

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

770084

Mümin HAKKIOĞLU

110084

LADİNİ DRAMANIN DOĞUŞUNDA
GORBODUC ÖRNEĐİ

T.C. YÜKSEKÖĐRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Prof. Dr. FEHMİ EFE

ERZURUM – 2002

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu çalışma Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalı'nın İngilizce Öğretmenliği Bilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Fehmi EFE

Danışman / Jüri

Doç. Dr. İbrahim YEREBAKAN

Jüri

I. Yerebakan

Yrd. Doç. Dr. Mehmet TAKKAÇ

Jüri

M. Takkaç

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

Yukarıdaki imzalar, adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

V. Başçı

Doç. Dr. Vahdettin BAŞÇI

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

	SAYFA NO
ÖZET	IV
ABSTRACT	V
ÖNSÖZ	VI
KISALTMALAR	VII
GİRİŞ	1
I. BÖLÜM	5
KİLİSE DRAMASI	5
1.1. Kilise Dramasının Doğuşu	5
1.2. Paskalya Quem Quaeritis'i	6
1.3. Noel Quem Quaeritis'i	11
1.4. Kilisede Oynanan Mucize ve Gizem Oyunları	15
1.5. Kilisenin Oyunlara Yönelme Nedenleri	17
1.6. Oyunların Kilise Dışına Çıkması	18
II. BÖLÜM	20
LADİNİ DRAMANIN DOĞUŞU	20
2.1. Gediklerinin Doğuşu	20
2.2. Gediklerin Yapısı ve Oyunların Sorumluluğunu Üstlenmeleri	21
2.3. Latince'den Anadile Geçiş	22
2.4. Oyunlara Gösterilen Tepkiler	22
2.5. Oyunlarda Zaman Değişimi	25
2.5.1. Corpus Christi Yortusu	25
2.6. Oyunların Paylaşımı	26
2.7. Oyunculara Yapılan Ödemeler	27
2.8. Kostüm Harcamaları	28
2.9. Oyunların Sahnelenmesi	28

2.10. Zincirlemeler	30
2.10.1. York Zincirlemesi	31
2.10.2. Chester Zincirlemesi	38
2.10.3. Towneley Zincirlemesi	42
2.10.4. Coventry Zincirlemesi	53
2.10.5. Zincirlemelerde öne çıkan ladini öğeler	48
2.11. Tinsel Oyunlar.....	49
2.11.1. Kilise vaazları	49
2.11.2. İlk tinsel oyunlar	51
2.11.2.1. Yaşam Gururu.....	53
2.11.2.2. İnsanlık	53
2.11.2.3. Direşme Kalesi.....	54
2.11.2.4. Herinsan	55
2.11.3. Bir geçiş oyunu: Görkem.....	57
2.12. Kilisenin Düşüşü	58
2.13. Ara Oyunlar.....	59
2.13.1. John Rastell ve Dört Öge Oyunu	60
2.13.2. John Heywood	62
2.14. Mezhep Çatışmaları	66
2.14.1. Kral John	66
2.14.2. Üç Sınıfın Hoş Bir Yergisi	68
2.14.3. Respublica	69
2.15. İngiliz Komedyasının Kaynakları	70
2.15.1. Palavracı Ralph	71
2.15.2. Gurton Nine'nin İğnesi	72
2.16. İngiliz Tragedyasının Kaynakları	73
III. BÖLÜM	75
GORBODUC	75
3.1. Yapıt Üzerine.....	75
3.2. Konunun Kaynağı.....	76
3.3. İlk İngiliz Tragedyası: Gorboduc	77

III

3.4. Karakterler	87
3.5. Özgünlüğü ve Etkilendiği Yerler	88
3.6. İletiler	90
3.7. Denge Ögesi	92
3.8. Mitolojik Göndermeler	93
3.9. Gorboduc'ın Kral Lear'e Etkisi	94
SONUÇ	97
KAYNAKÇA	99
ÖZGEÇMİŞ	102



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

LADİNİ DRAMANIN DOĞUŞUNDA GORBODUC ÖRNEĐİ

Mümin HAKKIOĐLU

Danışman: Prof. Dr. Fehmi EFE

2002 – SAYFA:102

Jüri : Prof. Dr. Fehmi EFE

: Doç. Dr. İbrahim YEREBAKAN

: Yrd. Doç. Dr. Mehmet TAKKAÇ

Bu çalışmada, ortaçağ dramının ladinileşmesi ve bu süre içinde oyunların geçirdiđi deđişim evreleri incelenmektedir.

Üç ana bölümden oluşan bu çalışmada birinci bölüm, kilise dramının biçimlenişine ayrılmıştır. Bu bağlamda konuyla ilgili İncil’de geçen metinler verilerek ilk gösterimlerle bu metinler arasındaki ilişki gösterilmeye çalışılmıştır. İkinci bölümde, kilisede doğan ve gelişen ortaçağ tiyatrosunun nasıl ladinileşmeye başladığı ve kilise merkezli öğelerden nasıl arındığı konu edilmiştir. Oyunların uzamsal ve zamansal deđişimi anlatılmış, anadile geçiş evreleri incelenmiştir. Mucize ve gizem oyunlarındaki konusal deđişimi yansıtabilmek için günümüze kadar gelen İngiliz zincirlemelerinden örnekler verilmiştir. Vaazlarda ve bunların sonucu ortaya çıkan tinsel oyunlarda, ara oyunlarda ve mezhep çatışmalarında kullanılan oyunlarda da aynı yöntem izlenmiştir. Bu yönde örnek verilebilecek en önemli oyunlar ele alınmıştır. Üçüncü ve son bölümdeyse daha önceki iki bölümde anlatılan deđişimlerin bir sonucu olarak Thomas Sackville ve Thomas Norton’un birlikte yazdıkları Gorboduc adlı oyun incelenmiştir.

ABSTRACT

MASTER THESIS

GORBODUC EXAMPLE IN THE RISE OF SECULAR DRAMA

Mümin HAKKIOĞLU

Supervisor: Prof. Dr. Fehmi EFE

2002 – PAGE: 102

Jury : Prof. Dr. Fehmi EFE

: Assoc. Prof. Dr. İbrahim YEREBAKAN

: Assist. Prof. Dr. Mehmet TAKKAÇ

This study deals with the secularisation of medieval drama and change phases within this period.

It consists of three main chapters. The first chapter is about the formation of the church drama. In this context, the relation between the first plays and the texts in Bible is studied. In the second chapter, secularisation of the medieval drama and its purification from the church-centered elements are discussed. In connection with this, place and time changes in plays are explained and the transition phases to vernaculars are studied. In order to reflect the changes in subjectmatter, some examples from English cycles are presented. In homilies and so in moralities, in interludes and in the plays of religious conflicts the same method is pursued. In this sense, the most important plays are examined. In the third and the last chapter, as a result of the changes explained in previous chapters the play, Gorboduc, written together by Thomas Sackville and Thomas Norton is studied.

ÖNSÖZ

Bugün tiyatroya giden kaç kişi, o görkemli ve teknolojik olanaklarla donatılmış tiyatro salonlarında ve şatafatlı dekorlar arasında rahat koltuklarına gömülüp oyunların tadını çıkararak izlerken, sahnelenen oyunun aslında koskoca tarihsel bir sürecin sonucu olarak ortaya çıktığının farkındadır?

Dram sanatının günümüzdeki şeklini alıncaya dek geçirdiği değişimler iyi bilinirse bugün sahip olunanlar daha iyi değerlendirilebilir. Böyle bir yaklaşımla, geçmişte yaşananlar bizler için birer öykü olmaktan çıkarak varlığımızı anlamlandırmak için neler yapabileceğimize dair çıkarsamalar sunan bir güce dönüşür. Özellikle ortaçağın kilise egemen dünyasında biçimlenen Avrupa tiyatrosunun ladinileşmesi sürecinde yaşananlar bu anlamda büyük önem taşır. Bu çalışma, işte bunları açıklığa kavuşturma çabası olarak IX. yüzyılın sonlarına doğru kilise törenleriyle perdelerini aralayan tiyatronun zaman içinde dini havadan sıyrılarak nasıl ladinileştiğini konu edinmektedir.

Bu çalışmamda desteğini ve ilgisini benden esirgemeyen, bilimsel yaklaşım alanında kendilerinden çok şey öğrendiğim değerli hocam Prof. Dr. Fehmi Efe'ye en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Yaşadığım yoğunluk nedeniyle birlikte geçirmemiz gereken zamandan çaldığım ve kendilerine gereken ilgiyi gösteremediğim için anne ve babamdan özür diliyorum. Buna karşın hoşgörülü davranarak içinde bulunduğum koşulları anlayışla karşıladıklarından dolayı kendilerine bir de teşekkür borcum var. Ayrıca beni kırmayıp yazım ve düzeltmelerde tereddütsüz yardım ellerini uzatarak, her zaman olduğu gibi, şaşmaz dostluklarını bir kez daha gösteren sayın Mehmet A. Akıncı'ya ve sayın Yusuf Ziya Yılmaz'a, bilgisayar ortamında karşılaştığım sorunlarda kendi işini bırakarak yardımına koşan sayın Şenol Gürsoy'a çok teşekkür ederim.

KISALTMALAR

Agy.	Adı geen yapıt
A.Ü.	Ankara Üniversitesi
Çev.	Çeviren
Ed.	Edisyon
S.	Sayfa
İ.Ü.	İstanbul Üniversitesi



GİRİŞ

İsa'dan sonra VI. yüzyılda Avrupa tiyatrosu, perdelerini indirir ve bir bekleme sürecine girer. IX. yüzyılın sonlarına doğru Ortaçağ Tiyatrosu'nun temelini oluşturacak kilise törenlerindeki dramatik etkinlikler, kendilerine yer buluncaya dek sürecek olan bu durağanlık döneminden önce Roma Tiyatrosu'nun izleri görülür. İngiliz tiyatrosuna sonraki yıllarda büyük ölçüde örnek oluşturacak bu tiyatrodaki kan, dehşet ve intikam dolu oyunlar önemli bir yer tutar. Özellikle tragedyada dalında imparator Neron'un hocalarından Seneca'nın yapıtları, kanlı sahnelerin kol gezdiği, dehşetin tüm çıplaklığı ile sergilendiği oyunlardır. Ancak Seneca'nın bu oyunları oynanmak için değil okunmak için yazmış olduğu bilinmektedir. Komedi dalında ise Terrentius ve Plautos öne çıkan yazarlardır. Bu üç yazarın değeri Rönesans döneminde daha iyi anlaşılacak ve o dönemin yazarları üzerinde bırakacakları etkilerle kimi zaman çevrilerek, çoğu zaman da taklit edilerek yeniden tarih sahnesinde yerlerini alacaklardır.

Roma Tiyatrosu, ne denli Yunan Tiyatrosu'nun devamı olmayı istemiş olsa da gelişen olaylar, farklılaşan eğlence türleri bunu olası kılmaz. Çünkü bu tiyatro II. yüzyılla birlikte temel özelliklerini, havasını ve rengini kaybetmeye başlar. Gerçek dramatik etkinlikleri ortadan kaldıran, gladyatörlerin ölümcül dövüşlerini andıran kanlı gösteriler ve bu gösterilere halkın ve yöneticilerin yoğun ilgisi, Roma Tiyatrosu adına büyük bir şanssızlık sayılabilir. Memet Fuat o dönemin havasını şöyle anlatır:

Tiyatro küçük bir stadyum sanki. On beş bin kişi, belki daha fazla, durmadan bağırıyorlar. İki de bir yükselen heyecan çılgınlıkları sahneye yöneltiyor. Upuzun bir sahne. Yüksek, süslü duvarlarla çevrili. Sütunlar, girintiler, çıkıntılar, heykeller, oymalar. Seyircilerin oturdukları yerin üzeri gene açık, ama sahnenin üzeri kapalı. Heyecanın nedeni sahnede dövüşen iki adam, ölümüne dövüşüyorlar. Hayır, gladyatör değil bunlar. Bu bir oyun. Tiyatro oyunu. Dövüşenlerde oyuncular. Birinin ölmesi gerekiyor. Gerçekten ölecek. Gladyatör kavgalarına alışmış bir seyirci topluluğu taklit ölümlere katlanamaz. Ölecek oyuncu biliyor öleceğini. Maskesinin arkasında ter döküyor, bütün vücudu titriyor korkudan. Bir yolunu bulsa, o öldürecek karşısındakini, ya da kaçacak. Ama karşısındaki kendinden kat kat üstün bir kavgacı, öldüremez ki! Sonra kaçmak da kolay değil; üstelik kaçarken yakalanınca sadece ölüme katlanılmıyor, işkence de var. Seyirciler durmadan bağırıyor, isteklendirmeye, coşturmaya çalışıyorlar kavgacıları. İnsanın ezilmesinden, acı çekmesinden, öldürülmesinden hoşlanıyor bu seyirci, öyle olması isteniyor bu seyircinin... Romalı bütün gününü bedava gösterilerde geçiriyor. Evet, bedava.¹

¹ Memet Fuat, *Tiyatro Tarihi*, (İstanbul: MSM Yay., 2000), s. 54.

Eğlenceler salt bu tür cinayetlerle sınırlı kalmaz. Açık saçık gösteriler de tiyatro adına sahne alır, bedenleri ince tüllerle kaplı çıplak kadınlar gösteriler yaparak cinsel istekleri kabarmış kalabalığı tatmin etmeye çalışır. Tiyatroyla hiçbir bağı bulunmayan bu kanlı ve uygunsuz eğlence türleri, gerçek oyunların yaşatılmasını olanaksız kılar; sahneler bir bakıma arsız kadınların kendilerini pazarladığı, fahişelik için paravan olarak kullanılan ortamlara dönüşür. Kısacası, dramatik etkinlik adına sahne alan, insan onuruna ve toplumsal etiğe uygun düşmeyen gösterilerin sayısı olabildiğince artar. Bu gösterilerde, rol alan kişiler yöneticilerin ve halkın gözünde pek değerli değildir. Hiçbir toplumsal konumu ya da çıkarı olmaksızın salt insanları eğlendirmek ve oyalama görevini yerine getirmek için sahneye çıkan bu oyuncular, Eski Yunan'daki kadar önemsenmez. Roma'nın kendi toplumsal yapısı içinde buna pek gerek de yoktur olanak da. Çünkü, oyuncuların çoğu köleler ya da azatlı kölelerdir² ve bu kölelerin hepsi erkektir. Roma Tiyatrosu'nda kadınların görünmeye başlaması, oyunların yozlaşmasından sonradır.

Günümüzde stadyumlara doluşan kalabalık için futbol ne anlam ifade ediyorsa, o dönemin insanları için de bu tür gösteriler aynı anlamı taşır. Bugün yöneticilerin futboldan beklentileri neyse, o zamanda da benzer amaçlara bu eğlence türleriyle ulaşmaya çalışılır. Kesinlikle tiyatro demilemeyecek bu etkinlikler, halkın boş zamanlarını doldurur ve devlet sorunlarıyla ilgilenmekten onları alıkoyar. Yönetici sınıf ise bütün tinsel ve toplumsal olumsuzluklarına karşın, bilinen nedenlerle, halkın kaba ve ilkel duygularını okşayan bu tür eğlencelere göz yumar. Yani bir bakıma, insan hayatını ve etiğini kendi siyasi geleceklerine feda ederler.

İnsanlığa hiçbir katkısı olmayan, hiçbir öğretici yanı bulunmayan, tümüyle izleyicinin duygularına eğilen, kışkırtıcı öğelerin bolca kullanıldığı, eğlence adına düzenlenen bu kokuşmuşluğa ilk tepki, o zamanlar daha yeni kuvvet bulmaya başlayan, kilise çevresinden gelir. Hıristiyanlığın giderek yayılması ve gücünü giderek yaygınlaştırmaya başlamasıyla ahlaksızlığın her türüne cephe alan kiliseden bu tür gösterilere karşı sesler yükselmeye başlar. İlk olarak din adamlarının, ardından da pazar ve yortu günlerinde halkın, oyun sanılan bu tür şeyleri izlemeleri yasaklanır. Bir Hıristiyan'ın oyuncu olamayacağı, bir oyuncuyla evlenemeyeceği, aksi halde dinsiz sayılarak afroz edileceği ilan edilir. Kadınların erkek kılığına, erkeklerin kadın kılığına girmesine ya da birbirlerinin elbiselerini giyerek gösteri

² O dönemin en ünlü oyuncularından olan Rocheus, aslında özgürlüğünü sonradan kazanan azatlı bir köledir.

yapmalarına şiddetle karşı çıkılır. Tanrı'nın yasakladığı bu çirkin işlerden uzak durulmasının gerektiği anlatılır. Öte yandan, kadın oyuncularını bir kez bile olsa çıplak görebilmek için gösteri alanına akın eden izleyicinin, istekleri yerine getirilmediğinde kaba kuvvete başvuracak kadar gözü dönmüş bir topluluk olduğu düşünülecek olursa tinsel yozlaşmanın boyutları daha kolay anlaşılır ve kilisenin tepkileri daha iyi anlamlandırılır.

IV. yüzyılla birlikte kilise, devlet yönetiminde oldukça etkin bir konuma ulaşır. Din adamlarının yöneticiler üzerinde kurdukları baskı, çok geçmeden meyvelerini verir ve gösterilerin sayısında büyük bir azalma olur. Ancak bu etkinliklerin tümüyle ortadan kalkması için biraz daha zaman geçmesi gerekecektir. Koşullar iyice olgunlaşacak, oyunların siyasi yönüyle ilgili dayanak noktaları birer birer ortadan kalkacak ve oyunlar savunmasız kalacaktır.

Bu tiyatro, Germenlerin gelişiyle son dayanaklarını da yitirir. İşgalden sonra Roma'dan kalan hiçbir şeye hoşgörü göstermeyen bu barbar istilacıların sert tutumlarından tiyatro da büyük ölçüde etkilenir. Roma Tiyatrosu, bir süre sonra varolan bütün kurumlarıyla birlikte tarihe karışır. Bu darbe geldiğinde, zaten gerçek tiyatronun izleri çoktan silinmiştir. Yazınsal değeri olan oyunların yerini yukarıda sözü edilen gösteri türleri ve kaba güldürüler almıştır.

VI. yüzyıldan X. yüzyıl başlarına kadar geçen süre içinde ciddi bir dramatik etkinlikten söz etmek olası değildir. Ancak işgalden hemen sonra kıtaya dağılan ve öteki bölgelerdeki meslektaşlarıyla buluşarak etkinliklerini sürdüren oyuncular olduğu bilinmektedir. Sonradan *toplumun baş belaları* olarak nitelenen *Jongler* ya da *Joculator* adı verilen gezgin oyuncular, *scop* denilen halk ozanları ve toplumsal hayatta önemli izler bırakan *minstrel* denilen kişiler mesleklerini sürdürürler. Bunlardan bazıları hayatlarını saraylarda, zengin ya da soylu kimselerin evlerinde çalışarak; bazılarıysa gezerek, köy köy kasaba kasaba dolaşp, insanları eğlendirerek kazanır. Kimi zaman savaşlar üzerine şarkılar yaparlar; bu savaşlarda destekledikleri tarafın önde gelenlerini, kahramanlarını över, karşı tarafı ise küçültücü sözlerle acımasızca yererler. Schelling ortaçağlardaki *minstrel* karakterine daha geniş bir tanımlama yaparak şöyle bir açıklamada bulunur:

Ortaçağlardaki minstrel, özgün bir şair ya da müzisyenden, bir dansçıya, bir taklitçiye, bir hokkabaza ya da bir soytarıdan, kralın asil bir hizmetkarına, meyhaneden meyhaneye dolaşan

yırtık pırtık elbiseler içindeki bir gezgine kadar her şeyi içine alır. Yaptığı şeyler ise koşullara göre, ciddi ya da alaycı, sanatsal ya da sıradan şeyler olarak değişiklik gösterebilir.³

Gizil olarak dramatik öge barındıran bir başka etkinlik türü ise halk şenlikleridir. Eğlencenin bol olduğu bu şenlikler, her kesimden insanı bir araya getirir, genellikle mevsimlik olarak düzenlenirdi. Toplumsal katılımın oldukça geniş olduğu bu şenlikler, bahar ya da hasat toplama dönemlerinde yapılırdı. Bugün elimizde neler yapıldığı ve nasıl yapıldığı konusunda ayrıntılı bilgi bulunmayan bu tür etkinliklerin, kilise dramasına kadar oldukça önemli bir boşluğu doldurduğu bilinmektedir.

İlginçtir, Avrupa'da tiyatronun yeniden doğuşu, yine oyunlara karşı son derece sert bir tutum takınan ve yok etmek için bütün gücüyle çalışan kilise eliyle gerçekleşir. Roma döneminde tiyatroya tinsel nedenlerle savaş açan kilise, gün gelecek, kin kustuğu bu düşmanını kendi bağrından çıkaracak ve kendi amaçları için kullanacaktır. Kilise törenlerinin özünde zaten varolan dramatik öğeler, yavaş yavaş gelişecek, önce kilise içinde yer alan gösterilere dönüşecek, ardından zamanla kilise avlularına, oradanda kasabalardaki pazar yerlerine inecek ve ladinleşme süreci başlayacaktır. Halkın yoğun ilgisiyle birlikte daha da genişleyerek mucize ve gizem oyunlarından, ibret oyunlarına; ara oyunlardan (interlude), tragedyalara ve komedyalara giden yol açılacaktır.

³ Felix E. Schelling, *Elizabethan Playwrights*, (London: Harper and Brothers, 1925), s. 1.

I. KİLİSE DRAMASI

1.1. Kilise Dramasının Doğuşu

VI. yüzyılda Germanler'in Roma'yı işgal etmelerinin ardından Avrupa tiyatro hayatında karanlık bir dönem yaşanır. Tüm etkinlikler kaldırılır, bu sanat bir anlamda yok edilir. X. yüzyıla kadar dram çizgisinde değerlendirilebilecek hiçbir etkinlik görülmez. Ortaçağlarda dramatik etkinlikler yeniden gündeme geldiğinde ise bırakılan yerden başlanmaz. Sözü edilen Ortaçağ Tiyatrosu kendinden önceki Yunan ya da Roma Tiyatroları'ndan hiçbir şekilde yararlanmaz. Gelişimiyle, zaman içerisinde gösterdiği değişimlerle, her şey yeni baştan ve daha önceki birikime bakılmadan şekillenir.

Ortaçağdaki dramatik etkinliklerin çıkış nedenlerine, oyunların ilk dönemlerde oynandıkları ortamlara ve zaman dilimlerine, oyunlarda kullanılan dile ve oyuncuların kimliklerine bakıldığında, hepsinin ortak bir özelliği olduğu gözden kaçmaz: Hepsi de dini bir renk, dini bir kimlik taşımaktadır. Ortaçağ Tiyatrosu'nun temellerini oluşturacak kilise kaynaklı bu renk, ilk tonlarını IX. yüzyıl sonlarına doğru göstermeye başlar. Bu yüzyıl itibarıyla ortaya çıkan öğeler tümüyle kilise ürünüdür. Hayatın hemen hemen her evresinde oldukça önemli roller üstlenen kilise, teatral açılımlara da farkında olmadan el atar. Tiyatronun insan hayatına girmesinde ve gelişmesinde gördüğümüz din ile dram sanatı arasındaki gizemli bağ bir kez daha, fakat bu kez Katolik Kilisesi'nin törenleriyle kendini gösterir. Roma döneminde oyunlara karşı çok sert tutumuyla bilinen dini çevrelerin, sonradan tiyatroya yeniden hayat verecek kaynağın ta kendisi olması yazgının bir oyunu olarak yorumlanabilir.

Kilisede, Tanrı'ya ibadet etmek, ona karşı olan sorumlulukların gereğini yerine getirmek için bir takım törenler düzenlenirdi. Yıl içerisinde düzenlenen bu törenlere *liturgy*¹ denirdi. Bu törenler yortularda, Hıristiyanlık dini açısından özel gün ve haftalarda daha ayrıntılı olarak ele alınır ve daha titiz bir şekilde hazırlanırdı. Bunlar, öz itibarıyla dramaya çok yakın dururdu. İşte, gizil olarak bulunan bu dramatik öğeler, törenler sırasında düzenlenen etkinlikleri harekete geçirici güç olarak öne çıkar. Çünkü bu törenlerin düzenlenme nedenlerinin tarihsel bir arka planı vardır ve hepsi de birebir İsa'nın yaşamıyla ilintilidir. Bu törenlerden, Paskalya Yortusu'nda düzenlenenler tiyatro tarihi açısından son derece

¹ Bu ayınlerin liturgy olarak adlandırılmalarından dolayı kilise içinde gelişen dramatik etkinliklere Liturgical Drama denmiştir.

önemlidir. Bu konu üzerinde çalışan herkesin ortak görüşü şudur: Ortaçağ Tiyatrosu X. yüzyılın başlarında, Paskalya Yortusu'nda düzenlenen *Mass* törenlerinden doğmuştur.

Mass törenleri İsa'nın yaşamından kesitler sunmaktadır. Paskalya Yortusu'nda düzenlenen bu törenlerde, Paskalya'nın dönemselsel olarak ifade ettiği anlama uygun *antiphon*² biçiminde, *Introit* denilen ayinlere giriş ilahisi okunurdu. Belli bir melodiyile bir tarafın söylediklerine diğer taraf da aynı şekilde karşılık verir ve ilahi bu şekilde sürüp giderdi. Karşılıklı söylenen bu ilahiler, söyleşiye çok yakın durmaları nedeniyle dramatik bir özellik taşırdı. Yani tiyatro oyunları için gerekli olan öğelerden en azından birisi, bu yortu törenlerinde kesinlikle bulunurdu. Kilise, bu ilahilere o kadar ilgi gösterir, o kadar önem verir ki değişik yortularda söylenmek üzere ilahi derlemeleri bile hazırlar. Bu derlemeler *Antiphonarium* olarak bilinir. İlk *antiphonarium*, VI. yüzyılın sonlarına doğru Papa Büyük Gregorius'un hazırlamış olduğu derlemedir. Bu derleme, bütün Hıristiyan ülkelerde yaklaşık üç yüz yıl kullanılır ancak zamanla ihtiyacı karşılamada yetersiz kaldığı görülür.³ Çünkü kilise her bakımdan, Avrupa'nın Hıristiyanlıkla ilk tanıştığı yıllara göre, daha farklı özellikler kazanmıştır. İlk dönemlerdekiyle karşılaştırıldıklarında törenler uzamış, kilise binaları daha bir görkemli görünüm kazanmış, din adamlarının giysileri ve yaşam ölçünleri büyük oranda değişmiştir. Bu gibi değişimler, kilisenin kendini yenilemesine neden olur. İlk olarak, kilise müziği kendini yeniler ve eski derlemelerdeki ilahilerin başına, ortasına ve sonuna *neumae* denilen sesli harflerle örülü eklemeler yapılır. Yani, geleneksel öğeler genişletilerek uzatılır. Daha sonra bu seslere uygun sözler eklenir ve ortaya çıkan sözlü ve melodili bu eklemelere *trope*⁴ denilir.

Kilise dramasının doğuşunda bu tropların oldukça önemli bir yeri vardır. Paskalya Yortusu'nda, Mass törenine giriş ilahisi olarak eklenen ve karşılıklı söylenen *Quem Quaeritis* tropu, dini dramının kaynağını oluşturmasından ötürü bunların en önemlisidir.

1.2. Paskalya Quem Quaeritis'i

X. yüzyıldan önce Mass törenlerinde kutsanmış ekmek kullanılırdı. Törenlerde kullanılacak ekmek, Paskalya öncesindeki kutsal Cuma gününden (Good Friday) bir gün önce kutsanır ve İsa'nın mezarını simgeleyen yerin yanına konurdu. Bu işlem, bir şekilde IV. yüzyılda Kudüs'te haça yönelik yapıldığı söylenen bazı törenlerle ilişkilendirilir ve X.

² İki kişi, iki koro ya da ara sıra tek kişi ve koro arasında karşılıklı söylenen ilahiler.

³ İrfan Şahinbaş, *İngiliz Tiyatrosu Tarihi -I-*, (Ankara: Ankara Üni. Dil Tarih Coğrafya Fak. Yay. , 1950), s. 8.

⁴ Troplar zamanla o kadar artar ki sonunda tropların derlendiği, Troperia denen bir çok kitap yazılır.

yüzyılda kutsanmış ekmekle birlikte, *Haç*'ta koronun ortasında bulunan mezara bırakılmaya başlanır. Sonradan bu iki törene bir başka tören daha eklenir: *Haç*'ı Ziyaret. Bu üçüncü tören Paskalya'daki pazartesi günü sabah töreni sırasında yapılırdı ve *Quem Quaeritis* tropuyla başlardı. Ortaçağ Tiyatrosu üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan ve bu alandaki yetgin kişilerden sayılan E. K. Chambers, bu tropun X. yüzyılda Tutilo of St. Gall tarafından hazırlanmış olduğunu yazar.⁵ *Quem Quaeritis* sözleriyle başladığından dolayı aynı adla bilinen bu tropta karşılıklı olarak şunlar konuşulmaktadır:

I. KISIM *Quem Quaeritis in sepulchro, O Christocole?*

(*Mezarda kimi arıyorsunuz, ey Hıristiyanlar?*)

II. KISIM *Iesum Nazarenum crucifixum, O calelicolae.*

(*Nasıralı İsa'yı, ey göksel varlıklar.*)

I.KISIM *Non est hic, surrexit sicut praedixerat, Ite, nuntiate quia surrexit de sepulchro.*

(*O burada değil. Daha önceden söylendiği gibi yükseldi. Gidin anlatın, ölümü yenip yükseldiğini.*)

Konusunu, Üç Meryem'in İsa'nın mezarını ziyareti ve boş mezarda melekle karşılaşmalarını anlatan İncil'deki metinlerden alan bu tropta, ilk soruyu yönelten mezarda beklemekte olan melektir. Meleğe yanıt verenler ise üç kadındır. Bu trop sahnelenirken genellikle kilise korusu ikiye ayrılır, bir taraf meleği diğer taraf ise kadınları temsil ederdi.

Quem Quaeritis, ele aldığı konu itibariyle yaşayan bir kesit sunar. İsa'nın çarmıha gerildikten sonra ölüme galip gelerek yeniden hayata dönüşünün anıldığı Paskalya Yortusu'nun anlamına tümüyle uygun düşen ve aynı konuyu, İsa'nın ölümü yenerek yeniden hayata dönüşünü ve yükselişini, işleyen bu trop doğal olarak dini dayanaklardan beslenir. Kaynağını, İsa'nın yeniden hayat bulmasıyla ilgili, İncil'de geçen metinlerden alır. Bu tropu besleyen olay Luka'da şöyle anlatılır:

Kadınlar haftanın ilk günü, sabah çok erkenden, hazırlanmış oldukları baharatları alıp mezara gittiler. Taşı mezarın girişinden yuvarlanmış buldular. Ama içeri girince Rab İsa'nın cesedini görmediler. Onlar bu durum karşısında şaşırıp kalmışken, şimşek gibi parıldayan giysilere bürünmüş iki kişi yanlarında beliriverdi. Korkuya kapılan kadınlar başlarını yere eğdiler. Adamlar ise onlara, "Diri olanı neden ölümler arasında arıyorsunuz?" dediler. "O burada yok,

⁵E. K. Chambers, *English Literature At the Close of The Middle Ages*, (London: Oxford Press, 1947), s. 5.

dirildi. Daha Celile'deyken size ne söylediğini anımsayın. İnsanoğlu'nun günahlı insanların eline verilmesi, çarpmıha gerilmesi ve üçüncü gün dirilmesi gerektiğini bildirmişti." O zaman İsa'nın sözlerini anımsadılar. Mezardan dönen kadınlar bütün bunları On birlere ve diğerlerinin hepsine bildirdiler. Bunları elçilere anlatanlar, Mecdelli Meryem, Yohanna, Yakup'un annesi Meryem ve bunlarla birlikte bulunan diğer kadınlardı. Ne var ki, bu sözler elçilere saçma geldi ve kadınlara inanmadılar. Yine de, Petrus kalkıp mezara koştu. Eğilip içeri baktığında keten bezlerden başka bir şey görmedi. Olay karşısında şaşkına dönmüş bir halde oradan uzaklaştı.⁶

Söz konusu olay Yuhanna'da bazı küçük değişiklikler dışında benzer şekilde geçmektedir. Luka'daki metinle koşutluk gösteren Yuhanna'da İsa'nın hayata dönüşü şöyle anlatılır:

Haftanın ilk günü erkenden, ortalık daha karanlıkken Mecdelli Meryem mezara gitti. Taşın mezarın girişinden kaldırılmış olduğunu gördü. Koşarak Simun Petrus'a ve İsa'nın sevdiği öbür öğrenciye geldi. Onlara, "Rabbi mezardan almışlar, nereye koyduklarını da bilmiyoruz" dedi. Bunun üzerine Petrus'la öteki öğrenci dışarı çıkıp mezara doğru gittiler. İki birlikte koşuyordu. Ama öteki öğrenci Petrus'tan daha hızlı koşarak mezara önce vardı. Eğilip içeri baktı, keten bezleri yerde serili gördü, ama içeri girmedi. Ardından Simun Petrus geldi ve mezara girdi. Yerde duran bezleri ve İsa'nın başına sarılmış olan mendili gördü. Mendil, keten bezlerle birlikte değildi, ayrı bir yerde dürülmüş duruyordu. O zaman mezara ilk varan öteki öğrenci de içeri girdi. Olanları gördü ve iman etti. İsa'nın ölümden dirilmesi gerektiğini belirten Kutsal Yazı'yı henüz anlamamışlardı. Bundan sonra öğrenciler yine evlerine döndüler. Meryem ise mezarın dışında durmuş ağlıyordu. Ağlarken eğilip mezarın içine baktı. Beyazlara bürünmüş iki melek gördü; biri İsa'nın cesedinin yattığı yerin başucunda, öteki ayakucunda oturuyordu. Meryem'e, "Kadın, niçin ağlıyorsun?" diye sordular. Meryem, "Rabbimi almışlar" dedi. "O'nu nereye koyduklarını bilmiyorum." Bunları söyledikten sonra arkasına döndü, İsa'nın orada, ayakta durduğunu gördü. Ama O'nun İsa olduğunu anlamadı. İsa, "Kadın, niçin ağlıyorsun?" dedi. "Kimi arıyorsun?" Meryem O'nu bahçivan sanarak, "Efendim" dedi, "eğer O'nu sen götürdünse, nereye koyduğunu bana söyle de gidip O'nu alayım." İsa ona, "Meryem!" dedi. O da döndü, İsa'ya Aramice, "Rabbuni!"⁷ dedi. İsa, "Bana dokunma!" dedi. "Çünkü daha Baba'nın yanına çıkmadım. Kardeşlerime git ve onlara söyle, Benim Babamın ve sizin Babanızın, benim Tanrımın ve sizin Tanrınızın yanına çıkıyorum." Mecdelli Meryem öğrencilerin yanına gitti. Onlara, "Rabbi gördüm!" dedi. Sonra Rabbin kendisine söylediklerini onlara anlattı.⁸

⁶ Luka, Bölüm 24; 1-12.

⁷ Rabbuni, öğretmenim demektir.

⁸ Yuhanna, Bölüm 20; 1-18.

Bu olayla ilgili Matta'da ise şunlar anlatılmaktadır.

Akşama doğru Yusuf adında zengin bir Aramatyalı geldi. O da İsa'nın bir öğrencisiydi. Pilatus'a gidip İsa'nın cesedini istedi. Pilatus da cesedin ona verilmesini buyurdu. Yusuf cesedi aldı, temiz keten beze sardı, kayaya oydurmuş olduğu kendi yeni mezarına yatırdı. Mezarın girişine büyük bir taş yuvarlayıp oradan ayrıldı. Mecdelli Meryem ile öteki Meryem ise orada, mezarın karşısında oturuyorlardı. Ertesi gün, yani hazırlık gününden sonraki gün, baş kâhinlerle Ferisiler Pilatus'un önünde toplanarak, "Efendimiz" dediler, "O aldaticının, daha yaşarken, 'Ben öldükten üç gün sonra dirileceğim.' dediğini hatırlıyoruz. Onun için buyruk ver de üçüncü güne dek mezarı güvenlik altına alsınlar. Yoksa öğrencileri gelir, cesedini çalar ve halka, ölümden dirildi' derler. Bu sonuncu aldatmaca ilkinden beter olur." Pilatus onlara, "Bir manga asker alın, gidip mezarı dilediğiniz gibi güvenlik altına alın." dedi. Onlar da askerlerle birlikte gittiler, taşı mühürleyip mezarı güvenlik altına aldılar.(...) Sept gününü izleyen haftanın ilk günü, tan yeri ağarırken, Mecdelli Meryem ile öbür Meryem mezarı görmeye gittiler. Ansızın büyük bir deprem oldu. Rabbin bir meleği gökten indi ve mezara gidip taşı bir yana yuvarlayarak üzerine oturdu. Görünüşü şimşek gibi, giysileri ise kar gibi bembeyazdı. Nöbetçiler korkudan titremeye başladılar, sonra ölü gibi yere yıkıldılar. Melek kadınlara şöyle seslendi: "Korkmayın! Çarmıha gerilmiş olan İsa'yı aradığınızı biliyorum. O burada yok; söylemiş olduğu gibi dirildi. Gelin, O'nun yattığı yeri görün. Hemen O'nun öğrencilerine gidip şöyle deyin: 'İsa ölümden dirildi. Sizden önce Celile'ye gidiyor, kendisini orada göreceksiniz. İşte ben size söylemiş bulunuyorum.'" Kadınlara, hem korku hem büyük sevinç içinde, çabucak mezardan uzaklaşıp koşa koşa İsa'nın öğrencilerine haber vermeye gittiler. Ansızın İsa onların karşısına çıktı, "Selam size!" dedi. Onlar da yaklaşıp İsa'nın ayaklarına sarıldılar, O'na tapınmaya başladılar. O zaman İsa onlara, "Korkmayın!" dedi. "Gidip kardeşlerime haber verin, Celile'ye gitsinler, beni orada görecekler."⁹

Quem Quaeritis tropu, dikkatli bir şekilde incelendiğinde, dramatik bakımdan üç gerekli öğeyi bünyesinde barındırdığı görülür: Söyleşi, yansılama ve eylem. Ancak dini dramının ne dramatik bir yonteme ne dramatik bir amaca ne de sanatsal bir bilince sahip olduğu söylenebilir. Bu etkinliği Eski Yunan Tiyatrosu'yla ya da günümüz oyunlarıyla karşılaştırmak doğru olmaz. Çünkü söz konusu etkinlik, daha başlangıç aşamasındadır ve ardından gelişecek sürecin yolunu açmaktadır. Her ne kadar dramatik özellikler barındırsa da *Quem Quaeritis* törenin bir parçasıdır ve kendi başına, bağımsız bir özelliğe sahip değildir.

Bu tropu kilisenin ne kadar önemseydiğini göstermesi bakımından Winchester'da piskoposluk görevinde bulunmuş olan Esthelwold'un *Regularis Concordia* adlı eserinde

⁹ Matta, Bölüm 27; 57-66, Bölüm 28; 1-10.

anlattıkları son derece anlamlıdır. Esthelwold, bu yapıtında mezar töreninin yapılmasındaki amacı ve bu törenin nasıl yapılması gerektiğini şöyle anlatır:

Bu yortuda, mademki kurtarıcımızın mezara konulmasını anıyoruz, eğitim görmemiş kimselerin ve rahipliğe yeni başlayanların inançlarını kuvvetlendirmek için bu olayın bir benzerini yapmak oldukça uygun olur. Bu töreni bizler şu şekilde düşündük: Mezarın bir temsilini elde etmek için ilk olarak sunağın yanında, boş bir yerin çevresine bir perde gerilsin. İki diyakoz, bir haç alsın ve onu bir bezle sarsın; ellerinde haç olduğu halde ilahiler okuyarak ilerlesinler ve sanki Efendimiz'in bedenini görmüyormuşçasına, bu haçı sunağın yanındaki mezarın içine bıraksınlar. İsa'nın mezarından yükseltildiği günün bir önceki gecesine kadar haç burada kalsın. Kutsal Paskalya günündeki sabah ibadetinden önce, rahipler haçı buradan alarak uygun bir yere götürsünler. Sabah ibadetinde, üçüncü ders okunurken dört kardeşimiz üzerlerini değiştirsin. Bunlardan biri, baştan ayağa beyazlara bürünmüş halde ayine katılacakmış gibi içeri girsin, dikkat çekmeden mezarın bulunduğu yere gitsin ve elinde tuttuğu bir hurma dalı ile sessizce orada otursun. Üçüncü mukabele okunurken, diğer üçü, cüppelere bürünmüş bir şekilde ellerinde, içinde tütsü bulunan, buhurdanlarla içeri girsinler ve bir şeyler arayan kimseler gibi adım adım mezarın bulunduğu yere doğru ilerlesinler. Bu şeyler, anlaşılacağı gibi mezarda beklemekte olan melek ve İsa'nın bedenini baharatla yağlamaya gelen kadınların temsili için yapılmaktadır. Öyleyse mezarda oturan kişi, yolunu kaybetmiş ve bir şeyler arıyormuşçasına kendisine doğru yaklaşmakta olan diğer üç kişiyi gördüğünde, orta fakat tatlı bir ses tonuyla, "*Quem Quaeritis*"i okumaya başlasın. Bitirdiğinde diğer üçü "Ibesum Nazarenum." (*Nasralt İsa'ya.*) diye karşılık versin. Sonra melek, onlara: "Non est hic:surrexit sicut praedixerat. Ite, nuntiate quia surrexit a mortuis." (*O burada değil: Önceden bildirdiği gibi yükseldi. Gidin, anlatın ölümü yendiğini, yükseldiğini.*) desin. Bu emirle birlikte o üç rahip, koroya dönerek: "Alleluia: resurrexit dominus." (*Şükürler olsun: Efendimiz dirildi.*) desin. Bunun ardından, mezarda oturan rahip, onları geri çağırıyormuşçasına: "Venite et videte locum." (*Gelin, yeri görün.*) ilahisini okusun. Bu sözler okunurken örtüyü kaldırsın ve o anda haçın bulunmadığı, sadece sarıldığı bezlerin olduğu mezarı onlara gösterebilir. Diğer üçü, bunu görünce mezarı tütsülemekte kullandıkları buhurdanları mezara bıraksınlar, bezleri kaldırsınlar, Yüce Efendimiz'in yükseltildiğini ve o bezlerin içinde olmadığını göstermek için, koroya taraf uzatsınlar: "Surrexit dominus de sepulchro." (*Efendimiz mezardan yükseldi.*) ilahisini okumaya başlasınlar. Mezardan çıkarılan bezler sunaktaki keten bezlerin üzerine konulsun. İlahi sona erdiğinde, ölüme galip gelen Efendimiz'in zaferi karşısında onların duymakta oldukları sevinci paylaşan manastır baş rahibi de: "Te Deum laudamus." (*Tanrım seni övüyoruz*) ilahisine başlasın. Bu ilahi başladığında bütün çanlar çalsın.¹⁰

¹⁰ Hardin Craig, *English Religious Drama of The Middle Ages*, (Oxford: Calerendon Press, 1955), s. 115-116

Ethelwold'un bu sözlerinden de anlaşılacağı üzere törenlerde rol alanların hepsi rahiplerdir. Kadın rollerinin de erkekler tarafından oynanmış olması, kilise dramasında kadınlara yer olmadığını gösterir. Gösteride oyuncuların giyindikleri ne kadın elbisesine benzer ne de olayın geçtiği zamanın giyim kuşamına uygunluk gösterir. Kostümler uzun cüppelerden ibarettir. Melek rolündeki rahibin baştan ayağa beyazlara bürünmesi oldukça anlamlıdır. Çünkü melekle kostüm arasında kurulan ilişkide bir uygunluk arandığı gösterilmek istenmektedir. Bu uygunluğu daha da pekiştirmek amacıyla sonraki oyunlarda melek rolünü oynayanların kanat taktıkları ve başlarında da bir halka ya da taç bulduklarını anlatılır.¹¹ Törenin doruk noktasını, övgülerin ifade edildiği, şükranların sunulduğu, Hıristiyanlar arasında en iyi bilinen ilahilerden biri olan *Te Deum*'un söylenmesi oluşturur. Çünkü tam bu noktada oyuncular gibi izleyici de gösterinin içine girer.¹² İlahinin söylenmesine katılarak bir anlamda törende etkin bir rol alır.

