



## SÖYLENCENİN SÖYLENCESİ: NİHAT ASYALI'NIN ATEŞLE OYNAYAN ADLI TİYATROSUNDA SEMBOLLEŞEN MİTOLOJİ KULLANIMI

The Myth of the Myth: The Use of Symbolized Mythology in the Nihat  
Asyali's Theatre *Played with Fire*

Pınar DAĞ GÜMÜŞ\*

### ÖZET

Sanatkâr yapıtını kurarken aynı tip yaşantının psişik kalıntıları olan ve kolektif bilinç dışında yer tutan ilksel imgeleri (arketipleri) kaynak olarak kullanır. Yaşamı mitos benzeri gören bu bakış, sanatsal anlatımın özünü oluşturan imge ve simgelerin başvurmayı zorunlu kılar. Dolayısıyla erken dönemde gerçekliğine inanılan ve birtakım ritüellerle de yaşatılan mitler, bilimsel bilgiye geçilmesiyle birlikte sanatkârların oluşturduğu anlatılarda kendisine yer bulur. Bu türler içerisinde özellikle tiyatronun kökeninde mitlerin olduğu söylenebilir. Arkaik dönemlerde mitoslara ve çeşitli törenlere dayanan taklitli eylemler bir form içinde Antik Yunan'da görülür ve tragedyanın doğuşundan bu yana mitoslar sanatkâr için esin kaynağı olur. Türk yazınında da mitoslardan yararlanan yazarlar bulunmaktadır. Nihat Asyali *Ateşle Oynayan*'da; edindiği bilgileri, zekâsını ve geleceği önceden görme yetisini tanrıları kuşkulandırmak, küçük düşürmek ve aldatmak amacıyla kullanan, Olimposlu tanrıların yerine insanların egemenliğini getirmeyi arzulayan ve bir devrimin hazırlayıcısı olarak sayılan Prometheus'u, erkek kardeşi Epimeteus'u ve insanlara ceza olarak gönderilen Pandora'yı kahraman olarak seçer. Prometheus'un; Giordano Bruno, Galileo, Hallacı Mansur, Zapata, Pir Sultan Abdal, Che Guevera, Molla Nesimi ve Şeyh Bedreddin'de süreğinin olduğunu belirten yazar ateş, ışık, ağaç, meyve, sandık gibi varlıkları sembol olarak kullanarak söylencenin söylencesini kurgular. Ussal güç, bilinç ve aydınlanarak özgürlüğe erişme Prometheus'un Zeus'tan (ç)aldığı ateşin ışık olarak adlandırılmasıyla ortaya konulurken, tanrı Zeus'un karşılığında verdiği ceza ise insanlığa ait tüm duygu durumlarını barındıran ve açılması yasak olan sandıkla sunulmuştur. Işık, kurgusal söylemde düzene karşı geliştirilen tepkiyi; elma bilgiyi ve aydınlanmayı; sandık ise içerisinden çıkanlarla aydınlanarak bilgiye erişen ve yasaklara karşı gelenlere sunulan cezayı sembolize eder.

**Anahtar Sözcükler:** mitoloji, tiyatro, Prometheus, Pandora, ateş.

\* Öğr. Gör., Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Eğirdir Meslek Yüksekokulu, Isparta/Türkiye. E-posta: pinardag@isparta.edu.tr. ORCID ID: 0000-0003-3080-9612.



## ABSTRACT

While establishing his work of art, the artist uses the primary images (archetypes), which are psychic remnants of the same type of life and take place in the collective unconscious. This view, which sees life as mythological, obliges to refer to the images and symbols that form the essence of artistic expression. Therefore, the myths, believed to be authentic in the early period and kept alive with some rituals, have found their place in the narratives created by the artist with the transition to the scientific knowledge. It is possible to say that there are myths among these types, especially in the origin of the theater. Imitation actions based on myths and various ceremonies in archaic periods are seen in a certain form in Ancient Greece, and since the birth of tragedy, myths have inspired the artist. There are also writers who benefit from myths in Turkish literature Nihat Asyalı, in the *Played with Fire* theatre, chooses the hero Prometheus who has a desire about the replace the Olympian Gods with the hegemony of humanity and regarded as the maker of a revolution, used his knowledge, intelligence, and his ability to foresee the future to suspecting, humiliating and deceiving the Gods. Other heroes are Pandora who was sent as a punishment to humans and Epimetheus that is brother of Prometheus. The author constructed the myth of the myth by using some symbols of fire, light, fruit, and, chest and stated that Prometheus had a appearance in Giordano Bruno, Galileo, Hallacı Mansur, Zapata, Pir Sultan Abdal, Che Guevera, Molla Nesimi, and Sheikh Bedreddin. While the rational power, consciousness, awakening and reaching freedom with the enlightenment are revealed by the name of the fire as light that Prometheus stole from Zeus, the punishment given by the god Zeus in return is presented with the chest that is forbidden to open and contains all the emotional states of humanity. Light refers to the reaction that emerged against the order in the fictional discourse; apple implies the knowledge and enlightenment, and the chest, on the other hand, symbolizes the punishment offered to those who reach information and oppose the prohibitions by being enlightened.

**Keywords:** mythology, theater, Prometheus, Pandora, fire.

## Giriş

Nihat Asyalı'nın yapıtlarında estetik kaygıdan çok, okuyucunun/izleyicinin kültürel kodlarına dönük sorgulamalara girişeceği, böylelikle gizil gücünün bilincine erişebileceği ve sonuç olarak düşüncesinin aydınlanıp harekete geçebileceği bir söylem alanı dikkati çeker. Bu durum, özel anlamda bireyin genel anlamda ise toplumun gelişimine ve dönüşümüne öncülük edecek bir yapı kurma isteğini gözler önüne serer. Kalem aldığı *Direnış Üçlemesi* de toplumu dönüştürme isteğinin açığa çıktığı üç oyundan oluşur. Yazar; insanın, doğasında var olan kendini bilme ve bilinmezi bilinir kılma çabası nedeniyle baskılara uğradığı düşüncesindedir.

Üçlemenin ilki olan *Ateşle Oynayan*'da; direnme gücünün insanın kendisinde olduğu iletisi, kolektif bilinç dışında yer alan ve kültürel bellekte canlılığını koruyan ilksel imajlar kaynak olarak seçilerek sunulmuştur. Kültürel bellekte yer alan trajik hissin canlanması için mitik anlatılara başvuran yazar, tragedyanın belirli özelliklerini ödünçleyerek oyunun bünyesine yerleştirmiştir. Direnmeye ilişkin kültürel kodun aktarımı, sanatın ve özellikle tiyatronun yönlendirici, öncü gücü bağlamında işletilmiştir. Yazar, tiyatro okuyucusunun-izleyicisinin birer kültürel bellek taşıyıcısı olduğundan hareketle kültürel geçmişe ait anımsama biçimlerinin belirleyici rolünü ortaya koyarken bunun direniş anlamını taşıdığını ifade etmiştir. Çalışmamızda Nihat Asyalı'nın piyeslerine değinilecek ve *Direnış Üçlemesi*'nin ilk oyunu olan *Ateşle Oynayan*'daki tragedyardan ödünçlenen yapılarla mitik öğeler, mit ve kültürel bellek kesişiminde ele alınacaktır.

### **1. İnsanoğlunun Baskılara Direniş Serüveni ya da *Ateşle Oynayan* Piyesinde Mitik Öğeler**

Romandan tiyatroya uyarlamalar yapmasının yanında özgün piyesler de yazan Nihat Asyalı (1934-2011); ritüellerden, köy seyirlik oyunlarından ve mitoslardan esin alarak eklettik, renkli, zengin ve senteze dayalı bir yaklaşımla yapıtlarını oluşturur. Ankara Üniversitesi Tiyatrosu, Sinema Tiyatro Derneği, Tiyatro Sevenler Gençlik Cemiyeti, Ankara Deneme Sahnesi gibi amatör topluluklarda oyuncu, yönetmen olarak tiyatroyla ilgilenen yazar; Boccaccio'nun bir öyküsünü *Dirilen Adam*, Yaşar Kemal'in *Yer Demir Gök Bakır* romanını *Uzundere*, Fyodor Gladkov'un *Çimento* ve İvan Gonçarov'un *Oblomov* romanını aynı adlarıyla oyunlaştırır. Ressam Fahir Aksoy'un anılarından hareketle yazdığı *Kürdün Meyhanesi* ve Nazım Hikmet'in şiirinden hareketle yazdığı *Nâzım Hikmet'in Memleketimden İnsan Manzaralarından Onbir Tablo* diğer oyunlarıdır. Uyarlamalarının yanında *Direnış Üçlemesi*, *Grev*, *Yanar Elleri*, *Devlet Kuşu*, *Cehennem Yargıçları* adlı oyunları da bulunmaktadır (Asyalı, 2010: 199).

*Ateşle Oynayan*, *Rab Şeytana Dedi Ki*, *Yunus Diye Göründüm* oyunlarından ibaret olan *Direnış Üçlemesi*, insan soyunun baskılara direnmesini konu edinir. Direnişin özünü yaşama savaşımında bulan yazar; verilen cezalara karşı sabır gösterme, boyun eğmeme ve özgücün farkındalığına erişmiş olmanın kişiyi başarılı kılacağını bu oyunlarla göstermeye çalışır. Bunun için, sözü edilen nitelikleri taşıyan Prometheus, Eyüp ve Sisyphos, Yunus Emre gibi kahramanları seçerek gerek mitler gerekse gerçek kişiler üzerinden kültürel belleğin sürekliliğini vurgular. Bu çalışmanın konu-

sunu oluşturan *Ateşle Oynayan*<sup>1</sup> adlı oyununda; edindiği bilgileri, zekâsını ve geleceği önceden görme yetisini tanrıları kuşkulandırmak, küçük düşürmek ve aldatmak amacıyla kullanan, Olimposlu tanrıların yerine insanların egemenliğini getirmeyi arzulayan ve bu bağlamda bir devrimin hazırlayıcısı olarak sayılan Prometheus'u, erkek kardeşi Epimeteus'u ve insanlara ceza olarak gönderilen Pandora'yı kahraman olarak seçer. Prometheus'un; Giordano Bruno, Galileo, Hallacı Mansur, Zapata, Pir Sultan Abdal, Che Guevera, Molla Nesimi, Allende ve Şeyh Bedreddin'de sürecinin olduğunu belirten yazar ateş, ışık, ağaç, meyve, sandık vb. belirli varlıkları da sembol olarak kullanarak söylencenin söylencesini kurgular. Usul gücü, bilinç, uyanma ve aydınlanarak özgürlüğe erişme Prometheus'un Zeus'tan (ç)aldığı ateşin ışık olarak adlandırılmasıyla ortaya konulurken, tanrı Zeus'un karşılığında verdiği ceza ise insanlığa ait tüm duygu durumlarını barındıran ve açılması yasak olan sandıkla sunulur. Işık, kurgusal söylemde düzene karşı geliştirilen tepkiyi; elma bilgiyi ve aydınlanmayı; sandık ise içerisinden çıkanlarla aydınlanarak bilgiye erişen ve yasaklara karşı gelenlere sunulan cezayı sembolize eder.

İnsana direnme gücü veren özellikleri sunmak için seçilen kahramanların mitik dokusu, bunu sağlarken anlaticı tarafından mitlere ve tiyatroya atfedilen işlev, izleyiciden/okuyucudan beklentinin mit ve kültürel bellekle ilintisinin açığa çıkarılabilmesi için piyesin incelenmesine geçilmeden önce "mit" ve "kültürel bellek" kavramlarına değinilecektir.

### **1.1. Kültürel Bellekte Anımsamanın Öznesine Dönüşerek Direnişi Sembolize Etme ya da Kültürel Anlamın Canlandırılma Biçimi Olarak Mit**

Sevinç, arzu, hırs, çelişki, merak, korku ve savunmasızlık gibi edimlerle yaşamda bulunan ve ölümlü olma yazgısının bilincine ermiş varlık olan insan için mitler; özellikle arkaik dönemlerde kendisini anlamlandırmasını ve konumlandırmasını, doğa karşısındaki savaşımını, geleceği tasarlayabilmesini sağlayan ve gerçekliklerine inanılan anlatılar olarak belirir. İnsanın içkin doğasıyla inanma, korunma, korkusuz biçimde yaşayabilme ve geleceğe yön verebilme çabası aynı zamanda evrendeki güçlü bir özne olma uğraşısıyla da yakından ilintilidir. Bu arayışı nedeniyle insan, kendisine "yaşamda olma deneyimi" sunan mitleri üretmiştir. Özellikle "arkaik toplumlarda ilk yaşamsal ürünler olarak beliren mitler, insan varlığını ortaya koyan ve anlama kavuşturan, yaşamın gerçekliğini ve bu gerçekliğin aktarılma biçimini göstererek pratik katkılar sağlayan ve doğruluklarına inanılan anlatılar olarak görünüm kazanmıştır." (Dağ Gümüş, 2019a: 29).

