlık ve şaşkınlık içinde izlerler. Meyveler ağacın her yerini kapladığından Hunahpu'nun başı artık görülemez.

Baş, ağacın meyveleri ile aynı görüntüde olduğundan ayırt edilemez hale gelmiştir. Xibalbalılar kendi aralarında “Hiçkimse meyvesinden yemeyecek, ne de ağacın altına gidecek” kararı alırlar (Tedlock, 1986, s.113). Bu söylenenleri duyan bakire kız Ixquic, merakından yasaklı ağacın yanına gitmeye kararlıdır.

Popol Vuh'taki Ixquic ya da Kızıl Kadın (Blood Woman), Maya yeraltı dünyası Xibalba'nın tanrılarında Blood Gatherer'ın kızıdır. “Babası ne kadar iticiyse bakire kız da o kadar güzeldir” (Schomp, 2010, s. 62). 2. Nesil İkizler'i hayata getireceği için doğurganlığı, bereketi ve nesil döngüsünü simgeler. *Heart of the Earth* oyununda ise babası PATRIARCHAL PUS'dır. Babası ile amcası BLOOD SAUSAGE'ın baskısı altında büyümüştür. Ayrıca ten rengi onlar gibi hastalıklı bir beyaz değil, hayat taşıyan canlı kızıl, “ güzel bir yeryüzü rengidir” (Moraga, 2001, s.122). Oyunun 5. sahnesinde IXQUIC, Xibalba'daki yaşamında çok mutsuz bir şekilde karşımıza çıkar. Kuru bir çalı iken, HUNAHPU'nun başı yerleştirildikten sonra sukabağına dönüşüp çiçek açan bereketli ağacın yanına gelir. HUNAHPU, IXQUIC'in güzelliğinden çok etkilenir:

HUNAHPU: (Kendi kendine, acı içinde) Bütün Xibalba, başımın sıkıştırıldığı bu eski ağacın nasıl görkemli olduğunu konuşacak. Vucub'un başına ne yaptıklarını merak ediyorum. Büyük ihtimalle futbol topu yaptılar. Evet, çiçekler her tarafımı sardı. Günlerce sukabağı! (Ixquic girer.) Bu da kim? Ne kadar güzel! Kesinlikle babamın anlattığı gibi, günbatımındaki ovaların renginde... Ama üzgün görünüyor. Onunla konuşmalıyım. (IXQUIC sukabağı ağacına yaklaşır.) (Moraga, 2001, s. 120).

IXQUIC, şarkı söyleyerek yaklaşır, henüz HUNAHPU'nun başını fark etmemiştir. Sukabağı ağacının meyveleri IXQUIC'i cezbeder:

“Eskiden kuru bir ağacın/ Şimdi hayat dolusun /Dalların beni okşamak istiyor/ Ve yanından geçerken yaprakların titriyor/ Niye bela getirmek istiyorsun bana? Hafif rüzgârda yapraklarınla dans etmeye / Dallarına sıkı sıkıya sarılmaya, istekli avuçlarımda tatlı meyveni tutmaya / Beni davet ediyorsun?” (s. 121).

IXQUIC şarkısının sonunu “Bu insafsız açlıktan mı ölmem gerekir?” (s.121) sorusuyla bitirir. O sırada HUNAHPU’nun ağaçtaki başı konuşur:

HUNAHPU: Hayır.

IXQUIC: Konuşan da kim?

HUNAHPU: Benim. Kafatası, yani sukabağı, yani toprak çanak, yani burada ağaçtayım. Hareket eden ağzıma baksana.

IXQUIC: Sen şeytan mısın?

HUNAHPU: Hayır, şeytan olan senin baban, beni bu sukabağına koyan şeytan.

IXQUIC: Babam hakkında böyle konuşamazsın.

HUNAHPU: Özür dilerim (s.121).

IXQUIC, HUNAHPU’nun ona ne söyleyeceğini merak eder. HUNAHPU “...Ixquic, açlıktan ölmemelisin” (s.121) dediğinde IXQUIC adını nerden bildiğini sorar ve HUNAHPU cevaplar:

HUNAHPU: Teninin renginden. Babam anlatmıştı...haklıymış. Sen çok güzel bir yeryüzü rengisin, Kızıl Kadın.

IXQUIC: Çok koyu.

HUNAHPU: Hayır, neden öyle söylüyorsun?

IXQUIC: Burada...Xibalba’da kansız Tanrılar var. Herkesin kansız ve kendileri gibi kül renkli kemikten olmasını isterler (s.122).

Cherrie Moraga, oyunun bu bölümünde IXQUIC’in kendi ten renginden dolayı duyduğu üzüntüyü yansıtırken, aynı zamanda beyaz insanlar arasında yaşayan Kızılderililerin ya da günümüzdeki Meksika kökenli Amerikalıların içinde bulunduğu durumu belirtmektedir. “Herkesin kendileri gibi” olmasını isteyen Xibalbalılar arasındaki IXQUIC onlardan olamadığı için üzgündür. Xibalbalılar ırkçı olan beyaz tenli Amerikalıları temsil eder. Onlar için beyaz tenli olmayan insanlara toplumda yer yoktur. IXQUIC’in ailesi, ten farkından dolayı onu sevgiyle büyütmemiştir. “Öteki”

olarak davranılan bu kız, hep mutsuzluk içinde yaşamıştır. HUNAHPU, bu durum üzerine IXQUIC'i heyecanla yeryüzü dünyasına davet eder:

HUNAHPU: Benim ülkeme gel. Orada Mavi-Yeşil Kukulcan hükümdarlık yapar. Annem Ixmucane ve babam Ixpiyacoc bütün çocuklarını severler (s.122).

HUNAHPU, yeryüzündeki Hükümdar Mavi-Yeşil CUCUMATZ ve ebeveynleri IXMUCANE ve IXPIYACOC ile huzurlu yaşamlarından söz ederken, yazar Moraga yeraltı dünyası **Xibalba** ile yeryüzü dünyası **Uleu** arasındaki farkların altını çizmiştir. Yeryüzü dünyasında ayrımcılık yapılmamakta, sevgi ve hoşgörülü bir ortamda Hükümdar Kukulcan ile hayat devam etmektedir. Xibalba'da ise zalim tanrılar, ayrımcılık yapan ebeveynler, yırtıcı hayvanlar, hapishaneler, tam anlamıyla bir despotluk, kargaşa ve kan vardır. Hem *Popol Vuh* kitabında hem de *Heart of the Earth* oyununda yeryüzü dünyası, Kızılderililerin kendi yaşamları ile özdeşleştirilmiş barışçıl ve bereketli bir dünyadır.

IXQUIC, konuştuğu daha lezzetli görünmeye başlayan HUNAHPU'dan çok etkilenir. Bunun sonucunda ne olacağını bilmemektedir:

IXQUIC: Beni baştan çıkarıyorsun. Çok lezzetli görünüyorsun.

HUNAHPU: Öyleyimdir. Biraz tadıma bakmak ister misin?

IXQUIC: Evet.

HUNAHPU: O zaman bana sağ elini uzat.

IXQUIC: Canımı acıtmayacaksın, değil mi?

HUNAHPU: Sana sadece aradığın yaşamın tadını vereceğim (s.122).

IXQUIC, elini uzattığında HUNAHPU üzerine kendi tükürüğünü bırakır:

IXQUIC: Bu içecekten başka bir şey değil.

HUNAHPU: Bu küçük tükürük, en lezzetli meyveyi taşıyacak. Atalarımızdan gelen bu yaşam sıvısı, çocuklarımızda yeniden can bulacak.

IXQUIC: Onların anneleri ben mi olacağım?

HUNAHPU: Evet. Onların sayesinde ölmeyeceğiz. Hadi acele et! Yeryüzüne çık (s.122).

Popol Vuh'ta aynı olayın geçtiği 3. Bölümde Hunahpu Ixquic'in eline tükürüğünü bıraktığı zaman Ixquic eline bakar fakat hiçbir şey göremez, tükürük kaybolmuştur. Hunahpu tükürüğünün öneminden bahseder:

“Sana verdiğim salyam, tükürüğüm bir alamettir. Şu gördüğün başımın üzerinde hiçbir şey yok; ne et var ne de başka bir şey, sadece kemik. Tıpkı yüce bir hükümdarın başı gibi. Onun başını güzel kılan şey başımın üzerindeki et ve deri. Öldükten sonra, insanlar onun kemiklerini görünce korkuyorlar. İster bir hükümdarın oğlu olsun, ister bir zanaatkârın ya da hatibin, öldükten sonra onun kendi tükürüğü, kendi salyası gibi bir şey oğlu. Baba yok olmuyor, fakat nesli çocuğunda devam edip gidiyor. ...Şimdi yukarıya yeryüzüne çık; ölmeyeceksin. Sözümü dinle ki öyle olsun” (Tedlock, 1986, s. 115).

Oyunda HUNAHPU'nun tükürüğünü eline bırakmasından sonra oradan aceleyle uzaklaşan IXQUIC, avucundaki tükürüğü göğsüne bastırduğunda hemen hamile kalır. Teni daha çok kızışır. ÖLÜM TANRILARI sahneye girdiklerinde önce kötü bir koku alır, ardından da hamile IXQUIC'i fark ederler:

PATRIARCHAL PUS: Sen de pis bir koku alıyor musun, Blood Sausage?

BLOOD SAUSAGE: Evet, havada pis bir koku var.

PATRIARCHAL PUS: (Hamile IXQUIC'i görmesi üzerine) O sensin! Bana ihanet ettin! Adımızı karaladın! Sen küçük bir hain fahişesin! (...)

IXQUIC: Saygı ve onurunuza layık oldum, anneliktir bu.

PATRIARCHAL PUS: Bu, kadın ahlaksızlığıdır!

IXQUIC: Bu berekettir. Ama siz yaşlı adamlar ne anlarsınız (Moraga, 2001, s.123).

