

Güngör Dilmen'in Oyunlarında “Mitolojik, Tarihsel ve Fantastik Olan”ın Kullanımı

The Historical, The Mythological and The Fantastic In Güngör Dilmen's Plays

Fatma Keçeli*

ÖZET

Mitoloji ve tarihe dayanarak çağının eleştirisini yapmaya çalışan yazarlardan biri olan Güngör Dilmen, kırk yıllık sanat yaşamının içine yirmi altı oyun, iki manzum masal, iki de senaryo sığdıran oldukça üretken bir yazardır. Onun 1960'larda başlayan ve halen sürmekte olan tiyatro serüveni yalnızca yazarlıkla sınırlı değildir; ışıkçılık, dramaturgluk ve yönetmenlik de yapmıştır. Tiyatronun anlatım olanaklarını bu kadar iyi kullanması, sözel, görsel ve işitsel olan arasında kurduğu sağlam denge, birbirini tamamlayan farklı alanlardaki zengin deneyimleri ile açıklanabilir. Bu çalışmada, Dilmen'in "tarihsel, mitolojik ve fantastik olan"a nasıl yaklaştığı ve malzemesini biçimlerken kullandığı kurgulama teknikleri ile oyun dili üzerinde durulup, yazarlık üslubu tanımlanmaya çalışılmıştır.

ABSTRACT

Güngör Dilmen, a writer, who forms his critique of the era based on mythology and history, has written twenty-six plays, two tales written in nursery rhyme, two scenarios in forty years of his art life. His theatre adventure which has been considerably active since 1960s is not only limited to writing, but also involved in lighting design, dramaturgy and directing. He skillfully both uses the possibilities of theatrical way of telling, and the proper balance in between the aural-visual-verbal which can be explained as a result of his experience in different parts of theatre, completing each other. This study attempts to emphasize how and from which aspects Dilmen evaluates the historical, mythological and fantastic material, his fiction techniques while forming this material, and his theatre language, via which Dilmen's writing style is defined.

Tiyatro sanatı, Antik Yunan'dan beri tarihten ve mitolojiden aldığı konuları işlemeye eğilim göstermiştir. Tarihsel ve mitolojik kaynaklı oyunların konu olarak, yeniliği ve şaşırtıcılığı söz konusu değildir. Bu yüzden yazar, yaratıcılığını, bilinen bir olayın dramatik anlamını değerlendirmede ve oyunu biçimlemede gösterir.

1960'lı yıllardan itibaren pek çok oyun yazarımız mitoslardan ve tarihten yararlanma eğilimi göstermiştir. Bu yazarlar içinde Güngör Dilmen, tarihsel ve mitolojik olayların dramatik anlamını açığa çıkarabilmede ve malzemesini özgünce yeniden biçimlemede gösterdiği ustalıklarla bu konudaki yetkinliğini kanıtlamıştır.

* Araştırma Görevlisi; Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yönetimi Bölümü

Güngör Dilmen, tarihten ve mitostan, geçmişi ve bugünü değerlendirmek, bilinen olayların ardında yatan asıl gerçekleri sorgulamak adına yararlanmışır. Bunu yaparken de tarihsel ve mitolojik kimlikleri, geçmişin taşlaşmış görüntüsünden kurtarmış; çelişkilerini, zaafalarını, tutkularını, mutluluklarını, özlemlerini sivriltilip onları kanlı canlı, duyan, düşünen gerçek birer dram kişisi olarak çıkarmayı başarmıştır karşımıza.

Yazar, mitolojik ve tarihsel oyunlara bakışını oyun kişileri ağızından da dillendirir:

OYNATICI:(...) Gerçi hep geçmişten söyler ama bugünleri yansıtır perdemiz.¹
İNSAN BİLİMCİ:(...) Söylenceler, çağlar boyunca insan deneyiminin damıtılmış biçimleridir. Masal tadı verseler de çoğu kez gerçekten daha gerçekçidirler. Ancak simge diliyle konuşurlar, açmak gerek.²

Araştırmacılar, yazarların tarihsel ve mitolojik malzeme kullanma nedenlerini, genellikle sansürcü ve baskıcı yönetimlerin getirdiği kısıtlamalara karşı, anlatılamayan gerçekleri dolaylı yoldan dile getirme çabası olarak değerlendirirler. Güngör Dilmen ise özellikle Midas ve diğer Frig mitoslarını seçmesinin ana nedenini *Anadolu kültürüne sahip çıkmak* olarak açıklar.

(...) Gerçek bir ulusun toprağına derinlemesine sahip çıkması gerekir, yalnız doğal kaynaklarıyla değil, geçmiş kültür değerleriyle de. Biz yüz elli yıldır bu toprağın kültür hazinelerinin ‘Bize yabancı, bizim değil’ diye yağmalanmasına göz yummuşuz. Bize yabancı olan ne? Yadsıdığımız ne? Hiç mi yakınlaşamayız bizden önce bu topraklarda yaşamış insanlara? Sabahattin Eyuboğlu şöyle diyor *Mavi ve Kara* adlı kitabında ‘Biz bu toprakları yoğurmuşuz, bu topraklar da bizi. Onun için en eskiden en yeniye ne varsa yurdumuzda öz malımızdır bizim. Halkımızın tarihi Anadolu’nun tarihidir.’³

Mitolojiden yararlanma –bir tür soyutlama olduğu için- olaylara uzak açı kazandırır. Çünkü seyirci günlük yaşam içinde karşılaşabileceği, doğrudan özdeşim kurabileceği karakterler göremez sahne üstünde. (Tarihsel dramlar ise gerçekle doğrudan ilişkisi yüzünden uzak açığı sağlamakta zorlanır) Bu uzaklık seyirciye, durumlara, olaylara, karakterlere eleştirel yaklaşabilme, mitolojik olaylar ile bugünün olayları arasında ilişkiler kurabilme gücünü sağlar. Böylece mitoloji yazarın dünya görüşünü iletmesinde bir araç olur. Güngör Dilmen’in dünya görüşü ise: “mitlerin yıkılmasını öngörür.”⁴

Midas’ın Kulakları’nda Midas, tanrılarla boy ölçüşürken, *Midas’ın Altınları*’nda dünyadaki değerli olan her şeye sahip olmak ister, *Midas’ın Kördüğümü*’nde ise dünyanın sırrına ermek... Tüm

¹ Güngör Dilmen, *Midas’ın Kulakları*, (İstanbul :Mitos Boyut Yayınları, 1993), s.70.

² Güngör Dilmen, *Günümüzden Portreler*, (Basılmamış Oyun), s.4.

³ Aktaran: Sevda Şener, “*Güngör Dilmen’in Midas Üçlemesi*”, Ulusal Kültür, Kültür Bakanlığı, Ankara, Temmuz 1978, s.86.

⁴ *a.g.e.*, s.89.

bu tutkuların kökeninde tanrısal olana ulaşma, mutlak iktidarı elde etme, başka bir deyişle “mitleşme” arzusu yatar. Bu arzu bir türlü gerçekleşmez ve her üç oyunda da Midas’ın sonunu hazırlar.

Yazar, mitlerin yıkılması konusundaki görüşünü üçlemedeki karakterlerin diyalektik gelişimi ile de vurgular. Üçlemenin sonunda tanrılar ve krallar değer kaybederken halk güçlenir.

Bu üçleme ile yazar, toplumların binlerce yıllık gelişimini özetlemiştir; halklar güçlendikçe tanrılar yok olmaktadır. Yazar üçlemeyi halkın yaratma, değiştirme, dönüştürme gücüne olan inançla noktalamıştır.

Akad’ın Yayı’nda Akad’ın benimsediği hak, adalet ve kardeşlik ülküsü, dünyayı unutmuş tanrılara, tıpkı Prometheus’unki gibi bir başkaldırıdır. Akad, tanrıları yayıyla yok ederken, insanların mistik varlıklardan medet ummamaları gerektiğini göstermeye çalışmıştır. Akad bu eylemiyle, insanların, belki daha yalnız ama daha cesur, daha bilinçli ve daha özgür olabileceği; kendi yazgısını kendilerinin belirleyebileceği ve sorumluluklarını kendi başlarına taşıyabilecekleri bir çağın başlatıcısı olmuştur.

“Akad’ın yayı” insanların ele geçirdiği evrensel gücü de temsil etmektedir. İnsan aklı bu kurtuluşu yaşadıkdan sonra ne yapacak, özgür iradesini hangi yönde kullanacaktır? Elde ettiği bu güç, onu kullanana göre değişebilir; insanlığın aleyhinde, onu nereye sürükleyebileceği belli olmayan silahlar üretebilir ya da insanlığın yararına kullanabilir. Ve bu da, insan aklının ve onun yarattığı bilimin en büyük ikilemidir. Bu ikilem yalnız Akad için değil, Nobel ve Oppenheimer için de aynı noktadadır. Ancak Akad’ı onlardan ayıran, daha sağduyulu ve öngörülü davranarak silahını başka ellere bırakmamasıdır. Akad, elindeki gücün insanlığa karşı bir silah olarak kullanılmasına izin vermez. Bu davranışı ona ölümü getirirken, aynı zamanda da ölümü yeni bir çağın başlangıcını haber verir. Bu çağ, insanın yaşamla, kendi başına, tanrısız, yalnızca kendi iradesiyle başa çıkması gereken, Akad’ın öncüsü olduğu bir çağdır..

Ak Tanrılar’da Montezuma, körü körüne inandığı bir söylene yüzünden, kapılarını yabancı istilacılara açarak Aztek imparatorluğunun yıkımına neden olur. Yazar, *Ak Tanrılar*’da –bir kez daha– tanrılar dünyasını alaşağı etmeye, fizikötesi güçlere olan inancı sarsmaya, öte-dünya ile kurulan metafizik ilişkilerdeki arazi vurgulamaya çalışmıştır. Mimarlıkta, yontuda, altın işlemeciliğinde çok yüksek düzeylere erişen Aztekler’in trajedisi mistisizmden bilimsel düşünceye geçememiş olmalarından kaynaklanır.

Deli Dumrul’da sahneye ilkin kızıl bir ışık olarak düşen Azrail, ardından hep insan kılığında görünür. Ölümü simgeleyen ilahi bir varlığın insan olarak karşımıza çıkması, “yazgı”nın insanın kendi elinde olduğuna dair bir göstergedir. Fizikötesi varlıklar sandıklarımız, bize çok yakın, bizim aramızdan, kendi içimizden varlıklardır aslında... Hayatımızın niteliğini ve niceliğini onlar değil, kendi seçimlerimiz –irademiz- belirler.

Yazar, *Kurban*'da da şeriat ya da ataerkil düzenin erkeğe tanıdığı çok eşlilik ayrıcalığından yola çıkarak, o düzenin adaletsizliğini, iki yüzlülüğünü serimlemeye, böylesi bir düzenin yıkılması gerekliliğine olan inancı vurgulamaktadır. Oyun içinde de anlatılan Hazreti İbrahim'in oğlunu kurban etme masalına, Murat'ın müdahalesi ile, bir çocuk gözünden tanrıya eleştirel açıdan yaklaşmıştır. Bu sorgulamayı bir çocuğun, yani inançların henüz körleştirmedeği, dogmatizmden uzak bir bilincin yapıyor olması önemlidir.

