



Nezihe Araz'ın Ballar Balını Buldum Adlı Oyununda 'Arama/Arayış Arketipi' ¹

Ahmet DEMİR ²

Başvuru Tarihi: 15.11.2021

Kabul Tarihi: 29.12.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Öz

Nezihe Araz'ın (1922-2009)'ın *Ballar Balını Buldum* (1991) adlı eseri, Yunus Emre'yi anlatan bir oyundur. Oyun, birbirine koştur iki olay örgüsünden oluşmaktadır. Birinci olay örgüsü, Yunus Emre'nin hayatından sahneler etrafında şekillenmektedir. İkinci olay örgüsü ise İnesco'nun bir oyununu sahnelemeye çalışan bir tiyatro yönetmeninin yaşadığı olaylar üzerinden şekillenir. Yunus Emre'nin çağları aşarak 13. yüzyıldan 20. yüzyıla gelişle iki olay örgüsü keşir. Yunus Emre, tiyatro binasına gelir ve yönetmenin hayatına dâhil olur. Aslında Yunus Emre'nin de, tiyatro yönetmeninin de hikâyesi 'arama/arayış' ve 'bulma' üzerinedir. Yunus Emre varoluş, insan, evren, ölüm, Allah'ın varlığı ve birliği gibi konularla ilgili olarak zihnini meşgul eden sorulara cevap arar. Aradığı şeyi Tapduk Emre'nin dergâhında bulur. Bilmezlikten bilgiye geçerek yaşamın sırlarını çözer, huzura kavuşur. Yönetmen de Yunus Emre'nin rehberliğinde, sahnelemek istediği oyunun dilini çözer, oyunu anlamaya başlar. Bu arada yaşama dair bakış açısı da genişler. Böylece yönetmen de çıkmaza düştüğü noktada, aradığı şeyi bulur ve huzura kavuşur. Dolayısıyla *Ballar Balını Buldum* adlı oyun, mitos düzeyinde bir okumayla ele alındığında 'arama/arayış arketipi' ile karşılaşmaktadır. Oyun, 'arama/arayış arketipi'ne dayalı olarak kahramanların eylemselliğiyle şekillenir. Bu çalışmada öncelikle 'arketip' ve 'arama/arayış arketipi' kavramları üzerinde durulmuş, sonrasında *Ballar Balını Buldum* oyunu arketipsel eleştiri bağlamında ele alınmıştır. 'Arama/arayış arketipi'nin *Ballar Balını Buldum* oyununa yansımaları incelenmiş ve bu arketipin oyunu nasıl yapılandırdığı ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Nezihe Araz, *Ballar Balını Buldum*, Arketip, Arama/Arayış Arketipi

Atıf: Demir, A. (2022). Nezihe Araz'ın *Ballar Balını Buldum* adlı oyununda 'Arama/Arayış Arketipi'. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı), 105-118.

¹ Bu çalışma etik kurul izin belgesi gerektirmemektedir.

² Başkent Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, ademir@baskent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7857-5598



The 'Archetype of Seeking' in Nezihe Araz's Play Titled Ballar Balını Buldum

Ahmet DEMİR³

Submitted by: 15.11.2021

Accepted by: 29.12.2021

Article Type: Research Article

Abstract

Nezihe Araz's (1922-2009) work titled *Ballar Balını Buldum* (1991) is a play about Yunus Emre. The play consists of two parallel plots. The first plot is shaped around scenes from the life of Yunus Emre. The second plot is shaped through the events of a theater director trying to stage a play by Ionesco. With the arrival of Yunus Emre from the 13th century to the 20th century, crossing the ages, two plots intersect. Yunus Emre comes to the theater building and gets involved in the director's life. In fact, both Yunus Emre's and the theater director's stories are about 'seeking' and 'finding'. Yunus Emre seeks the answers of questions that occupy his mind, such as the existence, man, universe, death, and the unity and existence of Allah. He finds what he is looking for in Tapduk Emre's dervish lodge. By translation from ignorance to knowledge, he solves the secrets of life and attains peace. Under the guidance of Yunus Emre, the director deciphers the language of the play he wants to stage, and begins to understand the play. Meanwhile, his perspective on life expands. Thus, the director finds what he is looking for at the point where he falls into a dead end and attains peace. Therefore, when the play called *Ballar Balını Buldum* is handled with a reading on mythical level, the 'archetype of seeking' is encountered. The play is shaped by the activities of the heroes, based on the 'archetype of seeking'. In this study, firstly, the concepts of 'archetype' and 'archetype of seeking' is emphasized, then the play called *Ballar Balını Buldum* is discussed in the context of archetypal criticism. The reflections of 'archetype of seeking' on the play titled *Ballar Balını Buldum* have been examined and it is revealed how this archetype structured the play.

Keywords: Nezihe Araz, *Ballar Balını Buldum*, Archetype, Archetype of Seeking

³ Başkent University Faculty of Education Department of Turkish and Social Sciences Education, ademir@baskent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7857-5598



Giriş

Cumhuriyet dönemi Türk edebiyatında araştırmacı, yazar ve şair kimliğiyle öne çıkan Nezihe Araz (1922-2009)'ın oyunları arasında yer alan ve Yunus Emre'yi anlatan *Ballar Balını Buldum* (1991), Devlet Tiyatroları repertuarına alınan ve sahnelenen bir oyundur (Işık, 2006, s.325-327). *Anadolu Erenleri* (1955), *Anadolu'nun Kadın Erenleri* (1956), *Anadolu Evliyalari* (1958), *Peygamberin Köyünde* (1959), *Hz. Muhammed'in Torunları* (1960), *Peygamberler Peygamberi Hz. Muhammed* (1960), *Dertli Dolap-Yunus Emre'nin Hayat Hikâyesi* (biyografik roman, 1961), *Mevlânâ'nın Romanı-Aşk Peygamberi Mevlânâ* (1962, 1985), *28 Peygamber* (1963), *Çocuk ve İslam* (1968), *Gelin Canlar Bir Olalım-Türk Anadolu'nun Oluşumu* (1978) gibi biyografi-inceleme türünden eserleri (Tan, 2009, s.553) Araz'ın dini-mistik konulara olan ilgisini göstermektedir. 'Anadolu'yu aydınlatan' düşünce ve gönül insanları ile erenlere dair yaptığı çalışmalar/kitaplar, Araz'ın Türk edebiyat ve düşünce dünyasındaki tanınırlığını artırmıştır (s.552). Nezihe Araz'ın iki perdelik *Ballar Balını Buldum* (1991) adlı oyunu da Anadolu aydınlanmasının öncülerinden, Türk düşünce dünyasının önemli isimlerinden biri olan, mutasavvıf-şair Yunus Emre'yi odağa alan bir eserdir.

Ballar Balını Buldum, iki farklı zamanda (Yunus Emre'nin yaşadığı 13. yüzyıl ile 20. yüzyıl) ve iki farklı mekânda [Yunus Emre'nin yaşamını şekillendiren Anadolu coğrafyası (Sarıköy ve Sulucakarahöyük gibi) ile modern zamanlarda bir tiyatro binası] birbirine koşut iki olay örgüsü üzerinden şekillenir. Oyunda, Yunus Emre'nin hayat hikâyesinden olaylar, sahneler halinde sunulurken Yunus Emre'nin 13. yüzyıldan 20. yüzyıla, Ionesco'nun bir tiyatro eserini sahneleme çabası içinde olan bir yönetmenin ve oyuncuların çalıştığı tiyatro binasına gelişle iki olay örgüsü birleşir. Yunus Emre, önce yönetmene daha sonra da oyunculara görünür. Yaşama, varoluşa, insana, 13. yüzyıl Anadolu'suna, modern zamanlara dair aralarında geçen konuşmalar aracılığıyla Yunus Emre'nin düşünce dünyası, yaşama bakışı ve Yunus diliyle verdiği mesajlar okuyucunun dikkatine sunulur. Yunus Emre'nin düşüncelerinin ve verdiği mesajların evrensel nitelikte olduğu, tüm zamanlara hitap ettiği, çağları aşkın yapısıyla her dönem için geçerli bir içerik taşıdığı; dolayısıyla iletişimsizliğin çepeçevre sardığı, gittikçe yalnızlaşan, mutsuzlaşan, sıkışmışlığı yaşayan, her geçen gün mekanikleşen, insani değerlerini yitiren ve bu nedenle de arayışta olan modern zaman insanı için sevgiye, hoşgörüyeye, insani değerlere dayanan kurtuluş niteliğinde reçeteler verdiği düşüncesi eserin tezini oluşturur. Oyunda, Yunus Emre'nin çağları aşarak 13. yüzyıldan kalkıp 20. yüzyıla gelmesi; eserin üzerine inşa edildiği tezin bir yansıması olarak düşünölmeli, Yunus Emre'nin çağları aşan, her dönem için geçerli olan evrensel nitelikteki düşünce dünyasıyla ölümsüz olduğu ve yarattığı sevgi dilinin tüm insanlık için bir kurtuluş olduğu yönündeki ileti doğrultusunda değerlendirilmelidir. Nezihe Araz, 'Ballar Balını Bulan Şair' adlı yazısında Yunus Emre için "Yunus Emre'yi tanıdıkça onu sadece yaşadığı çağın sınırları içinde görme alışkanlığından kurtulmak gerekir. Çünkü Yunus böyle bir sınırlandırmayı şiirleriyle aştığı için günümüze ulaşmış, canlılığını, etkinliğini, sıcaklığını korumuştur." (1991a, s.27) şeklinde değerlendirmelerde bulunur. Bu değerlendirmeler, *Ballar Balını Buldum*'daki Yunus Emre'nin çağları aşarak 13. yüzyıldan 20. yüzyıla gelmesi ve 20. yüzyılda Yunus diliyle tüm insanlığa mesajlar vermesi şeklindeki olayları da açıklar niteliktedir.