IXQUIC için “bereket” olan hamilelik, ÖLÜM TANRILARI için kendilerine ihanettir. Bu sözler üzerine IXQUIC'in öldürülmesine karar verirler. Haberci Baykuş TECOLOTE'yi IXQUIC'in kalbini çıkarıp onlara toprak çanak içinde getirmesini emrederler. IXQUIC, TECOLOTE'yi onu öldürmemesi için “Tanrılarına ihanet et bilge

Baykuş. Rahmimde taşıdığım şey, sukabağı ağacının güzelliğini birdenbire gördüğümde kendi seçimiyle filizlendi. Benim yüreğimle birlikte atan bu kalp, tanrıların bir hediyesi. Bu cömertliği nasıl geri çevirebiliriz ki?” (s.124) ifadeleriyle ikna eder. IXQUIC sukabağı testisine bir ağacın kırmızı öz suyunu doldurarak tanrılara kendi kalbiymiş gibi sunmasını ister. TECOLOTE, “Kızıl Kadın, bu cehennemden kaçmalısın. Senin yaşamın böyle bir yer için çok fazla” (s.124) diyerek IXQUIC’in yeryüzü dünyası Uleu’ya kaçmasına izin verir. Tanrılar testi içindeki reçinenin Kızıl Kadın’ın kalbi olduğuna inandıklarından onun kaçtığından haberleri olmaz. Baykuş sayesinde IXQUIC, 2. Nesil İkizler’in doğumu için büyük bir şans elde eder.

İnci Bilgin Tekin (2012), *Myths of Oppression: Revisited in Cherrie Moraga’s and Liz Lochhead’s Drama* adlı kitabında “Ixquic’in, beyaz tenli baba Patriarchal Pus’un kızı olmasına rağmen ‘güzel bir yeryüzü rengi’ne sahip olması, koyu tenli bir annesi olduğu anlamına gelir” (s.110) ifadesine yer vermiştir. Ixquic’in her yönüyle melez Chicano/a halkını simgelediğini belirten Tekin, “1. Nesil İkizler (Maya tanrılarının ikiz oğulları) değil, 2. Nesil melez İkizler (Ixquic ve Hunahpu’nun ikiz oğulları) yeraltı dünyasının baskıcı otoritesine meydan okuma görevini başardığı için, oyunda melezlik kavramı önplana çıkmıştır” (s.110) yorumunda bulunmuştur. IXQUIC, karnındaki bebeğin önemini vurgulayarak baskıcı babası ve amcasına cesurca karşı çıkmıştır. Yine bir kadın karakter olan TECOLOTE ile işbirliği yapıp yeryüzü dünyasına giderek, 2. Nesil İkizler’e can verecektir. Böylece Mezoamerikan mitlerindeki ve kültüründeki nesil döngüsü devam edecektir.

Oyunda ve *Popol Vuh*’ta IXQUIC karakterinin annesinden hiç bahsedilmez. IXQUIC, *Chicano/a Kültürüne Aztek ve Mayaların Etkisi* bölümünde hikâyesini anlattığımız La Malinche’in (Beyaz İspanyol Hernán Cortés’den hamile kalarak ilk mestizo çocuğu dünyaya getiren yerli kadın) çocuğu gibi melezdir. IXQUIC’in annesinden hiç söz edilmemesi ve sahnelerde yer almaması, PATRIARCHAL PUS’ın da tıpkı Hernán Cortés’in La Malinche’ye yaptığı gibi onu terk ettiği izlenimi verir. “...günbatımındaki ovaların renginde” (Moraga, 2001, s. 120) olan IXQUIC, kızıl teni ve beyazların baskısına karşı çıkmasıyla Chicano halkını temsil etmektedir. 2. Nesil İkizler’i dünyaya getireceği için Kızılderililerdeki yaşam döngüsünü ve IXMUCANE

gibi bereketi simgeler. Bundan sonraki kısımda IXQUIC'in yeryüzüne çıktıktan sonra 2. Nesil İkizler'i doğurması ve yeraltı tanrılarının yenilgisi mitini ele alacağız.

2.2.6. 2. Nesil İkizler'in (Kahraman İkizler) Doğumu

Oyunun 6. sahnesinde IXQUIC, yeryüzü dünyası Uleu'ya gelmiştir. Piramidin en tepesinde durarak kederli bir şekilde şarkı söylemekte ve kaygılanmaktadır:

Babasız ya da kocasız, annesiz ya da rehbersiz,

Kutsal Toprak'a girdim, geçmişinden ve evinden öksüz bırakılmış.

Bana bir tek bebeklerimin beraber nefes alışış eşlik ediyor.

Bu semavi yabancıların toprağında beni nasıl karşılayacaklar acaba?

Babamın kötülüğü yüzünden mi beni suçlayacaklar,

*...yoksa bir zamanlar kurumuş olan sukabağı ağacından dökülen tadın
verdiği mutluluktan dolayı mı? (s.125-126).*

IXQUIC kendini kimsesiz ve her an bir suçlamayla karşılaşmak üzere hissederken, Xibalba tanrıları tarafından öldürülen HUNAHPU ve VUCUB'un annesi IXMUCANE, taş üzerinde öğütme yapar. Oğullarını kaybettiği için çok üzgündür ve gözyaşları öğüttüğü hamura karışmaktadır. “Mısır Bitkisinin Önemi ve İnsanoğlu'nun Mısır Bitkisinden Yartılışı” bölümünde ayrıntılarına yer verdiğimiz gibi IXQUIC, IXMUCANE'e onun gelini olduğunu söyler. Buna inanmayan IXMUCANE, IXQUIC'in bunu kanıtlaması için onu çorak tarlaya götürür ve eline file vererek mısır bitkisi ile doldurmasını söyler. IXQUIC'in yardımına gelen Mısır Tanrısı/Maize God, ağzından mısır saçarak IXMUCANE'in ona inanmasını sağlar. “Ix mucane yetenekli bir kâhindir ve file dolusu mısırın Hunahpu'nun yeniden doğacağıının bir işareti olduğunu bilmektedir” (Schomp, 2010, s.64). Bu mucizevî olay üzerine akşama kutlama yemeği hazırlamayı planlayan IXMUCANE, IXQUIC'in doğum sancısı çektiğini fark eder (ss.126-128).

IXMUCANE, IXQUIC'e yardım etmek isterken IXQUIC gergin bir şekilde “Ebe misin?” sorusunu sorduğunda IXMUCANE “Ne sanıyorsun? Bu eller binlerce kutsal varlığı tuttu. Şimdi sus ve it” (s.128) diye ona emreder. IXQUIC'in doğumuna yardımcı olan IXMUCANE, 1. Nesil İkizler'in annesi olduğu gibi 2. Nesil İkizler'in

doğumunda da önemli rol oynar. IXQUIC, IXBALANQUE ve HUNAHPU'yu yani Kahraman İkizler'i (Hero Twins) doğurur. Uzun eteğinin altından dönerek dışarı çıkarlar ve IXMUCANE İkizler doğar doğmaz onlara isimlerini verir (s. 128). İkizler aynı sahne içinde hemen büyürler. Moraga, onların kısa sürede büyümelerini aşağıdaki gibi anlatmıştır:

“İlk önce bebektirler, parmaklarını emerler ve büyükanne ve annelerinin kucağındadırlar. Bebek sesi çıkarırlar, neşe içinde agularlar. Ardından ilk kez yürüdükleri için sallanarak ilk adımlarını atmaya çalışırlar. Öncelikle daha sinirli olan HUNAHPU adım atmaya dener, sonra kardeşi onun adımlarını takip eder. Ayakta tam duruncaya kadar defalarca kaçlarının üzerine düşerler. Bu sahne IXMUCANE ve IXQUIC'in yardımıyla İKİZLER arasında bir çeşit dans gibi canlandırılabilir. Başından sonuna kadar sözlü uyarılar yapılır, ta ki İKİZLER gözle görünür bir şekilde tam olarak büyüünceye kadar. HUNAHPU biraz mısır bulur ve havaya atıp tutmaya çalışmaya başlar. IXBALANQUE da mısırı ileri geri atarak ona katılır. KADINLAR izlerler” (s.128).

Moraga, ikizleri ve ani büyümelerini bir kukla gösterisi gibi anlattığından seyirciler için İKİZLER'in doğumu merak uyandırır. Maya mitolojisinde ve *Popol Vuh* kitabında da İkizler'in doğup büyümesi heyecanla beklenen ve bir neslin devamını sağlayacağı için büyük önem taşıyan bir mucizedir. Kadınların kendi aralarındaki konuşmaları Kahraman İkizler'in gelecekte ne ile ilgilenecekleri konusunda bilgi verir niteliktedir. HUNAHPU, bulduğu mısırı havaya atıp tutmaktadır:

IXQUIC: ... (IXMUCANE'e) Korkarım Hunahpu babasının spor düşkünlüğünü miras almış.

IXMUCANE: Kısmet, kızım.

IXQUIC: Ama diğerine bakıyorsun. (IXBALANQUE'yı kastederek) Tam olarak becerikli değil.

IXMUCANE: Ama bir top oyuncusu hiçbir şey ifade etmez. Aileden en az bir yazar çıkmasını umut etmiştim.

IXQUIC: Zekiye benziyor.

IXMUCANE: Olmaz. Ne olurlarsa olsunlar ilk önce sıkı çalışmayı öğrenmeliler (s.128-129).

Popol Vuh kitabında Bir Hunahpu'nun One Monkey ve One Artisan²⁶ adlı oğulları sanattaki başarılarıyla bilinmektedir. C. Scott Littleton, onlar için "Tüm sanatçıların, müzisyenlerin ve dansçıların yönetici tanrıları olarak Mezoamerika'nın her tarafında onlara saygı gösterilirdi" (s.531) ifadesine yer vermiştir. Kahraman İkizler HUNAHPU ve IXBALANQUE ise top oyununda çok başarılı olacak ve yeraltı dünyasının ölüm tanrılarını alt edeceklerdir.