MAHMUT: Bir gün Tanrı, “Ya İbrahim, seni bir sadık kulum olarak bilirim, Seni sevdiğim için de bu oğulu sana verdim ihtiyar yaşında, Ama şimdi sen beni ne kadar sevdiğini göstermek için İsmail'i kurban et bana” demiş.
MURAT: Hem vermiş, hem geri istiyor Tanrı insanlarla öyle konuşur mu baba?¹

Şan, Şeref, Ün = Amfitrion oyununda insan, içgüdüsel davranan tanrıların karşısında zaaflarını, güdüsel tepkilerini bilinciyle dizginlemeye çalışan bir varlık olarak çıkar karşımıza. İlkel güdüsel davranış –şehvet düşkünü Zeus gibi- tanrılara özgüdür. Yazar bir tersinleme ile –iktidar hırsına yenik düşen Amfitrion'un durumu gibi- içgüdüsel davranışın insanı “tanrılaştırdığını” başka bir deyişle “alçalttığını” vurgular. Hermes'in dile getirdiği “erdem insanı tanrılardan ayıran en önemli niteliktir.”²

Amfitrion oyununda tanrılar yeryüzünü teleskopla gözler. Seyirci de onların merceğinden görür dünyayı. Tıpkı *Troya İçinde Vurdular Beni* oyunun da savaşın tanrıların ağzından dile gelmesi, seyircinin tanrıların anlattığı kadarıyla savaşa tanık ve taraf olması gibi... Uzağı yakın eden bu alet, insanın eline geçtiği zaman göğe doğru yönelecek ve göksel yaratıkların, doğaüstü güçlerin varlıklarını sorgulayacaktır. Bilimi temsil eden “teleskop” tanrısal düzenin varlığını sarsacak olan en büyük tehlikedir. Yazar, bilimle, felsefeyle beslenen insan iradesinin tanrısal düzen için nasıl bir tehdit oluşturduğunu Zeus'un ağzından dile getirir.

ZEUS: Bu kadar dikizlediğin yeter! Ne hoş oyuncak değil mi? Oğlum Hefaistos'un buluşu. Bin yıllar sonra insanlar icat ettiklerini söyleyecekler ve göğün derinliklerine yöneltince bu uzay-gözünü korkarım bizi göremeyecekler.
HERMES: Tanrılar o günleri bize göstermesin.
ZEUS: O tanrılar ki bizleriz, şu günkü işimize bakalım.³

Yazar oyunu “deux ex machina” ile sonlandırır. Ama bu kez makinadan tanrı değil, bir felsefeci (Iaonna Kuçuradi) iner. Bugün artık çözüme –doğa üstü güçlerin yardımıyla değil- felsefeyle, bilgiyle, şüphe etmekle ve soru sormakla ulaşılabacaktır.

¹ Güngör Dilmen, *Kurban*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1996, s.10.

² Güngör Dilmen, *Amfitrion*, Toplu Oyunlar 5, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2000, s.80.

³ G.Dilmen, *a.g.e.*, s.82.

Yazar oyunlarıyla, yalnızca göksel varlıkların değil, onların yeryüzündeki temsilcileri sayılan; kralların, kraliçelerin, bazen din adamlarının, bazen de halkını sömüren, buldukları konumdan çıkar elde etmeye çalışan yöneticilerin iktidarını da alaşağı etmeye çalışır. Ki bunlar genellikle kişisel tutkularına, toplumsal kılıf uyduran, halkını ya da başka halkları sömüren, uydurma nedenlerle savaş ilan eden, zenginliklerine zenginlik katan yöneticilerdir.

Midas'ın Altınları'nda Midas, altın tutkusunu özgürce yaşayabilmek için, bu tutkuyu halkının gözünde meşrulaştırması gerektiğinin farkındadır:

MİDAS: Altın altın... Kişisel tutkuma toplumsal bir giysi giydirebilirim. Çığırkanlar salın ülkenin dört yanına, Midas altın dağıtıyor Gordium sokaklarında ¹

Toplar ve Paşalar'da, iç düşmanları bozguna uğratmak için yapılan top üzerine gelişen konuşmalar, politikacıların, yöneticilerin savaşa ve barışa yaklaşımlarını göstermesi açısından aydınlatıcıdır.

XVII. URBAN: Bunlar kellesele güller

ŞİLİNDİR ŞAPKALI: Böylece, bir düşünce savaşı verdiğimizde de inandırabiliriz dünyayı.

PAŞA: Bu top yayığa benzemiyor mu?

ŞİLİNDİR ŞAPKALI: İsbet buyurdunuz. Barış zamanlarında yayık olarak kullanabiliriz bu topu. Böylece de barışçıl amaçlara yönelik olduğunu kanıtlamış oluruz. ²

Şan, Şeref, Ün = Amfitrion'da Zeus, Amfitrion kılığına girerek karısı Alkmene'yi baştan çıkarır.

ZEUS: Ben sırf sevişmek için sevişmedim Alkmene'yle benden doğuracağı çocuk söylencelik bir kahraman olacak

HERMES: Azgın şehvetine soylu bir kılıf buldun yine ³

Yine aynı oyunda Amfitrion Teleboi'ye "kalıcı bir barış getirmek amacıyla" savaş açar. İnsanlık tarihi, görünürde kalıcı bir barış getirmek adına yapılan vahşice savaşlardan, büyük küçük fetih öykülerinden ibaret değil midir zaten?

ARİSTOTELES: Fetih ruhunu yüce bir ülkü, bir megali idea ile alaştırdın mı, tarih insanoğlunun çektiği acılara bir sünger çeker. Trajik olan şu ki, insanoğlu her kuşkulu işi etiğine uydurabiliyor. ⁴

¹ Güngör Dilmen, *Midas'ın Altınları*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s.139.

² Güngör Dilmen, *Toplar ve Paşalar*, Toplu Oyunları 3, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.73.

³ Dilmen, *Amfitrion, Ön.ver.*, s.133.

⁴ G.Dilmen, *a.g.e.*, s.10.

Troya İçinde Vurdular Beni, oyunuyla yazar, savaşların görünür ve gerçek nedenleri ve sonuçları üzerine bir tartışma açmıştır; genellikle önce savaşmaya, işgal etmeye karar verilir, sonra da “kişisel sorunlar ulusal sorunlara dönüştürülerek”¹ diplomasi dilinde “casus belli” yani bir savaş nedeni bulunur. Bu nedeni uyduranlar sonunda savaş zengini olur çıkarlar, kayba uğrayanlarsa her zaman, ülkesinin bütünlüğünü savunduğuna inandırılan halklar olur.

Savaş karşıtı bir oyun olan *Troya İçinde Vurdular Beni* de savaş kararı barbut oyunu sırasında alınır. Yazarın bu seçimi çift anlamlı bir gönderme içerir. İlki, savaş, sonunda kimin kaybedip, kimin ne kazanacağını belli olmadığı bir kumardır. İkincisi savaş, ucu kendilerine dokunmayanlara bir oyun gibi gelir, zevkle izlenir. Kimileri de bu oyundan epey bir menfaat elde eder.

Yazar yöneticilerin haris tutumunun halka nasıl fatura edildiğini bir kez de *Bağdat Hatun*'un ağzından dile getirir.

BAĞDAT: (...) İktidar en kestirmeden kargaşada el değiştirir.

ARPA: Savaşın bize ne getireceği belli olmaz.

BAĞDAT: Savaş bize ışık getirecektir. Barış durağandır, düşmanımızdır

(...)

BAĞDAT: Köylü toprakla haşır neşir İşçi işliğinde uğraşır, Asker çelikle döğüşür,
Hükümdar altınla ıştır²

Ben Anadolu'da Nasreddin Hoca'nın karısıyla söyleşen Timur ne kadar iyi ifade eder; barış getirme bahanesiyle yapılan vahşice saldırıları.

TİMUR: Anadolu yengen. Buradan şimdi Çine gidip Çini Çinliler'den mi kurtarsam, yoksa Bizans'a gidip Bizans'ı Bizanslılar'dan mı arısam.³

Savaş açanların, sömürenlerin kendilerini savunacak her zaman “insancıl” bir gerekçeleri vardır.

Aztek imparatorluğunu ortadan kaldıran İspanyollar;

DÍAZ: Hayır arkadaşlar, biz buraya soygunculuğa gelmedik bizden geri kalmış bir ülkeyi kaldırmaya geldik bildiklerimizi onlara öğreteceğiz⁴

Yerlileri kendine benzetmeye çalışan misyoner;

MİSYONER: Size İsa'nın ışığını getiriyorum Size uygarlık getiriyorum.⁵

Çinliler'i afyona alıştıran Yabancı Şeytanlar Kraliçesi de şöyle der;

¹ Güngör Dilmen, *Troya İçinde Vurdular Beni*, Toplu Oyunları 5, Mitos Boyut Yay., İst., 2000, s.150.

² Güngör Dilmen, *Bağdat Hatunu*, Toplu Oyunları 2, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.173.

³ Güngör Dilmen, *Ben Anadolu*, (Basılmamış Oyun), s.30.

⁴ Güngör Dilmen, *Ak Tanrılar*, Yankı Yayınları, İstanbul, 1976, s.86.

⁵ Güngör Dilmen, *Misyoner*, Toplu Oyunları 3, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.81.

KRALİÇE: Şunda bir kötülük düşünenlere lanet olsun¹

İstilacı ve sömürgeci beyazların, ilkel saydıkları yerlilere karşı benimsedikleri tarihsel tutumu özetler Güngör Dilmen, *Ak Tanrılar* ve *Misyoner* oyunları. Bir beyaz adam gelir, onlara İsa'nın ışığını getirdiğini söyler. Oysa onların ışıkları vardır ve kendilerini uygar sananların yapay ışık kaynaklarına ihtiyaçları yoktur... Güneş yollarını aydınlatır ve ısıtır yüreklerini... Yerliler ne doğadan ne de kendilerinden kopmuşlardır. Dolayısıyla “uygar” insanlar gibi bir araca ihtiyaç duymazlar benlikleriyle ilişkiye geçmek için. Ne bir dine, ne bir ideolojiye... Onlar parçalanmamış, yabancılaşmamışlardır. Kapitalist üretim ilişkisinin getirdiği; emeğinden, ürününden dolayısıyla yaşamdan ve kendinden kopuş söz konusu değildir onlar için... Ama bir gün beyaz bir adam gelir ve onlara uygarlık getirdiğini söyler; insanları değiştirmeye ve kendine benzetmeye çalışır, en kötüsü de kardeşi kardeşe kırdırır.

KIZILDERİLİLER:Tüm zulümleriyle geldiler uygarlık tanrıları² (...) Geldiler kahretmek için acılar acısı, bu ihanet çemberine kardeş oymaklar da katıldı soluk benizli yabancı kızilderiliyi kızilderiliye kırdırdı.³ (...)

DÜŞENKARTAL:Bilmediğimiz, işitmediğimiz sayrılıklar –adlarını yeni öğreniyoruz-beloğukluğu, frengi kasıp kavuruyor ülkeyi. Bu salgınlar da mı bize gerçek kimliğini Göstermiyor uygarlık tanrılarının?⁴

Güngör Dilmen savaş karşıtı, anti-sömürgeci dünya görüşünü mitolojik oyunlarla başlayarak, fantastik ve tarihsel oyunlarla savunmayı sürdürmüştür.

ABDÜLHAMİT: Şu tersane konferansı hakkında düşünceleriniz?

MİTHAT PAŞA: Tarihimizde benzeri görülmemiş bir aşağılama: Avrupa devletlerinin dışişleri bakanları, büyükelçileri başkentimizde toplanıyorlar, bizim hakkımızda kararlar almak için.

ABDÜLHAMİT: Bir ülkenin içişlerine karışmanın daha çarpıcı bir örneği görülmüş müdür? Minare hırsızlarının hazırladığı kılıf ne?

MİTHAT PAŞA: Sözde Hıristiyanların haklarını korumak. Gerçek niyetleri ise ülkemizi kendilerine göre en güzel biçimde parçalamak⁵ (...)

İNGİLİZ SÖZCÜSÜ: Savaş için uygun bir neden bulunur önce

BULGAR SÖZCÜSÜ: Türkler Trakyadaki hristiyan halka özellikle Bulgar azınlıklarına karşı girişilen vahşete son versinler.

İNGİLİZ SÖZCÜSÜ: Aslında vahşeti yapan Bulgar çeteleri. Türk yönetimi bu suçlamalara cevap veremiyor. Çünkü kendi de bilmiyor gerçeği. Başın ayaktan haberi olmadığı bir gövde artık imparatorluk.⁶

¹ Güngör Dilmen, *Afyon Savaşı*, Toplu Oyunları 3, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.92.

² Güngör Dilmen, *Ak Tanrılar, Ön.ver.*, s.137.

³ .a.g.e., s.138.