<sup>1</sup> Piyese ilgili alıntılarda şu baskıdan yararlanılmıştır: (Asyalı, 2010).

Bu anlamda mitlerin, bilimsel bilgidен önceki yaşamsal üretimler olduğunu söylemek olanaklıdır. Çünkü mitler, insanları belirsizliğin sınırlarından kurtararak bilinene doğru yola çıkarır, davranışlarına model oluşturarak haklı nedenler sağlar, duygularını anlamlandırmasına yardımcı olur, geçmişle ilgili bilgi verir, şu anla ilgili düzenlemeler sunar ve gelecekle ilgili öngörülerde bulunur (Malinowski, 1998: 103-194). İnsanın ortak yazgısını ve öyküsünü kapsayan ve bir anlatıyla çevreleyen bu zihinsel üretimler âdeta kolektif bilincin ve formel yapının kimlik kazanmış hâlidir. Nitekim Donna Rosenberg yapıtında mitleri bir toplumun manevi değerlerini yansıtan ve bu nedenle de korunan, insanî deneyimlerin simgesi olan ciddi anlatılar (Rosenberg, 2003: 17) olarak tanımlar. Mircea Eliade de arkaik toplumlarda mitin algılanışı ve içeriğiyle ilgili doğaüstü varlıkların eylemlerini anlatan öykülerden oluştuğu, bu öykülerin insanlar tarafından gerçek olarak kabul edildiği, bir şeyin yaşama nasıl geçtiği ve bir davranışın nasıl oluştuğunu anlatması bakımından insanlarca örnek alındığı, nesnelere kökenini sunması nedeniyle insanlara, nesnelere egemen olma gücü sağladığından söz eder (Eliade, 1993: 28). Bu düşünce Trobriand Adaları'na giderek yerlilerin yaşantılarını yerinde gözlemleyen Bronislaw Malinowski tarafından da desteklenir. Sözü edilen adada insanlar tarafından özellikle kimi anlatıların kutsal sayılmasından ve birtakım işlevlere sahip olmasından hareket ederek miti erken dönemi deneyimleyen insanlar için şöyle tanımlar:

Mit asla bilimsel ilgiyi doyurmaya yönelik bir açıklama değil, toplumsal gereksinimlere ve isteklere dayalı, dahası, pratik gereksinimlere yardım eden, dinsel gereksinimleri ve ahlaksal özelemleri derinden doyurmaya yönelik eski bir gerçekliğin yeniden anlatılmasını oluşturuyor. İlkel uygarlıkta mit kaçınılmaz bir işlevi yerine getiriyor: İnançları yükseltiyor, bir düzene koyuyor, dile getiriyor. Ahlakı koruyor ve kayırıyor. Ayinin etkinliğini güvence altına alıyor ve insanın davranışı için pratik kuralları içeriyor. Demek ki mit, insan uygarlığı için yaşamsal bir katkı maddesini oluşturuyor (Malinowski, 1998: 103-104).

Mitlerin yapılmaya hazırlanan bir şeyle ilgili bilgi sunabilen ve güvence verebilen yapısı, insanların toplumsal yaşamlarını belirleyen temel öğelerden biri olmasını sağlar. Bu bağlamda bireyler mit aracılığıyla, paylaşım alanındaki diğer insanlarla beraber bir toplum haritasının içerisinde yer alır. Kolektif bellekte yer tutan bu toplumsal harita, bireyleri aynı zamanda kültürel kodlara bağlar ve geçmiş, şimdi ve gelecek arasında kopmaz bir düğüm oluşturur. Sözü edilen kültürel kodlara dikkat çeken isimlerden biri Carl Gustav Jung'dur. Zihin ve etkinlikleri için "psişe" ve

“psişik” terimini kullanan Jung, öz itibarıyla Sigmund Freud’un “id”, “ego”, “süperego” tanımlamalarını andırsa da onunkinden farklılık taşıyan bir belirlemeye gider. Psişeyi, bilinç ve bilinçdışı; bilinçdışını ise kişisel ve kolektif bilinçdışı diye bir ayrımla ortaya koyarken özellikle kolektif bilinçdışının ilk-tip denilebilecek, kişilerüstü bir tüsellğe sahip olduğunu ifade eder. Bebeklik döneminden çok daha öncesinin, ataların yaşam kalıntılarının deposu olan kolektif bilinçdışında, evrensel insanlık deneyimi olan mitler ise imajlar/arketipler yoluyla korunmakta ve aktarılmaktadır. Jung, kolektif bilinçdışının tanımını yaparken arketiplerle ilgili olarak da şu belirlemelerde bulunur:

Vücut bulması uzun yıllar alan dünyanın bir imgesidir. Bu imgede, arketipler ya da dominantlar zaman içinde billurlaşmışlardır. Bunlar iktidar kuvvetleri, tanrılardır, ruhun deneyim çemberinde muntazaman vukubulan tipik olayların baskın yasaları ve ilkelerin imgeleridir. Bu imgeler, psişik olayların oldukça aslında uygun kopyaları, arketipleri olduğu çapta, bunların arketipleri, yani benzer deneyimlerin yığılması ile vurgulanan genel özellikleri, aynı zamanda fizik dünyanın bazı genel özelliklerine tekabül ederler. Dolayısıyla, arketipik imgeler mecazi olarak fiziksel olayların sezgisel kavramlarıdır (Jung, 2006: 169-170).

Tüm sanatların döl yatağı durumundaki psişeye sahip bulunan insan, kalıtımsal olarak taşıdığı kolektif bilinçdışıyla, bireysel deneyimlerinin ötesinde insanlığa ait köklü bir deneyimi kucaklar. Mitik evrenin hazır anlatılarında kendisini bulur ve içsel bir tepikle bu yaratıma ve örgütlenmeye katılır. Dolayısıyla aynı zamanda insanlığın kültürel kodlarının taşıyıcılığını da yapmış olur. Çünkü bellek bireye ait olsa da toplumsal olarak belirlenmektedir. Bu bağlamda toplumsal bellek; köken ve kökensel anımsama ve kişinin özel deneyimlerini ifade eden biyografik anımsama olmak üzere iki tarzda işler (Assman 2015: 55). Bir var olma alanı olan bu çok katmanlı yapının en etkini “kültürel bellek”tir ve topluma süreklilik kazandırır:

Bilindiği gibi toplumlar, geçmişe öncelikle kendilerini tanımlamak için gereksinim duyarlar ve tüm bunlar kültürel bellekte depolanır. Birey ise, ortak ve kültürel biçimlenmenin kaçınılmaz süreci olarak toplumun belleğiyle vazgeçilmez şekilde özdeşleşir. Canlı olan kültürel bellek, geçmişin belli noktalarına yönelir, sunulan sembollerle ya da ikonlarla bağ kurarak yeni üretilere anlam kazandırabilir (Dağ Gümüş, 2019b: 223).

Kültürel belleğin şamanlar, rahipler, yazarlar gibi özel taşıyıcıları vardır. Ritlerde sözlü aktarımlarla yaşayan mitoslar, zamanla ritten de kopa-

rak yeni türde ve biçimde varlığını sürdürür. Mitler, erken dönemden itibaren taşıdığı anlam değişikliğe uğramış olsa da somut olmayan gerçekliği belleğinde tasarlayan ve argümanlarıyla onu görünür duruma getiren sanatçı için başvuru kaynağına dönüşür. İnsan, insan olma yazgısını aşabilmek için yaratıcı cesaretini harekete geçirerek sanatı oluşturur. Sanat da kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışından beslenmektedir. Sanatçı yaşamı mitosumsu gören bu bakışıyla (Campbell, 2006: 35), kolektif bilinç dışında yer alan ve kültürel bellekte canlılığını koruyan ilksel imajları kaynak olarak seçerek insanlığa ait tüm durumları da yansıtabilme olanağını yakalar. Bilinçdışından yükselen sesleri sanat aracılığıyla forma dönüştürürken seslendiği kitlenin de bilinçdışını harekete geçirmiş olur. Böylelikle sanat eseri erken dönemden bugüne kadar olan süreçte insanlığın durumlarını, geçirdiği aşamaları, değişmeyen yönlerini ortaya koyarak insan gerçekliğini yakalar. Metis ve Athena mitinde anaerik yapıdan ataerik yapıya geçişi, Perseus mitinde erkini yitirmek istemeyen ve sonsuza dek yaşayacağına inananların çıkmazını, Narkissos mitinde başkalarının düşünce ve isteklerine ilgi göstermeden yalnız kendini dinleyenlerin sonunu, Sysphos mitinde seçeneksizliği ve kısırlılığını yakalamak, yaşamın her alanında karşılaşılacak olan Trickster tiplerle mitlerde rastlaşmak, mitlerde insanlığın tüm hâllerinin bulunduğunu kanıtlar. Kolektif bilinçdışında yer edinen bunun gibi imajları anımsama toplumsal yapının sürekliliği için de önemlidir. Ernst Cassirer'in *İnsan Üstüne Bir Deneme* adlı yapıtındaki anımsama ile ilgili belirlemeleri duruma açıklık getirmesi açısından önemli görülmektedir:

Anımsama yalnızca bir yineleme olmayıp daha çok geçmişin yeniden doğuşudur. Yaratıcı ve yapıcı bir süreci içerir. Geçmiş deneyimlerimizin ayrı ayrı verilerini toplamak yeterli değildir. Onları gerçekten yeniden toplamamız, düzenleyip birleştirmemiz ve düşüncelerimizi üzerinde yoğunlaştırdığımız bir nokta hâline getirmemiz gerekir. Bize özyapısal insan belleği örneğini veren ve onu hayvansal veya organik yaşamdaki tüm başka olaylardan ayıran, bu tür bir anımsamadır (Cassirer, 2005: 56).

Bu yeniden doğuşta anımsama yoluyla bireysel ve kolektif olarak biçimlenen kimlik, geçmişteki birikimlerle şimdi ve geleceğe yön verirken sosyal bütünleşmenin sağlanmasına da yardımcı olur:

Hatırlama (geçmiş bağlantısı), kimlik (politik imgeleme), kültürel süreklilik (gelenek oluşturma) arasındaki bağlantıyı inceleyen Jann Assmann *Kültürel Bellek* adlı yapıtında, belleğin yeniden kurma işlemine dayandığını, geçmişin bellekte olduğu gibi kalmadığını ve ilerle-

yen şimdiki zamanın deęişken ilişkilerinin sürekli olarak yeniden örgütlendiğini ifade eder. Gelenekler yalnızca geleneklerle ve geçmiş yalnızca geçmişle deęiştirilebilir önermesinin ardından belleğin yalnızca geçmişle kurgulamakla kalmadığını, aynı zamanda geleceğin deneyimlerini de organize ettiğini vurgular (Dağ Gümüş, 2019b: 223).

Bu belirleme Nihat Asyalı'nın *Ateşle Oynayan*'ı yazarken kültürel belleğin sözü edilen özelliğinden ve mitlerden yararlanma nedenini açığa vurur. Yazar; kültürden bağımsız bir insan doğasının var olmadığını, insanlara uygarlığı getiren Prometheus'tan hareket ederek sunma yoluna gider. Akıl gücü üstüne kurulan düzenin yerini kaba güce bıraktığında ve akla, özgür düşünceye saygı duyulmadığında düzenin zayıflayarak devrilme tehlikesiyle yüzleşmek zorunda kalacağını izdüşümünü çeşitli sembollerle ve mitik anlatılarla ifade alanına döker. Tiyatro okuyucusu ve izleyicisinin birer kültürel bellek taşıyıcısı olduğu gerçeğinden de hareket ederek kültürel geçmişe ait anımsama biçimlerinin belirleyici rolünü ve direniş anlamını taşıdığını gösterme yolunu seçer. Tiyatronun toplumsallığı ve öncü gücü değerlendirildiğinde sabır gösterme, boyun eğmeme ve özgücün farkındalığına erişmiş olma nitelikleriyle donanmış olan Prometheus'u seçme nedeni anlaşılır. Okuyucu ve izleyici ussal gücün simgesi olan bu kahramanla özdeşlik kurarak kültürel sürekliliğe katkı sağlayacaktır.