Paskalya Quem Quaeritis'i yoğun bir ilgiyle karşılanır. Halkın, bundan çok hoşlandığını gören kilise çevresi gösterimi daha renkli, daha canlı bir hale getirebilmek için değişik eklemeler yaparak sahneyi daha ilgi çekici bir ortama taşımaya çalışır. Böylece *Quem Quaeritis* yapılan eklemelerle genişler. Esthelwold'un metninde, hatırlanacağı gibi mezarda beklemekte olan melek, Üç Meryem'e "İsa'nın yükseldiğini gidip diğerlerine haber vermelerini" söyler. İşte tropa yapılan ilk ekleme İsa'nın yükseldiğinin havarilere haber verilmesi olur. Chambers, *Quem Quaeritis*'e ilk eklemeleri St. Peter ile St. John'un yaptıklarını yazar.¹³ Daha sonra ise kadınların baharat satın almaları ve mezarın başında bekleyen Roma askerlerinin düşüp bayılmaları gibi sahneler eklenir. Ayrıca ilk kez Prag'daki bir manastırda sahnelendiği söylenen İsa'nın mezarının başında Mezdelli Meryem'e görünmesi ve bazı komik öğeler de taşıdığı söylenen İsa'nın bedenini yağlamak için bir tüccardan yağ satın alma gibi sahneleri de bu eklemeler arasında sayabiliriz.

Sonraki etkinlikler için iyi bir örnek oluşturduğu söylenebilecek *Quem Quaeritis* tropu, başlangıç aşamasındaki Ortaçağ Tiyatrosu için son derece önemlidir. Çünkü uzun soluklu bir yolculuğun yönünün belirlendiği ve o yöne doğru yolculuğun başladığı nokta burasıdır.

¹¹ Felix E. Schelling, *Elizabethan Playwrights*, (London: Harper and Brothers, 1925), s. 7.

¹² Christopher Ricks, *The Penguin History of Literature: English Drama to 1730*, vol. III, (London: Penguin Books, 1993), s.15.

¹³ Chambers, *Agy.*, s. 6.

1.3. Noel Quem Quaeritis'i

Paskalya törenlerinde kullanılan *Quem Quaeritis*, insanlardan ilgi görünce kilise bu durumdan yararlanmak ister. Noel'e uygun benzer bir tropun yapılp yapılamayacağı düşüncesinden hareketle, konuya ilişkin İncil'deki metinlere dayanarak İsa'nın doğumunu anlatan bir trop hazırlanır. Bu tropun da *Quem Quaeritis* sözleriyle başlıyor oluşu Paskalya'daki troptan ne kadar etkilenilmiş olduğunu açık bir biçimde ortaya koymaktadır. İlk olarak XI. yüzyıl dolaylarında ortaya çıktığı sanılan *Noel Quem Quaeritis'i* özgünlüğü yakalayamadığından önceki trop kadar önemli bulunmaz. Noel'deki töreni besleyen İsa'nın doğumu ile ilgili olaylar Luka'da şöyle anlatılır:

O günlerde Sezar Avgustus tüm Roma dünyasında bir nüfus sayımının yapılması için ferman çıkardı. Bu ilk sayım, Kirinyus'un Suriye valiliği zamanında yapıldı. Herkes yazılmak için kendi kentine gitti. Böylece Yusuf da, Davut'un soyundan ve torunlarından olduğu için Celile'nin Nasıra kentinden kalkıp Yahudiye bölgesine, Davut'un kenti olan Beytüllahim'e gitti. Orada, hamile olan nişanlısı Meryem'le birlikte yazılacaktı. Onlar oradayken, Meryem'in doğum yapma vakti geldi ve ilk oğlunu doğurdu. Onu kundağa sarıp bir yemliğe yatırdı. Çünkü handa kendilerine yer yoktu. Aynı yörede, sürülerinin yanında nöbet tutarak geceyi kırlarda geçiren çobanlar vardı. Rabb'in bir meleği onlara göründü ve Rabb'in görkemi çevrelerini aydınlattı. Büyük bir korkuya kapıldılar. Melek ise onlara, "Korkmayın!" dedi. "Size, tüm halk için büyük sevinç kaynağı olacak bir müjde getiriyorum: bugün size, Davut'un kentinde bir kurtarıcı doğdu. Bu, Rab olan Mesih'tir. Ve işte size bir işaret: kundağa sarılmış ve yemlikte yatan bir bebek bulacaksınız." Birdenbire meleğin yanında, göksel ordulardan oluşan büyük bir topluluk belirdi. Tanrıyı överek, "En yücelerde Tanrı'ya yücelik olsun, yeryüzünde O'nun hoşnut kaldığı insanlara esenlik olsun!" dediler. Melekler yanlarından ayrılmaya gitti. Çobanlar birbirlerine, "Haydi, Beytüllahim'e gidelim, Rabb'in bize bildirdiği bu olayı görelim." dediler. Aceleyle gidip Meryem'le Yusuf'u ve yemlikte yatan bebeği buldular. Onları görünce, çocukla ilgili olarak kendilerine anlatılanları onlara bildirdiler. Bunu duyanların hepsi, çobanların kendilerine söylediklerine şaşır kaldılar. Meryem ise bütün bu sözleri derin derin düşünerek yüreğinde sakladı. Çobanlar, işitip gördüklerinin tümü için Tanrı'yı yüceltip överek geri döndüler. Her şeyi, kendilerine anlatıldığı gibi bulmuşlardı.¹⁴

İsa'nın doğumu ile ilgili olaylar Matta'da daha geniş bir açıdan ele alınır. Bu özelliği ile dramatik öge yönünden Luka'da geçen metinden daha zengin bir içeriğe sahiptir:

¹⁴ Luka, Bölüm 2: 1-20.

İsa. Kral Hirodes'in devrinde Yahudiye'nin Beytullahim kasabasında doğduktan sonra bazı yıldızbilimciler doğudan Kudüs'e gelip şöyle dediler: "Yahudilerin kralı olarak doğan çocuk nerede? Doğuda O'nun yıldızını gördük ve O'na tapınmaya geldik." Kral Hirodes bunu duyunca bütün Kudüs halkıyla birlikte çok tedirgin oldu. Tüm baş kâhinleri ve ulusun din bilginlerini toplayarak onlara Mesih'in nerede doğacağını sordu. "Yahudiye'nin Beytullahim kasabasında." dediler. "Çünkü peygamber aracılığıyla şöyle yazılmıştır: Sen, Yahuda diyarında olan ey Beytullahim, Yahuda önderleri arasında hiçte en önemsizi değilsin! Çünkü benim halkım İsrail'i güdecek olan önder senden çıkacaktır." Bunun üzerine Hirodes yıldızbilimcileri gizlice çağırıp onlardan yıldızın görüldüğü anı tam olarak öğrendi. "Gidin, çocuğu dikkatle arayın, bulduğunuz zaman bana haber verin, ben de gelip O'na tapınayım" diyerek onları Beytullahim'e gönderdi. Yıldızbilimciler, kralı dinledikten sonra yola çıktılar. Doğuda görmüş oldukları yıldız onlara yol gösterdi ve gelip çocuğun bulunduğu yerin üzerinde durdu. Yıldızı gördüklerinde olağanüstü bir sevinç duyular. Eve girip çocuğu annesi Meryem'le birlikte görünce yere kapanarak O'na tapındılar. Hazinesini açıp O'na armağan olarak altın, tütü ve mür sundular. Sonra Hirodes'in yanına dönmesinler diye rüyada uyarıldıklarından, ülkelerine başka yoldan döndüler. Yıldızbilimciler yola çıktıktan sonra Rabb'in bir meleği Yusuf'a rüyada göründü. Ona, "Kalk!" dedi. "Çocuğu ve annesini al ve Mısır'a kaç. Ben sana haber verinceye dek orada kal. Çünkü Hirodes çocuğu öldürmek amacıyla onu arayacak." Böylece Yusuf kalktı, aynı gece çocuğu ve annesini alıp Mısır'a doğru yola çıktı. Hirodes'in ölümüne dek orada kaldı. Bu, Rabb'in peygamber aracılığıyla bildirdiği şu sözün yerine gelmesi için oldu: "Oğlumu Mısır'dan geri çağırdım." Hirodes, yıldızbilimciler tarafından aldatıldığını görünce büyük öfkeye kapıldı. Onlardan tam olarak öğrenmiş olduğu zamana göre, Beytullahim ve tüm yöresinde bulunan iki ve daha küçük yaştaki erkek çocukların hepsini öldürttü. Böylelikle Yeremya peygamber aracılığıyla bildirilen şu söz yerine gelmiş oldu: "Ramah'ta bir ses duyuldu, ağlayış ve acı feryat sesleri! Çocukları için ağlayan Rahel, teselli edilmek istemiyor. Çünkü onlar yok artık!"¹⁵

Bu metinler göz önüne alınarak hazırlanan *Noel Quem Quaeritis'i* sahneye aktarılırken az çok bir sahne düzenlemesi de yapılır. Buna göre: Bir sunağın arkasına üstü örtülü bir yemlik ya da beşik yerleştirilerek sahne dekoru oluşturulur ve beş rahip ilahiler okuyarak sunağa doğru yürür. Bunlar çoban rolündeki rahiplerdir. Melek kılığında girmiş bir çocuk, yüksek bir yerden çobanlara İsa'nın doğduğunu müjdeler. Çobanlar, beşiğin (ya da yemliğin) yanına vardıklarında iki rahiple karşılaşılır ve aralarında şöyle konuşurlar:

RAHİPLER Quem quaeritis in praesepe, pastores, dicite?
(Beşikte kimi arıyorsunuz? Ey çobanlar söyleyin!)

¹⁵ Matta, Bölüm 2; 1-18.

ÇOBANLAR Salvatorem Christum Dominum, infantes panis involutum,
secundum sermonem angelicum.

(Kurtarıcımız ve Efendimiz İsa'yı, meleğin verdiği habere göre bezlere sarılmış çocuğu.)

RAHİPLER Adest hic parvulus cum Maria, mater sua, de qua vaticinande, İsaıs
Propheta: ecce virgo concipiet et partiet filium. Et nuntiantes quia
natus est.

(Küçük yavru, burada annesi Meryem ile beraberdir. O Meryem ki hakkında Peygamber İşaya şöyle kehanette bulunmuştu: İşte bir kız gebe kalacak ve oğul doğuracak. Bunun haberini verecek sizler gidin, doğduğunu söyleyin.)

ÇOBANLAR Alleluia, alleluia...iam vere scmus, Christum natum in terris, de
quo canite, omnes, cum propheta dicentes. Puer natus est.

(Şükürler olsun, şükürler olsun...gerçekten görüyoruz ki İsa dünyaya gelmiş; hepiniz Peygamberin sözlerini tekrar ederek bunu kutlayın. Çocuk doğdu.)¹⁶

Bu sözlerin ardından ilahiler okunur ve çobanlar diz çökerek İsa'ya secde ederler.

Tümüyle, Luka'da geçen metne dayanan *Noel Quem Quaeritis*'i, metnin olay örgüsü, genişleme olanağı sağlayıcı öğeler içermediğinden ve eklemeler yapmaya uygun yapıda olmadığından açılım kazanamaz, salt bir gösteri olarak kalır. Ancak aynı olayı anlatan bölümüne bakıldığında Matta'da geçen metnin daha geniş ve zengin bir öykü sunduğu, daha fazla karaktere sahip olduğu ve olayları çok daha geniş bir açıdan ele aldığı görülür. Luka metnine dayanan gösterim genişleyemeyip, kendi başına kalınca, aynı konuyu daha dramatik bir biçimde anlatan Matta'daki metinden yararlanılır ve olay örgüsü genişletilir. Sonuç olarak *Yıldız* (Stella) adlı oyun ortaya çıkar ve drama çok önemli açılımlar sağlar. Çünkü yıldızbilimcilerin Hirodes'le karşılaşmaları ve aralarında geçen konuşmalar, yıldızbilimcilerin rüyalarında Hirodes'e görünmemek için geldikleri yoldan değil farklı bir yoldan ülkelerine dönmeleri gerektiği yönünde uyarılmaları, Hirodes'in aldatıldığını anlaması ve öfkelenerek iki yaş ve altındaki tüm erkek çocukları öldürtmesi gibi sahneler de bu oyuna eklenerek oyuna daha bir zengin içerik kazandırılır.

¹⁶ Şahinbaş, Agy., s. 17.

Bu eklemelerden *Masumların Katli* (Massacre of Innocents) oyunu canlandırılırken Hirodes tarafından katledilen iki yaş ve altındaki çocuklar yerine kilise korosundaki çocuklardan yararlanılırdı. Kadınlarla birlikte öteki tüm karakterler rahipler tarafından temsil edilirdi. Sahne için son derece sade bir dekor hazırlanırdı. Sahnenin bir tarafına bir yemlik, öteki tarafına ise Hirodes'in tahtı yerleştirilirdi. Sahnenin en uzak köşesi ise Mısır olarak belirlenirdi. Oyunun sonunda, öldükten sonra dirilen masum çocuklar koroya katılır, Hirodes'in tahtı bir rahip tarafından ele geçirilirdi. Bir melek gelerek Kutsal Aile'nin Mısır'dan döndüğünü bildirir, sonrada *Precentor Te Deum* ilahisini okunur ve oyun bu şekilde son bulurdu.

1.4. Kilisede Oynanan Mucize ve Gizem Oyunları

Noel'de ele alınan İsa'nın doğumu ile ilgili konular bunlarla sınırlı kalmaz. İnsanların inançlarını daha da kuvvetlendirmek, Tanrı'ya ve İsa'ya olan bağlılıklarını daha da arttırabilmek amacıyla İsa'dan önce yaşayan, Eski Ahit'te adı geçen peygamberlerden de yararlanılma yoluna gidilir. Gelecekte bu dünyaya bir kurtarıcının gelerek, insanları kurtaracağı bu peygamberlerin ağzından dile getirilir. Böylece *Peygamberler* (Prophatae) olarak bilinen sahne Noel oyununa eklenir. *Peygamberler* sahnesinin eklenmesi tiyatro açısından son derece elverişli ve zengin bir açılımı beraberinde getirir. Peygamberler gündeme gelince, Eski Ahit'te geçen öteki olayların sahnelenmesini engelleyen koşullar ortadan kalkar. İnsanın yaratılışı, Adem ile Havva'nın yasaklanan meyveden yemeleri ve böylece ilk günahı işlemeleri, cennetten kovulmaları gibi sahneler yavaş yavaş yer bulur ve dramatik ilgi alanı giderek genişler.

Artık Paskalya'da düzenlenen ilk *Quem Quaeritis*'in üzerinden uzun zaman geçmiştir. Gösteriler başlangıçtakilerle karşılaştırılamayacak kadar ilerlemiştir. Ele alınan konular, sahne düzenlemesi ve oyunlarda kullanılan aksesuar oldukça değişmiş, bu alanlarda önemli gelişmeler yaşanmıştır. Konuların insanın yaratılışından kıyamet gününe kadar genişletilerek İncil'de anlatılan olayların işlenmesi ve arka plandaki tarihsel olayların oyunlarda canlandırılmasıyla birlikte *mystery* olarak bilinen *gizem oyunları* doğar. *Gizem oyunlarından* başka bir de *miracle* olarak bilinen *mucize oyunları* vardır. Konusunu kilise azizlerinin yaşamlarından ve efsanelerinden alan bu oyunlara ortaçağda değişik adlar verilmiştir. İlk başlarda *representatio*, *representatio miraculi*, sonradan ise *miraculum* ya da *miracle* diye adlandırılmışlar ve bu anlamda da herhangi bir oyunu ifade etmek için kullanılmışlardır.

Mucize oyunlarının kilise içindeki gösterimlere yeni bir açılım, yeni bir soluk getirdiği açıktır. Çünkü İncil'de geçen olayların yanına bir de kilise azizlerinin yaşamlarını konu alan gösteriler eklenmiştir.

Kutsal Kitap'ta geçen olaylardan beslenen *gizem oyunlarını* karşılayan *mystery* sözcüğü daha çok Fransa'da kullanılmıştır. İngiltere'de bu sözcükten ilk kez 1744'de *Dodsley's Old English Plays* adlı eserin önsözünde sözedilir.¹⁷ Bu tarihten önce hiçbir İngiliz oyunu *mystery* olarak adlandırılmamıştır. 1744'e kadar bu oyunlar arasında başka bir sınıflandırma yapılmamış, her iki oyun türü de *miracle* olarak nitelendirilmiştir. Bir başka deyişle, bu oyunlar ister Kitabı Mukaddes'te anlatılan olayları, ister kilise azizlerinin hayatlarını sahneye taşısın, İngiltere'de her iki tür de *mucize* oyunu olarak değerlendirilmiştir.

1066'daki Norman istilasından önce elimizde İngiltere'de kutsal dramının varolduğunu gösterecek bir kanıt yoktur. Ancak bu tarihten sonra *mucize* ve *gizem* türü oyunların gösterildiği bilinmektedir. Yani, İngiliz Tiyatrosu'nun başlangıçta Fransız Tiyatrosu'ndan oldukça etkilendiği söylenebilir. Norman istilasından başlayarak, uzun bir süre İngiliz saray ve soylular çevresinde dil olarak Fransızca'nın kullanıldığı, edebi yapıtların çoğunlukla Fransızca yazıldığı, İngiliz öğelerin bütün yönleriyle geri planda kaldığı göz önüne alınacak olursa dramatik etkinliklerde Fransız etkisinin olması şaşırtıcı olmamalıdır.

İngiltere'de ilk *mucize oyunu*, büyük olasılıkla, Dunstable'da 1119'dan önce oynanmıştır. Bu tarihten önce St. Albans manastırında yöneticilik yapması için bir Norman olan Geoffrey, Dunstable'a davet edilir. Ancak gelişi gecikince görev bir başkasına verilir. Dunstable'da bir süre kalmaya karar veren Geoffrey, burada St. Katherine adına bir *mucize oyunu* düzenlemeyi tasarlar ve manastırdan gösterimde rol alanların kullanacakları birkaç cüppe ödünç alır. Ancak bu cüppeler onun maiyeti altındayken, bir söylentiye göre oyunun gösterimi sırasında, yanar. Geoffrey, bu olay karşısında o kadar üzülür ki dünyalık bütün işlerini bir kenara bırakarak kendini Tanrı'ya adanmak için St. Albans manastırında rahip olur. 1119'da ise aynı manastırda baş rahipliğe yükselir. Geoffrey, 1119'da baş rahip olduğuna ve bu göreve getirilmeden önce St. Katherine adına bir oyun tasarladığına göre, ilk *mucize oyunu* 1119'dan çok önce oynanmış olmalıdır. Bu tarihten sonra, bu gibi oyunlar giderek çoğalır ve İngiliz Tiyatrosu adına oldukça önemli gelişmeler yaşanır.

Zamanla bu oyunlar, törenlerin birer parçası olmaktan çıkarak özgür kalırlar. Böylece tiyatro, kendi gelişim evresi içinde geri dönülmez bir yola girer. *Mucize oyunları* da

¹⁷ Schelling, Agy., s.13.

başlangıçtaki gösterimlerle aynı ortak paydada buluşmakta, aynı ortak amacı paylaşmaktadır: “Eğitimsiz insanları bir yandan eğlendirirken öte yandan da görsellikten yararlanarak onlara bir şeyler öğretmek.” Ancak bu tür oyunların giderek fazlalaşması ve ele alınan konulardaki çeşitlilik, yapılan işleri daha da güçleştirir. Sahne donanımından, oyuncuların aksesuarına kadar dramatik gösteri öğeleri arttıkça, işin dini doğasına karşı insanlardaki duyarlılıkta azalma baş gösterir. Oyunlar daha çok bir eğlence türü olarak algılanır.

İnsanlardan oldukça fazla ilgi gören bu oyunları kimlerin yazdığı belli değildir. Bu oyun yazarlarının hiçbirinin adının günümüze kadar gelmemesi, oyunlar kayıtlara aktarılırken yazar adlarının anılmaması, bu oyunların toplumun ortak malı olarak kabul edilmesinden ötürü olabilir.¹⁸ Ancak bu yazarların dönemin en eğitilmiş insanları olduğu açıktır. Yazdıkları oyunların belli bir kuramı olmamasına karşın, o günün koşulları ve olanakları ölçüsünde oldukça başarılı oldukları söylenebilir.

1.5. Kilisenin Oyunlara Yönelme Nedenleri

Eğer dramatik etkinlikler sürekli olarak bir çağın gereksinimlerini karşılamak üzere kendisini yenileyerek bir gelişme gösteriyorsa, *Quem Quaeritis* ve onu izleyen benzerlerinin ortaya çıkışının hiç kuşkusuz belli başlı nedenleri olması gerekir. Öncelikle belirtilmelidir ki ortaçağlarda kilise, hayatın merkezinde yer alır, toplumsal ve siyasi yönden çok önemli roller oynardı. Bu çağlarda tek eğitilmiş sınıfın kilise çevresi olduğu göz önüne alınacak olursa, kilisenin toplum ve yönetim üzerindeki etkisi daha iyi anlaşılır.

Bugün olduğu gibi o dönemlerde de kilisenin resmi dili Latince’ydi ve bu dili toplum içinde bilen kişiler yok denecek kadar azdı. Bu durum halkın Kutsal Kitap’la ilişki kurmasını engellemekteydi. Sonuç olarak ise dinini bilmeyen, neye inandığından, dine uygun nasıl yaşanması gerektiğinden habersiz, eğitimsiz bir toplumla karşılaşılıyordu. Kilisenin kutsal saydığı Latince’yi değiştirerek başka bir dil kullanması ya da törenlerde kullandığı duaları halkın diliyle okumayı kabul etmesi olanaksızdı. Halkın da tümünden Latince öğrenmesi olanaksız olduğuna göre bu soruna bir çözüm bulunmalıydı. İnsanların inançlarını kuvvetlendirmek için Kutsal Kitap’ta anlatılan olayları canlandırıp, somutlaştırarak gösterilmesinin yararlı olacağı düşünüldü. Böylece Latince’nin halk açısından ortaya çıkan olumsuz etkisi az da olsa kırılacak, insanların dine olan bağlılıkları artırılabilirdi. İşte, Ortaçağ Tiyatro’nun temelini oluşturan troplardan sonra görülen *gizem* ve *mucize oyunları*

¹⁸ Craig, Agy., s. 8.

böyle bir düşünceyle ele alınır. Bu amaç için düzenlenen, görselliğin öne çıkarıldığı törenler insanların fazlasıyla ilgisini çeker. Çok geçmeden, troplar törenlerden ayrılıp kendi başlarına kalır.

Kilisenin oyunlara yönelişinin bir başka nedeninde insanların putperestlik zamanına ait dramatik öğeler taşıyan bir takım törenlere ilgi göstermelerinin önüne geçmek, bahar bayramlarında, köylerde, kırlarda oynanan kilisenin gayri ahlaki bulduğu oyunların, ozan öykülerinin, ayı ve horoz dövüşlerinin olumsuz etkilerini silmek, insanların inançlı kimselere yakışır şekilde yaşamalarını sağlamak, bunu yaparken de oyunlara duyulan ilginin boşluğunu doldurarak insanların isteklerini karşılamak olabilir.¹⁹

Kuşkusuz, X. yüzyıl başlarında kilise çevresince başlatılan bu etkinlikler birer oyun olarak tasarlanmamıştır. Bütünüyle yortu günlerine özel ve bu günlerin anlamına uygun törenlerin birer parçası olarak gösterilmişlerdir. Kendi özel zamanları dışında sahnelenmeleri, işlenen konulara uygun düşmeyeceğinden başka bir zaman diliminde oynanmaları kesinlikle düşünülmemiştir. İleride ele alınacak, *Corpus Christi* yortusunda sahnelenen zincirlemelerdeki oyunlarda olduğu gibi, dramatik yönden çok daha güçlü oyunların ortaya çıkmasından sonra da bu törensi gösteriler kendi özel günlerinde sunulmaya devam etmiştir.

1.6. Oyunların Kilise Dışına Çıkması

Bir süre sonra gerek halkın oyunlara gösterdiği yoğun ilgi, gerekse sahne düzenlemesinde kullanılan araç ve gereçlerin artışı kilise içindeki gösterileri zora sokar. Bu sorunun aşılması için çözüm yolları aranır. Sonuç olarak oyunlar, kilise içinden çıkarak kilise avlularına iner. *Adem*, kilise dışında oynanan ilk dini oyun olur. Rahipler bu oyunu büyük olasılıkla kilise önünde sahnelerler. XII. yüzyıl Normandiya Fransızcası ile yazılmış olan bu oyun, aynı zamanda günümüze ulaşan ilk oyun olma özelliğini de taşır.²⁰

Oyunların kilise dışına çıkması bağlamında oldukça ilginç bir olay anlatılır: “1220 yılında Aziz John’un görev yaptığı kilisenin kuzey yönündeki sütunlar arasında *İsa’nın Yeniden Hayata Dömişü* oyunu oynanmaktadır. Oyunu izlemeye gelen çok sayıda insan vardır. Ancak aşırı kalabalıktan dolayı birçokları, özellikle de kısa boylular, olan biteni rahatça izleyemez. Oyuncuların hareketlerini ve giysilerini daha iyi görebilmek, oyunu daha rahat izleyebilmek için bazı çocuklar, kilisenin yan koridorlarından birinin üzerindeki balkona

¹⁹ Şahinbaş, Agy., s. 13.

²⁰ Memet Fuat, *Tiyatro Tarihi*, (İstanbul: M.S.M Yayınları, 2000), s. 67-68.

çıkarak oyunu izlemeye başlarlar. Ancak kilise zangoçlarından biri, çocukların bu davranışına çok kızar ve buldukları yerden inmeleri için peşlerinden koşar. Kovalama sırasında çocuklardan biri aşağı düşer. Bu olaydan sonra çocuğun kutsanması amacıyla kilise bahçesinde bir *Yemiden Hayata Dömiş* oyunu gösterilir.²¹ Buradan hareketle XIII. yüzyılda oyunların kiliseden kilise bahçesine çıktığı söylenebilir.

Kilise binalarında oyunları izlemeye gelenlere yeterince yer bulunamayınca, oyunların kilise avlularına ya da kiliselerin hemen yanındaki mezarlıklara taşınmasıyla başka sorunlar ortaya çıkar. Özellikle oyunları izlemeye gelenlerin mezarlıkta bulduklarını unutarak, hiç de hoş karşılanmayacak, kendilerinden önce yaşamış insanların anısına saygısız davranışlarda bulunmaları, mezarları çiğnemeleri, bir süre sonra karşı sesleri beraberinde getirir. Sonuç olarak kiliseden, kilise avlularına çıkarak ortam değiştirmek zorunda kalan oyunlar, bir kez daha yer değiştirerek kasabalardaki pazar yerlerine iner. Böylece uzamsal olarak kiliseden kopuş süreci tamamlanmış olur.

Oyunların kiliseden kopuşlarında içeriklerinin de etkili olduğu söylenebilir. Buna göre bazı din adamları, oyunlara karışan komik öğelerin, Tanrı adına yapılan bir işte bulunması gereken ciddiyetle bağdaşmadığını ve böylesi oyunların yerinin kilise olmadığını söyleyerek dışarıyı işaret ederler. Kuşkusuz kendi içinde bu tepkilerin haklı yanı yok sayılmaz. Ancak oyunların, kilise dışına çıktığında belli bir süre de olsa rahiplerce oynanmaları ve bu tepkilerin sonradan göreceğimiz gibi XIII. ve XIV. yüzyıllarda da sürmesi göstermektedir ki bu tepkiler fazla belirleyici olmamıştır.

²¹ Craig, Agy., s. 99.

II. LADİNİ DRAMANIN DOĞUŞU

Oyunların kilise avlularından ve mezarlıklardan pazar yerlerine inmesi ladinileşmeleri yönünden son derece önemlidir. Çünkü yüzyıllardır kilisenin denetiminde gelişen dram sanatı, ladini ortamlara indiğinde başka değişimlerin de önü açılır. İlk kez oyunların oynandığı uzamlarda ortaya çıkan ladinileşme, bunun hemen ardından oyunlarda rol alanların kimliklerinde kendini gösterir.

Bilindiği gibi oyunlarda hep din adamları rol alırdı. Oyunların yazılması, yapımcılığı, sahne düzenlemesi gibi bütün işler din adamlarınca yapılır ve ortaya koydukları yapıtı yine kendileri oynardı. Ancak oyunlar o kadar genişler, o kadar uzar ki tek bir günde temsil edilmeleri olanaksızlaşır. İki üç gün süren oyunlar ortaya çıkar. Sahne sayısının artmasıyla, din adamları oynadıkları oyunlarda sayısal olarak yetersiz kalır. Bu sorunu aşabilmek için sivil halktan yetenekli bulunan bazı kişiler bu oyunlarda rol almaya başlar. Böylece süreç tümüyle ladinileşme lehine dönmüş olur. Oyunların gösteriminde sivil kişilerle din adamları arasında bir rekabet oluşur ve bu rekabetten siviller galip ayrılır.

2.1. Gediklerin Doğuşu

Oyunlarda kilise adamları dışında rol alan halktan kişilerin gösterdikleri üstün başarı, bir süre sonra dini çevrelerin oyunlardan elini çekerek bunları tümüyle sivil yetkililere bırakmalarını beraberinde getirir. Ancak oyunlarda siviller, rol almaya başlasa bile konular değişmez, kilise kaynaklı oyunlar oynanmaya devam eder.

Bir süre sonra oyun metnini ve kostümleri kiliseden sağlayıp tek başlarına oyunlar oynayan *esnaf gedikleri* ortaya çıkar ve bu oluşumlar giderek yaygınlaşır.¹ Gediklerin oyunların sorumluluğunu üstlenmeleriyle ilgili kesin bir tarih gösterilememekle birlikte drama ile ilişkilerinin XII. yüzyıla kadar gittiği sanılmaktadır. Bu tarihten sonra her bir gedik, bir oyunun sorumluluğunu üstlenerek yaptıkları işin hakkını verebilmek için birbirleriyle kıyasıya bir yarışa girerler.

¹ Roma Tiyatrosu'nun kapanmasının ardından, Avrupa'ya dağılarak mesleklerini sürdüren oyuncuların torunlarının bu oyunlara birikimlerini aktarmış olmaları kuvvetli bir olasılıktır.

2.2. Gediklerin Yapısı ve Oyunların Sorumluluğunu Üstlenmeleri

Çok iyi örülmüş öncelgesi bulunan gedikler gerek yapı gerekse işleyiş yönünden bazı kurallara bağlıydı. Neyin ne zaman ve nasıl yapılacağına önceden belirlendiği bu gediklerde hiçbir şey rastgele değildir. Kentlerin büyümesine koşut olarak ortaya çıkan ve sayısal olarak artış gösteren bu oluşumlarla ilgili R. M. Rayner şunları yazar:

Toplumun önde gelenleri, kentler büyümeye başlayınca, yaşadıkları bölgenin çıkarlarını gözetmek ve ticaretlerine karışacak dış güçleri engelleyebilmek için esnaf gediklerini kurdular. Belirli bir işle uğraşan -terziler, balıkçılar gibi- ötekiler de kendi zanaat gediklerini oluşturdular. Bu birliklerde hiç kimse önce çırak, sonra kalfa ya da işçi olarak çalışmadıkça ve ustalar tarafından seçilmedikçe oluşum içinde yer alamazdı. Bir ustanın yanında kaç çırak çalıştırabileceği, onları nasıl yetiştirmesi gerektiği, deneyimli işçilerine ne ücret ödeyeceği, ürettiği mallara ne kadar fiyat koyacağı ve bu malların nitelik yönünden ölçünlere uygun olup olmadığını anlayabilmek için hangi incelemelerin yapılması gerektiği gibi herşey gediğin seçimle başa gelen görevlilerince belirlenirdi. İnsanlar, o dönemlerde malı ve emeği karşılığında isteyeninin istediği kadar ücret talep etme hakkına sahip olduğunu düşünmüyordu. Yokluktan faydalanarak uygun bir fiyattan daha fazlasını istemenin Hristiyanlık diniyle asla bağdaşmadığına inanılıyordu. Gedik aynı zamanda bir tür dernekti. Üyeler, şenliklerde bir araya gelir, sıkıntıya düştükleri anlarda birbirlerine yardım ederler. *Chantry* denen özel ibadet yerleri yaptırırlar, kendi gediklerinin baş azizi onuruna hizmet vermesi için bir papaz tutarlar ve gediğe düzenli bir bağışta bulunurdular.²

Böyle öncelgesi ve toplumsal boyutları olan bu yapılanmaların, halkın aşırı derecede sevdiği dramatik etkinliklere duyarsız kalmaları, bu etkinliklere uzak durmaları olası değildi. Sonuç olarak gedikler, oyunların pazar yerlerine inmesiyle bu etkinlik türüne de el atarlar. Kuşkusuz, gediklerin bu konuda harekete geçmeleri ve yaptıkları işe büyük önem vermeleri nedensiz değildir. Oyunların sahnelenmesi sırasında kaybolan zamanın, harcanan emeğin ve kendilerine maddi olarak büyük yük getiren bu uğraşlarının bir karşılığı vardır. Öncelikle yapılan iş bir tür ibadet olarak görülürdü ve bu etkinliklere bir kutsallık atfedilirdi. İkinci olarak oyunlar toplum için oldukça yeni ve fazlasıyla da eğlendiriciydi. Bu nedenle ilgili kişiler toplumun gözü önünde olurdu. Yani oyunların toplumsal konum sağlayan bir yönü de vardı. Sinema sanatının çağdaş toplumlardaki yansımaları düşünülecek olursa bu durum daha iyi anlaşılacaktır.

² R. M. Rayner, *A Short History of Britain*, (London: Longman, , 1947), s. 108-109.

Hem kutsallık atfedilen bir uğraşının içinde etkin rol alma hem de yaşadıkları toplumun önde gelen, hatırı sayılan kişileri olabilme fırsatı, harcanan zamanı ve emeği fazlasıyla karşılamaktaydı. Maddi açıdan da sorun yaşanmazdı. Çünkü oyunların yaygınlaşmasından sonra çevredeki yerleşim yerlerinden birçok insan oyunları izlemek için kentlere gelirdi. Bir tür panayır havasında sergilenen bu oyunları izlemeye gelenler, alış veriş de yaparlardı. Böylece kent esnaf ve zanaatkarları azımsanmayacak miktarda kazanç sağlardı. Yani gedikler bir anlamda yaptıkları harcamaları fazlasıyla geri alırdı.

2.3. Latince'den Anadile Geçiş

Uzam yönünden kiliseden kopuşun ardından, halktan yetenekli kimselerin oyunlarda yer almaya başlamasıyla bir sonraki aşamanın altyapısı hazırlanır. Bilmedikleri bir dilin kullanıldığı oyunları izleyen insanların konuşulanları anlamaması kilisenin beklentileriyle ters düşer. Ne söylendiğinin anlaşılabilmesi oyunun iletmek istediklerinin önüne geçer. Öte yandan kilisenin Latince'yi göz ardı etmesi düşünülemezdi. Ancak yaşanan toplumsal ve siyasi olaylar sürekli anadilden yana gelişir ve ladinî öğeler bu süreçten kazançlı çıkar.

Oyunlarda anadilin kullanılması ansızın gerçekleşmez. Geçiş süreci ilk olarak Latince metinlerin arasına halkın dilinden birkaç cümle serpiştirilerek başlar ve bu cümleler giderek tüm metne egemen olur. Bu metinler arasına serpiştirilen ilk dizeler, XII. yüzyılda Hilarus'un, Aziz Nicholas'ın bir mucizesi ile Lazarus'un dirilmesi üzerine kurgulanan iki oyunda kullandığı Fransızca dizelerdir.³ Zamanla metinlerde yer alan anadildeki cümleler o kadar çoğalır ki bir süre sonra oyunların tümü halkın konuştuğu dilde yazılmaya ve oynanmaya başlanır. Ancak oyunların kilise törenlerinden kesin olarak kopmuş olmalarına, uzamın ve kullanılan dilin değişmesine karşın oyunlarda ele alınan konular değişmez; dramatik etkinlikler, pazar yerlerinde, çayırarda, ana yollarda oynanırken dini içeriklerini korurlar.

2.4. Oyunlara Karşı Yükselen Tepkiler

Mucize oyunları yaygınlaşınca bazı din adamlarından bu oyunlara ve bu oyunlarda rol alanlara karşı sert eleştiriler gelir. Aslında oyunların ladinleşme sürecine girmesiyle başlayan bu tepkiler son derece olağandır. Çünkü törensi gösterilerden tümüyle kopulmuştur. O güne dek yapılan gösterilere büyük emek veren din adamları gelinen durumdan rahatsız olurlar. İşleyen sürecin ardındaki tehlikeyi görüp bu akışı engellemek için uğraşırlar. Din

³ İrfan Şahinbaş, *İngiliz Tiyatrosu Tarihi -I-*, (Ankara: Ankara Üni. Dil Tarih Coğrafya Fak. Yay., 1950), s. 20.

adamlarındaki bu rahatsızlığın nedeni, o zamana kadar tinsel değerler içinde kalarak oynanan oyunlara suiistimal ve kabalığın karışmaya başlamasıyla baş gösteren düzensizlik olabilir. Ancak herşey o kadar karşı konulmaz bir şekilde gelişir ki dramatik etkinlikler bütün engelleri aşabilecek bir güce ulaşır.

1235-1253 yılları arasında Lincoln piskoposluğu görevinde bulunan Robert Grosseteste, 1244'te kendi bölgesindeki baş diyakozlara birer mektup göndererek bazı rahiplerin oynadığı oyunların kökünü kazımalarını ve bu oyunları kesinlikle ortadan kaldırmalarını emreder.⁴ Yine buna koşut olarak, bir Anglo Norman din adamı olan William of Wadington, kilisede düzenlenen törenler ile açık havada oynanan ve artık denetimden çıkan oyunlar arasındaki ayrımı 1300 yılında *Günahlar Elkitabı* (Manuel des Pechiez) adlı eserinde yaparak şunları anlatır:

Bazı akılsızlar, *miracle* adını verdikleri bir başka saçmalık daha tasarladılar. Yüzlerini maskelerle saklıyorlar ki bu fermanla yasaklanan bir çılgınlıktır. Günahları çok çok fazladır. Kutsal kilise içinde düzenlenen törenlerde, insanların Tanrı'ya bağlılıklarını arttırmak koşuluyla Tanrı'nın oğlu İsa Mesih'in mezara nasıl konulduğunun ve nasıl yeniden hayata döndüğünün bir gösterimi yapılabilir. Fakat yemekten sonra kentin sokaklarında ve mezarlıklarda akılsızların katılmaya can attıkları saçma sapan toplantılar yapılırsa, bunun iyi bir amaç için yapıldığı söylese bile, yapılanların Tanrı adına olduğuna sakın ola ki inanmayasınız. Tam tersine şeytanın adınadır. Aydın bir rahip olan St. Isidore şahidimdir. Diyor ki: "Miracle adı verilen bu oyunlarda ya da mızrak oyunları gibi başka oyunlarda ve müsabakalardaki gösterilerde rol alanlar vaftiz olmayı istemiyor ve Tanrı'yı reddediyorlar."⁵

Metinden de anlaşılacağı gibi din adamlarının oyunlarda amaçladıkları şey (İnsanların inançlarını güçlendirmek) başlangıçtakinden farksızdır. Bir başka bildik yaklaşım ise oyuncular için söylenenlerdir. Bilindiği gibi Roma döneminde de kilise tarafından, bir Hıristiyan'ın oyuncu olamayacağı ve bir oyuncuyla evlenemeyeceğine yönelik fetvalar çıkarılmıştır. Burada da oyuncuların Tanrı'yı yadsıdıkları söylenerek onları toplumdan soyutlamak amacı güdülmektedir. Aynı yıl (1300'de) Clerkenwell baş rahibesi de *mucize oyunlarını* izlemeye gelenleri krala şikayet eder. Gerekçe daha öncekilerden oldukça farklıdır: Kalabalığın tarlalara ve ürünlere zarar vermesi.