Nezihe Araz, Yunus Emre'nin hayat hikâyesini anlattığı *Dertli Dolap* adlı biyografik romanının hemen başında, "Dertli Dolap Nasıl Yazıldı?" başlıklı önsöz niteliğindeki yazısında, romanı kaleme alırken Anadolu coğrafyasını karış karış gezerek Yunus Emre'ye ve hayatına dair derin ve ayrıntılı araştırmalar yaptığı bilgisini paylaşır (Araz, 1961a, s.3-5). Araz'ın, *Dertli Dolap*'ı yaratan birikimini, *Ballar Balını Buldum* oyununda kullandığını (özellikle Yunus Emre etrafında gelişen olaylar) ve tiyatro metni biçiminde dönüştürdüğünü söylemek mümkündür.

Nezihe Araz'ın *Ballar Balını Buldum* adlı oyununda, Yunus Emre'nin varlıkbilimsel (ontolojik) düzlemde varoluş, insan, evren ve yaşamın sırrı gibi konularda zihnini meşgul eden soruların cevabını bulma arzusu (kafasını meşgul eden varlıkbilimsel soruların cevabını 'arama') ve Yunus Emre'nin yaşam öyküsüyle ilgili anlatılarda öne çıkan, Hacı Bektaş Veli'yle görüşmesi ve Hacı Bektaş Veli'nin yönlendirmesiyle Tapduk Emre

dergâhına bağlanması sürecindeki ‘arayış’ı (bkz. Duran ve Gümüşoğlu, 2010; Gölpınarlı, 1975; Eyüboğlu, 1985; Ürkmez, 2008) ile tiyatro yönetmeninin, sahnelemek istediği oyunun dilini çözme ve oyunu anlama arzusu (oyunun sahneleme konusunda düştüğü açmazdan kurtulma çabası ve oyunu sahneleyebilme yönündeki ‘arayış’ı), *Ballar Balını Buldum* adlı oyunu şekillendiren başlıca öğelerdir. Dolayısıyla oyunda birbirine koşut bir yapıda başlayan, gelişen ve kesişen iki olay örgüsü, ‘arama/arayış’ ögesi üzerinde şekillenmiştir. *Ballar Balını Buldum*’da, metni yapılandırıcı özellik taşıyan ‘arama/arayış’ motifi (Yunus Emre de, tiyatro yönetmeni de bir ‘arama/arayış’ içerisindedir, ‘arama’ doğrultusunda eylemsellikleri söz konusudur), en eski metinlerden günümüze pek çok metinde karşılaştığımız bir ‘arketip’e karşılık gelir: ‘arama/arayış arketipi’. Bu bakımdan çalışmada, öncelikle ‘arketip’ sözcüğü üzerinde durulacak, ‘arama/arayış arketipi’ne dair değerlendirmeler yapılacaktır. Sonrasında ise ‘arama/arayış arketipi’nin *Ballar Balını Buldum* oyunundaki görünümü ve mahiyeti ele alınacaktır.

‘Arketip’ Kavramı ve ‘Arama/Arayış Arketipi’

‘Arketip’ kavramı; ilk defa, modern psikoloji çalışmalarında, analitik psikolojinin kurucusu sayılan Carl Gustav Jung tarafından kullanılan ve psikanalizin temel terimlerinden biri haline getirilen bir kavramdır. Modern psikolojinin bir terimi olarak ‘arketip’, köken itibarıyla Eski Yunancadır. ‘Arche’ (başlangıçtaki, ilk) ve ‘typos’ (biçim) sözcüklerinin birleşmesiyle oluşan bu terime karşılık Türkçe kaynaklarda ‘ana örnek’, ‘ilk model’, ‘ilk imge’, ‘asıl numune’ gibi kavramlar kullanılmakla birlikte, terim ‘arketip’ veya ‘arşetip’ olarak yaygınlaşmıştır (Sarıçiçek, 2020, s.17).

Kültür yaratıcısı özneler olarak insanlar, değişik coğrafyalarda, coğrafyanın kendine özgü dinamikleriyle şekillenen farklı kültürlerle mensup olsa da ruhunda ve benliğinde var olan ortak ve evrensel bir gücün etkisiyle birbirinin benzeri değerleri yaratma; aynı değerler, kavramlar üzerinden kendisini, doğayı ve yaşamı tanımlama, anlatma içerisindedir. Jung’a göre insanların benzer kavramları, değerleri, imgeleri vb. oluşturmasında etkili olan bu güç, doğumdan itibaren her insanda kendini gösteren bir yapıdır ve bu yapıyı ‘kolektif bilinçdışı’ olarak adlandırmak mümkündür. Jung, ‘kolektif bilinçdışı’ bakımından her insanın dünyaya birtakım bilgilerle donanmış olarak geldiğini, bu bilgilerin her insanda aynı olduğunu ve evrensel nitelikte ortak bir sistem oluşturduğunu ifade eder (Güzel, 2014, s.192). “Kişisel bilinçdışının aksine kolektif bilinçdışı, kişisel bir kazanım değildir. Her zihin tek başına görünse de, onu diğer zihin yapılarından ayırt etmek olanaksızdır, çünkü tüm zihinlerin ortak bir temeli veya oluşum süreci vardır. İşte, Jung buna kolektif bilinçdışı adını vermiştir.” (Bennet, 2006, s.70).

Kolektif bilinçdışı; kişilerüstü ve tüm insanlığın ortak malı içeriklere, imgelere, düşsel görüntülere kaynaklık eder ve dolayısıyla ilk insanlardan günümüze benzer, ortak yapıda kendini gösteren bu ortak (kolektif) temel örnekler, ‘arketip’ olarak adlandırılır. Dolayısıyla kolektif (ortak) bilinçdışı kişisel olmayan, mitolojik karakterde içeriklere, diğer bir ifadeyle arketiplere kaynaklık eder (Jung, 1998, s.51-52). “Bir arketip, bir model, gerek biçim, gerek anlam bakımından arkaik karakter taşıyıp mitolojik motifler içeren, sınırları kesinlikle belli bir düzendir. Katıksız mitolojik motiflere, masallarda, mitlerde, efsanelerde ve folklorda rastlamaktayız. En çok bilinen motiflerden birkaçı şunlardır: Kurtarıcı kahraman, ejderha (her vakit kendisini yenilgiye uğratan bir kahramanla bağlantılı olarak karşımıza çıkar), balina balığı ya da kahramanı yutan canavar.” (s.51). Bu bakımdan insanlığın zihin tarihinde, kişisel bellekten bağımsız olarak, kolektif bilinçdışının kaynaklık ettiği, ‘ilksel imge’ler vardır ve bunlar, insan muhayyilesinde en eski tarihlerden günümüze kalıtımsal yolla edinilen kuvvetlerdir. Bazı mitos ve efsane motiflerinin dünyanın her yerinde aynı biçimlerde tekrarlanması, insanlığın ortak ilksel imgelerinin tezahürlerinden ibarettir. Bu imgeler veya motifler, ‘arketipler (ana örnekler)’dir. Dolayısıyla kolektif bilinçdışı, kişisellikten uzak, tamamıyla evrensel bir olaydır ve arketiplerin de taşıyıcısıdır. ‘İlksel imgeler’ ya da ‘arketipler’, insanlığın en eski ve evrensel ‘düşünce biçimleri’dir. İnsanlığın sürekli tekrarlanan yaşantılarının birikimi, arketiplerin kaynağıdır (Jung, 2006, s.144-148). “Arketipler, yaşamda sık