İKİZLER büyür büyümez IXQUIC ve IXMUCANE onları tarlaya götürüp çalışmalarını isterler. IXQUIC "Bu tarla yeniden ekilmek için hazır. Toprağa iyi davranırsanız sizi bereket ve uzun yaşamla ödüllendirecektir. İşte ekin değnekleriniz" (s.129) diyerek onları yönlendirir. Kadınlar gittikten sonra isteksizce toprağı kazmaya başlarlar. Toprağı kazarken bir fare ile karşılaşırılar. Fareyle bir top gibi oynarken fare sinirlenir:

FARE: Çekin şu kahrolası pençelerinizi üzerimden! Beni yere bırakın! Beni yere bırakın, sizi bebekler! Durun! Babanız sizin yarınız kadar olmayan birisiyle uğraştığınızı görse sizin hakkınızda ne düşünürdü? (s.131).

İKİZLER bunun üzerine FARE'ye babaları HUNAHPU hakkında ne bildiğini sorarlar:

FARE: Biliyorum ki babanız sizleri ellerinizde çapa, toprak topakları üzerine eğilmiş olarak görseydi oldukça kırılırdı. (Bir sessizlik olur)

HUNAHPU: Hepsi bu mu? Söyleyeceğin her şey bu kadar mı yani?

FARE: Siz top oyuncularısınız, aptallar. Anlamıyor musunuz? Tıpkı babanız ve erkek kardeşiniz ve onun babası...vesaire, vesaire vesaire gibi.

HUNAHPU: Büyükbaba da mı?

²⁶ Bir Maymun ve Bir Zanaatkâr isimli bu ikizler, One Hunahpu'nun, Ixquic'ten olan Hunahpu ve Ixbalanque adlı ikizlerinden önceki ilk ikiz oğullarıdır. *Heart of the Earth* oyununda bu ikizlere yer verilmemiştir. Fakat yazar Moraga, Ixmucane'in "Aileden en az bir yazar çıkmasını umut etmişim" ifadesi ile baba tarafının sanattaki başarılarını vurgulamak istemiştir.

FARE: Evet, artık oynamıyor. Yaşlandı.

IXBALANQUE: Evet, ama...nedir bir top oyuncusu?

FARE: (Biraz hiddetlenir) Özgürlüktür! Prestijdir! Onurdur!.. (s.131-132).

FARE, İKİZLER'e top oyununun önemini ve önceki nesillerden geldiğini böylece anlatmış olur. Kullandığı cümleler, onlarda büyük bir merak ve heves uyandırır. Kendi oynadıkları oyunlar gibi zannedince FARE, “Şey...biraz...kanlı. Fakat kendinizden geçmek zorunda değilsiniz. Hadi, top malzemelerinin nerede saklandığını biliyorum. Top taşıma kolu, el taşları, baltalar, malzemeler! Her sporcunun rüyası gerçek olur” (s.132) yorumunu yaparak onları iyice heveslendirir.

Popol Vuh'un 3. bölümünde Fare, top oyunu ile ilgili tüm gerçekleri İkiizler'e anlatırken onlar bu bilgileri ilk kez öğrenmektedir:

Bu, Xibalba'da ölen babalarınız Bir ve Yedi Hunahpu'ya ait olan bir şey. Onlardan geriye sadece oyun malzemeleri kaldı. Onları yukarıda, evin çatısında bıraktılar: eteklerini, kol korumalarını ve lastik toplarını. Fakat sizin büyükanneniz bunları görmenizi istemiyor çünkü babanız bu yüzden öldü” (Tedlock, 1986, s.128).

IXMUCANE ve IXQUIC, 1. Nesil İkiizler'i top oyunundan dolayı Xibalba'ya davet eden ve onları öldüren ÖLÜM TANRILARI aynı acımasızlığı KAHRAMAN İKİZLER'e de yapmasınlar diye onlara top oyunundan hiç söz etmemişlerdir. Artık gerçekleri bilen İKİZLER, cesur olduklarından dolayı, babalarını ölüme götüren son olsa da top oyununu oynamak için büyük bir heyecan duymaktadırlar. Top oyunu malzemelerinin nerede saklandığını bilen FARE'yle birlikte çıkarken 6. sahne son bulur.

7. sahnede İKİZLER'in top oyunu oynadığını gören IXQUIC kendi kendine “Oyun malzemelerini çok iyi saklamıştım oysa” (Moraga, 2001, s. 134) diye üzülünce IXMUCANE de kendi kendine “Kadere karşı gelebileceğimi düşünmek ne büyük bir bencillik!” (s.135) yorumunu yaparak, top malzemelerini saklamakla kaderden kaçınılamayacağını ve 2. Nesil İkiizler'i de babaları ve amcalarınıninkine benzer bir sonun beklediğini ifade eder. Yeryüzü tanrıları ağaçtan ve çamurdan insan yapmakla uğraştıklarından, gürültü yapan İKİZLER'i top oynamaları için meydana gönderirler.

IXQUIC, üzüntüyle IXMUCANE'in yanına gelerek “Bazen oğullarım bana yabancı gibi davranıyorlar. Beni terk edecek diye korkuyorum” (s.136) dediğinde IXMUCANE, İKİZLER'in başına gelecekleri bilen bir kâhin olarak konuşur:

IXMUCANE: Bu çok doğal.

IXQUIC: Korku mu doğal, yoksa terk edecek olmaları mı?

IXMUCANE: İkisi de. İkisi de bu mısır kadar bilinen bir şey (s.136).

O anda haberci Baykuş TECOLOTE piramidin tepesinde belirdiğinde bir uğursuzluk olacağı bellidir:

IXMUCANE: (TECOLOTE'ye) Sanırım aradığın kişileri meydanda top oynarken bulacaksın. (TECOLOTE tek kelime etmeden çıkar.)...Gidelim kızım. Kaderleri çoktan yazılmış. (IXQUIC, IXMUCANE'e sahne ortasındaki avluya kadar eşlik eder. IXMUCANE dizlerinin üzerine çöker ve önlüğünün cebinden iki körpe mısır bitkisi çıkarır. Bir tanesini IXQUIC'in eline verir.) (s.139).

IXMUCANE ve IXQUIC beraber mısır sapını toprağa ekerler. IXMUCANE “Kızım, bunu toprağa dik. Ve her gün avluya girdiğinde bitkileri iyice gözlemler. Bitkiler kurur ve çöl rengine dönüşürse, Xibalba oğullarımızın kaldığı yer olur. Fakat bu bitkiler taze yeşil yapraklar verirse, onlar bize güneş, ay ve ışık olarak geri döneceklerdir” (s.139) diye IXQUIC'e öğütte bulunur. IXQUIC, bir anne için zor da olsa kadere boyun eğmesi gerektiğini artık bilmektedir. İKİZLER sahneye girdiklerinde büyükanne ve annelerine sarılarak vedalaşırlar. IXMUCANE “Şimdi gidin, Ölüm Tanrıları sizi beklemekte” (s.140) diyerek onları kutsar ve Xibalba'ya doğru yolcu eder. TECOLOTE, İKİZLER'e öncülük yapmaktadır. Daha sonra gözden kaybolur. İKİZLER ise Xibalba'ya yaklaşmıştır. Bundan sonraki kısımda İKİZLER'in, ÖLÜM TANRILARI'nı alt etmeleri mitini ve oyundaki sahnesini anlatacağız.

2.2.7. Kahraman İkizler'in Xibalba Yolculuğu ve Ölümleri

Popol Vuh'ta 2. Nesil İkizler Hunahpu ve Ixbalanque'nin yeraltı tanrıları tarafından Xibalba'ya çağrılmaları 3. bölümde yer alır. Fare sayesinde oyun malzemelerini saklandığı yerden ele geçiren İkizler, top oyunu sahasına giderler.

Gürültüleri Ölüm Tanrıları'nı sinirlendirir: “Yine kim başımızın üstünde oyun oynamaya başladı? Böyle tepinmekten hiç utanmıyorlar mı? Bir ve Yedi Hunahpu bizim karşımızda kendilerini övmeye çalışırken ölmediler mi?” (Tedlock, 1986, s.130) diyerek haberci baykuşları yeryüzü dünyasına yeni bir davet için gönderirler. İkizler Xibalba'ya davet edilecek ve yedi gün içinde maç yapılacaktır. Ölüm Tanrıları'nın amacı tıpkı 1. Nesil İkizler'e yaptıkları gibi KAHRAMAN İKİZLER'in başını keserek öldürmek ve yeryüzünde yaptıkları gürültüden dolayı onları cezalandırmaktır. Baskıcı Xibalba'da her şey Ölüm Tanrıları'nın elindedir ve onlardan izinsiz yapılan herhangi bir hareket, ölümlerle sonuçlanmaktadır.

Baykuşlar İxmucane'e bu daveti iletirler. İxmucane ise hayvanlar aracılığıyla haber gönderir. İkizler büyükannelerinin yanına vedalaşmak için gelirken, ellerinde mısır bitkileri vardır. “Biz gidiyoruz, sevgili büyükanne. Sana neler olacağını söylüyoruz. İşte sözümüzün kanıtı bunlar. Bunları sana bırakacağız. Her birimiz bir mısır başağı ekeceğiz. Evimizin tam ortasına onları ekeceğiz. Eğer mısır bitkisi kupkuru olursa, bu ölümümüzün bir işareti olacaktır. ‘Belki de öldüler’, diyeceksin. Ama filizlenirse ‘Belki yaşıyorlar’ diyeceksiniz, sevgili büyükanne ve anne” (s. 133). İkizler evin ortasına mısır başaklarını ekip yolculuğa çıkarlar. Yolda bir sivrisineği çağırarak Xibalba tanrılarının hepsini ısırmasını söylerler. Tanrılar ısırık acısında bağırırken birbirlerinin isimlerini söyledikleri için İkizler hepsinin adını öğrenmiş olur.

Heart of the Earth oyununun 8. sahnesi HUNAHPU ve IXBALANQUE'ın ÖLÜM TANRILARI'nı gördüklerinde saklanmalarıyla başlar:

BLOOD SAUSAGE: Birşey duydun mu, Pat Pus?