⁴ G.Dilmen, .a.g.e., s.94.

⁵ Güngör Dilmen, *Devlet ve İnsan*, Cem Yayınevi, İstanbul, 1990, s.135.

⁶ Güngör Dilmen, *İttihat ve Terakki*, (Yayımlanmamış Oyun), II. Bölüm, s.5.

Yazar sömürgecilerin başarısını, sömürülen ülkenin yönetsel zaaflarına, yetkin olmayan kişilerin başta olmasına ve özellikle kendi ülkesinin gücüne inanmayan yöneticilerin yetersizlik duygularıyla, yabancılarla girdiği işbirliğine bağlar.

MEHMET NADİR: Ortalıkta Türk devleti adına güvenilir bir varlık kalmamıştı. Hükümeti temsil eden kişiler kendi başlarının derdine düşmüştü. Namusumuz, malımız ayaklar altında kalacaktı. Benim gibi düşünenler bir araya geldik, durumu ölçtük biçtik, selameti İtalyanlar'ın işgalinde bulduk.¹ (...)

DÜŞENKARTAL: Siz Sırtlanbeyi bütün Meksika'nın maden ocaklarını işletiyorsunuz yabancılar adına

PARSBEYİ: Ben bu hizmetimle gurur duyuyorum, altın üretimi arttı. Yabancılar daha iyi değerlendiriyorlar doğal kaynaklarımızı. Onların yardımıyla ülkeyi kalkındırıyoruz.²

16.yy'da başlayan sömürgecilik anlayışı, bugün yöntem ve araçlarını değiştirerek varlığını sürdürmektedir hala. Yeni sömürgecilik modelinin karakteristik özelliği; toprak zaptından kaçınması, özerkliği hatta siyasi bağımsızlığı tanınması, yalnızca ülkeleri Pazar ve hammadde deposu olarak kullanarak ekonomik üstünlüğü ele geçirmeye çalışmasıdır. Yani sömürgecilik –Parsbeyi'nin Kortezi'le yaptığı işbirliğiyle- yalnızca 500 yıl önce varlığı sonlandırılmış olan Aztek İmparatorluğu için değil, bu gün hala çok uluslu şirketlerin yönetimindeki kapitalist dünyada az gelişmiş ülkeler için de bir tehlikedir.

*Midas'ın Kördüğümü'*nde dış oyunda Profesör, iç oyunda da Midas arkeolojik kazıları daha “uygar” oldukları için yabancıların yapması gerektiğini savunurlar. Bu durum bir tür toplumsal çözülme örneği olarak verilir. Frig ülkesindeki kazıları daha ileri bir toplum olan Asurlular'ın yürütmesi bir anlamda Frigya'nın çözülmesinin, Kimmer istilasının da habercisi gibidir. Ülkemizdeki bir çok arkeolojik kazının hala yabancılar tarafından yapılıyor olması bu anlamda düşündürücüdür.

Güngör Dilmen; kendisiyle yapılan söyleşide; Ulusçu olduğunu ve iki şeye bağlı olduğunu söylemiştir: “Toprak” ve “Dil”. Ardından da eklemiştir; “tabii ki, ırkçı bir anlamda değil!”

Gerçekten yazarın Anadolu sevgisi milliyetçi, dar sınırlar içinde kalmış bir vatan sevgisi değildir. Ona göre üzerinde yoğurduğu biçimlendirdiği tüm uygarlıkların ortak anası olarak Anadolu, geçmişle bugünü birbirine bağlayan kutsal bir değerdir. Bu nedenle onun teknesinde mayalanmış tüm uygarlıklar kardeştir.

KÜBELE: Bu toprağın çocukları beni Kutsal Dişi, Toprak ana en büyük sevgili bellediler. Türlü diller söyleştiler ayırmadım (...) Birlikte yaşamayı bir öğrenebilseler bütün çocuklarıma yeter cömert memelerim³

¹ Güngör Dilmen, *Hakimiyet-i Milliye Aşevi*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1992, s.31.

² Dilmen, *Ön.ver.*, s.5.

³ Güngör Dilmen, *Midas'ın Kördüğümü*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1993, s.231

Dilmen oyunlarında Anadolu coğrafyasındaki yaşantının devamlılığını, bu topraklar üzerinde birbirlerinin mirasını taşıyan uygarlıkların sürekliliğini, iç içeliğini vurgular ve Anadolu ile simgelenen değerleri yüceltir, onun bütün mirasına sahip çıkmamızın önemine işaret eder.

II.KIZ ÖĞRENCİ: Tüm zenginlikleri, gömüleri, gizleri ve sorunlarıyla, bu topraklara derinlemesine sahip çıkacağız.

III. ÖĞRENCİ: Toprağına sahip çıkamayan uluslar çünkü

KEÇİLER: Baaaa keçi keçi keçileşirler onlar da bizim gibi dağılırlar ıssız ovalara ıssız sürüler gibi.¹

Osmanlı, etnik haritası çok renkli bir imparatorluktu, bu yüzden milliyetçilik; devlet yıkıcılığı demektir. Balkan savaşı yıkımı, Türkçülüğü ateşledi; Turancılık İttihat ve Terakki'nin ideolojisine dönüştü ve ırkçılık ağır bastı. Birinci Dünya Savaşı'nda Enver Paşa bütün Türkleri birleştireyim derken Anadolu'yu bölmeye başladı. Bu süreç Mustafa Kemal'in çağdaş ulusçuluk anlayışı ile engellendi.

(...) İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yeni bir Turancılık akımı Türkiye'yi sardı. Yeni Türkçülük hem Amerikancıydı hem dinci.²

Dilmen, işte böyle bir dönemde patlak vermiş olan 6-7 Eylül olaylarını konu eder *Kuzguncuk Türküsü*'nde. Etnik, dinsel ve kültürel farklılıkların bir zenginlik değil, tehlike olarak algılandığı bir dönem...

6-7 Eylül olaylarının temel amacı, azınlıkların iş alanlarını ele geçirmek, onları göçe zorlayıp mallarına ucuza konmaktır. Nitekim de amaçlanan gerçekleşir; kısa bir zaman içinde ahşap köşkler beton yığına dönüştürülür, bütün yeşil alanlar talan edilir, okullar hastaneye dönüştürülür. Ellerinde Türkiye Cumhuriyeti'nin nüfus cüzdanları olan Rumlar, Ermeniler, Yahudiler, onları koruyan kollayan bir devletin olmadığını, dışlandıklarını hissedip, mallarını değil ama yüreklerini alıp küskün olarak sessizce çekip giderler.

SARANDA: Biz azınlıklar Yumurtalar gibiyiz iki kaya arasında. Kayalardan biri ya da öbürü hafif deprenince... olan bize oluyor.³

Kuzguncuk Türküsü'nde, macun tablasındaki farklı renklerden oluşmuş macunlar, Rum Öğretmen Saranda'ya Kuzguncuk'taki etnik, dinsel ve kültürel mozaığı hatırlatır.

SARANDA: Bütün bu renkler beyaza kesilir. Bakın şurada hepimiz renk renk Rumu, Ermenisi, Türkü, Yahudisi, Tanrının eli şöyle fırıl çevirdi mi bizi ki çeviriyor da aslında. Biz, Rum, Ermeni, Yahudi, Türk olmaktan önce insanızdır.¹

¹ G.Dilmen, *a.g.e.*, s.230.

² İlhan Selçuk, *Cumhuriyet Gazetesi*, 13 Mayıs 2001, s.3.

³ Güngör Dilmen, *Kuzguncuk Türküsü*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2001, s.76.

Saranda kendilerine “gavur” denildiğinde, azınlık olmanın bilgeliğiyle susup yutkunduklarını söyler. Bu yüzden dokuz boğumludur azınlıkların gırtlığı diye ekler. Azınlıklar olarak haksızlığa uğradıklarını düşünür ve yalnız hisseder kendini. Azınlıklara duyulan hoşgörüden bahseder Bektaş’a:

SARANDA: Peki lütfen söyler misiniz, benim neyimi hoş göreceksiniz? (...) Hoşgörü bizden efendim. Hoş görmeyip de ne yapacağız, katlanmayan gider. İşte pankartlar asmışlar: “Ya sev, ya git!” diyorlar. Bu kadar basit.
BEKTAŞ: Onu Kürtlere söylüyorlar canım, alınmayın. Siz gittiniz gideceğiniz kadar ²

Yazar, *Toplar ve Paşalar* adlı oyununda etnik ve dinsel ayrımcılığa ve bu ayrımcılıktan politik çıkar elde etmeye çalışanlara karşı tutumunu, bir kez daha oyun kişileri aracılığıyla dile getirir. Paşa XVII. Urban tarafından yapılan topun, Urban’ın gayrimüslim olmasından dolayı, topun yüzde yüz yerli yapım sayılamayacağını söyler. İşin başında bir “gavur” tohumu vardır çünkü.

PAŞA: Takılıyorum canım. Elbet, sen de bu memleketin öz bir evladısın. Kimi karıştırırsan altından ne çıkmaz ki canım.
SİLİNDİR ŞAPKALI: Büyük dedesine layık bir evlat.
PAŞA: Önemli olan bizim partiden olması. ³

Günümüzde hala, Anadolu toprakları üzerinde yaşayan farklı etnik, dinsel ve dilsel kökenden gelen halkları “bizden olanlar ve olmayanlar” diye ayıran, onları parçalamaya, birbirlerine kırdırmaya çalışan anlayışların varlığı, bugün bu oyunların içerdiği tezleri canlı tutan en önemli karşılıktır.

Yazar ister savaş karşıtı, anti-sömürgeci isterse de tanrısal düzene, yönetsel erke eleştirel yaklaştığı oyunlarda olsun “kadın”ı hep ayrı bir yere oturtmuştur. Onun oyunlarında kadınlar hiçbir zaman edilgen değildir. Kişilikleri ve seçimleriyle diğer oyun kişilerinin yönelişlerini etkileyen ve genellikle de sağduyuyu temsil eden kimlikler olarak çıkarlar karşımıza. (Yazarın çizdiği tek olumsuz kadın karakter iktidar hırsına yenik düşen Bağdat Hatun’dur)

Yazarın kadına atfettiği değer; kadın oyunları olan *Ben Anadolu* üçlemesiyle de açıktır. Bu oyunlarda Anadolu’nun toplumsal yapısı içinde, farklı sınıflardan kadınlar kimi zaman esir, kimi zaman tüccar, terzi, kapıcı, doktor, hayat kadını, kimi zaman da devleti yöneten olarak çıkarlar karşımıza. İster anaerkil toplumlarda olsun ister ataerkil, kadının toplumsal hayat için vazgeçilmez yeri vardır. Onlar bazen tanrıça, imparatoriçe, sultan, fahişe, bazen sevgili, bir ana yada şairdirler. Doğuran, üreten, kimi zaman direnen, kimi zaman kaybeden, acı çeken, hüznü, umutlu... Ama hepsi de kendine özgü farklılıklarıyla bu dünyaya söyleyecek “söz”leri olan kadınlardır...

Bunlar görevleri ile tutkuları, vicdanları, aşkları hatta kimlikleri arasında seçim yapmak zorunda bırakılmış kadınlardır... Onların yaşadığı çelişkiler bazen kadın olmanın bazen de cinsiyetin

¹ *a.g.e.*, s.28.

² G.Dilmen, *a.g.e.*, s.69.

³ Güngör Dilmen, *Toplar ve Paşalar, Ön.ver.*, s.70.

ötesinde insan olmanın, yalnızca varolmanın getirdiği derin çelişkilerdir. Kimi kadınlar yaptıkları seçimler sonunda tökezlemiş (Helena, Niobe, Oinone, Amazon...); kimi direnmiş, yazgısına ve tarihe meydan okumuş, tazelenmiş (Theodora, Hürrem Sultan, Nilüfer Hatun...); kimi bir uygarlığın kurulmasına (Kbyele); kimi de yıkılmasına ön ayak olmuş (Ada, Lydia); kimi dimdik ayakta yüzyıllar öncesinden bugüne taşımış adını (Halide Edip, Şair Nigar, Kbyele...); kimi de yok olup gitmiş (Terzi Necla, Eleştirmen...) kadınlar...