sık yinelenen yaşantıların sonucudur. Güneşin doğup batışı gibi, ılımlı iklimlerde ilkbahar ve güzün gelişi gibi, sıcak iklimlerde ise yağmurların, doğum ve ölüm, eş bulma, besi arama ya da tehlikeden kaçma gibi; bununla birlikte geri kalan çoğu kez esas imgelerden çok hayaller olmaktadır. Bunlar çağların gerisindeki atalarımızın zafer ve felaketlerinin, umut ve korkularının, sevinç ve üzüntülerinin baş örnekleridir.” (Gürol, 1977, s.12). Bu bakımdan “ilksel imge, ya da bir başka deyişle arketip, tarih boyunca sık sık yinelenen ve yaratıcı fantezinin kendini serbestçe ifade ettiği her yerde beliren bir figürdür.” (Jung, 2006, s.323). Arketipler, kolektif bilinçdışından kaynaklı olarak tüm insanların kendisini ve dünyayı algılamasında beliren ortak, evrensel ve kalıtsal üsluplarına karşılık gelir (Bennet, 2006, s.73). İnsanoğlunun tipik niteliklerine arketip denir ve arketipleri, insan yaşamının tüm olağan fenomenlerinin temeli olarak görmek mümkündür (Stevens, 2002, s.16). Dolayısıyla, “bir bütün olarak ele alındığında, arketipler, Jung için, insan psişesinin gizil kalmış potansiyellerinin toplamını, Tanrı, insanoğlu ve kozmos arasındaki derin ilişki hakkında atalardan kalma engin bilgi hazinesini temsil ederler.” (Jacobi, 2002, s.73).

Platon’un ideaları gibi evrensel ve genel nitelikte ‘ilk model’/‘ana örnek’ özelliği gösteren arketiplerin insanoğlunun en temel yaratılarından olan, duygu ve düşünce dünyasından çeşitli değerler, görüntüler, olgular şeklinde izler taşıyan sanat ve edebiyat eserlerinde, çok az farklı şekillerde tekrarlandığı görülür. Farklı coğrafyaların masallarına bakılacak olursa bunların bazılarının çok geniş bir düzlemde aynı olay örgüsü veya benzer motifler üzerinde şekillendiği görülür (Moran, 2002, s.219). Bütün toplulukların mitoloji ve folklorunda bazı motiflerin çoğu zaman aynı/benzer biçimde tekrarlanması; bireysel ve yerli özellikte ortaya çıkan ürünlerde evrensel nitelikte ortak biçim ve imgelerin varlığı arketip kavramıyla açıklanabilecek bir durumdur. Mitosu meydana getiren ve kolektif bilinçdışından ortaya çıkan arketip motiflerinin; tüm dünyada, insanoğlunun ortak mirası olarak kalıtsal yollarla tekrar ettiğini ve kolektif bilinçdışının belirleyiciliğinde insan zihninin ortak arketip örneklerine dayandığını söylemek mümkündür (Jung, 2006, s.276). Mitolojik temalar ve insanoğlunun evrensel tarihinin köklerine dayanan motif, sembol ve biçimler kolektif bilinçdışından kaynaklı ‘ilk imgeler’, ‘ana modeller/örnekler’ olduğundan Jung, bu tema, motif, semboller veya biçimlerden ‘başlangıçtan beri var olan imgeler’ veya ‘kolektif bilinçdışının hakimleri’ olarak bahsetmiş, daha sonra bunlara ‘arketip’ adını vermiştir (Jacobi, 2002, s.62).

Jung, insanın yaşamı nasıl duyduğunu, algıladığını gösteren ifade biçimleri olan mitosların biçimlenme ve dile getirilme sürecinde bilincin etkin olduğunu; ancak mitosun ruhunun, simgelediği yaratıcı itkinin, dile getirdiği ve uyandırdığı duyguların, hatta konusunun büyük bölümünün kolektif bilinçdışından çıktığını düşünmüştür. Mitosları insan yaradılışının temel ifadeleri olarak gördüğünden ve mitosların ‘arketipler’i içerdiğini düşündüğünden uzun yıllar mitoslar üzerine incelemeler yapmıştır (Gürol, 1977, s.13). Jung’a göre kolektif bilinçdışının asıl içeriğini oluşturan ve insani sembollerin ve mitlerin evrensel oluşumuna atfedilen arketipler (Stevens, 2002, s.25) insanoğlunun ezelden beri yaşadığı ‘tipik’ ve ‘en eski deneyimler’e karşılık gelir. Arketipsel görüntülerin motifleri, insan doğasının bir gereği olarak evrenselliğiyle birlikte tüm kültürlerde benzerlik, aynılık gösterir. Bu motifler mitolojilerde, masallarda, çeşitli anlatılarda vb. tekrarlanır. ‘Gezgin kahraman’, ‘deniz canavarı’, yaradılış efsaneleri, cennetten kovulma, büyük ana, bilge adam, yılan figürleri, dünya ağacı vb. mitler, sembolik imgeler, figürler kolektif bilinçdışının içeriğini ve belirgin motiflerini oluştururlar ve özünü, anlamını, işlevini muhafaza ederek çeşitli şekillerde ve bağlamlarda tekrar tekrar karşımıza çıkarlar (Jacobi, 2002, s.71-73). Birbirine uzak ve ilgisiz coğrafyaların ve kültürlerin metinlerinde (masal, efsane vb.) karşımıza çıkan benzer/aynı motiflerin varlığı ‘arketip’ kavramıyla ilgilidir (Emre, 2005, s.98). Diğer bir ifadeyle bilinçdışı olduklarından arketipler, evrensel boyutta belirli tipik imgeler yoluyla tekrar tekrar ortaya çıkarlar ve arketip imajları, ilk olma özelliklerine rağmen ortaya çıktıkları çağa, dönemsel dinamiklere, bağlama vb. göre özleri aynı kalmakla birlikte birtakım değişikliklere uğrarlar (Fordham, 1983, s.29). Bu bakımdan Campbell (2010); Freud, Jung ve ardıllarının, yaptıkları çalışmalarla mitlerin, içeriklerinin, kahramanlarının, sembolik değerlerinin modern zamanlara dek canlı kaldığını çürütülmez biçimde gösterdiklerine (s.14) dikkat çekerken aslında edebiyat/sanat yapıtlarında ‘arketip’lerin izini sürmek gibi bir eylemin de doğallığına vurgu yapar.

Bu bağlamda, denilebilir ki 'arketipler'; mitler, masallar, destan, efsane gibi anlatılar kadar çağdaş hikâye, roman, tiyatro vb. edebî ve sanatsal ürünlerin de başlıca motiflerini oluştururlar; tekrar etmenin sürekliliği ve çizgiselliğinde günümüz edebiyatında/sanatında her bir yapıtın kendi bağlamının ve kendine özgü dinamiklerinin şekillendiriciliğinde karşımıza çıkarlar. Yaşamsal döngü içerisinde insanın tipik özellikleri ve kolektif bilinçdışının belirleyiciliğinde tevarüs eden nitelikleri evrensel, kültürlerüstü ve dönemleri/coğrafyaları aşan yapısıyla 'süreklilik' arz ederken edebiyat/sanat yapıtlarının da 'arketipleri taşıma sürekliliği' göstermesi ve çağları aşkın çizgisellikte benzer/aynı arketipleri taşıması beklenir. İşte mitoslardan başlayarak çağdaş anlatılara kadar tekrar eden başlıca arketiplerden biri de 'arayış/arama arketipi'dir.

Moran (2002), 'arayış/arama arketipi'nin mitoslardan başlayarak modern metinlere kadar süreklilik gösteren bir arketip olduğuna, farklı ülkelerin masallarında sıkça karşımıza çıkan bir olay akışı üzerinden dikkat çeker. Bir kralın ya da padişahın oğlunun değerli bir nesneyi veya bir kızı bulmak için yola çıkması, birçok engelle karşılaşması, doğüstü güçlere sahip insanlardan ya da hayvanlardan yardım görmesi ve sonunda istediğini elde ederek evine dönmesi biçimindeki olayların ana bir çizgisellikte 'arayış/arama arketipi'ne karşılık geldiğini ifade eder. 'Arama/arayış arketipi'nin mitoslarda, eposlarda, masallarda, Ortaçağ romanslarında, modern romanlarda (bir dedektifin katili aradığı polis romanları da 'arama/arayış arketipi'nin değişik şeklidir) değişik görünümle karşımıza çıktığını söyler (s.219-220).