PATRIARCHAL PUS: Bu saatte kimseyi beklemiyorduk. .

(İKİZLER saklandıkları yerden ortaya çıkarlar.)

HUNAHPU: İyi günler, Tanrı Blood Sausage.

BLOOD SAUSAGE: Lanet olası...!

IXBALANQUE: Bay Patriarchal Pus.

PATRIARCHAL PUS: (İrkilir) Korkudan ödümüzü kopardınız!

BLOOD SAUSAGE: Adımızı nereden biliyorsunuz?

HUNAHPU: İyi bir tahmin olamaz mı? (Moraga, 2001, s.140).

BLOOD SAUSAGE, kor gibi sıcak taşı işaret ederek İKİZLER'in oturmasını ve onlarla ne yapacaklarını düşünmek için bir dakika vermelerini istediğinde HUNAHPU "Hayır efendim! Şaşkınlığı yaşayan sizsiniz. Kendinize gelmek için siz bir dakika bekleyin" (s.141) der. ÖLÜM TANRILARI sıcak taşa oturduklarında canları yanar:

PATRIARCHAL PUS: Sizi piçler, çok zeki olduğunuzu düşünüyorsunuz değil mi?

IXBALANQUE: Evet efendim, ızgara ile kanepeler arasındaki farkı biliyoruz.

BLOOD SAUSAGE: Peki öyleyse, zeki ukalalar..(Çağırır) Baykuş!

TECOLOTE: Evet, Lord Hazretleri.

BLOOD SAUSAGE: Bu holiganları Yarasa Hücresi'ne koy!

PATRIARCHAL PUS: Şu gece rotacılarından henüz kimse kaçamadı! (s.141)

TECOLOTE, İKİZLER'i Yarasa Hücresi'ne (House of Bats) götürürken yarasaların bıçak gibi burunları olduğunu anlatarak İKİZLER'in başlarını korumaları gerektiğini söyler. Daha sonra olanlar aşağıdaki gibi anlatılır:

"TECOLOTE hücrenin kapısını kapatır. İKİZLER yarasaların gelmelerini beklerler. Aniden bir sürü hareket eden karanlık şey, İKİZLER'in başlarının üzerinde uçarlar. Bir yarasa sahneye girer ve tehdit eder şekilde kafesin etrafında dans eder. Vuran kanatlarının ve iğrenç ciyaklamasının sesi duyulur. Yarasa çocukların hücrelerinin üzerinde uçtuğunda bir sessizlik olur" (s. 142).

IXBALANQUE, HUNAHPU'ya "Sanırım yarasalar şimdi gittiler. Gün doğmak üzere mi, görebilir misin?" (s.142) dediğinde yarasa HUNAHPU'nun kafasını koparıp, sahneden çıkarken başıyla dans eder. IXBALANQUE, TECOLOTE'yi çağırır. BAYKUŞ: " Size başınızı korumanızı söylemişim" (s.142) der. Tanrılar yarasalara HUNAHPU'nun başını koparmaları için önceden emir vermişlerdir. Hem onu ölümlerle

cezalandırmak, hem de herkese ibret olsun diye başıyla top oyunu oynamak için bunu yaparlar. Baskıcı Ölüm Tanrıları kendileri için kurban vermişlerdir. Mezoamerikan kültüründe kurban verme ayinlerinin çoğunda olduğu gibi bu mitte de baş kesilerek tanrının isteği yerine getirilmiş olur.

Sahneye TAVŞAN CONEJO girer. Baykuş TECOLOTE, olanları anlatır:

TECOLOTE: Hunahpu başını kaybetti.

CONEJO: Gerçekten mi? Yarasalar mı?

TECOLOTE: Onları uyarmaya çalışmıştım.

CONEJO: Kana susamış küçük aptallar!. Sanırım top sahasında yuvarlanan Tanrı yüzlü yuvarlak şey oydu (s.143).

ÖLÜM TANRILARI, HUNAHPU'nun başı ile top oyunu oynamaya başlamışlardır. CONEJO'nun bir fikri vardır. Gidip bir kabak getirir. Planında tanrılarla top oyunu oynamak, oyun sırasında da HUNAHPU'nun başını kabak ile değiştirmek vardır. IXBALANQUE'a anlatır:

CONEJO: ...Oyunun yarısında ıslık çalacağım ve bu, topu atabildiğin kadar uzağa atman için bir işaret olacak. Ben de aynı anda farklı yöne top gibi zıplayacağım. Tanrılar ne kadar aptallar, hareket eden her şeyi kovalayacaklar. Onlar ardında kızgınlıkla üfleyip püflerken, sen değişimi yapacaksın.

IXBALANQUE: Ah, şimdi anladım. Sonra Hun'un gerçek başını geri takacağım.

CONEJO: Aynen öyle.

IXBALANQUE: Ve biz de kabağı top olarak kullanacağız (s.144).

IXBALANQUE kabağı HUNAHPU'nun başına geçirdikten sonra CONEJO ve İKİZLER, maç yapmak için tanrıların yanına giderler. 9. sahnede ÖLÜM TANRILARI piramidin en tepesinde durmaktadır ve top oyunu başlamak üzeredir.

PATRIARCHAL PUS: Xibalbalılar! Bize bildirilen şudur ki, aynı kaderi paylaşan babası I. Hunahpu'nun oğlu, bugünkü top oyunu için başını cömertçe bağışlamıştır!

BLOOD SAUSAGE: Bağışlayan için kocaman bir alkış!

(ÖLÜM TANRILARI, baş ile birlikte törensel bir şekilde aşağıya doğru inerler. Rakipler birbirleriyle yüzleşirler. TANRILAR ellerinde Hunahpu'nun başını tutarken, onu arkalarında görünce bir an kafaları karışır. Fakat iyi bir oyun için istekli olduklarından, devam ederler. Tekrar deniz kabuğu sesi duyulur ve oyun başlar. Perküsyon. Top oyunu, ölüme sebep olan yavaş hareketli bir çeşit danstır. Birdenbire TAVŞAN yüksek bir ıslık çalar ve IXBALANQUE topu alanın dışına fırlatır. TAVŞAN top gibi davranarak farklı yönlere zıplar.) (s.144-145).

Tanrılar TAVŞAN'ın ardından koşarken, HUNAHPU tanrıların top olarak oynadığı kendi başını alıp kabak ile değiştirir ve başını gövdesine takar. Tanrıların kafası karışsa da oyuna devam ederler. HUNAHPU topa vurduğunda top piramidin tepesindeki çemberden geçer. HUNAHPU “Oyun bizim! Biz kazandık! Biz kazandık!” diye sevinç çılgınlıkları atarken tanrılar nefret içinde söylenirler:

BLOOD SAUSAGE: Bu bir zorbalık!

PATRIARCHAL PUS: Eğer bu ergenlerin bizi yendiği duyulursa... hem de bir kabak ile...

BLOOD SAUSAGE: Evet, onların zaferi kısa sürecek. Seni temin ederim (s.145).

Tanrılar yeni planlar yapmaya niyetlenirken 9. sahne bu şekilde son bulur.

Popol Vuh'ta Kahraman İkizler'in ölümünden bahsedilen 3. bölümde top oyununu kazanmış olsalar da Ölüm Tanrıları'nın onları eninde sonunda öldürecekleri anlatılmaktadır. Tanrılar ve Xibalbalılar büyük ve derin bir ateş kuyusu kazarak üzerinden atlamalarını isterler. Kahraman İkizler Xulu ve Pacam adındaki iki kâhini çağırarak “Bizim nasıl üstemizden geleceklerini düşünüyorlar çünkü ne öldük ne de yenildik...Bu bir alamettir, tam kalbimizde. Bizi öldürecekleri şey bir taş ocak. Bütün Xibalbalılar toplandılar. Ölümümüz kaçınılmaz öyle değil mi?” (Tedlock, 1986, s.148)

diyerek onlar öldükten sonra tanrılara ne söylemeleri ve ne yapmaları gerektiği konusunda bilgi verirler. İkizler yakıldıktan sonra cesetlerinden artakalan kemikleri dağların arasındaki nehre atılacak, böylece İkizler tekrar hayat bulabileceklerdir. İkizlerin yeniden hayat bulması miti, döngünün devam edeceğini vurgulayan Mezoamerikan kültürü hikâyesidir. Daha önce belirttiğimiz gibi Aztek ve Mayalarda bir yokoluş bir başka varoluşa sebep olacaktır. İkizlerin yeniden can bulması için ölmeleri ve yeniden hayata dönmeleri gerekmektedir.

Heart of the Earth oyununun 10. sahnesinde KAHRAMAN İKİZLER, tanrılarla oynadıkları top oyunundan sonra piramidin tepesinde oturup birbirleriyle ölmeden önceki konuşmalarını yapmaktadırlar. Maçı kazansalar da kaderlerinde ölmek olduğunu bilmektedirler:

HUNAHPU: Biz kazandık, öyleyse neden iyi hissetmiyorum?

IXBALANQUE: Çünkü mesele bu değil.

HUNAHPU: Ne? ...İyi hissetmek mi?

IXBALANQUE: Hayır, kazanmak.

HUNAHPU: Ama kazanmak her şeydir, İx.

IXBALANQUE: Belki biz çocukken evet, ama şimdi değil. (Havayı koklar.)

Kokla şunu!

HUNAHPU: Neyi? (Koklar) Bu...barbekü.

IXBALANQUE: Bu bizi yakmak için...çok kötü yanacağız, büyük kardeşim.

(Ara) Unuttun mu? Buradan asla canlı çıkmayacağız. Burası Xibalba.

Ölümü sadece ona teslim olarak yenebiliriz (Moraga, 2001, s.146).

İKİZLER ölümü artık kabullenmişlerdir. O sırada sahneye giren TECOLOTE'den yardım isterler ama o kabul etmek istemez:

TECOLOTE: Yardım edebileceğimi sanmıyorum. Ölümünüz çoktan belliydi.