William of Wadington'dan üç yıl sonra (1303'te) İngiltere'de Robert de Brunne, *Günahlar Elkitabı* (Handlyng Syng) adlı yazısıyla bir anlamda *Manuel des Pechiez*'i

⁴ E.K.Chambers, *English Literature At the Close of The Middle Ages*, (London: Oxford Press, 1947), s.12.

⁵ Chambers, Agy., s. 13.

yorumlar ve *mucize oyunları* yazmanın, oynamanın ve izlemenin yasaklandığını yazar. Ona göre, *İsa'nın Yeniden Hayata Dönüşü* gibi temsiller kilisede uygun bir şekilde oynanmalı ve yollarda, yeşil alanlarda düzenlenen gösterilerden şiddetle uzak durulmalıdır. Bu oyunların önü açılırsa ortaya günah görüntüleri çıkacaktır. Brunne, bu etkinliklerde herhangi bir şekilde rol alanları ise *günah toplayıcıları* olarak niteler.

Mucize oyunlarına gösterilen tepkilere verilebilecek bir başka örnek de 1348 yılı Hereford Katedrali kayıtlarında yer alan bir parçadır. Oyunların yasaklanmasının gerektiğini anlatan bu yazı son derece ilginçtir. Çünkü söz konusu yasaklama kilise dışında oynanan oyunlar için değil kilisede oynananlar içindir. Bu parçada şunlar anlatılır:

Oysa peygamber sözüne göre, dine aykırı şeylerin kilisede yapılması uygun değildir. Bu nedenle kiliselerde zaman zaman yer alan oyunlarda, elçi tarafından sonsuza dek yasaklanan, özellikle Kurtarıcı'nın ibadet edenlerin evi olarak anılması gerektiğini söylediği Efendi'nin tapınağında tinsel değerlere aykırı sözler söylenmekte, kendini bilmezliğe varacak işler yapılmaktadır. Törenlerin havasına girecek, içten dualar yapacak inançlı kimseler, bu şekilde anlamsız ve akılsızca davranış ve sözlerle etki altına alınıyor ve ibadetten yoksun bırakılıyorlar... Bizler, kilise onurunun böyle adiliklerle lekelenebileceği endişesiyle, direşmeyle piskoposluk bölgemizden bu gibi densizliklerin kökünü kazımalıyız. Lincoln kilisesinde bu tür şeylerin önüne geçmeye çalışmayı ve haddi aşanlar ile bozguncuları aforoz etmeyi emredin.⁶

Bu öfkenin bir nedeni de insanların bu oyunlara duyduğu ilginin çok ileri boyutlara varmasıdır. Kilisenin amacı açıktır: İnsanların inançlarını kuvvetlendirmek ve Tanrı'ya olan bağlılıklarını arttırmak. Ancak bu amaçlar giderek geri plana atılır. Dine ve kiliseye bağlılıkta gözle görülür bir azalma olur. İnsanlar, oyunları dini bağlamdan çok eğlence çizgisinde değerlendirir. Kilise bir bakıma özlediği tablonun uzağında kalır, beklentileri yıkıma uğrar. John de Bromyard, bu değişimi aynı yönde tanılamış olmalı ki *miracula* adı verilen oyunları seyretmek için bolca zaman bulan insanların vaaz dinlemeye gelince işlerinin olduğunu söylemelerini, bin bir özür öne sürmelerini eleştirir ve insanların kayıtsızlığından yakınır.⁷ Sözü edilen nedenlerden dolayı *gizem* ve *mucize oyunları* zaman zaman sert eleştiriler olsa da bu karşı koymalar hiçbir zaman kurumsallaşmaz. Bu nedenle de tepkiler etkili olmaz ve dramatik etkinlikler doğal seyrini sürdürür.

⁶ Hardin Craig, *English Religious Drama of The Middle Ages*, (London: Calerendon Press, 1955), s. 90.

⁷ Chambers, Agy., s. 14.

2.5. Oyunlarda Zaman Değişimi

Özel gün ve yortularda sahnelenen oyunlar açık havada oynanırken, havanın soğuk olması nedeniyle büyük sorunlar yaşanır. Paskalya'da İsa'nın yeniden hayata dönüşünü ve Noel'de doğuşunu konu edinen oyunlar içerik olarak bu yortu günlerine uygunluk gösterirdi. Ancak sonradan yapılan eklemelerle bu oyunların genişlemesi, o günlerle ilişkisi bulunmayan çok farklı konuların ele alınması, oyunların uzaması, giderek oyunları belli günlere ve dönemlere özel olmaktan çıkarır. Oyunların kesinlikle bu yortu günlerinde oynanması gerektiği koşulu geçerliliğini böylece yitirir. Bu yortuların düzenlendiği mevsimdeki hava koşullarına bağlı olarak yaşanan sorunların bir şekilde çözüme kavuşturulması gerekiyordu. Chambers'ın deyimiyle: "*Kışları açık havada oynanacak bir oyun, İtalya'nın güneşli gökyüzü altında belki olası gözüküyordu ancak Biga'nın⁸ buz tutan Baltık kıyılarında ve bu adada (Britanya'da) o kadar olası görünmüyordu.*"⁹ Sonuç olarak tüm oyunlar, XIV. yüzyılın ilk yarısından itibaren Corpus Christi yortusunda sahnelenmeye başlanır.

2.5.1. Corpus Christi Yortusu

Corpus Christi (İsa'nın Bedeni), St. Juliana adındaki Belçikalı bir rahibenin İsa'nın bedeni onuruna özel bir yortu düzenlenmesi için gösterdiği çabaların bir sonucudur.¹⁰ St. Juliana, bu düşüncesini gerçekleştirmek için ilk olarak, çeşitli kiliselerin önde gelen din adamlarıyla görüşerek onlara düşüncesini anlatır. Önerisi kabul görünce Papa'yla da konuşur. Görüşmelerin ardından Papa IV. Urban, rahibenin düşüncesini yerinde bulur ve önerisini onaylar. Böylece 1264 yılında bu yortuya resmîyet kazandırılır. Ancak Corpus Christi Yortusu resmîyet kazanmış olmasına karşın Papa'nın aynı yıl içinde ölmesi nedeniyle düzenlenemez. Tam olarak yürürlüğe girmesi için bu yortunun 1311'i beklemesi gerekecektir. Papa V. Clement, resmîyet kazanan ancak bir türlü düzenlenme şansı yakalayamayan bu yortu ile yeniden ilgilenir. 1311 yılında Viyana'da toplanan konsülde de kabul edilince kurumsallaşır ve Mayıs - Haziran aylarında kutlanmasına karar verilir.

Ekmekle şarabın, İsa'nın etiyle kanına dönüşmesi onuruna düzenlenen bu yortu, Schelling'in deyimiyle yaşamın trajedisi ve İsa'nın kendisini insanlık için feda edişini

⁸ Baltık denizinin kuzeydoğusunda bir şehir.

⁹ Chambers, Agy., s. 10.

¹⁰ Daha önce böyle bir yortunun düzenlenmesi için Liege'de piskoposluk görevinde bulunan Robert de Thorete de 1247 yılında kilise meclisinde girişimlerde bulunmuş ancak çalışmalarının sonucunu göremeden ölmüştür.

anlatmaktadır.¹¹ Bu yortuda İsa'nın bedenini simgelediğine inanılan ekmek, kentin ileri gelenleri ve yüksek dereceli rahipler eşliğinde kentin sokaklarında dolaştırılır, daha önceden belirlenmiş duraklarda halka gösterilirdi. Zaman zaman ekmek yerine haç kullanıldığı da olurdu. Bu haç daha önceden belirlenmiş bir başlangıç noktasından, genellikle bölgenin baş kilisesinden, yola çıkarılır ve belli bir güzergah izlenerek şehrin iç kesimlerine doğru götürülür, aynı şekilde yine belli bir güzergah izlenerek başlangıç noktasına dönülür ve tören tamamlanırdı. Bir tür alay ya da geçit şeklinde yapılan bu törenler hem biçim hem de içerik yönünden tümüyle dini bir hava taşırdı. Esnaf gedikleri de tören sırasında şatafatlı, süslü elbiseleriyle alaya katılarak *Haç'a* eşlik eder ve üzerinde kendi gediklerinin amblemlerinin bulunduğu bayraklar taşırdı.

Bu törenlere sonradan oyunlar eklenir ve böylece zincirleme şeklinde sunulan oyunlar için uygun bir zaman yakalanmış olur. Paskalya ve Noel dönemlerinde oynanma zorunluluğu kaldırılan oyunlar, dramatik etkinlik yönünden son derece elverişli ve sıcak bir iklime taşınır. Bu etkinlikleri düzenleyenler daha serbest hareket etme olanağı bulur. Böylece uzam, dil, insan ögesi ve zaman yönünden ladinleşme süreci tamamlanır.

2.6. Oyunların Paylaşımı

Oyunlar, belirli kurallara uyularak esnaf ve zanaat gediklerine verilirdi. İlk olarak gediğin yaptığı işle oyun arasında bir ilişki olup olmadığına bakılırdı. Örneğin, Beverley, Chester ve York'ta, Fırıncılar'ın *Son Akşam Yemeği* (The Last Supper) oyununu sahnelemiş oldukları bilinmektedir. Anlaşılacağı gibi meslekleri gereği oyun için ekmek sağlamak onlar açısından hiç de zor sayılmazdı. Yine Beverley ve Chester'daki aşçıların, işleri ateşle ilişkili olduğundan, *Cehennem'in Dehşeti* (Harrowing of Hell)'ini oynadıkları biliniyor. Kayıkçılar ile York ve Newcastle'daki gemi tamircileriye yaptıkları işe uygun düşmesi bakımından *Nuh'un Gemisi* oyununu oynamıştırlar. Deniz ya da denizcilikle ilgili olanlara tufan, kuyumculara ise süsleme işleri verilirdi.

Oyun paylaşımında esnaf gediklerinin zaman zaman anlaşmazlığa düştükleri olurdu. Örneğin, 1422 yılında Hırdavatçılar'la Marangozlar arasında sert bir tartışma çıkar. Her iki taraf, Fıçıcular'ın başını çektiği küçük meslek gruplarının, oyunların yapımında kendilerine yardım etmeleri gerektiğini savunur, karşı tarafı kendi haklarını ellerinden almaya çalışmakla ve bozgunculuk yapmakla suçlar. Sorunu gidermek için toplanan kurul, her iki tarafın

¹¹ Felix E. Schelling, *Elizabethan Playwrights*, (London: Harper and Brothers, 1925), s. 12.

savlarının yersiz olduğuna, hiçbirinin ortaya haklı bir gerekçe koyamadığı sonucuna ulaşır ve şöyle bir karara varır: “Fıçıcular ve arkadaşları İsa’nın kırbaçlanmasıyla ilgili ayrı bir oyun düzenleyecekler, hemen ardından Hırdavatçılar bir çarmlı gerilme oyununu, Marangozlar ise İsa’nın doğuşu ile ilgili bir oyun sahneleyecekler.”¹²

2.7. Oyunculara Yapılan Ödemeler

Gediklerin sorumluluğunu üstlendikleri oyunlarda rol alan oyuncular hiç kuşkusuz çağdaş insanın tanıdığı oyuncular gibi değildir. Tümüyle amatör olan bu kişiler, kutsal bildikleri bu oyunlarda oynamak için belli bir süre işlerini bir kenara bırakarak rollerinde başarılı olabilmek amacıyla bu geçici işlerine dört elle sarılırdılar. Oyuncululuğu asla sürekli bir iş olarak görmez, olaya bu şekilde bakmazdılar. Önceleri tümüyle heyecan verici amatör bir uğraş ve hatta bir tür ibadet olarak görülen bu çalışmalar karşılığında oyunculara herhangi bir ödeme yapılmazdı. Ancak sonradan değişen koşullar göz önünde bulundurularak yapılan iş karşılığında oyunculara belli bir ücret ödenmeye başlanır. Günümüze kadar gelen kayıtlardan bazı roller karşılığında ne kadar ödeme yapıldığı bilinmektedir. Örneğin, bir oyunda Tanrı’ya oynayan bir oyuncu bu rolün karşılığında üç şilin dört pens almıştır. 1483 yılında Hull’da Nuh’u oynayan kişiye bir şilin ödenmiştir. 1494’de yine Hull’da Thomas Sawyr adında bir oyuncunun Tanrı’ya oynadığı için on pens, Nuh’un karısı rolündeki kişinin ise sekiz pens aldığı, 1573’de Coventry’de horoz gibi ötmenin karşılığında dört pens ödendiği biliniyor.¹³ Rollerini karşılığında oyunculara ödenen paranın miktarı konusunda Pollard şunları söyler:

Oyunculara rolleri karşılığında ödeme yapılması ilk olarak Coventry’de on dört pens olarak başladı. Zaman zaman bu miktar dört şiline kadar çıkabiliyordu. Bir sığır pizolasının üç pens, bir galon biranın iki pens olduğu düşünülürse bunlar, 1490’larda hiç de küçümsenecek miktarlar değildi.¹⁴

Oyunculara ödenen bu ücretlerin, oyunlara yapılan harcamaların bir yerlerden karşılanması gerekiyordu. Bu para, gediğin kendi iç düzeninde belirlenmiş olan bazı yöntemlerle toplanırdı. Gedikten gediğe değişse de her gedik üyelerinden yıllık olarak belli bir miktar para alınırdı. Toplanan bu para *Pageant-silver* olarak bilinirdi. Zaman zaman *Pageant-pence* olarak adlandırıldığı da olurdu. Her yıl gedik üyelerine seçilen *Pageant-*

¹² Chambers, Agy., s. 23.

¹³ Allardeyce Nicoll, *British Drama*, (Newyork: Thomas Y. Crowell Comp., 1927), s. 27.

¹⁴ Alfred W. Pollard, *English Miracle Plays Moralities and Interludes*, (London: Oxford Press, 1954), s. 28.

master'a emanet edilen bu para giderlere harcanırdı. *Pageant-master*, bir yandan gediğin mali işleri ile uğraşırken öte yandan da oyunlarda rol alan yetenekli oyuncuların izler ve bu oyuncuların kendi bünyelerine katmak için çalışırdı.

2.8. Kostüm Harcamaları

Oyunlarda kullanılan araç gereç, sahne düzenlemesi için gerekli aksesuar ve kostümler özenle hazırlanırdı. Özellikle oyuncuların elbiselerinin gösterişli ve çok şık olmasına dikkat edilirdi. Tanrı rolündeki oyuncu beyaz bir elbise giyer, melekler kollarına kanat takar, başlarında da bir halka taşırdılar.

Kostümlere yapılan harcamalar üzerinde bir fikir vermesi bakımından birkaç örnek sunmak yararlı olacaktır: 1544'te Coventry'de Cebrail için hazırlanan bir palto ve bir pantolona toplam üç şilin dört pens, 1504'te Leicester'da meleklerin kafalarına taktıkları başlıklar ve İsa'nın pantolonu için dokuz pens, meleklerin kanatlarının boyanması için sekiz pens harcanmıştır.¹⁵ Bunun gibi daha başka birçok harcamanın kayıtları günümüze kadar gelmiştir.

Kostümler ve sahne araçları, gediklere oldukça pahalıya mal olurdu. Bu nedenle oyunların sahnelendiği bir tekerlekli arabaya sahip olabilmek için gedikler birbirleriyle yarıştı. Sahneye havuz yapıp içinde gemi yüzdürülen oyunlar oynandığı düşünülecek olursa yapılan harcamaların boyutu ve gediklerin işlerine ne kadar önem verdikleri daha iyi anlaşılır.

2.9. Oyunların Sahnelenmesi

Bilindiği gibi kilise içinde oynanan oyunlarda tekli sahne kullanılırdı. Oyunlarda sahneler çoğalınca ve sahne donanımı artınca çoklu sahne ortamına geçilir. Ancak yinede sahneleri birbirinden ayıran bir sınırdan söz edilmesi olası değildir. Sadece izleyici oyunun nerede (hangi sahnede) geçtiğini bilirdi. Sahneleri ayıran sınırların olmaması insanları yeni düşüncelere yöneltir. Oyunların kilise dışına taşınmasından sonra ortaya çıkan, insanların oyunları nasıl izleyeceği, sahnede olup bitenleri nasıl göreceği sorununun çözümü için ortaya çeşitli düşünceler atılır. Böylece değişik sahne düzenlemelerinin yolu açılır. Özellikle İngiltere'de son derece özgün ve ilginç bir yöntem bulunur. Büyük pazar yerleri az olan bu ülkede kalabalığı alabilecek alan bulmakta güçlük çekilince sahneleri ve seyirciyi bölme

¹⁵ Nicoll, Agy., s. 26.

yoluna gidilir. Sahne olarak sokaktan sokağa çekilerek götürülen *Pageant*¹⁶ denilen tekerlekli ahşap bir yapı, büyük bir araba kullanılır. Bu tekerlekli arabalar iki katlıdır. Alt katta oyuncular elbiselerini değiştirir, sonra üst kata çıkarak oyunlarını oynardılar. Oyunların sahnelenmesi geliş güzel değil belli bir düzen içinde gerçekleşirdi. Araba bir sokağa çekilir, oyun oynanır ve önceden belirlenmiş bir sonraki durağa (sokağa) götürülerek aynı oyun orada da oynanırdı. İlk arabanın, ilk duraktan götürülmesinin hemen ardından bir sonraki oyunu sahnelemek için ikinci araba durağa gelir, kendi oyununu oynadıktan sonra ilk arabanın güzergahını izleyerek aynı oyunu öteki duraklarda da oynardı. Böylece izleyici oyunların tümünü izleme olanağı bulurdu. Arabaların duraktan durağa götürülmesinde genelde atlar kullanılır, ara sıra insan gücünden de yararlanılırdı. Arabaların durakları izlemesinin kaynağı *Corpus Christi* törenlerinin ilk başladığı dönemlerde haçın kiliseden alınarak, daha önceden belirlenen duraklarda halka gösterilmesine ve bu sırada yapılan tören ve alaylara dayanır. XIV. yüzyılla birlikte kullanılmaya başlanan bu tekerlekli arabalar ve izledikleri güzergah hakkında günümüze ulaşan en önemli bilgileri Chester baş diyakozu Rogers vermektedir:

Her gediğin bir sahnesi vardı. Bu sahneler dört? (altı) tekerlekli, altı üstlü iki odadan oluşan yüksek bir yapıydı. Oyuncular, alt odada giyinirler, üst katta ise oynarlardı. Oyunun oynandığı yerin her yanı açık olduğundan, izleyicilerin tümü sahnede olup biteni görürdü. Oyunların oynandığı duraklar her sokakta vardı. İlk olarak Abbey Gates'ten başlarlar, ilk oyun oynandıktan sonra sahneyi High Cross'a, belediye binasının önüne çekerdiler, bu şekilde bütün sokaklar dolaşılırdı. Böylece, o gün için kararlaştırılan bütün oyunlar oynanana dek oyunlar her sokakta bir kez oynanmış olurdu...¹⁷

Craig Rogers'dan gelen aynı metni bazı farklılıklarla şu şekilde verir:

...ve bu arabalar altı tekerlekliydi. Bir oyun oynanıp bitirildiğinde araba bir başka sokağa götürülürdü: İlk önce Abbey Gates'ten başlanır, oradan Watergate sokağına, sonra Bridge sokağına ve dar yollardan Estgate sokağına çekilirdi. Ve böylece belli bir güzergah izleyerek bir sokaktan diğerine giderdiler. İlk araba götürülmeden, ikincisi gelirdi, ikincisi gitmeden üçüncüsü ve böylece bu, bir durakta beklemeden bir düzen içinde son sahneye kadar sürerdi.¹⁸

¹⁶ Pageant kelimesinin kaynağı hakkında elimizde yeterli ve doyurucu bilgi olmamakla birlikte Latince *Pagina* sözcüğünden türediği sanılmaktadır. Bu sözcük, eski metinlerde dahil olmak üzere iki farklı anlamıyla karşımıza çıkar: Oyunların oynandığı taşınabilir tekerlekli sahne ve açık havada sahnelenen oyun.

¹⁷ Pollard, Agy., s. 25-26.

¹⁸ Craig, Agy., s. 124.

Ne kadar durak varsa o kadar araba bulunurdu. Bu duraklar dönemden döneme sayı yönünden değişiklik göstermiştir. Bunun kuşkusuz bazı nedenleri yok değildir. Öncelikle zaman içinde ortaya çıkan iktisadi ve toplumsal değişimler bu sayının artması ve azalmasında belirleyici bir öge olmuştur. Zincirleme başarılı olunca yeni gedikler ortaya çıkar ve zincirlemeden kendilerine bir yer verilmesini isterdiler. Sonuçta yeni gediklere yer açabilmek için oyunlar bölünürdü. Yaşanan bazı iktisadi ve toplumsal koşullara göre zaman zaman gediklerin sayısında azalma olurdu. Maddi yetersizlikler nedeniyle gediklerin oyunlara ilgisi azalınca iki ya da daha fazla oyun birleştirilerek oynanırdı. Öte yandan oyun yazarları, ara sıra birbirleriyle görüş alışverişinde bulunur, birbirlerinin oyunlarını alarak kimi zaman küçük değişiklikler yapar kimi zamanda oyunun tümünü yeniden yazardılar. Bu hareketlenme göz önünde tutulduğunda zincirlemelerdeki oyunlar hakkında farklı zamanlarda değişik sayılar verilme nedeni açıklığa kavuşur.

2.10. Zincirlemeler

Oyunların kilise dışına taşınmasından ve gedikler kanalıyla sorumluluğun ladini ellere geçmesinden sonra, bilindiği gibi, oyun sayısında büyük bir artış olur. Bazı iktisadi ve toplumsal sorunların yaşandığı dönemler dışında her esnaf gediği ve her zanaat birliği tarafından sahnelenen bir oyun mutlaka vardır. Bu oyunlar, kilise içi gösterilerdeki yalın dini anlatımlardan arınır ve dinle arasındaki uzaklık önceki oyunlara göre oldukça artar. Uzaklık arttıkça oyunlardaki ladini öğelerde de artış olur. Açının genişlemesi, süreci ladinileşmeden yana çevirir. Ancak oyunlar ladinleşirken drama, kendini baştan beri harekete geçiren gücü asla yalnız bırakmaz. Konular, hala Kutsal Kitap'tan ya da bazı Hıristiyan azizlerinin yaşamlarından alınmaktadır.

Sahnelenen ilk *mucize oyunlarından* sonra geçen süre içinde, oyun konularında, sahne düzenlemelerinde, oyuncuların performansında önemli ilerlemeler sağlanır. Özellikle İngiliz Tiyatrosu için oldukça büyük önem taşıyan zincirlemeler *Corpus Christi Yortusu*'yla birlikte daha da özgürleşir. Zaman sorunu çözüme kavuşturulunca birçok farklı konuyu ele alıp işleme olanağı yakalanır. Konular, insanın yaradılışından İsa'nın yeniden hayata dönmesine kadar uzanan geniş bir alana seslenir. Aralıksız sahnelenen bu oyunlar insanlara önemli ölçüde bilgi sunar. Tekerlekli arabaların çekildikleri duraklarda toplanan büyüklü küçüklü, kadınlı erkekli insan kalabalığı, bu oyunları izleyerek bir yandan dramatik eğlencenin tadına varır, bir yandan da her günkü alışıldık yaşantının dışına çıkarak sıradanlıktan sıyrılır.

İngiliz zincirlemelerinden günümüze ancak dördü ulaşabilmiştir. Bunlar York, Chester, Coventry ve Wakefield zincirlemeleridir. Beverly Zincirlemesi adında kayıp bir zincirlemenin de olduğu söylenir. XIV, XV ve XVI. yüzyıllarda neredeyse bütün İngiltere’de, köyler dahil küçük yerleşim yerlerinde bile oynandıkları göz önüne alınacak olursa, zincirlemelerin yalnız bu dördü ile sınırlı kalmadığı söylenebilir.

Kara Ölüm (Black Death) olarak bilinen veba salgını, 1345-1360 yılları arasında İngiltere’de çok sayıda insanın ölümüne neden olur ve bu süre içinde de gediklerin birçoğu elini dramatik etkinliklerden çeker. Ancak ele alacağımız bu dört zincirleme bütün olumsuzlukları aşarak bugüne kadar gelme başarısını gösterir.

2.10.1. York Zincirlemesi

XIV. yüzyılın başlarından 1580 yılına kadar sahnelenen bu zincirleme günümüze tam metin olarak ulaşmıştır. Tarihsel ve dilsel özellikleri nedeniyle son derece önemli sayılır. Ancak yazınsal özellikleriyle ele alınacak olursa dördü arasında belkide en az eğlendirici olanıdır. Toplam kırk sekiz oyunla en geniş zincirlemedir. Ancak dönemden döneme bu sayı artma ve azalma göstermiştir. Örneğin, 1430-1440 yılları arasında kırk sekiz, 1415 yılında elli bir, bu tarihten kısa bir süre önce de elli yedi oyun içerdiği bilinmektedir. York zincirlemesi aynı zamanda onüç bini aşan dize sayısı ile en uzun zincirlemedir.¹⁹ İlk kayıtları 1376’ya kadar giden bu zincirlemenin tam metninin oluşması 1463-1477 yılları arasına rastlar. Bu konuyla ilgili bilgiler ise kasaba arşivleri ile Çuhacılar, Fırıncılar gibi ilk önemli gediklerin tuttukları kayıtlardan gelir. Bu kayıtlarda arabaların onarımından, aksesuar ve kostümlere; arabaların izledikleri güzergah ve duraklardan, oyunların içeriğine kadar birçok konuda önemli bilgiler vardır. 1397’de Kral II. Richard’ın oyunları izlemek için York’a geldiği de bilinmektedir.

Öteki kentlerde olduğu gibi York’ta da *Corpus Christi* şenliklerinden bir gün önce yapılan bir duyuru ile oyunları görmeye gelenlerin göz önünde bulundurmaları gereken noktalar hatırlatılırdı. *Corpus Christi* öncesinde York’ta yapılan bu duyuruların birinde halka şöyle seslenilir:

Yüce Kralımız, bu kentin belediye başkanı ve şerifi adına ilan ediyoruz ki hiç kimse bu kente kılıçıyla, baltasıyla, yüce Kralımızın sağladığı huzuru ve oyunların havasını bozacak başka

¹⁹ Martin Banham, *Cambridge Guide to World Theatre*, (London: Cambridge Uni. Press, 1995), s. 698.

araçlarla giremez, Corpus Christi törenlerine engel çıkaramaz. İlan edilen bu kurallara uymayanların silahlarına el konulacak ve hapse atılacaklar...²⁰

York Zincirlemesi'nde bulunan, yaratılıştan son yargı gününe kadar geniş bir konu içeriğine sahip oyunlar ve bu oyunların sorumluluğunu üstlenen gediklerle ilgili günümüze ayrıntılı bilgiler ulaşmıştır. Bu kayıtlar, V. Henry'nin tahta çıkışının üçüncü yılında ve William Alne'nin belediye başkanlığı döneminde (1411) Roger Burton adında bir katip tarafından tutulmuştur. Bu kayıtlara göre York zincirlemesindeki Corpus Christi oyunlarının sahne sıralaması şöyledir:²¹

1- Dıbağcılar *Yaradılış, Şeytanın Düşüşü*

Yüce Tanrı, gökleri, melekleri yaratır, biçim verir; şeytan ve onunla birlikte cehenneme düşen melekler.

2- Sıvacılar *Yaradılış - Beşinci güne kadar*

Yüce Tanrı, kendi özünden yeryüzünü ve içindeki her şeyi beş günde yaratır.

3- Tarakçılar *Adem ile Havva'nın Yaradılışı*

Yüce Tanrı, Adem'i balçıktan, Havva'yı da Adem'in kaburga kemiğinden yaratır ve onlara hayat nefesi verir.

4- Çırpıcılar *Adem ile Havva Adn (Eden) cennetinde*

Tanrı, Adem ile Havva'ya hayat ağacından yemelerini yasaklar.

5- Fıçıcılar *İnsanın Düşüşü*

Adem ile Havva ve aralarında bir ağaç; yılan elmalarla onları aldatır; Tanrı, onlarla konuşur ve yılanı lanetler ve bir kılıçla onları cennetten atar.

6- Silahçılar *Adn cennetinden Kovulma*

Adem ve Havva; bir kürek ve öreke ile bir melek onlara iş verir.

7-Eldivenciler *Habil ile Kabil'in Sunuları*

Habil ve Kabil Tanrı'ya sunularını sunarlar.

8- Gemi yapıcılar *Nuh'un Gemisinin Yapılışı*

Tanrı, Nuh'u suda yüzebilecek ağaçtan bir gemi yapması için uyarır.

9- Balıkçılar ve Gemiciler *Nuh ve Tufan*

Nuh, karısı, üç oğlu ve karıları, çeşitli hayvanlarla gemide.

²⁰ Craig, Agy., s. 203.

²¹ Pollard, Agy., s. 31-32-33-34-35.

10- Parşömenciler, Ciltçiler *İbrahim ve İshak*

İbrahim oğlu İshak'ı kurban etmek üzere; odun taşıyan bir çocuk ve bir melek.

11- Çorapçılar *İsrail oğullarının Mısır'dan Ayrılışı*

Musa, çölde yılanı yukarı kaldırır; Firavun; sekiz Yahudi merakla beklemekte.

12- Baharatçılar *Muştulama ve Ziyaret*

Bilgin bir kişi, İsa'nın doğumunu haber veren peygamberlerin sözlerini duyurur. Meryem; bir melek onu selamlar; Meryem Elizabeth'i selamlar.

13- Dökmeciler *Yusuf ile Meryem*

Meryem; Yusuf onu saklamak ister; Beytullahim'e gitmeleri için bir melek onlarla konuşur.

14-Damcılar *Beytullahim'e Yolculuk, İsa'nın Doğuşu*

Meryem, Yusuf, bir ebe; doğan çocuk bir öküzle eşeğin arasında duran yemlikte yatmaktadır; bir melek çobanlar ve bir sonraki sahnenin oyuncularıyla konuşur.

15-Mumcular *Çobanlar*

Çobanlar birbirleriyle konuşur; doğuda bir yıldız; bir melek, çobanlara İsa'nın doğumunu muştular.

16-17-Duvarcılar, Kuyumcular, Altın Yaprakçıları *Üç Yıldızbilimcinin Hiroides'in Huzuruna Çıkışı ve Üç Yıldızbilimcinin İsa'nın Huzuruna Çıkışı; Tapınma*

Doğudan üç yıldızbilimci gelir, Hiroides onlardan bebek İsa hakkında bilgi ister; Hiroides'in oğlu, bir danışman ve bir elçi; Meryem ile çocuk, yukarıda bir yıldız ve üç yıldızbilimci armağanlar sunar.

18- Nalbantlar *Mısır'a Kaçış*

Meryem, Çocuk ve Yusuf bir meleğin buyruğu üzerine Mısır'a kaçarlar.

19- Kemerciler, Çiviciler, Bıçkıcılar *Masumların Katli*

Hiroides, çocukların öldürülmesini emreder; mızraklı dört asker; Kralın iki danışmanı, dört kadın çocukların öldürülmesine sızlanmakta.

20- Mahmuzcular, Gemiciler *İsa bilginlerle birlikte*

Tapınakta bilginler ve aralarında çocuk İsa; İsa onlara sorular sorar ve sordukları sorulara cevap verir. Dört Yahudi, Meryem ve Yusuf onu arar ve tapınakta bulurlar.

21- Berberler, Şarapçılar *İsa'nın vaftiz edilişi*

İsa, onu vaftiz eden vaftizci Yahya; İsa, Meryem, gelinle damat, içinde şaraba dönüşen suyun bulunduğu altı su kabı, ev halkıyla beraber yortu yöneticisi.

22- Ateşçiler, Demirciler *Ayartma*

İsa tapınağın kulesi üzerinde; şeytan taşlarla onu ayartmaya çalışır, iki melek hizmet eder.

23- Kaşâğıcılar *Görkemli bir şekilde görünüş*

Peter, James ve John; İsa dağa çıkar ve onların önünde görkemli bir şekilde görünüm değiştirir; Musa ve İlyas görünür, buluttan bir ses gelir.

Hırdavatçılar

İsa, Simon ve Leper İsa ile birlikte yemek yemek isterler; iki havari, Mecdelli Meryem gözyaşlarıyla İsa'nın ayaklarını yıkar, saçlarıyla da siler.

24- Lehimciler, Nalıncılar *Zina eden Kadın*

İsa, iki havari, zina eden kadın, onu suçlayan dört Yahudi.

Torbacılar, Şişeciler, Kasketçiler

Lazarus mezarda, Mecdelli Meryem, Martha, hayretler içinde kalmış iki Yahudi

25- Kürkçüler *İsa'nın Kudüs'e Girişi*

İsa gebe bir eşeğin üzerinde, on iki havari İsa'yı izlemekte; altı zengin ve altı yoksul adam, ellerinde hurma dallarıyla *'Benedictus...'* u söyleyen sekiz çocuk; Zacchaeus bir incir ağacına çıkar.

26- Bıçakçılar, Kılıfçılar, Tartıcılar, Kopçacılar, Borucular *İhanet*

Pilatus, Kafaya, iki asker, üç Yahudi; Yahuda İsa'ya ihanet eder.

27- Fırıncılar *Son Yemek*

Paskalya kuzusu, Efendi'nin akşam yemeği, on iki havari, İsa beline keten bir havlu bağlamış ayaklarını yıkamakta; Yeni Yasa'da İsa'nın bedeninin vaftiz edilmesine başlanması, Havariler topluluğu.

28- Kunduracılar *Çile ve İhanet*

Maikhos, Petrus, Yakup, Yuhanna, İsa ve İsa'yı öperek onu ele veren Yahuda.

29- Okçular, Tüycüler *Petrus'un İnkârı, İsa Kafaya'nın önünde*

İsa, Annas, Kafaya ve İsa'ya acı çektiren, kırbaçlayan dört Yahudi, Petrus, Petrus'u suçlayan kadın ve Malchus.

- 30- Perdeciler, Sedirciler *Pilate 'ın Karısının Rüyası, İsa Pilate 'ın Önünde*
İsa, Pilate, Annas, Kafaya, iki danışman ve İsa'yı suçlayan dört Yahudi.
- 31- Boyacılar *Hirodes'in Önünde Mahkeme*
Hirodes, iki danışman, dört asker, İsa ve üç Yahudi.
- 32- Aşçılar, Sucular *Pilate 'ın Önünde İkinci Suçlama, Yahuda'nın Pişmanlığı*
Pilate, Annas, Kafaya, iki Yahudi; aldığı otuz parça gümüşü geri getiren Yahuda.
- 33- Kiremitçiler, Değirmenciler, Tornacılar, Kıl işçileri, Çanakçılar *İsa Hakkında Verilen Karar*
İsa, Pilate, Kafaya, Annas, mızrak ve sancak taşıyan altı asker, dört asker İsa'yı Hirodes'in yanından alarak getirir; Barabbas'ın serbest bırakılması, İsa'nın çarmıha gerilmesi istenir, sonra İsa'yı bağlayıp kırbaçlarlar, kafasına dikenli bir çelenk takarlar; üç asker İsa'nın giysileri için aralarında kura çeker.
- 34- Kırkıcılar *İsa'nın Çarmıha Gerileceği Tepeye Götürülmesi*
İsa, kanlar içinde çarmıhı taşır; Cyrene'li Simon, Yahudiler çarmıhı taşıması için onu zorlar; İsa'nın annesi Meryem; havari Yuhanna ona oğlunun mahkum olduğunu ve tepeye doğru götürüldüğünü bildirir; Veronica bir bezle İsa'nın yüzündeki kanı ve teri siler, İsa'nın yüzü bezde çıkar; İsa için ağlayıp sızlanan başka kadınlar.
- 35- İğneciler, Boyacılar *Çarmıha Gerilme*
İsa yerde çarmıha gerilir, dört Yahudi İsa'yı kırbaçlar ve iple yerde sürükler, daha sonra çarmıhı ve ona çivilenen İsa'nın bedenini Calvary tepesine dikerler.
- 36- Kasaplar, Tavukçular *İsa'ya Hakaret*
Çarmıh, çarmıha gerilmiş iki hırsız, ortalarında çarmıha gerilmiş halde İsa durmakta, İsa'nın annesi Meryem, Yuhanna, Meryem, Yakup ve Salome. Mızraklı Longeus, elinde süngerle bir köle, Pilate, Annas, Kafaya, bir yüzbaşı (eski Roma ordusunda), Arimathea'lı Yusuf ve Nicodemus İsa'yı mezara koyarlar.
- 37- Semerciler, Camcılar *Cehennemini Yağmalanması*
İsa cehennemi yağmalar, altısı iyi altısı kötü on iki ruh.

38- Marangozlar *Dirilme*

İsa mezardan kalkar, silahlı dört asker, üç Meryem ağlayıp sızlanmaktadır. Pilatus, Kafaya ve Annas. Beyazlar giyinmiş bir genç mezarda oturmuş kadınlarla konuşur.

39- Şarapçılar *İsa'nın Mecdelli Meryem'e Görünmesi*

İsa, elinde baharatlarla Mecdelli Meryem.

40- Simsarlar, Yüncüler *Emmaus Yolcuları*

İsa, Luke ve Kleofas hacı elbiseleri içinde.

41- Taşçılar *Meryem'in Aklanması, Simeon ve Anna*

Çocuk ve Meryem, Yusuf, Anna, güvercinler ile ebe; Simeon çocuğu kollarına alıyor, Simeon'ın iki oğlu.

42- Yaldızcular, Afçılar, Elbise Tamircileri *Thomas'ın İnanmayışı*

İsa, Peter, John, James ve diğer havariler; Thomas İsa'nın yaralarına dokunur.

43- Terziler *İsa'nın mezardan Yükselmesi*

Meryem, Vaftizci Yahya, iki melek ve on bir havari; İsa önlerine çıkar, dört melek bir bulut taşır.

44- Çömlekçiler *Kutsal Ruh'un İnişi*

Meryem, iki melek, on bir havari; bunların üzerine Ruhul Kudüs iner; hayretler içinde kalmış dört Yahudi.

45- Kumaşçılar *Meryem'in Ölümü*

İsa, Meryem, iki melek Cebrail, Meryem'in akrabası iki bakire ve üç Yahudi, sekiz havari, iki şeytan.

Keten Dokumacıları

Dört havari Meryem'in tabutunu taşır; Fergus diğer iki Yahudi ile birlikte tabutun bir kenarından tutar ve bir melek.

46- Yün Dokumacıları *Meryem'in Thomas'a Görünmesi*

Meryem bir sürü meleklerle birlikte görünür; sekiz havari ve havarilerden Thomas çölde vaaz eder.

47- Han Seyisleri *Bakire Meryem'in Yükselmesi ve Taç Giymesi*

Meryem, İsa ona taç giydirir, bir sürü meleklerle birlikte ilahiler okur.

48- Kumaşçılar *Kıyamet Günü*

İsa, Meryem, on iki havari, borazanlı dört melek, biri taçlı, biri mızraklı, ikisi kırbaçlı dört melek; dört iyi, dört kötü ruh, altı şeytan.

Yukarıda bir listesi sunulan York zincirlemesindeki oyunlar, birer birer ele alındığında kilise içinde düzenlenen törensel gösterilere oranla büyük bir gelişme gösterdikleri ancak bu gösterilerin beslenme kaynağını oluşturan metinlere sıkı sıkıya bağlı kaldıkları görülür.

Dıbağcılar'ın sorumluluğunu üstlendikleri *Yaradılış* ve *Lucifer'in Düşüşü* oyununda Tanrı, Melek Seraphim, Melek Cherubim, Lucifer (İblis) ve ikinci melek olmak üzere beş karakter vardır. Oyun Tanrı'nın meleklerle yönelik konuşmasıyla başlar. İzlenmesi gereken tek yol Tanrı'nın yoludur. Müşfik, cömert, yüce ve güçlü Tanrı öncesiz ve sonrasızdır, yoktan var edendir. Gücünün bir göstergesi olarak Lucifer'ı yaratmıştır. Yarattığı varlıkların en önemlisi olarak ona *Işık Taşıyıcısı* anlamına gelen *Lucifer* adını vermiş ve kendisinden ona hiçbir zararın dokunmayacağını, ona büyük bir zenginlik verildiğini söylemiştir. Fakat Lucifer elindeki gücü ve zenginliği kendisine Tanrı'nın verdiğini unutarak yersiz bir gurura kapılır ve büyüklenir. Ona göre, edindiği her şeyi kendi öz çabasıyla ve akıyla kazanmıştır. Onun sözlerine aldanan ve etkisi altında kalan bir kısım melek onu kendilerine önder seçer. Ancak büyüklenmesi sürerken birden Lucifer'in düşüşü başlar. Hem bu yolculuğunda yalnız da değildir. Vaktiyle kendisine hayranlık duyarak onu önder bilen öteki kötü melekler de onunla birliktedir. Düşüş sürerken Lucifer, gücünün azaldığının ayırına varır ve dostlarının yardımına baş vurur.