Joseph Campbell, arketipsel bir yaklaşımla, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (Hero With a Thousand Faces-1949)* adlı kitabında çeşitli mitosları, mitos parçalarını, folklorik ürünleri incelediğinde bunların bir tek ana-mitos, diğer bir ifadeyle 'kahraman arketipi' çerçevesinde şekillendiğini göstermiştir. Kahramanın, bir nesneyi bulmak için 'yola çıkması (ayrılma), karşılaştığı engellerle/güçlüklerle mücadele etmesi (sınav) ve başarılı olarak evine geri dönmesi (dönüş)' aşamalarından oluşan bir serüveni yaşaması, pek çok metnin temel yaratıcısıdır. Bu üç aşamalı (ayrılma-sınav-dönüş) olay örgüsü çeşitli anlatı türlerinde, dönüşümlerle eposlarda, masallarda, romanslarda ve bazı romanlarda karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla mitos kahramanının bir şeyleri arama yolculuğu, pek çok anlatıda yinelenen bir olgudur ve 'kahraman arketipi' kadar 'arama/arayış arketipi'ni de içeren bir yapıdadır (Moran, 2002, s.222-223).

Campbell (2010), her coğrafyada, bütün çağlarda ve her koşulda insana ait çeşitli mitlerin türediğine ve bu mitlerin her dönem için insanoğluna esin kaynağı olduğuna ve anlatıların mitlerden çıktığına dikkat çeker (s.13). Mitlerde karşımıza çıkan 'kahraman arketipi'nin ve kahramanın 'yolculuk' biçiminde şekillenen macerasının evrensel mitolojik bir formül biçiminde farklı dönemlerde pek çok zaman kopyalandığını, yolculuğa çıkan 'kahraman arketipi'nin çeşitli motifler üzerinden yinlendiğini (s.33); kahramanların tek bir 'kahraman arketipi'nin türevleri olduğunu ve kahramanların yolculuğunun 'ayrılma-erginlenme-dönüş' şeklindeki 'monomit çekirdek birimi'ne dayandığını vurgular (s.42). Dolayısıyla kahramanın 'ayrılma-erginlenme (sınav)-dönüş' şeklindeki yolculuğunun ('monomit'in) doğal olarak 'arayış/arama arketipi'ni de içerdiğini söylemek mümkündür. Kahraman, çoğu zaman bir 'arama'ya/'arayış'a bağlı olarak yolculuğunu yapar ve bu 'arama/arayış'; 'aradığını) bulma' ile sonuçlandığında monomitik yapının mutlu, ödüllendirilmiş biçimde 'dönüş' evresi başlar.

Batı edebiyatlarında ve Türk edebiyatında kahramanın aradığını bulmak amacıyla bir yolculuğa (çoğu zaman alegorik olarak kişisel düzeyde bir yolculuktur) çıkması ve türlü güçlükten, engellerden sonra amacına ulaşması, 'arama/arayış arketipi' çerçevesinde değerlendirilebilir. Şeyh Galip'in *Hüsni ü Aşk*'inde olduğu gibi bazı yolculukların öyküsü, alegorik olarak ruhun Tanrıyı bulmak için gösterdiği çabayı ve geçirdiği sınavları temsil eder. Pek çok romanda 'arama/arayış arketipi'nin daha çok bir iç yolculuğa dönüştüğü görülür. Kahramanın çabası, sınavlardan geçmesi, engelleri/güçlükleri aşması, birtakım deneyimlerden geçtikten sonra kimliği hakkında yeni bilgilere ulaşması 'arama/arayış arketipi'nin yeniden uygulanma şeklidir, tekrarlanmasından ibarettir (Moran, 1998, s.61-62). Moran, Orhan Kemal'in *Bereketli Topraklar Üzerinde* romanı üzerine değerlendirme yaparken mitos düzeyinde incelemeyle romanda, yolculuk üzerine kurulu

‘arama/arayış arketipi’nin varlığından bahseder ve mitoslardan kaynaklanan şekliyle destan, masal, romans, halk hikâyesi, roman türünden pek çok eserde ‘arayış/arama arketipi’nin yinelenmesine dikkat çeker (2001, s.49-50). “Mitos, destan, masal ve halk hikâyelerinin çoğunda ortak bir motif olan arama/arayış”ın; bazı romanlarda “kişinin kendisini aradığı, mistik tecrübeden geçerek kendisini/iç huzuru bulduğu” içsel yolculukların temel ögesi olarak da yer aldığı görülür (Güneş, 2015, s.67).

Dolayısıyla ‘arama/arayış arketipi’, kahramanın maddi ya da manevi/somut ya da soyut olan’ı (sevgili, para, şan/şöhret, düşünsel bir soru’nun cevabı, kişinin ‘kendi’si/‘ben’i vb.) bulma, ona ulaşma arzusuyla başlayan ‘arama’nın/arayış’ın çoğu zaman bir yolculuğa (bu yolculuk doğal olarak içsel bir yolculuk da olabilir) evrilmesi ve kahramanın aradığını bulmasıyla son bulur. ‘Arama/arayış arketipi’; mitosların kaynaklığında masal, destan, efsane, halk hikâyesi, romans, öykü, roman, tiyatro türünden pek çok edebî metinde karşımıza çıkan, metni yapılandırıcı temel bir ögedir. Nezihe Araz’ın *Ballar Balını Buldum* oyununda da ‘arama/arayış arketipi’ yapılandırıcı bir ögedir ve oyunda birbirine koşut biçimde şekillenen iki olay örgüsü, kahramanların ‘arama’sı/arayış’ı üzerine kuruludur.

Ballar Balını Buldum Oyununda ‘Arama/Arayış’

Nezihe Araz’ın *Ballar Balını Buldum* adlı oyununa dair mitos düzeyinde bir okuma, bizi ‘arama/arayış arketipi’ üzerine bir anlamlandırmaya ve değerlendirmeye sevk etmektedir. Farklı zaman ve mekânlarda farklı kişiler etrafında başlayan, gelişen ve kesişen birbirine koşut iki olay örgüsünü şekillendiren yapılandırıcı öge, kahramanların ‘arama/arayış’ içerisindeki devingenliğidir. *Ballar Balını Buldum*’da, birinci olay örgüsü Yunus Emre’nin yaşam öyküsü çerçevesinde şekillenir. 13. yüzyıl Anadolu’sunun yaşamsal dinamikleri içerisinde Yunus Emre’nin yaşam, varoluş, insan ve evrenin sırrına erme arzusu yönündeki ‘arayış’ı ve Tapduk Emre’nin dergâhında bu sırra erişti anlatılır. İkinci olay örgüsünde ise Ionesco’nun bir oyunu için hazırlanan tiyatro yönetmeninin, oynayacağı oyunu anlama, oyunun dilini çözme ve oyunun içine girme arzusu (yönetmen, dili nedeniyle oyunun içine giremediği için sahneleme yönünden bir çıkmaza girmiştir) doğrultusunda şekillenen ‘arayış’ı ve kendisine görünen Yunus Emre’nin rehberliğinde yaşamı, dolayısıyla da oyunu anlaması ve yaşama dair yeni bir dil yaratması anlatılır. Yunus Emre, yönetmenin arayış çabasında, ‘bilge kişi’ rolüyle ona rehberlik eder, yönlendirmeleriyle oyunun dilini çözme ve yaşamı/oyunu anlama yönünde yönetmene düşünsel bir genişlik sağlar. Dolayısıyla, tiyatro yönetmeni, Yunus Emre’nin rehberliğinde aradığını bulur, huzura kavuşur. Bu bakımdan hem Yunus Emre hem de tiyatro yönetmeni içsel bir yolculuğa çıkar. Campbell’in (2010) monomit olarak kavramsallaştırdığı ‘kahramanın yolculuğu’, ve bu yolculuğun içerdiği ‘arama’/‘arayış’ eylemi, *Ballar Balını Buldum*’da içsel bir yolculuk, ‘arama’nın’/‘arayış’ın manevi düzlemde ‘aradığını bulma’ ile son bulması, her iki karakterin de huzura ermesi şeklinde kendini gösterir.