## **1.2. Benzemezlikteki Benzerlik: Freytag Piramidi'nde Ateşle Oynayan'ın Görünümü**

Sözlü belleği güçlendiren yapı ve yöntemlerin belirgin olarak yansıdığı yerlerden biri anlatının olay örgüsüdür. Yazı ve matbaa kültürüyle tanışık olan modern okur, anlatıda olayların "Freytag Piramidi" olarak adlandırılan yükseliş ve iniş bilinçli olarak hesaplanmış çizgide gelişmesini bekler. Bu bağlamda piramide uygun düşecek biçimde anlatıda olaylar önce yokuşa sürülür ve ardından gerilim artarak doruk noktasına erişir. Bu durumda bir olayla bilinç aydınlanır, olayların akışı tersyüz olup inişe geçilir ve düğümün çözülmesiyle anlatı noktalanır. Bu çizgide yükseliş bir düğüme, iniş de bu düğümün çözülmesine benzetilir (Ong, 2014: 167). Her anlatı, çözümleme ve yorumlama perspektifinden bakıldığında ise "öykü", "fabula" ve "metin" olmak üzere üç katmandan oluşur; temelde bir içerik (öykü) ve bir ifade (söylem) düzlemine sahiptir. Ayırt edici olan ise ifadenin, okuyucuya ya da izleyiciye sunulma biçimidir ve bu, Platon'dan itibaren üzerinde görüş getirilen iki kavram olan "diegesis" ve "mimesis" ayrımıyla ele alınır (Özcan, 2018: 22-26). Tiyatro, karşıladığı anlam itibarıyla mimetik tavrın yoğunlaştığı bir tür olarak değerlendirilmeye açıktır.



Sanatı öncelikle toplumu eğitmesi sonra ise estetik duygu yaratması bakımından ele alan Antik Yunan düşünürleri içerisinde tiyatroyla ilgili ilk sistemli üretim Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtıdır. Eserinde sanatları sınıflandıran Aristoteles, özellikle tragedya üzerine yoğunlaşır (Şener, 2017: 15). Ayrıca yukarıda öz biçimde anlatılan Freytag Piramidi'nin temel mantığını çok daha önce Aristoteles tragedyalarda saptamış durumdadır (Aristoteles, 2011: 29-64). Mitler de tragedyanın doğuşundan itibaren yazarlar için esin kaynağı olur ve Aiskhylos, Sophokles, Euripides önemli tragedya yazarları olarak öne çıkar. Böylelikle özellikle Yunan'da Homeros ve Hesiodos'un yapıtlarıyla en eski anlamından kopmaya başlayan mitler, özellikle tragedya yazarlarıyla beraber yazınsal alanda yeni anlamlara bürünür. Yazarlar, mitlerin sunduğu olanakları yapıtlarına malzeme yaparak oluşturdukları tragedyalarla insanlara ölçülü olmayı, sorumluluk bilincini, kendilik algısını, dönemin duyuş ve düşüncesini, davranış modellerini ve çözüm önerilerini sunarlar. Öğretilmeye çalışılan bu "apollonik tavır", "katharsis" yoluyla da desteklenir. Özcesi; sosyal dayanışmayı sağlayan, birleştirici, koruyucu ve yönlendirici güce sahip olan mitler bu gücü nedeniyle yazarlar tarafından kendi öğretilerine uygun biçimde kullanılmaya başlanır. Hesiodos'un *Theogonia*, *İşler ve Günler* eserleri ile Aiskhylos'un ünlü tragedyası *Zincire Vurulmuş Prometheus* bu bağlamda inceleyeceğimiz piyesle bütünlük oluşturacağından ilerleyen bölümlerde ayrıca ele alınacaktır. Tragedyalardaki insan ruhuna yönelme ve onu dönüştürme çabası modern dönemde de sürdürülür. Buna koşut oluşturacak biçimde yazılmış olan piyeslerden biri de *Ateşle Oynayan*'dır. Bu nedenle piyesin tragedyadan ödünç aldığı öğeler ve Freytag Piramidi'ndeki görünümü verilecektir.

Yazar, kültürlerdeki trajik hissi canlandırmak için söylenceleri dramatize etme ve yeniden yazma yolunu seçmiştir. Tragedyayla beraber geleneksel Türk tiyatrosunun da belirli özelliklerini taşıyan piyes, müzikli bir söylence olarak yazılmıştır ve iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, ön oyun ve beş sahneden; ikinci bölüm, giriş ve altı sahneden ibarettir. İkinci bölümde üçüncü sahnenin içerisinde üç oyun daha yer almaktadır. Ön oyun, konu ve oyuncuların tanıtımının yapıldığı kısımdır. Birinci bölümün beş sahnesi ise sırasıyla şu başlıklardan oluşmaktadır: Ve Tanrı Pandora'yı Yarattı ya da Dünyayı Karıştıran Armağan, Epimeteus'un Kaburga Kemiği, Yasak Sandığın Gizleri, Elmalar Kızarıyor Dön Geri Bak, Prometheus'un Bilmediği. İkinci bölümün sahne başlıkları ise şöyledir: Tanrılar Giz Peşinde, Zeus Baba Dile Geldi Hışımla, Hermes Tanrı'nın Oyunları (Hermes Tanrı Bit Atıyor Sinsice, Hermes Tanrı Cellat Seçiyor, Pandora da Kurban Olsun Hermes

Tanrı'ya), Habil İle Kabil'in Öyküsü de Girdi Oyuna, Buyurun İşkenceye, Oyunun Sonu.

Aristoteles *Poetika* adlı yapıtında dramatik yapı ile ilgili birtakım belirlemelerde bulunmuştur. Buna göre özellikle tragedyalarda; olayın başlangıcını bildiren ve örgünün içerisinde yer alacak öznelerin tanıtıldığı “prolog”, olayın anlatıldığı/gerçekleştiği “episod” ve olayın sonlandığı “exodos” denilen üç ana bölüm yer alır. Anlatımı kolaylaştıran ve zenginleştiren öge ise bölümleri de birbirine bağlayan koro şarkılarıdır. Ayrıca dramatik yapı içerisinde neden-sonuç ya da olasılık ilişkileri dâhilinde birbirine bağlanması gereken, belirli bir konuyla ilintili ya da konu bütünlüğünü sağlayan olaylardan örülür bir yapı olarak tanımladığı “plot”un, “peripetie” ya da “anagnorisis”le (baht dönüşü ya da tanınma) oluşan kırılma veya dönüşümleri içermesi gerektiğini ifade eder. Orta bölümde gerçekleşen bu zincir, izleği bir sona götürecektir. Gustav Freytag 1863'te yazdığı *Die Technik des Dramas* adlı yapıtında Aristoteles'in sözü edilen ilkelerini kendi çağının tiyatrosunu inceleyerek geliştirme çabası içerisinde olmuştur. Freytag öncelikle çağının dramatik yapı algısının antik döneme göre değişim yaşadığından söz eder. Kaderin yönlendirdiği, tek yönlü olarak anlatılan kutsalın ya da ilahi olanın yerini insan aklı ve toplumsal yapının, kaderin yerini ise insanın seçimlerinin aldığı ifade etmiştir. Karakterlerin özgür iradesi dışında, tanrısal bir kudretin etkisiyle dramatik eylemlilikte bulunması düşüncesi geçerliliğini yitirmiştir. Ona göre modern izleyicinin dramatik yapıdan haz duyması için çağın koşullarına uygun bir anlamlandırılmaya gereksinimi vardır. Bu bağlamda trajik etki ya da trajik gerekçe adlı yeni bir önerme sunar. Aristoteles'in “peripetie” ya da “anagnorisis” kavramsallaştırmasına denk düşen bu önermeye göre trajik etkide; kahraman için önemli olmak ve ciddi sonuçlar doğurmak, beklenmedik bir şekilde oluşmak, izleyicinin zihnindeki görsel zincir içinde eylemin önceki bölümleriyle rasyonel bir bağlantı içinde olmak gibi üç ana özellik söz konusudur. Nasıl ki antik tiyatrodaki koro, işlenen eylemin üzerine kimi zaman izleyicinin sempatisini çekmeye, kimi zaman da dinleyicinin olası tepkilerini dile getirmeye yönelik işlev kazanıyorsa oyunların içinde yer alan monologlar da aynı işlevi gören dramatik bütünün parçalarıdır. Korku ve acıma duygularını uyandırarak izleyiciyi sağaltmayı ise çağının izleyicisi için tam olarak gerekli görmez. Ayrıca ona göre modern çağın tiyatrosu yıkım ve ölümle bitirilecek bir sonu da gerekli görmemektedir (Esen, 2014: 2-54).

Bu yazının konusunu oluşturan *Ateşle Oynayan* piyesi de sözü edilen dramatik yapıya uygun bir görünüm sergilemektedir. Buna koşutluk ede-

cek biçimde kolektif bilinçdışında yer tutan kültürel bir kahraman ve onun etrafında gelişen olaylar seçilmiş, özellikle son bölümdeki göndermelerle tüm insanlığa evrensel bir çözüm sunulmuştur. Oyunda belirli bölümlerde yer alan koro, yakarısı ve danslarıyla bir ritüel anını anımsatırken olay örgüsü içerisinde de izleyicinin adeta sesi olur. “Serim”; oyuncuların, oyunun konusunun ve mekânın Hermes tarafından izleyiciye aktarılmasından ibarettir. Burada baştanrı Zeus’un sembolleri, öfkesi, bunun nedeni ve vereceği ceza ön plana çıkarılır. “Eylemin başlangıç noktası”nı ise Pandora’nın tanrıların armağanı olarak Prometheus’un kardeşi Epimeteus’a gönderilmesi oluşturur. Olay örgüsünde bundan sonraki dört sahne “yükseliş”i, Prometheus’un Bildiği bölümü ise “zirve”yi oluşturur. Bu bölümde Prometheus’un yalnızca kendisinin bildiğini söylediği gizli bilgi, düşümü ifade eder. İkinci bölümde ise “karşı eylemin başlangıcı” Hermes’in Tanrı Zeus adına bu gizli bilginin peşine düşmesi ve bu yolda oynadığı oyunlarla, yaptığı hilelerle kendisini gösterir. Bir kardeş ve aşık iki kadının kıskançlık dürtüsüyle bu oyunlara yenik düşüp Prometheus’a tuzak kurması karşı oyunun “son yükseliş”ini ifade eder. “Yıkım” ise insanlar için tüm yaptıklarının sonucu olarak Prometheus’un, insanların yardımıyla tanrısal gücün verdiği bir cezaya mahkûm olmasıdır. “Oyunun Sonu” bölümünde yer alan bu ceza esasında bir yıkım ya da son değil, Prometheus’un ve tüm insanlığın adeta yeniden doğuşudur. Prometheus bu bölümde ereğine ulaşmış, insanlar için aydınlanmayı ve uyanışı gerçekleştirmiş, karşıt güçleri tanrısal da olsa ussal gücüyle alt etmiştir. Ayrıca, düşüncelerine ve söylediklerine tüm insanların katılmasıyla da insanlık için yeni bir başarı kazanmıştır. İnsanlara anımsamanın bir direnişe dönüşebileceğini, tüm zorluklara ve cezalara karşı sabır gösterme, boyun eğmeme ve çıkış yolu olarak her zaman özgücün farkındalığına erişmeyi bir anahtar olarak sunmuştur. Bu da yazının başından itibaren değinmiş olduğumuz tiyatronun öncü olma durumunu, okuyucusunun-izleyicisinin birer kültürel bellek taşıyıcısı olduğu gerçeğinden hareketle mitin yazarın öğretisine elverişli kullanımını ve izleyicinin kültürel kahramanla özdeşlik kurma yolundaki katkısını kanıtlayacak niteliktedir.

### **1.3. Kendisi Olmasaydı Kim Olmak İsterdi?: Kültürlenme Sürecinin Mitik İmgesi Prometheus’un Sinsi ya da Mutsuz Kimliğinden İnanmış, Aydınlanma Meşalesi Taşıyan Öndere Dönüşümü**

Prometheus; Hesiodos’un *İşler ve Günler* ve *Theogonia* adlı iki yapıtından sonra, Aiskhylos’un *Zincire Vurulmuş Prometheus* tragedyasında, Peter Paul Rubens’in “Prometheus Bound” adını verdiği resminde, Dirck van Buaben’in “Prometheus being Chained by Vulcan” resminde, Goethe’nin

şiiirinde, Mary Shelley'in *Frankestein ya da Modern Prometheus* adlı romanında ve sanatsal pek çok alanda farklı bağlamlarda işlenmiş, başkaldırı ve direnmenin sembolü hâline gelmiştir. Hesiodos yapıtlarının esin kaynağını doğudan almakla beraber yukarıda sözü edilen eserlerinde, Prometheus'a mitik bir bütünlük içerisinde yer veren ilk kişidir.

Hesiodos tanrıların doğuşunu anlattığı *Theogonia*'da; İapetos Oğulları ve Prometheus, Prometheus'un Düzeni, Zeus'un Öcü bölümlerinde, *İşler ve Günler*'de Pandora Efsanesi başlığında Prometheus'u işler. Onun yansıttığı Prometheus kurnaz, sinisi, içten pazarlıklıdır ve Zeus'u alt etmek, tanrıların düzenine karşı çıkmak niyetindedir. Etiyolojik özellik taşıyan kurban töreni sırasında Prometheus tarafından aldatılan Zeus, ona ceza olarak bir sütu-na zincirlenmeyi ve her gün bir kartalın karaciğerini yemesini, insanlara ise ateşi kullanmamayı verir. Prometheus'un bir kamış içinde ateşi kaçırarak insanlara sunması yine Zeus'un ceza olarak tüm insanlığa Pandora'yı göndermesine neden olur (Hesiodos, 2018: 22-52). Titan soyundan olan Prometheus'un, Olimposlulara karşı giriştiği öç alma mücadelesi insanlardan yana olmasının nedenidir ve Olimposlulara karşı insan egemenliğini getirmek amacıyla ateşi çalar. Kurnazca davranıp Zeus'u aldatarak insanlara karşı kıskırtır. Bu durum, ussal gücün kaba güce karşı kazanacağı yeni bir zaferi imler. Nitekim Zeus'un oğlu Herakles tarafından Prometheus kurtarılır ve affedilir.