Oyunun ikinci sahnesinde Lucifer ve yandaşları artık cehennemdedir. İlk sahnede gururlanan ve sürekli kendisiyle övünen Lucifer gider, yerine kendini zavallı ve güçsüz gören başka biri gelir. Şatafatlı dünyadan tiksindirici bir görünüme sürüklenir. Artık başkaldırısı karşılığında cehennemde acı çekmektedir. Kendisiyle birlikte cehenneme düşen ikinci melek de hatasını anlar ve pişmanlık duymaya başlar. Lucifer'ı suçlar, kendi önderleri olarak hepsinin sonunu hazırladığını ve hepsini kendi yıkımına ortak ettiğini söyler. Suçlamalar karşılıklıdır. Lucifer da onların kendisine uymalarıyla başkaldırısını yaygınlaştırdıklarını söyler. Cennette geçen oyunun üçüncü sahnesinde Tanrı ile Melek Cherubim yaşananların bir değerlendirmesini yapar ve oyun sona erer.

Zincirlemede Fıçırcılar'ın sorumluluğunu üstlendikleri *İnsanın Başkaldırısı* ve *Düşüşü* oyununda da aynı dinsel hava görülür. Bu oyunda Tanrı, Şeytan, Adem, Havva ve bir melek olmak üzere beş karakter vardır. Tanrı'nın Adem'e değer vermesini çekemeyen şeytan,

Adem'in Tanrı katındaki değerini düşürmek için bir tuzak hazırlar. Yılan biçimine girerek Havva'nın zihnini çelmeye çalışır. Tanrı'nın yasakladığı meyveyi yiyince her şeyin içlerine doğacağını ve Tanrı'nın bildiği her şeyi bilebileceklerini söyleyerek Havva'yı aldatmayı başarır ve Adem'i de buna inandırmasını söyler. Bunun üzerine Havva da Adem'in zihnini çeler ve birlikte yasak meyveden -elmadan- yerler. Ancak hemen pişman olurlar ve vicdan azabı çekmeye başlarlar. Fakat artık çok geçtir. Edep yerlerinin açıkta olduğunun ayırdına varırlar ve incir yapraklarıyla kapanmaya çalışırlar. Tövbe edip pişman olduklarını söylerler. Fakat Tanrı, Melek Cherubim'e her ikisini de cennetten uzaklaştırarak dünyaya sürgüne göndermesini buyurur. Bunun üzerine Cherubim Adem ve Havva'yı cennetten atar.

York Zincirlemesindeki bu oyunların her ikisinde de izleyiciye dini yaşamla ilgili bilgi verilir. İnsanlar, şeytanın Tanrı'ya başkaldırısını ve insanlığın ilk atalarını nasıl aldattığını gözleriyle görürler. Tanrı'ya başkaldırmanın, büyüklenmenin, saygısızlığın nasıl sonuçlandığını anlarlar. Yaşamlarında neleri göz önüne almaları gerektiğini kavrayıp, bu konuda ibret alarak şeytanın tuzaklarına karşı uyanık olmayı öğrenirler.

Oyunlarda cennet ve cehennem tablolarının çok çarpıcı ve canlı bir biçimde sergilenmesi kuşkusuz izleyicide daha büyük etki bırakıyor ve dini duyarlılık yönünden onları daha iyi güdümlendiriyordu. Sözü edilen iki oyunda altı çizilmesi gereken bir başka nokta da oyun yazarlarının tarihsel özelliği bulunan olayları dramatik yönleriyle ortaya koymaları ve sahne ortamına taşımalarındaki başarılarıdır. Bu oyunlar, aynı zamanda ilk oyun yazarlarının yeteneklerine örnek oluşturmaları yönünden de önemlidir.

2.10.2. Chester Zincirlemesi

Bu zincirleme de insanın yaradılıştan kıyamet gününe kadar geniş bir konu yelpazesi içerir. Genel olarak yirmi beş oyunun bulunduğu Chester zincirlemesinde bu sayı sonradan yirmi dörde düşer, bazı dönemlerdeyse yirmi iki ve yirmi üç oyun olarak sahnelenir. On bir binden fazla dizeden oluşan bu zincirlemedeki oyunlar, pazartesi, salı ve çarşamba olmak üzere üç gün sürerdi. Dokuzu pazartesi, dokuzu salı, yedisi çarşamba günü oynanırdı. Kasaba tellalı, oyunlar başlamadan önce yanına her gediğin kahyasını alarak dolaşır ve insanların uymaları gereken kuralları hatırlatarak duyurular yapardı.

Chester'da tekerlekli sahnelerin başlangıç noktası manastır kapısıydı. İlk günkü oyunlar sahnelendikten sonra arabalar, bir sonraki gün için geceleyin çekilerek yeniden manastır kapısına getirilirdi. Ertesi gün yine aynı noktadan başlanır ve aynı güzergah

izlenerek oyunlar oynanırdı. Arabaların çekilmesinde genelde hayvanlar kullanılırdı. Ancak zaman zaman insan gücünden yararlanıldığı da olurdu. 1572 yılında Fıçıcular'ın arabasının çekilmesinde en az yedi kişinin çalıştığı anlatılır.²²

Bu zincirlemedeki oyunlarla Fransızca *Mystere du Viel Testament* arasındaki benzerliklere dikkat çeken bazı eleştirmenler, Chester Zincirlemesi'nin Fransızca'dan çevrildiğini öne sürerler. Oyunlarda yer yer görülen Fransızca dizeler bu düşüncede olanların kanılarını güçlendiren öğelerdir.

Chester zincirlemesinde yer alan *İshak'ın Kurban Edilişi* (The Sacrifice of Isaac) oyununun oldukça dokunaklı bir öyküsü vardır. Oyunda Kitabı Mukaddes'te anlatılan olaya bağlı kalınmış fakat bir baba olarak İbrahim'in ve bir oğul olarak İshak'ın ruh halleri incelenerek olayı daha etkili bir biçimde sahneye aktarmanın yolları aranmıştır. İbrahim'in yaşadığı ikilem, Tanrı'ya karşı gelmemek ve hayatta en çok sevdiği varlığı olan biricik oğlunu boğazlamak arasında seçim yapma zorunluluğundan doğar. İshak'ın ruhsal durumu da babasından farklı sayılmaz. O da bir yandan Tanrı'ya ve babasına karşı gelmemek, bir yandan da ölümü göze almak gibi bir açmaz içindedir. Mutlu bir sonla biten bu trajedideki acıklı öykünün daha iyi anlaşılması için aşağıda Berberler ve Mumcular'ın sorumluluğunda oynanan Chester Zincirlemesi'nin sıralamaya göre dördüncü oyunu, *İshak'ın Kurban Edilişi*'nden kısa bir bölüm verilmiştir²³:

TANRI İbrahim, ey kulum, İbrahim!

İBRAHİM Rabbim!

TANRI Oğlun İshak'ı al ve ardındaki tepeye götürerek benim için sunu sun.

İBRAHİM Rabbim, tüm isteğim sana boyun eğen bir kul olmaktır. Bana bahsettiğin oğlumu sana sunacağım, tüm gücümle isteğini yerine getireceğim. Yüce Tanrım, her şeye gücü yeten Rabbim emrini yerine getireceğim. (*Burada İbrahim oğlu İshak'a dönerek şöyle der*) Hazırlan benim sevgili oğlum, birazcık işimiz var. Şu odunları sırtına al. Artık oyalanmayalım. Ben de bir kılıçla biraz ateş alayım. Bana, Tanrı'nın buyurduğunu yerine getirmem yaraşır. Onun buyruğuna karşı gelemem, boyun eğmeliyim.

İSHAK Baba, dediğini yaptım, hazırım. İstedığın gibi bu odunları canla başla taşıyacağım.

İBRAHİM İshak, oğlum, şimdi yola çıkalım. Şu ilerdeki tepeye kadar gideceğiz.

İŞHAK Sevgili babacığım seni seve seve izleyeceğim.

²² Craig, Agy., s. 167.

²³ Pollard, Agy., s. 21-22-23-24-25-26.

İBRAHİM Ah! Kalbim üç parçaya bölündü. Bu sözlerini işittikçe acıyorum sana. Rabbim, sen neyi istediysen o olacak, istediğini yapacağım. Odunları yere bırak sevgili oğlum.

İSHAK Hepsi hazır baba, işte buradalar. Fakat neden böyle üzgün duruyorsun? Canımı sıkan bir şey mi oldu? Baba, öldüreceğimiz hayvan nerede?

İBRAHİMOğlum, burada hayvan falan yok.

İSHAK Baba, şu elindeki kılıcı gördükçe çok korkuyorum. Umarım kendi çocuğunu boğazlamazsın.

İBRAHİM Korkma yavrum. Rabbimiz olan Tanrı, elbet bu yere evcil ya da yabani bir hayvan gönderecektir.

İSHAK Babacığım söyle bana, oğluna bir zarar gelecek mi?

İBRAHİM Ah! Yüce Tanrım! Ne büyük acı bu bendeki! Yüreğimi parçalıyorsun.

İSHAK Babacığım bana şunu söyle, niçin kılıcını kınından çıkarıp buralara getirdin? Çok merak ediyorum!

İBRAHİM İshak, oğlum sus artık yalvarırım. Yüreğimi parçalıyorsun.

İSHAK Yalvarırım baba, benden bir şey saklama. Neler geçiyor aklından anlat bana.

İBRAHİM Ah! İshak, İshak! Seni boğazlamam gerek.

İSHAK Yazık! Baba istediğin kendi oğlunun kanını dökmek midir? Sözümü tutmazlık etmişsem sopa ile döv beni. Kılıcını bırak baba, çünkü ben daha çocuğum.

İBRAHİM Ah! Sevgili oğlum, sana bunu yapacağım diye içim yanıyor. Fakat Tanrı böyle istedi.

İSHAK Keşke annem burada, yanımda olsaydı! Diz çöker ve hayatımı bağışlaman için sana yalvarırdı.

İBRAHİM Ah! Sevimli mahluk, seni öldürmezsem Tanrı'yı gücendirmiş olurum, bu da iyi olmaz. O'na karşı gelemem, boyun eğmem gerek. Ah! İshak, yavrum, sana şöyle söyleyeyim ki Tanrı bana seni sunu sunmamı buyurdu. Bundan kaçış yok.

İSHAK Öldürülmemi Tanrı mı istiyor?

İBRAHİM Evet, oğlum. O'nun buyruğuna uymam ve O'nu hoşnut etmem gerek.

İSHAK Tanrı korusun baba. O zaman sun sununu. Baba, öteki oğullarını sev, beni unuttuğunda acın hafifler. Fakat şimdi Tanrı'nın buyruğunu yerine getir ve anneme bir şey anlatma.

İBRAHİM Kederden ellerimi ovuşturuyorum, annenin gönlünü edemeyeceğim. İshak! İshak! Neredeyse aklımı yitireceğim; kanını dökmek istemiyorum.

İSHAK Baba, yapman gerekeni yap. Önce hafifçe sürt ve devam et sonra.

İBRAHİM Tanrı seninle olsun oğlum.

İSHAK Baba, yalvarırım sana gözlerimi sakla ki keskin kılıcı görmeyeyim. Kılıcı vuruşunu görüp de korkmayayım.

İBRAHİM İshak! Canım yavrum, sus artık, sözlerin içimi yakıyor.

İSHAK Ey sevgili babacığım! Madem ki ölmem gerekiyor, senden tek bir şey isteyeceğim. Boynumu vururken olabildiğince hafif vur.

İBRAHİM Bu uysallığın, oğlum, beni korkutuyor. Şarkım artık çığlığım olacak.

İSHAK Canım babacığım, hadi vur kılıcı, vur kılıcı daha yapacak işlerin var. Yalvarırım bitir şu işi ki bende kurtulayım.

İBRAHİM Gel oğlum, ellerinin ve ayaklarının bağlanması gerek.

İBRAHİM Elveda! Tanrının bana bahsettiği canım oğlum.

İSHAK (*Diz üstü çöker ve konuşur*) Yalvarırım babacığım, yüzümü aşağı çevir ki korkmayayım.

İBRAHİM Bunu yapacağımdan dolayı içim yanıyor.

İSHAK Rabbim, sana sesleniyorum. Bana acı, yalvarırım!

Oyunun kalan kısmında baba ile oğul arasındaki dokunaklı konuşmalar sürüp gider. İbrahim, oğlunun boynunu vurmak üzereyken bir meleğin bir kuzu ile çıkıp gelmesi ve İbrahim'e İshak'ın yerine kuzuyu sunmasını söylemesiyle oyundaki trajik hava birden dağılır.

Nuh Tufanı (Noah's Flood) bu zincirlemede yer alan bir başka önemli oyundur. Oyun hem yapı hem de konu yönünden tümüyle mucize oyunlarının sınırları içindedir. Ancak bunun yanı sıra öyküye birtakım mizah içeren öğelerde eklenmiştir. Dramatik anlamda bir köşe taşı özelliği taşıyan bu oyundaki komik öğeler, Nuh'un karısı rolündeki hırçın kadın tiplmesi üzerinde yoğunlaşır. Kadın, kocasının ve çocuklarının bütün yalvarmalarına karşın gemiye binmez ve arkadaşlarıyla birlikte dedikodu yapmayı sürdürür. Kendisine söylenenleri duymazlıktan gelir. Bu oyunu ötekilerden ayıran kısımlarda geçen konuşmalar şöyledir²⁴:

NUH Gel buraya, ne duruyorsun orada! Vallahi çok tuhaf bir kadınsın. Buraya gel, Allah aşkına! Zamanımız kalmadı, boğulacağız.

KARISI Sen, yelkenleri aç efendim, uğursuz dolularla yürüsün gemin. Bu kasabadan çıkmayacağım, dostlarımı yanıma almadan bir adım dahi atmayacağım. Hem vallahi boğulmazlar, ben kurtarırım onları. Öyle seviyorlar ki beni yemin ederim! Onları da *sandığına* almazsan, nereye gidersen git. Kendine de başka bir karı bul.

NUH Sam, oğlum, bak! Annen çok öfkeli; böylesini tanımadım doğrusu.

SAM Baba, şimdi gidip getiririm onu.

Anne, beni babam gönderdi ve gemiye gelmeni söyledi. Bak, görüyorsun rüzgarı; yola çıkmaya hazırız.

KARISI Sam, git ona söyle, bugün o gemiye binmeyeceğim.

NUH Gel buraya şeytan karı! Yoksa kalırsın yapayalnız.

CAM Hep birlikte tutup getirelim mi?

NUH Evet evlatlarım, Allah aşkına! Sizleri bu tufandan zamanında kurtaramayacağımdan korkuyorum.

²⁴ Pollard, Agy., s. 13-14-15-16.

- YAFES Anne hepimiz yalvarıyoruz. Bak tüm çocukların buradayız. Havayı görüyorsun, gel artık gemiye, İsa aşkına!
- KARISI Ne kadar çağırırsanız çağırın, gelmeyeceğim işte. Dostlarımda gelmezse gelmeyeceğim.
- SAM Anne, vallahi geleceksin, istesen de istemesen de.
- NUH Gemiye hoş geldin karıcığım.
- KARISI Bu söyledikleriyle hak ettin bunu. (*Nuh'a bir tokat atar*)
- NUH Hah hah ha! Çok yamandı bu! En iyisi sakinleşmek. Çocuklar sanırım gemi açılmaya başladı...

Gerek dokunaklı yönleri ağır basan *Ishak'ın Kurban Edilişi* gerekse komik öğelerin kullanıldığı *Nuh Tufanı* oyunlarında bazı evrensel öğeler göze çarpmaktadır. Bu oyunların uzun bir süre sonra ortaya çıkacak olan tragedya ve komedyalara, dini drama çizgisinde kalarak oldukça yaklaştıkları söylenebilir.

2.10.3. Towneley Zincirlemesi

Otuz iki oyunun bulunduğu bu zincirleme, uzun süre Towneley ailesinin elinde bulunduğundan bu adı almıştır. Aynı zamanda Widkirk, Woodkirk ya da Wakefield oyunları olarak da bilinir. Widkirk adı büyük olasılıkla, bu oyunların saklandığı ilk yer olan Widkirk Manastırı'ndan gelir. Woodkirk'in ise Widkirk'in sonradan çıkan bir söyleniş biçimi olduğu sanılmaktadır. Bu oyunların günümüzde Wakefield zincirlemesi olarak bilinmesinin nedeni ise oyunların Wakefield'da bulunan esnaf ve zanaat gedikleri tarafından oynanmış olmasıdır. Bu nedenle bütün zincirlemenin bu kasabaya ait olduğu sanılmıştır.

Towneley zincirlemesi ile York Zincirlemesi'nin başlangıçta aynı oldukları söylenir. Wakefield, XIV. yüzyılda bir manorun yönetimi altında bulunan küçük bir kasabadır. Öteki kentlerle rekabet edecek özelliği bulunmayan sıradan bir yerleşim birimidir. Ancak XV. yüzyılda artan yün ticaretine bağlı olarak kasaba giderek zenginleşir ve büyür. Bu iki zincirlemenin kaynağının aynı olduğu doğruysa ayrılma işlemi XV. yüzyılda gerçekleşmiş olmalıdır. Çünkü bu süreden önce Wakefield, kendi ayakları üzerinde duracak ve oyunların giderlerini karşılayacak olanaklardan yoksundur.

Bu zincirlemeyi, dram açısından önemli kılan, *Pajina Secunda Postorum* ya da *Second Shepherd's Play* olarak bilinen *İkinci Çobanlar Oyunu*'dur. Oyunun baş karakteri Mak'in kuzu çalma öyküsünün büyük bir yer tuttuğu bu oyun, aynı zamanda ilk İngiliz komedisi olarak kabul edilir. Bu oyun, öteki mucize oyunlarından hem dramatik öğe hem de olayların

sahne yorumlanışıyla farklılık gösterir. Her ne kadar İsa'nın doğuşu ile ilgili Mukaddes Kitap'ta geçen metinler üzerine kurgulanmış olsa da oyunda karşılaştığımız, hırsızlığı alışkanlık haline getiren Mak'in çobanlar uykudayken yanlarından sessizce ayrılarak kuzulardan birini çalıp evine götürmesi, hiçbir şey olmamış gibi geri dönerek çobanların arasına girip yeniden uyuması, ertesi gün söylediği yalanlar ve bu yalanların anlaşılması çerçevesinde gelişen olaylar dizisi oyunun üçte ikisi kadar geniş bir yer tutar. Aslında Mak'in etrafında dönen öykünün kaynak metinle hiçbir ilişkisi yoktur. Ancak oyunun sonlarına doğru Mak'in yeni doğduğunu söylediği bebeğin sürüden aşırıktan sonra karısıyla birlikte kundağa sardıkları kayıp kuzu olduğunun anlaşılmasına bağlı olarak İsa'nın doğduğunun öğrenilmesi arasında bir ilişki kurulur. Fakat oyun bir bütün olarak ele alındığında oyun yazarı ya da yazarlarının kendi düşünce ve yeteneklerini çok iyi kullanarak sahneye alışıldık olmayan yeni bir biçim getirdikleri söylenebilir. Bu oyunun ilgi çekici ve önemli yanı burasıdır.

Oyunların oynandıkları ortamın, zamanın, dilin ve oyunda rol alan kişilerin değişmesi ve ladinileşmesinden sonra bu oyunla birlikte ele alınan konunun da büyük ölçüde ladinileştiği görülür. Oyunun hemen başında sahnede görülenler, kilise ile ilgisi olmayan, dini niteliklerden tümüyle arındırılmış şeylerdir. Gassner'dan öğrendiğimiz kadarıyla oyunun sahne düzenlemesi şöyledir:

Biri Mak'in evi öteki İsa'nın doğduğu yemlik ya da ahır yerine kullanılan, iki kulübeden oluşan sabit bir dekor. İki kulübe arasındaki boşluk kırsal alanlar ve tarlalardır. Olayın Filistin'de yaşanması sözdendir; oyundaki yerel renk tümüyle Wakefield kırsalından alınmadır. Ortaçağ İngiltere'sinde kullanılmakta olan iki katlı tekerlekli sahnelerde, Mak'in evi ve İsa'nın doğduğu ahır farklı biçimlerde oluşturulurdu. En üstte genellikle ahır yer alırdı. Bunların dışında kalan yerler ise Filistin'deki tarlaları simgelerdi.²⁵

*İkinci Çobanlar Oyunu'*nda şu karakterlerle karşılaşırız: Birinci çoban Coll, ikinci çoban Gib, üçüncü çoban Daw, Mak, Mak'in karısı Gill, bir melek, Bakire Meryem ve bebek İsa. Son üçünün dışında kalan öteki karakterler dini kaynağın dışına çıkılarak seçilmiştir. Uzam yönünden her ne kadar İngiltere'nin çok uzağında kalan coğrafyalar betimleniyorsa da aslında görsel anlatımı oluşturan bu öğelerin tümü İngiltere'ye özgüdür.

Oyun birinci çobanın konuşmasıyla başlar. Havaların soğuk olmasından yakını. Hayatından pek hoşnut olduğu söylenemez. Öncelikle ekili toprağı yoktur ve çok güç koşullarda çalışmaktadır. Kendi deyimiyle herkes beylerin elinde evcil hayvanlar gibidir. İleri

²⁵ John Gassner (ed.), *Medieval and Tudor Drama*, (U.S.A.- Canada: Bantam Books, 1963), s. 102.

gelen kişileri öfkeliendirmenin, isteklerine karşı koymanın sonuçlarının çok kötü olduğunu anlatır. Bir anlamda o dönemin sosyal ve siyasi havasına yönelik ipuçları verir. Bir süre sonra ikinci çoban sahneye girer. O da soğuklardan yakınmaktadır. Ayrıca evlilikle ilgili bazı düşünceleri vardır. Evlendiğine pişman olduğu her halinden belli olan ikinci çoban Gib bu konudaki düşüncelerini şu şekilde açıklar:

Bildiğim kadarıyla biz, zavallı evli erkekler çok acı çekiyoruz. Zaten dertten de kurtaramıyoruz başımızı. Örneğin bizdeki tavuk Cappel, bir ileri bir geri gıdaklar gıdaklar durur. Ancak sallanmaya, inlemeye, ötmeye başlarsa vay haline bizim horozun. Çünkü evsiz kaldı demektir. Evli erkeklerin iradeleri kendi ellerinde değildir. Yuva kurduklarında derin bir iç çekerler. Tanrı bilir, ne kadar çetin ve berbat bir hayat sürüyorlar. Odada ya da yatakta son dayanma noktasına çıkıyorlar. Ben kendi payıma dersimi aldım. Yaşadıklarına katlanması gerektiğinden evli kalanların vay başına! Fakat şaşırıyorum, yazgının bir oyunu olan böylesi şaşılacak bir şeyi gördükçe yüreğim parçalanıyor. Bazı erkeklerin iki, bazılarının üç eşi var. Hiç evlenmeyenlerse iç çekiyorlar. Fakat bana sorarsanız çok eşi olanın vay geldi başına! Çünkü sürekli acı çekecektir. *(İzleyiciyi işaret ederek)* Fakat gençler, Tanrı aşkına, evlilikten sakının ve unutmayın ki sonradan *'Eğer böyle olacağını bilseydim...'* demenin bir yararı yoktur. Evlilik dediğin ağlamayı sızlamayı da peşinden getirir.(...) Benimde bir karım var: Deve dikenini kadar sivri, çalı kadar sert, kaşları domuz kılı, suratı ekşimi ekşi. Kafayı çekince daha berrak bir sesle dua edebiliyor. Bir balına kadar büyüktür, safrası tam bir galon gelir. Yemin ederim ki hepimizin ölümlü bundan olacak. Keşke, yüzünü görmeyecek kadar uzağa kaçabilsem...²⁶

Coll ve Gibb, kendi aralarında konuşurlarken üçüncü çoban Daw çıkagelir. O da ötekiler gibi havalının çok soğuk geçmesinden yakınır.²⁷ Bir süre konuştuğundan sonra birlikte bir şarkı söylemeye karar verirler. Coll tenor, Gibb soprano ve Daw alto tonuyla şarkıya katılır. Bu arada Mak sahneye girer. O bölgede hırsızlığı ile kötü bir üne sahip olan Mak'i çobanlar hemen tanır. Çobanlar, Mak yaklaştığında yine bir şeyler çalıp çalmadığını anlamak için üzerini ararlar.

MAK Tanrım, bakın hele, siz üçünüz müydünüz? Ben de sizi nereden tanıyorum diye düşünüyordum. Sizler dürüst insanlarsınız.

I. ÇOBAN Demek bizi tanıyorsun, öyle mi?

²⁶ Gassner, Agy., s. 104-105.

²⁷ Çobanların üçünün de soğuklardan yakınması rastlantı değildir. Olayın geçtiği -İsa'nın doğduğu- zamana vurgu yapmak içindir. Bilindiği gibi İsa kış mevsiminde doğmuştur. Böylece oyunun sonlarında İsa'nın doğduğunun haber verilmesine uygun bir alt yapı hazırlanır.

II. ÇOBAN Allah cezası versin! Birisi geç vakitte buralardan geçerse, diğer insanlar ne düşünür? Hem bir de koyun çalma gibi kötü bir üne sahipse senin gibi.

Mak, çobanlara eşinden, yaşam koşullarının zorluğundan söz eder. Bir süre sonra çobanların uykusu gelir. Uyuyacaklardır ancak yanlarında hırsızlığı ile ünlü Mak gibi biri vardır. Önlem olarak bir karara varırlar. Buna göre birinci ve üçüncü çobanlar uyurken ikinci çoban Mak'i gözleyecektir. Fakat ikinci çoban, çok uykusu olduğunu, uyumazsa ölebileceğini söyleyince başka bir yol düşünürler ve Mak'i denetleyebilmek için aralarına alarak yatarlar.

III. ÇOBAN Mak, gel buraya aramızda yatacaksın!

MAK *(Üzgün bir biçimde)* Uykunuzu bölüp canınızı sıkabilirim. Tamam öyle olsun.
(Baştan ayağa istavroz çıkarır) Munus tuas commendo, Pontio Pilato, Pontius Pilate.²⁸

Üç çoban uykuya geçince, Mak yavaşça aralarından sıyrılır ve sürüye yaklaşır. Beğendiği bir kuzuyu alıp evine götürür. Koyun hırsızlığının cezasının idam olduğu bir zamanda böyle bir şey yapmak gözü pek bir davranıştır. Ancak bu işin ustası olan Mak, en zor durumlardan bile sıyrılmasını bilmiştir. Fakat karısı Gill, kocasının bir gün yakalanacağından endişe duymaktadır.

Mak, kuzuyu evine götürdükten sonra karısıyla içine düştükleri durumdan kurtulmak için bir çıkış yolu ararlar. Bu arada Gill'in aklına bir fikir gelir. Buna göre, sürüden bir kuzunun eksildiğini anladıklarında, çobanlar büyük olasılıkla Mak'ten kuşkulanacak ve kuzuyu aramak için eve geleceklerdir. Onlar ise çobanlar evden ayrılıncaya dek kuzuyu beşikte saklayacaklar, Gill de beşiğin yanındaki yatakta inleyip durarak yeni doğum yapmış bir kadın gibi davranacaktır. Bu arada Mak, çobanların yanına dönecek ve hiçbir şey olmamış gibi aralarına girerek uyuyacaktır. Sabah olunca da onlara bir erkek çocuğunun dünyaya geldiğini söyleyecektir. İşte bu noktada Mak'in '*Bende bu gece bir erkek çocuğum oldu derim*' demesi İsa'nın doğumuna yapılan bir gönderme olarak düşünülebilir.

Yaptıkları plana göre evden ayrılan Mak çobanların yanına döner. Üçü de olan bitenden habersiz derin uykuya dalmıştır. Mak sessiz ve dikkatli bir şekilde, önceki yerine, çobanların arasına girip yatar. Sabah uyandıklarında üçüncü çoban Daw, rüyasında Mak'i koyunlardan birini çalarken gördüğünü anlatır. Ancak ötekiler Mak'in yanlarından hiç ayrılmadığını düşünerek böyle bir şeyi olası bulmazlar. Mak de bir rüya gördüğünü söyler.

²⁸ Ellerinize bırakıyorum kendimi, Tanrı beni kutsasın. Bu sözde yanlış telaffuzdan doğan bir mizah vardır.

Güya rüyasında karısı bir erkek çocuk dünyaya getirmiştir. Rüyasını anlattıktan sonra hemen karısının yanına dönmesi gerektiğini söyleyerek izin ister. Gitmeden önce bir şey çalmadığına çobanları inandırmak için üzerini arayabileceklerini söyler. Eve vardığında karısıyla birlikte kuzuyu kundaklayıp beşiğe yatırır. Çok geçmeden çobanlar sürüden bir kuzunun çalınmış olduğunu anlarlar. Akla gelen ilk şüpheli Mak'tir. Hemen onun evinin yolunu tutarlar. Evde kurulan düzen gereği Gill yeni doğum yapmış kadın gibi inlemekte, Mak ise yüksek sesle ninni söylemektedir. Çobanlar içeri girer, bir kuzularının çalındığını, Mak'ten ve karısı Gill'den kuşkulandıklarını söylerler.

MAK Karımdan ve benden kuşkulaniyorsanız, gelin arayın evimizi, o zaman anlarsınız kimin çaldığını. Eğer koyun, inek yada öküz çaldıysam ve karım Gill, buraya yattığından beri kalkmadıysa, bende eğer dürüst ve inançlı bir kul değilsem Tanrı'dan dileğim şudur ki (*kuzuyu sakladıkları beşiği işaret ederek*) bugün yiyeceğim ilk yemek şu olsun.²⁹

Çobanlar, odayı aramaya başlarlar ancak beşiğe yaklaştıklarında Gill izin vermez, eliyle yaklaşmalarını işaret eder.

GILL Baylıyorum! Hırsızlar çıkın evimden! Ben yeni doğum yapmışken evimi soymaya geldiniz ha!

MAK Bu çılgınlardan yüreğiniz parçalanmalı.

GILL Yaklaşmayın, hırsızlar, uzak durun çocuğumdan.

MAK Neler çektiğini bir bilerseniz, acırsınız ona. Size şunu söylüyorum ki acı çeken bir kadına bu yaptığınız doğru değil, başkada bir şey söylemiyorum.

GILL (*Çılgılık atarak*) Ah, karnım! Tanrı'ya yemin ederim, eğer sizi aldatıyorsam şu beşikte yatan çocuğu yiyeyim.

MAK Sakin ol karıcığım, bağırma öyle. Üzüyorsun beni.

II. ÇOBAN (*Diğer çobanlara*) Sanırım kuzuyu çoktan kesmişler. Siz ne buldunuz?

III. ÇOBAN Boşuna uğraşıyoruz. Gitsek fena olmaz.

Çobanlar, evden ayrılırlar ancak yolda çocuğa bir armağan bırakmadıklarını anımsarlar. Üçüncü çoban bir armağan vermek için eve döner, öteki ikisi de onu izler.

III. ÇOBAN Mak, senin delikanlının yanına kadar gidersem gücendir misin?

MAK Kesinlikle olmaz. Beni çok üzdünüz.

²⁹ Oyunda sözcük oyunları ile öne çıkan bu ve benzeri komik öğeler dikkat çekicidir.

- III. ÇOBAN Fakat bir şey olmaz ki çocuğa, senin küçük tatlı gün yıldızına. Mak izin ver çocuğa altı lira takayım.
- MAK Olmaz, yaklaşma uyuyor!
- III. ÇOBAN Yoo, gözleri cin gibi.
- MAK Uyandığında ağlar. Yalvarırım git buradan. *(Diğer çobanlar da girer)*
- III. ÇOBAN *(Biraz daha yaklaşıarak)* İzin ver, bir kez öpeyim; örtüyü kaldırayım. *(Yorganı tamamen kaldırıp atar)* Bu da ne? Burnu ne kadar da uzun!
- I. ÇOBAN Kusurlu bir doğum işareti galiba. Gidelim, zamanımızı harcamayalım.
- II. ÇOBAN Kötü kumaşın kusuru eninde sonunda ortaya çıkar. *(Biraz daha yakından bakar)* Aaa, bizim kuzuya benziyor.
- III. ÇOBAN Nasıl? Bir de ben bakayım Gib.
- II. ÇOBAN Ne tuhaf bir hile, ne büyük bir sahtekarlık!
- III. ÇOBAN Evet, arkadaşlar. Dehşet içinde kaldım. Yakalım şu rezili, elini ayağını bağlayalım. *(Yorganı kaldırır atar.)* Nasıl da dört ayağını karnına dayayarak kundaklamışlar. Şimdiye kadar hiç beşikte yatan boynuzlu bebek görmemiştim.
- MAK *(Onların arkalarında durduğundan kuzunun üzerinin açıldığını görmez. Hala pişkinliğini sürdürmektedir)* Susun be. Size diyorum. Bu çocuğun babası benim, dünyaya getirende işte şu kadın.
- I. ÇOBAN *(Alaylı bir şekilde)* Adını ne koydun Mak? Aman Tanrım! İşte Mak'in varisi.
- III. ÇOBAN Ben kuzumu kulağındaki işaretten tanırım. İşte işaret şurada.
- MAK Size söylüyorum, beyler, dinleyin beni! Burnu kırdı, papazın söylediğine göre büyü yapılmış.
- I. ÇOBAN Ne sahtekarca iş, bunun öcünün alınması gerek. Bir silah getirin.
- GILL Çocuğu cinler çarptı, gözlerimle gördüm. Saat on ikiyi vurduğunda bu hale geldi.
- II. ÇOBAN İkiniz anlaşmışsınız. Al birini vur ötekine.
- I. ÇOBAN Madem sahtekarlığı sürdürüyorlar, öldürelim şunları. *(Mak'i yakalar.)*
- MAK *(Kurduğu düzenin sona erdiğini anlar)* Bir daha yaparsam kafamı uçurun. Vereceğiniz karara boynum kıldan ince.
- III. ÇOBAN Beyler, bu suç için ona ne lanet edelim ne kin güdelim. Ne paylayalım ne dövelim. Onu hemen şurada havaya atalım. *(Mak'i dışarı çıkarıp bir bezin üzerine koyarak havaya zıplatıp dururlar. Bu cezalandırma sırasında Mak acılar içinde çığlık atmaktadır.)*

Yürümekten ve Mak'e verdikleri cezadan dolayı yeterince yorulan çobanlar, uyumak için yattıklarında bir melek görünür ve *Gloria in Excelsis* ilahisini okuyarak onlara İsa'nın doğduğunu duyurur. Tanrı'nın onlara Beytüllahim'e giderek İsa'yı görmelerini emrettiğini

söyler ve gözden kaybolur. Oyunun son sahnesinde çobanlar Beytullahim'e varırlar. Yemliğe girerler ve Bakire Meryem ile yeni doğan oğluna, İsa'ya, secde ederler.

Bu oyunda doğal olarak hatırdaki kalan, çobanların yeni doğmuş olan İsa'yı ziyaret etmeleri değil, Mak ve karısı Gill'in kundaklayarak beşiğe yatırdıkları kuzu eşliğinde gelen komik sahnelerdir. Oyunu tasarlayanların yararlandıkları kaynak, İsa'nın doğumu ile ilgili Mukaddes Kitap'taki metinlerdir. Ancak görüldüğü gibi oyunda bu metinlerle pek ilgilenilmez. Yazar ya da yazarlar, insanların ilgisini çekecek değişik şeyler deneme yolunu seçerler ve o zamana kadar süregelen olay örgüsünün tümüyle dışına çıkarak sahneye büyük bir yenilik getirirler. Böylece Ortaçağ Tiyatrosu'na katkıda bulunurken, konu bakımından dini öğelerin egemen olduğu oyun anlayışına büyük darbe vururlar.

2.10.4.Coventry Zincirlemesi

Ludus Coventriae olarak da anılan kırk iki oyunun bulunduğu bu zincirleme daha çok *Hegge Plays* olarak bilinir. Ortaçağ Tiyatrosu üzerine çalışan bazı araştırmacılar bu zincirlemenin *Coventry* adıyla anılmasına şiddetle karşı çıkarlar. Bu oyunları saklayan ilk kişi olan *Robert Hegge of Durham*'a atfederek *Hegge Plays* olarak adlandırılmasını daha doğru bulurlar. Ayrıca *N Town* zincirlemesi olarak da bilinir. 'N' *Nomen* (Sahipsiz) anlamında kullanılır. Kırk iki oyunun bulunduğu bu zincirlemenin drama adına önemli sayılabilecek, ilgi çekici bir özelliği yoktur. İçerdiği oyunlar, klasik *mucize oyunlarının* sınırları içinde kalmış, bu yüzden açılım kazanıp farklı bir özellik gösterememiştir.

2.10.5. Zincirlemelerde öne çıkan ladini öğeler

Mucize ve gizem oyunları zincirlemelerle birlikte daha da olgunlaşır ve gelişir. Büyük emek verilen bu oyunlar, İngiltere'de belli bir zaman sonra gelişme olanağı bulur. Bu nedenle ilk İngiliz oyunlarında yoğun bir Fransız etkisi göze çarpar. Ancak daha sonra bu etki kırılır ve İngiltere'ye özgü özellikler öne çıkar. Bir anlamda oyunlar, ulusal bir renge bürünür. Örneğin, bu oyunlardaki Kabil'in davranışları tipik bir İngiliz köylüsünü çağırır. *İkinci Çobanlar Oyunu*'ndaki çobanlar, her ne kadar oyunda Filistin yöresinde yaşayan insanlar olarak görünseler de konuşmaları ve davranışlarıyla İngiliz kırlarındaki çobanları anımsatırlar. *Nuh Tufanı*'nda Nuh'un karısı, hırçınlığıyla sıradan bir İngiliz kasabasındaki söz dinlemez, cadaloz kadın karakterini yansıtır. Başka bir deyişle oyundaki karakterler, her ne kadar İngiltere dışında yaşamış kişiler olsalar da izleyicinin yabancı olmadığı özellikler taşırlar.

Oyun yazarlarının Mukaddes Kitap'ta geçen olayları yorumlayış biçimleri ve kendi düş gücülerini kullanmaları daha önceki tiyatro anlayışına göre önemli değişimlerin kapısını açar. Bu açıdan bakıldığında bu yazarlar, tiyatroya en büyük katkıyı yerel öğeleri öne çıkararak ve oyunları dini havadan arındırmaya çalışarak yapmışlardır. Bu da ladinileşmeden yana gerçekleşen önemli bir aşamadır.

2.11. Tinsel Oyunlar

Kilise törenlerindeki dramatik öğelerden doğan mucize ve gizem oyunlarının yanında XIV. yüzyılın sonları ile XV. yüzyılın başlarında yeni bir dramatik tür ortaya çıkar. *Moral*, *Moral Play* ve sonradan *Morality* olarak adlandırılan bu oyun türünde karakterler, alegorik kimlikleriyle simgesel bağlamda kullanılır. Mucize oyunlarının amacı bellidir: Eğitimsiz kişileri iyi birer Hıristiyan olarak yetiştirmek ve inançlarını güçlendirmek. Ancak Pollard'ın söylediği gibi “*Bu oyunlar tek başlarına kurtuluşa ermek için ne yapmalıyım ve neye inanmalıyım gibi sorulara tam bir cevap veremiyordu.*”³⁰ Tinsel oyunlar, bu yanıtları verme çabasının bir sonucu olarak ortaya çıkar. Bu oyunlarla gerçek yaşam arasında güçlü bir ilişki vardır. İyilik ve kötülüğü simgesel olarak somut bir biçimde sahneye taşıyan bu oyunlar, insanın zayıf yönlerini ve bunların nasıl üstesinden geleceğinin yollarını göstererek dinsel öğretinin tinsel yönlerini vurgular.

2.11.1. Kilise vaazları

Yaygın kaniya göre tinsel oyunlar kilise vaazlarından doğmuştur. Çünkü ortaçağ Hıristiyan dünyasında vaazların önemli bir yeri vardır. Bu vaazlarda insanlara sürekli Tanrı'nın hoşnutluğunu nasıl kazanacakları anlatılırdı. Amaç insanları kötülükten alıkoymak, onlara doğru yolu göstermektir. Bu açıdan bakıldığında vaazların ve bunların sonucu olarak ortaya çıkan tinsel oyunların ilgi alanı salt dinin temel öğeleriyle sınırlı kalmamıştır. Kilise adamları, anlatılmak istenen şeylerin insanlara iletilmesinde işe yarayabilecek herşeyi kullanırdılar. Ancak bu konuda tümüyle serbest bırakılmamışlardır. Vaazlarda belli bir ölçü yakalamak için anlatılacak konuların yer aldığı bazı çalışmalar yapılır. Din adamlarının el kitabı niteliği taşıyan, insanların ilgisini çekecek, zaman zaman yergili özellikler de taşıyan koleksiyonlar hazırlanır. Bu çalışmalar dini yazında *Exempla* olarak bilinir. Geniş içerikli bu koleksiyonlar din adamlarına yardımcı kaynak olarak verilir. Böylece dini bilgisi yeterli

³⁰ Pollard, Agy., s. 43.

olmayan rahiplerin vaazlarda yanlış yapma olasılığı azaltılır. Gregory'nin hazırladığı, bütün Avrupa'da okunan ve Kral Alfred tarafından çevirisi yapılarak İngilizce'ye kazandırılan *Pastoral Care* ve adını konularının alfabetik olarak sıralanmasından alan *The Alphabet of Tales* adlı çalışmalar, din adamlarının daha etkili vaaz vermeleri için hazırlanan bu koleksiyonlardan ikisidir. Bu yapıtlara dayanılarak verilen vaazlar insanlarda olumlu etkiler bırakır. Kilise azizlerinin yaşamlarından, halk edebiyatından ya da bireysel deneyimlerden elde edilen birçok örnek, sayıları giderek artan bu kitaplarda yer alır. Özellikle bireysel yaşamla ilgili konuların işlenmesi, bu vaazların gerçeğe yakın durmasını, gerçek hayatla birebir ilişki kurulmasını sağlar.