Ballar Balını Buldum’da Yunus Emre’nin yaradılış, insan ve yaşam, Allah’ın varlığı ve birliği gibi konularda zihnini meşgul eden ve kendisini derin düşünceler içerisinde bunalıma sevk ederken ‘arama/arayış’ ve ‘bulma’ arzusunun da gittikçe çoğaltan sorulara cevap bulmak amaçlı eylemselliği, onu Tapduk Emre’nin dergâhına kadar götüren bir yolculuğa çıkarır. Yunus, Tapduk Emre’nin rehberliğinde aradığı sorulara cevap bulur ve huzura erer. Yunus Emre’nin görünürde Sarıköy’den ayrılarak Tapduk Emre’nin dergâhına gidişi ve orada aradığını bulması, aslında yaşadığı içsel yolculuğun alegorik karşılığı olarak değerlendirilebilir. Yunus’un yaradılışın ve varlığın sırrına ermesi, ilahi aşka ulaşması, Allah’ı bulması ‘bilgisizlikten bilgiye ulaşması’ olarak değerlendirilebilir. Yunus Emre, bilgiye ulaştığı ve huzura erdiği noktada yeni bir dil yaratır ve ‘Yunus dili’yle yaşamı, insanı, varoluşu, Allah’ın varlığı ve birliğini, aşkı, sevgiyi bütün dünyaya anlatır. Bu bağlamda Nezihe Araz’ın oyununa verdiği ad da dikkat çekicidir. Yunus Emre, hayat hikâyesinin de özeti olan ve ‘arama’nın’/‘arayış’ın ‘bulma’yla (mutluluğa, huzura erdiren, ağızda güzel tatlar bırakan, ödül niteliğinde bir ‘bulma’) son bulan yolculuğunu “Yûnus ne hoş dimişsin bal u şeker yemişsin/Ballar balını buldum kovanum yagma olsun” (Tatçı, 1990, s.280). dizelerinde dile getirir. Araz da oyununa ‘Ballar Balını Buldum’ adını vererek

aslında Yunus Emre'nin içsel yolculuğuna, 'arama'sına/ arayış'ına ve (aradığını) 'bulma'sına göndermede bulunur. Bu bakımdan *Ballar Balını Buldum*'da Yunus Emre'nin hayat hikâyesinden sahneler biçiminde şekillenen birinci olay örgüsü, Yunus Emre'nin 'arama'sı/ arayış'ı ve 'bulma'sı üzerine kuruludur ki bu da metni, mitos düzeyinde 'arama'sı/ arayış' arketipi'yle ilişkili kılar.

Ballar Balını Buldum'da, birinci sahne, Yunus Emre'nin 'arama'sına/ arayış'ına karşılık gelen 'monolog'uyla başlar. Bu monolog, Yunus Emre'nin varoluşa, insana, yaşama, ölüme dair sorgulamalarından ibarettir ve bu bakımdan çoğunlukla 'soru' cümlelerinden oluşur. Sarıköy'de harman yerinde, bir akşam vakti derin düşüncelere dalan Yunus, zihnini meşgul eden sorulara cevap bulma arzusuyla yanmaktadır. Bu sorulara cevap bulamaması bir süre sonra Yunus'u iyice öfkelenendirir, bunalıma sevk eder ve huzursuzluğunu içten içe artırır. Oyunun hemen başındaki monolog şöyle gerçekleşir:

Yunus- (*Başımı kaldırır, dinler, uzaktan kendine ulaşan sesi fark etmiştir.*) Ama neden? (*Durur, cevap bekler.*) Neden, dünya bu kadar güzel? Yıldızlar bu kadar parlak? Ağaçlar böylesine verimli? Anam bu kadar güleç? Elif kız mübalağa güzel? Neden? Cümlesi ölecek olduktan sonra (*Yabayı topraktan çeker öfkeyle yine bastırır ve yere hitap eder.*) Kara toprak! Kara. Kuru. Amansız toprak! Günün birinde beni de içine alacaksın! Beni saracak, kaskatı sinende bana da kapkaranlık bir çukur vereceksin. Neden? Orada ne ana, ne dost, ne yar! Orada kurtlarla, böceklerle baş başa... Ne ağızım kalacak, ne gözüm! Döküleceğim, çirkin olacağım. İnsan haysiyetimin bir paralık olacak. Elif kız da böyle olacak, anam da! Öyleyse, bütün bu güzellikler neye, kime, kim için yaratıldı? Kim demiş ki Allah adildir? (Araz, 1991b, s.3-4).

Bu monolog, birinci sahne boyunca devam eder ve bu sorgulama, Allah'ın varlığı ve birliği üzerine düşüncelere dönüşür. Düşünceler derinleştikçe Yunus'un bunalımı, huzursuzluğu da artar. Bu sorgulama, Kadın Ana'nın oğlunu teselli etmeye çalışmasıyla son bulur. Yunus Emre ile Kadın Ana arasında geçen şu konuşma, oyunun hemen başında Yunus Emre'nin 'arama'sını/ arayış'ını işaret eden bir diyalogdur:

Yunus- Kadın Ana! Bana kim yardım edecek? Kim?

Kadın Ana- Sen! Ancak sen. Arayan bulur demişler. Arayan bulur! Mevla'sını da... Leyla'sını da. Oğlum benim. Oğlum. Garibim, dertlim, bir tanem (Araz, 1991b, s.5).

Bu diyalogla birlikte birinci sahne biter ve ikinci sahneyle birlikte zaman ve mekân değişir. 13. Yüzyıl Anadolu'sundan ve Yunus Emre'nin yaşamından 20. yüzyıla, modern zamanlara geçilir. Mekân, bir tiyatro binasıdır ve bir tiyatro provasıyla karşılaşırız. Böylece ikinci olay örgüsüne geçiş yapılır. İkinci sahnede Ionesco'nun bir oyununu sahneleme çabası içinde olan, ancak oyunu anlayamadığı ve oyuncularını yönlendiremediği için bunalan ve oyunun dilini çözme, oyuna girme yolunda 'arama'sı/ arayış' içinde olan bir tiyatro yönetmeninin etrafında gelişen olaylar söz konusudur. Oyunun ikinci sahnesinde, yönetmenin oyunu anlama, oyunun dilini çözme ve oyunun içine girme arzusuna karşılık gelen 'arama'sı/ arayış'ı da -tıpkı Yunus Emre'nin 'arama'sı/ arayış'ı gibi- bir 'monolog' aracılığıyla dikkate sunulur:

Rejisör- Yoksa... Ey Ionesco Hazretleri! 20. yy'ın büyük arayıcısı. Yoksa sen de mi bilmiyorsun? O zaman ben nasıl işin içinden çıkabilirim? Nasıl? Kime başvurabilirim, kimden medet umabilirim? (*Teksti yerden alır, yeniden öfkeyle yere fırlatır.*) Allah'ın cezası! Ama arayacağım! Bulacağım. "Arayan Bulur" demişler. Öyle değil mi? Arayan bulur. Mevla'sını da... Cezasını da. Ama ben... doğruyu, en doğruyu... (Başımı kaldırınca karşı duvardaki kitaplığı görür, ona koşar.) İşte! Kitaplar... Ustalarımızın... Bana bir yol... Bir kapı... Bir ışık yok mu? (*Bir kitap alır, masanın üstüne koyar, açar sayfalarını acele acele çevirir, okur.*) (...)

Bu sözcüklere anlam kazandırmak ve olayı hiçliğin dış görünüşünden kurtarmak... Ve de... içe, en içe... en derine inmek! Hani... Nasıl desem... Onu bulmak! Evet! İşte onu bulmak! (*Sızıldanır gibi*) Bunun için bana kim yardım edecek? Kim yardım edebilir? Kim? Kim? (Araz, 1991b, s.11-12).

Yönetmenin 'arama'sı/ arayış' yolunda kendisine yardımcı olabilecek birini aradığı sırada, birdenbire Yunus Emre'nin prova yapılan sahnede ışınlanmış olarak belirmesi, yönetmene görünmesi ve ona yardım

edebileceğini söylemesi, Yunus Emre'nin kendisini tanıtmayıyla yönetmenin büyük bir şaşkınlık yaşaması gibi olaylarla oyun fantastik bir karaktere bürünür, oyunu oluşturan birbirine koşut iki olay örgüsü keşişir. Böylece Yunus Emre, ikinci sahneden itibaren tiyatro yönetmeni etrafında şekillenen ikinci olay örgüsünün ana öznelerinden biri olur. Yunus Emre, ikinci olay örgüsünde 'yardımcı bilge kişi' işleviyle yönetmenin 'arama'sı/'arayış'ı yolunda ona yardım eden, dar kapsamda oyunun, geniş kapsamda ise yaşamın dilini çözmesini, oyunu ve yaşamı anlamasını, evrensel gerçekliğe kavuşup hayata sevgiyle, aşkla bakmasını sağlayan, ona mutluluğu ve huzuru getiren kişidir. Yunus Emre, yönetmene 'anlama' genişliği kazandırdığı gibi, 'Yunus dili'yle konuşmayı da öğretmiş olur. Yunus Emre, yönetmenle ve daha sonra tanıştığı oyuncularla (Yunus Emre oyunun ilerleyen bölümlerinde oyunculara da görünür) tiyatro, insan, yaşam, modern zamanlar, felsefe, insanın bunalımı ve bunalımdan çıkış yolları, aşk, sevgi vb. üzerine yaptığı konuşmalarda, konuşulan konuların her biri için 'Yunus dili'yle şiirler de okur ('kolaj' tekniğiyle Yunus Emre şiirleri, kurgunun içerisine yerleştirilir). Böylece Yunus Emre'nin insanı aşka, sevgiye, iletişime, tanış olmaya, barışa, mutluluğa çağrısı, evrensel değerleri haiz felsefesi geniş çerçevede 'arama'/'arayış' içinde olan modern insana da mesaj olarak taşınmış olur.