Yazarın diğer oyunlarında da kadınlar, etken ve genellikle de sağduyuyu temsil eden birer kimlik olarak çıkar karşımıza:

*Midas'ın Altınlar'*nda Midas'ın kızı, halkın ve haklının yanında yer alır ve altın tutkusunun nelere mal olacağı konusunda babasını uyarır. Midas kızını keçi Silenos'a verme karşılığında her şeyi altına dönüştürme gücünü elde eder. Ancak kızını tamamen kaybettiğinde –yanlışlıkla dokunarak altına dönüştürmüştür onu- kendine gelir ve sıyrılır bu tutkudan.

*Midas'ın Kördüğümü'*nde Midas'ın kızı, kendi topraklarındaki kazıları yabancıların yapmaması gerektiği konusunda babasını uyarır.

*Deli Dumrul'*da Elif, insanları mutlak iyiler ve mutlak kötüler diye kategorize etmeyen, her türlü insani değere eleştirel yaklaşan bir kadındır. Adını deliye çıkarmış, halkın zorba diye tanımladığı Dumrul'un özündeki iyiliği derinden kavrarken –ki sonra onun karısı olacaktır- benzer bir yaklaşımla, ermiş de olsa bazen dedesi Dede Korkut'un da ölçüyü kaçırabileceğinin ayırtındadır. Annesinin, babasının Dumrul'dan esirgediği canı, tereddütsüz verebilecek kadar sevdiğine bağlı, tutkulu bir kadındır Elif.

*Şan, Şeref, Ün = Amfitrion'*da, hem Amfitrion'un karısı Alkmene, hem de Sosios'un karısı Bromia kocalarının aşırılıklarını farkedebilen içgörü sahibi kadınlardır. Alkmene kocasının fetih tutkusundan, Bromia ise günlük yaşamla bağlantısını koparacak düzeyde olan kitap tutkusundan rahatsızdır ve onları uyarırlar.

Kurban oyununda Zehra, Anadolu'da erkeğe birden fazla kadınla evlenme hakkını tanıyan, kadını ikinci sınıf sayan dinsel inançlara ve törelere baş kaldıran güçlü bir kadındır. Böylesi adaletsiz bir düzenle savaşabilen ve bu savaşta çocuklarını bile feda etmeyi göze alabilen trajik bir kişiliğe sahiptir. Zehra hem kocasından intikam almak, hem de ölümünden sonra onları anasız bırakmamak, en çok da böyle bir düzende yaşamayı onlara layık görmediği için kurban eder çocuklarını...

ZEHRA: Erkeklik öyle aşağılandı ki Karacaören'de öyle örneksiz kaldı ki/ Zeynep'im kadın olmamalı/Murat'ım, kurbanlık koça acıyan Murat'ım/Erkek olmamalı/Gelişmemiş iki yıldız gibi kalmalı onlar/Tanrının mavi bağrında.¹

¹ Dilmen, *Kurban, Ön.ver.*, s.85.

Kadınların toplumsal yaşama katılması ve eğitilmesi amacıyla “Teali-i Nisvan Cemiyeti”ni kurmuş olan Halide Edip, *Hakimiyet-i Milliye Aşevi*’nde sadece cinsel kimliği ile değil siyasetçi ve edebiyatçı kimliği ile de varlığını gösteren tek kadın karakterdir. O, kendinden emin, tuttuğunu koparan, zeki, duyarlı, vatansever kişiliğiyle, ülkesi ona nerede, hangi alanda ihtiyaç duyarsa –fiziksel koşullardaki olumsuzlukları düşünmeksizin- mücadeleye orada devam etmekten hiç çekince duymaz.

HALİDE EDİP: Orada, bozkırın ortasında Anadolu’nun yazgısı tartışılıyor. Ben de orada olacağım. Niye? Düşünceye dökülemeyen bir duygu: Milletimin içinde erimek istiyorum, onu kendi gövdemde duymak istiyorum. Biraz tasavvuf kokuyor, değil mi? Ya da şöyle söyleyeyim: Tarihin odak noktasında bulunmak istiyorum.¹

Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını’nda Mahitap Hanım, aşkı için hiç bir fedakarlıktan kaçınmayan, varını yoğunu ortaya koymaktan, harcamaktan çekinmeyen, ‘aşk’a aşık, tutkulu bir kadındır. Sonunda kendi içindeki alevler, onu da aşığını da yakacaktır. Kendi sonunu özenle hazırlar, özenle hazırlanır sonuna; ev içinde yığılan kömürler ve dökülen gazlarla...Kendini sonsuz aşk için alevlerin kucağına tereddütsüz atar. Çünkü o aşk odunda yanmaya çoktan hazırdır.

Kuzguncuk Türküsü’nde Rum kızı Eudoksia aralarındaki dinsel ve etnik farklılığa ve bu yüzden karşılıklarına dikilen toplumsal muhalefete rağmen, müslüman bir genç olan Bağış’a duyduğu aşkı, herkese ve herşeye karşı tutkuyla savunur.

Adı “kilisede kız öpen papaz”’a çıkan Todori, onu zorla öpmüşken o yine de papazı sonuna kadar korur. Todori’nin onu sevdiğinin farkındadır. Koruduğu ve savunduğu şey; “aşk” ın kendisidir aslında...

Dilmen’in oyunlarında başka bir tematik ortaklık daha göze çarpar; “kendini arama”, “kendini gerçekleştirme”...

Küp Hamit, insanın yaradılış öyküsüyle başlar. Bu hikayeye göre; Tanrı kendine denk bir yaratık yaratmak isterken, kendini yarattığının içinde unuttur. Küp Hamit’in de küpleşme hikayesi buna benzer. Tek bir farkla; Hamit’in yaratırken içinde unuttuğu Tanrı değil, kendisidir. Ve kendini yeniden hatırlamak için, yaptığı işe dönüşür, küp olur Hamit. İçinde unuttuğu kendini hatırlamak, içindeki özü bulmak, yakalamak için tüm engelleri aşarak –ki en büyük engel dünyevi hazları temsil eden bedenidir- bir küpe dönüşür. Yıllardır küpçü Hamit olarak unuttuğu kendini, Küp Hamit olarak hatırlar.

Bu süreç, tıpkı tasavvuf sürecinde, Tanrısal öze ulaşmak adına çekilen sıkıntılar ve acılar gibi çileli bir süreçtir Hamit için...Bu yüzden içindeki öze ulaşma adına giriştiği arınma, oyunda Hamit’in küpleştikten sonra, güneşte kuruması ve fırınlanması gibi aşamalarla simgesel olarak verilir. Hamit, özüne ulaşmak için, bu dünyaya ait bedensel acıları çekip, bunlara dayanarak olgunlaşması gerektiğini

¹ Dilmen, *Hakimiyet-i Milliye Aşevi*, *Ön.ver.,,* s.71.

düşünür. Mevlana'nın söylediği “hamdım, piştim, yandım” sözü, Hamit'in geçirdiği süreçleri özetleyen ilginç bir benzerliği gözler önüne serer. Şimdiye değin söylenenlerin ve Hamit'in ulaşmak istediği özün, mistik ve dinsel alana kayışını önlemek amacıyla, şu ayrımı koymakta yarar var: Tüm bu arayış ve uğraşlar insanı bir tek yere götürür. Kendine! Hamit'in küpleşmesi de bundandır. Hamit'in özüne ulaşma isteğinin sonunda Tanrı gerçeği yerine, kendi gerçeğine ulaşması, yazarın oyunda koruduğu mistisizmden uzak yaklaşımın da en iyi göstergesidir.

Küp Hamit, nasıl yaptığı işe dönüşürse Avcı Karkap da avına dönüşür. “Her avcı biraz da filozoftur” der Avcı Karkap... O, kendini, evreni ve doğadaki tüm ilişki biçimlerini sorgular. Kimdir gerçekte avlayan ve kimdir avlanan? İlk avlandıkça var olduğunu hisseden Avcı Karkap, uzunca bir hesaplaşmanın, avıyla girdiği özdeşleşme ilişkisinin ardından bu kez; avlanır ve kendini böyle var hisseder.

Diğer avcılar varlıklarını, duvarlarına astıkları avlarıyla çekilmiş fotoğraflar, postlar ve dondurulmuş hayvan bedenleriyle kanıtlarken, Karkap için durum bu kadar basit ve kolay değildir artık. Çünkü, o zamana kadar onlar gibi yaşayıp var olan Karkap, -aslında belki onların da kimi zaman yaşayıp kıyısından döndükleri- “varlık” uçurumundan aşağıya düşmüş, yada döne döne kendi içine açılan bir girdaba kapılmıştır. Bundan sonra varlığını ve bunun anlamını arayan Karkap için huzurlu günler geride kalmıştır. Belki şimdi o, düştüğü bu uçurumdan ya da girdiği girdaptan pişman, eski günlerin özlemiyle arkadaşlarına imrenerek bakmaktadır.

ANLATICI: Arkadaşları bilirler ki Karkap bu ava çıkmadan önce şen bir avcıydı. Bu avdan sonra bir türlü silkinip atamadığı bir bun sıkıntısı geldi üstüne, öyle ki az önce küçümsediği öbür avcılara imrendiği günler oluyor.¹

Çünkü, varlık arayışı, bir defada girilen bir avla sonlanan ya da bunun kanıtlarıyla rahata ve huzura erişilen bir hal değildir. Karkap için her av macerası, kendi içindeki av-avcı döngüsünü harekete geçiren sürekli bir var oluş mücadelesidir.

Canlı Maymun Lokantası'ndaki şair Wong da benzer varoluş sancıları çeker. Peki Wong'un ruhundaki acıların kaynağı nedir? Bir türlü sözcüklere dökemediği, bu yüzden de ölümcül acılar çektiği görünçler neye benzemektedir?

WONG: Kişiliksiz bir çağın ortak bilincidir bu.²

Wong, intiharı seçmiş bir sanatçıdır. Yaşadığı çağa ilişkin duyduğu, sorumluluğun altında ezilmekte, değerlendirme ve yorumlama yetisi acı çekmesine neden olmaktadır.

¹ Güngör Dilmen, *Avcı Karkap*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1996, s.48.

² Güngör Dilmen, *Canlı Maymun Lokantası*, Gerçek Sanat Yapıtları, İstanbul, 1980. s.48.

WONG :Bense geç kaldım/Kafamda iç devinimleriyle açılan ejderi/Gözmezliğe geldim.
Nasıl sessizce oldu bu iş./Sessizce mi? O sancılar, baş dönmeleri./Koridorlarda
türküsüz dans edişlerim?¹

İstilacı ve dayatmacı kültürün yaşattığı kültür şoku, Wong'un bilincinde ortaya çıkar. O da beynini satarak kurtulur bilincinden, sancılarında, kendinden...

Yazarın oyunlarında dikkat çeken başka bir ortak özellik de, bilginlere ve aydınlara yönelttiği eleştirel yaklaşımdır: *Midas'ın Kulakları*'nda bilginler, Midas'ın gizine ilişkin hiç de bilgece olmayan abuk subuk tahminlerde bulunurlar.

I.SAKALLI: Takke, kırmızı takke/Niye sarı değil, sümbül değil?/ Bence bunun üstünde düşünülmalıdır.

II.SAKALLI: Niye sarı sümbül mor sümbül değil.

BERBER: Susuuuun, deli olacağım/ Siz Frigya bilgelerisiniz ya/Siz Gordium Erenleri/Koca dümbeklersiniz, siz siz/ Kırk düzen düşünürsünüz hep²

Midas'ın Altınları'nda; yeraltında yaşayan kocaman fareler gibi çizilmişlerdir simyacılar. Yıllardır madeni altına çevirmenin boş uğraşısı içinde debelenip dururlar. *Midas'ın Kördüğümü*'nde, arkeoloji profesörü, yabancıların daha uygar olduğu gerekçesiyle, ülkesindeki kazıları onların yapması gerektiğini savunur. *Devlet ve İnsan*'nda Cevdet Paşa, ileri görüşlülükten uzak, olaylar arasında neden sonuç bağı kurmaktan aciz bir hukukçudur. Rejimin hukukla teminat altına alınması gerektiğinin farkında bile değildir.