İnsanlara doğru yaşantının yollarını gösterme, bu yolda nasıl ilerleneceğini ve engellerin nasıl aşılacağını öğretme amacı güden bu vaazlarda ceza ve ödül önemli bir yer tutar. Örneğin bir kunduracı, yoğun bir çalışmanın ardından Sept günü kiliseye gider ve tüm kazancını yoksullara dağıtır. Dindar bir kişi, ilham yoluyla bu adam için cennette bir ev yapıldığını öğrenir. Dine saygısızlık eden bir densizin önce sol kolu felç olur, saygısızlığını sürdürünce hastalık bütün bedenine yayılır. Gezgin vaizleri dinlemek için onlarla birlikte bir kasabadan ötekine giden bir kadına Tanrı, katından armağan olarak yemesi için cennetten bir tavşan gönderir.³¹ Yapılan her iyiliğin ve kötülüğün kesinlikle bir karşılığı olduğu anlatılarak bu gibi vaazlarla insanlar uyarılmaya çalışılmıştır. Yukarıdaki örneklerden de açıkça anlaşılacağı gibi ceza ve ödülün yeri ve zamanı belli değildir. İnsan, yaptığı fiillerin karşılığını öteki dünyada alabileceği gibi bu dünyada da alabilir. Fakat kesin olan bir şey vardır ki fiilleri karşılıksız kalmayacaktır.

Bazı vaazlar ise daha etkili ifadeler içerir. Arkadaşının mezarı başında bekleyen bir adama, dünyanın giderek sona yaklaştığı söylenerek, ölen arkadaşının kemikleriyle insan bedeninden geriye biraz toz ve kurtçuktan başka bir şey kalmayacağı anlatılır ve kalbini kendisi için iyi ve güzel olan önerilere açması istenir. İbadet etmek için acele etmesi söylenir. Bu vaazlardan birinde insanlara şöyle seslenilir:

İnsan, şeytanla her gün çatışırken onun oklarına ve silahlarına karşı koymaktan başka ne yapılabilir ki? Savaşımız açgözlülüktedir, arsızlıkladır, öfkeyledir, tutkuyudur. Çaba ve emek gerektiren direnişimiz dünyadaki kötülüklerledir, aldattıcı düzenlerledir. İnsan zihni işgal edilmiş ve her bölgesi şeytanın saldırılarıyla kuşatılmıştır. Zihin, bu tür saldırılara pek az karşı koyar ve direnç gösterir. Eğer hırs bitkin düşerse cinsel istek ortaya çıkar. Cinsel istek yenilgiye uğrarsa

³¹ Elbert N. S. Thompson, *The English Moral Plays*, (USA: Yale University Connecticut, 1910), s.302.

tutku onun yerine geçer. Tutku dizginlenirse öfke azgınladır, gurur yüceltilir, ayyaşlık baştan çıkarılır, kıskançlık dostluğu bitirir ve birliği bozar. Sonunda Tanrı'nın yasak ettiği küfre başlarsın...³²

Bu tür vaazlar, özellikle *Fransiscan* ve *Dominican* keşişlerinin (friars) İsa'nın salt kilisede ve salt pazar günleri değil her yerde ve her zaman anılabileceğini, insanların işledikleri kötü fiillerin cezasını kesinlikle bulacaklarını anlatmalarıyla daha da yaygınlaşır.

Bu uğraşlar sürerken bazı olumsuzluklar da yaşanmıyor değildir. Sorumsuz kişiler, vaazlarda kullandıkları yöntemlerle giderek temel amaçtan saparlar. Öğretiyle eğlence, arla arsızlık arasındaki sınırağı ortadan kalktığı durumlar yaşanır. Vaaz adına düzeysiz öyküler anlatılmaya ve kaba saba hareketler kullanılmaya başlanır. Ancak bunlar azınlıkta kalır.

Alegorik anlatılar eşliğinde insanın karşılaştığı iyi ve kötü güçler somutlaştırılarak anlatılır. Vaizler, insanları kurtuluşa ulaştıracak güçleri *Erdemler* (Virtues), yıkıma götürecek güçleri ise *Kötülükler* (Vices) olarak tanımlarlar. İnsanı yıkıma sürükleyen kötü güçlerin başında *Yedi Ölümcül Günah* olarak bilinen 'Öfke, Kıskançlık, Açgözlülük, Şehvet, Tembellik, Oburluk ve Gurur' gelir. Bu kötü güçlerin karşısındaysa 'İnanç, Ümit, İyilikseverlik, Acıma, Barış, Hakikat ve Adalet' yer alır. İnanışa göre, insan, bu erdemlerle kendisini dünyada tuzağa düşürerek doğru yoldan saptıran ve öte dünyada da onu tutsak alacak olan *Yedi Ölümcül Günah*'a karşı kendini koruyabilir.

Alegorik öğelerin çokça kullanıldığı vaazlarda söyleşi biçimindeki konuşmalar öne çıkar. Vaiz, iki veya daha fazla kişi karşılıklı konuşurcasına sorulu yanıtı cümleler kurarak ve anlatısını somutlaştırarak gerçeğe yaklaştırmaya çalışır. Din adamları, böylece dramatik özellikler taşıyan bu vaazlarla farkında olmadan tinsel oyunlara giden sürecide başlatmış olur. Daha sonra anlatılanlar, vaazların sözlü havasından sıyrılarak tinsel oyunlara dönüşür.

2.11.2. İlk tinsel oyunlar

Yedi Ölümcül Günah ve *Yedi Büyük Erdem* ilk kez IV. yüzyılda Prudentius'un *Psychomachia* adındaki destansı çalışmasında kullanılır.³³ Bu yapıtta insanın erdem ve zaafları arasındaki çatışma anlatılır. XII. yüzyılda iki Fransız, Bernard of Clairvaux ve Hugo of St. Victor, "*İnayet ve Hakikat kavuştular; Salah ve Selamet öpüştüler*" mezmurundan³⁴

³² Thompson, Agy., s. 321.

³³ Chambers, Agy., s. 50.

³⁴ Peygamber Davud'un musiki ve makam ile okuduğu Zebur surelerinden her biri.

hareketle ve *Psychomachia*'yı taklit ederek, bunları *Tanrının Dört Kızı Arasındaki Münazara* adlı bir oyuna dönüştürürler. Oyunda *Acıma* ve *Barış*, *Hakikat* ve *Adalet*'le insanın affedilmesi konusunda tartışılır. Alegorik tarzda ele alınan oyunların yaygınlaşması, XIII. yüzyılda Fransa'da yazılmış olan *Gülün Dansı* (Roman de la Rose) adlı yapıtın kazandığı büyük başarıdan sonra gelir.

Kilise vaazlarından doğan tinsel oyunlar, mucize oyunları gibi belli bir takvime bağlı olmadıklarından sahnelenmeleri için uygun yer ve uygun bir zaman yeterli olur. Bir oyun başarılı bulunduğu zaman yıl içinde sıkça oynanır. Bu tür oyunların zincirlemelerin uzantısı olduğu söylene de hem zaman akışı hem dini içerik hem de sanatsal yönden ele alındıklarında böyle olmadığı görülür. Zincirlemelerle tinsel oyunlar arasında göze çarpan aslında farklılıklardır. Bu oyunlar, mucize ve gizem oyunlarından daha uzundur ve esnaf gedikleriyle hiçbir ilişkileri yoktur. Hepsi olmasa da bir çoğu profesyonel oyuncular tarafından oynanmıştır. Bunlar, tıpkı bir sirk gibi kasaba kasaba, köy köy gezerek para karşılığında oyunlarını sahnelerdiler. Bazıları da zengin ve soylu kişilerin evlerinde oynanmıştır. Bu açıdan bakıldığında tinsel oyun izleyicisi mucize oyunu izleyicisinden daha soylu sayılabilir.

Bu oyunlarda yer yer görülen komik sahneler daha sonradan *ara oyun* (interlude) yazarlarına mizahi ve yergisel bir yön verir, Elizabeth dönemi komedy yazarlarına yol gösterir. Komik öğeler konusunda özellikle *Vice* karakteri üzerinde durulmalıdır. Gerçi bu karakter zaman zaman mucize oyunlarında görülürdü ancak tinsel oyunlarda kurumsallaşmıştır. Tümüyle İngiltere'ye özgü bu karakter uzun süre *Alçaklık*, *Cinsel İstek*, *Bilgisizlik*, *Aptallık*, *Karışıklık*, *Aylaklık* gibi kötülük ve zaafı ifade eden sözcüklerle karşılaşılır.³⁵ Bu karakter insanlarda o kadar ilgi uyandırır ki zamanla onsuz bir oyun düşünülemez olur. Kumpanyalar için de *Vice* son derece önemlidir. Bu rolün genellikle kumpanyaların en ünlü ve en yetenekli oyuncularınca oynanması bu karaktere ne denli önem verildiğini gösterir.

İlk tinsel oyunlarla daha sonra yazılanlar arasında bazı farklılıklar bulunur. Özellikle XVI. yüzyılda Rastell ve Heywood'un yapıtları bu değişimi açıkça gözler önüne serer. İlk tinsel oyunlara verilebilecek en güzel örnekler *Yaşam Gururu* (Pride of Life), *İnsanlık* (Mankind), *Direşme Kalesi* (The Castle of Perseverance) ve ele aldığı konu yönünden

³⁵ Mina Urgan, *Elizabeth Devri Tiyatrosunda Soytarılar*, (İstanbul: Pulhan Matbaası, 1949), s. 10.

evrensel iletiler taşıyan, çağdaş insanın bile ilgisini ayakta tutmayı başaran *Herinsan* (Everyman)'dır.

2.11.2.1. Yaşam Gururu

Yaşam Gururu oyununda *Yaşam Kralı*, kraliçesinin ve piskoposun tüm uyarılarına karşın aklına koyduğunu yapar ve *Ölüm*'e meydan okur. Bir elçi göndererek *Ölüm*'ü kavgaya çağırır. *Kuvvet*'i ve *Sağlık*'ı da bu savaşta kendisine destek olmaları için yanına alır. Ancak, olaylar kendine çok güvenen ve anlamsız bir gurura kapılan *Yaşam Kralı*'nın istediği yönde gelişmez. *Ölüm* ile girdiği amansız kavgada yenik düşer. Ruhu şeytana terk edilir. Ancak daha sonra kurtulur. Oyunun sonunda *Yaşam Kralı*'nın yıkıma sürüklenmesinden kimin sorumlu olduğu konusunda *Ruh* ve *Beden* arasında bir tartışma vardır. Oyunla iletilmek istenen son derece açıktır: Ölüm kaçınılmazdır ve mutlaka bir gün herkesin kapısını çalacaktır. Çünkü insan ölüme yazgılıdır.

2.11.2.2. İnsanlık

İlk kez XV. yüzyıl sonlarına doğru oynandığı sanılan bu oyun, *Nought*, *New Guise* ve *Nowadays* adlı üç kötü gücün saldırısına uğrayan bir kişiyi konu edinir. Aslında *İnsanlık*'ın başına gelenlerin sorumlusu şeytan *Tutivillus*'dır. *Acıma*'nın koruması dışında kalan *İnsanlık* *Tutivillus*'ın bir çok düzenine uğrar, baştan çıkarılmaya çalışılır. *Tutivillus* kazmasını çalarak çalışmasını engellemeye, bir bakıma onu tembelleştirmeye uğraşır. Dua etmesini ve uyumasını önlemek için çeşitli yollara başvurur, onu aldatmaya ve ayartmaya çalışır. *İnsanlık*, *Acıma*'nın dost elini uzatmasıyla bu saldırılardan kurtularak rahat bir nefes alır. Günlük yaşamda sıkça yaşanan zaafların gözler önüne serildiği bu oyunda, ilgi sahmede yaşananlara çekilerek insanlar bu gibi tehlikelere karşı uyarılır.

Oyunda *Nought*, *Newguise* ve *Nowadays* adlı karakterlerin görüldüğü sahneler oldukça komiktir. Ama izleyicinin asıl beklediği şeytan *Tutivillus*'dır. Şeytan sahneye çıkmadan önce aşırı ilgiden yararlanmak isteyen *Newguise* ve *Nowadays* izleyiciden para bile toplar. Oyunu izlemek için toplanan kalabalığa para torbasını uzatarak şöyle seslenirler:³⁶

³⁶Allardyce Nicoll, *British Drama: An Historical Survey*, (Newyork: Thomas Y. Crowell Comp., 1925), s. 43.

- NEWGUISE Hey siz! Yol açın! Para toplayacağız. Yoksa göremezsiniz onu. Şimdi amacımıza ulaşmak için saygıdeğer arkadaşlar, hoşunuza gidecekse yüce birisi için para toplamaktır isteğimiz.
- NOWADAYS Verin bakalım paraları. Dua edeceğim size güzel kardeşim. Saygıdeğer birisidir o. Ne groat³⁷ ister, ne de meteliklerinizi. Kırmızı liralardan verin bize bu kişiyi görmek istiyorsanız eğer.

Oyunun baş karakteri şeytan *Tutivillus*'ın bu kadar sevilmesinin nedeni oyundaki komikliğin kaynağı olmasındandır. Salt bu oyunda değil, öteki tinsel oyunlarda da bu gibi karakterler halkın ilgisini çekerdi.

2.11.2.3. Direşme Kalesi

İlk tinsel oyunlardan biri de XV. yüzyıla ait olan Direşme Kalesi (*The Castle of Perseverance*)'dir. İlk kez 1430 yılında oynanmıştır. Yaklaşık dört bin dizeden oluşan bu oyun, açık havada oynanmak için düzenlenmiştir.

Oyun insanın yaşlanma sürecini konu edinir. Baş karakter *İnsan* (Humanum Genus)'ın karşısında ona son derece çekici gelen ancak öte yandan geçici olanaklar şunan *Dünya* (Mundus), *Şeytan* (Belial) ve *Nefs* (Caro) vardır. Bu üçlünün tek amacı *İnsan*'ı değişik şeylerle oyalayıp ayartarak yok etmektir. *İnsan* ise hayatından hoşnut değildir. Sürekli acılar çektiğini anlatır. İyi ve kötü meleğiyle görüşür. Kötü meleğin anlattıkları ona daha çekici gelir. Zengin ve ünlü olmak için *Dünya*'ya başvurur. Böylece kendi sonunu hazırlayan süreci başlatmış olur. *İnsan* daha sonra *Yedi Ölümcül Günah*'la tanışır. Artık hayatı son derece zevkli ve heyecanlı geçmektedir. Bir süre sonra sürdürdüğü yaşantının onu cehenneme sürüklediğini anlar ve pişmanlık duyar. Bu durumdan kurtulabilmek ve kötü güçlerden gelebilecek yeni saldırılardan kendini koruyabilmek için güvenli bulunduğu *Direşme Kalesi*'ne sığınır. Kendisini kuşatan güçlere direnir ve *Dünya*'nın üzerine gönderdiği kötü güçlere, sahip olduğu erdemlerle karşı koyar. Ancak yaşlanınca bu kararlı tutumunu daha fazla sürdüremez ve kendini *Açgözlülük*'e teslim ederek kaleyi terk eder. Ölüm kapısını çaldığında *Dünya*'dan yardım ister. *Dünya*'da *Ne Olduğu Belirsiz* adında *İnsan*'ın varisi olacak bir çocuk gönderir. Bir kez daha yanlış yaptığını anlar, bir kez daha pişman olur ancak bu kez artık çok geçtir. Cehenneme gitmesini önlemek için *İnsan*'ın *Ruh*'u (Anima) iyi meleğe gider. O da *Ruh*'u *Acıma*'ya gönderir. Kilisenin mezmur 85. 10'dan³⁸ çıkardığı *Tanrı'nın Dört Kızı*, *Acıma*,

³⁷ İngiltere'de XVII.yüzyıl ortalarına kadar kullanılan bir kaç peni değerinde gümüş para.

³⁸ İnyet ve Hakikat kavuştular; Salah ve Selamet öpüştüler.

Hakikat, Adalet ve Barış Tanrı'nın önünde *İnsan*'ın durumunu görüşürler. Yapılan görüşmeler sonucu Tanrı, *Acıma* ve *Barış*'tan yana karar vererek *İnsan*'ı bağışlar.

Thompson bu oyunun tam anlamıyla örnek bir tinsel oyun olduğunu söyler.³⁹ Ortaçağ kilise ruhunun açıkça görüldüğü bu oyun üetileri yönünden de kiliseyle sıkı bir ilişki içindedir. Oyundaki *Dünya, Şeytan, Nefs* gibi kötü güçler ve *Açgözlülük, Cinsel Arzu, Gurur, Öfke, Kıskançlık, Oburluk, Tembellik* gibi günahların alegorik olarak sahnelenmesi vaazlardan kaynaklanan tinsel oyunların özgün yanlarındandır. Bu oyunun sonradan kırsal bölge insanlarını eğlendirmek için bazı açık saçık sahneler ve kaba öğeler eklenerek yozlaştırıldığı söylenir.

2.11.2.4. Herinsan

İngiliz tinsel oyunları arasında en çok dikkati çeken *Herinsan* (Everyman), ilk kez 1495 yılında oynanır. Döneminin dramatik çerçevesinin dışına çıkarak kendi özgün yapısını kazanan bu oyun asıl ününü XVI. yüzyılda yeniden basımıyla yakalar. Birçok araştırmacıya göre bu oyun, *Elckerlijck* adlı bir Felemenk oyununun ustaca yapılmış bir uyarlamasıdır. Bu araştırmacılar, İngiliz tinsel oyunlarında İngiltere'ye özgü olduğu bilinen gelenekselleşmiş *Vice* karakterinin bu oyunda bulunmamasını savlarını destekleyici bir kanıt olarak sunarlar. Böyle olsa bile oyunun İngiliz tiyatrosuna kazandırdığı açılımı görmezden gelmek söz konusu olamaz.

İzleyicisine bir hâyli yakın duran *Herinsan*, sıradan bir insan gibidir. Oyun, bu şekilde gerçek hayatta yansımaları bulur ve gerçeklik kazanır. Konu bakımından alegorik olmasına karşın aslında sıradan bir yolculuk öyküsünü andırır. Öteki tinsel oyunlarda *Acıma* ve *Tanrısal Bağış*'a vurgu yapılırken, bu oyunda insanın yaşarken yaptığı yararlı işler öne çıkar. İletilmek istenen bir bakıma oyunun öndeyişinde *Elçi*'nin söyledikleri ile ortaya konur:

Dilerim, hepiniz dikkatinizi verir ve bu oyunu saygıyla dinlersiniz. Biçim yönünden tinsel bir oyundur. *Herinsan*'ın hesap vermeye çağrılışı denir bu oyuna. Hayatımızı, sonumuzu ve geçici olduğumuzu anlatır. Konusu çok değerlidir, ancak içeriği daha da önemlidir ve oynanması çok kolaydır. Öyküde denir ki: "Ey insan, iyi düşün, sonunun ne olacağını aklından çıkarma; zevke eğlenceye dalma! Başlangıçta günah çok tatlı gelir, beden toprağa verildiğinde ise ruhun ağlamasına neden olur." Bu oyunda *Dostluk, Eğlence, Kuvvet, Zevk* ve *Güzellik*'in nasıl Mayıs

³⁹ Thompson, Agy., s. 312.

çiçekleri gibi solup seni terk ettiklerini göreceksin. Gökyüzündeki Kralımız'ın *Herinsan*'ı hesap vermeye nasıl çağırdığını duyacaksın. Dikkat edin ve söyleyeceklerini iyi dinleyin.⁴⁰

Bu öndeyişten sonra, Tanrı dünyadaki kullarının kendisini unutup günaha daldıklarını, geçici olan dünyaya bağlandıklarını anlatır ve *Ölüm*'ü çağırır. *Ölüm*'e *Herinsan*'a son yolculuğuna çıkmasının, yaptıklarının hesabını vermesinin zamanının geldiğini iletmesini söyler. Bunun üzerine *Ölüm*, hemen *Herinsan*'a gidip Tanrı'nın buyruğunu iletir. *Herinsan* kendisine biraz daha zaman tanınması, başka bir gün gelmesi için *Ölüm*'e yalvarır, ona altın ve para sunar. Ancak *Ölüm* parayı, malı, mülkü, mevkiyi önemsemediğini ve *Herinsan*'ın bu sondan kaçmasının olanaksız olduğunu söyler. Bunun üzerine son yolculuğunda kendisine eşlik edecek bir arkadaş aramaya başlayan *Herinsan* sırasıyla *Dostluk*'a, *Akrabalar*'a ve *Mal-Mülk*'e gider. Önceleri kendisini hiçbir zaman yalnız bırakmayan ve sürekli tatlı sözler eden bu arkadaşları çeşitli nedenlerle ona eşlik edemeyeceklerini söylerler. Son olarak çözümü *İyi Fiiller*'e başvurmakta bulur. Ancak o da dünyada yaptıklarından dolayı zayıf düşmüş, berbat bir durumdadır. Onunla gelebileceğini ancak ayağa kalkıp yürüyecek gücü olmadığını söyler. Daha sonra *İyi Fiiller*, *Herinsan*'ı kız kardeşi *Bilgi*'ye gönderir. *Bilgi* de onu *Arınma*'ya götürerek bütün günahlarından temizlenmesini sağlar. Günahları temizlenince *İyi Fiiller*'i canlanır, güç kazanır. *Herinsan* *Kuvvet*, *Sağgörü*, *Güzellik* ve *Beş Duyu*'yu çağırır ve kendisine eşlik etmelerini ister. Onlarda kabul ederler. Ancak mezarı gördüklerinde hepsi geri döner. Sadece *Bilgi* onunla mezarı başına kadar gelir ve bu noktadan öteye geçemeyeceğini anlatır. *Herinsan*'ın yanında yalnız *İyi Fiiller* kalır. Böylece Tanrı'nın huzuruna çıkar ve *İyi Fiiller*'inin yardımıyla dünya hayatının hesabını verir, temiz olduğu anlaşılır ve kurtulur.

Oyunun sondeyiş kısmında *Bilgin*'in (Doctor) sözleri bütün oyunun bir özeti ve oyundan çıkarılacak derslerin bir vurgulamasıdır:

Ey dinleyiciler, yaşlısı genci, hepimiz kulak verin buna. Sizi, er geç aldatan *Gurur*'dan vazgeçin ve hatırlayın *Beş duyu*, *Güzellik*, *Kuvvet* ve *Sağgörü*'yü. Hepside sonunda *Herinsan*'ı terk edip gittiler. Yanında sadece *İyi Fiiller* kaldı. Ancak dikkat edin, eğer Tanrı'nın huzuruna çıktığınızda *İyi Fiiller* yeterli değilse, kesinlikle bir yardımcı bulamazsınız. Orada ne yazık ki insanın hiçbir özrü kabul edilmez. Peki ne yapmalı insan? Hiç kimse öldükten sonra kendisini düzeltemez. O zaman *Acıma* onu yüzüstü bırakır. Huzura vardığında yaptıklarının hesabını

⁴⁰ Gassner, Agy., s. 207-208.

veremezse Tanrı “*ite maledicti in ignem aeternum*”⁴¹ diyecektir. Temiz olanlar ise göklerde ödüllendirilecektir. Tanrı hepimizi orada toplayacak, beden ve ruh beraber yaşayacaktır...⁴²

2.11.3. Bir geçiş oyunu: Görkem

1515’lerde yazıldığı sanılan oyun, klasik tinsel oyun şeklini korumuş ancak içerik ve biçim yönünden sahneye birtakım yenilikler getirmiştir. Oyunun yazarı Skelton⁴³ bu oyunda, bir tanrıbilimci gibi değil öğüt veren bir kişi gibi davranır. Anlatılmak istenen kutsal olmaktan çok insani öngörülere dayanır. Yazarın oyunda peşinde koştuğu, önceki tinsel oyunlarda olduğu gibi öte dünyada kurtuluşa ermek değil, bu dünyadaki mutluluk ve huzurdur. Yapısal olarak tinsel oyun olması, içeriği ve anlatmak istedikleri yönünden ise daha önceki oyunlardan farklılaşmasıyla *Görkem* (Magnificence) bir anlamda eskiyle yeninin birleşimi gibidir. Oyun önceki tinsel oyunlardan daha da ladinileşen biçimiyle ayrılır. Bu açıdan bakıldığında ele aldığı konu yönünden dini dramın giderek yok olduğunun ipuçları bu oyunda bulunabilir. Bir tür siyaset oyunu olan John Skelton’ın yazdığı *Görkem*’in cömert, açık yürekli ve söylenenlerden çabuk etkilenir yapısıyla Kral VIII. Henry’nin eğilimlerini ve kişiliğini yansıttığı söylenir.

Oyunda *Görkem*; *Özgürlük*, *Mutluluk* ve *Ölçülülük*’ü kendisine danışman yapar. Ancak aradan fazla zaman geçmeden bu danışmanlarının yerine *Yapmacıklık*, *Boş Hayal* ve *Çılgınlık*’ı atar. Bu yeni danışmanlarını dinleyince *Felaket* ve *Yoksulluk* gibi belalarla tanışır, her şeyini yitirir ve ümitsizliğe düşer. *İyi Ümit* (Good Hope), ve *Diresme*’nin de yardımlarıyla bulunduğu kötü durumdan kurtulur.

Oyunda anlatılmak istenen şöyle özetlenebilir: Mevki ve makam sahibi, toplumun önde gelen kişileri kendilerine seçecekleri danışmanlar ve dostlar konusunda dikkatli davranmalıdır. Çünkü bunlar arasından çıkabilecek yetersiz ya da kötü niyetli kişiler bu insanlara büyük zararlar verebilir, onları yıkıma sürükleyebilirler.

Görüldüğü gibi ilk tinsel oyunlar tümüyle dini bir havada geçmekte, insanın öte dünyadaki kurtuluşunu amaçlamaktadır. Kurtuluşa giden yolda insanın karşısına çıkabilecek tehlike ve tuzakları gözler önüne sermekte, bu tuzaklara karşı verilecek savaşta nasıl

⁴¹ Girin, sonsuz ateşe, ey lanetliler.

⁴² Gassner, Agy., s. 230.

⁴³ 1460 yılında doğan John Skelton, Cambridge ve Oxford üniversitelerinde eğitim görür. 1488 yılında kendisine *Büyük Şair* (poet laureate) payesi verilir. Aynı ünvanı 1496’da Louvain, 1493’de ise Cambridge üniversitelerinden alır. 1488 yılında VII. Henry’nin hizmetine giren Skelton, VIII. Henry’ye hocalık da yapar. Bir kez borçları, bir kez de Kardinal Wolsey’le sürtüşmesi nedeniyle kısa sürelerle tutuklu kalır. Emekliye ayrılınca hizmetleri karşılığında bir kilisenin papazlığına atanır. 21 Haziran 1529’da ölür.

davranılması gerektiğini öğretmektedir. Ancak yukarıda da belirtildiği gibi Skelton'ın *Görkem*'i geçiş sürecinden izler taşıdığından, bu dünyada mutluluk ve huzur bulmak için neler yapılacağını ele alır. Yapılan yanlışın cezası olarak ilk tinsel oyunlarda olduğu gibi cehennem değil, dünyada başa gelebilecek yıkımlar vurgulanır ve uyarılar bu noktada yapılır. *Görkem*'den sonra ladinleşme yönünden son derece önemli oyunlar yazılır ve sahnelenir. Bir anlamda *Görkem* ladinleşmeye giden yolu açar.

2.12. Kilisenin Düşüşü

İnsanlar uzun süre kendi düşünceleri ve inançları üzerinde yetke sahibi olan ve baskı kuran din adamlarının gerçekliğini sorgula(ya)maz. Kilise, kendi yöneticileri (piskoposlar, rahipler vb.), kendi yasaları, kendi gelir kaynakları (topraklar, vergiler), kendi dili (Latince) ve kendi başkenti (Roma) ile bir tür din imparatorluğunu⁴⁴ andırır. Ortaçağlarda kilise hayatın tam merkezindedir ve insanı kurtuluşa ulaştıracak tek yolun din olduğu vazedilir. Eğitimli tek sınıf olması nedeniyle öğretmenler, kanun adamları, sanatçılar ve bilim adamları kilise çevresinden gelir. Bunlar, çoğu zaman devlet yönetiminde etkili yerlerde bulunur. Bu sınıfın giderek genişlemesi ve zenginleşmesi, maddi dünyaya aşırı ilgi duyması, bir çoklarının son derece görkemli ve şatafatlı evlerde, malikanelerde yaşamaya başlaması, insanların zihinlerinde soru işaretleri oluşturur ve din adamları halkın gözünde saygınlığını yitirmeye başlar.

Kilise, insanları sürekli öte dünya için çalışmaya çağırırdı. Ancak Rönesans'la birlikte yaşadıkları dünyayı anlamlandırmak, bu dünyayla ilgili daha çok şey öğrenmek isteyen bilginler ortaya çıkar. Kuşkusuz bunlar o kadar kolay olmaz. Dünyayı evrenin merkezi sayan kilise düşüncesine karşı bunun yanlışlığını ortaya koyarak kendi gökadası içinde güneşin merkezde bulunduğunu, öteki gezegenlerle birlikte dünyanın da güneşin çevresinde döndüğünü savunmak ve başkalarının buna inanmasını beklemek kolay sayılmazdı. Özellikle de kilise çevresinden gelen baskılara karşı koyabilmek büyük yüreklilik gerektiriyordu. Ancak bazı bilginlerin Eski Yunan yazarlarını okumaya başlamaları, sanatçıların yapıtlarında dini öğeler yerine çevrelerinde gördükleri şeylere yer vermeleri, gezginlerin, kaşiflerin dünyanın başka yerlerini görme ve tanıma istekleri, bilim adamlarının İncil'de anlatılanlar yerine bilimsel olarak doğruluğu kanıtlanmış bilginin peşine düşmeleri, matbaanın bulunmasıyla bilgiye ulaşma yolunun açılması kilise yetkesini yıkar.

⁴⁴ Rayner, Agy., s. 165-166.

İnsanı merkeze alan hümanist düşüncenin gelişmesiyle oyunların da içeriği farklılaşır. Öte dünya yerine yaşanan dünya üzerine yapılan çalışmalar yoğunluk kazanır. İnsanın bu dünyadaki mutluluğunu engelleyebilecek ya da yıkımına neden olabilecek öğeler üzerinde durulur ve insanı doğrudan ilgilendiren konular işlenmeye başlanır. Düşünce alanının genişlemesiyle daha yaratıcı, daha özgün yapıtlar ortaya konur. Hümanizmin artan etkisinden tiyatrodaki payını alır. İnsanlık artık kendisini Kitabı Mukaddes'te değil kendinde aramaya başlar.

2.13. Ara Oyunlar

XVI. yüzyılın başlarında tinsel oyunlara benzeyen fakat birçoklarının gerek yapı, gerekse sunuş bakımından farklı saydıkları yeni bir dramatik tür ortaya çıkar. *Interludium* ya da *Interlude* denilen bu yeni dramatik gösterilerin ne olduğuna yönelik farklı görüşler ileri sürülmüştür. E.K Chambers, *ara oyunun* (interlude) birkaç kişi arasında (inter) oynanan bir oyun (ludus) olduğunu söyler. Bu tanım sözcüğün kaynağıyla ilgili de bilgi verir. Inter (ara), ludus (oyun). Yani *ara oyun*. Chambers ayrıca bu tür oyunların söyleşi biçiminde oynandığını, konu olarak dini olması gerekmediğini de anlatır.⁴⁵ Bir başka tanım da ise uzun ya da ciddi bir oyunun sahneleri arasında, ya da bir şenlik sırasında oynanan yansımaya dayalı dramatik etkinlikler olarak açıklanır.⁴⁶ Bu açıklama kısa oluşlarıyla tinsel oyunlardan ayrılan ilk ara oyunlar için söylenebilir. Zaten ilk ara oyunlarda sahne düzenlemesi bulunmazdı ve oyunlar genellikle dört kişi ve bir çocuktan oluşan az bir oyuncu topluluğuyla oynanırdı. Bu bakımdan şöenlerde oynanmaya son derece elverişliydi. Burgess, bu oyunların zengin ve soylu kişilerin evlerinde, büyük salonlarda oynanmalarından yola çıkıp ara oyunların bir bakıma soyluların tinsel oyunları olduğunu vurgular.⁴⁷ Bu açıdan bakıldığında, tam ve kesin bir tanım yapmak güçleşir. Bazı tinsel oyunların, ara oyun olarak adlandırıldığı da göz önüne alınırsa bu iki türün birbirine karıştığı sanılabilir. Bu kavram Heywood'unkiler gibi gerçekçi özelliklerin öne çıktığı oyunlarla sınırlanmazsa tinsel oyunlarla bunlar arasında kesin bir ayırım yapılması oldukça zorlaşır. Çıkış kaynağı bir yana, ara oyun kavramı olarak azda olsa ladini içeriği olan oyunlar için kullanılmış ve daha sonraki ara oyunlarda içerik tümüyle ladinilemiştir. Bir ucu tinsel oyunlara bağlı olan bu dramatik etkinlik türü zamanla değişim göstererek tinsel oyunların genel havasından kopar.

⁴⁵ Chambers, Agy., s. 15.

⁴⁶ Schelling, Agy., s. 26.

⁴⁷ Anthony Burgess, *English Literature: A Survey For Students*, (London: Longman, 1958), s. 19.

İlk ara oyunlardan biri, XVI. yüzyıl başlarında oynanan *Hyckescorner*'dir. Konu yönünden daha çok hümanist anlayışın egemen olduğu bu oyun tinsel kalıptan çıkamamıştır. Başlık karakterlerden birinin adıdır. Ana konu ise *Özgür İstenç* ve *Düş Gücü*'nün *Acıma*, *Direşme* ve *Derin Düşünce* aracılığı ile yaşadığı dönüşümdür.

Ara oyunlar John Rastell ve John Heywood gibi yazarlarla yeni bir boyut kazanır. Kazandıkları bu boyutla tinsel oyunlarla bağları koparır ve bütünüyle ladinileşirler. VIII. Henry döneminde, *Utopia* adlı eseriyle tanınan Thomas More ve onun yakın çevresinin çalışmaları ladini dram için oldukça önemlidir. John Rastell, More'un kız kardeşiyle evlidir. Ara oyunlar söz konusu olduğunda adı sıkça anılan John Heywood, Rastell'in damadadır. Heywood'un oyunlarını basanlar ise John Rastell ve oğlu William Rastell'dir. Evans'ın söylediği gibi böyle bir topluluk içinde dram her yönden anlaşılma olanağı bulunca ara oyun türü gelişir.⁴⁸

2.13.1. John Rastell ve Dört Öge Oyunu

John Rastell'in 1519 yılında kaleme aldığı sanılan *Dört Öge Oyunu* (The Interlude of The Four Elements) adlı yapıtı birçok yönden dikkat çekici özellikler taşır. Amerika'dan söz eden ve ayrıca bilim üzerine dersler veren ilk İngiliz tiyatro yapıtı olduğu söylenen bu oyunun öndeyişinde İngiltere'de bilime, bilgiye önem verilmediği, zenginliğin aşırı önemsendiği yolunda sitemde bulunulur. Oysa Tanrı'yı bilimle tanımak gerekir. *Natura Naturata*, *Çalışma İsteği* (Studious Desire) ve *İnsanlık* (Humanity) oyundaki karakterlerdir. *Natura Naturata İnsanlık*'a su, ateş, hava ve topraktan oluşan dört öge üzerine bir ders vermeye koyulur. Doğadaki şeylerin bu öğelerin karışımından oluştuğunu anlatır.

İnsanlık bilgi edinmek için *Çalışma İsteği*'ni kendine rehber edinir. *Çalışma İsteği*'nden dünyanın büyüklüğü, biçimi, güneş sistemindeki yeri ve doğal olaylar hakkında bilgi alır. *Çalışma İsteği İnsanlık*'a şunları anlatır:

Gündüzün veya kış gecesi, gökyüzünde güneş, ay ve yıldızlar sana doğudan görünüyor ve sonra batıda kayboluyorlar; bir sonraki gün, tam yirmi dört saat sonra, yine doğuya yani onları ilk gördüğün yere geliyorlar. Öyleyse, yerküre dibi yokmuşçasına derin olsa, ya da ona destek olan bir şey bulunsa, güneş, ay ve yıldızların yerkürenin çevresinde dolaşıp sonra yeniden doğuda görünmelerine olanak yoktur, çünkü önlerine bir engel çıkar. Demek ki, akıl ve mantıkta gösteriyor ki yerküre gökyüzünün ortasında asılı duruyor...

⁴⁸ Ifor Evans, *A Short History of English Drama*, (London: Macgibbon and Kee, 1965), s. 25.

Daha sonra *Geciken Deneyim* (Later Experience) sahnede görünür ve *İnsanlık*'a bir coğrafya dersi verir. Onun da anlattıklarında ilginç noktalar vardır:

Çok uzaklara gittim, efendim, ve çok tuhaf şeyler gördüm. Afrika'da, Avrupa'da ve Hindistan'da; hem doğuda, hem batıda, hem de kuzeyde bulundum... Büyük okyanus denen deniz, o kadar büyüktür ki dünya kuruldu kurulalı hiç kimse onun büyüklüğünü anlatamamıştır. Son yirmi yılda batıda daha önce adından söz edilmeyen yeni yerler bulundu. Şimdiyse oralarda birçok insan yaşıyor... Büyük okyanusun öte yanında iki bin mil uzunluğunda Akdeniz uzanır. Suriye ülkesi buradadır ve kuzeyinde büyük Türkler yaşamaktadır. Buranın kuzeyinde kalan topraklara Avrupa, güneyindeki topraklara Afrika, doğusundakilereyse Asya denir...

İnsanlık'ın yararına çalışan ve bu konuda ona destek olan karakterlerin karşısında *Bilgisizlik ve Tenperestlik* yer alır. *Tenperestlik* *İnsanlık*'ı bir süre için aldatarak etkisi altına alsa da *İnsanlık* sonradan yine bilgiye sarılır.

Bu oyun gerek içerik gerekse amaç olarak baştan sona eğitici bir özellik taşır ve önceki oyunlardan bu yönüyle farklılık gösterir. Önceki oyunlarda görülen dini hava bu oyunda tümüyle kaybolur. Yazar, bakışını öte dünyadan bu dünyaya çevirip çevresinde olup bitenleri bilimsel yoldan ortaya koyarak anlamlandırmaya çalışır. Bu oyunda her ne kadar alegorik anlatımlar göze çarpsa da daha önceki oyunlardan farklı özellikler taşıdığı açıkça görülmektedir.

John Rastell ile İngiliz Tiyatrosu'nda yeni bir dönemin başladığı söylenebilir. Onunla birlikte oyun konuları ortaçağ vaazlarının havasından kurtulur. Ancak Rastell, dramaya asıl katkıyı bu tür yapıtların basımıyla yapar. 1534 yılından önce sadece on sekiz yapıtın basıldığı göz önüne alınırsa, oğluyla bu sayıyı on ikinin üzerine çıkarması onun bu konuya ne kadar önem verdiğini gösterir. Tiyatro anlayışı üzerine söylenebilecek tek şey vardır. O da oyunlarının öğretici özellikler taşımasıdır.

Rastell'in yazdığı sanılan *Kibarlık ve Soyluluk* (Gentless and Nobility) ve *Calisto ve Malebea* (Calisto and Malebea) adlı iki oyun daha vardır. İkincisinin *Celestina* adlı İspanyol oyununun bir uyarlaması olduğu söylenir. Oyunda Calisto ve Malebea arasında geçen bir aşk öyküsü anlatılır. Rastell'in bir İspanyol öyküsünü taklit etmesi bir çoklarına göre bir olumsuzluk göstergesidir.

2.13.2. John Heywood

1497'de doğan John Heywood VIII. Henry döneminde saraydaki eğlencelerde ve gösterilerde yer alır, önce müzisyenlik sonra da oyunculuk yapar. Saraydaki yükselişini kralla arası çok iyi olan More'a borçludur. Bazı oyunlarının More'un düzeltmesinden geçtiği söylenir. Kraliçe Elizabeth'in tahta çıkmasıyla birlikte yazarın hayatı tümüyle değişir. Çünkü Protestan hareket yükselişe geçer. Sürekli olarak inançlarına bağlı bir Katolik olan Heywood için zor günler de bundan sonra başlar. Bazılarına göre Canterbury başpiskoposu Crammer'e düzenlenen suikasta katılması nedeniyle asılmaktan son anda kurtulduktan sonra kaçarak, bazılarına göre ise yeni yönetim tarafından sürgün edilerek İngiltere'yi terk eder. 1580'de İngiltere dışında ölür.