Oyunun ikinci sahnesinde, Yunus Emre'nin yönetmene görüldüğü ilk anda yönetmen önce büyük bir şaşkınlık geçirir ve sonra hayretler içinde Yunus Emre'nin kim olduğunu öğrenmeye çalışır. Bu konuşmada Yunus Emre'nin yönetmene 'aradığını getirdiğini' söylemesi, onu yaratıcılığa teşvik etmesi dikkat çekicidir:

Rejisör- Kimsin sen? Lütfen! Kimsin?

Yunus- Aradığını getirdim. Söğüdün dalları arasında gezinen rüzgârdan bir bebeğin ince gülümsemesine kadar olan her şeyi aramıyor muydun?

Rejisör- Ben...

Yunus- (Sözünü keser) Sen... Sizler, hepiniz. Arıyorsunuz. Öyleyse yaratacaksın. Bu iletişime, sonsuz çeşitte ve boyutta açık olma, katılma çabanızdır. Ben... Çok uzak yoldan, sana, XIII. y.y. gibi inanılmaz bir uzaklıktan geldiğim için belki de şaşkınsın.

Rejisör- Aman Tanrım! XIII. yüzyıldan mı dedin? (Araz, 1991b, s.13).

Yunus Emre, yönetmenle konuştuğunda, yönetmenin bilgi, görgü, anlama kanalları açılır; Yönetmen, Yunus'un 'Yunus dili'yle anlattıkları doğrultusunda insanı ve yaşamı, dolayısıyla da sahneleyeceği Ionesco oyununu anlar, bakış açısı değişir, dünyayı yeniden keşfeder, Yaşamın dilini çözdüğü gibi oyunun dilini de çözer. Bu da onu mutlu eder, huzura kavuşturur. Oyunun sonlarına doğru yönetmen ile Yunus Emre arasında geçen konuşma, 'arama'nın/'arayış'ın 'bulma'yla sonuçlandığını ve yönetmenin değişimini, dönüşümünü göstermesi bakımından dikkate değerdir:

Rejisör- (Heyecanla) Yunus! Anlıyorum. Sen bir mucizesin! Ve seni anlamak dünyayı yeniden keşfetmek gibi bir şey. Ama kolay olmuyor, zor, çok zor oluyor. Belki sizler... Eskiler...

Yunus- Hayır! Eskisi, yenisi yok bu davanın. İnsan var. İnsan varsa, toplum var. Sevgi var. Sevgi varsa Tanrı var. Hepsi bu (Araz, 1991b, s.56).

Yönetmenin aradığını bulduğu anda erdiği mutluluk, içine dolan huzur, Yunus'un aradığını bulduğu an hissettiği huzurla, mutlulukla benzerdir/aynıdır. Bu bakımdan oyunun sonunda yönetmen, 'Yunus dili'yle konuşur ve Yunus Emre'nin dizeleriyle 'bulma'nın kendisinde yarattığı duygu durumunu anlatır. Yönetmen de 'ballar balını bulmuş', anlayış kabiliyeti genişlemiş, evrenin sırrına ermiştir. Yine oyunun sonunda, yönetmenin yaşadığı içsel yolculuk ve bu yolculuk sonunda yaşadığı değişim/dönüşüm; yönetmenden çok önce, çağlar ötesinde 'arama'ya/'arayış'a giren ve 'bulan', yaptığı içsel yolculukla değişimi/dönüşümü deneyimleyen Yunus Emre'nin dilinden 'ışık', 'uyanış' ve 'anahtar' metaforlarıyla dile getirilir. Yönetmen aydınlanmış, uyanmış ve evrenin sırlarının kapısını açarak içeri girmiştir artık. Bu bakımdan *Ballar Balını Buldum*'da 'arama'/'arayış' arketipi ile birlikte, hem Yunus Emre hem yönetmen odaklı bir 'dönüşüm' arketipinden de bahsetmek mümkündür.

Rejisör- İnsanın yaşantısında belki bir tek kez gerçekleşen öyle bir yüce saat, bir an var ki... Evrensel gerçeklerin tümü o ânın içine sığar işte. Bana şöyle sunuldu bu an. Anlayan anlasın. Ya da herkes kendi miktarınca anlasın:

Ballar balını buldum

Kovanım yağma olsun. (...)

Yunus- Dostlarım, dostlarım... Görüyorum ki ışık uyanmış, anahtar ilke bulunmuştur. Bu pazarda benim işim bitti demektir (Araz, 1991b, s.60).

Ballar Balını Buldum'da, Yunus Emre merkezli gelişen birinci olay örgüsünün başlangıcı olan ve Yunus Emre'nin varoluşa, insana, yaşama, ölüme, Allah'ın varlığı ve birliğine yönelik sorgulamalarından ibaret birinci sahneden sonra, ikinci sahnede hemen, tiyatro yönetmeni merkezli ikinci olay örgüsüne geçiş yapıldığından Yunus Emre'nin 'arama'/'arayış', 'bulma' ve 'huzura erme' şeklinde gerçekleşen içsel yolculuğunun anlatımı kesintiye uğrar. Yunus'un yolculuğu, dolayısıyla da yaşamından kesitler, daha sonra, tiyatro yönetmeni merkezli ikinci olay örgüsünün içerisinde çeşitli sahneler halinde verilir. Diğer bir ifadeyle, Yunus Emre'nin, çağlar ötesinden gelerek yönetmen ve oyuncularla iletişime geçtiği, kendisini ve hayatını yönetmene ve tiyatro oyuncularına anlattığı sahnelerde fantastik bir düzlemde ve ara sahneler biçiminde Yunus'un yaşamından kesitler de gösterilir. Böylece okur, oyunun birinci sahnesinde yarıda kesilmiş olan, Yunus Emre'nin 'arama'/'arayış' hikâyesinin eksik parçalarını da öğrenir. Bu doğrultuda, zihnini meşgul eden soruların cevabını ararken iyice bunalan, içine düştüğü derin düşüncelerden çıkamayan Yunus Emre'nin Hacı Bektaş Veli'yle görüşmesi (himmet mi istersin-buğday mı istersin pazarlığı) ve Hacı Bektaş Veli'nin yönlendirmesiyle Tapduk Emre dergâhına bağlanması etrafında şekillenen olaylar, onun yaptığı içsel yolculuğun ve 'arama'sının/'arayış'ının 'bulma'yla sonuçlanmasının temsili/görünürdeki öyküsü olarak değerlendirilebilir. Bu çerçevede Yunus Emre'nin köyünden kalkarak kıtlık çeken kendisi ve köylüleri için buğday almak amacıyla Hacı Bektaş Veli dergâhına gitmesi, kendisine buğday yerine getirdiği her alıç tanesi kadar erenler himmetinin önerilmesi, Yunus'un buğdayı tercih etmesi, sonrasında pişmanlık duyup dergâha dönmesi ve erenler himmetini talep etmesi, Hacı Bektaş Veli dergâhında Yunus'a kilidinin artık Tapduk Emre'ye emanet edildiğinin, dolayısıyla da erenler himmetini Tapduk Emre dergâhında bulması gerektiğinin söylenmesi, Yunus'un ayrılıp Tapduk Emre'yi bulması, Tapduk Emre dergâhına bağlanması ve orada bilgisizlikten bilgiye geçerek zihnini meşgul eden sorulara cevap bulması, huzura ermesi şeklindeki olaylar sahneler halinde dikkate sunulur.