Aiskhylos'un tragedyasındaki Prometheus büsbütün farklıdır. Bu yapıtta Tanrı-insan çatışmasının düşünsel olarak yorumlandığı söylenebilir. Titanları yenen Zeus, yeni bir düzen kurma peşindedir. Zorbalığın hâkim olduğu bu yapıya tek karşı çıkan, buyruklara uymayan ise Titan soyundan gelen Prometheus'tur. Prometheus, ateşi tanrılardan çalmış ve insanlara vermiş, tanrıların düzenine karşı yaptığı bu karşı çıkışla da kardeşi Hephaistos tarafından (Zeus'un buyruğuyla) zincire vurulmuş ceza çeken bir tanrıdır. Kendisine verilen bu cezayı ise insanları sevmesine ve yasaları tekeline alıp keyfince hüküm süren Zeus'a karşı başkaldırmasına bağlar. Ölümsüz olduğu için canına kıyma özgürlüğünden de yoksundur ve bundan da yakınıdır. Zincirlendiği kayadan, yanına gelenlerle konuşup insanlara seslenir ve yaptığı şeyin uyandırdığı etkiyi değerlendirir. Konuşmalarında, "bilinçli olmanın getireceği özgürlük" vurgusu öne çıkar. Ona göre olaylar nasıl gelişirse gelişsin gelecekte egemenlik, özgür düşüncenin olacaktır. Bunu bir kayaya zincirlenmiş hâlde bulunurken savunması dikkate değerdir. Koruyla ve diğerleriyle olan diyaloglarında mutsuz bir tablo çizse de sahip olduğu bilginin kendisini özgür kıldığını ve asıl tutsağın Zeus olduğunu ifade etmekten çekinmez (Aiskhylos, 2017: 1-45). Tragedyanın sonuna

dođru Zeus'un casusu Hermes'le olan konuřmalarında bilginin ve aklın asıl güç olduđuna ve özgürleřmenin yolunun da bundan geçtiđine dair yaptıđı vurgu bunu dođrular niteliktedir.

Aiskhylos'un tragedyasında öne çıkan bu imleme ile *Ateřle Oynayan* piyesinde de karřılařılır. Piyeste, Hesiodos'un anlatımından ve Aiskhylos'un yorumlamasından izler bulunmakla beraber yapıt bir "yenidenyazma" olarak deđerlendirilebilir. Yazarlar, bir metni kendi bađlamına göre alıntı ve gönderge, gizli alıntı, anıřtırma, yansılama, öykünme, alaycı dönüřtürüm vb. yollarla metinlerarası iliřkiler kurarak oluşturabilir (Aktulum, 2000: 216-235). Makalenin çerçevesi dıřında kaldıđından ayrıntıya girmeden söylemek gerekirse Nihat Asyalı *Ateřle Oynayan* piyesinde "palemp-  
sest"<sup>2</sup> ve "kolaj"<sup>2</sup> kullanarak yapıtını oluştururken eserine özellikle kutsal kitaplara dayanan anlatımları eklemeli ve söylencenin söylencesini kurgulamıřtır. Piyeste ne Hesiodos'un ifade ettiđi içten pazarlıklı, sinsi ne de Aiskhylos'un yorumladıđı iyilik etmekten dolayı bařına gelenlerden piřmanlık duyan, mutsuz tanrı Prometheus vardır. Aksine Prometheus; tüm yaptıklarını bilinçli bir edimle gerçekleřtirmekte olan, düzene isteyerek bařkaldıran ve bařına geleceklere tamamen hazır biri olarak çizilir. Uygarlıđın geliřimiyle özdeřleřebilecek olan ateřin, tanrılardan alınarak insanlara sunulması mitosu ve bunun sonucunda insanlara ve Prometheus'a verilen ceza ise Hesiodos'un anlatımıyla benzerlik gösterir.

İktidarı yeryüzünün midesindeki karanlıklardan alarak gökyüzüne yükselten Zeus; gök gürültüsü, yıldırımlar, fırtına uđultusu olarak piyeste kendisini gösterir. Yunan kültürünün eril temsilcisi ve en fallik tanrılarında biri (Gezgin, 2012: 272) olan Hermes ise, piyeste Zeus'un yansısı olarak yer alır. Onun adına konuřur, bozgunculuk yapar ve iřleri yürütür. Tüm olaylar da onun anlatımıyla okuyucuya-izleyiciye sunulur. "Haber veren tanrı" olarak tanımlanmasını; Olimpos Dađı'nı, kendisini, Bilgi Ađacı'nı, Kutsal Meře'yi, Prometheus'u, Epimetheus'u, Pandora'yı izleyenlere tanıtarak, kilit noktalarda araya girerek ve oyunun geliřimi hakkında bilgilendirme yaparak gerçekleřtirir. Hermes'in oyun boyunca takındıđı alaycı yaklařım, izleyenlere de yönelerek geniřler. Bu alaycı tavır, erki elinde bulunduranlara ve onlara karřı haklılıđını savunmayanlara yönelik olarak kimi zaman yazarın sesiyle karıřır ve birleřir.

Kadınlar ve erkeklerden oluřan koro, Aiskhylos'un tragedyasını anımsatsa da bu piyeste, Zeus'a tapınma ritüeli gerçekleřtiren ya da dinleyen konumunun ötesinde iřlevsel kullanılmıřtır. Gerektiđinde sorularıyla, bek-

<sup>2</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. (Aktulum, 2000).

lentileriyle, karşı çıkışlarıyla, inanmaları ya da inanmamalarıyla insanların-izleyicinin sesi olur. Kimi zaman da koro takındığı tavırla, eleştirmek istenilen yığınyansıtmaya hizmet eder. Zeus'u simgeleyen Kutsal Meşe önünde gerçekleştirilen ritüelde koronun söyledikleri bunu doğular niteliktedir: "Beden bizim, can senindir/Dilersen al canımızı/Bedeni de al istersen/Toz duman et, savur yele, Et senindir, kemik bizim/Armut senin sapı bizim/Üzüm senin, çöpü benim/Verdiklerin bize yeter, Demişler ki, gülü seven/Katlanırmış dikenine/Sen gülü sev doya doya/Biz katlanalım dikene (Asyalı, 2010: 13-14) biçiminde dile getirilen yakarıda, koşulsuz bağlılık ve teslimiyet kendisini duyumsatır.

Korku itkisiyle hareket eden bu insan topluluğu için çaba harcayan kişi Prometheus'tur ve bu itki kendilerine iyilik eden birini suçlamalarının, ona inanmamalarının ve onu ortada bırakmalarının tetikleyicisidir. Büyük güç ya da erk tarafından korunup kollanma isteğini aşamayan insanlara tüm oyun boyunca yapılan uyarılar, erkin güvenilir olmadığı yönündeki telkinlerle sürer. Nitekim bu güvenilir olmama durumu, "sandık"la ve "femme fatale" bir tiplerle tescillenir. Prometheus; tanrıları kızdırdığı, buyruklara uymadığı, tanrılara karşı geldiği, onlar ile yarıştığı, boy ölçüşmeye kalkıştığı ve bu nedenle tanrıları kızdırdığı için insanlar tarafından sevilmez. Fakat kadınlar, erkeklerin onu kıskandığını belirterek insanlar için yaptıklarını sıralar. Duvar yapmayı öğretmek, boğalara boyunduruk vurmak, kurtlara tasma takmak, atları dizginlemek ve insanların kullanımına sunmak, Tanrılar Otağı'ndan ateşi çalmak ve insanlara kullanımını öğretmek (Asyalı, 2010: 22) bunların bir bölümüdür. Doğanın insan kullanımına sunulması ya da bir başka deyişle kültürü konumlandırma ve uygarlaşma sürecinin insanlar için başlaması anlamını üreten bu durum; yerleşik yaşama geçiş, beslenme alışkanlıklarında değişim, tarım ve hayvancılığın başlaması, sanatsal üretimlerin sağlayıcısı olarak Prometheus'u yol gösterici bir kahraman yapar. Ussal güçle ve becerilerle her şeyin başarılabilir, öğrenilebilir olması vurgusu özellikle ateşe sahip olmalarına rağmen onu kullanmayı bilmeyen bireylere, özgüçlerinin farkındalığının özgürleşmeyi sağlayacağı biçiminde yeni bir öğreti sunar. Bu bölümlerde tüm insanlığa ve kültürel sürekliliğe öncülük eden Prometheus'tur. Zeus'tan korkmaması ve boyun eğmemesi, yasaklara karşı çıkması, tüm cezalandırma ve yıldırımlara karşı yalnızca insanlığın gelişimini savunması bunu doğrular. Sık sık bu farkındalığı insanlara aşılamaya çalışır. "İnsan olmak yeter bize/insan âleme sultandır/Sultan bizim içimizde" (Asyalı, 2010: 33) biçiminde ifadesini bulan bu söylem, Zeus'u kızdırır. İnsanlar adına iyilikler yapan Prometheus'ken kötülükler için Hermes'e verilen buyruk Zeus'tan gelir. Tüm

insanlığa ve ardından Prometheus'a verilen ceza; zorbalığın uygulayıcısının hangi taraf olduğunu gözler önüne serer. Prometheus Zeus'un tanrılar katına çıkarak ölümsüzlüğe ulaşma teklifini, ölümsüzlüğün yaşadığı dünyada mümkün olduğunu söyleyerek reddeder (Asyalı, 2010: 43-44). Gök-sellik yerine yerselliği seçen kahraman, bir kayaya kardeşi tarafından zincirlendiğinde şikâyet etmeyecektir. Çünkü erki elinde tutanların, bunun sürekliliğini sağlamak için yapmış olduklarını gösterebilmek olan temel ereğine kendisine verilmiş cezayla ulaşır. Böylelikle insanlık, kaba gücün insandaki ayırıcı yön olan akıl gücünü yenemeyeceğini anlamış olacaktır. İnsanın bu yönünü fark etmesiyle kötülüklerin kaynağının da ortadan kalkması mümkün olabilecektir. Oyunun sonunda bir kayaya zincirlenmiş hâlde tutsak olmasına rağmen, Prometheus'un söylediklerine koronun eşlik etmesi ve bilinçlenerek aydınlanma yaşaması bunun göstergesidir.

Prometheus'un "Özgürlük benim içimde/Vurulamaz zincirlere/ Korkulara savaş açtım/Parçalayıp kopardım ben/Zincirlerini korkunun/Bağlasa da kollarımı/Şu zinciri tanrıların/Beni tutsak edemezler/O tanrılar zincirlerle/Vurulamaz zincirlere/Ey insanlar bakın bana/Siz de atın korkularını/Özgürlüğe kanat açın/Selamlayın o kartalı/Yeni doğan o sabahı/ Özgürlüğü selamlayın/Selamlayın yarınları/Selam olsun o kartala/O bir kanlı kartal değil/Taşıyacak yüreğimden/Özgürlüğü taşıyacak/Yedi iklim dört bucağa/Selam olsun o kartala/Acılara selam olsun/Selam olsun sabahlara/Geleceğe selam olsun" (Asyalı, 2010: 64-65) şiirine tanrıların dışında herkesin katılması; insanın özdeğerinin farkında olması gerektiği, baskı öğelerini ancak bu yolla yenebileceği, kendisine ket vuran tüm güçlerle böylelikle savaşabileceği ve gerçek özgürlüğe erişebileceği yönünde bir bilinçlenme kazanıldığını imler.