CEVDET PAŞA: Şimdi başımızda akıllı bir padişah olduğuna göre Meşrutiyet gibi, devlet yapımıza uymayan bir yönetime geçilmesine gerek yoktur derim.³

Akad'ın Yay'nda Koşar Usta, tanrıların hizmetinde bir ölümlüdür. Ölümcül yayı yapan O'dur. O, bir yaratıcıdır. Ancak yaratıların hangi amaçla-insanlığın yararına mı zararına mı- kullanıldığıyla hiç ilgilenmez. Bir taraftan insanlığın kaderini değiştirecek yazıyı bulurken bir taraftan da ölümcül yaya imzasını atar. Eğer yay Akad'ın değil de Anat'ın eline geçseydi olacakları tahmin etmek hiç de zor değildir. O, insani ülkülerden uzak, yalnızca keşfetmenin müstehcen zevkini yaşayan bir bilim adamı prototipidir.

Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını oyununda Firuz Bey siyasal, kültürel ve sosyal olaylar üzerine düşünüp, fikir üretmeye çalışan, batıyı takip ve özellikle de taklit eden 'yarı-aydın' bir kişidir. Artin'in yararı için, yani onu parlak bir geleceğe kavuşturmak adına, Mahitap'la aralarını yapmaya çalışır. Mahitap'ı sevmeyen, dolayısıyla bu çabaların karşısında bocalayan Artin'e söyledikleri, yeni çağın yeni düşüncesinin ifadesi olur.

¹ a.g.e., s.49.

² Dilmen, *Midas'ın Kulakları, Ön.ver.*, s.48.

³ Dilmen, *Devlet ve İnsan, Ön.ver.*, s.36

FİRUZ BEY: Birbiriyle çelişen gerçekler mi var? Hangisi senin işine geliyorsa, hangisi senin yararınaysa ona tutun, o, öbür gerçeklerden daha iyidir, doğrudur, güzeldir, daha gerçektir.

ARTİN: Bunun adına çıkarıcılık denmez mi?

FİRUZ BEY: Yok, pragmacılık deniyormuş oğlum.

ARTİN: Yabancı bir ad neyi değiştirir ki? ¹

Yazar, oyun kişilerini yaratırken insanın bio-psiko-sosyal bir varlık olduğu gerçeğini hiçbir zaman göz ardı etmemiştir. Bu yüzden onun karakterleri hep çok boyutludur. Yaşadıkları yere, döneme benzerler. Geçmişten getirdikleri genetik ve biyolojik özellikler kişiliklerini belirler. Sahne üstüne yalnızca bilinçli seçimleri, yönelişleri, eylemleri değil, bilinçaltlarına attıkları, bastırmaya çalıştıkları dürtüleri de yansır. Ve bilinçaltı kendini en iyi düş'lerde dillendirir. Dilmen'in bir çok oyununda düşler oyun kişilerinin örtük yönelişlerini açığa çıkarmada bir araçtır. Yazar düşlere yüklediği anlamı bir oyun kişisi ağzından şöyle ifade eder.

TOGAY: Düşlerinizin sultanı olun, tutsağı değil/ Ağır sıkıntılı düşler gecemizi berbat ederler ama / Tehlikenin de ne yönden kopacağını haber verirler²

Midas'ın Kulakları'nda Midas, eşek kulaklarını gören Berber'i, eğer bu gizi açıklarsa öldürmekle tehdit eder. Berber gizi açıklayınca akıbetinin ne olacağına ilişkin kabuslar görmeye başlar. Kabuslar, onun taşıdığı gizin altında eziliyor olduğunun en iyi göstergesi ve uzun süre dayanamayıp bu gizi açıklayacağını da önsetmesidir. Nitekim bir sonraki sahnede de kör kuyulara haykırır gizi...

Midas'ın Kördüğümü'nde, Gordios'un kağnısındaki düğüm çözülememiştir. Düğüm Midas'ın ilgisini çeker, onu çözmeye çalışır ama bir türlü beceremez. Yine düğümü çözmeye çalıştığı bir gün, yorgun düşer ve düğümün yanına kıvrılıp uyuyuverir...Düşünde düğüm somutlaşır. Midas onunla boğuşur, kendisini çözeceğine dair iddialaşır. Bu düşün ardından düğümü çözmek Midas'ta bir saplantı halini alır.

Troya İçinde Vurdular Beni'de Hekabe hamiledir, gece bir düş görür; doğacak çocuk –Paris-Troya'nın felaketi olacaktır. Bunun üzerine doğduktan sonra Paris, İda dağına terk edilir. Ama orada ayların sütüyle beslenir ve çobanlar tarafından büyütülür. Ve sonunda bir gün annesinin düşünde görüp sezinlediği felaket gerçekleşir; Paris güzel Helena'yı kaçıır, bunu bahane eden Akhalar Troyalılar'a savaş açar ve Troya surları alevler içinde kalır.

Şan, Şeref, Ün=Amfitrion' da Zeus Amfitrion'u Teleboi üzerine sefere çıkmaya ikna ederek evden uzaklaşmasını sağlar. O gider gitmez de kılık değiştirerek Amfitrion'un karısı Alkmene ile birlikte olur. Savaş alanında Amfitrion, evde tuhaf şeyler olduğuna dair bir düş görür. Bu düş

¹ Dilmen, *Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını*, a.g.e., s.222.

² Dilmen, *Bağdat Hatun, Ön.ver.*,s.130-131.

karısından özlem dolu mektuplar alamayınca bilinçaltına doğan “aldatılıyor muyum?” şüphesinin gün ışığına çıkmasıdır aslında. Kölesi Sosios’u evi kontrol etmesi için Thebai’ye gönderir. Sosios’un anlattıklarıyla Amfitrion’un şüphelerinde ne denli haklı olduğu ortaya çıkar.

Üç bölümden oluşan *Kurban* oyununun ikinci bölümünün tamamı düş sahnesinden oluşur. Zehra düşünde Gülsüm’ün eve gelin olarak gelişini görür. O hem eli çabuk bir ev hanımıdır hem de Zehra’yı aratmayacak kadar şefkatli bir anadır. Zehra kendini iyice itilmiş, dışlanmış hisseder. Artık bu evde ona ihtiyaç yoktur. Bu düş Gülsüm’ün gelişiyile yaşanacak olası sürecin provası gibidir. Gördüğü düşün etkisiyle Zehra, bu duruma katlanamayacağını anlar ve verdiği kararı iyice pekiştirir; gelinin ayağını atırmayacaktır eşikten!

Ak Tanrılar’da bir grup kadınlı erkekli Aztekli, gördükleri kötü rüyaları yorumlaması için Montezuma’ya gelir. Bu rüyaların boş ve saçma olduğuna inanan Düşenkartal, rüyalarını Montezuma’ya anlatmaya başlayan grubu engellemeye çalışır. Montezuma ise günlerdir kendisini huzursuz eden bir şeylerin varlığından bahsederek Aztekliler’i ve rüyalarını kendinden geçerek dinlemeye başlar. Rüyaların tümü, etrafı kasıp kavurarak, alevler saçma saçma yaklaşmakta olan bir tehlikeyi işaret eder. Montezuma da o günlerde patlayan volkanın, yükselen dalgaların ve doğan sakat çocukların hepsinin, yüzyıllar önce “tekrar döneceğim” diyerek giden Ak Tanrı’nın dönüşünün habercisi ve işareti olduğuna inanır. Düşenkartal da bunların hepsinin yersiz endişe, sürgüne giden Ak Tanrı’nın da masallarda kalması gereken söylenece olduğunu söyleyerek Montezuma’nın gerçekle ve ülkeyle olan bağını sağlamaya çalışır. Sahne, bir habercinin gelip etrafa korku ve ölüm yağdıran ak derili bir yabancının kıyıya çıktığı haberini getirmesiyle son bulur. Böylece korkulan düş gerçekleşmiş olur.

Devlet ve İnsan’da, Mithat Paşa düşünde; at yarışlarında genç güzel bir ata oynadığını ama daha çıkışta atın tökezlediğini görür. Arif düşü; at murattır, yani V.Murat ve sen yanlış ata oynamışsın diye yorumlar. Gerçekten yanlış ata oynamıştır ve oyun boyunca da oynamaya devam edecektir Mithat Paşa...V.Murat psikolojik olarak rahatsızdır, bu yüzden tahttan indirilir, onun yerine tahta oturtulan Abdülhamit de Mithat Paşa’nın felaketi olur.

Bağdat Hatun oyununda Bağdat, babasına her gece aynı düşü gördüğünden bahseder. Büyük bir el babasını ve kardeşlerini birer birer mumya sarar gibi sarar ve kımıldayamaz olurlar. Babası Bağdat’ın gördüğü bu düşten çok etkilenir. Çünkü sezgisel olarak düşlerin bilinçaltının derinliklerini fısıldadığının farkındadır.

ÇOBAN: Kimbilir...Belki de yazgımız böyledir / Sonumuz açıklanmış senin yüreğine/
Ama ben başka bir düş beklerdim savaş öncesi bu gece / Ah, birden bin yıl
yaşlanıverdim./ Bağdat keşke anlatmasaydın bu düşü/ Savaş için toparladığım son
gücüm gövdemden/ çekilir oldu¹

¹ G.Dilmen, *a.g.e.*, s.135.

Oyunlarını açık biçimde yazan Dilmen, mitolojik ve tarihsel malzemeyi hem Antik Dram'ın hem de Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçimsel öğeleri ile yoğurmuştur.

Dilmen Anadolu kültürüne sahip çıkmak amacıyla Midas Üçlemesi'nde nasıl Frig mitoslarını konu edinmişse, aynı çabanın bir devamı olarak da oyunlarında geleneksel tiyatronun biçimsel özelliklerinden yararlanmış, evrensel bir anlam yaratmak için bize özgü olanı kullanmayı tercih etmiştir. Böylece yazar konu, biçim ve dil birliği yaratmaya çalışmış, bunda da başarılı olmuştur.

Oyun konularının mitolojiden seçilmiş ve tanrılar ve yüksek sınıfı konu ediyor olması, koronun kullanımı, manzum dille yazılmış olmaları oyunları Antik Dramlar'a yaklaştırır.

Antik dramların yapısı konuşmalı ve şarkılı iki bölümden oluşur: *Konuşmalı Bölümler*; "prologos" (öndeyiş), "epeisodion" (serim, çatışma ve düğümün yer aldığı oyun bölümleri), "eksodos" (çözümün gerçekleştiği son deyiş)'dan oluşur. *Şarkılı bölümler* ise, "parados" (koronun içeri girerken söylediği şarkı), "stasima" (episodlar arası söylenen parçalar)'dan oluşur. Bu bölümlemenin özellikle *Midas'ın Kulakları* oyununa genel olarak uyduğunu görüyoruz.¹

"Prologos", Pan ile Apollon arasındaki sözsüz çatışmaya denk düşmektedir:

I.SAHNE: (Frigya Ovaları, önde KEÇİLER KOROSU, Arkada sözsüz oyun APOLLON ile PAN sert bir tartışmaya tutulmuştur.)²

"Parados" keçiler korusunun kendilerini tanıtlarına;

KEÇİLER: Dionisos efendimiz şu koca şarap tanrısı /Efendimiz Dionisos, şu koca oyun tanrısı /Bizi uçsuz bucaksız Frigya Ovalarına saldı. / Koro olacağız bu oyuna, delişmen keçi tayfası³

İlk "Stasima" Midas'ın ay tanrıçaya kulaklarını düzeltmesi için yalvarırken, koronun bu yakarışı desteklemesine;

KEÇİLER: Yalvar Midas, Ay Tanrıçaya/ Ay çünkü değişimlerin Tanrıçası /Yükseliyor işte sessizliğin gümüş harpı elinde /Yükseliyor sapsarı ederek bütün geceyi. /Bak, yeşil kurbağalar da yakın sazlıkta /Çığırıyor kabarcıklı türkülerini /Dinle, ağustos böcekleri de /Katıyor bu cümbüşe sevinçlerini /İşte yükseliyor Tanrıça /Sessizliğin gümüş harpı elinde⁴

İkinci "Stasima" Midas'ın gizini fısıldayan sazların biçilmesinin ardından yakılan ağıta;

KEÇİLER: Midas'ın buyruğuyla işte /Bir saz öldürüsü başladı /Bu kızıl havalar içinde /(...) /sazın ince boşluğu / İnip çıkan cansuyu /Küçük gelgitlerle.../Tutamadı gizi içinde

¹ Özdemir Nutku, *Tiyatro ve Yazar*, Gim Yayınları, 1960, s.185.