Heywood'un sarayda adından söz ettirmesi 1519-1520 yıllarına rastlar. Özellikle ara oyunlara getirdiği yeniliklerle tanınır. Öğretici özellikleri olan Fransız hayvan öykülerinden ve tümüyle komedi özellikleriyle öne çıkan kaba güldürülerden (farce) oldukça etkilenir ve oyunları o zamana dek hiç görülmedik bir amaç için kullanır: Eğlence. Oyunlarının çoğu, içinde komik öğeler barındıran bir dizi karakter arasında geçen tartışmalar şeklindedir.⁴⁹

Hava Oyunu'nda (The Play of The Weather) *Jupiter* dünyadaki havanın nasıl olması gerektiği konusunda tanrıların ve tanrıçaların katıldığı bir toplantı düzenler. Burada çeşitli tartışmalar ve yakınmalar olur. *Jupiter* bir de insanların düşüncelerini öğrenmek ister ve danışmanı *Merry Report*'dan farklı meslek ve mevki sahibi kişileri çağırmasını ister. Ancak bunların her biri çeşitli nedenler ileri sürerek farklı bir hava ister. Örneğin, bir soylu tek eğlencesinin avlanmak olduğunu söyleyerek kuru, rüzgarsız ve sissiz bir hava ister. Ormancı bol yağmur ve rüzgar ister. Kadın güzelliğine zarar gelmemesi için fazla güneşli olmayan, rüzgarsız bir hava ister. Çamaşırcı kadın yıkadığı çamaşırların kuruması için bol güneş ister. Çocuk, kartopu oynamak için bol kar, kuş yakalamak içinse her yerin buzlanmasını ister. *Jupiter* de ne yaparsa yapsın hiç kimsenin hoşnut olmayacağını düşünerek havayı daha önceki doğal seyrine bırakır. Bu oyunda kaba güldürü ögesi taşıyan karakter, kaba saba davranışlarda bulunan ve açık saçık sözler eden *Merry Report*'dur.

⁴⁹ Heywood'un günümüze kadar gelen altı oyunu vardır: A Play of Love, A Dialogue Concerning The Witty and The Witless, The Play of The Weather, A Merry Play Between The Pardoner and The Friar, the Curate and Neighbour Pratte, The Play Called Four P's, A Merry Play Between Johan The Husband Tyb His Wife and Sir Jhan The Priest.

Heywood'un bir başka önemli oyunu *Dört P* (The Four Ps)'dir. Karakterlerin dördünün adı da P harfi ile başladığından -*Palmer*⁵⁰ (Hacı), *Pardoner*⁵¹, *Pothycary* (Eczacı) ve *Pedler* (Çerçi)- oyun bu adı almıştır. Hiçbir öğretici yanı bulunmayan ve tümüyle eğlenceye yönelik bu oyunda komik öğeler bolca kullanılır.

Oyun sahneye *Hacı*'nın girmesiyle başlar. Birçok yer gezdiğini, birçok azizin mezarını ziyaret ettiğini, birçok yerde bulunduğunu övünerek anlatır. Bu yerler arasında nereler yoktur ki; Kudüs, Rodos, Venedik, Galler, Ermenistan... Hatta Ermenistan dağlarında Nuh'un gemisini bile gördüğünü söyler. Hacı'dan sonra sahnede ikinci bir kişi görünür: *Af Beratçısı*. Aralarında şöyle bir konuşma geçer:

BERATÇI Ne kadar uzağa gidersen git, çektiğin onca sıkıntıya ve tinsel amacına karşın, nasıl çıkmışsan yola eve de aynı kafayla döndün.

HACI Neden, efendim, küçümsüyorsunuz hacılığı?

BERATÇI ...Sanırım, değişik yerlerde bu azizleri ziyaret etmekle geçti hayatınız. Duyarlılığınızı küçümsüyor değilim. Fakat yinede düşüncenizi beğenmedim. Gitmeden bana şunun cevabını verin: Yalvarırım söyleyin, neden çıktınız tüm bu yolculuklara?

Hacının neden onca sıkıntıya katlanarak o kadar yer gezdiği kendi açısından son derece açıktır. Azizlerin yolunu izleyip günahlarından kurtulmayı istemektedir. İsa'nın ve azizlerin mezarlarını ziyaret ederek zor koşullarda yaptığı bu yolculuklar karşılığında Tanrı'nın hoşnutluğunu kazanacağını düşünmektedir. Beratçı ise onunla aynı görüşte değildir. Kurtuluşa ulaşmak için çok uzaklara gitmeye gerek olmadığını, insanın evinde oturarak da bunu başarabileceğini söyler.

HACI Eğer söylediğin gibiyse, o zaman gerçekten küçümsedin beni. Fakat önce bir öğrenelim bakalım sen ne iş yaparsın?

BERATÇI Gerçekten bir beratçıyım ben.

HACI Gerçekten bir beratçı. Doğru olabilir. Fakat gerçek bir beratçı mısın acaba! Hakikatle beratçıların bir araya geldiği ya çok seyrek ya da hiç görülmemiştir. Beratlarının asla söylediğin kadar değerli olmamasına karşın, onları göklere çıkarmaktan çekinmiyorsun. Tanrı biliyor ya, sahip olmadığın bir şeyi varmış gibi gösteriyorsun. Salt bu yüzden kendi işimi kendim yaptım. Birçok yerde, burada

⁵⁰ Hıristiyanların kutsal saydıkları toprakları ziyaret edenler, orada bulduklarının bir işareti olarak ülkelerine döndüklerinde adet üzere yanlarında bir hurma (Palm) dalı taşırdı. Palmer (Hacı) sözcüğünün kaynağı budur.

⁵¹ Ortaçağlarda af beratçısı, kilise tarafından verilmiş günahlardan arınma belgesi satan kimse.

senin söz verdiğin işe yarayıp yaramadıkları bile belli olmayan beratlar kadar berat aldım istemedim.

BERATÇI Doğrusu, kendini unutupyorsun. Sende en az benim kadar yalancısın. Bulduğun mevkiinde yalan söyleyebileceğinden dolayı da benden bir adım ilerde bile sayılabilirsin. Hem şu ana kadar gezdiğini söylediğin yerleri denetleyecek kimsede yok...Küçük bir ücret karşılığında, üstelik de acısız, bu beratlar insanları doğru cennete götürür. Bana birkaç kuruş ver, ruh buradan ayrılır ayrılmaz yarım saat bilemedin en çok kırk beş dakika sonra cennette Tanrı'yla birlikte.

Beratçı konuşurken sahneye Eczacı girer. O da öteki ikisinin işini kötüleyerek kendi mesleğini över:

(*Hacıya*) Siz, yolculuklarınızla cennete gireceğinizi mi sanıyorsunuz? (*Beratçıya*) Ve siz, beratlar ve kutsal hatıralarla kendi ruhunuzu ve ötekilerinkini cennete göndereceğinizden emin misiniz? Benim yanımda bütün çabalarınız boşa çıkar. Çünkü, hırsızlar, dolandırıcılar gibi insanların bana olan minnettarlık duygularını çaldınız. Cennette tüm ruhların bir yeri vardır. Sizin mesleklerinize mi kalacak insanlar. Hayır, bana borçlu hissedecekler kendilerini. Hiçbir ruh, biliyorsunuz, bedenden ayrılmadıkça cennetin kapısından içeri giremez. Bir eczacının yardımı olmadan doğru dürüst ölen kimi tanıyorsunuz? Herkes bizim elimizden geçer...

Eczacının sözleri üzerine mesleklerinin üstünlüğüyle ilgili üçü arasında bir tartışma başlar. Tam bu sırada *Çerçi* görünür. Sepetleri tuvalet eşyalarıyla doludur. Kadınların bu gibi şeylere bayıldıklarını, gönüllerini almak için çok işe yaradıklarını anlatarak onlara bir şeyler satmak ister. Fakat boşuna uğraşır. Beratçının aklı kimin mesleği en üstün tartışmasında kalmıştır. Bu anlaşmazlık çözüme kavuşturulmadıkça da rahat edeceğe benzemez. Bunun üzerine çerçiye sorunu anlatarak kendileri için hakemlik yapmasını isterler. Çerçi üçünün de çok iyi birer yalancı olduğunu söyleyerek bir yalan yarışması düzenlemeyi önerir. En büyük yalanı söyleyen yarışmayı kazanacaktır. İlk olarak Eczacı bir öykü anlatır:

Çok olmadı, genç ve güzel bir kadını iyileştirdim. Hayatımda öylesini görmedim. Tanrı tüm kadınları ona benzemekten korusun. Bu kadın annesinden ona geçen onulmaz bir hastalığın pençesine düşmüştü. Bu yüzden kadını iyileştirmek sizi temin ederim ki oldukça zordu. Fakat, eğer mesleğimle övünüyorsam bu sorunu da çözecektim. Baş dönüyordu. Öyle ki kaşla göz arasında hemen yere düşüyor, sonra yine ayağa kalkıyordu. Kasabanın en yürekli adamı olan ben, kadını bu deritten kurtarmak için çok çalıştım. Kendi kız kardeşimden çok onun için üzülüm. Efendim, sonunda ona bir fitil verdim. Arkasına bir tıkaç soktum ve onu bir mücevher gibi saklamasını söyledim. Fakat taşınmasının güç olduğunu ve orada fazla durmayacağını biliyordum. Çünkü barut eğer patlarsa tıkaç devre dışı kalacaktı. Bu olasılık çok geçmeden

kendini gösterdi. Topu doldurunca birden patladı. Bir gök gürültüsüyle bombardımana başladı. Dikkat edin, eğlence bundan sonra başlıyor. Tıkaç on mil ilerdeki taştan yapılmış bir kaleye fırladı. Hayatımda böyle etkili bir şey daha görmedim. Kale çok yüksek bir tepeye yapılmıştı. Aşağıda derin bir ırmak akıyordu. Allah'tan Regent⁵² orada yoktu. Tıkaç düşer düşmez kale duvarları havaya uçtu, birbiri üstüne yıkıldı. Taş taş üstünde kalmadı. Taşlar tepeden aşağı yuvarlandı. Önceden çok derin olan ırmakta, bir baştan bir başa, karşıdan karşıya şimdi isteyen yürüyebilir ayaklarını ıslatmadan. Bu işareti görsün diye kale bugün herkese açıktır... Tüm olumsuzluklara karşın kadını sağlığına kavuşturdum.

Beratçı da bir öykü anlatır. Güya, Margery Coorson adında bir kadın Beratçı uzaklardayken hastalanır ve ölür. Ülkesine dönen Beratçı arkadaşının öldüğünü öğrenince kadının beratlarından yararlandıramadığına çok üzülür. Onu hala kurtarabileceği umuduyla Araf'a gider ancak Margery'i orada bulamaz. Birde cehenneme bakmaya karar verir. Tamda o gün şeytanın cehenneme düşüşünün yıldönümü kutlanmaktadır. Kapıda bekleyen nöbetçiyle şeytanın huzuruna çıkar. Beratçı şeytandan Margery Coorson'ı bırakmasını ister. Şeytan ise bu isteğine şu şekilde karşılık verir:

Onurum üzerine yemin ederim ki hiçbir şeytan onu burada tutmak istemiyor. Yirmi tane daha kadın istiyorsan onlarda seninle gelsin. Çünkü biz, tüm şeytanlar, bu berbat yerde kalan kimseden çekmiyoruz bir kadından çektiğimiz kadar. Bu yüzden eğer dostumuz olmaksızın isteğin, beratlarından kadınlara o kadar dağıt ki buraya başka kadın gelmesin...

Beratçının bu yalanına karşı Hacı oldukça serinkanlı bir biçimde şöyle der:

Şaşıyorum doğrusu, nasıl olurda kadınlar cehennemde bu kadar hırçın, görebildiğim kadarıyla da bu dünyada bu kadar uysal oluyorlar. Şimdiye kadar kilometrelerce yol aldım ve bu arada birçok kadın gördüm. Sadece bir şehirde ya da bir kasabada değil tüm Hıristiyanlık dünyasında. Sizi temin ederim ki beş yüz bin kadın gördüm. Evli kadınlar, dullar, genç kızlar. Sık sık onlarla birlikte kaldım. Fakat gittiğim her yerde gördüğüm kadınlar arasında hırçın bir tek kadın ne gördüm ne de duydum.

ECZACI Aman Allah'ım! Ne büyük bir yalan.

BERATÇI Bundan daha büyüğünü duymadım.

ÇERÇİ Daha büyüğünü mü? Yok daha neler, bundan daha kıyruklusunu duydun mu hiç?

Hacı bu yalanla yarışmayı kazanır. Oyun baştan sona incelendiğinde günlük yaşantıdan sahneye aktarılan karakterler karşımıza çıkar. Hacı, eczacı, beratçı, çerçi o

⁵² VIII. Henry donanmasındaki büyük bir savaş gemisi.

dönemin İngiltere'sinde sıkça görülen kişilerdir. Kilisenin izleri bu oyunda tarihe karışmıştır. Eğlendirici yönüyle öne çıkan oyuna serpiştirilen komik ve yergisel öğeler oldukça dikkat çekicidir. Çerçinin tuvalet eşyası satmaya çalışırken kadınların bu tür şeylerden çok hoşlandıklarını söylemesi ve hacıya yarışmayı kazandıran hiçbir huysuz kadın görmediği yalanı oyuna komedi ve yergi getirir.

2.14. Mezhep Çatışmaları

Kilisenin kirlenmişliğine karşı en önemli tepki Almanya'da Luther önderliğindeki Protestan hareketten gelir. Varolan bütün kurumlarıyla birlikte Papa'ya savaş açan Protestanlar Katolik düşmanlarına karşı saldırıya geçer. İngiltere'de Kral ile Roma arasında çıkan sorunlar da bu sürece katkıda bulunur. İngiltere'deki toplumsal yapı tahta çıkan kraliçenin inancına göre renk değiştirir. Her yerde ve her alanda Katoliklerle Protestanlar arasında çatışma yaşanır. Reformasyon döneminde görülen mezhep çatışmaları tiyatroya tarafların birbirlerini karşılıklı yeric, karalayıcı, küçük düşürücü biçimde yazdıkları oyunlarla yansır. Her iki tarafın karşısındakini dinden çıkmakla, küfre girmekle, sahtekarlıkla suçladığı bu oyunlarda amaç açıktır: İnsanları olabildiğince kendi yanlarına çekmek ve yandaşlarını çoğaltmak.

2.14.1. Kral John

Bu dönemin en önemli oyunlarından biri John Bale'in⁵³ yazmış olduğu *Kral John* (King John)'dur. Ne zaman yazıldığı tam olarak bilinmemekle birlikte, Elizabeth'in tahta çıkışından sonra sahnelendiği söylenmektedir. Reformasyonun yılmaz savunucularından olan John Bale kendi düşüncesini yüceltmek için farklı bir yöntem dener. Geleneğe bağlı kalırken tinsel oyunları yeni ve farklı bir amaç için kullanır. Bu yeni amaç içinde oyunlar mezhep çatışmalarında etkili bir silaha dönüşür. Papa'yı, dolayısıyla Katolik inancını alabildiğine yeren Bale, yaşadığı dönemi Kral John zamanına götürerek yansıtmaya çalışır. İngiliz tarihini gerçek karakterlerle birleştirerek sunmaya çalışan bu yapıt bir tür tarihi oyun olarak da görülebilir. Her ne kadar tarihi gerçeklere bağlı kalınmamış olsa da oyun bu yönüyle önemlidir. Olayın gerçeği ise şöyledir:

⁵³ 1495'de doğan John Bale piskoposluk görevinde bulunur, 1533'lerde reformcu harekete katılır. Dini anlayışından ve görüşlerinden dolayı sık sık saldırıya uğrayan yazar bir kez de tutuklanır. 1540-1548 ve 1553 ile Elizabeth'in tahta çıktığı 1558 yılları arasında Avrupa'da yaşamak zorunda kalan Bale 1563'de ölür.

1208 yılında Canterbury başpiskoposluğu için Canterbury kendi adayını belirler ve Kral'ın onamasını beklemeden Papa'dan göreve başlama izni alması için Roma'ya gönderir. Kral bunu duyunca çok öfkelenir ve kendisi de bir piskopos seçerek öteki adayın ardından Roma'ya yollar. Ancak Papa her ikisini de bu görev için uygun bulmaz ve Stephen Langton adında eğitilmiş, bilgin ve yönetim deneyimi olan bir din adamını bu göreve atar. Böylece Kral John ile Papa'nın arası açılır. Öyle ki Stephen Langton'ın İngiltere'ye ayak basması bile yasaklanır. Bunun üzerine Papa Kral'ı aforoz eder. Kral'da kilisenin bütün gelirlerine el koyarak kendisine bir üstünlük sağlamaya çalışır. Durumun kötüye gittiğini gören Papa, Fransa kralından İngiltere'yle savaşa girmesini ister. Böyle bir şeye karşı koyacak gücü kendinde bulamayan İngiltere kralı Papa'ya boyun eğmiş ve Langton'ın başpiskoposluğunu kabul eder. İşte böyle bir tarihsel öyküsü olan bu olay John Bale'in yapıtında kendine yer bulur.

Ancak Bale'in oyununda, Kral John ülkede adaleti yerleştirmek isteyen fakat din adamlarının düzenleri ve ayak oyunları ile yapmak istedikleri engellenen, Papa'ya başkaldıran, gelişmeler sonucunda Papa'ya boyun eğmek zorunda kalan ve öldürülen bir kahraman olarak karşımıza çıkar. Oysa, bilindiği kadarıyla Kral John öldürülmemiş, yeme içmeye olan düşkünlüğü sonunu hazırlamış, ölümüne oburluğu neden olmuştur.⁵⁴

Bale, Kral John'un Papa'yla olan kavgasını iyilik ve kötülük arasında geçen bir mücadele olarak alır ve Papa'yı tüm siyasi ve dini yozlaşmanın simgesi olarak gösterir. Alegorik tarzda ele alınan karakterleriyse ibret dersi vermekten çok siyasi amaç için kullanır. *Başkaldırı, İkiyüzlülük, İhanet, Zorla Alınmış İktidar* dini yozlaştıran, toplumsal düzeni zayıflatan şeytanın dostu Papa'nın görevli adamlarıdır.

Oyunun iletmek istediğine gelince, bir İngiliz kralının doğru yolu seçmesine karşın yabancı bir ülkeden gelen buyruk ve etkilerle nasıl yıkıma uğradığını vurgulamak ve dolayısıyla XVI. yüzyıl gibi ulusal duyguların aşırı olduğu bir dönemde yabancıya yani Roma Kilisesi'ne karşı İngilizlerin kin ve hıncını arttırmak.⁵⁵ Tinsel oyunların üstlendiği yeni görev mezhep çatışmalarına bu şekilde yansır. Thompson'ın dediği gibi yeni şaraplar eski şişelere konulur.⁵⁶

John Bale bu oyundan başka, günümüze kadar gelen dört dramatik yapıtı daha vardır. Biçim ve karakter oluşumu yönünden mucize oyunlarına daha yakın duran bu oyunlar;

⁵⁴ Şahinbaş, Agy., s. 68.

⁵⁵ Şahinbaş, Agy., s. 67-68.

⁵⁶ Thompson, Agy., s. 362.

Doğanın Üç Yasası (The Three Laws of Nature), *Musa ve İsa* (Moses and Christ), *Tanrı'nın Vaatleri* (God's Promises), *Vaftizci John* (John The Babtist) ve *İsa'nın Ayartılması* (The Temptation of Christ)'dir. Bale'in bir çok kayıp oyunu olduğu da söylenir.

2.14.2. Üç Sınıfın Hoş Bir Yergisi

Bale ile aynı çizgiyi izleyen aynı ortak düşmana karşı aynı araçla savaşan bir başka oyun yazarı da Sir David Lyndsay'dır.⁵⁷ Siyasi arenayı oyunlara taşıyan bu iki kişiden İskoçya'da uğraş veren Lyndsay'ın *Üç Sınıfın Hoş Bir Yergisi* (A Pleasant Satire of The Three Estates) adlı oyununda da kiliseye saldırılır. İlk kez 6 Ocak 1540'da Linlithgow'da V. James ve kraliçesi Mary of Lorraine'ın önünde sahnelenir. Sözü edilen üç sınıf (Three Estates) *Soylular*, *Rahipler* ve *Tüccarlar*'dır. Oyunda halktan bir kişi bu üçünün zevklerini, aşırılıklarını anlatır ve sahtekar olduklarını söyleyerek yakınır. Ötekilerde kendisini doğrular. Reformasyonun *Gerçek*'le temsil edildiği oyunda *Gerçek* rahiplerin saldırısına uğrar. Kral ile görüşürken rahiplerce sürekli küçümsenir. Çünkü düzenlerinin anlaşılmasından endişe duyarlar.

Oyunun önemli karakterlerinden biri saf adam Pauper'dır. Kilise ve devlet yönetimindeki yozlaşmanın yerildiği oyunda halkın kiliseden, din adamlarından neler çektiğini göstermesi bakımından dilencilik yapmaya başlayan Pauper'ın bu işe nasıl başladığını anlattığı kısım son derece ilginçtir:

İyi yürekli kişiler, acıma hislerinize sığınıp acı gerçeği sizlere anlatacağım. Babam, yaşlı, saçı sakalı bembeyaz, seksenini geçmiş bir kişiydi; annem Mald'da doksan beş yaşında. Çaltışıp çabalıyor, ikisine de bakıyordum. Bir kırsığımız vardı, odunumuzu, kömürümüzü taşır, her yıl bir tay verirdi. Üç ineğimiz vardı; üçü de semiz ve güzel. Ayr kasabasında eşi benzeri bulunmaz. Babam o kadar zayıfladı, gücü o kadar azaldı ki öldü. Bunun üzerine annem ağladı, sızladı ve bir iki gün sonra o da öldü. Yoksulluk ve yıkımım işte bundan sonra başladı. Ev sahibimiz kırsağı aldı.⁵⁸ Babam ölünce mahallenin papazı bir ineğimizi tuttu başından, götürdü; annemin öldüğünü de duyunca gelip ikinci ineğimizi de aldı. O zaman karım Meg, sabah akşam ağladı durdu ve sonunda üzüntüsünden öldü. Papaz bunu da duyunca gelip son ineğimizi de alıp götürdü... Her şeyimi yitirince hiçbir şey yapamaz oldum; çocuklarımı yanıma alıp ekmek dilenmeğe çıktım. İşte kara gerçeğin ve bu duruma nasıl düştüğümün öyküsü.

⁵⁷ 1490–1555 yılları arasında yaşayan Lyndsay'ın *The Testament of Our Soverane Lordis Papyngo, An Answer Quhilk Schir David, The Complaynt and Publict Confessioun of the Kingis Auld Hound Callit Baqsche* adlı yapıtlarında vardır.

⁵⁸ O zaman geçerli olan yasaya göre, kiracı ölünce ev ve arazi sahibi varisin malının bir kısmını alırdı.

Bunları dinleyen *Çaba* (Diligence)'ın “*Papaz bunu nasıl yapar? Senin iyi dostun değil miydi?*” sorusuna Pauper şöyle yanıt verir:

Şeytan çarpsın onu. Onda biri ödeyemedim diye beni aforoz etti ve bu yüzden o zamandan beri Komünyon'a katılamıyorum. İyi niyetle, efendim, boğazımı kesecekti. Avukata vermeyi düşündüğüm bir İngiliz lirasından da başka malım kalmadı.

Pauper'in bu sözleri üzerine kendisini tutamayan *Çaba* biraz öfkeyle birazda alayla ona şu şekilde karşılık verir:

Tanıdığım en çılgın ahmaksın. Papazlara karşı yasayla bir çözüm bulmayı mı düşünüyorsun yoksa! Sen ölünceye kadar kesinlikle bir çözüm bulunmaz.

Bu oyun İskoç reformcularının bir propagandası ve Kral'ın İngiltere'deki amcası gibi kilise mallarına el koymasla amacıyla hazırlanan bir ikna çabası olarakda görülür.

2.14.3. Respublica

Mezhep çatışmalarında oyunları silah olarak kullanmakta Katolikler reformculara göre biraz geri kalır. Ancak böylesine etkili bir silahı tümüyle reformculara bırakmazlar, onlarda bazı çalışmalar yaparlar. Bu alanda Katoliklerden gelen en önemli oyun Respublica'dır. Oyun yazarı *Mr S. Master of Art* olarak geçer. Şimdilerde bu yazarın Nicholas Udall olduğu söylenir. 1553 tarihli bu oyun günümüze ulaşan bu türdeki tek Katolik oyundur. Oyunda soyut karakterler kullanılır. Örneğin, *Nemesis* (İslah Tanrıçası) Kraliçe I. Mary'yi, *Respublica* ise İngiltere'yi simgeler.

Oyunda *Hırs*, *Respublica*'ya kendisini olduğundan farklı göstererek onun sevgisini kazanır. *Dalkavukluk*, *Baskı* ve *Arsızlık* adlı üç arkadaşı *Dürüstlük*, *Yenilik* ve *Güç* olarak tanıtır. İnsanların sürekli yakınmasına karşın bu yakın dostlar hep birlikte halk üzerinde dayanılmaz bir baskı kurarlar. *Respublica* ise bu kötü yöneticiler tarafından öylesine aldatılmış ve gözleri köreltilmiştir ki devlet gelirlerinin boşa harcanmasının bile farkına varamaz. *Hırs*, sarayda çeşitli düzenler kurar, hedefine ulaşmak için yalan yere yemin bile eder. Kralı nasıl aldattığını, buğday ve diğer ürünleri yasal olmayan yollardan yurtdışına nasıl sattığını, paranın değerini nasıl düşürdüğünü, ormanları nasıl çarçur ettiğini anlatır. Şikayete kalkışanları hep birlikte sustururlar. Sonunda *Respublica*'nın iyileştirilmesi amacıyla *Nemesis*

önünde bir duruşma yapılır ve kötülük yapanlara gereken cezalar verilir. Böylelikle *Respublica* için huzurlu bir ortam sağlanmış olur.

Anlaşılabacağı üzere oyundaki kötü karakterler, kendilerini farklı tanıtarak *Respublica*'yı (İngiltere'yi) yıkıma sürükleyen Reformculardır. -

2.15. İngiliz Komedyasının Kaynakları

Mucize oyunlarına ve tinsel oyunlara serpiştirilmiş komik öğeler İngiliz tiyatrosunda önemli bir yer tutar. *Nuh Tufanı*'nda Nuh ile hırçın karısı arasında geçen konuşmalar, *İkinci Çobanlar Oyunu*'nda Mak'in etrafında dönen olaylar ve tinsel oyunlarda Tutivillus'ın davranışları ilk akla gelen komik öğelerdir. Ancak bu oyunlar dini bir amaca hizmet eder. Heywood, amacını insanları eğlendirmek olarak belirleyince *Four P's* oyununda Hacı, Beratçı, Eczacı ve Çerçi arasında geçen konuşmalarda olduğu gibi bu komedi öğeleri daha da yoğunlaşır. Fakat bu oyunlar komedi olarak adlandırılacak türden değildir.

XVI. yüzyılda hümanist düşüncesinin ağırlığını hissettirmesiyle birlikte eski kaynaklara dönüş başlar. Böylece yüzyıllar önce tiyatroya çok büyük katkıları bulunan iki Romalı komedi yazarı yeniden keşfedilir: Terrentius ve Plautus. Roma tiyatrosunun bu komedi ustaları yeniden tarih sahnesindeki yerlerini alarak XVI. yüzyıl oyunlarına öncülük ederler.

Rönesans'la birlikte Latince ve Yunanca yapıtlara karşı oluşan ilgi kısa sürede meyvelerini verir. Özellikle Erasmus, Sir Thomas More gibi aydınlar öncülüğünde bu ilgi okullara kadar yayılır. Üniversitelerde oyunlarla ilgili özel çalışmalar yapılmaya başlanır. Bu arada yapılan çeviriler sahneye yeni bir soluk getirir. Öğrenciler okullarda Plautus ve Terrentius'un oyunlarını sahnelerler. Bu oyunlar okullarda eğitim amaçlı kullanılır. Yabancı dil, özelliklede Latince, öğretiminde bu yapıtların özgünleri okutulur.

Plautus'un oyunlarında Roma toplumundan alınan karakterler bir hayli yoğundur. İngiliz oyunlarının bünyelerine kattıkları yabancı öğeleri başarıyla özümstedikleri bir gerçektir. Bu yüzden, yapıtlarında kendi toplum yapısını yansıtan Plautus, İngiliz oyun yazarlarına bu yönüyle çok yakın sayılır. Daha çok toplumun alt kesimiyle ilgilenen Plautus, karakter seçiminde abartılı bir biçim benimsemiş, kaba öğelerden yararlanma yoluna gitmiştir. Oyunları genellikle, efendisinin oğluyla aşık olduğu kadınlar arasında gidip gelen, onun gönül dünyasını düzene sokmaya çalışan bir uşağın dolantıları ve bunların sonucu ortaya çıkan karmaşık olaylar dizisi içinde geçer. Kurnaz uşakların yanı sıra Plautus'un öteki önemli

karakterleri zenginlerin sırtından geçinen asalak tipler, aldatılan babalar, palavracı askerler ve namuslu genç kızlardır.

Terrentius'a gelince, bu yazar etkisini ilk kez bu yüzyılda göstermez. Saksonya'da Gandersheim'da rahibelik görevinde bulunan Hroswitha X. yüzyılda Terrentius'u örnek alarak altı oyun yazar. Terrentius'dan etkilendiğini hiçbir şekilde saklamayan Hroswitha bu konuda şunları söyler: "... *ben, Gandersheim'in güçlü sesi, eserleri çok beğenilen bir yazarı (Terrentius'u) taklit etmekte hiçbir sakınca görmedim.*"⁵⁹

Terrentius Plautus'la benzer özellikler gösterse de meslektaşına göre daha ciddi ve ağırbaşlı bir biçem benimser. Karakterlerini oluştururken daha duyarlı davranır. Oyunlarının hiç birinde kaba öğeler görülmez. Bu yüzden Roma döneminde Terrentius'un oyunlarını tercih edenler daha çok kültür düzeyi yüksek kişiler olmuştur.

2.15.1. Palavracı Ralph

Plautus ve Terrentius'un İngiliz tiyatrosuna etkisi çok geçmeden meyvelerini verir. İlk İngiliz komedyası olarak kabul edilen *Palavracı Ralph* (Ralph Roister Doister) 1554 yılında oynanır. 1566'da basılan oyunun yazarı Nicholas Udall, Eton ve Westminster kolejlerinde müdürlük yapmış bir hümanisttir. Oyun öğrenciler tarafından sahnelenmek için yazılmıştır.

Perdelere ve sahnelere bölünmüş olması yapısal olarak oyuna bir düzen getirir. Konusunu günlük hayattan alan oyun, karakter oluşumu yönünden önceki oyunlardan oldukça farklıdır. Ralph Roister Doister'de, *Ralph* Plautus'un palavracı askerlerini, *Merygreeke* ise zenginlerin sırtından geçinen asalak tiplemesini anımsatır. Öte yandan Udall, *Matthew Merygreeke*'i İngiliz tinsel oyun geleneğindeki *Vice* karakterinin karşılığı olarak da kullanır. Oyun bu yönüyle gelenekten bağımlı koparmaz. Palavracı Ralph eylemsiz bir kaba güldürü değil iyi kurgulanmış olaylarla dolu bir komedidir.

Oyunun konusu kısaca şöyledir: Ralph neredeyse her gördüğü kadına aşık olan zengin, kendini beğenmiş, aptalın biridir. Matthew Merygreek ise, bir şölenden ötekine giderek paralı ve zengin kimselerin sırtından geçinen, gününü gün eden bir asalaktır. Başlıca velinimetisi de Ralph'dir. Ralph bir yemekte bir kadın görür ve durum buya görür görmezde aşık olur. Adını bile anımsayamadığı kadının kendisini kabul edeceğinden son derece emindir. Ralph'in kadına ilgi duymasının başka bir nedeni daha vardır: Bir liralık bir servetin sahibesi olması.

⁵⁹ Nicoll, Agy., s. 17.

Merygreeke, Ralph'in anlattıklarından söz konusu kadının bir tüccarla nişanlı olan genç ve güzel dul Bayan Cunstance olduğunu hemen anlar. Ralph'in Merygreek'ten isteği aralarını bulması, bu konuda kendisine yardımcı olmasıdır. Yardımlarını maddi olarak karşılıksız bırakmayacağını söyler. Merygreek'de böyle bir beklenti içindedir. Hemen bir plan yaparlar. Buna göre Ralph yanına uşaklarını alıp kadının evinin önüne gidecek, orada şarkı söyleyecek, kadına yüzük gönderecek ve birde bayan Cunstance'a bir aşk mektubu yazacaktır. Ralph evlenme teklifini dadı aracılığı ile yapar. Okuma yazma bilmediğinden mektubu Merygreek'e yazdırır. Ancak işleri karıştırmak isteyen Merygreek noktalama işaretlerini önemsemeyip yerli yerince kullanmayınca her şey berbat olur. Mektupta yapılan iltifat ve övgüler birden hakaret dolu ifadelerle dönüşür.⁶⁰ Noktalama işaretlerinin atlanarak okunmasıyla Ralph'in aslında kadına değil servetine aşık olduğu gibi bir yanlış anlama meydana gelir. Nişanlısına bağlı olan Cunstance teklifi reddedince Ralph ümitsizliğe düşer. Sonrada kadını zorla kaçırmaya karar verir. Hizmetçilerini ve uşaklarını toplayarak kadının evine saldırır. Ancak Merygreek'in uyarısı üzerine Cunstance önlemini alır, hizmetçilerini hazır eder. Çıkan kavgada Ralph kadının evinden yenik ayrılır. Oyun sevdiği kadını elde edemeyen Ralph'in cenaze töreniyle son bulur.

2.15.2. Gurton Ninenin İğnesi

İlk İngiliz komedyalarından bir diğeri de 1550'li yıllarda Cambridge Üniversitesi öğrencilerinin sahnelediği *Gurton Ninenin İğnesi* (Gammer Gurton's Needle)'dir. 1575'de basılan oyunun yazarının William Stevenson olduğu sanılmaktadır. Eseri John Still'e atfedilenlerde vardır. Oyunda bir yandan Latin tiyatrosunun etkileri göze çarparken öte yandan da ele aldığı konusu, karakterleri ve sahne düzenlemesiyle yerli öğelerin öne çıkarıldığı görülür. Konusunu bir İngiliz köyünde yaşanan basit bir olaydan alır. Gurton Nine uşağı Hodge'un pantolonunu yamarken dikiş iğnesini yitirir. Oyunda köyü birbirine katma özelliği ile öne çıkan Diccon, Geveze Hanım'a (Dame Chat) giderek Gurton Ninenin iğneyi kendisinin çalmış olabileceğinden kuşkulandığını söyleyince işler karışır. İki yaşlı kadın arasında çıkan kavgayı ayırmak isteyen papaz, arada kalınca yaşlı kadınlardan bir güzel dayak yer. Bir süre sonra Hodge'un pantolonunu giyerken çığlık atmasıyla gerçek ortaya çıkar. İğne çalınmamış pantolonun arkasında unutulmuştur.

⁶⁰ Udall, büyük olasılıkla öğrencilerine yazım kurallarının ne denli önemli olduğunu anlatmak ister.

Bu oyunların ardından George Gascoigne 1566'da *Supposes* adlı yapıtıyla ilk düzyazı İngiliz komedyasını yazar. Böylece bu türe yeni bir hava getirir. İlk kez Gray Inn'de öğrenciler tarafından sahnelenen bu oyun aslında Aristo'nun *I. Suppositi* adlı komedisinin başarılı bir uyarlamasıdır.

2.16. İngiliz Tragedyasının Kaynakları

İngiliz komedyası hümanist akımla birlikte sahnede değişik şeyler denerken tragedya yazarları da bakışlarını Latin kaynaklara çevirerek yeni ufuklar aramaya yönelir. Bu klasik etkilenme öncesi İngiltere'de tragedya olarak adlandırabilecek herhangi bir dramatik etkinlikten söz etmek oldukça zordur. Gerçi daha önce Chester Zincirlemesi'nde sözü edilen *İshak'ın Kurban Edilmesi* (Sacrifice of Isaac)'nde olduğu gibi dokunaklı sahnelerin yer aldığı oyunlar vardır. Özellikle baba ile oğul arasında geçen konuşmalar ve her ikisinin de yaşadığı açmaz izleyicinin acıma hislerini uyandıracak niteliktedir. Ancak bu tür oyunlar hiçbir zaman tragedya sınırları içinde değerlendirilmemiştir. Salt insanların inançlarını güçlendirmek adına Kutsal Kitap'tan alınan olayların sahnede yorumlanması olarak kalmış ve dinin temel ilkeleri ekseninde kendilerine yer bulmuşlardır.

XVI. yüzyılın ikinci yarısının başlarında klasik kaynaklara yönelme başlayınca, bu dramatik tür adına önemli gelişmeler yaşanır. Ancak yeni şeyler peşinde koşan oyun yazarları Yunan tragedyasının dev isimleri Aeschylus, Sophocles ve Euripides gibi yazarlar yerine Romalı oyun yazarlarına yönelirler. Özellikle Seneca'nın yapıtları başucu kaynakları olur.

Seneca'nın XVI. yüzyıl tragedyasını etkilemesinin kuşkusuz bazı nedenleri yok değildir. Öncelikle Elizabeth devri oyun yazarlarının çok azı Yunanca bilirdi. Bu durum, onların Eski Yunan kaynaklarına rahatça ulaşmalarını engelliyordu. Ancak Latince açısından aynı şey söylenemez. Aksine Latince'ye öteden beri özel bir önem verilmekteydi. Bu yüzden de bir çok kimse tarafından bilinir ve konuşulurdu. Yani Latince kaynaklara ulaşmak son derece kolaydı. Öte yandan Seneca'nın dehşet severliği, ölümün kol gezdiği kanlı oyunları o dönemin toplumsal ve siyasi havasını soluyan insanlara hiç de yabancı sayılmazdı. Çalkantılı dönemler yaşayan insanlar için bunlar bildik şeylerdi ve bu oyunlarda olup bitenlerle gerçek hayatta yaşananlar arasında bir benzerlik kurulması zor değildi. Rönesans döneminde yaşayanlar için tam anlamıyla büyüleyici bir özellik taşıyan bu oyunlar Elizabeth dönemi İngiliz toplumu için dehşet, korku ve intikam dolu içerikleriyle dönemin İngiliz beğenisine

uygunluk gösteriyordu. Belki de tragedya yazarlarının oyunlarında Seneca'yı örnek almaları bu yakınlığın bir sonucudur.

Seneca etkisini ilk olarak İtalya'da ardından da Fransa'da duyurur. Yapıtlarının bu ülkelerde hem çevirileri yapılır, hem de bu oyunların benzeri yeni oyunlar yazılır. İngiltere'de ise ilk İngiliz tragedyası olarak kabul edilen *Gorboduc*'tan üç yıl kadar önce *Troas*, *Thyestes* ve *Hercules Furens* adlı oyunları John Heywood'un oğlu Jasper Heywood tarafından İngilizce'ye çevrilir ve yayınlanır. 1559 ve 1566 yılları arasında altı oyunu İngilizce'ye çevrilen Seneca'nın 1581'de ise on oyunu tek bir cilt altında toplanarak yayımlanır.

Seneca'nın oyunları dehşetin tüm çıplaklığıyla sergilendiği oyunlardır. Olabildiğince kanın aktığı, oç alma hislerinin en üst düzeye çıktığı bu oyunlarda dehşet öğeleri hiçbir zaman sahnede gösterilmez. Bunun yerine, yaşananlar şatafatlı sözlerle, iyi örülmüş etkili konuşmalarla anlatılır. Bu yüzden Seneca'da uzdil çok önemli bir yer tutar. Üstelik olayların sahnede yer almaması nedeniyle istenilen etkiyi oluşturabilmek için cümlelerin özenle seçilmiş olmaları gerekmektedir. Seneca'nın bunu büyük bir ustalıkla yaptığı söylenebilir.

Seneca oyunlarında etkili uzdiliyle izleyiciyi uyarmayı da amaçlar. Kendisi bir stoik olan yazar yapıtlarında düşünceleri ekseninde öğütler verir, bir takım tinsel konulara dikkat çeker. Karakterleri genelde tutkularıyla yaşayan kimselerdir. Oyunlarında Eski Yunan'daki gibi tanrılara fazla yer vermemesine karşın hayaletleri ve cadıları bolca kullanır.

Seneca, Eski Yunan oyun yazarlarından Euripides'ten oldukça etkilenmiştir. Oyunlarına Euripides'in oyunlarının yeniden yazılışı gözüyle bakanlarda vardır. Ancak Seneca uzun konuşmalarla, oyun içinde gelişen olayları anlatıyla sahneye taşınmasıyla, tinsel bir amaç güden tonuyla ve şatafatlı uzdil yapısıyla farklı bir biçeme sahiptir. Tragedyalarında Yunan Tiyatrosu'ndaki koroyu korur. Ancak bunu yaparken koronun oyun sürerken araya girmesine izin vermez, oyuna karıştırmayarak perdelerin sonuna koyar. Eski Yunan'da sahne dışında gerçekleşen olayları anlatan elçiyi de korur ancak onu da anlatılarıyla sınırlar. Yunan tragedyalarındaki tedirginlik ve korku Seneca'da yerini dehşete bırakır.

III. GORBODUC

3.1. Yapıt Üzerine

Gorboduc, İngiliz tiyatro tarihinde bir dönüm noktası sayılır. Oyun, bir çok yönden ilklere imza atmış olmasından dolayı büyük önem taşır. Serbest nazımla yazılan ilk İngiliz tragedyasıdır. İngiliz tiyatrosunda pantomimi kullanan ilk oyundur. Ayrıca tiyatro eleştirilerine konu olan ilk İngiliz oyunu olma özelliğini taşır¹. Gorboduc'la birlikte konusunu İngiliz tarihinden alan oyunların önü açılır. Bu yönüyle Christopher Marlowe ve Shakespeare gibi sonraki oyun yazarlarına öncülük eder. İngiliz tiyatro tarihinde bu oyunla birlikte ilk kez İngiltere'nin geleceği ile ilgilenilir.