Prometheus'un adının taşıdığı *önceden gören* anlamına uygun bir anlatıya Hesiodos'un iki yapıtında rastlanmasa da Aiskhylos'un tragedyasında kendisini zincirden kurtaracak olan bilgiye sahip olduğunu belirtmesiyle piyes örtüşür. Aiskhylos'un tragedyasında Prometheus'u zincirden kurtaracak olan bilgi, Zeus'un ölümlü IO'nun soyundan biriyle birleşmesinden doğacak erkek çocuktur (Aiskhylos, 2017: 32-33). Piyeste ise Prometheus söylemeyeceğini belirttiği gizli bilgi yüzünden Zeus'un kızgınlığıyla ve Hermes'in hileleriyle kayaya zincirlenir ve oyunun sonunda gizli bilgiyi dile getirir. Kendisini kurtaracak kişinin bilgisine sahip olan Prometheus, bu oyunda tüm insanlığı kurtaracak olan bilgiyi yüksek sesle dile getirir: "Tanrı benim, Tanrı sensin/Biz hepimiz tanrılarız/Tanrı bizim içimizde/Biz yarattık tanrıları" (Asyalı, 2010: 66) biçiminde dile gelen söylem, koronun da eşlik etmesiyle tanrıların üreticisi olan insanoğlunun yaşamasına evrilir

ve Zeus'la Hermes hariç tüm kozmos bu devinime katılır. Yasaların üstünde yer alan, yasanın kendisi olan (nomos) ve keyfi uygulamaların tanrısı Zeus, tüm insanlığa karşı savaşı yitirmiştir. Çünkü bu bilgiyle insanların belleğinde yer alan imgesi yıkılmış, insanlık ise direnişin sembolü olan yaşama savaşımını kazanmıştır. Aşağısının yukarıyla/yerselliğin göksellelikle olan kavgasında böylelikle kazanan taraf insanlık ve onun akı olmuştur. Yol göstericisi de aydınlanmanın ışığını taşıyan kültürel kahraman Prometheus'tur.

#### **1.4. Kadın(lıg)ın Arkeolojisi: Eril Söylemin Femme Fatale Üretimiyle Ötekileşen Kadının, Ayartıcı Nesneden Özneye Uzanan Serüveni ya da Günaha Çağrıdan Aydınlanmaya Çağrıya Giden Yolculuğu**

Kadının Paleolitik dönemde verimlilik, üretkenlik, bereket ve yaşamın sürekliliğini simgelediği, döneme ait olduğu düşünülen Willendorf Venüsü'nden anlaşılabilir. Belirsiz bırakılmış yüzü, doğurganlığın temsili olan büyük göğüsleri, dişilik organı ve geniş kalçası daha sonra bulunan kadın heykelleriyle de benzerlik taşımaktadır. Üretkenlik, verimlilik, bereket ve yaşamın sürekliliği gibi simgeler heykellerdeki bu görünümle birlikte değerlendirildiğinde kadının ve bedeninin, doğayla özdeş görüldüğü yorumu yapılabilir (Campbell, 2020: 17). Nitekim doğanın da anne ile karşılandığı, dişil bir öge olduğu ile ilgili örnekler oldukça fazladır. Statü bakımından kadının toplum içerisindeki konumu yalnızca bu niteliğinden değil, sosyal yaşam içerisinde üstlendiği rollerden de kaynaklanmaktadır. Mülkiyet kavramının oluşması, savaşlar, sınıfsal ayrımların kendisini göstermesi, zamanla eril gücün doğaya ve evrene egemen olma arzusu ya da başka bir deyişle eril kültürün yerleşmesi süreciyle kadının yaratma becerisi gözden düşürülerek<sup>3</sup> üreme gücünün erkekte olduğu inancı yayılır. Barınma, beslenme, korunma gibi gereksinimleri karşılamak amacıyla birlikte hareket eden kadın ve erkek farklı roller üstlenmeye başlar. Bebeği karnında taşıma ve sonrasında besleme ve büyütme yükümlülüğü kadını barınak içerisinde kalmaya zorunlu kılarken erkek kadına beslenmesi için gerekli olan proteini sağlayacak etkin bir güce dönüşür. Kadının varlık alanını ve kendini gerçekleştirmesini erkeğe bağımlı kılan bu anlayışta kadının biyolojik olarak üstlendiği rol çocuk doğurmak ve yetiştirmek erkeğin üstlendiği rol desteklemek ve korumak olarak belirginleşir. Böylelikle kadın durağan ve erkeğe bağımlı, erkek ise üretimden sorumlu ve devingen bir konumda yer alır. Elde edilenlerin babadan oğula aktarılması, kadının de-

<sup>3</sup> Erich Fromm'a göre bunun nedeni erkeklerde belirgin biçimde var olan doğurganlık kıskançlığıdır.



netim gücünün erkeğe bırakılmasına neden olur. Anaerkillikten ataerkilliğe geçiş, cinsiyet ayrımını belirginleştirir.

Kadının bedeni üzerinden değerlendirilmesi; bedenini doğurganlık işlevi için kullanan, yüce ve kutsal annelik rolünü benimseyen, eril gücün tahakkümünü kabullenen “masum kadın” ve bedenini, dolayısıyla dişiliğini cinsellik için kullanan ve kötülüğün sembolü olan “ölümcül kadın” olmak üzere iki kadın tipinin doğmasına neden olur. “Femme fatale” imgesi biçiminde ele alacağımız ikinci tip kadın; toplumların kötülük algısına dair ipucu sunar. Beden, cinsiyet ve kötülük arasındaki ilişkiyi kadında birleştiren bu imgenin inşası, ataerkil yapının getirisidir. Buna göre kadın; kötülük getiren, felaketlere neden olan, ölümcül, şeytani vb. sıfatların taşıyıcısıdır. Erkeği arzu ve zaaflarına seslenerek felakete sürükleyen, bunun için çeşitli oyunlar ve entrikalar planlayan, dişiliğini ve güzelliğini baştan çıkarmak için kullanan bu kadın tipiyle mitler, inanışlar, masallar başta olmak üzere birçok alanda karşılaşılmaktadır. İhtar, Medusa, Medea, Lilith, Sirenler, özellikle Tevrat’taki anlatımıyla Havva, Ortaçağ’da zirveye çıkan cadılık algısı bu tipin kimi örnekleridir.<sup>4</sup> Antropogonik mitlerde de bu türden anlatımlarla karşılaşabilmektedir. Düzenleyici ve yaratıcı olan dişil güç; yoldan çıkararak, cennetten kovulmaya neden olan, kıskançlık ve öfkeden beslenen kötücül bir ögeye dönüşür.

Hesiodos’un *Theogonia* ve *İşler ve Güçler* yapıtlarında kendisinden söz edilen Pandora, hem femme fatale imgeye örnek oluşturması hem de ilk kadının yaratılışına ilişkin antropogonik mit olması açısından bu bağlamda değerlendirilebilir. Tanrının intikamına aracı olarak dünyada kötülüğün ortaya çıkışı görevi Pandora’ya verilir. *Theogonia*’da Prometheus’un ateşi insanlara vermesinden sonra “bela olarak” Pandora’nın yaratılması anlatılır. Zeus’tan aldıkları buyrukla Hephaistos’un yarattığı ve Athena’nın giydirip süslediği bu kadın, “aldatıcı güzelliği, baştan çıkarıcılığı, doyumsuzluğu, kötülüğü” ile ölümlü insanlara verilen ölümcül bir cezadır (Hesiodos, 2018: 25-26). *İşler ve Günler*’de ise yaratılma süreci detaylı biçimde anlatılır. Buna göre Zeus; ateşi çalan Prometheus’a ve sunduğu tüm insanlara sevmeye, okşamaya doyamayacakları bir bela salacağını söyler. Zeus’un buyruğuyla Hephaistos, bir parça toprak alıp suyla karıştırır, içine insan sesi ve gücü koyar. Yüzü ölümsüz tanrıçalara, bedeni güzel genç kızlara benzeyen bir kadın yaratılır. Athena el işlerini, kumaş dokumayı öğretir; Aphrodite büyüleriyle kuşatarak istek ve arzu dolu olmasını sağlar; Hermeias içine bir köpek yüreği ve bir tilki huyu koyar, göğsünü yalan dolanla

<sup>4</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. (Yolcu, 2013).

doldurur; diğer görevliler gerdanlık, kuşak takar, saçlarını bahar çiçekleriyle donatıp giydirir ve süsler. Böylelikle bütün tanrıların armağanı (Asyalı, 2010: 51-52) olan bir femme fatale yaratılmış olur. Çeşitli inanışlarda da rastlanan bir parça toprak ve kil ya da balçığın yaratımın hammaddesi olması tarımsal etkinliklerle ilişkili görünmekle beraber kadın, erkekten sonra ve erkek için yaratılan bir nesne gibi değerlendirilmiştir.

*Ateşle Oynayan* piyesinde de ışıklar içerisinde görünen Pandora'nın yaratılışı Hesiodos'un anlatımıyla örtüşür. Prometheus'a ceza olarak gönderildiği belirtilen Pandora Hermes tarafından şöyle betimlenir:

Efendim, bu bir yaratık! Öyleyse canavardır ya da ejderha! Orasını bilemem... Bakalım ona siz karar vereceksiniz sonra... Bu yaratığın bedeni tıpkı Afrodite gibi... Evet şu bizim güzellik Tanrıçası. Ya yüzü? Yüzü de Afrodite örneği... Sanıyorum şaşırdınız biraz... Bu ne biçim ceza yaratıyormuş diyorsunuz herhalde... Daha durun bitmedi... Tanrıçalar, melekler görkemli güzelliklerle süslediler onu. Alımlı-çalımlı giysiler giydirdiler. Kemerler, gerdanlıklar, küpeler daha nice göz alıcı takılarıyla donattılar, ölümsüz ilkbahar çiçekleri taktılar saçlarına... Can yerine ateş üflediler bedenine... 'Cihan yandı' diye bir söz vardır ya, sanki Pandora için söylenmiş bu söz. Evet adı Pandora! Ne güzel bir ad değil mi? Hem anlamlı, hem ezgili! Ceza mı ödül mü bu şimdi? Haklısınız, böyle ceza dostlar başına. Neyse bunlar Tanrı'nın işi. Elbet bir bildiği var Zeus babanın... (Asyalı, 2010: 15-16).

Güzelliği, baştan çıkarıcılığı, arzularıyla insanlara sunulan ve femme fatale imgesinin tüm özellikleriyle donatılan bu varlık, Freytag Piramidi'ndeki kriz ya da yükseliş noktalarında öne çıkan kilit öznedir. Bedeniyle ve varlığıyla âdeta gizem ve tehlikenin mekânıdır. Her iki yapıtta da, yaratılmasından sonra gerçekleşecek olan olaylarla evrende kötülüğün başlamasına neden olan aracı bir fonksiyon üstlenir. Hesiodos'un *İşler ve Günler*'inde Pandora, Prometheus'un kardeşi Epimetheus'a "armağan" olarak gönderilir. Kardeşinin "Zeus'tan armağan alma, alırsan ölümlüleri derde sokarsın." öğüdünü unutan Epimetheus armağanı kabul eder. Sonrasında Pandora'nın açtığı kutudan acı, dert, sıkıntı dışarıya çıkar ve tüm ölümlülerin başına bela olur. Umut ise kutuda kalır (Hesiodos, 2018: 52). Hesiodos'un Pandora anlatımı ve özellikle *İşler ve Günler* yapıtındaki kadınla ilgili ifadeleri; Antik Yunan'ın kadının yaratma gücünün eril iktidarın süzgecinden geçerek kontrol altında tutulması inanışını somutlaştırır.

*Ateşle Oynayan*'da bu anlatım, femme fatale bir tip olarak Pandora'nın *günaha çağırma* rolünü üstlenmesiyle derinlikli olarak işlenir. Tanrılardan aldığı göreve sadık olan Pandora, yeryüzüne gönderildiğinde görü-

nümüyle ve dansıyla ilk olarak erkeklerin dikkatini çeker. Onların hayran dolu bakışlarına karşın kadınlar, kendisini en güzel ve gerçek kadın olarak tanımladığında (Asyalı, 2010: 17) ona düşman olur. Tanrıların armağanı (Asyalı, 2010: 20) olduğunu söylese de gelişle birlikte kaotik yapı oluşur. Dansıyla, görünümüyle ve söyledikleriyle çevredeki insanlar için “seyirlik arzu nesnesi”ne dönüşür. Onu izlemekten ve dinlemekten haz duyanlar, bu armağanın kendilerine olmamasından yakınarak Zeus’u suçlarlar (Asyalı, 2010: 20). Yumuşak başlı, uysal, inancı sağlam, yasak çiğnemeyen nitelikleriyle Prometheus’a benzemeyen Epimeteus için “armağan” olduğunu söyleyen (Asyalı, 2010: 21) bu kadın, “ayartıcı nesne” görevini üstlenir. Epimeteus’la tanışmasına tanıklık edilen ikinci sahnede, “kışkırtıcı” bir kadın rolündedir. Epimeteus, güzelliğinden etkilenir ve onu kazanmak istediğini dile getirir. Pandora ise yasaklanan Bilgi Ağacı’nın elmasından koparmasını kazanılmasının koşulu olarak ileri sürer (Asyalı, 2010: 25). Yasaklara karşı gelmek istemeyen Epimeteus’u kışkırtmayı sürdürerek Prometheus’la ilgili sorulara yönelir. Sorular güç, cesaret, görünüm, bilgi ve beceri karşılaştırması üzerine kuruludur. Tüm bu kışkırtmalara dayanmayan Epimeteus, Pandora’yı elde edebilmek için tanrılarla savaşılabileceğini söyler (Asyalı, 2010: 27).