IXBALANQUE: Ama bedenlerimizin yok edilmesi değil.

TECOLOTE: Anlayamadım.

IXBALANQUE: Kemiklerimizin nasıl yok edileceği meselesi sonraki yaşamı görüp görmeyeceğimizi belirleyecek (s.145).

TECOLOTE, habercisi olduğu tanrılardan korkmaktadır. IXBALANQUE'ın kulağına fısıldadıkları onu ikna etmeye yeter:

TECOLOTE: Kemikleriniz!... Nehire?...

HUNAHPU: Evet!

TECOLOTE: Deneyeceğim. (Kesin kararlılıkla) Sizden geriye kalanlara göz kulak olacağım.

IXBALANQUE: İyi. Annemizin sana olan sözünü tutacağız, Teco. Uleu ormanları boyunca, gecenin bekçisi olarak öncülük yapacaksın (s.147).

IXQUIC'i de Xibalba'dan kurtaran TECOLOTE'ye annelerinin sözünü tutacaklarını ve onun serbest kalacağını böylece söylemiş olurlar. Tanrılar içeri girerler:

PATRIARCHAL PUS: (İKİZLER'e) Gelin oğullarım! Gelin bakın sizin için ne lezzetli etler pişirdik!

BLOOD SAUSAGE: Evet, uzun süren top oyunundan sonra açlıktan ölüyor olmalısınız.

(İKİZLER, tanrıların ikisine de anlamlı bir şekilde bakarlar)

HUNAHPU: Yalanlarınız yeter. Biz aptal değiliz!

BLOOD SAUSAGE: Ama aç değil misiniz?

IXBALANQUE: Aç olan bir şey varsa o da bizi ağzına almak isteyen ateş çukurudur.

(İKİZLER, şimdi ateş çukuru olan piramidin en tepesine çıkarlar. Işık efektleri. Birbirlerine dönerler, kollarını birbirlerine dolarlar.)

IXBALANQUE: Dostum...

*HUNAHPU: Hem de ebedi kardeşim, bu dünyaya geldik ve gidiyoruz.
(Ateşin içine baş üstü atarlar.)²⁷ (s. 147-148).*

KAHRAMAN İKİZLER böylece kendilerini feda ederler. Xibalba tanrıları onların ölümünden oldukça mutlu olurlar ve birbirleriyle dans ederek bu olayı hemen kutlamak isterler. TECOLOTE tanrılara onların henüz ölmedikleri açıklamasını yapar:

TECOLOTE: Onların ölümleri henüz bitmedi, Lord Hazretleri, kalıntılarından eser kalmayınca kadar...

BLOOD SAUSAGE: Baykuş doğru söylüyor.

TECOLOTE: İkizlerin söylediklerine kulak misafiri olmuştum: En çok korktukları kader, kemiklerinin un ufak olacak kadar zulüm çekmesi ve nehre kül olarak serpilmesiymiş.

BLOOD SAUSAGE: Öyleyse yapalım! Barbeküyü kontrol etmeye devam et, Baykuş. Çocuklar tamamen yandıklarında, önerilerini harfiyen yapacağız (s.148).

TECOLOTE, KAHRAMAN İKİZLER'e verdiği sözü yerine getirmiş olur. Tanrılar sahneden çıktıktan sonra sahneye IXQUIC ve IXMUCANE girer. *Popol Vuh*'ta İkizler'in evin ortasına ektiği, oyunda ise IXMUCANE'in IXQUIC'e verdiği iki mısır bitkisinin başında otururlar. IXQUIC çok üzgündür, IXMUCANE onu teselli eder:

IXMUCANE: Beş gündür ağlamaktasın, Kızım.

IXQUIC: Ve hâlâ içimde gözyaşı nehirleri var.

IXMUCANE: Bu nehrin rahminde, oğulların yeniden doğacak, onların kaburgaları suyun altında oyulmuş kumlardan şekil alacak...

IXQUIC: Önceden kurumuş olan saplardan yeşil yaprakların filizlendiğini görüyorum.

IXMUCANE: Senin gözyaşların bu bitkileri suladı.

²⁷ Kahraman İkizler'in alevlerin içine atlama sahnesi, Aztek yaratılış mitleri içinde yer alan güneş ve ayın ortaya çıkması için tanrılar Nanahuatzin ve Tecuciztecatl'in kendilerini ateşin içine atarak feda etmesi miti ile örtüşmektedir. **1.3.1 Aztek Mitleri ve Maya Mitolojisi** bölümünde bu mit anlatılmıştır.

IXQUIC: Şükranlarımızı sunalım. Oğullarımız yaşıyor!

(Bitkiler dans ederler. KADINLAR çıkarlar, dans devam eder s.148-149).

Mısır bitkilerinin filizlenmesiyle kadınlar çok mutlu olurlar. Bitkilerin canlanması, HUNAHPU ve IXBALANQUE'in kemiklerini nehre atan TECOLOTE sayesinde yeniden can bulduklarını işaret eden bir haberdur. Bundan sonraki kısımda İkizler'in yeniden ortaya çıkıp Ölüm Tanrıları'nı mağlup etmeleri mitini ele alacağız.

2.2.8. Kahraman İkizler'in Yeniden Ortaya Çıkışı ve Ölüm Tanrıları'nı Öldürmeleri

Popol Vuh'ta Kahraman İkizler'in beş gün sonra yüzleri balık adama dönüşmüş bir şekilde Xibalbalılar tarafından görüldükleri anlatılır. Ertesi gün ise üzerinde paçavralar olan iki berduş olarak görünürler. Birçok dans gösterisi yapabilen usta dansçı kılığında, Xibalbalıları hayrete düşürecek mucizevî olaylar gerçekleştirmektedirler. Kısa sürede ünleri duyulur. “Şimdi yaptıkları her şey Xibalba'nın yenilgisi için bir altyapı” (Tedlock, 1986, s.150) niteliği taşımaktadır. Ölüm Tanrıları onları çok merak ettiklerinden habercileri aracılığıyla onların gelip kendileri için bir gösteri hazırlamalarını isterler.

Heart of the Earth oyununun 11. sahnesinde İKİZLER kedibalığı suratı ve paçavra kıyafetleri içinde sahneye girerek dans ederler. İKİZLER Xibalba'da ünü yayılmış iki sihirbaz olarak karşımıza çıkarlar. Xibalba halkına seslenirler:

HUNAHPU: Yaklaşın Bayanlar Baylar! Gelin, dünyanın en büyük, en nefes kesici sihirbazlık gösterisini izleyin...

IXBALANQUE: Yoksa yeraltı dünyasının mı demeliyiz...

HUNAHPU: Biz en yetenekli sihirbazlarız...

IXBALANQUE: Hayat okulunda yetiştik.

HUNAHPU: Ve Ölüm tarafından yetiştirildik (Moraga, 2001, s.149).

ÖLÜM TANRILARI sahneye girerler ve artık gösteriye başlamalarını isterler. HUNAHPU siyah obsidyen taşından yapılmış bir bıçak çıkarır.

IXBALANQUE: Şimdi de ölüme meydan okuyan bir hüner göstereceğiz.

PATRIARCHAL PUS: Fakat hiç kimse obsidyen taşından yapılmış bıçağına meydan okuyamaz!

IXBALANQUE: Bir gönüllüye ihtiyacımız var (s.149).

İKİZLER gönüllü bulmak için seyircilerin arasına girerler. BLOOD SAUSAGE “Şu küstah baykuşu alın!” diye önerdiğinde TECOLOTE itiraz ederek “Beni mi? Siz sihirbazlar benden ne istiyorsunuz?” (s.150) der. HUNAHPU, TECOLOTE’ye onun kalbini çıkarıp yerine takacaklarını söyler. Ardından “İKİZLER, TECOLOTE’yi sırtüstü yere yatırır. HUNAHPU bıçağı başının üstüne kadar kaldırır. Kalabalık nefesini salıverir. Ve HUNAHPU var gücüyle TECOLOTE’nin tüylü göğsünün üzerine çöker. IXBALANQUE ellerini daldırır ve atan kalbi çekip çıkarır” (s.150). Tanrılar ve Xibalba halkı, büyük bir hayranlık ve heyecan içinde olup biteni izlemektedir:

BLOOD SAUSAGE: Kardeşim, eğer bu serseri palyaçolar bu beş para etmez baykuşu hayata geri döndürürlerse, kalbini sihirbazın bıçağına bırakacak olan sonraki kişi ben olacağım.

PATRIARCHAL PUS: Sonraki de ben olacağım.

BLOOD SAUSAGE: Gösteri devam etsin! (s. 151).

İKİZLER, TECOLOTE’nin kalbinin üzerine üfledikten sonra kalbini göğsüne yerleştirirler ve kısa süre sonra Baykuş, eski haline geri döner. Bunu gören tanrılar kendi aralarında yarışa başlarlar:

PATRIARCHAL PUS: Sonraki benim! Çekil şuradan, seni tüylü aptal.

BLOOD SAUSAGE: Hayır, ben! (PATRIARCHAL PUS’ı öte tarafa iter, kurban verme alanına yaklaşır.)

PATRIARCHAL PUS: (Biraz aşağılanmış) Tamam!

HUNAHPU: Kalp yerine başınıza ne dersiniz?

BLOOD SAUSAGE: Benim için zevktir!

PATRIARCHAL PUS: (Aynı anda) Neden olmasın, hatta çok daha iyi!
(s.151).

BLOOD SAUSAGE kendi isteğiyle başını kurban masasına koyduğunda HUNAHPU da onun başını keser. Xibalba halkı donakalır. İKİZLER henüz BLOOD SAUSAGE'ı hayata geri getirmemişken, PATRIARCHAL PUS “Benim sıram! Benim sıram!” (s.151) diye heyecanla koşarak İKİZLER'e doğru gider ve başını onların önüne koyar. “IXBALANQUE başını keser. Ölüm Tanrıları alt edilirler. İKİZLER, başları havaya kaldırarak, birdenbire dans etmeye başlarlar. TECOLOTE de onlara katılır. Müzik: “Tecolote”. Ardından sonsuza kadar Xibalba'dan uçup gider” (s.152). Xibalba'nın ÖLÜM TANRILARI böyle bir hile sonucu öldürülürken, TECOLOTE tamamen özgürlüğüne kavuşmuş olur.