22 Eylül 1565'te gizlice basılarak satışa sunulan bu yapıtın ilk yasal baskısı 1571 yılında yapılır. İlk basımında *Gorbodoc*, 1571'deki basımında *Ferrex and Porrex*, 1590 yılındaki üçüncü basımında ise yeniden *Gorboduc* adıyla anılır. 1565'teki izinsiz basıma göre oyunun ilk üç perdesini Thomas Norton, dördüncü ve beşinci perdelerini Thomas Sackville yazmıştır. Oyun ilk sahnelendiği zaman Norton'ın yirmi dokuz, Sackville'in ise yirmi beş yaşında olduğu sanılıyor. Her ikisi de Inner Temple'a öğrenci olarak girerek, burada hukuktan askeri taktiklere, müzikten tiyatroya kadar bir çok alanda eğitim alırlar.²

Gorboduc, 1561-1562 yıllarında, İngiliz sarayı için büyük önem taşıyan *On İkinci Gece* (Twelfth Night) eğlencelerinde sahnelenir. Uyandırdığı yankının ardından Kraliçe Elizabeth de oyunu izlemek ister. Bunun üzerine 18 Ocak 1562'de sarayın *Whithall* adlı salonunda ikinci kez oynanır. Bu tarih, oyunun ilk oynanışından yaklaşık iki hafta sonrasına rastlar. Böylece oyunun ilk oynandığı tarihin bir çok kaynakta neden 1561-1562 olarak verildiği de açıklık kazanır. Buna göre, eğer Kraliçe oyunu ilk sunumundan yaklaşık iki hafta sonra izlediyse, oyun ya 1561'in Aralık ayının son günlerinde ya da 1562 Ocak'ının hemen

¹ Philip Sidney Gorboduc'ı bir yandan överken öte yandan da birlik kuralına uymadığından dolayı eleştirmiştir.

² Sackville (1536-1608), yaklaşık kırk yıl danışma meclisinde çalışır, Buckhurst Lordu olur, Kral I. James zamanında, 1604 yılında Dorset Örlü payesi kazanır. Yazın yönü oldukça güçlü olan Sackville, Gorboduc'tan başka *A Mirror For Magistrates* ve *The Complaint of Henry, Duke of Buckingham* gibi başka oyunlar da yazar. Bu çalışmalarından hareketle Gorboduc'ın tümünü onun yazdığı ya da en azından oyuna Norton'dan daha çok katkıda bulunduğu da söylenir. Oyunun öteki yazarı Norton (1532-1584), bir dönem Somerset Düku Edward Seymour'ın özel sekreterliğini yapar. 1558 yılında parlamentoya girer. Avam Kamarası kurulu başkanı olarak 1563 Ocak ayında tahtın varisinin belirlenmesine yönelik kraliçeye sunulan bir dilekçe hazırlar. Bu konu oyunda da ayrıntılı bir şekilde ele alınır. Katoliklere göz açtırmamasıyla tanınan Norton, piskoposlukla ilgili görüşlerinden dolayı sıkıntılı günler yaşar ve vatana ihanetle suçlanarak bir süre kulede tutuklu kalır.

başlarında oynanmış olmalıdır. Nitekim oyunun ilk kez 27 Aralık 1561 tarihinde oynandığına yönelik söylentiler bu kanıyı güçlendirmektedir.

Cauthen, oyunun bir hayli masraflı ve kalabalık bir oyuncu kadrosuna sahip olduğunu yazar.³ Anlattığına göre ilk oynandığı gece oyundan önce bir şölen verilir, yemeğin ardından masalar temizlenir ve oyun salonunun ön kısmında oynanır. Özellikle pantomim gösterilerinde anlatılanlardan oyuncuların bir hayli görkemli elbiselerle sahne aldıkları anlaşılır. Pantomim gösterilerinde en az dokuz, koro için dört ve oyun için roller çift dağıtılsa bile en azından sekiz kişiye gereksinim olduğunu belirterek oyunun kalabalık bir kadrosu bulunduğunu savunur. Pantomimlerde kullanılan müzik aletlerini çalanlarda göz önüne alınacak olursa liste daha da kabarr.

3.2. Konunun Kaynağı

Oyunun konusu, büyük ölçüde Monmouthlu Geoffrey'nin *Britanya Kralları Tarihi* (Historia Regum Britannia) adlı yapıtında anlattıklarına dayanır. Yazarlar, bu yapıtın yanı sıra büyük olasılıkla başka tarihi anlatıları da göz önünde bulundurmuş ve olayla ilgili ekinsel bilgilerden de yararlanmışlardır.⁴ Ancak anlaşıldığı kadarıyla Geoffrey'in yapıtını temel olarak almışlardır. Geoffrey bu olayı şöyle aktarır:

Gorboduc'un iki oğlu olur. Birine Ferrex, ötekine Porrex adı verilir. Fakat babaları yaşlanınca, bu iki kardeş arasında, tahtın varisinin kim olacağı konusunda anlaşmazlık baş gösterir. Porrex, büyük bir açgözlülükle harekete geçer, kardeşini öldürmek için tuzak kurar. Bunu öğrenen Ferrex, Manş denizini geçerek Galya'ya gider. Frenk kralı Suard'ın desteğini de alarak geri döner ve kardeşiyle savaşa tutuşur. İki kardeş arasındaki bu savaşta Ferrex tüm ordusuyla birlikte kılıçtan geçirilir. Bunun üzerine anneleri Widen, oğlunun öldüğünü öğrenince çok üzülür ve iki kardeşten öldürüleni daha çok sevdiği için ötekine amansız bir kin besler. Onun (Ferrex'in) ölümü nedeniyle öyle bir öfkeye kapılır ki aklından oğlunun öcünü alma duygusu bir an olsun çıkmaz. Bu yüzden, Porrex uyurken çadırına girerek hizmetçisi ile birlikte ona saldırır ve bedenini küçük parçalara ayırır. Bundan sonra halk arasında uzun süren bir iç savaş çıkar ve krallık çok fazla kanın aktığı böyle bir ortamda, karşılıklı yaptıkları baskınlarla birbirlerine rahat vermeyen beş kral tarafından yönetilir.⁵

³ Irby B. Cauthen (ed.), *Gorboduc, or Ferrex and Porrex*, (Lincoln: University of Nebraska Press, 1970) s. xii.

⁴ Cauthen, Agy., s. xiv.

⁵ Cauthen, Agy., s. xiv - xv.

Geoffrey'nin anlattıklarıyla oyun arasında bazı farklılıklar göze çarpar. Oyunda Ferrex ne Manş denizini aşar ne de Frenk kralından yardım alarak geri dönüp kardeşiyle savaşa girer. Kardeşler arasında bir anlaşmazlık olduğu doğrudur. Ancak oyunda bunun nedenleri zaten açık bir şekilde anlatılır. Anne Videna Porrex'i uyurken öldürür. Ancak bedenini küçük parçalara ayıracak kadar ileri gitmez. Bıçağı göğsüne saplamakla yetinir. Öte yandan Videna oğlunu öldürürken ona yardım eden bir hizmetçi yoktur. Tersine Marcella adındaki hizmetçi, oyunda kraliçenin Porrex'i öldürdüğünü acıklı bir biçimde krala ileten bir elçi görevindedir. Bütün bu değişikliklerin kuşkusuz anlaşılır bir yanı vardır. Öncelikle yazarlar, oyunlarında bir kaynağa bağlı kalmayıp aynı olayı anlatan diğer kaynaklara da başvurmuş olabilirler. Öte yandan yazarların kendi düşüncelerine uygun olarak bazı değişiklikler yapmış olmaları da olasıdır.

Oyun, konusunu İngiliz tarihinden almasıyla özgünleşir. Daha önce söz konusu edilen John Bale'in *Kral John*'u da konusunu İngiliz tarihinden alır. Ancak bu oyunda tarihi gerçekler çok fazla saptırılır ve Kral John Katolikliğe, dolayısıyla Papa'ya savaş açan bir kahraman olarak sunulur. Bir başka deyişle bu oyunun tümüyle dini bir amacı vardır ve mezhep çatışmalarında bir silah olarak kullanılmıştır. Oysa Gorboduc, ladini bir oyun olarak tümüyle bu dünya ile ilgilenir ve geçmişte yaşananları 1562'lere taşıyarak, bir bakıma tarihin yinelenmesinin önüne geçme çabası olarak ortaya çıkar. Salt konu olarak değil bütünlük ve yoğunluk bakımından da aynı şeyler söylenebilir.

3.3. İlk İngiliz Tragedyası: Gorboduc

Oyunda, her perdenin başlangıcında bir pandomim gösterisi vardır. Perde başlarında kullanılan bu sessiz, sözsüz gösteriler o perdede yer alan olayların habercisidir. İlk perdenin başındaki pandomim gösterisi şöyledir: Keman seslerinin duyulmasıyla sahneye yapraklara sarılı altı yabansı adam girer.⁶ Bunlardan ilki omuzunda bir odun demeti taşımaktadır. Adamlardan her biri ayrı ayrı odun demetini kırmaya çalışır. Başaramayınca bir kez de birlikte denerler ancak uğraşları boşunadır. Bunun üzerine içlerinden biri demetten bir odun alır ve kırar. Bunu gören ötekiler de demetten odunları birer birer çekerek kolayca kırarlar. Oysa aynı adamlar aynı odunları demet halindeyken kıramamışlardır. Odunları kırdıktan sonra adamlar sahneden ayrılır, müzik son bulur.

⁶ Gösterideki yabansı adamlar, olayın eski çağlarda geçtiğini vurgulamak için kullanılır.

Bu gösteriyle izleyiciye iletilmek istenen son derece açıktır: Bir devlette eğer birlik varsa huzurda vardır. Birlik olan ülke, karşısına çıkacak bütün kötü güçlere karşı koyabilir, kendini savunabilir. Demet halindeki odunlar gibi dış etkilere göğüs gerebilir, kolay kolay parçalanmaz. Bölünme ise yok olmakla eşanımlıdır, ülkeyi yıkıma götürür. Birlikten ayrılanlar, odunlar gibi bir iki denemede kırılır. Böylelikle Kral Gorboduc'ın tek başına yönettiği ülkeyi iki oğlu arasında bölerek ülkenin parçalanmasının önünü açmasına göndermede bulunulur.

Oyunun ilk sahnesi Kral Gorboduc'ın sarayında geçer. Kralın ülkeyi iki oğlu arasında bölmek istediğini öğrenen Kraliçe Videna, büyük oğlu Ferrex'i babasına karşı koymaya çağırır. Büyük oğlunu çok seven kraliçeye göre taht Ferrex'in hakkıdır. Kralın ülkeyi bölmek istemesi ona göre Ferrex'in hakkının elinden alınmasıdır. Ancak Ferrex, babasının böyle bir şey yapabileceğine inanmaz. Annesinin söylediği doğru olsa bile meclisin böyle bir şeye kesinlikle onay vermeyeceğini düşünür. İkinci perdenin ikinci ve son sahnesi de Kral Gorboduc'ın sarayında geçer. Kral damışmanları Arostus ve Philander ile sekreteri Eubulus'u toplar ve onlara aklından geçenleri anlatır:

Kralların, krallıkların ve halkın huzuru üzerinde egemen olan Tanrılar, bildiğiniz gibi hayatımın en parlak döneminde, yüce bir görevi devralacak, ruh ve kırvet olarak gün geçtikçe olgunlaşan, gelişip serpilip, benimle ve anneleriyle birlikte bu sarayda yaşayan ve mutlu günler geçiren iki oğul verdiler bana. Şimdi yaşlarına uygun bir başka yer ve görev gerekli onlara. Artık başka bir şey istemiyorum. Onların işi oldukça zor, oysa benimki son derece kolay. Kaçınılmaz olan ölüm şu geçici hayatıma son vermeden, isteğim krallığı ikiye bölerek onlara bırakmaktır. Bir yanda büyük oğlum Ferrex egemen olacak, öte tarafı küçük oğlum Porrex yönetecek. Her ikisinin de yılmadan çalışacaklarına ve yükümlülüklerini en iyi şekilde yerine getireceklerine inanıyorum. İsteğim bu düşüncemi hemen uygulamaktır. Her ikisi de benim saltanatım döneminde yönetim sanatını öğrendiler ve bende onların güzel yönetimlerini görerek mutlu oldum. Kısacası sizden isteğim şudur: İlk olarak bu düşüncemi uygun buluyor musunuz? Benim için, onlar için, sizin için ve anayurdumuz ülkemiz için böyle bir şey yapmamız doğru olur mu? Eğer bu düşüncemi uygun buluyorsanız, gelecekte ortaya çıkacak sorunlarda oğullarıma da yol gösterin. İşte bütün söyleyeceklerim, şimdi bana ne düşündüğünüzü anlatın.⁷

Aslında Gorboduc son derece iyi niyetlidir. Ona göre tek bir merkezde toplanan güç, her şeyi tam olarak denetim altında tutamaz ancak ülke ikiye bölünürse, yani sorumluluk alanı daraltılırsa, bu tür sorunlar yaşanmayacak ve ülke daha iyi yönetilecektir. Ayrıca görünürde

⁷ John Gassner (ed.). *Medieval And Tudor Drama*, (USA/Canada: Bantam Books, 1971), s. 410-411.

iki parçaya bölünmüş ülke, aslında tek bir bütün olduğundan ülke bütünlüğüne bir zarar da gelmeyecektir. Kral, kardeşlerin birbirleriyle çok iyi geçineceklerini, birbirlerinin eksik kalan yönlerini tamamlayacaklarını düşünür. Danışmanlar ortaya biraz çekinceler sürseler de sonunda olarak kralın düşüncesini uygun bulurlar. Ancak Eubulus, ülkenin huzuru için böyle bir şeyi uygulamayı sakıncalı bulur. Ortaya çıkabilecek tehlikelere dikkat çekmeye çalışır. Eubulus, Gorboduc'a şöyle seslenir:

Ey kralım! Sadık kullarımıza verdiğiniz önem düşündüklerimi zati alinize sunma cesareti veriyor bana. Söyleyeceklerim ne değerli dostlarımla az önce anlattıklarıyla ne de sizin uygun gördüğünüz şeyle bağdaşiyor. Sözlerimi, affınıza sığınarak, size olan sevgime ve bu ülkenin güvenliği için duyduğum endişeye veriniz. Krallığınızı, efendilerim, oğullarınız arasında bölmenizin ne sizin için ne onlar için ve hele ne de ülkeniz için güzel sonuçlar getireceğini sanıyorum. Bir ülke için en uygunu kralın tek olmasıdır. Bölünmüş krallıklar kalpleri de böler. Ülkeyi ve kralı ancak barış korur. İnsanda egemen olmaya karşı öyle bir hırs vardır ki yükselme çıkma, dünya sahnesinde en görkemli rolü oynama isteği öyle büyüktür ki iki kişiden birinin ulaşılacak şeyi elde edeceği eşit olanaklara sahip olunan yerlerde inanç, adalet ve her şey egemen olma özlemine teslim olur. Cömert efendimiz hatırlarlar, bu toprakların ilk sahibi yüce Brutus'un ülkeyi nasıl yönettiğini. Üç oğluna üç krallık vermek için toprakların yeterince geniş olduğuna kanaat getirince, sizin ikiye bölme gibi, oda ülkeyi üçe bölmüştü. Fakat o andan sonra parçalanan ülkeyi birliğe kavuşturuncaya kadar ne kanlar akıyordu! Daha tahta bile çıkmadan ne prensler katledilmişti! Ne kasabalar yok edilmiş, ne insanlar harcanmıştı!... Tanrılar ise aynı şeylerin bir daha yaşanmasını yasaklamıştı. Ey kralım, böyle şeylere birde siz yol açmayın. Sizin varisiniz olmayı, ilk çocuğunuz olmasından ve geleneğinde onu göstermesinden dolayı, haklı olarak bekleyecek olan oğlunuz Ferrex, belki de dayanma sınırını aşan bir haksızlığa uğradığını düşünecektir. Küçük oğlunuz Porrex ise ağabeyinin mevkiine yükselecek ve belki de bu onun cesaretini artıracaktır. O zaman, deneyimsiz gençlerin toyluklarına saldırmada asla tereddüt etmeyecek olan dalkavukluk, birinin nefretini büyüterek ateşleyecek ötekini kıskançlıkla kavuracak olursa, bu ateş sevgilerini, hayatlarını, ülkelerini acımasızca yakıp kül edecektir. Ey kralım, böyle bir şeyin başımıza gelmesini istemem. Siz de böyle bir sondan endişe duyunuz. Bu korkunç sona neden olmayınız. Şimdilik oğullarınız size boyun eğsinler ve kendilerine uygun şeyler öğrensinler. Büyüğü yönetimde yumuşaklığı, küçüğü saygıdanı haz duymayı öğrensin...⁸

Ancak kral kararını çoktan vermiştir. Eubulus'un uyarıları dikkate alınmaz. Sevgisinin ve ülkesinin her iki oğluna da yeteceğini söyleyerek ülkenin güneyini büyük oğlu Ferrex'e,

⁸ Gassner, Agy., s. 415-416.

kuzeyini ise küçük oğlu Porrex'e bıraktığını açıklar. Orada bulunanlardan kendisine gösterdikleri sevgiyi ve bağlılığı oğullarına da göstermelerini ister. Perde koronun sahne almasıyla sona erer. Koro bir bakıma olacakların haberini verir:

...Tahta bir kral oturmuşken ve tek bir kişiye ait bu mülk bir bütün olan ülkeyi aydınlatırken yapılan değişiklik elbette tüm yurdu bölecek ve kavgalarla yıkıma sürükleyecektir. Tek bir elde toplanan güç düşmanların tüm saldırılarına karşı koyabilir. Bölünme olursa eldeki güç yok olur gider. Tek kalan odunlar kolayca kırılır. Demetlenmiş odunları ise kırmaya çalışmak boşunadır...⁹

İlk perdede olduğu gibi ikinci perdenin başlangıcında da bir pandomim gösterisi vardır. Bu gösteride kral, soyluları ve sarayın ileri gelenlerinden bazılarıyla birlikte sahneye çıkar. Tam bu sırada borular çalmaya başlar. Kral kendisi için daha önceden hazırlanan tahta oturur. Birkaç yaşlı kişi kralın önünde diz çökerek ona bir bardak şarap sunarlar. Ancak kral sunulan şarabı geri çevirir. Daha sonra şık giyimli bir genç krala altın bir kasede zehir sunar. Kral kaseyi alır ve zehri içer. İçer içmezde yere yığılarak can verir. Bu arada müzik kesilir. Adamları kralı sahne dışına taşırlar.

Gösteride içinde şarap bulunan bardak, saydamlığı ve duruluğu ile suiistimale kapalıdır. Kralın yanlış yönlendirilmesi böyle bir ortamda olası değildir. Oysa içinde zehir bulunan altın kase dış görünüşüyle krala daha çekici gelmiştir. Fakat içinde hayatı tehdit eden zehir vardır. Dolayısıyla altın kase bir bakıma dalkavukluğu, yanlış yönlendirilmeye vurgu yapar. Konuşmaları ve dış görünüşü son derece tatlıdır. Ancak sonuçta kralın yıkımına neden olur. Tek cümleyle özetlenecek olursa, dış görünüş aldatıcıdır.

Gösteride anlatılmak istenilenlerle oyunun ikinci perdesinde yaşanılacaklar arasında güçlü bir ilişki söz konusudur. Nitekim Gorboduc'ın krallığını oğulları arasında paylaşmasından kısa bir süre sonra Eubulus'un endişelenmekte ne kadar haklı olduğunu gösteren, kardeşler arasında anlaşmazlıklar su yüzüne çıkmaya başlar. Her ikisi de görmüş geçirmiş, deneyimli danışmanları yerine kendilerine tatlı sözler söyleyen, sürekli nefislerini okşayan yani altın kase içinde zehir sunan dalkavuklarını dinleyerek kendi sonlarını hazırlarlar.

İkinci perdenin ilk sahnesi Ferrex'in sarayında geçer. Ferrex, bilge danışmanı Dordan ve dalkavuşu Hermon arasında geçen konuşmalardan anlaşıldığı kadarıyla ok yaydan çıkmıştır. Ferrex, kardeşinin kendisiyle aynı haklara sahip olmasını bir türlü kabullenemez.

⁹ Gassner, Agy., s. 418.

Babasının krallığın yarısını kendisinden çalarak Porrex'e verdiğini düşünmekte ve bu yüzden öfkelenmektedir. Bu arada Hermon'ın tüm çabası Ferrex'in içinde yanan ateşi körüklemeye yöneliktir. Sadece Dordan efendisini sakinleştirmek için uğraşır. Ancak Hermon'ın kışkırtmaları onun tüm çabalarını önler. Ferrex Dordan'ın uyarılarını dinlemez. Çünkü içine düşen ateş sakin ve doğru düşünmesini engeller. Kendisini sakinleşmeye çağıran ve olayların hiç de kendisinin sandığı gibi olmadığını, babasının kendisine bir kötülük yapmasının, hakkını yemesinin olanaksız olduğunu söyleyen danışmanı Dordan'a şöyle der:

Doğal hakkım olan krallığın yarısını elimden almasında, küçük oğlunu güç ve mevkide benimle eşit yapmasında hatası yok mu diyorsun? Helal olsun sana! Fakat hangi oğlu? Büyük kardeşi, tüm krallığın tek varisiyken kaban gururuyla bunu içine sindiremeyen, çocukluğundan beri beni kıskanan, varlığımdan rahatsızlık duyan oğlu. Gururu ve öfkesi, kin dolu kalbinden sökün eden tehdit edici güçle, zenginlikle ve krallıkla silahlanırsa kim bilir neler yapar?...¹⁰

Hermon ateşi körüklemeyi sürdürür. Ona göre böyle bir şey yapmak bir çılgının eline bilemiş, keskin bir kılıç vermektan başka bir şey olamaz. Dordan ise hala soruna sağduyuyla yaklaşmaktan yanadır:

... Kardeşiniz bilge ve soylu bir kişidir. Yüce ve kudretli bir krallığı yönetmeye değer birisidir. Birlik olursanız gücü sizin gücünüz olan kuvvetli bir dost edinmiş olursunuz...¹¹

Perdenin ikinci sahnesi Porrex'in sarayında geçer. Porrex'in yanında da aynı Ferrex'in sarayında olduğu gibi bilge bir danışman ile bir dalkavuk vardır. Bu sahnede Dordan'ın yerini Philander, Hermon'ın yerini ise Tyndar almıştır. Bir başka deyişle ülkenin bu kesimindeki siyasi hava güneydekenden farklı sayılmaz. Konuşmalar ilk sahnedeki sıralamayı izler: Kral, dalkavuk ve bilge danışman. Tyndar, Porrex'i adeta can damarından yakalayarak kışkırtmaya, efendisini öfkelenirerek büyük kardeşi Ferrex'e karşı harekete geçirmeye çalışır:

Ülkenin öte yanında atların, zırhların ve silahların toplandığını gördüm gözlerimle. Size tanık olunmamış ya da doğruluğu araştırılmamış şeyler anlatmıyorum. Onun sarayında, yüce efendimiz, adınızın nefretle anıldığı konuşmalar yapılıyor. Her biri, efendileri çok soylu ve bilge bir hükümdar olduğu halde neden mirasın yarısından yoksun kaldığını ve kralın ayak

¹⁰ Gassner, Agy., s. 420-421.

¹¹ Gassner, Agy., s. 421.

oyunlarıyla yanlış yönlendirilip ülkeyi yasaların dışına çıkararak ikiye bölmesinin nedenini soruyor...¹²

Tyndar'a karşılık Philander daha sağduyulu davranarak böyle bir durumun iç yüzünün öğrenilmesi gerektiğini söyler. Ancak Porrex, kararını çoktan vermiş ve söylentilere kendini çoktan kaptırmıştır. Bu, dalkavukluğun (Tyndar) bilgeliğe (Philander) karşı kazandığı bir zafer olarak da görülebilir. Çünkü Porrex kardeşinin kendisi için kötülük düşündüğüne iyice inanmıştır artık:

... Krallığını işgal edip kendi sarayında o haini (Ferrex'i) köşe bucak arayacağım. Kötülüğü kötülükle karşılamak ona verilecek en uygun armağan olacaktır. Lanet kafası hainliğinin ve benden nefret etmesinin bedelini pahalıya ödeyecek. Yiğit dostlarım ve şu görkemli gücümle düşmanlarımdan kendimi koruyabilecek ve bir krallık fethedebilecekken boş boş oturup dua ederek boğazımı bu hainin bıçağına mı teslim edeyim?...¹³

Bu ikinci sahne aynı zamanda ikinci perdenin de sonudur. Perde inmeden önce koro sahnedeki yerini alır.

Üçüncü perdenin başındaki pandomim gösterisinde, flütlerin eşliğinde, siyah giysilerinden yaşlı oldukları anlaşılan adamlar sahneye girer. Burada yanlış yönetim ve kardeşler arasında çıkan anlaşmazlıklar sonucunda meydana gelen ölümlere ve çekilen acılara bir gönderme vardır. Yas tutan adamlar sahnede üç tur attıktan sonra çıkar. Bu arada müzik sona erer. Anlaşıldığı kadarıyla ikinci perdenin ikinci sahnesinde öfkeli bir halde bıraktığımız, ülkenin güneyini işgal etmeyi aklına koyan Porrex düşündüğünü yapacak ve kardeşi Ferrex'i öldürecektir.

Üçüncü perdenin ilk sahnesi Kral Gorboduc'ın sarayında geçer. Kral, Ferrex'in danışmanı Dordan'dan gelen bir mektup üzerine Eubulus ve Arostus'u çağırır. Mektubu Eubulus okur. Dordan, mektubunda şunları anlatmaktadır:

Efendimiz, görmeyi hiç arzu etmediğim şeyleri size anlatma gereği gönülsüzde olsa bu mektubu kaleme almak zorunda bıraktı beni. Büyük oğlunuz, efendim Ferrex, bazı toy kimselerin alçakça düzenlerine kapılarak küçük oğlunuza karşı ordusunu topladı. Ateşli öfkesini öğütlerim bile dindiremedi... Eğer bu ateşi sizlerin yardımı da söndüremezse, bu alev hem oğullarınızı, hem ülkenizi, hem de sizleri yıkıma sürükleyecektir...¹⁴

¹² Gassner, Agy., s. 425.

¹³ Gassner, Agy., s. 426.

¹⁴ Gassner, Agy., s. 428.

Arostus, böyle bir durum karşısında geç kalınmadığını, hala bir şeyler yapılabileceğini düşünür. Çünkü bir olumsuzluk önceden bilinirse önlemler zamanında alınır ve böylece olası daha kötü durumların önüne geçilebilir. Hala Gorboduc'ın bir baba olarak çocukları üzerinde etkili olabileceğine ve dağılan parçaları yeniden bir araya getirebileceğine inanmaktadır. Bu arada Porrex'in danışmanı Philander içeri girer. Kral, ondan tatlı sözler duymayı, güzel haberler almayı ümit etse de beklentileri boşa çıkar. Çünkü Philander da ne yaptıysa efendisini vazgeçirememiş, son bir umutla bir çözüm bulabilir diye Gorboduc'a gelmiştir. Söylediğine göre iki kardeş birbirlerine girmek üzeredir. Konuşmalar sürerken elçi Nuntius gelir. Verdiği haber, kralın acılarını arttıracak, kalan umut kırıntılarını yok edecek ve oyunda zaten varolan trajik havayı daha da yoğunlaştıracak türdendir:

Ey kralım! Sizlere hiçbir hükümdarın duymadığı, hiçbir elçinin anlatmadığı ve daha önce hiçbir ülkenin tanık olmadığı acı bir haber getirdim. Küçük oğlunuz Porrex, Ferrex'e bıraktığınız toprakları ani bir saldırıyla işgal etti ve kardeşini kanlı elleriyle öldürerek krallığı ele geçirdi...¹⁵

Bu son haber, Kral Gorboduc'ın ülkenin daha iyi yönetileceğini düşünerek krallığı oğulları arasında paylaşmamasının nelere yol açtığının ve daha nelere neden olacağını bir göstergesidir. Gerçi kral olanları hiçbir zaman istememiş ve ne yazık ki aynı zamanda öngörememiştir. Yapmış olduğu şey iyi niyetinin bir sonucudur. Ancak bir Latin atasözünde de söylenildiği gibi; *Cehennem yolları iyi niyet taşlarıyla örülüdür*. Yani bir şeyi doğru yapmak için salt iyi niyet yeterli değildir. Sağlam ve doğru temellere dayanmayan iyi niyetin insanların ve toplumun yıkımına neden olabilir. Tıpkı bu oyunda yaşananlar gibi. Üçüncü perdede koronun sahne almasıyla sona erer.

Dördüncü perdenin başındaki pandomim gösterisinde, üzerlerine kan ve alev saçılmış siyah giysiler içinde üç öfkeli adam cehennemden çıkıyormuş gibi sahnenin alt tarafından içeri girerler. O anda obualar çalmaya başlar. Bu adamların bedenleri yılanlarla sarıdır. Başlarında da saç yerine yılanlar vardır. Biri elinde bir yılan, öteki bir kırbaç, üçüncüsü ise hala yanmakta olan bir odun parçası taşır. Her biri başka bir kral ve kraliçenin huzurunda durur. Bu kral ve kraliçelerin hepsi kendi çocuklarını öldürmüşdürler. Öfkeli adamlarla kral ve kraliçeler üç tur attıktan sonra sahneden ayrılırlar. Müzik kesilir.

Bu gösteri Kraliçe Vidane'm kendi çocuğu Porrex'i öldüreceğini ve halkın kral ve kraliçeyi katledileceğine işaret etmektedir. Perdenin ilk sahnesi Kral Gorboduc'ın sarayında

¹⁵ Gassner, Agy., s. 431-432.

geçer. Bu sahne tümüyle kraliçenin monologuna ayrılmıştır. Videna Porrex'in Ferrex'i öldürdüğünü öğrenmiş, bundan dolayı yas tutmaktadır. Dudaklarından üzüntülü ve aynı zamanda intikam dolu sözler dökülmektedir:

... Ey benim sevgili oğlum! Ey benim tatlı çocuğum! Canım Ferrex'im benim sevincim, neşe kaynağım! Canım oğlum, tatlı çocuğum, sevgili Ferrex'im, sevincim, hayatımın neşesi acımasızca öldürüldü mü şimdi? Ey aşağılık adam! Ey alçak hain! Sen, Porrex, sen yaptın bu melun işi. Sen Porrex, sen de aynı acıyı tadacaksın. Ailesinin ve soyunun yüzkarası, kendi kanına ihanet eden alçak! Cehennemde Tanrılar hınçlarını gazaplarıyla çıkaracak. Bu dünyada da şu eller senden öç alacak... Benim intikamımdan yakarı kurtarabileceğini mi sandın? Ya da bu ellerin senden öcünü almayacağını? Bilmiyor musun ki Ferrex'i kendi canından çok seven annesi yaşayacak. Yaşayacak ve senden öcünü almayacak ha!...¹⁶

İkinci sahne de Kral Gorboduc'ın sarayında geçer. Eubulus Gorboduc'tan aldığı buyruk üzerine Porrex'i saraya getirir. Yaptıklarından son derece üzgün olduğunu ve pişmanlık duyduğunu söyleyen Porrex kendini o noktaya getiren nedenleri anlatır ve kendini savunur. Sonunda ise hayatımı ve ölümümü size bırakıyorum diyerek savunmasını tamamlar. Ardından da kralın buyruğu üzerine huzurdan çekilir. Bir süre sonra kraliçenin hizmetçisi Marcella ağlayarak sahneye girer. Adeta bir felaket habercisi gibidir. Gerçi vereceği haberi başka türlü adlandırmak da olanaksızdır:

Ah, nerede vicdan, acıma nerede? Sevecen kalp ve acıma duygusu nerede kaldı? Taş kesilen yüreklerimizden, bir daha dönmeyecekmişçesine, kovduk mu onları? Bütün dünya kana mı boğuldu, acımasızlığa mı battı? Eğer sevecenlik kadından çıkıp giderse, kendi etinden, kendi kanından, kendi çocuğuna ana yüreğinde acıma duygusu yoksa, insaf oradan sürülüp çıkarılmışsa, yaşayan sevecen bir kalp kalmamışsa nerelerde aryalım onu o zaman?...Ah ne bahtsız bir kadını ben! Doğa ve yazgı ömrümü bu saate kadar neden uzattı, bu üzüntülü günü göreyim diye mi? Bir ananın göğsünde taştan bir yürek taşıdığına, kendi elleriyle biricik çocuğunu öldüreceğine kim inanır? Fakat ne yazık ki bu gözler bunları gördü. Korkunç manzarayı görüp o kanlı gerçeğe tanıklık ettiler. Ne yazık ki annesi kendi elleriyle Porrex'i öldürdü. Yatağına uzanmış uyurken bıçak tam kalbine saplandı... Şimdi onun acıklı ölümünü dinleyin. Soylu prens, savunmasız bir halde uyurken yaralanır yaralanmaz yerinden fırladı. Fakat gücünü yitirince yeniden olduğu yere yığıldı. Düşerken, gözleri daha henüz kapanmadan, kraliçeyi gördü ve ondan yardım istedi. Orada bulunan bizler, korkunç elleriyle ölüm yarasını açan annesinin iğrenç adını anan, ondan yardım isteyen prensin sesini duyan kadınlar, bu acıklı son karşısında yüreklerimiz yandı. Elimizden başka ne gelirdi ki? Yatağa koştuk, göğsünü açtık

¹⁶ Gassner, Agy., s. 433-434.

ve bulabildiğimiz bezlerle açılmış yaradan boşalan kanı silmeye çalıştık ama boşuna. Ah, öyle bir bakışla, öyle acıklı ve durgun bir bakışla dikti ki gözlerini bana, ölene kadar bu bakış peşimi bırakmaz. Sonra derin derin içini çekti, ellerini birbirine kavuşturdu, gözlerini tavana çevirdi, ölümün solgunluğu yüzüne yayıldı, ruhu fani bedenini terk etti.¹⁷

Beşinci perde aynı zamanda oyunun son perdesidir. Bu perdenin başındaki pandomim gösterisinde sahneye savaş düzeninde silahlı adamlar girer. Bu sırada flütlerin ve davulların sesi duyulur. Adamlar sahnede üç kez dolaştıktan sonra ayrılırlar. Davul ve flüt sesleri kesilir.

Gösteride, çıkacak kargaşaya, başkaldırlara ve sivil savaşa vurgu yapılmaktadır. Kral ve kraliçe öldürülecek ve ülkede ayaklanmalar başlayacaktır. Böylece Gorboduc'ın ülkeyi ikiye bölerek oğullarına bırakmasıyla başlayan süreç, kraliyet ailesinin ortadan kalkması ve ülkenin yıkımın eşiğine gelmesiyle sonuçlanacaktır. Bundan sonra tahtı ele geçirebilmek için soylular arasında savaş çıkacaktır.

İlk sahnede Cornwall Dükü Clotyn, Loegrıs Dükü Mandud, Cumberland Dükü Gwenard, Albany Dükü Fergus ve Eubulus Gorboduc'ın sarayında toplanmışlar, çıkan olayların bir değerlendirmesini yapmaktadırlar. Artık kral ve kraliçenin yaşamadığı, her ikisinin de öldürüldüğü ilk olarak Clotyn'den öğrenilir:

... Kardeş kardeşini yitirdi, annesi kendi çocuğunun kanına boyadı korkunç ellerini ve şimdide en sonunda halk gerçeği ve aşkı umutarak, yasalari ve sadık yürekleri dinlemeyerek krallarını ve kraliçelerini katletti...¹⁸

Artık işlenen cinayetlere bir yenisi daha eklenmiş ve bu sonucusuyla da kraliyet ailesi tümüyle yok edilmiştir. Geride tahtın varisi olacak herhangi biriside kalmamıştır. Yaşanılan karmaşaya daha fazla dayanamayan halk ayaklanmış, düzensizliklerden sorumlu tuttıkları kraliyet ailesinden geriye kalan kral ve kraliçeyi öldürmüştür. Toplantıda bulunanlar, halkın böyle bir şey yapmasını bir türlü anlamlandıramaz, olanları kabullenmekte güçlük çekerler. Ancak Eubulus bilgeliğini ve uzak görüşlü oluşunu bir kez daha göstererek bu korkunç durumda bir başka tehlikeye dikkat çeker:

... Lordlarım, sakın ola ki Gorboduc'ın ölümünün ve Videna'nın kanının onların öfkesini dindireceğini sanmayınız. Bizler, sevgili çocuklarımız, kutsal ülkemiz, hepimiz tehlikedeyiz...¹⁹

¹⁷ Gassner, Agy., s. 439-440.

¹⁸ Gassner, Agy., s. 443.

¹⁹ Gassner, Agy., s. 444.

Bu büyük tehlike karşısında alınması gereken önlemlere yönelik Eubulus'un bazı önerileri vardır. Yapılması gereken hızla asker toplayıp başkaldıranları bastırmaktır. Buna göre bir yandan başkaldıranları oyalama taktikleri devreye sokulacak öte yandan soyluların emrinde bulunan süvariler hazırlanacaktır. Eğitimsiz, deneyimsiz ve silah yönünden yeterli donanıma sahip olmayan, sadece kalabalık oluşlarından dolayı yüreklere korku salan asiler beklenmedik bir darbeye sindirilecektir. Eubulus'un önerileri kabul görür ve Fergus dışında hepsi hemen hazırlıklara başlamak için oradan ayrılır. Fergus, yalnız kaldığında bir büyük tehlikenin daha işaretlerini verir. Tahtın varisinin bulunmaması içinde saklı kalan duyguları ortaya çıkarmıştır. Kendi kendine yaptığı konuşmada tahtı ele geçirmeyi düşündüğü anlaşılır. Oyunun son sahnesinde Nuntius soluksuz kalmış bir şekilde içeri girer. Kötü bir haber getirmiştir. Bu haber daha çok kan, daha çok ölüm, ülkenin daha da parçalanması anlamına gelmektedir. Nuntius şöyle der:

... Albany'nin güçlü dükü Fergus, yirmi bin adamıyla birlikte silahlanmış ve alana inmiş, hızla buraya doğru gelmekte. Amaçları tahtı ele geçirmek. Her geçen süre gücüne güç katıyor, her yere yayılıyor. Krallığın bir varisi kalmadığından, Britanya öndersiz bırakıldığından halkı ve ülkeyi korumak adına kral olmayı istiyor...²⁰

Ülke artık iyice karışmıştır. Oyunun başında Kral Gorboduc'un oğullarına duyduğu sevgi ve güven sonucu iyi niyetle vermiş olduğu karar kısa zamanda kraliyet ailesinin kökünü kazımış ülkeyi karmaşaya sürüklemiştir. Son gelen haber işlerin iyice karıştığını, durumun giderek kötüleştiğini göstermektedir. Oyun Eubulus'un uzun bir konuşmasıyla sona erer. Bundan sonra yaşanacakları Eubulus şöyle anlatır:

... Hak hukuk kalmayacak, bugün hiçbir şeyi olmayanın yarın yığınla altını olacak, zenginlik içinde yüzenler hayatlarını ve tüm mallarını kaybedecek. Kadınlar zorla kaçırılacak, kızların ırzına geçilecek, babasız kalan çocuklar ağlayıp inleyecek. Ateş ve kılıç bu toprağın insanlarını yok edecek. Akrabalar birbirlerinin eceli olacak. Baba bilmeden oğlunu, oğul bilmeden babasını öldürecek. Kadınlar, kızlar acımasız askerlerin kılıçları altında can verecek. Sokaklarda, tarlalarda oynayan masum çocuklar toplanarak vahşi ellerle canları alınacak. Öfkeli ve kan delisi askerler kimi sağ bırakacak? Kim ölümden yakasını kurtaracak? Çaresiz anaların canlarından çok sevdikleri çocukları bile emzikteyken kılıçtan geçirilecek. Her yerde masum kanı akacak. Toprak ürün vermeyecek. Tüm ülkede kuraklık ve kıtlık egemen olacak. Kasabalar ateşe verilecek. Kalabalık kentler gün geçtikçe ıssızlaşacak...²¹

²⁰ Gassner, Agy., s. 449.

²¹ Gassner, Agy., s. 452.

3.4. Karakterler

Oyunda başta Gorboduc olmak üzere Kraliçe Videna ve oğulları Ferrex ile Porrex'in düşüşleri bir çok yönden öne çıkar. Hem ruhsal hem de toplumsal bir düşüş yaşayan karakterler bu yönleriyle trajik sonlarını hazırlarlar. Kral Gorboduc, danışmanlarını anlamaya çalışmaz, bildiğini okur. Bunu yaparken son derece iyi niyetli ve bir hükümdara yakışmayacak derecede safça davranan Kral, anlaşıldığı kadarıyla birlikte geçirdikleri onca zamana karşın, kendi çocuklarını ve eşini dahi yeterince tanıyamamıştır. Belkide en olumlu yanı çocuklarına duyduğu sevgi ve güvendir. Ancak onları tanımak ve anlamak için yeterli zaman ayırmadığına göre bu da önemini yitirir. Neler yapabileceklerini öngöremez. Bu yönüyle bir hükümdarda bulunması gereken uzak görüşlülükten yoksundur. Sabit fikirli ve içe dönük bir kişiliği olduğu bile söylenebilir. Belkide yaşlılığın getirdiği duygusallık nedeniyle sezgileri körelmiş, sağduyusunu yitirmiştir. Oyunun başında, verdiği kararın doğruluğundan oldukça emin olan Gorboduc, oğulları arasında anlaşmazlığın su yüzüne çıktığını öğrendiği andan sonra gittikçe yoğunlaşan bir pişmanlık yaşar.