² Dilmen, *Midas'ın Kulakları, Ön.ver.*, s.27.

³ *a.g.e.*, s.27.

⁴ *a.g.e.*, s.55.

/Yel estikçe yel estikçe/İncecik onlar hep üşüdüler /Güneşe kalmadan gittiler
/Midas biçirdi hepsini /Hışırtıyla başlarında mavi gökler boşandı /Karanlık doldu
içlerine¹

“Eksodos”, Apollon’un Midas’ın kulaklarını eski duruma sokmasına denk düşmektedir.

Bu temel koro parçalarının dışında episodlar arasında yer alan koro parçaları da bulunmaktadır. Koro itici dramatik bir güce sahiptir. Oyunların en başında kendi işlevlerini kendileri dile getirirler;

KEÇİLER (...) Dionisos’un yüce buyruğuyla da /Oyunu kızıştırmak bize düştü (...)²

Midas Üçlemesi’nde yer alan keçiler korusu oyunu tanıtır, açıklamalar yapar çoğu zaman da kızıştırırlar. *Deli Dumrul* ve *Akad’ın Yayı*’nda koro Yurттаşlar’dan, *Kuzguncuk Türküsü*’nde Kuzguncuk halkından, *Kurban*’da komşu kadınlardan,, *Hakimiyet-i Milliye Aşevi*’nde halktan oluşmaktadır.

Koro olaylara gösterdiği tepki, açıklama ve yorumlamaları ile seyircinin düşüncesine yön verir, onun tanık olduğu gerçekleri uzak açıdan görmesini ve değerlendirmesini sağlar.

Oyunları Antik Dramlar’a yaklaştıran bir diğer özellik de manzum olarak yazılmış olmalarıdır. Yazar mitolojik oyunların tümünü –kimi tarihsel oyunlarını da- şiirsel bir dille yazmıştır. Mitolojiden yararlanmak, güncel olanı soyutlayarak verme çabasının bir ürünü ise, şiirsel dil, az sayıda sözcükle yoğun bir anlatım sağlarken, günlük konuşma diline olan uzaklığıyla da seyirciye uzak açı kazandırır.

Yazarın, açık biçimde yazdığı oyunlarında Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun göstermecî öğelerine de rastlanır. Bunlar; öndeyiş ve sondeyişin kullanılması, anlatıcının varlığı, oyunun sonunda ibret çıkarılması, oyun dokusundaki gevşeklik, oyunun akışının türkülerle kesilmesi, oyuncuların rollerine girip çıkmaları ve kılık değiştirmeleri, maniler, tekerlemeler ve bol nükte şekilde sıralanabilir. Şimdi bu özellikleri oyunlardan örnekler vererek inceleyelim:

Midas Üçlemesi’nde öndeyiş bölümleri; keçiler korosunun kendini tanıttığı, oyunla ilgili ön bilgi verdiği sahnelerdir. Sondeyiş ise, ya koronun ya da oyun kişinin oyunun bildirisini dile getirdiği bölümlerdir.

Ben Anadolu’da anlatıcı Kübele, *Troya İçinde Vurdular Beni*’de Cassandra oyunu aynı söylemle başlatıp, bitirirler. Öndeyiş ve sondeyiş aynıdır. Bu durum, oyunun bir kurmaca olduğunu hatırlatır ve seyircinin olaylara ussal yaklaşmasını sağlar.

¹ a.g.e., s.55.

² a.g.e., s.27.

KÜBELE: Ben Anadolu / Uygarlıklar annesi/ doğuran hem yoğuran /her çağda çocuklarım /beni kutsal dişi /en büyük sevgili bellediler /türlü diller söyleştiler/ ayırmadım¹(...)

KASSANDRA: Bu olanlar hep yazılıydı günlüğümde²

Devlet ve İnsan (I.Meşrutiyet Dönemi), *İttihat ve Terakki* (II.Meşrutiyet'ten I.Dünya Savaşı yenilgisine), *Hakimiyet-i Milliye Aşevi* (Kurtuluş Savaşı'ndan Lozan Barışı'na kadar ki süreç) gibi uzun zaman dilimini kapsayan oyunlarda, olayları özetleyen, geçmişi hatırlatan anlatıcının (Gazeteci Çocuk'un) kullanılması ile oyunun ritmi hızlanır ve anlatımda ekonomiklik sağlanır.

Oyunların sonunda ibret çıkarılması olgusuna gelince...

Midas'ın Altınları'nda ibret Vezir ve Yurttaşların aracılığıyla dillendirilir.

YURTTAŞLAR: Kahrolsun altın

VEZİR: ve yaşasın altın, /Yaşamı yeniden kazandık biz /Altın sayrılığının sonucunda./ Gerçek altını kazandık biz /Altındır us /İnsanın en değerli cevheri /Ve insan çoğu kez kendi dışında arar onu

YURTTAŞLAR: Altındır köylünün alnından sildiği /Tarlada soluk soluğa /Altındır özgürlük uğruna /Kanla gözyaşıyla/Yürüyen soylu kavga³

Şan, Şeref, Ün = Amfitrion, oyununun sonunda sahneye felsefeci Iaonna Kuçuradi'nin yontusu iner. Elinde etik kitabı vardır. Bu durum artık çözümün felsefede, bilgide aranması gerektiği konusunda çıkarılmış bir ibrettir.

ARİSTOTELES: (...) Benim bin binli yıllarda öğrencim bir Iaonna, /Okullarında felsefe okutulmayan bir ülkede dünya /Felsefesinin başını çekiyor, /Bu da bir tansık işte, ben etiğim yetmiyor, o /konuşsun.⁴

Kurban'da;

ZEHRA: Erkeklik öyle aşağılandı ki Karacaören'de /Öyle örneksiz kaldı ki /Zeynep'im kadın olmamalı /Murat'ım, /Kurbanlık koça acıyan Murat'ım /Erkek olmamalı./Gelişmemiş iki yıldız gibi kalmalı onlar /Tanrı'nın mavi bağrında⁵

Bağdat Hatun'da;

SEVİNÇ: Fitne durulmaz İlhan'da /Cengiz yasaları sürdükçe /Fitne durulmaz İlhan'da⁶

Kuzguncuk Türküsü'nde;

SARANDA: Biz azınlıklar /Yumurtalar gibiyiz / İki kaya arasında /Kayalardan biri /Ya da öbürü /Hafif deprenince /Olan bize oluyor⁷

Misyoner'de;

¹ Dilmen, *Ben Anadolu, Ön.ver.*, s.1-52.

² Dilmen, *Troya İçinde Ön.ver.*, s.137-139.

³ Dilmen, *Midas'ın Altınları, Ön.ver.*, s.159.

⁴ Dilmen, *Amfitrion, Ön.ver.*, s.134.

⁵ Dilmen, *Kurban, Ön.ver.*, s.85.

⁶ Dilmen, *Bağdat, Ön.ver.*, s.197.

⁷ Dilmen, *Kuzguncuk Ön.ver.*, s.76.

YERLİLER: Ey misyoner efendi /Yiyeceğiz biz seni /Bizeeeee /Anımsattın sen /Eski günleriiiiiiii ziiii!¹

Ak Tanrılar ve Bağdat Hatun dışındaki tüm oyunlar, gerilimli ve duygulandırıcı sahnelerden kaçınılan, serimlere, çatışma ve düğümlere göre daha fazla yer verilen, gevşek dokulu oyunlardır.

Başka bir göstermeci öge de kılık değiştirmedir.

Midas'ın Kulakları'nda Midas, kılık değiştirerek, “yitik keçi” oyununu izlemeye gider, *Midas'ın Altınları*'nda da halkın arasına karışır.

Şan, Şeref, Ün = Amfitrion'nda Zeus ve Hermes Amfitrion ve Sosios'un kimliğine bürünerek onların eşleriyle sevişirler. Oyunun tümü kılık değiştirmenin yarattığı yanlış anlamalar üzerine kuruludur.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda sıkça maniler, tekerlemeler, çeşitli söz oyunları ve nüktelerden yararlanılır.

Tekerleme

I.SAKALLI: Ben buldum bir ip ucu

II.SAKALLI: Buldun Mu, hani ucu²

KEÇİLER: Be-e-e-e Be-e-e-e /Kırk bizi berber başı, kırk bizi /Kırk saçımızı sakalımızı /Kırk bizi³ (...)/

KIRK YİĞİT: Kırk kartal kara kartal /Kırkı oturur kırkı kalkar /(...)/ Kırk küp kırkının da kulpu /Kırk küp⁴

KIRK YİĞİT: Çantada keklik

DUMRUL: At bir teklik⁵(...)

DUMRUL: Ağan da kim, ağan da kim

BEZİRGANLAR: Çalan çırpan, çalan çırpan

DUMRUL: Kimden, kimden, kimden?

BEZİRGANLAR: Şundan bundan, şundan bundan⁶

Nükte

I.SAKALLI: Biz ki Gordium Erenleriyiz /biz bugüne bugün ölelim /ne büyük cenaze törenleriyiz /

II.SAKALLI: Ne büyük cenaze törenleriyiz

I.SAKALLI: Ne yapalım elimizde mi, düşünce bu, işliyor.

II.SAKALLI: Düşünce bu. Ne diye takar takkeyi ta /ne diye takar takkeyi ta /kar ki takkeyi ta /kar ki takkeyi ta⁷

¹ Dilmen, *Misyoner, Ön.ver.*, s.83.

² Dilmen, *Midas'ın Kulakları, Ön.ver.*, s.48.

³ *a.g.e.*, s.51.

⁴ Dilmen, *Deli Dumrul, Ön.ver.*, s.16.

⁵ *a.g.e.*, s.92

⁶ *a.g.e.*, s.12.

⁷ Dilmen, *Midas'ın Kulakları, Ön.ver.*, s.50.

Mani

MİDAS TASVİRİ: Ben Midas'ım, Gordium'da gezerim /Esen rüzgardan hiyle sezerim / (rüzgar uğultusu) /Gordium'un havuzu var çeşmesi var /Çeşmelerin bakır gümüş tası var /Benim gönlümün aman yası var /Külahımı kaldırmayın, aman aman /Foyası var, /Gordium'da giydik tacı/ Erenler bize duacı /Gözünü seveyim seyirci/ Gülme şu halime acı¹(....)

BÜTÜN KİŞİLER: Can kutsaldır, behey Dumrul /Sana kimler can verir ki?/ Kilim, keçe, otağ mıdır? /Can kutsaldır behey Dumrul²

Yazar aynı zamanda açık biçimin kurgulama tekniklerinden de, (oyun içinde oyun, flashback, eş zamanlı sahneler ve anlatı eylem iç içeliğinden) yararlanır. Bu yöntemlerle seyirciye bir oyun izlediği gerçeği sık sık hatırlatılır, dolayısıyla heyecan ve gerilim gittikçe azalır. Bundan sonra seyirci, oyunu kurgusunun zorladığı merakla değil, soğukkanlılıkla izleyip değerlendirmeye başlar olan biteni.

Midas'ın Kulakları'da “gölge oyunu”, *Midas'ın Altınları*'nda ise “yitik keçi” oyun içinde oyun sahneleridir.

Midas'ın Kördüğümü'nün tümü oyun içinde oyundur.