Ballar Balını Buldum'da kesitler biçiminde sunulan Yunus Emre'nin yaşam öyküsü; Yunus Emre'nin içsel yolculuğuna, 'arama'sına/'arayış'ına ve 'bulma'sına da göndermeler yapacak biçimde üç devreye ayrılmış biçimde anlatılır: 'Cünun, fünun ve sükûn' dönemleri. İnsan, yaşam, varoluş, ölüm, Allah'ın varlığı ve birliği gibi konularda zihnini meşgul eden, derin düşünceler arasında ona boğuntu veren, onu bunalımlara sevk eden, içten içe derin bir huzursuzluğa iten sorular, sorgulamalar, düşünceler 'arama'/'arayış'ın ve dolayısıyla içsel yolculuğun birinci evresidir ve 'cünun' devresine karşılık gelir. Sonrasında Yunus Emre, Hacı Bektaş Veli'nin yönlendirmesiyle Tapduk Emre dergâhına bağlanır. Tapduk Emre'den erenler himmetini alır, bilgisizlikten bilgiye geçer, kalp gözü açılır, evrenin sırlarına erer, Allah'ın varlığı ve birliğinde 'aşk'ı, 'sevgi'yi bulur. Derin/geniş gönül ve zihin açıklığına erdiği, (aradığını) 'bulma' anlamına gelen bu devre 'fünun' devresidir. Dolayısıyla bu devrede belirleyici öge, 'bilme' ve 'bulma'dır (Ballar balını bulduğu devre). Ürkmez (2008, s.167-168), bu devrenin Yunus'un olgunlaşması anlamına geldiğini, Tapduk Emre'nin dergâhında piştiğini, 'mânâ ehli'nden olduğunu, anlama genişliği kazanarak insan, evren ve Allah arasında derin bağlar kurduğunu, 'dış ben'den sıyrılarak 'iç ben'i, 'ebedi ben'i keşfettiğini, bu keşif ile birlikte "Ballar balını buldum kovanım yağma olsun" diyerek bütün dünya varlığından geçtiğini ifade eder. 'Fünun' döneminde Yunus'un 'aşk'ı bulduğunu, evrenin sırrını çözerek 'aşıklık'la her zerrede Hakk'ı gördüğünü ve artık her yönüyle 'aşk ehli'nden olduğunu vurgular.

Yunus'un huzura ve mutluluğa erdiği devre 'sükûn' devresidir ki bu devrede, Yunus'un 'cünun' devresindeki içsel huzursuzluğu, dalgalanmaları, karmaşası, boğuntusu ve öfkesinin yerini ruhsal ve zihinsel dinginlik almıştır. Tüm evrenin, varoluşuyla katıldığı 'ilahi aşk'a ulaşmış, evrenin sırrının 'aşk/sevgi' olduğunu anlamış, ulaştığı manevi doyumun mutluluğunu yaşamaya başlamıştır. Yunus bu devrede, içsel bir dinginlik yaşarken sessiz kalmamış, 'Yunus dili'yle konuşmuş, 'aşk'ı, 'sevgi'yi anlatmıştır. Nezihe Araz'ın (1961a, s.7) dikkat çektiği gibi, bu devrede Yunus, 'Yunus dili'yle "Aşk gelicek cümle eksikler biter!" dizesindeki düşünceyi evrensel bir mesaja dönüştürmüştür.

Nezihe Araz'ın, *Ballar Balını Buldum* oyunundan çok önce *Dertli Dolap* romanında da Yunus Emre'nin hayatını 'cünun', 'fünun' ve sükûn' şeklinde üç devreye ayırarak anlattığını, kurgusal olarak romanı bu devrelere karşılık gelen üç ana bölümden oluşturduğunu ve Yunus Emre'nin hayatındaki olayları, oyun üzerinden dikkate sunduğumuz şekliyle ayırarak verdiğini söylemek mümkündür. *Dertli Dolap*'ta üç ana bölüm şöyle başlıklandırılmıştır: "Birinci Kısım: Bu Kısım Yunus Emre'nin Cünun Devrini Hikâye Eder" (Araz, 1961b, s.11), "İkinci Kısım: Bu Kısım Yunus Emre'nin Fünun Devrini Hikâye Eder" (s.113) ve "Üçüncü Kısım: Bu Kısım Yunus Emre'nin Sükûn Devrini Hikâye Eder" (s.255).

Ballar Balını Buldum'da hem Yunus Emre'nin hem de yönetmenin 'arama'sı/'arayış'ı ve 'bulma'sı sonucunda yaşadığı değişimi (zihinsel ve ruhsal değişim) yine mitos düzeyinde bir okumayla 'kahramanın dönüşümü' olarak değerlendirmek mümkündür. Campbell (2010), aydınlanmayı elde ettikleri an'ı (s.289) da içeren biçimiyle, yaptıkları yolculukta kahramanların çeşitli dönüşümler yaşadıklarına dikkat çeker (s.345). Dolayısıyla *Ballar Balını Buldum*'da Yunus Emre'nin ve tiyatro yönetmeninin 'arama'/'arayış' ve 'bulma' sürecinde, yaşadıkları aydınlanmaya bağlı olarak dönüşüm geçirdiklerini, oyunun 'dönüşüm' üzerinden de okumasının yapılabileceğini söylemek mümkündür. Ayrıca oyunda, Yunus Emre'nin bilgisizlikten bilgiye geçişinde, 'aydınlanma'sında Tapduk Emre'nin rolü; tiyatro yönetmeninin içine düştüğü açmazdan kurtularak dar kapsamda sahnelemek istediği Ionesco oyununun, geniş kapsamda ise evrenin dilini çözmesi, anlaması yolunda rehberlik eden Yunus Emre'nin işlevi düşünüldüğünde Jung'un (2006, s.182) dikkat çektiği 'yaşlı bilge kişi arketipi'yle karşılaştığımızı da söylemek mümkündür. Jung'un 'yaşlı bilge kişi' şeklinde söz ettiği ve anlatılarda güngörmüşlüğüyle, bilgeliğiyle kahraman(lar)a rehberlik eden, 'yönlendirici, yol gösterici' olarak da adlandırılabilir 'yaşlı bilge kişi arketipi'ne modern anlatılarda da sıkça rastlamak mümkündür (Güneş, 2015, s.70).

Sonuç

Nezihe Araz'ın Yunus Emre'yi konu edinen *Ballar Balını Buldum* (1991) adlı oyununa yönelik mitos düzeyinde bir okuma yapıldığında, oyunun 'arama/arayış arketipi' üzerine kurulduğunu, birbirine koşut iki olay örgüsünde kahramanların (Yunus Emre ile tiyatro yönetmeni) 'arama'/'arayış' ve (aradığını) 'bulma' etrafında şekillenen bir devingenlik içerisinde 'dönüşüm' geçirdiklerini ve bunalımlarından, açmazlarından kurtularak huzura/mutluluğa erdiklerini söylemek mümkündür. Her iki kahramanın da 'arama'sı/'arayış'ı ve 'bulma'sı 'Yunus dili'yle oyuna ad olarak verilen 'Ballar Balını Buldum'da temsil edilen bir içsel yolculuk olarak gerçekleşmektedir. Dolayısıyla modern edebiyat, sanat ve tiyatro eserlerine arketipsel eleştiri düzleminde yaklaşmak ve mitos düzeyinde okumalar yapmak modern eserlerden geriye doğru tarihin en eski dönemlerine kadar giden çizgisellikte arketipsel benzerlikleri/aynılıkları ortaya koymak bakımından önemlidir. Nezihe Araz'ın *Ballar Balını Buldum* adlı oyunu başta 'arama/arayış arketipi' üzerinden olmak üzere çeşitli öğeleri ('dönüşüm' ve 'yaşlı bilge kişi' arketipi gibi) itibarıyla dar kapsamda Türk geleneksel anlatılarıyla geniş kapsamda ise dünya edebiyatlarındaki anlatılarla olan benzerlikleri/aynılıkları ile ele alındığında, tüm modern metinlere arketipsel eleştiriyle yaklaşmak bakımından örnek ve zengin bir içerik sunmaktadır.