Hem Ferrex hem de Porrex, gençliğin verdiği toylukla olaylara yaklaşırlar ve kolayca etki altına alınırlar. Kışkırtmalara karşı savunmasızdırlar. Başkalarından etkilenmelerine birde deneyimsizlikleri ve tez canlı oluşları eklenince masumiyetlerini yitirirler ve kendi iç ve dış çatışmaları ekseninde birer düşmana dönüşürler. Babalarının bazı özelliklerini onlarda da görmek olasıdır. Öncelikle sabit görüşlüdürler ve güzel önerilere kulak asmazlar. Soğukkanlı davranışın çok uzağında kalan bu iki kardeş böylece felaket kapısını aralar ve sağduyuyu terk ederek öfkelerinin kurbanı olurlar.

Videna'nın bir anneden hiç beklenmeyecek bir doğası vardır. Çocukları arasında ayırım yapar. Büyük oğlu Ferrex'i küçük oğlu Porrex'den daha çok sever. Oyunun başında ipuçlarını verdiği kişiliğini Porrex'i öldürerek açığa çıkarır. Böylece oç alma ögesi onun aracılığıyla oyunda yerini alır. Büyük oğluna duyduğu sevgi gözlerini kör eder. Ferrex'in öldürüldüğünü öğrendiğinde intikam yeminleri ederken kendi öz oğlu Porrex'den değil de amansız bir düşmandan sözeder gibidir. Seneca'nın oyunlarındaki aile içi düşmanlık bu oyunda kardeşler arasında başlar ve Videna'nın canavarlığıyla doruğa ulaşır. Yaptığı canavarlıktır; çünkü içinde yanan oç alma duygusu ve öfkesiyle oğlunu öldürürken kesinlikle tereddüt göstermez.

Oyunda bilgeliği ile dikkat çeken Eubulus bu özelliği ile bulunduğu konumu hak eder. Olaylara son derece duyarlı yaklaşır. Gorboduc, krallığı bölmek istediğini söylediğinde kralın

düşüncesini uygun bulmadığını belirtir ve olası tehlikelere işaret eder. Endişelerinde haklı olduğu kısa bir süre içinde anlaşılır. Bu onun uzak görüşlülüğünün göstergesidir. Bu özelliği ile bilgeliğini oyunda sürekli hissettirir. Oyunun başında izleyicinin güvenini kazanır ve bu güveni sonuna dek canlı tutar. Bu yönüyle dikkatleri üzerinde toplar ve söylediği her sözcük önemli sayılır. Çevresindeki insanlar üzerinde bir ağırlığı vardır. Oyunun sonlarına doğru kraliyet ailesinden hayatta kimse kalmadığında, sarayda toplanan dükler onun önerilerini hiç düşünmeden kabul ederler. Yazarlar, iletmek istediklerinin büyük bölümünü onun aracılığıyla aktarırlar.

Marcella, klasik tragedya geleneğindeki elçiden oldukça farklıdır. Oyunda bir hizmetçi olmasına karşın sahnede bir görünür pir görünür. Olanları daha bir candan ve tutkulu bir şekilde anlatma becerisine sahiptir. Oyunun gerçek elçisi Nuntius ise klasik benzerlerinden farklı bir görüntü çizmez. Haberi verir ve sahneden çekilir.

Oyundaki karakterler konuştukları ölçüde var olurlar. Daha çok şatafatlı ve en üst düzeye ulaşan uzdillilikleriyle o konuşmalarda gereksinim duyulan araçlar gibidirler. Her ne kadar haklarında söylenebilecek bazı şeyler olsa da oyunda karakterlerin ayrıntılı bir şekilde ele alınmadığı ortadadır. Kuşkusuz bunun anlaşılabilir bir yanı vardır. Oyunun asıl amacı iletmek istedikleri olduğuna göre karakterler üzerinde ayrıntıya inilmemiştir.

3.5. Özgünlüğü ve Etkilendiği Yerler

Gorboduc, konu yönünden bütünlük göstermesine karşın, zaman ve uzam birliğine uymayıyla klasik tragedya geleneğinden ayrılır. Bu oyunda yer alan olaylar önceki tragedyalarda olduğu gibi tek bir günde olup bitmez. Oldukça uzun bir süreye yayılır. Uzamsal yönden de aynı şey geçerlidir. Oyunda kimi zaman Kral Gorboduc'ın, kimi zaman Ferrex'in, kimi zamanda Porrex'in sarayları kullanılır. Bu durum Sir Philip Sidney'in de dikkatini çekmiş ve *Apology For Poetry* adlı yapıtında bir çok yönden övdüğü oyunu zaman ve uzam birliğine uymadığından dolayı eleştirmiştir. Ancak Sidney'in eksik bulduğu yönlere karşın oyun, konu bütünlüğü, elçi kullanımı, şiddet öğelerinin sahnede gösterilmemesi gibi yönleriyle klasik kurallardan tümüyle kopmadığını gösterir. Oyun yazarlarının birlik kuralını göz ardı etmeleriyle yaptıkları yenilik, sonraki oyun yazarlarına örnek olur. Yazarlar böylece dram düşüncesinin gelişmesine katkıda bulunurlar.

Seneca'nın etkisiyle, beş perdeye ayrılan oyunda her perdenin sonunda koro görülür. Koro, Seneca'da olduğu gibi sahnede olup bitene karıştırılmayarak dışarıda bırakılır. Bu

yüzden de oyunun herhangi bir yerine değil, perdelerin sonuna yerleştirilmiştir. Koro hem olanların bir özetini hem de olacakları haber verir. Seneca'da coşkulu ve betimleyici özellikler taşıyan koro bu oyunda öğretici yönü ağır basan daha farklı bir amaç için kullanılır. Bu nedenle koro kullanılırken Seneca'nın körü körüne taklit edilmediği söylenebilir.

Oyunun yazıldığı dönemde İtalya'da perdeler arasına eğlenceli sahneler koyma geleneği vardı. *Intermedii* adı verilen bu gösteriler sözsüz olurdu ve oyunla ilgileri bulunmazdı. Alegorik anlatı biçimini benimseyen *intermedii* türü genellikle komedyalarda kullanılırdı. Böyle bir şey tragedya için düşünülmemiştir. Çünkü tragedyalarda koro ön plandaydı. Sackville ve Norton bu geleneği tragedyaya uyarlayarak oyunlarına aktarırlar. Ancak bunu yaparken İtalyan geleneğini körü körüne taklit etmezler. Bir yandan perdeler arasında ya da sonunda bulunan bu gösterileri perde başlarına çekerken öte yandan oyunun ele aldığı konu ile bir yakınlık kurarlar. Bu yönüyle bakıldığında Gorboduc'ın kendine özgü bir biçim ortaya koyduğu görülür. Oyundaki pandomimlerin her biri o perdede meydana gelecek olayları önceden haber verir ve aynı zamanda bir uyarı özelliği taşır.

Gorboduc'da her pandomim gösterisinde farklı bir müzik aleti kullanılır ve böylece musiki ile tiyatro arasında bir köprü kurulur. Fakat bu müzik aletleri rasgele seçilmemiştir. Her biri gösterinin anlamına, ele alınan konuya ve iletilmek istenilenlere uygunluk gösterir. Örneğin, ilk perdede kullanılan kemanlar oyundaki karamsar havayı, ikinci perdede çalan borular parçalanın krallığı, üçüncü perdedeki flütler yas havasını yansıtır. Dördüncü perdede obualar çalarken yas daha bir yoğunlaşır. Son perdedeki davullar ve flütler ise bir iç savaşın çıkacağını haber verir. Pandomimlerde kullanılan müzik aletleri, bir anlamda meydana gelecek olayların hangi renge bürüneceğinin ipuçlarını verir.

Oyun, dördüncü perdenin sonuna kadar dehşetin tüm çıplaklığı ile sergilendiği bir trajedidir. Seneca'nın temel özelliklerinden biri olan öç alma ögesi dördüncü perdede Videna'nın Porrex'i öldürmesine kadar görülmez. Gurur, gençlerin tez canlı oluşları, bahtın birden ters dönmesi, alınyazısı ve ölüm gibi Seneca'nın oyunlarında görülen öğeler bu oyunda çeşitli şekillerde ortaya çıkar. Bu oyunda da ölümler ölümleri izler, aileler parçalanır. Şiddet ve ölümlerin yoğunluğuna karşın sahnede bir damla kan bile akmaz. Bu olaylar tümüyle elçilerin ağzından anlatılır. İzleyicinin gözleri önünde gerçekleşen hiçbir olay yoktur.

Oyunun bir başka dikkat çeken yönü, tinsel oyun geleneğine dönüş yapmasıdır. Yazarlar, bir yandan klasik gelenekle olan bağları koparmamaya özen gösterirken öte yandan

İngiliz tinsel oyun geleneğini de unutmazlar. Tinsel oyun çerçevesinde değerlendirilebilecek öğeler Gorboduc'da iki şekilde karşımıza çıkar: Karakter yönüyle ve ders verme yönüyle.

Tinsel oyunlarda bilindiği gibi bir takım alegorik karakterler vardır. Özellikle ilk tinsel oyunlar da insanı kurtuluşa çağıran ve yıkıma sürükleyen iyi ve kötü güçler bulunur. *Virtue* ve *Vice* olarak bilinen bu güçler ana karakteri etkileyip yanlarına çekebilmek için olanca güçleriyle çalışırlar. Gorboduc'da da gerek kralın gerekse oğullarının çevresinde tinsel oyun geleneğindeki bu tipler anımsatan karakterler göze çarpar. Ferrex ve Porrex'in yanındaki bilge danışmanlar, efendilerini sağduyulu davranmaya, acele karar vermemeye çağırırken, dalkavuklar prenslerin zaaflarından yararlanarak öfkelerini, kinlerini arttırmak için ellerinden geleni yaparlar. Oyunda kötüler kazanır iyiler kaybeder.

Kral Gorboduc oyunda hem bir baba hem bir eş hem de bir kral olarak karşımıza çıkar. Bunlar gerçek yansımalarıdır. Ancak öte yandan kral ülkedeki birliğin simgesidir. Kral demek huzur, refah, birlik ve bütünlük demektir. Bu yönüyle oyunda iç savaşın, başı bozukluğun, başkaldırının karşısına oturtulur. Yani kralın gerçek hayattaki konumunun yanı sıra bir takım alegorik anlamları da vardır. Bu nedenle Gorboduc eski ile yenin bir harmanlanması gibidir.

3.6. İletiler

Gorboduc iletişimiyle izleyicisine ders verme amacı güden bir oyundur. Böyle ele alındığında siyasi bir yöne sahip olduğu görülür. Oyunda anlatılmak istenen şey son derece açıktır: Ülkenin, halkın ve tahtın geleceği ve güvenliği için bir varisin gerekliliği. Yazarlar, bunu yaparken söylemek istediklerini doğrudan aktarmayıp dolaylı yollardan vurgulamaya çalışırlar. Olası tepkiler nedeniyle böyle yapmış olabilirler. Çünkü dolaysız bir anlatımın yetkili kişilerce kendini bilmezlik ve kabalık olarak yorumlanma olasılığı vardır.

Oyun, tahtın bir varisinin olmamasının gelecekte ülkede yol açabileceği olumsuz gelişmelere dikkat çeken bir uyarı özelliği taşır. Bu tragedya öndersiz kalan bir ülkede neler olabileceğini gösteren bir aynaya benzer. Aynı zamanda devletin yetkili kişi ve kurumlarını, olayları, toplum yapısını çok iyi inceleyerek olası sorunları önceden görüp önlem almaya çağırır. Özelde Kraliçe Elizabeth'e yönelik bir uyarı ve öneri özelliği taşıdığı söylenen oyuna Cauthen daha farklı bir yönden yaklaşır.²² Bilindiği gibi Elizabeth oyunun ilk gösteriminde yoktur. Belki gelmesi de beklenmemiştir. Bu yüzden orada bulunmayan birisini uyarmak son derece anlamsız olacaktır. Ancak oyun oynanırken meclis üyelerinin orada bulunacağına

²² Cauthen, Agy., s. xxiii-xxiv.

kesin gözüyle bakılmıştır. Buradan hareketle Cauthen, Gorboduc'ın orada bulunmayan ve bulunması da beklenmeyen kraliçeye değil meclise yönelik bir uyarı olduğunu savunur. Ancak Cauthen'in göz ardı ettiği bir başka olasılık daha vardır: Kuşkusuz kraliçenin oyunu görmesi, Norton ve Säckville'in amaçladıklarının gerçekleşmesi için pek gerekli olduğu söylenemez. Siyasi yoğunluğu çok fazla olan bir oyun kesinlikle kraliçenin kulağına gidecek ve o da eninde sonunda oyunu görmek isteyecektir. Gerçektende böyle olur. Ancak Elizabeth'in oyunu görmek istememesi de olasıdır. Böyle olsa bile sonuç değişmez. Çünkü oyunun siyasi yönüyle kamuoyu oluşturması kaçınılmazdır. Varisin belirsizliği sorununu gündeme getirerek tartışmaya açacak ve bu sorun yetkili kişiler arasında konuşulacaktır. Böylece bir çözüm bulunacaktır. Bu yüzden oyunun daha geniş bir kesime seslenerek hem kraliçeye hem kraliçenin danışma meclisine hem de parlamentoya yönelik uyanılarda bulunduğu söylenilebilir.

Cauthen, oyunun meclise yönelik bir uyarı olduğunu söylerken bu alanı daraltarak uyarıyı Elizabeth'in 1559'daki meclisiyle özdeşleştirir.²³ Çünkü hem 1563 hem de 1566 meclisleri veraset sorunuyla yakından ilgilenirler, bu sorunun çözümlenmesi için olağanüstü çaba harcarlar. Dahası 1563 yılında Thomas Norton'un bu sorunu meclise bizzat taşıdığı ve kraliçeye konuyla ilgili bir dilekçe sunduğu da bilinmektedir. Ancak Elizabeth, bu sorunla ilgilenilmesinden rahatsızlık duymuş olacak ki, veraset konusunda daha fazla konuşulmasını yasaklar. Fakat yoğun baskıların ardından bir süre sonra bu kararından dönmek zorunda kalır. Öte yandan 1559 meclisi dini sorunlarla oldukça yakından ilgilendiğinden veraset sorununu ya gözden geçirir ya da onca mezhep çatışmasının ortasında ilgilenecek zaman bulamaz.

Oyunda istenilen, Elizabeth'den sonra tahta kimin geçeceğini belirlenmesi, bu konunun çözüme kavuşturulmasıdır. Fakat bunu yaparken akılcı bir yol izlenmelidir. Tersine bir durumda bir zamanlar Brutus ve Gorboduc'dan sonra yaşanan yıkımlar yinelenebilir, ülke bir kez daha parçalanmanın eşiğine gelebilir. Bu yüzden tahta çıkacak kişinin belirlenmesi tek başına yeterli sayılmaz. Varis belirlenirken bu göreve en uygun kişinin seçilmesi gerekir. Başka bir deyişle, bir seçim yapılmalı ancak bu seçim aynı zamanda akılcı olmalıdır. Brutus ve Gorboduc da ülkelerinin geleceğini düşünürler ve en iyi yol olarak krallıklarını oğulları arasında bölmeye karar verirler. Ancak iyi niyetli olmalarına karşın yaptıkları akılcı olmadığından ülke yıkıma sürüklenir.

²³ Cauthen, Agy., s. xxiv.

Oyunda aynı zamanda saltanat sahiplerine yönelik bir uyarı vardır. *Varlık Zinciri* (Chain of Being) çerçevesinde kral, sahip olduğu yetkiyi Tanrı'dan alır ve Tanrı'ya karşı sorumlulukları vardır. Kral, ülkesinin ve halkının mutluluğu ve huzuru için devletin başındadır. Başka bir amacının olması olanaksızdır. Kendi istekleri doğrultusunda davranamaz. Sahip olduğu gücü yanlış kullanırsa Tanrı'nın cezalandırması kaçınılmaz olur. Tanrı, kralı cezalandırırken tebaasını bu cezalandırmanın dışında bırakmaz. Çünkü kral, bir ülkenin başıdır ve halkıyla birlikte bir bütündür. Kralın yansız ve iyi bir yönetim sergilemesi, halkının huzurunu ve refahını sağlayabilmesi için iyi ve doğru önerileri önemsemesi gerekir. Gorboduc doğru ve güzel önerileri dinlemeyerek ve kendi bildiğini okuyarak ülkesinin yazgısını ve kendi sonunu belirler. Aynı şekilde Ferrex Arostus'un, Porrex Philander'ın önerilerini önemsemez ve bunu hayatlarıyla öderler.

Sahnedeki bir eylemden söz edilmesi oldukça zordur. Bu durumun anlatılmak istenen şeylerle yakın bir ilişkisi vardır. Belkide eylemin bol olduğu bir oyunda Elizabeth dönemi izleyicisi, oyundaki siyasi göndermeleri anlayamayacak, oyunun iletmek istediği eylemin gölgesinde kalarak amacına ulaşmayacaktır. Bu yüzden Seneca biçemi oyundaki iletiler için çok uygundur. Buna birde pandomim gösterilerini ekleyip yerel öğeleri katınca yazarların istediklerini elde etmemeleri için herhangi bir neden kalmaz. Bu yüzden oyunda asıl ilgilenilmesi gereken ne eylem ne de karakterlerdir. Konuşmaların, söyleşilerin içeriğidir. Yani bir anlamda asıl amaç oyunda neler olduğu değil, olanların siyasi yönden ne anlama geldiğidir.

3.7. Denge Ögesi

Oyunda bir çok şeyin birbiriyle dengelendiği görülür. Bu denge kimi zaman giderek yoğunlaşarak, çoğu zamanda karşıtlık oluşturarak görünür. Örneğin, Kral Gorboduc'ın ülkeyi oğulları arasında ikiye bölme düşüncesini Arostus hemen onaylar. Philander'ın çekinceleri vardır, ancak gecikmeli de olsa o da kralın düşüncesini uygun bulur. Fakat Eubulus böyle bir şeye kesinlikle karşı olduğunu belirtir. Kralı bu düşüncesinden vazgeçirmek için çaba gösterir. Bir bakıma oyunda, kralın düşüncesine karşı çıkmaya yönelik bir süreç vardır. Oyunun ikinci sahnesinde Arostus, Philander ve Eubulus'un konuşmalarının aşağı yukarı aynı süre içinde başlayıp sona ermesi ise bir başka denge özelliğidir.

Oyunun ilk sahnesinde, Kraliçe Videna'nın Ferrex'le konuşmasında, ülkenin ikiye bölüneceğini söylemesi ikinci sahnede gerçeğe dönüşür. İkinci perdede her iki kardeşinde bir

bilge danışmanı birde olayları körükleyen, efendilerini kışkırtan dalkavuşu vardır. Üçüncü perdede oğulları arasında gelişen olayları Kral Gorboduc ilk olarak Ferrex'in danışmanı Dordan'ın mektubundan daha sonra ise bizzat Porrex'in danışmanı Philander'dan öğrenir. Her ikisinin de kraldan beklentileri aynıdır: Babalığını ve büyüklüğünü kullanarak kötü sonun önüne geçmesi. Yine her ikisi de konuya sağduyulu yaklaşırlar fakat efendilerinin öfkelerini dindirmekte yetersiz kalırlar. Dördüncü perdede Ferrex'in öldürülmesiyle Videna'nın yası, Videna'nın Porrex'i öldürmesinden sonra Marcella'nın ağlayıp sızlamaları ve feryadıyla dengelenir. Kardeşlerin isimlerinde de denge görülür. Ferrex ve Porrex adları kendi aralarında uyumludur. Gerek uyak gerekse her iki adında altı harften oluşması dengeyi öne çıkarır.

3.8. Mitolojik Göndermeler

Oyunda geçen bazı isimlerden anlaşıldığı kadarıyla yazarlar efsanelere karşı özel ilgi duyarlar. Ancak bu efsaneleri oyunun havasından kopuk, salt oyunu süslemek ve daha çekici hale getirmek için kullanmazlar. Tersine adı geçen her mitolojik kahramanın yapıp ettikleriyle bu oyunda yaşananlar arasında büyük bir benzerlik vardır. Brutus, efsaneye göre Britanya'nın kurucusudur. Krallığını üç oğlu arasında paylaştırır, bu kararı ülkeyi yıkıma sürükler. Morgan ve Cunedag ise Cordeilla'nın kuzenleridir. Britanya'nın bir kadın tarafından yönetilmesini içlerine sindiremeyip ayaklanırlar ve Cordeilla'yı tutuklayarak ülkeyi kendi aralarında bölüşürler. Yaşadıklarına dayanamayan Cordeilla ise tutukluken intihar eder. Yanlış ve aptalca önerileri dinleyen Morgan, tüm ülkeyi ele geçirmek için kuzeni Cunedag'la savaşa tutuşur fakat bunu hayatıyla öder. Cunedag ise tüm krallığın tek sahibi olur. Bu göndermeler hep aynı şeyleri çağrıştırır: Krallığın bölünmesinin ardındaki tehlikeyi, kardeşler arasında çıkabilecek bir savaşın ülkeyi yıkıma sürükleyeceğini. Bütün bunlarla amaçlanan, geçmişteki olayları sahneye getirerek aynı acıların yeniden yaşanmasının önüne geçmektir.

Apollo'nun oğlu Phaton'un yıkımına, hırsı ve düşüncesizliği neden olur. Babasının arabasını bir günlüğüne kullanmak ister ancak atları denetleyemeyince olanlar olur. Bu yönüyle Phaton, güçlü olma ve yönetimi ele geçirme hırsıyla yanıp tutuşan kimseleri simgeler. Anlamadığı ya da hazır olmadığı bir işe kalkışanların sonunun ne olacağını gösterir. Ferrex ve Porrex de yönetimi zamansız devralmalarından sonra gençlikleri, deneyimsizlikleri ve tez canlı doğalarıyla hem kendilerini hem de ülkelerini yıkıma sürüklemeler mi?

Oyunda sözü geçen bir başka mitolojik karakter Tanrılarla olan yakınlığıyla övünen Tantalus'tur. Günün birinde onlar için bir şölen düzenler, şölenin ana yemeği olarak da oğlu

Pelops'ı hazırlar. Tanrıların insan etiyle hayvan etini ayırt edemeyeceğini düşünür. Tanrılar, Tantalus'un hilesinin farkına varınca onu korkunç bir cezaya çarptırırlar. Buna göre, Tantalus suyun içinde baş üstü dikilecektir. Su içmek istediğinde sular çekilecek dolayısıyla su içemeyecek, başının üzerinde onca meyve bulunmasına karşın onlardan da yiyemeyecektir. Bu ceza sonsuza dek sürüp gidecektir.

Oyunda söyleşiler arasında adı geçen bir başka mitolojik kişilik Ixion, evlendikten sonra eşinin ailesine çok değerli hediyeler vereceğini söyler. Fakat daha sonra sözünden döner ve yükümlülüklerinden kurtulmak için kayınbabasını öldürür. Bunun üzerine Zeus, Ixion'u alarak Olympus'a götürür. Ixion burada da rahat durmaz ve Hera'yı baştan çıkarmaya çalışır. Zeus'ta Hera'nın bir benzerini yapar. Hera'nın benzeriyle Ixion'ın girdiği ilişki sonucu at başlı insanlar doğar. Bunun ardından Ixion Hades'e götürülür ve sonsuza dek dönecek ateşli bir tekerleğe bağlanır. Bu mitolojik kahramanların her ikisi de Ferrex ve Porrex'le bazı ortak özellikler taşır. Kardeşler tıpkı Tantalus ve Ixion gibi kendi hırslarıyla kavrulur ve yok olurlar.

3.9. Gorboduc'ın Kral Lear'e Etkisi

Gorboduc'ın eski İngiliz tarihinden aldığı bir olayı tiyatro sahnesine taşıması sonraki oyun yazarları için esin kaynağı olur. Tarihi oyunlar, Gorboduc'dan sonra giderek artar. Bu yazarlardan biride Shakespeare'dir. Özellikle bu oyundan kırk beş yıl sonra 26 Aralık 1607'de aynı yerde, sarayın Whithall denilen salonunda, oynanan *Kral Lear* bu açıdan büyük önem taşır. Ele aldığı konu, kaynak ve içerik yönünden Gorboduc'la arasında birçok benzerlik vardır. *Kral Lear* de konusunu Monmouth'lu Geoffrey'nin on ikinci yüzyılda yazdığı *Historia Regum Britannia* adlı yapıtından alır. Oyunun ana kaynağı Holinshed ise Geoffrey'in anlattığı olayı *Chronicle*'na aktarır. Holinshed'e göre olay şöyle gerçekleşir:

Soylu Baldud'un oğlu, Kral Leir ve üç kızından söz edilir. Kızları Gonorilla, Regan ve Cordeilla'dır ve kızların en küçüğü olan Cordeilla, hem kişilik hem de ruhsal yönden ablalarından üstündür. Leir, yaşlanınca ülkesini üç kızı arasında paylaştırmak ister; fakat önce kızlarının onu ne kadar sevdiğini anlamak için onlara sorar. Büyük kızlar, sevgilerinin büyüklüğünü abartarak, süslü sözlerle gösterirken, küçük kız Cordeilla, gerçek sevgisini Leir'in istediği gibi dile getiremez ve mirastan da pay alamaz. Leir, büyük kızlarının birini Cornewall Dükü Hennis'le, ötekini de Albania Dükü Maglanus'la evlendirir. Ölümünden sonra da topraklarının ikiye bölünerek bu iki dukalık arasında paylaşılmasını vasiyet eder. Cordeilla'ya ise bir şey bırakmaz. Bu olaydan sonra, Galya Prensi Aganippus Cordeilla ile evlenmek ister, Kral Leir de onu çeyizsiz bu prense verir. Kral yaşlanınca, her iki Dük, onun ölümünü

beklemeden toprakları paylaşırlar ve krala da aylık bağlarlar. Eşlerinin birbirleriyle yarışmasından dolayı da bu aylık giderek azalır. Sonunda Leir, Galya'ya sığınmak zorunda kalır. Kral, orada Cordeilla ve kocası Galya Prensi tarafından çok sıcak bir şekilde karşılanır. Aganippus, büyük kızlarının Leir'e çok kötü davrandıklarını öğrenince ordusuyla Britanya'yı istila eder. Başkaldıran dükler, bu savaşta öldürülür ve Leir tahtına kavuşur. Leir, kendisinden sonra tahta kızı Cordeilla'nın geçeceğini duyurur. Leir, iki yıl daha Britanya'yı yönetir ve huzur içinde ölür. O ölüncel, tahta geçen Cordeilla ülkeyi beş yıl yönetir. Bu arada kocası Galya Prensi ölür. Cordeilla'nın hükümranlığının beşinci yılı tamamlanırken, Gonorilla ile Regan'ın kuzenleri, Britanya tahtında bir kadın istemedikleri için ona savaş açarlar. Savaş sonunda Cordeilla'yı tutsak alırlar. Cordeilla, buna dayanamayarak hapisanede kendini öldürür.²⁴

Bazı değişiklikler dışında oyunda da bu tür bir olay örgüsü vardır. Kral Lear ile Gorboduc arasındaki benzerlikler, ele alınan konunun yanı sıra oyundaki konuşmalarda da kendini gösterir. Kral Lear de Kral Gorboduc'm ülkeyi iki oğlu arasında bölmesi gibi ülkeyi üç kızı arasında paylaştırmayı düşünür:

Bu arada biz de açıklayalım şimdiye kadar gizli tuttuğumuz kararımızı. Haritayı getirin. Şunu bilin ki üçe böldük krallığımızı; tüm sorumlulukları ve devlet işlerinin yükünü ihtiyar sırtımızdan atmak, sürünerek ölüme yaklaşırken bunları genç omuzlara bırakmak kesin kararımızdır. Damadımız Cornwall ve siz damadımız Albany aynı ölçüde sevdiğimiz, ilerde çıkabilecek anlaşmazlıkları şimdiden önlemek için kızlarımıza düşen mirası şu anda duyurmaktır isteğimiz...²⁵

Gorboduc, birde danışmanlarına sorar fakat yine kendi bildiğini okur, Eubulus'un uyarılarını dikkate almaz. Lear kızlarının kendisini ne kadar sevdiklerini öğrenmek ister. Babasını yürekten seven Cordeilla sevgisini sözlere dökemeyince kral öfkelenir ve onu mirasından yoksun bırakır. Kent'in uyarılarına karşın düşüncesini değiştirmez. Hatta bir adım öteye giderek en yetenekli danışmanı Kent'i saraydan kovar. Bu iki oyundaki karakterleri birbirleriyle karşılaştırmak doğru olmayabilir. Fakat Kent ile Eubulus arasındaki benzerlikler, her ikisinin de krallarının düşüncesine karşı çıkmaları, bu iki karakter arasında yakınlık sanısı uyandırır.

Oyunun sonunda Regan, kardeşi Goneril'i zehirleyerek öldürür. Ardından Cromwall ve Regan ölür. Cordella zindanda öldürülür. Bunları öğrenen Kral Lear, üzüntüsünden ölünce kraliyet ailesinden geriye kimse kalmaz. Tıpkı Gorboduc'ta olduğu gibi. Ancak bu oyunun

²⁴ William Shakespeare, *Kral Lear*, Çev. Özdemir Nutku (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999), s. vii-viii.

²⁵ Shakespeare, Agy., s. 33-34.

sonunda Gorboduc'taki gibi bir iç savaş çıkmaz. Kraliyet ailesinden olan herkes ölünce kralın büyük kızı Goneril'in kocası Albany Dükü, krallığın yönetimini Kent ve Edgar'a bırakır.

Bu oyunda da Tanrı'ya olan yükümlülüklerini yerine getiremeyen ve tüm iyi niyetine karşın ailesinin ve ülkesinin yıkımına neden olan bir kral vardır. Akılcı davranmadığından Tanrı onu da cezalandırır.



SONUÇ

Çağdaş insan, tarihsel süreç içinde yaşananları kimi zaman hayranlıkla anmış kimi zaman da o dönemin toplumsal dokusunu ve olanaklarını düşünmeksizin, kendi sahip olduklarına bakarak geçmişi ilkel kalmakla eleştirmiştir. Kuşkusuz bu karşıt görüşler sürüp gidecektir. Ancak her dönemin kendi özel koşulları gözetilerek incelenmesi gerekir. Tarih, bir tür yolculuk olarak düşünülürse, yolun henüz başıyla ortası arasında yaşananların ya da yolculuğun daha sonraki evrelerinde beliren benzer durumlar karşısında insan davranışlarının aynı olmayacağı ortadadır. Yolculuğa çıkan kişi, kuşkusuz ilk başlarda düştüğü yanlışları deneyime dönüştürerek bir daha yinelememek için büyük çaba harcayacaktır. Tarihle ilintili bir çok şeyde olduğu gibi aynı şeyler kısmen tiyatro içinde geçerlidir. Kısmen geçerlidir; çünkü Ortaçağ Tiyatrosu başlangıç aşamasında ardına dönüp bakmamış, geçmişi ancak gelişip olgunlaştıktan sonra anımsamıştır.

Dansların, büyülerin, ayinlerin mistik havasından sıyrılarak büyük Yunan Tiyatrosu'nu ortaya çıkaran sürecin ardından, bir bakıma Yunan Tiyatrosu'nun devamı olmayı arzu eden ancak onun kadar başarılı olamayan Roma Tiyatrosu görülür. Gerek bu tiyatronun kendi içinde yozlaşması, gerekse bu yozlaşmayı tinsel değerlere aykırı bulan kilisenin tepkisi Roma Tiyatrosu'nu derinden sarsar. Roma'nın işgalinin ardından bu uygarlığı anımsatan her şeye kin güden işgalcilerin hoşgörüsüz tutumlarından Roma Tiyatrosu da payını alır ve bu tiyatro tümüyle ortadan kaldırılır.

Uzun bir aradan sonra dramatik etkinlikler yeniden başladığında ise daha önceki deneyimlerden hiçbir şekilde yararlanılmaz. Amaçların tümüyle farklı olması nedeniyle tarihsel birikimin farkına bile varılmaz. IX. yüzyılın sonlarına doğru kilise içinde düzenlenen törenlerden doğan kilise draması, amacını eğitimsiz insanların inançlarını kuvvetlendirmek olarak belirler. Dramatik öğeler yönünden oldukça zengin olan törenlerde tropolarla açılan perde, *mucize*, *gizem* ve *tinsel oyunlarla* varlığını sürdürür. Oldukça uzun bir süre kilisenin etkisi altında kalan ve kilisenin amaçlarına göre biçimlenen ortaçağ draması, ladinileşene dek çeşitli aşamalardan geçer. Oyunların kilise binalarından pazar yerlerine inmesiyle uzam, din adamlarının rollerini halktan yetenekli kişilere bırakmasıyla kimlik, Latince'nin yerine anadilin kullanılmaya başlanmasıyla dil, Corpus Christi Yortusu'la birlikte oyunların yortu günlerinde oynanma zorunluluğunun kaldırılmasıyla zaman ve son olarak dini içerikli oyunların yerini yaşanan dünyayla ve insanın kendisiyle ilgili oyunların almasıyla konu bakımından ladinileşme gerçekleşir. Oyunların konu yönünden tümüyle ladinileşmesi,

hümanizmle birlikte gelen, dini yadsıyan, insanı öne çıkaran, bakışını öte dünyadan yaşanan dünyaya çeviren, Rastell ve Heywood gibilerin yazdıkları, ara oyunlardan sonra olur. Öğretici ve eğlendirici özellikleriyle dikkat çeken bu oyunlardan sonra Plautus ve Terrentius'un etkisiyle yazılan komedyalar ve Seneca'nın tesiriyle yazılan tragedyalarla birlikte bu süreç tamamlanır.

Gorboduc, ilk İngiliz tragedyası olması yönüyle bu sürecin tragedyaya kanadında önemli bir yere sahiptir. İlk kez 27 Aralık 1561'de sahnelenen bu oyun, IX. yüzyılın sonlarına doğru başlayan sekiz yüzyıllık bir dramatik serüvenin ulaştığı noktayı gösterir. Roma Tiyatrosu'nun büyük oyun yazarı Seneca'nın açık etkisinin görüldüğü bu oyun, konusunu Geoffrey'in eski Britanya efsanelerini anlatan *Historia Regum Britannia* adlı yapıtında geçen bir olaydan alır ve bu yönüyle eski İngiliz tarihine dönüş yapar. Elizabeth'in ardından tahta çıkacak kişinin belli olmaması nedeniyle gelecekte ülkede yaşanması olası karmaşaya dikkat çeker ve yetkili kişi ve kurumlara bazı uyarılarda bulunur. Böylece İngiliz tinsel oyun geleneği unutulmayarak eski ile yeni arasında bir köprü kurulur.

Kilise törenlerinden başlayarak XVI. yüzyıla kadar uzanan bir öykünün sonucu olarak ortaya çıkan Gorboduc, Marlowe ve Shakespeare gibi dev oyun yazarlarının önünü açar ve onlara bir temel hazırlar. Bir çok yönden özgünlüğü yakalayan bu oyun, dram sanatında bir köşe taşı olarak görülür.

KAYNAKÇA

- Adıvar, Halide Edib. **İngiliz Edebiyatı Tarihi: Başlangıçtan Shakespeare'e Kadar**. Cilt I. İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Neşriyatından No: 135, Kenan Basımevi, İstanbul, 1940.
- **İngiliz Edebiyatı Tarihi: Elizabeth Devri ve Shakespeare**. Cilt II. İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Neşriyatından No: 221, Kenan Matbaası, İstanbul, 1943.
- Banham, Martin. **Cambridge Guide to World Theatre**. Cambridge University Press, Cambridge, 1995.
- Blamires, Harry. **A Short History of English Literature**. Methuen and Co. Ltd., 1974.
- Boas, Frederick S. **An Introduction to Tudor Drama**. Oxford, Clarendon Press, London, 1933.
- Bradbrook, M. C. **Themes and Conventions of English Tragedy**. Cambridge University Press, Cambridge, 1935.
- Burgess, Anthony. **English Literature: A Survey For Students**. Longman, London, 1958.
- Campbell, Gordon. **Macmillan Anthologies of English Literature: The Renaissance (1550-1660)**. Macmillan, London, 1989.
- Cawley, A. C. **Everyman and Medieval Miracle Plays**. J. M. Dent and Sons Ltd., London, 1956.
- Chambers, E. K. **English Literature at The Close of The Middle Ages**. Oxford, London, 1945.
- Craig, Hardin. **English Religious Drama of The Middle Ages**. Oxford, Clarendon Press, London, 1955.
- Cuncliffe, John Williams. **Early English Classical Tragedies**. Oxford University Press, London, 1912.
- Çapan, Cevat. **Değişen Tiyatro: İngiliz Tiyatrosunda Düzyazıya Geçiş**. İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Yayınları No: 1760, Edebiyat Fakültesi Matbaası, İstanbul, 1972.
- Duyckinck, George Long (ed.). **History of The English Drama and Stage to The Time of Shakespeare**. Porter and Coates, Philadelphia.
- Ellis-Fermor, Una. **The Jacobean Drama**. Methuen and co. Ltd., London, 1958.
- Evans, Ifor. **A Short History of English Drama**. Macgibbon and Kee, London, 1965.
- Gascoigne, Bamber. **World Theatre**. Ebury Press, London, 1968.
- Gassner, John. **Medieval and Tudor Drama**. Bantham Books, USA., 1971.
- Goldberg, S. L. **An Essay on King Lear**. Cambridge University Press, London, 1974.

- Hubersman, Leo. **Man's Worldly Goods**. (Feodal Toplumdan Yirminci Yüzyıla). çev. Murat Belge. İletişim, İstanbul, III. Baskı, 1995.
- Kaufmann, R. J (ed.). **Elizabethan Drama: Modern Essays in Criticism**. A Galaxy Book, Oxford University Press, New York, 1961.
- Legouis, Emile. **A Short History of English Literature**. Clarendon Press, Oxford, 1956.
- Lewis, C. S. **English Literature in The XVI. Century Excluding Drama**. Oxford Paperbacks, London, 1973.
- Lott, Bernard (ed.). **New Swan Shakespeare Advanced Series: King Lear**. Longman, London, 1975.
- Manly, John Mathews. **Specimens of The Pre - Shakespearian Drama**. vol. II, Atheneum Press Series, Ginn and Company, Boston and London, 1900.
- Morton, A. L. **A People's History of England**. Lawrence and Wishart, London, 1948.
- Nicoll, Allardyce. **British Drama: A Historical Survey From The Beginnings to The Present Time**. Thomas Y. Crowell Company, New York, 1925.
- Nutku, Özdemir. **Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş**. Kabalcı, III. Basım, İstanbul, 1998.
- Pollard, Alfred W. **English Miracle Plays, Moralities and Interludes: Specimens of The Pre- Elizabethan Drama**. Oxford, Clarendon Press, London, 1890.
- Rayner, R. M. **A Short History of Britain**. Longman, London, 1947.
- Ricks, Christopher. **The Penguin History of Literature: English Drama to 1730**. vol. III, Penguin Books, London, 1993.
- Rogers, Pat. **The Oxford Illustrated History of English Literature**. Oxford University Press, Oxford, 1987.
- Sackville, Thomas – Norton, Thomas. **Gorboduc or Ferrex and Porrex**. (ed.) Irby B. Cauthen, University of Nebraska Press, Lincoln, 1970.
- Schelling, Felix E. **Elizabethan Playwrights: A Short History of The English Drama From Medieval Times to The Closing of The Theatres in 1642**. Harper and Brothers, New York / London, 1925.
- **Elizabethan Drama (1558-1642)**. vol.II, Mifflin and Company, Houghton, 1908.
- Shakespeare, William. **Kral Lear**. çev. Özdemir Nutku, Remzi Kitabevi, İstanbul, VI. basım, 1999.

- Strong, Sir Archibald. **A Short History of English Literature**. Oxford University Press, Humprey Milford, 1927.
- Şahinbaş, İrfan. **İngiliz Tiyatrosu Tarihi -I- Tiyatronun Gelişimi: Başlangıçtan Shakespeare'e Kadar**. A.Ü. Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları: 61, İngiliz Dili ve Edebiyatı Enstitüsü: 1, Ankara, 1950.
- Thomson, George. **Aeschylus and Athens: A Study in The Social Origins of Drama**. Lawrence and Wishart, London, 1966.
- Thompson, Elbert N. S. **The English Moral Plays**. Yale University Connecticut, USA, 1910.
- Turhan, Vahit. **İngiliz Edebiyatına Toplu Bir Bakış: Başlangıçtan XVII. Asrın Sonuna Kadar**. Doğan Kardeş Yayınları A. Ş. Basımevi, İstanbul, 1952.
- Urgan, Mina. **Elizabeth Devri Tiyatrosunda Soytarılar**. Pulhan Matbaası, İstanbul, 1949.
--- **İngiliz Edebiyatı Tarihi**. cilt I, Altın Kitapları, İstanbul, 1986.
- Wilson, F. P. **The English Drama (1485-1585)**. Oxford, 1969.
- Wright, Jouis B. **Middle Class Culture in Elizabethan England**. The University of North Caroline Press, 1935.

ÖZGEÇMİŞ

Mümin HAKKIOĞLU 1975 yılında Gümüşhane’de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini Gümüşhane’de tamamladı. 1993’de Gümüşhane Anadolu Lisesi’nden mezun oldu. Aynı yıl Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Eğitimi Bölümüne girdi. 1998 yılında bu bölümden mezun olduktan sonra Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı Gümüşhane A. F. K Anadolu Lisesi’e İngilizce öğretmeni olarak atandı. 1999 yılında Atatürk Üniversitesi Yabancı Diller Eğitimi Anabilimdalı İngiliz Dili Eğitimi Bölümü’nde Yüksek Lisans öğrenimine başlayan Mümin Hakkıoğlu, halen aynı okulda İngilizce öğretmenliği görevini sürdürmektedir.