Troya İçinde Vurdular Beni, flashback yöntemiyle –oyunun sonunun serimlenmesiyle- Troya yenilgisi ile başlar.

Midas'ın Kulakları 'nda, oyundaki Pan ile Apollon arasındaki yarışma sahnesi flashback ile verilir.

Devlet ve İnsan'da farklı mekanlarda ama aynı zaman diliminde gerçekleşen olaylar sahne üstünde eş zamanlı olarak yansılır. I.Bölüm 6.Sahne'de, sahnenin bir tarafında Anayasa Danışma Kurulu Toplantısı yapılırken, sahnenin diğer tarafında Süleyman Paşa ve Abdülhamit saraydan onları izlemekte, toplantının gidişatını kendi aralarında yorumlamaktadırlar. Bu ikili sahnede saraydakiler toplantıda olup bitenleri izleyebiliyorken, Anayasa Kurulu'ndakiler izlendiklerinden habersizdirler. Bu tür bir konumlama; iktidarın kolunun ne kadar uzun olduğuna dair bir göndermedir aynı zamanda. Başka bir eş-zamanlı sahnede; Mithat Paşa, Padişaha yazdığı uyarı mektubunu sesli okurken, sahnenin diğer tarafında bulunan Abdülhamit gizlice onu dinler, bir süre sonra da mektubu kendi okumaya devam eder.

Mithat Paşa teslim olmaya karar verdiğinde; olayların gelişimi farklı mekanlarda üç ayrı kişinin ağzından, eş zamanlı olarak dile gelir.

Yargılama sahnesinde de anlatı-eylem iç içedir. Pehlivan Mustafa bir taraftan olanları anlatırken bir taraftan da sanki o anı tekrar yaşıyormuş gibi yansılar.

İttihat ve Terakki'de Ömer Naci aynı zaman diliminde farklı mekanlarda görünür. Sözcüler de farklı zaman dilimlerinde olan bitene dışarıdan müdahale ederler.

¹ a.g.e., s.71.

²G.Dilmen, a.g.e., s.71.

Hakimiyet-i Milliye Aşevi 'nde yazar, Rasih Hoca - Diyaş Hoca ikilisini, Hakkı Behiç ve Reşit ilişkisini farklı mekanlarda eş-zamanlı olarak konuşturuur.

Troya İçinde Vurdular Beni ' de Menelaos bir taraftan tanrılar katında, Paris'i Zeus'a şikayet ederken bir taraftan da yeryüzünde Helena ile Paris arasındaki ilişkide yer alır.

Kassandra Agamemnon'la konuşurken hem kendi kimliğindedir hem Agamemnon'un karısı Klütaiestra kimliğinde...

Ben Anadolu ve Söylenceden Gerçeğe 'de tüm kadın karakterler, bir taraftan anlatırken, bir taraftan da yansılarları rollerini...

Yukarıda anılan tüm kurgulama yöntemleri, yaşam gerçeğinden uzaklığıyla, seyirciye olan biten her şeyin bir oyun olduğunu anımsatarak, durumlara ve kişilere ussal yaklaşımlarını sağlayarak uzak açıyı kazandırır.

Yanılsamayı, seyircinin duygusal yaklaşımını kıran başka bir faktör de sahne plastiğindeki "grotesk" öğelerdir.

Troya İçinde Vurdular Beni oyununda savaş alanı simgesel olarak dev ölçekte yay, tolga, kalkan, kılıç ve kargı ile yansılır. İnsan, savaş aletleri karşısında küçülmüş, zavallılaşmış, kendi yarattıklarını kontrol edemez hale gelmiştir. Asıl savaşılan şey; insan yaratısıdır...Savaşçılar birbirleri ile değil aletler ile savaşır.

İttihat ve Terakki 'de Sarıkamış'ta dokuzbin erin donarak öldüğü haberiyle ve çeşitli cephelerden gelen yenilgi haberleri ile sahnedeki "bilinmeyen asker" anıtı kızılışır.

Aynı oyunda; sık sık elindeki çekülüyle Abdülhamit'in duvarları ölçüp biçen görüntüsü çıkagelir. Abdülhamit bu ölçümleri yaparken ara ara çökme gürültüsü gelir. Abdülhamit, Osmanlı İmparatorluğu'nun durumunu anıştıran bu binanın, İttihatçılar'ın ilkelerini belirlemeden eyleme geçme telaş ve hevesleri yüzünden çökme tehlikesiyle yüz yüze olduğu konusunda Talat Paşa'yı uyarır ve onu, kendisinin kötü bir kopyası olmakla suçlar. Oyunun sonunda Talat Paşa fotoğraf çektirir. Gördüğü manzara karşısında dehşete kapılır: Abdülhamit'in fotoğrafıdır bu. Ardından Abdülhamit yine çıkar karşısına ve bu sistemin tamamen çöktüğünü söyler.

Dumrul 'da insan kılığına girmiş Azrail, *Akad'ın Yayı* 'nda dev cüsseli ama yufka yürekli Yatpan, *Midas'ın Altınları* 'nda fareye benzeyen simyacılar ve *Kuzguncuk Türküsü* 'nde Mithat Paşa ile Can Yücel'in 1950'lerde buluşturulması...hepsi birer grotesk öğedir.

Yazar tiyatruunun tüm anlatım olanaklarını diyalektik bir bütünlük içinde kullanır. Bu anlamda yazarın oyunlarında yarattığı plastik ve görsellik dikkat çekicidir.

Troya İçinde Vurdular Beni 'de plastik olarak iki düzlem yaratılmıştır. Sahnenin üst katında tahtlarında rahatça oturan tanrılar, alt katında ise ölümlüler vardır. Sahnede iplerin tanrıların elinde olduğu bir kukla oyunu izlenir. Seyirci, kukla ölümlerle aynı düzlemedir; onu da yöneten ölümsüzler, "süpergüçler" vardır!

Tanrılar düzleminin ritmi hızlıdır, ne gerçek acı ne de sevinç yaşanır orada. Kısa ifadelerle diyaloglar birbirine benzer. Dış aksiyon fazladır; futbol maçı izleyicisinin heyecanı vardır tanrılarda. Bu yüzden argoya varan bir söyleşme söz konusudur.

Ölümlüler düzleminde ritim daha yavaştır. İç aksiyon yüksektir; uzun iç döküşler, iç hesaplaşmalar yaşanır. Şiirsel bir hava hakimdir sahneye. Şiiri yaratan gerçek acı, hüznün, mutluluk, özlem yalnızca yeryüzünde yaşanır çünkü...

Yazar *İttihat ve Terakki*'de de plastik olarak iki düzlem yaratmıştır. Sahnenin arkasındaki yükseltide koltuklarında rahatça oturan yabancı ülke sözcüleri (emperyalist güçler), sahne önünde de her türlü kararı kendi iradeleriyle aldıkları yanılmasını yaşayan, aslında kukladan ibaret olan *İttihat ve Terakkiciler...Troya İçinde Vurdular Beni* oyunundaki, Tanrılar'ın yerini *İttihat ve Terakki* 'de emperyalist güçler almıştır.

Dilmen, göze yönelen anlatım öğelerini; dansı, ışığı, kostümü ve dekoru tüm zenginliğiyle kullanır.

Dede Korkut'ta düğün alayıyla köylülerin köprü üstündeki karşılaşmaları, yaşanan kargaşa ve gelinin "ay gelin uçtu" nidalarıyla omuzlarda havalanması, Dede Korkut'la Deli Dumrul ve Azrail'in dövüşmelerinin vurmalı sazlar eşliğinde kareografik danslarla verilmesi, yiğitlerin özelliklerinin sloganlaştırılarak yazıldığı tabelaları boyunlarına astıkları yiğit pazarı sahnesi...tümü görsel açıdan zengin sahnelerdir.

Kuzuncuk Türküsü'nde ellerinde kanarya kafesleriyle, bülbül dinlemeye Nakkaştepe'ye çıkan kalabalık, kaybolmaya yüz tutmuş zanaatların (kalaycılık, yazmacılık, hallaçlık, bileycilik...) yansılanması, Rum tavernasındaki eğlence, 6-7 Eylül olayları sırasında yaşanan sokak çatışmaları gibi dış aksiyonu yüksek sahneler yönetmenlere zengin olanaklar sunar.

Akad'ın Yayı'nda Dimitya ve Danyal'ın yakınlaşmasının sevişme dansı ile verilmesi, Yatpan'la Akad'ın kışıması, Kenanlılar'ın Yatpan'ı söz ve hareketle aşağılamaları, Dilek ağacının yok oluşu, Ağlayıcılar'ın soğan yardımı ile ağlayıp gözyaşlarını şişelere doldurmaları, Danyal'ın Yatpan'ı öldürecekken Akad'ın hayaletinin ortaya çıkması gibi sahneler göze ve kulağa yönelmeleriyle oyunu zenginleştirir.

Bir çok oyununda "iktidar tutkusu"nu işleyen yazarın **mor** renge yaptığı vurgu da dikkat çekicidir.

Mor aristokrasiyi temsil eder. Ne soğuktur ne sıcak, ne karanlıktır ne aydınlık..Ama uzak, çekici bir taraftan da tehdit edicidir.

Ben Anadolu'da Anna Komnena, yalnızca cinsel kimliği yüzünden, sırf kadın olduğu için tahtın kendisi yerine, erkek kardeşine bırakılmasına içerler. Basit bir iktidar tutkusu değildir onunki... Gerçekten imparatoriçe olursa ülkeyi esenliğe çıkarabileceğini düşünür. Felsefe, tarih, coğrafya ve edebiyat alanlarında eğitilmiştir. Bu yüzden kendini ülke yönetiminde yetkin hisseder. Sorun da

buradan kaynaklanır; bir devleti temsil etme gücüne sahip olup olmadığı değerlendirilmeden sırf erkek olduğu için kardeşinin onun önüne geçmiş olmasına dayanamaz.

ANNA KOMNENA: Çırağı olmakla övündüğüm şu tarihin cilvesine bak ki; bir ayı oynatıcısının kızı Theodora, Bizans'ın en görkemli ecesi oluyor, ben **mor** içre doğan Anna Komnena, çocukluğumdan beri bu eğitimi görüyorum ve şimdi bir suçlu oluyorum karşınızda.¹

Akad'ın Yayı'nda;

YATPAN:(...) /Ben çok yalnızdım **mor** dağlarda /Kendimi ağaçlara kayalara karıştırdım hep /Kara bir suydum bazen /Nereye akacağımı bilmezdim /Şimdi sen geldin, yavaş yavaş kendimi /Anlamaya başladım. Senin için /Yapmayacağım şey yok Akad.²

Kurban'da Zehra'yı gördüğünde Mirza;

MİRZA: Geçende **mor** bir yılan çıktı karşıma /Şöyle bir yekindi topraktan /Bana baktı baktı.../Gözlerinden içime kara bir ışık aktı/ Bir türlü unutamıyorum. /Şimdi odaya girince de öyle oldu³(....)
çekin elinizi kapıdan/Tanrı doluyor içime/ Tanrı doluyor içime/ Tanrı doluyor içime
Tanrı'nın lanetleri /Tanrı doluyor içime **mor** bir ışık gibi /ve hepinize defolun diyor.⁴

Ak Tanrılar'da;

MONTEZUMA: Ak tanrımız / Kendi kendinin sürgünü /Tuzlu yellere açtı bağrını/ Yüreğinde yitirmediği son kıvılcımla /Tutuşturdu /kendini kuyruklu yıldız oldu./ Öte evrenlere aktı /Yükselirken ama **mor** denizler üstünden /Yine döneceğim demişti⁵

MONTEZUMA: Bu hakan görebilmeli /Sıradağların ötesini de, mor vadileri, kızıl /Ormanları, uzun otlu bozkırları, Sarı Ovaları, /Sonra bizi komşu ülkelerden ayıran öbür sıradağları /Gök ırmakları ve ötesini /**Mor** köpüklü Dalgalar'a dek /Bütün Meskika'yı görebilmeli hakan /Sis olsa da olmasa da⁶

Tütenkartal Montezuma'ya, İspanyol istilacıların tanrı değil ölümlü olduklarını kanıtlayabilmek için onlardan birinin kellesini getirir.