Yazar Moraga, Xibalba'daki tek iyi karakter olarak TECOLOTE'ye yer vermiştir. İyi niyetli bir dişi baykuş olan TECOLOTE, IXQUIC gibi Ölüm Tanrıları'ndan eziyet görmüştür. Erkeklerin baskısından iki kadın olarak ortaklaşa karar verip kurtulmuşlardır. Moraga, haberci baykuş TECOLOTE'yi tanrıların yıllardır süren baskısından kurtarması, huzura kavuşturması ve yeryüzü toprakları olan Uleu'nun barışçıl ortamında yaşatacak olması, oyunun mutlu sonu ile örtüşmekte; iyiliklerin karşılık bulacağı, bir gün kötülüklerin sona ereceği gibi evrensel mesajlar vermektedir.

2.2.9. Kahraman İkizler ve Ixquic'in Güneş ve Ay'a Dönüşmesi

Popol Vuh'ta Kahraman İkizler'in Ölüm Tanrıları'nı öldürdükten sonra Xibalba halkına nasıl gözdağı verdiği 3. Bölümün en sonunda anlatılır. İkizler gerçekte kim olduklarını herkese söylerler:

“Dinleyin. Size hem kendi adımızı hem de babalarımızın adını söyleyeceğiz. İşte karşınızdayız. Biz Hunahpu ve Ixbalanque'ız. Öldürdüğünüz Bir Hunahpu ve Yedi Hunahpu da bizim babalarımız. Buraya, babalarımızın işkence ve bela yolunu temizlemeye geldik. Başımıza getirdiğiniz bütün belalardan çok çektik. Şimdi hepinizin sonu geldi. Sizi öldüreceğiz. Kimse sizi kurtaramayacak” (Tedlock, 1986, s.157).

Xibalbalılar dehşete kapılıp İkizler'e onları öldürmemeleri için yalvarmaya başlarlar. Baş sukabağı ağacına konulan 1. Nesil İkizler Hunahpu ve Vucub'un

cesetlerinin top oyunu sahasında gömülü olduğunu söylerler. İkizler onları affederler fakat Xibalbalılar eski güçlerine bir daha sahip olamayacak ve zalimlik yapamayacaklardır. İkizler “Bundan sonra ne göreceğiniz günler ve ne de soyunuz eskisi gibi olacak” (s.157) diye halka seslendikten sonra, Xibalba yeraltı dünyasındaki zalim hâkimiyet, eski günlerine bir daha geri dönemez. İkizler, Bir ve Yedi Hunahpu’nun top sahasında gömülü olan bedenlerini gün yüzüne çıkararak onlara yeniden hayat verirler ve “Sizin ölümünüze, kayboluşunuza, ızdırap çekmenize sebep olan yolu tamamen temizledik” (s.159) diye müjdeli haberi onlara verirler. Ardından İkizler Güneş ve Ay olarak göğe yükselirler. Bu bölüm aşağıdaki gibi anlatılır:

“Bütün Xibalbalılar en sonunda mağlup edildikten sonra İkizler’in söyledikleri bunlardı. Ondan sonra İkizler, ışığın ortasına, göğün tam içine doğru yükseldiler. Biri Ay, diğeri Güneş oldu. Gökyüzünde ışık belirip yeryüzünü aydınlattığında, onlar gökteydiler. Zipacna’nın öldürdüğü Dört yüz Erkek Çocuk da göğe yükseldi.²⁸ Onlar da İkizler’e eşlik ettiler. Gökyüzünün kendi yıldızları oldular” (ss. 159-160).

Heart of the Earth oyununda KAHRAMAN İKİZLER’in göğe yükselmesi, 11. sahnede anlattığımız ÖLÜM TANRILARI’nın öldürülmesinden hemen sonra gerçekleşir. TECOLOTE özgürlüğüne kavuşmuştur ve uçarak giderken İKİZLER ardından onun gidişini seyrederek. Sahne geçişi ışıkla olur ve IXQUIC piramidin en tepesinde hilal şeklinde karşımıza çıkar:

IXQUIC: Oğullarım annenizi tanıyor musunuz?

İKİZLER: Tanıyoruz. (Piramidin tepesinde bir araya gelirler. İxquic onlara başlık takar. İkizler ay ve güneş olurlar.)

IXQUIC: Oğullarım, siz değişim geçirdiniz. Artık dünyevi değil, doğada semavi varlıklarsınız. Sen Hunahpu, günün doruğunda bile görünecek kadar parlak bir yıldız, ve sen Ixbalanque, gecenin bekçisi, dolunayın ayda

²⁸ Dört yüz Erkek Çocuk (Four Hundred Boys) ve onların öldürülmesi miti Popol Vuh’un ikinci bölümünde anlatılır. Bu mitte kötü tanrı Seven Macaw vardır. Zipacna onun oğludur. İlk insanlardan olan Dört yüz Erkek Çocuk, bir çukur kazarak onu öldürmek isterler. Fakat Zipacna, onların kulübesini başlarına yıkarak hepsini öldürür. İnanişâ göre bu Dört yüz Erkek Çocuk öldükten sonra takımyıldız dönuşürler.

bir kez görünecek dişi yüzü olacaksın. Sizi Ay ve Güneş olarak adlandırıyoruz.

IXBALANQUE: Ve sen, Anne, ayın değişen evreleriyle adlandırılacaksın.

HUNAHPU: Küçülen ay. Büyüyen ay. Ayın karanlık yüzü.

IXQUIC: (Ara. Müzik yükselir.) Hadi şimdi gidelim. Kardeşleriniz Dört yüz Yıldız, bizi beklemekte.

(Işık geçişi. IXQUIC ve İKİZLER piramitten aşağı doğru inerek çıkarlar. Müzik azalır.) (Moraga, 2001, s.152)

Oyunun 11. sahnesi, BLOOD WOMAN IXQUIC, Ay'ın değişen evreleri, oğulları KAHRAMAN İKİZLER ise Güneş ve Ay olduğunda son bulur. Üçü de ölümsüzlüğe kavuşarak sonsuza dek yeryüzünü aydınlatacaklardır.

Oyunun 12. ve son sahnesi mutlu son ile biter. “Mısır Bitkisinin Önemi” kısmında ayrıntılarına yer verdiğimiz sahne olan IXMUCANE'in dört mısır insanı yaratması, tanrıların sonuçta istedikleri gibi başarılı bir insan yaratma girişimlerinin son bulmasıdır. Tanrılar mısırdan yaratılan insanları gördüklerinde sevinç içinde karşılarlar. “TANRILAR ve MISIR İNSANLAR dans ederek ve şarkı söyleyerek birbirlerine katılırlar” (s.154). Artık tanrılarına şükredecek, onlara besin sağlayacak ve akıllarıyla hareket edecek insanoğlu yaratılmıştır. Sahneden hepsi çıktıktan sonra sadece IXMUCANE sahnede kalır ve başlığını değiştirerek tıpkı oyunun en başında olduğu gibi yine DAYKEEPER olarak son sözleri de IXMUCANE söyler:

DAYKEEPER: Bizler bu kadın ve erkeklerin soyundan geldik... Quiche'ler. (Ara) Yüzümüzü gökyüzüne, güneşin doğduğu şükranlarını sunduğu Doğu'ya doğru çeviririz.

Bu eski dünyanın kökenidir.... (Başıyla merasimle selam verir. Işıklar söner) (s.154).

Oyun son sahnesiyle eski dünyanın köken mitleri de sona ermiş olur. Uleu tanrılarının yeri ve göğü, ardından yeryüzü şekillerini ve hayvanları yaratması, üç teşebbüsten sonra da insanları yaratması, Kahraman İkizler'in Xibalba tanrılarını

öldürerek dünyayı kötülüklerden arındırması mutlu bir sonu da beraberinde getirir. Yazar Moraga bu barışçıl sahne ile oyunu sonlandırmıştır.



2.3. SONUÇ

Tezimizde Çağdaş Amerikan Tiyatrosu'nda yer alan Chicano/a Tiyatrosu'nu farklı bir boyuta taşıyan yazar Cherrie Moraga'nın *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* (1994) adlı oyununu inceledik ve değerlendirdik. Yazarın Quiche Mayaları kutsal kitabı *Popol Vuh*'un ilk dört bölümünde yer alan mitleri uyarladığı bu oyunu, hem sanatsal açıdan hem de kültürel, evrensel ve politik açılardan ele alınması gereken çok yönlü bir oyundur. Kadim zamanların Kızılderili mitlerini günümüz Amerikasına uyarlamaya çalışan Moraga'nın amacı, Meksika kökenli Amerikalıların geçmiş değerlerini hatırlatmak, kadim kültürlerin halen yaşadığını vurgulamak, barışçıl bir üslup kullanarak günümüzde beyazlar ile farklı ten rengindeki insanlar arasındaki önyargıyı ve çatışmaları en aza indirmeye çalışmaktır.

Melez bir ırk olan Chicano/a halkının Mezoamerikan mitolojisi ile iç içe geçmiş kültürünün taşıdığı izleri ele aldığımız çalışmamızın ilk bölümünde, Chicano/a Tiyatrosu ve Kızılderili Mitolojisi başlığı altında Chicano/a Tiyatrosu'nun Birleşik Devletler'de nasıl ortaya çıktığından kısaca bahsettik. Ardından Chicano/a kültürüne Aztek ve Mayaların etkisini, genel hatlarıyla Mezoamerikan mitolojisini, Aztek mitlerini, Maya mitolojisi ve Maya kutsal kitabı *Popol Vuh*'u incelerken, Çağdaş Chicano/a Tiyatrosu ve Kızılderili mitolojisi arasındaki bağları değerlendirmiş olduk. İkinci bölümde ise Cherrie Moraga'nın *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story* adlı oyununda Maya mitolojisinin yansımalarını, *Popol Vuh*'taki mitlerin sahnelenmesini ve her bir miti kutsal kitaptaki sırasıyla inceleyerek değerlendirdik.