Ayartıcı, kışkırtıcı, bedenini baştan çıkarmanın bir parçası olarak kullanılan ve bir arzu nesnesine dönüşen bu femme fatale prototipi, eylemleriyle kaosu temsil eder. Hermes, Pandora’yla beraber gönderilen ve açarı eline verilen sandığı izleyiciye anımsatarak “Kadın değil mi kendisi? Gıdıklarım merakını, açma deyince açar.” (Asyalı, 2010: 27) ifadesiyle ataerkil toplumun kadına bakışını yansıtır. Şeytani amaçları olan ve cinsel çekiciliğiyle kaotik ortam yaratan kadın, insanların başına gelecek tüm kötülüklerin nedeni olarak açıklanır ve eril korkuları yansıtan öğelerden biri bu söylemle somutluk kazanır. Hesiodos’un anlatımında dişilik organı anlamını taşıyabilecek olan kutu (Rank, 2019: 146), piyeste çeyiz sandığı olarak işlenir. “Doyumsuz arzu”larıyla ve “merak” duygusuyla Pandora, Hermes’in açılmaması yönündeki kışkırtıcı uyarılarına aldırmaz etmeden çeyiz sandığını açma işini Epimeteus’a yaptırmak ister (Asyalı, 2010: 28). Yasak söz konusu olduğunda çekingen kalan Epimeteus’a karşı Pandora yine kışkırtıcı yönünü devreye sokar ve kazanma-yitirme karşıtlığını öne sürerek çeyiz sandığını açtırır. Sandıktan çıkanlar kötülük, ölüm, mutsuzluktur ve tüm insanlığa verilen cezayı ifade eder (Asyalı, 2010: 31). Elde ettikleriyle yetinmeyen Pandora daha sonra Epimeteus’u yasak olan elmaları koparması için güçlü olduğu, cesur olduğu telkinleriyle ikna etmeye girişir (Asyalı, 2010: 35). Femme fatale tip tarafından *günaha yapılan* bu çağrı, her

ne kadar temkinli yaklaşırsa da Epimeteus'un saflığı nedeniyle yanıt bulur. "Günahtan kaçan", "temkinli" fakat "saf", "kararsız" ve "uysal" eril kafa, femme fatale tipten gelen cinsel birliktelik teklifine karşı gelemmez ve ikna olur. Bu süreç oyununda şöyle yansıtılır:

Pandora: "Elmayı getirmeden hiçbir şey edemezsin. (Epimeteus kararsızlıkla kıvrınmaktadır) Koparıp getirirsen elmayı, şu boş sandığı sevda çiçekleriyle doldururum senin için. Boş sandık da bir işe yaramış olur böylece. Buluşma yerimiz olur, sevişme yerimiz olur. Getirirsen elmayı, işte söz veriyorum sana, elmayı her ısırışta, açılıp saçılacağım önünde... Kadınlığım ortaya çıkacak. Bütün gizli güzelliklerimi önüne sereceğim. Sana vereceğim kendimi. Çıplak tenime dokunacaksın. Haydi, getir elmayı, al beni. (Epimeteus büyülenmiş gibi, ağaca yönelirken müzik başlar. Epimeteus ağaca gidip bir elma koparır, Pandora seslenir) Bir elma da kendin için...

(Epimeteus bir elma daha koparıp döner. Elmayı Pandora'ya verir. Pandora elmayı alır. Sandığın kapağını açar. Sonra elmayı ısırıp müzik eşliğinde dans ederek soyunmaya başlar. Çıkardığı takılarını, giysilerini sandığın içine atacaktır. Epimeteus, elinde elma ile kendinden geçmiş bir durumda, hayran hayran dansı izlemektedir. Pandora yarı çıplak duruma geldiğinde dansını sürdürerek yine Epimeteus'a seslenir)

Pandora: Haydi sen de ısır elmayı. Sen de göster kendini. (Epimeteus büyülenmiş gibi dansı izlerken elmayı ısırır. Bir daha, bir daha ısırır. Soluğu sıklaşmaya başlar. Sonra çabuk çabuk ısırarak elmayı bitirip yere fırlatır. Giysilerini yırtar gibi çıkarıp sandığa atmaya başlar. Müzik sürerken ışık kararır). (Asyalı, 2010: 35-36).

Sandıkla kötülüğü yayan ve cezayı getiren Pandora, yediği ve yedirdiği elmayla da suça ve "günaha çağırın", yasağı yok sayan birine dönüşür. Böylelikle kimi politeist ve monoteist inanışlarda karşılaşılan, ilk günah ve cennetten kovularak yeryüzüne sürülme ile ilgili durumun nedeni olarak bir kadının gösterilmesi (örneğin Havva) rolünü üstlenir. Kadın; bedeni, cinselliği ve aklıyla baba-oğul/efendi-köle/abi-kardeş çekişmesine yeni bir boyut getirir. Ataerkil toplumun ideolojik paradigmalarını, mülkiyete, efendilik-kölelik algısına ve güç mücadelesine dayalı anlayışını eleştirmek için oyunda bu bölümün kurgulandığını söylemek olanaklıdır.

Oyunda eleştirilen yapılardan biri de kadınların kendilerini eril imgelemekten yola çıkarak tanıma isteği duymasıdır. Pandora'nın Epimeteus'a ve Prometheus'a sorduğu dış görünümüyle ilgili sorular bunun örneğidir.

Aklını, duygularını ve isteklerini bir yana bırakarak yalnızca eril bakışın güzel bulunduğu bir dış görünümle doyuma ulaşan Pandora için, Prometheus aydınlatıcı olur. Eril yapının güdük argümanlarını gözler önüne sermek için seçilen bu femme fatale tip, Freytag Piramidi'ne göre oyunun zirve noktasına ulaşırken kendine dönük bir bilinçlenme yaşar. Duygularının, isteklerinin ayırdına varır, sorgulamaya başlar ve Epimeteus'tan uzaklaşır. Hermes'le yaşadığı yüzleşmede sorduğu sorular bu durumun göstergesidir. Hermes tarafından Epimeteus'u aldatmakla suçlandığında aşk üçgeninin bir parçası olmaktan uzak kaldığını, fiziki olarak bir aldatmanın içinde yer almadığını, Prometheus'u gönülden sevdiğini belirtir (Asyalı, 2010: 52). Görevine itaat eden kadının yaşadığı dönüşüm şu karşı çıkışında ve direnişinde kendisini gösterir:

Ben kimseyi kullanmıyorum. Kullanılan biri varsa o da benim. Siz tanrılar kullandınız beni. Armağan diye bir erkeğe gönderdiniz. Ama artık buldum kendimi. Yapma bir çiçek gibi gelmişim dünyaya, bir oyuncak bebek gibi... Ama değişmeye başladım işte. Değiştim bile. İnsanlık yeşeriyor içimde. Yeniden yaratılıyorum, acılarla, sevinçlerle. Ben kimseyi kullanmadım, artık beni de kullanamaz hiç kimse. (Asyalı, 2010: 53).

Manipüle eden, tutarsız histerik maskeler yelpazesinin (Žižek, 2016: 95) bütününden vazgeçtiğini gösteren sözleri, özellikle 'kullanılma' bağlamında içgüdüsel doğasının bastırılmasında suçlunun tanrılar olduğunu imler. İçsel arzularının dışsal eylemlerine eşlik edeceği yeni bir yaratımdan söz eder. Bu yaratımdaki hammadde ise erkeklik ya da kadınlık değil, insanlık olarak belirlenmiştir. Göreve (tanrılara) bağlılıktan uzaklaşarak özgürlüğüne koşan bilinçlenmiş kadının yaşadığı erginlenmenin sağlayıcısı ise duygularının yöneldiği Prometheus'tur. Eril bakışın kadına yönelik üretimlerini ve algısını eleştirmek için derinlikli işlenen ve yenidenyazma olan bu bölüm, kadının öz varlığına yönelik yaşamış olduğu bilinçlenmeyi bir erkeğe bağlamasıyla benzer görüşün farklı bir örneği sunar. Fakat yine de Pandora, Žižek'in "femme fatale"nin asıl yönü olarak dile getirdiği kendi yazgısını kabullenen saf, patolojik olmayan özne (Žižek, 2016: 96) konumundan uzaklaşır ve baba-oğul, efendi-köle, abi-kardeş çekişmesinin nesnesi olmaktan kendisini kurtarır. O, bu aydınlanmayla eril dünyanın tüm normlarına gözdağı veren niteliklerle donanır.

Yazının Pandora ile ilgili olan bu bölümünde, oyundaki işlevi bakımından Epimeteus'a da kısaca değinmekte yarar bulunmaktadır. Hesiodos Epimeteus'un öyküsünü özellikle ders verici bulur ve her iki yapıtında da işler. *Theogonia*'da onu, yarım akıllı önadıyla niteleyerek ekmek yiyenlere

bir bela olduğunu belirtir. Nedeni ise Pandora'ya inanmasıdır (Hesiodos, 2018: 22). *Ateşle Oynayan* piyesinde de Epimeteus budalalığı, kararsızlığı, kıskançlığı, dirençsiz yapısı, düşkünlükleri, şekilciliği, iradesinin zayıflığı ile dürtüleriyle yaşayan insanı simgeler ve Prometheus'un idealize edilmesinde yardımcı olur. Kerényi de iki kardeşin adının anlamları üzerinden bu karşıtlığı sunar. Prometheus "önceden bilen", Epimeteus "sonradan öğrenen"dir (Kerényi, 2012: 54). Tüm oyun boyunca "önceden bilme" ve "sonradan öğrenme" işi buna koşutluk oluşturacak biçimde ilerler. Pandora'nın telkinleriyle sandığı açan, yasak olan Bilgi Ağacı'na yaklaşan ve yasak olan elmayı yiyen Epimeteus'un yaptıklarının sonucu tüm insanlığın katlanacağı cezalardır. Akıllı, olgun, zeki, tanrıların oyunlarına gelmeyen, seçme ve ayırt etme yetisiyle donanmış Prometheus, güzel bulunduğunu söylese de Pandora'ya yaklaşmazken Epimeteus budalalığının ve düşkünlüklerinin Hermes tarafından tetiklendiği bir kıskançlıkla abisini suçlar ve onun zincire vurulmasına yardım eder. İki kardeş arasındaki bu durum, kıskançlık ve kinin ana motif olduğu Kabil ile Habil'in öyküsünü akla getirmektedir.<sup>5</sup> Pastoral kültürle tarım kültürü arasındaki çatışmayı, insanın toplumsal olmak için kişisel hazlarından vazgeçmesi gerektiğinin ifadesini dünya üzerinde ilk kanın dökülmesi biçiminde sunan bu anlatımın öncülleri olabileceği değerlendirilen Emeş ile Enten, Dumuzi ile Enkimdu (Gezgin, 2012: 171-176) anlatılarını ayrıca ele almak gerekir.

### 1.5. Arzuların Nesnesi Olan Semboller ya da Yasağın Çekiciliği

Sembolik etkileşimciler tarafından insan, "animal symbolicum" (simgeleştiren hayvan) olarak tanımlanır. Kolektif bir sözleşme, uzlaşma ya da gelenek aracılığıyla anlam taşıyıcılığı yapan, bir imi ve imgeyi bir araya getiren sembolün; üretilmesi, gündelik yaşantıda ve sanatta ereksel kullanımı dile getirilen belirlemenin haklılık payı olduğunu gösterir. "Sembol, algı ve bilinç iç içedir." (Köktürk, 2014: 56). Bilginin hammaddesi olan ve duyusal izlenimlere dayanan "duyumsal simgeler" aracılığıyla insan somut ya da soyut kavramlar oluştururken bilincin yani imgelemin ürünü olan "düşünsel simgeler", imgenin karmaşık biçimlerini sanatsal anlatım adına üretir. Bu noktada ikinci çeşit simgenin, sanatsal anlatımın özünü oluşturması söz konusudur (Timuçin, 2005: 61). Anlatılamaz ve görünmez bir gösterilene gönderen ve bundan dolayı da anımsanmayan denkliği somut olarak belirtmek zorunda olan ve bunu da uygunsuzluğu tükenmez biçimde düzelten ve tamamlayan ikonografik, ritüel, mitik yinelemeler oyunu aracılığıyla yapan bu imleri (Durand, 1998: 13) özellikle erken dö-

<sup>5</sup> Ayrıntılı bilgi için bk. (Harman, 1994).

nem insanı doğayla kurduğu analogik bağla üretir. Yazıyla izlenemeyen dönemlerdeki çizimler, kabartmalar, heykeller rastlantısal olmayan, kolektif bir sembolik dilin örneğidir. Bundan hareketle sembollerin en eski zamanlardan beri sanatın kurucu öğelerinden birisi olduğu söylenebilir.