Kaynakça

- Araz, N. (1961a). Dertli dolap nasıl yazıldı?. *Dertli dolap: Yunus Emre'nin hayat hikâyesi* (s. 5-8) içinde. İstanbul: Fatiş Yayınevi.
- Araz, N. (1961b). *Dertli dolap: Yunus Emre'nin hayat hikâyesi*. İstanbul: Fatiş Yayınevi.
- Araz, N. (1991a). Ballar balını bulan şair. *Yunus Emre ile ilgili makalelerden seçmeler* (s.26-30) içinde. (Haz. H. Özbay-M. Tatçı), Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Araz, N. (1991b). *Ballar balını buldum*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bennet, E. A. (2006). *Jung aslında ne dedi?*. (Çev. I. Çobanlı), İstanbul: Say Yayınları.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. (Çev. S. Gürses), İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Duran, H. ve Gümüšoğlu, D. (Haz.) (2010). *Hünkâr Hacı Bektaş Velî velayetnamesi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Merkezi Yayınları.
- Emre, İ. (2005). *Edebiyat ve psikoloji*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Eyüboğlu, S. (1985). *Yunus Emre*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Fordham, F. (1983). *Jung psikolojisinin ana hatları*. (Çev. A. Yalçın), İstanbul: Say Yayınları.
- Gölpınarlı, A. (1975). *Yunus Emre: hayatı, sanatı, şiirleri*. İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Güneş, M. (2015). Arayıştan yeniden doğuşa arketipsel eleştiri bağlamında Matmazel Noraliya'nın Koltuğu romanı. *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*, 14(Temmuz-Aralık), 57-80. Erişim adresi: <http://www.ytearastirmalari.com/Makaleler/f9dc5b96-24d7-41ac-9498-c8acc6c7961.pdf>
- Güzel, C. (2014). Monomit teorisi bağlamında Bayan Toolay Destanı. *TÜBAR: Türklük Bilimi Araştırmaları*, 36(Güz), 191-206. doi: <https://doi.org/10.17133/tba.45710>
- Işık, İ. (2006). Nezihe Araz. *Türkiye edebiyatçıları ve kültür adamları ansiklopedisi*, 1. cilt. (s.325-327) içinde. Ankara: Elvan Yayınları.
- Jacobi, J. (2002). *C. G. Jung psikolojisi*. (Çev. M. Arap), İstanbul: İlhan Yayınları.
- Jung, C. G. (1998). *Analitik psikolojinin temel ilkeleri (konferanslar)*. (Çev. K. Şipal), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik psikoloji*. (Çev. E. Gürol), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Moran, B. (1998). *Türk romanına eleştirel bir bakış 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Moran, B. (2001). *Türk romanına eleştirel bir bakış 2*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Moran, B. (2002). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sarıçiçek, M. (2020). *Modern kahramanın mitolojik yolculuğu*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Stevens, A. (2002). *Archetype revisited: an updated natural history of the self*. London: Brunner-Routledge.
- Tan, N. (2009). Yitirdiklerimiz: oyun yazarı, şair, araştırmacı, gazeteci ve yayımcı Nezihe Araz. *Türk Dili*, XCVII (694), 551-554. Erişim adresi: <https://www.tdk.gov.tr/dosyalar/TDD/2009s694/2009s69415TAN.pdf>
- Tatçı, M. (1990). *Yunus Emre divanı II: tenkitli metin*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ürkmez, M. (2008). Büyük Türk mutasavvıfı Yunus Emre. *Türk-İslam Medeniyeti Akademik Araştırmalar Dergisi*, 6(Yaz), 161-181.

Extended Abstract

Purpose

Nezihe Araz's (1922-2009) work titled *Ballar Balını Buldum* (1991) is a play about Yunus Emre. The play consists of two parallel plots. The first plot is shaped around scenes from the life of Yunus Emre. The second plot is shaped through the events of a theater director trying to stage a play by Ionesco. With the arrival of Yunus Emre from the 13th century to the 20th century, crossing the ages, two plots intersect. Yunus Emre comes to the theater building and gets involved in the director's life. In fact, both Yunus Emre's and the theater director's stories are about 'seeking' and 'finding'. Yunus Emre seeks the answers of questions that occupy his mind, such as the existence, man, universe, death, and the unity and existence of Allah. He finds what he is looking for in Tapduk Emre's dervish lodge. By translation from ignorance to knowledge, he solves the secrets of life and attains peace. Under the guidance of Yunus Emre, the director deciphers the language of the play he wants to stage, and begins to understand the play. Meanwhile, his perspective on life expands. Thus, the director finds what he is looking for at the point where he falls into a dead end and attains peace. Therefore, when the play called *Ballar Balını Buldum* is handled with a reading on mythical level, the 'archetype of seeking' is encountered. The play is shaped by the activities of the heroes, based on the 'archetype of seeking'.

The main purpose of this study is to examine the play called *Ballar Balını Buldum* in the context of archetypal criticism and to reveal the reflections of the 'archetype of seeking' on the play.

Design and Methodology

This article has emerged in a conceptual and theoretical framework. In the study, Nezihe Araz's play called *Ballar Balını Buldum* is examined in the context of archetypal criticism with the method of document analysis. Archetypal criticism is based on the concept of 'archetype' that Jung introduced in the field of analytical psychology and the theoretical content he developed around this concept. In *Ballar Balını Buldum*, the 'archetype of seeking' is the main element that structures the text. In this respect, in this study, firstly, the concepts of 'archetype' and 'archetype of seeking' is emphasized, then the reflections of 'archetype of seeking' on the play called *Ballar Balını Buldum* is discussed in the context of archetypal criticism.

Findings

Ballar Balını Buldum (1991) narrating Yunus Emre is one of the plays of Nezihe Araz (1922-2009), who came to the fore with her identity as a researcher, writer and poet in the Turkish literature of the Republican period. This play included in the repertoire of the Turkish State Theaters and was staged. Her works in the genre of biography-examination, such as *Anadolu Erenleri* (1955), *Anadolu'nun Kadın Erenleri* (1956), *Anadolu Evliyalari* (1958), *Peygamberin Köyünde* (1959), *Hız Muhammed'in Torunları* (1960), *Peygamberler Peygamberi Hz. Muhammed* (1960), *Dertli Dolap-Yunus Emre'nin Hayat Hikâyesi* (1961), *Mevlânâ'nın Romani-Aşk Peygamberi Mevlânâ* (1962, 1985), *28 Peygamber* (1963), *Çocuk ve İslam* (1968), *Gelin Canlar Bir Olalım-Türk Anadolu'nun Oluşumu* (1978), show Araz's interest in religious-mystical issues. Araz's play *Ballar Balını Buldum* is a work that focuses on Yunus Emre, one of the important figures of the Anatolian enlightenment and Turkish intellectual world. It's possible to say that *Ballar Balını Buldum* is based on the 'archetype of seeking', and in two parallel plots, the protagonists (Yunus Emre and the theater director) undergo a transformation in a dynamism shaped around 'seeking' and 'finding'. In the play, the inner journey of the heroes that takes place in the form of 'seeking' and 'finding' is represented with the name of 'Ballar Balını Buldum', which is the name of Yunus Emre's one of the verges. Also Yunus Emre and the theatre director have reached happiness by getting rid of their depressions and deadlocks at the end of their inner journeys. In this respect, it is important to approach modern literature, art and theater works in the context of archetypal criticism and to examine archetypes in terms of revealing archetypal similarities/sameness in linearity from modern works to the oldest texts of history.

Ballar Balını Buldum exhibits an exemplary and rich content in terms of its various elements (such as the archetype of 'transformation' and 'old wise person'), especially the 'archetype of seeking' for approaching with archetypal criticism to all modern texts.

Research Limitations

This study is limited to Nezihe Araz's play titled *Ballar Balını Buldum*. The study is based on the concepts of 'archetype', 'archetype of seeking' and 'archetypal criticism' in a conceptual and theoretical framework. In this study, *Ballar Balını Buldum* is examined in the context of 'archetypal criticism' and in the play, it has been tried to reveal how the 'archetype of seeking' structures the text.

Implications

Depending on the results of the study, we can list the recommendations as follows:

-Expanding the studies on Yunus Emre with analysis on modern Turkish literature products is important in terms of determining Yunus Emre's place in Turkish cultural life. In this respect, Nezihe Araz's play called *Ballar Balını Buldum* should also be considered in the context of works related to Yunus Emre.

- How Yunus Emre's life story is reflected in literary works has been discussed in many studies. The number of such scientific studies should be increased. Thus, it will be possible to determine how cultural dynamics and important figures take place in modern literature, art and theater works.
- The handling of modern literature, art and theater works in the context of 'archetypal criticism' is important in terms of revealing the appearances of various 'archetypes' in modern works. In this respect, archetypal criticism should be used in analyses of modern works. Thus, the characteristics of 'archetypes' from the oldest texts to the present will be revealed.
- The 'seeking of something', which appears in many texts from the oldest texts to the present, is an 'archetype' that can be examined in many other modern works. In this respect, the 'archetype of seeking', which is a natural part of the external or internal journeys of the heroes, can also be considered in terms of intertextual relations.

Originality/Value

It is thought that this study will be contribute to the literature in terms of exemplifying the similarities of a text from modern periods with texts from Turkish and world literature in the context of archetypal criticism.

Araştırmacı Katkısı: Ahmet DEMİR (%100).