Heart of the Earth: A Popol Vuh Story oyununu sanatsal açıdan ele alacak olursak; Kızılderili kültürünü yansıtan kadim mitlerin sahne, ışık, ses, kuklalar, gösterişli kostümler ve devasa bir Maya piramiti ile bir bütünlük içerisinde uyarlanmış olduğu söylenebilir. Yazarın sahneyi piramit şeklinde tasarlaması, hem Maya kültüründen izler taşıması hem de oyundaki yeraltı ve yerüstü dünyalarına geçiş yapılırken sahnelemeye yardımcı olması içindir. Sonuçta oyunda Maya piramiti kullanılması ve bu tarihi eserin hem kadim zamanlarda hem de tiyatro sahnesinde çok amaçlı oluşu, *Heart of the Earth* oyununu görkemli hale getirmiştir. Ayrıca mısır bitkisi tanrısı *Maize God*'ın ve yeraltı-yerüstü tanrılarının genellikle piramitin en tepesinde yer alması, seyirciye/okuyucuya onların tanrısal güçlerini göstermesi için de araç olmuştur.

Oyunda yer alan Quiche Maya dilindeki şarkılar ve ifadeler, bu dilin yalnızca kadim zamanlarda değil günümüzde de konuşulduğunun, böylece yaşayan bir dil olduğunun altını çizmiş, uyarlanan mitlerin canlılığını korumasını sağlamıştır. Kadim dillerin yanı sıra birçok sahnede yer alan Kızılderili dansları, kültürel geçmişi canlandırmış ve oyuna hareketlilik kazandırmıştır. Yazar Moraga, yeryüzünün yaratılışı, Ixquic'in ikizleri doğurması, Ixmucane'in insanoğlunu en sonunda mısırdan yaratmayı başarması gibi önemli sahnelerde danslara özellikle yer vermiştir. Kızılderililerde dans; kültürel yaşamın, kutlamaların ve ayinlerin önemli bir parçasıdır ve oyunda da önemli olaylarda tıpkı Kızılderili kültüründe olduğu gibi dansa yer verilmiştir. Ayrıca oyunun mutlu son ile bittiği 12. sahnesinde de Maya şarkıları söyleyen tanrılar ve dansçıları bir araya getiren yine dans olmuştur.

Heart of the Earth'de kullanılan gösterişli kostümler, hem mitlerdeki tanrıların gücünü göstermek hem Kızılderili kültüründe renklerin ve kıyafetlerin anlamlarını vurgulamak için kullanılmış, hem de oyuna sahneleme açısından zenginlik kazandırmıştır. Moraga'nın oyunda kuklalar kullanması, mitlerde yer alan konuşan hayvan ve nesnelere de canlandırılarak sahnelenmesini sağlarken oyunu eğlenceli hale getirmiştir. Işık ve ses efektleri *Popol Vuh* kitabındaki doğrusal olmayan (non-linear) olay örgüsünü anlaşılır hale getirmeye yardımcı olmuş ve yeraltı-yeryüzü dünyaları arasındaki ani geçişler arasında uyum sağlamıştır.

Oyunu kültürel açıdan değerlendirecek olursak, Moraga oyunda Meksika kökenli Amerikalılarla Kızılderili kültürü arasındaki dil, toprak, besin, tanrılar gibi ortak olgulara ve kutsal/sosyal değerlere yer vererek benzer anlayışlara sahip olduklarını göstermiştir. Örneğin Kızılderililerin kadim kültürlerinde büyük önem taşıyan Tüylü Yılan Cucumatz, günümüzdeki Chicanolar için de kutsal değerlere sahiptir. Yaratıcı Tanrı Cucumatz, *Plumed Serpent* ya da diğer adıyla Quetzalcoatl, Chicano/a halk kültüründe de kadim kültürlerde olduğu kadar saygı duyulan efsanevi kahraman tanrı ve/veya kraldır. Kızıl Kadın Ixquic, Chicao/a halkının mestizo köklerini simgeler. Xibalba'dan kaçarak yeni mestizo çocukları (2. Nesil Kahraman İkizler) doğurmayı başarır ve böylece neslin devamını sağlamış olur. Moraga, Ölüm Tanrılarını alt eden Ixquic karakterini güçlü ve kararlı kadın olarak göstermiş ve Chicanolara karşı olan beyazlara da eleştiri getirmiştir. Teninin koyuluğu/kızıllığı yüzünden Ixquic'in

Xibalbalılar (Birleşik Devletler'deki ırkçı beyazlar) tarafından dışlanan karakter olması, onun Chicano/a halkını temsil ettiğine işarettir.

Moraga'nın *Popol Vuh* uyarlamasında en çok dikkat çeken özelliklerden birisi yeryüzü dünyası "Uleu" ve yeraltı dünyası "Xibalba" arasındaki farktır. Kızılderililerin kâşifler gelmeden önce huzur içinde yaşadığı yer olarak anlatılan Uleu'da evlatlarını seven ebeveynler, iyi niyetli tanrılar vardır. Beyazların yaşadığı yer olarak tasvir edilen yeraltı dünyası Xibalba ise tüm kötülüklerin var olduğu dünyadır. Maya yeraltı dünyası Xibalba ile günümüz Birleşik Devletleri'ndeki önyargılı/ırkçı beyazları özdeşleştiren Moraga, sorunun hep bu dünyadan ortaya çıktığının altını çizmiştir. Kızıl teninden dolayı "öteki" olarak gördükleri Ixquic'i dışlayan Patriarchal Pus ve Blood Sausage, sonunda melez ikizler olan 2. Nesil Kahraman İkizler tarafından öldürülürler. Tüm kötülükler böylece son bulur. Yazar bu sahneyle, iyilerin her zaman zalimlerin üstesinden geleceği ve mutlu sona ereceği gibi evrensel mesajlar vermiştir.

Cherrie Moraga'nın, Avrupa ya da çoğu dünya kültürünün sahip olduğu ataerkil bir mitolojiyi değil, anaerkil mitlere sahip olan Kızılderili mitolojisini ele almasının en önemli sebebi kadının bu hikâyelerdeki rolü ve önemidir. Feminist olan yazar için vazgeçilmez unsur olan kadın teması, oyunda dört kadın karakterde vurgulanmıştır. Bu karakterler *Ixmucane* (Daykeeper-Anlatıcı/Kâhin), mısır bitkisi tanrıçası *Maize God*, Kızıl Kadın *Ixquic* ve haberci baykuş *Tecolote*'dir. Kadın karakterler, her zaman bir işbirliği içinde yer alır ve olayların yönünü olumlu yönde değiştiren cesur varlıklardır. Tanrıça *Ixmucane* (Goddess of the Earth), mısır bitkisi ile özdeşleştirilmiştir ve bereketi, üretimi simgeleyen kadındır. Aynı zamanda oyunun en başında geçmişe ait bilgiler paylaşan Anlatıcı/Kâhin'dir. Mısır bitkisini öğütmeyi o başarabilmiş, erkek tanrıların defalarca teşebbüste bulunup da başarısız olduğu insan yaratma eylemini, mısır bitkisi kullanan *Ixmucane* başarılı hale getirmiş, yeryüzüne insanoğlunu sunmuştur. *Ixmucane*'in elinde hüner, yüreğinde umut ve yardımsever bir kişiliği vardır. Aileyi bir arada tutan anaçlığı, geleceği önceden gören kâhinliği, onu güçlü karakter yapar. Öte yandan diğer kadın karakter mısır bitkisi tanrıçası *Maize God*, yaşamı ve bereketi simgeleyen, hem oyunda hem de Maya kültüründe önemli yer tutan kadındır. Mısır bitkisi yaşamdır ve onu koruyan, insanlara besin olarak sağlayan da bu mitolojik tanrıçadır. Oyunda *Ixquic*'in *Ixmucane*'in gelini olduğunu kanıtlamasını sağlar,

piramitin tepesinde durup ağızından mısır saçır. Yeryüzü dünyasına ve tanrılara bereket getirir.

Yazarının oyunda yer verdiği kadın karakter Kızıl Kadın Ixquic, bir Chicana kadını simgeler. Ixquic, baskıcı babası Patriarchal Pus'ın otoritesi altında büyütülmüştür. Hunahpu'nun elinin üzerine tükürüğünü bırakmasıyla hamile kalan Ixquic'in beyaz babası ve amcası, bu olayı "ihamet" olarak görürler çünkü Hunahpu beyaz olmayanların yaşadığı yeryüzü dünyasındandır ve Xibalbalı bir kızı hamile bırakmıştır. Yazar, bu örnekle hem baskıcı ataerkil topluma hem de ırkçı beyazlara eleştiri getirir. Ixquic Tecolote'yi ikna ederek yeryüzü dünyasına çıkar ve melez ikizleri doğurur. Bir Chicana kadını simgeleyen Ixquic, diğer nesillere can verir. Dördüncü kadın karakter haberci baykuş Tecolote, Xibalba'nın Ölüm Tanrıları tarafından aşağılanan, onların emirleri ne olursa olsun yerine getirmek zorunda kalan, her işte kullanılan, itiraz etmesi kabul edilmeyen ezik kadındır. Ixquic'i öldürmekle görevlendirilse de bunu yapmaz ve melez ikizleri doğurması için Ixquic'in yeryüzü dünyasına çıkmasına yardımcı olur. Ixquic, ona söz verdiği gibi Tecolote'nin de yeryüzü dünyasında özgür olmasını sağlar. Moraga her zaman eleştirdiği baskıcı erkek ve ezilen kadın örneğini Tecolote karakteri ile göstermiştir. Oyun boyunca kadın karakterler işbirliği içinde olup birbirlerinin hayatlarını kurtarırlar.