Deneyimlerin ve gözlemlerin somutluğu kullanılarak oluşturulan semboller ayrıca mitoslarda da yansıma alanı bulur. Bu durum, Ernst Cassirer'in insanın yaşamındaki her olay için mitik bir yorum ve sembol bulunabileceği (Cassirer, 2005: 75) düşüncesiyle koşutluk oluşturur. Çünkü mitoslar kendilerini sembol dili aracılığıyla ifade eden geçmiş zaman bilgilerleri ve özdeyişleridir (Fromm, 1995: 251-252). Usun ve bilimin kurucu rol üstlendiği modern dünyada ise mitlerin taşıdığı bu anlam değişse de her tarihsel varlığın, tarih öncesi insanlığının büyük bir parçasını özünde taşıdığı (Eliade, 1992: XIX-XX) gerçeği, sanatsal üretimlerde mitosların kullanımını zorunlu kılar. Özellikle kolektif bilinçdışında edindikleri konumla psişik güncelliklerini koruyan mitoslar, sanatçının yoğun anlatıma ulaşmasında başat öğe olarak görünüm kazanır. Yaşamdan ödünç alınan bu imgeler (Strauss, 1986: 34), modern dönemde sanatın yaşadığı dönüşüm ve buna bağlı olarak sanat izleyicisinin/okuyucusunun alımlama yetkinliğiyle yeni anlamlara kavuşur. Bu bağlamda kimi zaman mitik bir kahraman, varlık, nesne, zaman ya da mekân sanatçının kullanımıyla yapının evreninde yeniden üretilmiş olur. Böylece mitoslar sanatçının argümanlarıyla örtüşen yeni anlamlar kazanmış olur. *Ateşle Oynayan* piyesinde sembolik bağlamda kullanılan Prometheus, Zeus, Pandora, Hermes, Epimeteus gibi kahramanlar, sanatçının belirli tezlerini yüklenirken onlara yardımcı olan birtakım öğeler de bulunmaktadır. Yazının bu bölümü bu nedenle sembolik öğelere ilişkin olacaktır.

Ögelerden ilki Prometheus'la özdeşleşen ateştir. Ateş, yaşamın temel gereksinimlerinden biridir ve kullanılışı uygarlık ve kültür tarihi açısından önemli bir gelişmedir. Çünkü tüm insan buluşları içerisinde en etkili ve gerekli olanı ateş yakma yönteminin kavranmasıdır. İnsanlığın ateş hususunda; kullanmayı bilmediği hatta varlığından haberdar olmadığı evre, tanıştığı, ısınmak ve yemek pişirmek için kullandığı fakat yakma yöntemleriyle ilgili net bilgiye sahip olmadığı evre, yakma yöntemlerinin öğrenildiği ve düzenli olarak kullanabildiği evre olmak üzere üç aşamalı evrimsel süreç yaşadığı düşünülmektedir (Frazer, 2018: 256-257). Yaşamsal katkısının yanı sıra Kott tarafından ateş; sınırsız büyümenin, insanî ölümsüzlüğün ve tanrıların düşüşünün kör umudu (Kott, 2006: 35) biçiminde değerlendirilmiştir. Ateşin diğer bir yönü de ısı vermesidir. Ateş ve ısı farklı açıklama araçları sağlamaktadır. Çünkü ateş aynı zamanda ölümsüz anıların,

yalın ve kişisel yaşantıların da aracıdır. Bachelard ateşi bu noktada, her şeyi açıklayabilen ayrıcalıklı bir olay olarak görür. Ona göre ateş, üstün canlıdır, mahremdir ve evrenseldir. Bu nedenle de doğal varlık olmaktan çok toplumsal bir varlık olarak görünüm kazanır (Bachelard, 1995: 15). İşlevi, gücü, ısı, parlaklığı, ışığı, yok ediciliği, arındırıcılığıyla ateşe “öğretilen bir saygı” duyulmuş ve aynı zamanda kaos, korku, yıkıcılık, acizlik anlamını üretmesi bakımından ondan korkulmuştur. Sonuç olarak da sembolik bir işaret olarak ateş; arındıran ateş, cinsel ateş, şeytani ateş, cehennemsel ateş gibi çatışmaya dayanan anlamlar kazanmıştır. *Ateşle Oynayan* piyesinde Frazer’in belirttiği evrelerden ikincisini deneyimleyen insanlar, “iki keskin taşı birbirine çakma, iki odunu birbirine sürtme” (Asyalı, 2010: 22) gibi teknikleri öğrenmiş fakat ateşi kontrol altında tutma bilgisine sahip olamamışlardır. Koronun söylediği “Ateşimiz vardı ama/ eskiden yakardı bizi/ yangın olup ormanlarda/ ölüm saçarak gelirdi” (Asyalı, 2010: 33) ifadeleri kontrol edilemeyen ateşin, yıkıcılık ve yok edicilik boyutunu gözler önüne serer.

Evrenin su, toprak ve havayla birlikte temel bileşenlerinden biri olduğu düşüncesi, gökyüzüne ulaşan dumanlarıyla tanrı ile insan arasında mesaj iletimini sağlayan ulak olduğu algısı gibi nedenlerle ateşe tanrısallık da atfedilmiştir. Aşkın güçle olan ilintisi ve sayılan diğer etmenler ateşin sembolik değer kazanmasına ve etrafında kimi mitik anlatımların oluşumuna zemin hazırlamıştır. Kültürel bir kahraman olarak Prometheus’un, kozmik dağ Olimpos’tan çaldığı ateşi insanların kullanımına sunması bunlardan biridir. Piyeste Prometheus’un Zeus’tan ateşi çalması, insanlara ateşi kontrol edebilme yöntemi ve gücünü kazandırması bağlamında işlenmiştir. Alevin düzensizliği kozmosun kaotik yapısını anıttığından kontrol altına alınması ve pragmatik kullanımı sembolik olarak kaostan kopuş anlamına gelir. Fakat metin, okura çok daha fazlasını sunmaktadır. Yaşamsal anlamda sağlanan katkının yanı sıra ateşin ülküleştirilmesi bunlardan biridir. “Ussal güce sahip olunduğuna dair farkındalık kazanıp bilinçlenme, uyanma ve özgürlüğe erişme” savı tinsel aydınlanmanın temeli olarak ateşin seçilmesiyle belirginleştirilir. Ateşin ülküleştirilmesi ise “ateş ile ışığın fenomenolojik diyalektiğini izleyerek biçimlenir.” (Bachelard, 1995: 94). Ateşin aydınlatıcı oluşu, tüm kaostan/karanlıktan kurtulma anlamını üretir. Bu bağlamda Prometheus’un Zeus’tan çalarak insanlara verdiği ateş, bir ışığın karanlığı aydınlatmasına benzer biçimde insanları aydınlatır. Kokuları ortadan kaldırması, maddeleri ayırması, kirleri yok etmesi (Bachelard 1995: 94) kısacası arındırma işlevi görmesi de eklemeyince, ateşin toplumsal bir varlık olarak bu gücünü tüm insanlığa



yayması beklenir. Koronun “Ateşi aldı eline/Işık eyledi ateşi/Bir meşale yaptı bize/Aydınlatı gecemizi/Dağıldı gitti karanlık/Gördük güzeli, çirkin/Sanki uykudan uyandık/Yenilendi dünya sanki” (Asyalı, 2010: 23) şarkısı bu farkındalığı ve arınmayı dile getirir. Prometheus’un bilinçdışına yaptığı (Tanrılar Katı/Olimpos) yolculuk ve yasak olmasına rağmen (yasağın çekiciliği) tanrıdan/babadan (Zeus/yasak koyucu) çaldığı güçle (ateş/tanrısallık) kazanacağı saygınlık ve yaşayacağı arınma tüm evrene ulaşan bir “yenidendoğum”dur. “Yenilendi dünya sanki” ifadesi de bunu doğrular. Artık insanlık; biricikliğin, özgücünün, erki yaratanın kendi zihni ve kararı olduğunun ayırına varabilecek bilgiye sahiptir. Prometheus, ateşi kullanmayı öğrenerek kültürün sahibi olan, aydınlanan ve aynı zamanda kendini bilen insanı yaratmış, tanrının egemenliği yerine insanın egemenliğini içeren evrensel bir devrimin başlatıcısı olmuştur.

Piyeste sembolik olarak kullanılan diğer öğeler “sandık”, “elma” ve “Bilgi Ağacı”dır. Zeus’un, insanların erişimine izin vermediği bu öğeler, bağlam içerisinde farklı anlamlar kazanırlar. Pandora ile birlikte yeryüzüne gönderilen “sandık” (Hesiodos’un metninde kutu) Freud’un düşlerle ilgili yorumlamalarında rahim, dişilik organı (Freud, 1996a: 204; Freud, 1996b: 85) gibi anlamlara gelir. Piyeste de sandığın bu yorumlamaya uygun düşüğü görülmektedir. Kışkırtıcı davranışları, sözleri ve doyumsuz arzularıyla Pandora, cinselliği sembolize eden ve kapalı kalması istenen sandığı açtırarak bir erkekle beraber yasağı çiğner. Ceza ise, insanlığa ait duygu durumlarının açığa çıkması ve onlara yıkım getirmesidir. Bu durum Hermes tarafından “Kaçırınız, gitti gider/Hepsi uçtu gökyüzüne/Gitti bütün iyilikler/Kötülükler kaldı size/Ölümsüz gençlik yok artık/Güzelliği yitirdiniz/Gitti gider, sevinç, sağlık/Kararacak düşleriniz/Yok artık sevgi, hoşgörü/Dostluk gitti, barış gitti/Hepsi, şimdi uçtu gitti/Tanrı katına yükseldi/Umut kuşu kaldı yalnız/Şu sandığın ta dibinde/Yiyin ey insanlar, yiyin/Umut yoksulun ekmeği”( Asyalı, 2010: 31) biçiminde dile getirilir. Yasağın çiğnenmesiyle cinselliğin kilidi açılır ve cinsellik, tabu olan “Bilgi Ağacı”nın yanına gidilmesi ve meyvesi “elma”nın yenmesiyle uygulama alanını bulur. Pandora’nın telkinleriyle ikna olan Epimeteus, elmayı koparır ve “büyülenmiş gibi dansı izlerken elmayı ısırır. Bir daha, bir daha ısırır. Soluğu sıklaşmaya başlar.” biçiminde elmanın ısırılıp tüketilmesi süreciyle, birlikteliğin betimlenmesi yapılır (Asyalı, 2010: 35-37). “Yasağın çiğnenmesi”nin ardından “ilk günahın işlenmesi” ve bunun “yasak meyve”, “elma”, “bilgi”, “cinsellik” göndermeleriyle yapılması özellikle Bilgi Ağacı’na vurgu yapılması ilk günah ve cennetten kovulma, Havva ile Âdem gibi anlatmaları anımsatmaktadır. Piyestin olay örgüsü derinlikli olarak çözümlendiğinde bu sem-

boller ve göndermelerin arka planda anlam kazandığı görülür. Bunlar sırasıyla: Erkekten sonra ilk kadının yaratılması, ilk yasağın çiğnenmesi ve günahın işlenmesi, cennetten kovulma, yeryüzündeki ilk kavganın iki kardeşe ait olması biçimindedir. Piyenin son sahnesinde ise “Yaşasın İnsan-noğlu” başlığıyla tanrı-insan çatışmasında kötülüklerin ve zorlukların kaynağı olarak tanrı belirlenirken haklı olan tarafın insan olduğu vurgulanır (Asyalı, 2010: 61-66). Bilgi Ağacı ve elma etrafında oluşan tabuyu, Prometheus’un en başından itibaren dikkate almaması, yasak elmadan sık sık yemesi ve yasakları alaya alması dikkate değerdir. Tabuya dönüşen Bilgi Ağacı ve elma, Pandora ve Epimeteus’un birlikteliğinden sonra insanlar tarafından talan edilir (Asyalı, 2010: 36-37). Tabunun ortadan kalkmasından sonra Zeus’un hegemonyası güç yitimi yaşar. Yıkımı ise Prometheus’un kendisinden başka kimsenin bilmediğini ifade ettiği Zeus’un sonunu getirecek olan “gizli bilgi”yle olur.