MONTEZUMA: Demek öyle soluk benizli yabancı /**Mor** dudaklarınla konuşsana, Montezuma de /Bana, biz de Aztekler gibi ölümlüyüz de⁷

¹ Dilmen, *Ben Anadolu, Ön.ver.*, s.25.

² Dilmen, *Akad'ın Yayı, Ön.ver.*, s.139.

³ Dilmen, *Kurban, Ön.ver.*, s.18

⁴ *a.g.e.*, s.81..

⁵ Dilmen, *Ak Tanrılar, Ön.ver.*, s.13

⁶ *a.g.e.*, s.13.

⁷ G.Dilmen, *a.g.e.*, s.101.

Dilmen'in oyunları, yalnızca görsel ve işitsel malzemenin değil, sözel malzemenin de zengin kullanımı ile başarılı yapıtlardır. Yazarın dili; konuya ve kişiye uygunluğu, dramatik şiirin etkinliği, sözcüklerin arılığı ve zenginliği, öz Türkçe kullanımı ve türetilmiş kelimelerin varlığı ile dikkat çekicidir. Yazarın hemen hemen tüm oyunlarında kullandığı ortak öz Türkçe kelimeler vardır: Yalvaç (peygamber), inanca (teminat), us (akıl), tin (ruh), yunak (hamam), otağ (çadır), yaban (kırlık yer), bunluk (hastalık nöbeti), bilici (tanrı), ansımak (hatırlamak), muştı (müjde), çaşıt (casus), yengi (zafer), üleştirmek (bölüştürmek), dinelmek (ayakta durmak), kemlik (kötülük), kösnülü (şehvetli), tavsamak (eski hızını kaybetmek), sayrılık (hastalık), erk (güç), ilenç (beddua), devinim (hareket), acun (dünya), yahşi (iyi, güzel), tansık (mucize) gibi öz Türkçe kelimeleri yerli yerinde kullanarak yalın ve geçmişten gelen özlü bir söyleyiş uslubu yakalamıştır.

Ayrıca, günlük sözcüklerimizin köklerinden türetilmiş yeni kelimelerle yazar bir yandan 3000 yıl öncesinin dilini aramakta;-ki bu arayış bir oyun kişisi ağzından şöyle dile gelmektedir-

I.DÜĞÜMCÜ: (Bilimsel) Eskilerin ilim sözü bile “ılmek”ten /gelir. İlmekler nasıl üst üste binip düğüm oluyorsa /bilmekler de bilim oluyor.¹

Bir yandan da bu kelime köklerinin işlevsel zenginliğinden yararlanarak günümüzle o zamanlar arasında dilsel bir bağlantı, bir ortaklık yaratmaya çalışmaktadır.

Yazarın bir çok oyunda kullandığı türetilmiş kelimeleri örneklemek gerekirse;

-e(nek) ekiyle fiilden isim türetme mantığına uygun olarak;

“gelinek” gelinip görülmesi adet olan yer
“geçenek” uğrak yer
“saklanak” depo
“savunak” savunulan yer
“örtenek” örtü
“arınak” arınılan yer, tapınak
“yıkanak” banyo
“sevişek” yatak

-lik ekiyle
“görmelik” rüşvet

-ti ekiyle
“kullantı” eşya

-nük ekiyle
“görnük” hayalet

-it ekiyle de fiilden isim türetmiştir.

¹ Dilmen, *Midas'ın Kulakları*, *Ön.ver.*, s.27.

“giyit” kıyafet

Yazar bir çok oyununda, oyun kişilerinin ağzından sanata bakışını da dillendirmiştir.

Midas’ın Kulakları’nda, Pan ile Apollon arasındaki “lir mi flüt mü üstün” diye başlayıp, “coşku mu us mu” diye devam eden tartışma, duygu ve coşkuyu usla dengelemek gerekir şeklinde sonlanır. Güzellik, uygarlık, barış hep bu dengeden doğar. Bu tema Güngör Dilmen’in bir çok oyununda da karşımıza çıkar.

PAN: Sanat ürkünçtür
APOLLON: Çılgınlığa varmamalı
PAN: Tini tenden koparmalı
APOLLON: Önce biçim
PAN: Önce coşku
(...)
APOLLON: Sanat geleneksel kalamaz
PAN: Marifet sanıyorsun halktan kopmayı
APOLLON: Sen, halka yüzü görmeyi
PAN: Sanat halka yönelmeli¹

Midas’ın Kördüğümü’nde de oyunun bildirisi üzerine tartışma yapılır;

II.ÖĞRENCİ: Oyunun kulpu oyunun bildirisi. Kulpsuz oyun kulpsuz küp gibidir, neresinden tutacağını bilemezsin. Kimi oyunlar da sırf kulptan ibarettir, elinde kabaca sallarsın ama seyircilere Dionisos’un altın şarabından sunamazsın. Böyle kuru kulpları de seyirciler yazarın kafasında paralasalar yeridir. (Dibi göçmüş bir şarap küpü tutar, eğip akıtır gibi yapar, dudağını büküp atar.)Ne doldursan alır içine –öyle sanırsın- Oyun Tanrısı Dianisos bizi dipsiz küplerden korusun. En iyisi, kulpu gövdesine denk dibi çeperi sağlam, iyi pişmiş, içinde bir öz taşıyanı.²

Yazar, *Şan, Şeref, Ün = Amfitrion*’da Aristoteles aracılığıyla trajediyi ve komedyayı tanımlar, yaşamda nelerin trajik hata olabileceği üzerine bir tartışma açar³

Shakespeare “oyunculuk” üzerine düşüncelerini nasıl Hamlet’in ağzından dile getirirse, Güngör Dilmen de “gerçekçilik”e bakışını *Günümüzden Portreler*’deki Yönetmen aracılığıyla dillendirir.

Gerçekçiliğin tek ölçütünün inandırıcılık olduğunu söyler. Ve yaşam gerçeği ile sanat gerçeği arasında zorunlu bir koşutluk kurmaya çalışanları da mizahi bir dille eleştirir.

YÖNETMEN: Oyunda bir falcı çingene var. Çingene lafının bir yerinde Troyalı önbilici kız Cassandra dedi mi, eyvah gerçekçilik güme gitti. Garip bir çingene karısı onu nereden bilebilirmiş. Bizimki biliyor, ne yapalım. Yazarın amacı, herkesin hemen tanyacağı bir çingene tipi kotarmak değil ki. Diyelim, insandaki geleceği görme, yarını kestirme tutkusunu geçmişten bugüne köprülemek. Şeytan diyor ki sokakta bir çingene kadın yakala, Cassandra’nın kim olduğunu ezberlet ona. Bu bilgi onun

¹ Dilmen, *Midas’ın Kulakları*, *Ön.ver.*, s.32.

² Dilmen, *Midas’ın Kördüğümü*, *Ön.ver.*, s.167.

³ Dilmen, *Amfitrion*, *Ön.ver.*, s.97-100.

ne işine yarar bilemem ya, benim oyun tartışmasız bir biçimde “gerçekçi” olur, çünkü Cassandra’yı bilen bir çingene geziyor ortalıkta.¹

Yazar, *Söylenceden Gerçeğe*’deki Eleştirmen kişiliğinden yola çıkarak benzer davranış özelliklerine sahip olan tüm eleştirmenleri yerer. Bu tür eleştirmenler yazarı bir kurtarıcı gibi algırlar, toplumu değiştiren, dönüştüren, sorunlara çözüm üreten bir kurtarıcı... Yalnızca çelişkiyi tespit etmeyi, bunu gözler önüne sermeyi bir eksiklik yetersizlik sayarlar.

ELEŞTİRMEN: Pakize, oyunda adım adım kendi yazgısına doğru gidiyor. Yazar kendisi bilinçli olabilseydi Pakize’yi uyarır, onu bilinçlendirir, bu felakete düşmesini önleyebilirdi...²

Mitolojik ve tarihsel malzemedен yararlanarak çağının eleştirisini yapmaya çalışan Güngör Dilmen’in başarısı; tiyatronun anlatım olanaklarını diyalektik bütünlük içinde kullanmasında ve sözel olanla, görsel ve işitsel olan arasında kurduğu ince dengede gizlidir. Onun 1960’larda başlayan ve halen sürmekte olan tiyatro serüveni yalnızca yazarlıkla sınırlı değildir; ışıklılık, dramaturgluk ve yönetmenlik de yapmıştır. Tiyatronun anlatım olanaklarını bu kadar iyi kullanması, onun tiyatronun, birbirini tamamlayan farklı alanlarındaki zengin deneyimleri ile açıklanabilir.

GÜNGÖR DİLMEN’İN TÜM OYUNLARI

YIL	OYUN ADI
MİTOLOJİK OYUNLAR	
1959	MİDAS’IN KULAKLARI
1967	AKAD’IN YAYI
1967	KURBAN
1968	MİDAS’IN ALTINLARI
1974	MİDAS’IN KÖRDÜĞÜMÜ
1979	DELİ DUMRUL
1986	GALATEA VE PİGMALİON
1992	TROYA İÇİNDE VURDULAR BENİ
2000	ŞAN, ŞEREF, ÜN=AMFİTRÜON
TARİHSEL OYUNLAR	
1969	İTTİHAT VE TERAKKİ
1973	BAĞDAT HATUN

¹ Dilmen, *Günümüzden Portreler*, a.g.e., s.26.

² a.g.e., s.24

1983	HASAN SABBAAH
1984	DEVLET VE İNSAN
1985	HAKİMİYET-İ MİLLİYE AŞEVİ
1989	AŞKIMIZ AKSARAY'IN EN BÜYÜK YANGINI
2000	KUZGUNCUK TÜRKÜSÜ
MİTOLOJİK-TARİHSEL OYUNLAR	
1965	AKTANRILAR
1984	BEN ANADOLU
1985	GÜNÜMÜZDEN PORTELER
FANTASTİK OYUNLAR	
1959	AVCI KARKAP
1959	AYAK PARMAKLARI
1963	KÜP HAMİT
1963	CANLI MAYMUN LOKANTASI
1970	TOPLAR VE PAŞALAR
1971	MİSYONER
1972	AFYON SAVAŞI

KAYNAKÇA

- DİLMEN, Güngör., *Ak Tanrılar*, Yankı Yayınları, İstanbul, 1976.
- DİLMEN, Güngör., *Akad'ın Yayı, Deli Dumrul*, Mitos Boyut, İstanbul, 1998.
- DİLMEN, Güngör., *Bağdat Hatun, Kurban, Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını*, Mitos Boyut, İst., 1996.
- DİLMEN, Güngör., *Ben Anadolu, Söylenceden Gerçeğe*, (Yayınlanmamış Oyun)
- DİLMEN, Güngör., *Ak Tanrılar*, Yankı Yayınları, İstanbul, 1976.
- DİLMEN, Güngör., *Devlet ve İnsan*, Cem Yayınevi, İstanbul, 1990.
- DİLMEN, Güngör., *Hakimiyet-i Milliye Aşevi*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1992.
- DİLMEN, Güngör., *Hasan Sabbah*, Metin Dizimevi, İstanbul, 1983.
- DİLMEN, Güngör., *İttihat ve Terakki*, (Yayınlanmamış Oyun)
- DİLMEN, Güngör., *Kısa Oyunlar*, Mitos Boyut, İstanbul, 1996.
- DİLMEN, Güngör., *Midas'ın Kulakları, Midas'ın Altınları, Midas'ın Kördüğümü*, Mitos Boyut, İstanbul, 1993.
- DİLMEN, Güngör., *Amfitrion, Kuzguncuk Türküsü, Troya İçinde Vurdular Beni*, Mitos Boyut, İstanbul, 2001.
- NUTKU, Özdemir., *Tiyatro ve Yazar*, Gim Yayınları, Ankara, 1960.
- ŞENER, Sevda., *Ulusal Kültür*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1978.
- ŞENER, Sevda., *Oyundan Düşünceye*, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1993.