Moraga, oyunun 11. sahnesinde sonsuzluk temasını vurgulamıştır. Tecolote, sonsuzluğa doğru uçarak gider ve özgürlüğüne kavuşur. Kahraman İkizler ve anneleri Ixquic, piramidin tepesinde bir araya gelirler. Ixquic'in onlara başlık takmasıyla değişim geçirirler ve Ay ile Güneş olurlar. Anneleri Ixquic ise Ay'ın değişen evrelerindeki ışık olacaktır. Melez İkizler ve Chicana kadını simgeleyen Ixquic, sonsuza kadar varolacaktır. Moraga, dönüşüm mitindeki üç melez karakteri yüceltmıştır. Dünyevi varlıkken semavi varlığa dönüşen Ixquic, Hunahpu ve Ixbalanque, yıldızlar arasında sonsuza dek var olacak, yeryüzüne ışık saçacaklardır. Ixquic ve oğulları Chicano/a halkını temsil ettiklerinden, yazar Chicanoların sonsuza kadar var olacaklarını vurgulamıştır.

Yazar, *Popol Vuh*'ta yer alan tanrılar, doğumlar, ölümler, kahramanlar, semavi varlıklar, yolculuklar, yeryüzünün ve insanoğlunun yaratılışı, kadının bereketli varlığı, yeniden canlanma gibi birçok kültürün mitlerinde karşılaştığımız evrensel temalara

oyunun tüm sahnelerinde yer vermiştir. Oyunun 12. ve son sahnesinde Ixmucane'in insanođlunu mısır bitkisinden yaratmayı başararak insan varlığını yeryüzüne bahşetmesi, tanrıları çok mutlu eder. Böylece kutsal bitki mısırdan yapılan insanlar çođalacak ve tanrılarına şükredecektir. Moraga, Quiche Maya kabilesinin ilk dört insanı yaratıldıktan sonra her birinin kendi dili ve kendi toprađında çođalmasını isteyen tanrılar aracılığıyla, evrensel mesajını iletmiş olur. İnsanlar farklı kültürler olarak farklı yönlerle dađılacaklardır fakat özünde mısır bitkisi yani mutluluk, bereket, kutsallık vardır. Son sahnede Ixpiyacoc, Cucumatz, Ixmucane ve dansçıların bir araya gelerek şarkılar söylemesi ve dans etmesi, birlik ve beraberliđi simgeler. Oyunun en başında yer alan *Anlatıcı*, en sonunda da yer alır ve binlerce yıl önceki mitlerin bu şekilde mutlu sonlandıđını ifade eder. Çađdaş bir *Anlatıcı* olan Moraga da oyunu sonlandırmış olur.

Çokkültürlü ve çokdilli oyun *Heart of the Earth*'te, aynı zamanda şair olan Moraga, şiirsel bir dil kullanarak mitlerin kadim zamanlardaki etkisini yaratmayı başarmıştır. Sonuçta kadim kültürlerin mitlerini günümüze uyarlayarak geçmiş ve şimdi arasındaki bađları sahneleyen sanatçı Moraga, Kızılderililerin çađdaş sözcüsü ve anlatıcısı olmuştur.

KAYNAKÇA

- Arrizón, A. (2000). "Mythical Performativity: Relocating Aztlán in Chicana Feminist Cultural Productions". *Theatral Journal*, 52(1), 23-49.
- Beşe, A. (2006). "Chicano Theater and Luis Valdez's Mitos", *JAST: Journal of American Studies of Turkey*, 23, Special Chicano Issue, 105-119.
- Bingham, A. (2010). *South and Meso-American Mythology A to Z*. Second Edition Revised by Jeremy Roberts. USA: Chelsea House Publishers.
- Bigsby, C.W.E. (1988). *A Critical Introduction to Twentieth Century American Drama Volume Three*. UK: Cambridge University Press.
- Büken, G. (2007). "Quetzalquatl Soyunun Yaşayakalı: Aztlán'dan Frontera'ya Mejicanolardan Meksika Kökenli Amerikalılara". *Bir Zamanlar Amerika –II Doğu Batı Düşünce Dergisi*, (42), 11-33.
- Chasteen, J. C. (2012). *Latin Amerika Tarihi: Kanla ve Ateşle Yoğrulmuş Toprakların Öyküsü*. (Çev. Ekin Duru). İstanbul: Say Yayınları.
- Dell, C. (2012). *Mitoloji: Hayali Dünyalara Eksiksiz Rehber*. (Çev. Nurettin Elhüseyni). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Garza, R. (1976). *Contemporary Chicano Theatre*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame Press.
- Hebebrand, C. M. (2004). *Native American and Chicano/a Literature of The American Southwest, Intersections of Indigenous Literature*, London & New York: Routledge.
- Huerta, J. (1989). *Necessary Theater: Six Plays About the Chicano Experience*. Houston: Arte Publico Press
- Huerta, J. (2000). *Chicano Drama: Performance, Society and Myth*. UK: Cambridge University Press.
- Kanellos, N. (t.y) "Brief History of Hispanic Theater in the United States". *Handbook of Hispanic Cultures in the United States: Literature and Art*. 248-267. Erişim Tarihi: 5 Mart 2013. <http://www.latinoteca.com/latcontent/repository/free-content/Literature%20-%20Art/Brief%20History%20of%20Hispanic%20Theater>
- Leeming, D. A. (1990). *The World of Myth*. New York: Oxford University Press.

- Leeming, D.A. (2010). *Creation Myths of the World*. USA: Greenwood Publishing Group ABC-CLIO, LLC.
- Littleton, C. S. (2002). *Mythology: The Illustrated Anthology of World Myths & Storytelling*. San Diego, California: Thunder Bay Press.
- Lynch, P. A. (2004). *Native American Mythology A to Z*. USA: Facts On File.
- Marriot, A., Rachlin, C. K. (2003). *Kızılderili Mitolojisi*. Ankara: İmge Kitapevi
- Martinez, E. C. (2001). "Maya Themes in U.S. Latino-Chicano Literature" San Jose State University Scholar Works, *National Association for Chicana and Chicano Studies Annual Conference*. Paper 13. (ss.147-157)
- Maufort, M. (2010). *Labyrinth of Hybridities: Avatars of O'Neillian Realism in Multi-ethnic American Drama (1972-2003)*. Germany: Peter Lang Press.
- Mayorga, I. (2001). "Homecoming: The Politics of Myth and Location in Cherrie L. Moraga's *The Hungry Woman: A Mexican Medea* and *Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*". Cherrie Moraga. *The Hungry Woman: A Mexican Medea and Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*. USA: West End Press, 155-165.
- Moraga, C. (2001). *The Hungry Woman: A Mexican Medea and Heart of the Earth: A Popol Vuh Story*. USA: West End Press.
- Nostrand, R. L. (1975). "Mexican Americans Circa 1850" *Annals of Association of American Geographers*, 65(3), 378-390.
- Oliver-Rotger, M. A. (2003). *Battleground and Crossroads: Social and Imaginary Space in Writings by Chicanas*. Amsterdam-NewYork: Rodopi Press.
- Pérez-Torres, R. (1995). *Movements in Chicano Poetry: Against Myths, Against Margins*. UK: Cambridge University Press.
- Ramirez, E. C. (2000). *Chicanas/ Latinas in American Theatre: A History of Performance*. USA: Indiana University Press.
- Ramírez, E. C. (1990). "Mexican-American Theater". *Handbook of Texas Online*. Erişim Tarihi 02 Mart 2013, <http://www.tshaonline.org/handbook/online/articles/kkmvs>.
- Ramirez, L. E. (2008). *Encyclopedia of Hispanic-American Literature*. USA:Facts on File Publishing.

- Read, K.A, Gonzalez, J. J. (2000). *Mesoamerican Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs of Mexico and Central America*. USA: Oxford University Press.
- Rosenberg, D. (1994). *World Mythology: An Anthology of the Great Myths and Epics*. USA: NTC Publishing Group.
- Schomp, V. (2010). *The Ancient Maya*. New York: Benchmark Books Marshall Cavendish.
- Schuman, M. A. (2001). *Mayan and Aztec Mythology*, USA: Enslow Publishers.
- Shank, T. (1974). "A Return to Mayan and Aztec Roots: At the Chicano and Latin American Festival" *The Drama Review: TDR Indigenous Theatre Issue*, 18(4), 56-70.
- Sobek, M. H. (1992). "Hispano/Chicano Colonial Literature of the Southwest: Ideological Constraints in Reuniting a Literary Heritage" *Pacific Coast Philology*. 27 (1/2). 29-36.
- Taube, K. (1995). *Aztec and Maya Myths*. UK: British Museum Press.
- Tedlock, D. (1986). *Popol Vuh: The Definitive Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life And The Glories of Gods And Kings*. USA: Simon & Schuster, Inc.
- Tekin, İ. B. (2012). *Myths of Oppression: Revisited in Cherrie Moraga's and Liz Lochhead's Drama*. Stuttgart: Ibidem-Verlag.
- Tekinay, A. (2004). *Contemporary American Drama: 1960-2000*. İstanbul: Boğaziçi University Press.
- Thompson, J. E. (2002). "The Meaning of Maize for the Maya" Gilbert M. Joseph, Timothy J. Henderson (Ed.). *The Mexico Reader: History, Culture, Politics*. USA: Duke University Press. (86-91).
- Townsend, R. F. (2007). *Aztekler*. (Çev. Meltem Özdemir). Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Wells, E. C., Mihok, L. D. (2010). "Ancient Maya Perceptions of Soil, Land, and Earth". Edward R. Landa, Christian Feller (Ed.). *Soil and Culture* (ss.311-322). Dordrecht Heidelberg London New York: Springer.
- Wiley, C. (1998). "Teatro Chicano and the Seduction of Nostalgia". *The Society for the Study of Multi-Ethnic Literature of the United States (MELUS)*, 23(1), 99-115.