“Kutsal Meşe” ve “Olimpos”u içine alan “merkez simgeçiliği”ne de kısaca değinmekte yarar bulunmaktadır. Merkez simgeçiliği, bölgeleştirmeden hareket eden mitik bilince sahip kişinin mekân algısıyla örtüşür. Bir sınır çizerek onu diğer yerlerden soyutlama yoluyla oluşan merkez simgeçiliği; gök, yeryüzü ve yeraltı olmak üzere üç kozmik bölgeyi içine alır ve mekânlar arasındaki bağlantı/iletişim kozmik dağ, kozmik ağaç ya da direk ve tapınak gibi birtakım öğelerle sağlanır. Evrenin merkezinde yer ve göğü birleştiren kozmik bir dağ bulunmaktadır. Kozmik ağaç; gök, yeryüzü ve yeraltı arasında bağlantı kurar ve tanrılarla haberleşmeyi, kutsal gücü simgeler. Bir şehir, tapınak ya da inşa kutsal mekân olarak merkezileşir. Böylelikle gök ve yer bir kentle ya da tapınakla özdeşleşerek “axis mundi”yi (dünyanın eksenini) oluşturur (Eliade, 1994: 26). Piyeste Olimpos kozmik dağı, “Kutsal Meşe” kozmik ağacı ve kutsal yeri ifade eden merkez simgeçiliği öğeleridir. Olimpos Tanrılar Otağı’dır ve Zeus orada oturmaktadır. İnsanlara kendisini zaman zaman yıldırım ve gök gürültüsüyle gösterir. Kutsal Meşe, Zeus’un yeryüzündeki gölgesi olan Hermes’le iletişim kurduğu ağaçtır ve insanlar tarafından, tanrının görüldüğü yer/mekân olarak yorumlanıp yakarılan, ritüel gerçekleştirilen bir alana dönüşür (Asyalı, 2010: 12-13). Bu eksenin içerisinde bir de insan soyuna, yanına yaklaşmanın ve meyvesinden yemenin yasaklandığı Bilgi Ağacı bulunur. İnsanlar, kutsallıkla bağdaşan bu mikroevrene ve dolayısıyla yasağa saygı gösterirler. Fakat kutsal mekânın içine yerleştirilen yasak/ceza yoluyla korkutarak kısıtlayarak düzen kurma düşüncesinin başarıya ulaşmayacağı oyunun sonunda ortaya konulur. İnsanların harekete geçmesi için, onları farkındalığa erişme bilincine itecek bir güç yeterli olacaktır (Asyalı, 2010:

66). Zeus, yasaklayarak ve kısıtlayarak insanlardan aldığı her şeyi onlara geri vermek zorundadır. Zeus'u simgeleyen yıldırımların Kutsal Meşe'ye düşmesi ve koronun "Biz yarattık tanrıları/Yaşasın insanoğlu" (Asyalı, 2010: 66) şarkısı bu durumun göstergesidir. Korku yaratılarak elde edilen sahiplik, bilinçlenmeyle ve korkunun yer değiştirmesiyle yitirilmiştir. Prometheus, bunun için gerekli yolculuğu yapan ve insanlığa bunun bilgisini sunan kişi olmuştur.

### **Sonuç**

Tiyatroyu toplumu yönlendirmek ve dönüştürmek amacıyla kullanan Nihat Asyalı'nın piyesiyle ilgili yaptığımız incelemeden hareketle şunlar söylenebilir:

*Direniş Üçlemesi* mitler, kutsal kitaplar ve tarihî kişiliklerden hareket ederek toplumsal dönüşüm sağlamayı amaçlayan bir yapıda kurgulanmıştır. Piyelerde insanın; özünde direnme gücünün bulunduğu, çeşitli argümanları ve gerçekleri değerlendirerek bilinçleneceği, cesur olma ve boyun eğmeme, sabır gösterme ve kendini bilme yoluyla aydınlığa erişeceği iletisi sunulmuştur.

Üçlemenin ilki olan *Ateşle Oynayan*'da tragediyaların belirli özellikleri ödünçlenerek kullanılmıştır. Hesiodos'un *Theogonia* ve *İşler ve Günler*, Aiskhylos'un *Zincire Vurulmuş Prometheus* yapıtlarında yer alan ateşin çalınması söylencesi palempsest ve kolaj gibi tekniklerle metinlerarası bağlantılar kurularak işlenmiş, kutsal kitaplara dayanan anlatımlar da eklenilerek söylencenin söylencesi kurgulanmıştır.

Piyes, insan soyunun yaşamına kasteden tüm güçlere karşı durmasının ve baskılara direnmesinin gerekliliğini ele alır. Direnme gücünün insanın kendisinde olduğu düşüncesi, kolektif bilinç dışında yer alan ve kültürel bellekte canlılığını koruyan ilksel imajlar kaynak seçilerek ortaya konulmuştur. Böylelikle birer kültürel bellek taşıyıcısı olarak görülen tiyatro okuyucusunun-izleyicisinin anımsama ve örnek alma yoluyla direnişine öncü/ata bulması sağlanmaya çalışılmıştır.

Piyeste, tiyatro okuyucusunun/izleyicisinin özdeşlik kuracağı karakteri belirgin kılmak amacıyla, kimi kahramanlar olumlu özellikleriyle ülküleştirilmiş kimi kahramanlar da karşı değerler yüklenerek kötücül özelliklerle donatılmıştır. Ülküleştirilmiş kahramanın (Prometheus) öncülüğünde erginlenerek olumlu özellikler kazanan norm karakterler (Pandora, Epimeteus, Koro'da yer alan kadın ve erkekler) ve kötücül kahramanın (Zeus) olumsuz kişilik özelliklerini taşıyan tek boyutlu karakterler (Hermes) dramatik aksiyonu sağlayan öğeler olarak piyeste kutupları oluş-

turmuştur. Piyeste okuyucunun-izleyicinin tepkilerine yön veren kurucu tematik güç Prometheus; hasım güç Zeus olarak çizilmiştir. Prometheus'un ateşi Zeus'tan (ç)alarak insanların kullanımına sunması ve cezalandırılma sürecindeki durumu, baskılara direnme bağlamında işletilerek ele alınmıştır. Bu bağlamda verilen cezalara karşı sabır gösterme, boyun eğmeme ve özgücün farkındalığına erişmiş olmanın kişiyi ve toplumu başarılı kılacağı ifade edilmiştir.

Edindiği bilgileri ve zekâsını insanların zincirlerini kırarak özgürlüğe yol alması için kullanan bir kahraman olarak Prometheus; doğadan kültüre geçişi, bilinç ve özgürlüğün sembolü hâline gelen ateşi (ç)alarak insanların kullanımına sunmasıyla örnek alınacak olan kişi olarak çizilmiştir. Karşıt güç olarak konumlanan Zeus; erkinin sürmesi için yasaklamalar, kısıtlamalar getiren ve kötülük yapmaktan çekinmeyen öfkeli, gaddar, işkenceci bir tanrı olarak yapıtın dünyasında konumlanmıştır. Yanına yaklaşamayan Bilgi Ağacı ve meyvesiyle yasaklar ve kısıtlama, Pandora'nın bir "bela olarak" insanlara gönderilmesiyle ceza, Prometheus'un bir kayaya zincirlenmesi ve her gün ciğerinin kartal tarafından yenilmesiyle işkence somutlaştırılmıştır.

Doğanın insan kullanımına sunulması ya da bir başka deyişle kültürü konumlandırma ve uygarlaşma sürecinin başlaması anlamını üreten ateşin insanlarca kullanımı; yerleşik yaşama geçiş, beslenme alışkanlıklarında değişim, tarım ve hayvancılığın başlaması, sanatsal üretimlerin sağlayıcısı olarak Prometheus'u yol gösterici bir kahraman yapar. Ussal güçle ve becerilerle her şeyin başarılabilir, öğrenilebilir olması vurgusu özellikle ateşe sahip olmalarına rağmen onu kullanmayı bilmeyen bireylere, özgüçlerinin farkındalığının özgürleşmeyi sağlayacağı biçiminde yeni bir öğreti sunar. Prometheus piyes boyunca tüm insanlığa ve kültürel sürekliliğe öncülük eden bir kahraman olarak belirir. Zeus'tan korkmaması ve boyun eğmemesi, yasaklara karşı çıkması, tüm cezalandırma ve yıldırma-lara karşı yalnızca insanlığın gelişimini savunması bunu doğrular. Sık sık bu farkındalığı insanlara aşılama çabası. Özgürlük kavramı ve ülküsel insan tipi Prometheus'un kişiliğinde en yetkin anlatımını bulur. Kültürel belleğin süreği olarak seçilen kahraman, özgür bir bilince ve özerk bir yaşama ortamına (Timuçin, 2002: 47) sahip olunmasının baş koşulu olarak insanın, yüceliğinin farkında olması ve bu yolda eyleme geçmesi gerektiği düşüncesini aşılmasıyla sembolleşir.

### **Kaynakça**

Aiskhylos (2017). *Zincire Vurulmuş Prometheus*. Çev. Azra Erhat, Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: Türkiye İş Bankası.

- Aktulum, Kubilây (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. İstanbul: Öteki.
- Aristoteles (2011). *Poetika*. Çev. Emir Aktan. Ankara: Alter.
- Assmann, Jan (2015). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*. Çev. Ayşe Tekin. İstanbul: Ayrıntı.
- Asyalı, Nihat (2010). *Toplu Oyunları I Direniş Üçlemesi Ateşle Oynayan, Rab Şeytan'a Dedi Ki, Yunus Diye Göründüm*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Bachelard, Gaston (1995). *Ateşin Psikanalizi*. Çev. Aytaç Yiğit. İstanbul: Bağlam.
- Campbell, Joseph (2006). *İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri*. Çev. Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge.
- Campbell, Joseph (2020). *Tanrıçalar ve Tanrıça'nın Dönüşümleri*. Çev. Nur Küçük. İstanbul: İthaki.
- Casirrer, Ernst (2005). *İnsan Üstüne Bir Deneme Devlet Efsanesi*. Çev. Nec-la Arat). İstanbul: Say.
- Dağ Gümüş, Pınar (2019a). "Güngör Dilmen'in Midas Üçlemesinde Mitik Yapı". *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 19: 28-41.
- Dağ Gümüş, Pınar (2019b). "Vehbi Bardakçı'nın Şeyh Bedreddin Destanı Adlı Romanında İdeolojinin Araçsallaştırılması". *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*, 22: 211-234.
- Durand, Gilbert (1998). *Sembolik İmgelem*. Çev. Ayşe Meral. İstanbul: İnsan.
- Eliade, Mircea (1992). *İmgeler Simgeler*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: Gece.
- Eliade, Mircea (1993) *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rıfat. İstanbul: Om Kuram.
- Eliade, Mircea (1994). *Ebedi Dönüş Mitosu*. Çev. Ümit Altuğ. Ankara: İmge.
- Esen, Uluç (2014). *Aristoteles'ten Freytag'a Klasik Drama Yapısı*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Frazer, James George (2018). *Ateşin Kökenine Dair Mitler*. Çev. Deniz Ulu-dağ. Ankara: Doğu Batı.
- Freud, Sigmund (1996a). *Düşlerin Yorumu I*. Çev. Emre Kapkın. İstanbul: Payel.
- Freud, Sigmund (1996b). *Düşlerin Yorumu II*. Çev. Emre Kapkın. İstanbul: Payel.
- Fromm, Erich (1995). *Rüyalar, Masallar, Mitoslar (Sembol Dilinin Çözüm-lenmesi)*. Çev. Aydın Arıtan, Kaan H. Ökten. İstanbul: Arıtan.

- Gezgin, İsmail (2012). *Fallusun Arkeolojisi*. İstanbul: Sel.
- Harman, Ömer Faruk (1994). “Hâbil İle Kâbil”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. İstanbul: TDV, 376–378.
- Hesiodos (2018). *Theogonia-İşler ve Günler*. Çev. Azra Erhat, Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Jung, Carl Gustav (2006). *Analitik Psikoloji*. Çev. Ender Gürol. İstanbul: Payel.
- Kerényi, Carl (2012). *Prometheus İnsan Varoluşunun Arketip İmgesi*. Çev. Tacıbaht Türel. İstanbul: Pinhan.
- Kott, Jan (2006). *Antik Tragedyalar ve Çağdaş Yorumları*. Çev. Ayşe Selen. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Köktürk, Milay (2014). *Kültür ve Sembol Bir Cassirer İncelemesi*. Ankara: Aktif Düşünce.
- Malinowski, Bronislaw (1998). *İlkel Toplum*. Çev. Hüseyin Portakal. Ankara: Öteki.
- Ong, Walter J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür*. Çev. Sema Postacıoğlu Bannon. İstanbul: Metis.
- Özcan, Ceren (2018). *Çağdaş Tiyatroda Anlatı Tiyatrotem Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Rank, Otto (2019). *Doğum Travması*. Çev. Sabir Yücesoy. İstanbul: Metis.
- Rosenberg, Donna (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*. Çev. Koray Akten vd. Ankara: İmge.
- Strauss, Claude Lévi (1986). *Mit ve Anlam*. Çev. Gökhan Yavuz Demir. İstanbul: Alan.
- Şener, Sevda (2017). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost.
- Timuçin, Afşar (2002). *Özgür Prometheus*. İstanbul: Bulut.
- Timuçin, Afşar (2005). *Estetik Bakış*. İstanbul: Bulut.
- Yolcu, Mehmet Ali (2013). “Havva’nın Öyküsü: Kozmolojik ve Antropogonik Mitlerden Kadın Yaratımına Senkretik Bir Yaklaşım”. *Folklor/Edebiyat*, 73: 185–196.
- Žižek, Slavoj (2016). *Yamuk Bakmak Popüler Kültürden Jacques Lacan’a Giriş*. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis.