



## ORTAÇAĞ HRİSTİYAN DÜNYASINDA BELLEK KAVRAMI VE GİZEM OYUNLARI: YORK DÖNGÜSÜ

THE CONCEPT OF MEMORY IN MEDIEVAL CHRISTIAN THOUGHT AND MYSTERY PLAYS: THE YORK CYCLE

**Candan KIZILGÖL**

Arş. Gör., Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi,  
Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı,  
ckizilgol@ankara.edu.tr

### Öz

Merkezinin din ve aklı yerleştiren Skolastik düşünce, önceki dönemlerde aklın değil duyu ve duyguların alanına ait olduğu düşünülerek önemli bulunmayan belleği akıl ile ilişkilendirerek yeniden tanımlar. Buna göre bellek, geçmiş, şimdi ve gelecek arasında ilişki kurulmasını sağlayarak Hristiyanlığın büyük erdemlerinden sayılan Sağduyu'yu olanaklı kılmaktadır. Bu düşünce biçimi, iyi insan ve iyi Hristiyan olma yolunda belleğe atfedilen önemin artmasını sağlamıştır. Böylece, bellek Ortaçağ Hristiyan felsefesinde oldukça önem verilen bir kavrama dönüşürken, belleğin geliştirilmesi de sıklıkla ele alınan bir konu haline gelmiştir. Bu çalışma, 10. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıkan dini tiyatro geleneğini bir belleği geliştirme pratiği olarak ele alarak, hem aklın alanı dışında tanımlanan ve duygulara ilişkin olduğu düşünülen imgelerin yoğun bir şekilde kullanıldığı, hem de dini konu edinen ve dini otoritelerin de onayladığı bir tiyatro anlayışının yaygınlaşmasının nasıl mümkün olduğu sorusu üzerinde durmaktadır. Bu bağlamda, Ortaçağ İngiliz dini oyun geleneğinin bir örneği olan York Döngüsü, dönemin bellek anlayışının bir tezahürü olarak ele alınmıştır.

### Abstract

Before scholasticism, memory was given little importance due to the belief that it belonged to the realm of senses and emotions. Centring on religion and reason, scholastic thought redefined memory in relation to reason. In this context, memory came to be recognised as the connection between the past, the present, and the future, which made Prudence, one of the four cardinal virtues in Christian belief, possible. This, in return, increased the importance of memory as a prerequisite for becoming a good person, as well as a good Christian. Thus, memory developed into a significant concept in Medieval Christian philosophy. It was also for this reason that the improvement of memory was a frequently addressed subject during this period. Regarding the tradition of religious drama that emerged in the 10th century as a means of improving memory, therefore, this study focuses on the following question: How could such an understanding of drama become widespread, for it made intense use of images that were placed outside of reason, and at the same time had religion as its subject, besides being approved by the religious authorities? In this context, the study examines The York Cycle, an example of British religious drama tradition, as a manifestation of the understanding of memory in the period.

### Makale Bilgisi

Gönderildiği tarih: 1 Mart 2018  
Kabul edildiği tarih: 26 Mayıs 2018  
Yayınlanma tarihi: 27 Haziran 2018

### Article Info

Date submitted: 1 March 2018  
Date accepted: 26 May 2018  
Date published: 27 June 2018

### Anahtar sözcükler

Ortaçağ; Tiyatro; Ortaçağ Felsefesi;  
Ortaçağ Tiyatrosu; İngiliz Tiyatrosu;  
Bellek

### Keywords

Middle Ages; Drama; Medieval  
Philosophy; Medieval Drama; British  
Drama; Memory

DOI: 10.33171/dtcjournal.2018.58.1.47

## Giriş

Batı'da Ortaçağ, Skolastik düşünce ile beraber felsefenin yükselişe geçtiği bir dönemdir. Skolastik felsefenin ayırt edici özelliği Hristiyan vahyini merkeze almakla beraber, düşünceyi ve aklı temel alan bir yöntem benimsemesidir. Buna göre, esas olan ruhun akıl vasıtasıyla ilahi olana yönlendirilmesi olarak belirlenir, ruhun akıl tarafından yönetilen kısımları yüceltilirken, bellek gibi duyu ve duyguların kontrolünde olduğu düşünülen kısımlar dünyevi ve yanıltıcı görülür.

Bu bağlamda, dönemde aklın alanı içinde kabul edilmeyen belleğin Ortaçağ'da kendine yer edinmesi uzak bir ihtimal olarak düşünülebilir. Fakat özellikle Albertus Magnus ve Thomas Aquinas gibi filozoflar tarafından ele alınarak

büyük erdemlerden Sağduyu'nun<sup>1</sup> çatısı altına yerleştirilmesiyle beraber, bellek kavramı önem kazanmış, bunun yanında belleğin geliştirilmesine yönelik çalışmalar da yaygınlaşmıştır.

Frances Yates, skolastik dönemde belleğin oldukça önemli bir konuma yükselmesini şöyle açıklar:

Skolastisizm, bilginin arttığı bir çağıdır. Aynı zamanda, bir Bellek çağıydı da ve Bellek çağlarında yeni bilginin hatırlanmasını mümkün kılacak yeni imgelerin oluşturulması gerekir. Hristiyan öğretisinin ve ahlakının başat konuları temelde elbette aynı kalmakla beraber, daha karmaşık bir hal aldı. Özellikle erdem-kötülük ikili karşıtlığı daha olgun bir hal aldı, daha katı bir şekilde tanımlandı ve sistematikleşti. Erdem yolunda yürümek isteyen ahlaklı insanın, önceki daha yalın dönemlere kıyasla, belleğine kazınması gereken daha çok şey vardı<sup>2</sup> (84).

Bu durumun ise, belleğin geliştirilmesine yönelik talebi arttırdığı sonucuna varmak mümkündür. Erdem ile kötülüğü ayıran çizginin giderek keskinleşmesiyle, erdemli olmanın gereklilikleri daha net bir biçimde belirlenmiştir. Bu da erdemli olma yolunda sağlanması gereken koşulların sürekli olarak hatırlanması ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Daha erdemli bir insan olmanın yolunun daha kuvvetli bir belleğe sahip olmaktan geçtiği düşüncesinin ardında yatan şey de işte budur. Böylece belleği geliştirme çalışmaları Skolastik düşüncenin de tavsiye ettiği bir şey halini almıştı (Yates xii).

Bugünün düşüncesine göre aşırı uç kabul edilen kavramları bir arada bünyesinde barındırmış bir dönem olarak görülen Ortaçağ'ın, dini konu edinen ve imgenin ağırlıklı kullanımı üzerine kurulu bir sanat anlayışı üretmesinin yolunu açan şeyin de bu olduğu düşünülebilir. Buna, imgelerin belleğe daha etkin bir şekilde işlendiği, yani akılda daha iyi kaldığı görüşü de eklenince, Ortaçağ'da dini konulara

<sup>1</sup> Hristiyanlık öğretilerine göre dört büyük erdem Sebat, Ölçülülük, Sağduyu ve Adalet'tir. Diğer bütün ahlaki erdemleri mümkün kılan şey, bu büyük erdemlerin varlığıdır. Kökleri Eski Yunan Felsefesi'ne dayanan bu dörtlü sistem Roma döneminde de kabul görmüştür. Bu sistemin Hristiyanlık inancında benimsenmesi ise Ortaçağ Skolastik düşüncesinin temsilcilerinden Aziz Thomas Aquinas'ın çalışmaları sonucunda gerçekleşmiştir ("Cardinal Virtues"). 'Sağduyu' bu çalışmada yukarıda bahsedilen terimsel anlamı dahilinde kullanıldığı için büyük harfle yazılmıştır.

<sup>2</sup> Bu çalışmada kullanılan İngilizce kaynakların Türkçe çevirisi makalenin yazarı tarafından yapılmıştır.

eğilen sanat eserlerinin kilise tarafından da onaylanan ve aranılan şeyler olması bir tezat teşkil etmez.

Bu dönemde Batı'da gelişen ve yaygınlaşan dini tiyatro türleri de bu çerçevede içinde ele almak mümkündür. Bu çalışmanın konusu olan günlük dilde yazılmış dini oyun döngüleri, yani gizem oyunları, dini oyun geleneğinin 14. yüzyılın son çeyreğinden itibaren İngiltere'de oldukça popüler hale gelmiş bir örneğidir (Strayer 657). 16. yüzyılın ikinci yarısında aniden sona erişine kadar yüz elli yılın üzerinde bir süre boyunca sergilenmiş bu oyunlar, Corpus Christi festivaliyle özdeşleşmiş ve çok sayıda kısa oyunun, şehirlerin belli noktalarında sırayla oynayarak döngüyü tamamlamaları şeklinde gerçekleşen bir performans biçimiydi (662, 657).

Bu çalışmada, ilk olarak Ortaçağ Hristiyan düşüncesinde belleğin yeri ve önemi konusu ele alınacaktır. İkinci kısımda, gizem oyunlarını önceleyen diğer dini tiyatro türlerine değinilmesinin ardından, bu tür üzerinde odaklanılacak; üçüncü ve son kısımda ise, dönemin bellek anlayışının gizem oyunları türünde tezahür edişi, York Döngüsü örneğinde incelenecektir.

## **1- Ortaçağda Bellek**

### **1.1. Ortaçağ Hristiyanlığında bellek anlayışı**

İnsanın evrende bulunma biçimi, Aziz Augustine'e göre, Tanrı'dan ve yaratılmış eşyadan farklıdır. Tanrı'nın değişmeyen ve sürekli varlığının, ya da eşyanın önceden belirlenmiş, edilgen ve varoluşundan habersiz akışının aksine, insan, bu akış halinden haberdardır. Bu, ancak insanın hatırlamasıyla mümkün olmaktadır. Gilson, bu durumu şöyle açıklar: *"Birbirini takip eden anlar onun [insanın] hafızasında toplanmış ve muhafaza edilmektedir. Şayet hafızası olmasaydı, bunlar gelecek, sonra da boşlukta kaybolup gideceklerdi"* (341). Öyleyse bellek, insanda bir devamlılık ve bütünlük algısı oluşturarak, onun içinde bulunduğu akış halinin farkında olmasını sağlamaktadır. Gilson'a göre, insanın kendisi ve en nihayetinde de Tanrı üzerine düşünebilmesini mümkün kılan şey budur. Düşüncenin gerçekleştiği an, bu şekilde hem geçmiş kapsayıp, hem de geleceğe işaret etmektedir (342).

Belleğin bireysel işlevi ile toplumsal işlevi arasında bu bağlamda bir ilişki kurmak mümkündür. Buna göre, her ne kadar bir insanın hayatı ancak kısa bir zaman aralığını kapsıyorsa da, bellek, birikimlerin nesilden nesle aktarımını, dolayısıyla da ilerlemeyi olanaklı hale getirir (343). Bu sayede insanın bireysel varlığı son bulduğunda, onun insanlığa sağladığı katkı, toplumsal bellek sayesinde var olmaya devam eder, bu da insanlığın ilerlemesini olanaklı kılar.

Hristiyan düşüncesindeki çizgisel tarih anlayışını da bu bağlamda değerlendirilebilir. Örneğin, Aziz Augustine ve Pascal gibi Hristiyan düşünürler insanlığın varoluşunu bu çerçevede açıklamışlardır. Buna göre, Adem’le başlayan insan soyu sırayla çeşitli aşamalardan geçerek akli anlamda gelişmekteydi ve bu dünyanın sonuna kadar böyle devam edecekti (344). Böyle bir gelişmeden söz etmek, ancak bellek sayesinde mümkündür; çünkü geçmişte yaşanmış olaylarla bugün arasındaki bağlantı kuran şey bellekti. Bu bağlantı da, insanlığın akli ve dolayısıyla da dini açıdan ilerleyerek Tanrı düşüncesine yaklaşması fikri üzerinde temellenen Hristiyan düşüncesi açısından büyük bir öneme sahipti.

Dolayısıyla, bellek hakkında çalışmalar yapmış iki Hristiyan filozof Albertus Magnus ve Thomas Aquinas’a göre, bellek, etik çerçevesi içinde ele alınması gereken bir kavramdır. İki düşünür de, daha önceleri pratik amaçlarla retorik alanına dahil edilen belleği, büyük erdemlerden Sağduyu’nun altında konumlandırmıştır (Yates 57).

Fakat Yates, belleğin retorik alanından etik alanına yaptığı bu geçişin Albertus ve Thomas’tan önce gerçekleşmiş olduğunu öne sürer. Skolastik-öncesi dönemde yaşanan bu durumun bir örneği, Yates’e göre, klasik dönem retorik okulunun Ortaçağ’daki temsilcilerinden Boncompagno da Signa’nın *Rhetorica Novissima* adlı eserinde görülebilmektedir. Düşünür, bu eseriyle belleğin yalnızca retorik değil, tüm sanat ve uğraşlar için gerekli olduğu fikrini ortaya atar (Yates 58).

Boncompagno, belleği şu şekilde tanımlar:

*Belleğin ne olduğu*

Bellek, doğanın bahsettiği şahane ve muazzam bir armağandır. Onun vasıtasıyla geçmişte geri çağırır, şimdiyi idrak eder ve geçmişle benzerlikleri üzerinden gelecek hakkında düşünürüz.

*Doğal belleğin ne olduğu*

Doğal bellek yalnızca doğanın bahsettiğidir, yapay bir öncülü bulunmaz.

*Yapay belleğin ne olduğu*

Yapay bellek, doğal belleğin destekçisi ve yardımcısıdır, tıpkı bir hizmetçinin hanımına sunduğu hizmet gibi; ve “yapıt [ars]” kelimesinden hareketle “yapay [artificial]” olarak adlandırılmıştır, çünkü akıl tarafından yapay bir şekilde oluşturulmuştur (105).

Yates'e göre bu tanım, skolastik düşüncenin ilerleyen dönemlerde bellek ve Sağduyu arasında kuracağı ilişkiyi anımsatmaktadır (58). Bunun nedeni, belleğin geçmiş, şimdi ve gelecek üzerine düşünmeyi mümkün kıldığı fikridir. Bu sayede bellek, doğru hareket etmenin bir önkoşulu haline gelmekte, dolayısıyla da etik alanına geçiş yapmaktadır.

Yates'in dikkat çektiği bir diğer nokta, Boncompagno'nun bellek üzerine düşünceleri içine dâhil ettiği cennet ve cehennem anımsama gerekliliğidir (59). *Rhetorica Novissima*'nın "Bellek Üzerine" kısmında Boncompagno, insan duyularının erişebildiği noktanın ötesinde bulunan Cennet ve Cehennem'e dair inancın önemini açıklar. Bunların bizzat tecrübe edilmelerinin ancak Kıyamet'ten sonra mümkün olacağını dile getiren, Boncompagno, bunlara dair belleğin Hristiyan vahyini temel alması gerektiğini belirtir (111-12). Sırf duyularla kanıtlanabilen şeyler oldukları için varoluşun başlangıcını ve sonunu elementlere dayandıranlara karşı çıkar ve şöyle der: "*Oysa Katolik inancına şüphe etmeden iman eden bizler, Cennetin göze görünmeyen nimetlerini ve Cehennem'in sonsuz azabını hiçbir zaman aklımızdan çıkarmamalıyız*" (112).

Bunlardan hareketle, Boncompagno'nun bellek yorumunun din ve ahlak üzerinde temellendiği görülebilir. Yates'e göre bu yorum, her ne kadar çağının ana akımın görüşlerinin bir temsilcisi olarak alınamayacak olsa da, Albertus Magnus ve Thomas Aquinas'ın bellek kuralları üzerine çalışmalarını üzerine kurabilecekleri bir temel teşkil etmektedir (60).

Tullius ve Cicero başta olmak üzere Aristoteles, Augustine ve Boethius gibi filozofları izleyen Albertus Magnus, *De bono* adlı eserinde dört büyük erdem olarak kabul edilen Sebat, Ölçülülük, Adalet ve Sağduyu üzerinde odaklanır (Yates 61). Sağduyu'nun kısımları bölümünde Albertus, Tullius'un yaklaşımını benimser ve bellek, akıl ve ölçülülüğü bu erdemin kısımları arasında sayar. Öncelikli olarak belleğin Sağduyu erdemine dâhil edilmesine karşı çıkan görüşlere cevap veren Albertus, bu amaçla Aristoteles'e başvurur. Belleğin ruhun hislere ilişkin kısmında, Sağduyu'nunsa ruhun akla ilişkin kısmında bulunduğu tezine cevaben, hatırlamanın akli kısımda bulunduğunu, belleğin Sağduyu'ya dâhil olan kısmının da işte bu hatırlamaya karşılık geldiğini belirtir. Albertus, belleğin yalnızca geçmişte olan şeyleri hatırlamaktan ibaret olduğu için bir alışkanlık sayılamayacağı, dolayısıyla da ahlaki bir alışkanlık olan Sağduyu'nun bir parçası olamayacağı görüşünü savunanlara da karşı çıkar. Buna göre, eğer geçmişte hatırlayıp şimdiye sağduyulu bir bakış ve geleceğe de sağduyulu bir yaklaşımı mümkün kılıyorsa, bellek de pekâlâ

ahlaki bir alışkanlık sayılabilmelidir. Bundan doğan sonuç, belleğin hatırlamaya karşılık geldiğinde ve geçmişten faydalı dersler çıkarmada kullanıldığında Sağduyu'nun bir parçası olarak görülebileceğidir (62). Bu açıdan bellek, sadece bir formlar ve imgeler dağarcığından fazlasıdır, çünkü bunlardan çıkarılan sonuçları da kapsamaktadır (64).

Albertus'un bellek anlayışında Yates'in kayda değer bulduğu bir başka şey, mecazın belleği sıradan olandan daha kuvvetli bir şekilde tetiklemesidir. Yates bu durumu ilginç bulmaktadır, zira skolastisizm akli ve soyut olanı yüceltirken, mecaza ve şiire karşı katı bir tavır benimsemiştir (66). Fakat bellek, Sağduyu'nun bir ögesi olarak bir kez aklın ve etiğin alanına girdikten sonra, onu geliştirecek her şeye kucak açıldığı sonucu ortaya çıkıyor. Bir diğer ifadeyle, bu sanatlı deyiş biçimlerinin, ruhta derin etki bırakan yapıları sayesinde hatırlanması gereken şeyleri hatırlatmada birer vasıta olarak görüldükleri kanısına varılabilir.

Akla ait kabul edilen hatırlama eylemine yönelik yaklaşımı, Albertus'un mecaza yönelik ılımlı tavrını anlaşılır kılmaktadır. Buna göre, hatırlama her ne kadar akıl alanında gerçekleşse de, hissi alanda başlamaktadır. Bunun nedeni, hatırlamanın gerçekleşmesi için şart olan belleğin kısmen de olsa hissi alana ait olmasıdır. Somut olana yönelik bellek, hatırlama sürecini başlatan şeydir (Yates 68). Hatırlamanın bu şekilde hissi alanda başlaması, süreçte etkin rol oynayan belleği de akla yaklaştırmaktadır.

Thomas Aquinas da, Albertus gibi, belleği Sağduyu erdemi altında konumlandırır (Yates 70). Bellek, Thomas'a göre, ruhun hissi kısmında bulunur. Bu kısım, duyular vasıtasıyla yaratılan imgeleri alır. Hayal gücü de yine bu kısımda bulunmaktadır; ancak, belleğin hayal gücünden ayrıldığı nokta, akli kısım ile bağlantı içinde olmasıdır. Yates, bunun nedeninin, aklın somut imgelerin soyutlanması biçiminde çalışması olduğunu belirtir (71). Dolayısıyla:

[S]af ve ruhani olarak tanımladığımız şeyleri iyi hatırlayamayız; maddesel ve duyularla algılanabilen nesnelere bellek için daha kolay hedeflerdir. Eğer soyut kavramları daha kolay bir şekilde hatırlamak istiyorsak, onları birtakım imgelerle ilişkilendirmemiz gerekir. (Aquinas 165)

Belleğin işlemesine dair öne sürdüğü prensipten de anlaşılacağı üzere, Thomas Aquinas'a göre imgeler, insan aklının düşüncesele açıdan gelişimi için de gereklidir; çünkü, esas olan düşüncenin soyut olan şeylere yöneltilmesidir ve belleğin de bu süreçte yadsınamaz bir öneme sahip olduğu ortaya çıkmaktadır.

Thomas, bu bağlamda, insanlığı hakikate yaklaşılmakta olan bir ilerleme süreci içinde görür. Onun ve diğer Hristiyan filozofların, düşüncelerini Hristiyan vahyine dayandırırken aynı zamanda Eski Yunan felsefesinin mirasçıları olabilmeleri de işte bu sayede mümkün olmuştur<sup>3</sup> (Gilson 349).

Bunun yanında, sıradan insanın hakikate yaklaşması, aynı zamanda iyi bir Hristiyan olması demektir. Bu yolda vahiyle kurulması gereken bağlantıyı sağlayan şey, yine bellektir. Belleğin Ortaçağ için önemini Yates şu şekilde açıklar:

Dini bütün Ortaçağ'ın hatırlamayı en çok isteyeceği şeyler nelerdi? Tabii ki de kurtuluşa ya da cezalandırılmaya ilişkin şeyler, imanın şartları, erdemlerden geçerek cennete ve kusurlardan geçerek cehenneme uzanan yollar. [Ortaçağ'ın] Kiliselerde, katedrallerde heykellerini yaptığı, camlar üzerinde ve fresklerde resmettiği şeyler bunlardı. (55)

Dolayısıyla, Ortaçağ'a özgü didaktik düşünce biçimi için bellek oldukça önemliydi ve belleğin geliştirilmesi amacına yönelik bellek sanatı da bu açıdan önem ve işlevsellik kazanıyordu. Amaç, geçmişe ilişkin vahiy yoluyla gelen bilginin akılda kalması ve insanların kendi yaşantılarını bu bilgiye dayanarak şekillendirmeleriydi.

## 1.2. Belleğin geliştirilmesi

Matbaanın yaygınlaşmasından önceki dönemlerde, tahmin edileceği üzere, belleğe çok iş düşmekteydi ve belleğin geliştirilmesi büyük önem taşıyordu. Eski Yunan'da bellek sanatı denilen kavramı ortaya çıkaran şey bu olmuştur. İmge ve mekânların belleğe işlenmesini içeren bir teknikle ezberlemeyi, yani hafızaya almayı, amaçlayan bu sanat daha sonra Roma'ya taşındı ve oradan da Batı geleneğinin bir parçası haline geldi (Yates xi).

Yates, bellek sanatının Ortaçağ'a girişini ise erken dönem Ortaçağ düşünürlerinden, 5. yüzyılda yaşamış Martianus Capella'yla başlatır. Gelenek olduğu üzere, Martianus belleği retoriğin bir parçası olarak düşünür. Bellek doğuştan getirilen bir yetenek olmakla beraber, yine de üzerinde çalışılarak geliştirilebilmesi mümkündür. İmgeler vasıtasıyla gerçekleşen bir süreç olan hatırlamayı, Martianus kâğıt üzerine yazılan yazıya benzetir. Harflerin yazıyı kâğıt üzerinde sabitlemesi gibi,

<sup>3</sup> Şu halde, düşünsel mirasçılık da kuşkusuz bellek kavramına dâhil edilmelidir. Hatta belleği çağdan çağa düşünce aktarımının mümkün olmasını sağlayan ana unsurlardan biri olarak görmek yanıltıcı olmayacaktır.

imgeler de hatırlanacak şeyleri zihindeki bir alana yerleştirirler (51). Yani belleğin, yazı gibi, muhafaza edici bir işlevi vardır.

Martianus'un ilk elden tecrübeyle edindiği ve *De nuptiis Philologiae et Mercurii* adlı eserinde yazıya döktüğü bu bilgiler, köklü bir retorik geleneğine dayanmaktaydı. Bu geleneğin dayandığı iki temel metin, Cicero'nun erdemler üzerine yazdığı *De inventione*'si ile Tullius tarafından yazıldığı kabul edilen *Ad Herennium* idi (54). Bunlardan ikincisi, bellek konusu için özellikle önem arz etmektedir. Tullius bu eserinde hatipler açısından büyük önem taşıyan belleğin nasıl geliştirilebileceğine dair tavsiyelerde bulunur. Yates, Ortaçağ'daki yapay bellek anlayışının bu eser ve içindeki tavsiyeler üstüne şekillendiği görüşünü savunur (55).

Bellek hakkında çalışmalar yapmış iki Hristiyan filozof Albertus Magnus ve Thomas Aquinas da doğal belleğin geliştirilebileceğini kabul etmiş, buna ilişkin kuralları ise *Ad Herennium*'dan almışlardır. Bu eseri Cicero'nun *De inventione*'siyle beraber ele alan filozofların, bellek ve belleği geliştirme kavramını retorik alanında değil, etik alanında inceledikleri görülmektedir. Cicero tarafından öne sürülen dört büyük erdem ve bunların kısımları üzerine düşünen Albertus ve Thomas, belleği de bu erdemlerden biri olarak görülen Sağduyu'nun bünyesine dâhil etmişlerdir (Yates 57). Belleğin işleyişine dair görüşleri anımsandığında, her iki filozofun da imgelerin belleği geliştirmede kullanılmasını, dolayısıyla da bellek sanatının pratiklerini onaylar bir tavır içinde buldukları görülmektedir. Zira eğer bellek Sağduyu'nun bir parçasıysa, eğitilerek geliştirilmiş bir bellek sayesinde bu erdeme ulaşmak daha kolay olacaktır (Carruthers 87).

Carruthers, Cicero'yu yorumlayan Albertus'un, iyi ile kötüyü ayırt edebilme yetisi olarak tanımlanan Sağduyu'nun üç kısmını bellek, akıl ve öngörü olarak sıraladığını aktarır (87). Buna göre, belleğin bu erdem içindeki yeri ve önemi, geçmişle kurduğu bağlantıya dayanır. Şu halde, bellek olmadan, akıl ve öngörü Sağduyu'ya ulaşmada yetersiz kalacaktır. Dolayısıyla, bu denli büyük öneme sahip belleği geliştirmek de, belleğin kendisi gibi, etiğin alanına girmektedir ve Ortaçağ düşünürleri için ahlaki bir mesele olmuştur. Bunun nedeni, belleğin işlevinin bilgelik ve bilginin yanında Sağduyu'yla da alakalı olmasıdır (88).

Yukarda bahsedilenlerden hareketle, şiir ve mecazın hor görüldüğü bir dönem olan skolastisizm, nasıl oldu da imgelerin ön plana çıktığı bir dini sanat anlayışı üretti sorusuna bir yanıt bulmak mümkün oluyor. Aquinas'a göre bu sorunun yanıtı, vahyin neden ruhani şeyleri maddi şeylerle ilişkilendirerek anlattığı sorusuyla aynı yanıtı sahiptir. Çünkü insan aklının algılayabildiği şeyler, önce hissi alandan



geçmelidir; bunun nedeni de insanın sahip olduğu tüm bilginin önce duyularda başlamasıdır (Yates 78). Vitray ve halı dokumacılığı<sup>4</sup> gibi bu dönemde yaygın halde yürütülen ve görsel imgeler üzerine kurulu diğer sanatlara benzer şekilde, dini tiyatrosunun ortaya çıkışını ve geniş çevrelerce benimsenmesini de mümkün kılan işte bu yanıt olmuştur.

## 2- Ortaçağda Tiyatro ve Gizem Oyunları

### 2.1. Ortaçağ dini oyunları

Ortaçağ, Avrupa tiyatrosunun yükselişe geçtiği bir dönemdir. Nasıl ki Yunan tiyatrosu inanç kökenli olarak geliştirse, aynı durum Ortaçağ Hristiyan tiyatrosu için de söz konusudur. İlk olarak kilise içinde başlayan dini oyunların kaynağında Paskalya Ayini törenleri, özellikle de 900'lerin başında ortaya çıkan Paskalya tropu<sup>5</sup>, yatmaktadır. Meleğin İsa'nın dirildiğini mezarı ziyarete gelen kadınlara söylediklerini anlatan bu trop, şu şekildedir:

Quem queritis in sepulchro, o christicolae?  
 Jesum Nazarenum cruzifixum, o caelicolae.  
 Non est hic, surrexit, sicut praedixerat.  
 Ite nunciate, quia surrexit.  
 Kimi ararsınız mezarda, ey İsa'nın havarileri?  
 Çarmıha gerilen Nasıralı İsa'yı, ey cennet halkı.  
 Yok burada o, dirildi, önceden söylediği gibi;  
 Gidin anlatın ki o mezarından dirildi. (Fischer-Lichte 33)

900'lerin ikinci yarısında Piskopos Ethelwold tarafından *Regularis Concordia* derlenen tören gelenekleri kitabı, 'Quem queritis' tropunu 'Adoratio crucis', 'Depositio crucis' ve 'Elevatio crucis' adlı, önemli dini olayları sembolize eden üç tropa birlikte ele alır. Bu dört trop bir araya gelince, çarmıha gerilmeden dirilişin

<sup>4</sup> Vitray, ya da cam süsleme sanatı, özellikle geç Ortaçağ Gotik mimarisinin önemli bir unsuruydu (Benton 172). Kilise ve katedrallerde hem iç dekorasyonun bir parçası olarak, hem de öğretici amaçlarla kullanılan vitray, konusunu Hristiyan öğretilerinden almaktaydı (174-190). 14. yüzyıldan itibaren popülerleşmeye başlayan halı dokumacılığı, süreç içinde vitrayın dekoratif sanatlar içindeki önemini yitirmesine yol açmıştır (190). Ortaçağ'da dokuma sektörünün önem kazanması ile bir statü, güç ve saygınlık sembolü olarak ortaya çıkan dekoratif halı dokumacılığı ise aynı zamanda taştan yapıların duvarlarına asılarak ısı ve ses yalıtımı gibi pratik amaçlara da hizmet ediyordu (195). Tasarımlarında felsefi ve alegorik konulardan Antik Çağ tarihine, bunların yanında günlük hayattan kesitlere de yer verilen bu halılara İncil'den hikayeler de işlenmekteydi (196-197).

<sup>5</sup> 'Trop', Ortaçağ kilise müziğinde yalın, eşliksiz melodiye eklenen melodi ya da uyaklı dizeleri ifade etmek için kullanılır ("Trop" Gösterim; Encyclopædia). Burada bahsi geçen trop, Paskalya Ayini'nin bir parçası olarak ortaya çıktığı için bu isimle anılmaktadır.

ilanına kadar geçen olayları ana hatlarıyla kapsamaktadır. Bunlardan 'Adoratio crucis' cemaate çarmıha gerilmeyi hatırlatma amacı güderken, 'Depositio crucis' papazların haça dua edip onu bir kumaşa sararak altara doğru taşımaları, yani temsilen gömmelerini gösterirdi. İsa'nın dirilişini simgeleyen 'Elevatio crucis' ise, cemaat olmaksızın söylenmekteydi (33).

1545-1563 yılları arasında toplanan Trent Konsili'nin ardından trop söylemek yasaklanınca ve ayinler değişmez bir standarda bağlanınca, bu gelenek ortadan kalkmıştır. Troplarla yaklaşık aynı dönemde sonlanan bir diğer temsil türü de günlük dilde yazılan Paskalya oyunlarıdır (34). Kilisede yapılan Latince kutlama törenlerinden ortaya çıkan bu oyunlar, kilise bahçesi ya da şehir meydanlarında çoğu zaman birkaç gün boyunca sergilenirdi. Çile Oyunları olarak bilinen bu oyunlar, günlük dilin kullanıldığı eğlenceler olarak kent şenliği kültürünün bir uzantısı olarak görülebilir. Yine de, 1200'lerde başlayan kilise dışı oyunlara kıyasla, bu oyunlar büyük ölçüde kilisenin kontrolü altında düzenlenmekteydi. Öyle ki İsa, Meryem'ler ve havarileri canlandıran kişiler din adamları olmak durumundaydı (35).

Ancak, Ortaçağ'ın sonlarına doğru bu oyunlar kilise sınırlarından ve din adamlarının sıkı kontrolünden çıkıp halkın düzenlediği etkinlikler olmaya başlamıştır. Bu değişiklikte kilisenin süreç içinde önemini yitirmesi kadar, şehirlerin üretim ve ticaretle güçlenip kendi kendisini yönetir hale gelerek derebeylerinin yerini almasının da etkisi vardır. Bu bağlamda, 11. ve 12. yüzyıllarda şehirli tüccarları derebeylerine karşı korumak amacıyla kurulan loncaların önemi büyüktür.

13. yüzyıla gelindiğinde fırıncılardan bira yapımcılarına, altın işlemecilerden terzilere kadar çok sayıda zanaat kolunun kendi loncası bulunuyordu. Ekonomik anlamda güçlenen loncalar, yönetim alanında da söz sahibi olmaktaydı. Brockett'e göre, bu süreçte derebeyliğin çöküşü ile şehir kültürünün kuvvetlenmesi, Ortaçağ'da tiyatrunun gelişmesine zemin hazırlayan önemli unsurlardan biri olmuştur (109). Başlangıcı 12. yüzyıla tarihlenebilecek kilise dışı dinsel oyunlar akımının etkisiyle, çok sayıda kısa oyunun bir araya gelmesiyle oluşmuş ve gündelik dilin kullanıldığı dinsel oyun döngülerinin 14. yüzyıl boyunca yaygınlaştığı görülür (110). Kiliseden bağımsız dış mekânlarda oynanmaya başlayan bu oyunların popülerleşmesinin sağlayan başlıca sebeplerinden biri, 13. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kutlanmaya başlanan Corpus Christi şenliğidir.

Hristiyanlıkta varoluşu temellendiren kavram olan İsa'nın şahsında tezahür etmiş Tanrı-insan birliğinin ve onun insanlığın günahları için kurban olması yoluyla verilen kurtuluş sözünün vurguladığı bu şenlik, ekmek ve şarap sembolleri

vasıtasıyla bu işlevini yerine getirmekteydi (111). Bu şenlikte sergilenecek oyunların kapsamı üzerinde belirleyici olan, işte bu fikirdi. Brockett'e göre:

İsa'nın anlamı drama ile açıklanacaksa, İsa'nın doğuşundan önceki olayları, onun yaşamıyla ilgili olayları, ölüm ve dirilişini de içine alması gereklidir. Çoğu kez kıyameti de içine alır. Böylece Corpus Christi'nin çevresinde şekil alan bir evrensel dram oluşmuştur. (111).

Yukarıdaki alıntıdan da anlaşılacağı üzere, Corpus Christi şenliğinde yer alan bu oyunlar temelde kiliseden bağımsız olup, ancak konu ve dolayısıyla da işlev olarak kilisenin öğretileriyle iç içe geçmiş bir oyun akımının habercisi olarak ortaya çıkmıştır.

Günlük dille yazılmış dinsel oyun döngüleri, bu bağlamda, konularını İncil'den almaktaydı. Öncülü Eski Yunan tiyatrosu ya da ardılı Rönesans tiyatrosundan farklı olarak, bu oyunlar bireyler tarafından yazılmış değil, süreç içinde kolektif katkılarla şekillenmiş metinlerdi (Fischer-Lichte 35). Önceki bölümde bahsi geçen Hristiyan tarih anlayışıyla koşut bir şekilde, özellikle İngiltere'deki döngüsel oyunların Yaratılış'la açılıp Kıyamet Günü'yle son bulduğu görülür (Brockett 112). Oyunların kuruluşu, gerek döngüleri oluşturan oyunlar arasında, gerekse her bir oyunun kendi yapısı açısından bir neden-sonuç ilişkisi öngörmez. Karakter kurulumu, dekorla mekânı belirleme gibi Rönesans döneminden itibaren önem kazanmaya başlayan teatral öğeler, Ortaçağ dinsel oyun döngülerinde en alt seviyededir. Buna rağmen, kaynağını Hristiyan vahyinden alan ve kilit önem taşıyan İsa'nın çarmıha gerilişi gibi olayların ya da mucizelerin etrafıca betimlenmesi söz konusudur. Dolayısıyla, bu olayların özellikle vurgulanmasındaki amaç, soyut kavramları somutlaştırarak seyircinin bunları kendi hayatı bağlamında değerlendirebilmesini sağlamaktır (112). Bu doğrultuda, olay örgüsüne pek önem verilmeyişinin bir sebebi olarak Ortaçağ seyircisinin, Eski Yunan'daki tiyatro seyircisi gibi, olup bitenlere zaten aşina olduğu, oyunların amacının ise olayların somut bir şekilde sergilenmesiyle dini inanca yönelik belleğin kuvvetlendirilmesi olduğu düşünülebilir.

Dolayısıyla, oyunları zaten bir estetik yargıda bulunmak amacıyla izlemeyen seyircinin oyunların kuruluş biçiminden pek şikâyetçi olmadığı sonucuna varmak mümkündür (Brockett 112; Fischer-Lichte 46). Şu halde, bu oyunları da dönemin diğer sanat eserlerindeki benzer kaygıların şekillendirdiği söylenebilir. Amacı sıradan insanlara bir mesaj iletmek, onlara ruhani açıdan yardımcı olmak olan bu eserlerin, belli bir biçim ve biçem içerisinde kurgulanmış, gerçekçi tiyatrodaki gibi bir

neden-sonuç ilişkisinden yoksun fakat etkileyici doğaları, bu yaklaşımla daha anlamlı bir hale gelmektedir.

Dinsel oyun döngülerine karşı sıklıkla yöneltilen bir eleştirinin, oyunların halkta yarattığına inanılan ahlaki gerileme olması, bu açıdan ironiktir. Şehirlerdeki gösterimlerinin insanlarda oburluk, sarhoşluk, zevk peşinde koşma gibi davranışları tetiklediği düşünülüyordu. Öyle ki, “York’taki oyunlarda şehir halkının ve dışarıdan gelenlerin, yaptıkları alemler, sarhoşluk, bağışma, şarkı söyleme ve buna benzer diğer saygısız davranışlarla şehrin onuruna gölge düşürdüklerine” ilişkin görüşlere ait kayıtlar mevcuttur (Fischer-Lichte 48).

Bu durumun yanında, dini oyunların sonunu aniden getiren şeyin Reform hareketi olduğu kanısı oldukça yaygındır (48). Bu bağlamda, oyunların bünyelerinde batıl inanç barındırdığı algısı da oyunların yasaklanmasında etkili olmuştur (49). Fakat Brockett’e göre, oyunların ortadan kalkmasının birçok nedeninden belki de en önemlisi, 16. yüzyıla gelindiğinde kilisenin iç çatışmalar, siyaset, mezhep ayrılıkları ve yaygınlaşmakta olan hümanist ve bilimsel düşüncenin de etkisiyle eski güç ve önemini yitirmiş olmasıdır (133). 16. yüzyılın son çeyreğinde son kez sahnelenen oyunlar, seyircinin ilgisi hala yüksek seviyelerde olmasına rağmen, artık oynanmaz olmuştur<sup>6</sup> (Fischer-Lichte 50, 47).

Sonuç olarak, Ortaçağ dini tiyatrosunun iki aşırı uç arasında şekillendiği görülmektedir. Bunların ilki, kökleri salt kiliseye dayanan ve 10. yüzyılda ortaya çıkmaya başlamış dini oyunlardır. Diğer uç ise, kiliseden bağımsız da olsa onun öğretilerine hizmet etmiş, fakat özünde geleneksel pagan kültürü ile Hristiyanlığın harmanlanmasına dayanan, günlük dilde yazılmış dinsel oyunlardır (Fischer-Lichte 35). Kilise bünyesinde filizlenen, içeriği din alanında kalsa da gitgide halkın eline geçmeye başlayan bu oyunlar, nihayetinde yine kilisenin etkisiyle ortadan kalkmıştır.

## 2.2. İngiliz Gizem Oyunları ve York Döngüsü

Günlük dilde yazılmış bu dinsel oyun döngülerine Ortaçağ’da verilen ad Corpus Christi oyunu idi (Beadle ve King x; Rogerson ix; Strayer 657). Bu oyunlarla 14. yüzyıl Fransız *mystère* oyunları arasında kurulan benzerlik neticesinde, 18.yüzyıl itibariyle *mystery plays* yani gizem oyunları adı kullanılmaya başlanmıştır. Yaygınlaştıkları dönemde bu oyunların sergilemesinden sorumlu esnaf loncaları için kullanılan bir diğer isim de *mysteries* idi ve oyunları betimlemede benimsenen

<sup>6</sup> 17. yüzyılın başlarına gelindiğinde dini oyun geleneği Avrupa’nın hemen hemen tamamında terk edilmişse de, Engizisyon’un gücünü koruduğu İspanya bu durumun en büyük istisnasıdır (Brockett 134).

*mystery* [gizem] terimi bu şekilde açıklanıyordu (Strayer 657). Yine de, bu terimi içerikle ilişkili görüp, oyunların Hristiyan inancının ‘gizemleri’ hakkında olduğu açıklaması da mevcuttur (Rogerson x).

Staines, gizem oyunlarının dönemin Avrupa kıta tiyatrosuyla doğrudan bir bağlantısı bulunmayan İngiltere’ye özgü bir dini oyun türü olduğunu öne sürer ve bu türün *summae*, kronik gibi ansiklopedik eserlerin de ortaya çıktığı dönem olan geç Ortaçağ’ın kendine özgü zihin yapısının eşi bulunmaz bir örneği olduğunu belirtir (80).

Bu zihin yapısını anlamak için Gilson’ın ortaya koyduğu Hristiyan tarih anlayışı üzerine düşünmek faydalı olacaktır. Buna göre, Ortaçağ düşüncesi, başlangıcını ve sonu bilinen dünya tarihini, bu çerçeve içerisinde “*makul ve bütüncül bir anlam kazanan büyük manzum bir metin*” gibi görmüştür (Gilson 346). Tarih yazımının ve yorumunun dönemde sahip olduğu önemi açıklayan bu anlayış, aynı zamanda gizem oyunlarının yapısıyla da paralellik göstermektedir. Aristoteles’in tiyatro teorisindeki başlangıç-orta-son yapısının yerine, gizem oyunlarında yalnızca başlangıç ve sonun sabit olduğu görülür. Arada kalan kısımlar ise, Staines’e göre, türün esnek formuna işaret eder (92). Bilindiği üzere, Hristiyanlık, tarihi yaratılışla başlatır, kıyamet günüyle de bitirir. Şu halde, bu inancın yankısını gizem oyunlarının yapısında da duymak mümkündür.

Günümüze ulaşan dört adet İngiliz gizem döngüsü bulunmaktadır. Bunların en erken tarihli örneklerinden olan York Döngüsü, aynı zamanda bu türün en iyi korunmuş örneği olarak bilinir<sup>7</sup>. Döngüye ilişkin kayıtlar, bu kentte gizem oyunları performanslarının 1569’da aniden sona erene kadar iki yüz yıla yakın bir süre boyunca devam ettiğini gösterir (Rogerson 8). York Oyunları’nın popüler olduğu bu süre, şehrin 1349 yılında gerçekleşen Kara Veba salgını sonrasında yükselmeye başlayıp, 16 yüzyılın ikinci yarısından sonra düşüşe geçen refah seviyesiyle paralellik içinde düşünülebilir (Beadle ve King ix).

Yine aynı kayıtlarda, döngü tek bir oyun olarak ve o dönemde yaygın olduğu üzere ‘Corpus Christi oyunu’, ya da yalnızca ‘Oyun’ adıyla yer alır (Beadle ve King x; Rogerson ix). Döngüye ait her bir oyuna ise, aynı zamanda üzerinde sergilendikleri arabalar için de kullanılan ‘geçit [pageant]’ adı verilmiştir (Rogerson ix). Bu geçit arabaları ise Corpus Christi kutlamaları için büyük önem taşımaya rağmen, yapısal

<sup>7</sup>Bu oyunların günümüze ulaşan en eski örneği hangi şehre ait olduğu bilinmeyen N-Şehri Döngüsü’dür. Bunun ardından York Döngüsü ile Towneley (Wakefield) Döngüsü gelir. Mevcut döngülerin en yakın döneme tarihleneni ise Chester’a aittir (“Scriptural play”; Staines 80).

özelliklerine ilişkin detaylı bir kayıt günümüze ulaşmamıştır. Yine de, bir tür seyyar sahne görevi gören bu arabalar ile ilgili genel olarak kabul gören bilgileri Brockett şöyle aktarır:

Gösteri arabalarının büyüklüğü ve tasarımı aynı değildi. Her esnaf birliği hep aynı oyunları oynadığı için arabasını kendi gereksinimlerine göre yaptırırdı. Bir arabanın birden çok esnaf birliği tarafından kullanıldığı [nadir] durumlarda arabadaki dekor her oyun için aynı olurdu. (117).

Bu bilgilere göre, her bir geçit, ya da epizotun performansından sorumlu loncanın geçit arabasının yalnızca o oyunu sergilemek üzere tasarlandığı anlaşılıyor (Beadle ve King xxi). Bu arabaların her biri kutlamalar kapsamında şehirde festival için belirlenmiş rotayı izlemekte, sırasıyla duraklarda durarak oyununu oynamaktaydı<sup>8</sup>. York'ta bu amaçla kullanılan durak sayısının on iki olduğu düşünülmektedir. Bu da, her bir oyunun festival gününde on iki kez sergilendiği anlamına gelir (xvii). Bu sistem, halkın oyunları ilk elden ve tekrar tekrar tecrübe etmesini sağlaması açısından etkili görünmektedir.

### **3- Dönemin Bellek Anlayışının Bir Tezahürü Olarak Gizem Oyunları: York Döngüsü**

Konusunu ve kaynaklarını Hristiyan vahyinden alan diğer dini oyunlar gibi, York Döngüsü de inanç boyutunda Tanrı'nın yüceltilmesini amaçlamıştır. Didaktik boyutta ise oyunlar okuma-yazma bilmeyen kişileri, inançlarının tarihi kökeni hakkında eğitime görevi üstlenir (Beadle ve King ix). Bu sayede Hristiyan tarihine ve inancına ilişkin yazılı arşivin halka açıldığı düşünülebilir, zira Latince yazılmış kutsal metinlerin aksine, bu oyunlar halkın kendi dilini kullanmaktaydı. Bundan hareketle, 14 ve 15. yüzyıllarda Yorkshire yöre halkının aksanıyla kaleme alınmış bu oyunların seyirci tarafından kolaylıkla alımlandığı sonucuna varmak mümkündür (xix).

Halk ile kutsal metinler arasındaki boşluğu bu yolla kapatan gizem oyunları, aynı zamanda görsel imgeleri ve mecazlı, gündelik de olsa aliterasyon ve kafiye örgüsü gibi şiir teknikleri kullanan dili sayesinde, anlattığı konuları akılda kalıcı kılıyordu.

<sup>8</sup> Corpus Christi oyunlarının İngiltere'de sergilenme biçimiyle ilgili yaygın kanı bu yönde olsa da, konuya ilişkin alternatif görüşler de mevcuttur. Buna göre, oyunların tamamı arabalarda oynanmıyordu. Aksine, geçit alayına katılan arabaların işlevi oyunun özünü sunan kısa bir pandomim sergilemekti. Bunun ardından oyunların tamamı tek bir sabit sahnede oynanıyor, arabalar da bu esnada cennet, cehennem, kilise, gibi değişik yerleri simgeleyen dekorlar olarak kullanılıyordu. Brockett, bu oyunların İngiltere'deki sahnelemelerinin aynı dönemde Avrupa'da gerçekleşenlerden farklı olduğunu, dolayısıyla bu görüşün pek benimsenmediğini aktarır (117).

Dönemde belleğe atfedilen önem göz önünde bulundurulduğunda, oyunların halkın Hristiyanlığın temel ilkelerine dair belleğini geliştirme kaygısı güttüğü sonucuna varılabilir.

Beadle ve King, York gizem oyunlarının modernize edilmiş metinlerinden hazırladıkları seçkinin önsözünde, bu türü diğer Ortaçağ dini sanatlarıyla koştur bir şekilde ele alırlar. Buna göre, bu oyunlardaki karakter ve kişi kurulumu, didaktik amaca hizmet edecek şekilde yapılmıştır. Öyleyse, dönem tablolarında ya da vitraylardakine benzer bir şekilde, Hristiyan inanç ve tarihindeki anahtar noktaların bir dizi tablo halinde izleyenlere sunulduğunu düşünülebilir (xxvi). Dolayısıyla, bu noktaların yalnızca belli başlı olayların gösterilmesi halinde işlenmesi, oyunların hem teknik hem de işlevsel açıdan Ortaçağ fresk, resim ve ikonaları ile taşıdığı benzerliğe işaret eder. Buna göre, sahnede zaten aşına olunan bir dini olay sahnelenmekte, olay akışının yalınlığı ise seyircinin belleği ile desteklenmektedir. Örneğin, “Doğuş” epizotunda Yusuf’un İsa doğduktan sonra Meryem’e hitaben söyledikleri, doğuma dair çok bilinen bir sahnenin canlandırılmakta olduğunu gösterir:

Yusuf      Ah Meryem, kucağındaki tatlı şey ne öyle?

[...]

Şu içerdeki parlak ışık da neyin nesi,

Gerçekten de muazzam bir manzara bu. (85-94<sup>9</sup>)

Anlaşılabileceği üzere, sahnede beliren, Ortaçağ’da diğer görsel sanatlara da sıklıkla konu olmuş bir görüntüdür. Bu görüntü seyircinin dini belleği üzerine kurulmakta, aynı zamanda da bu belleği güçlendirme işlevi taşımaktadır.

Yine aynı sıklıkla betimlenen, hatta Hristiyanlığın sembolü olarak tanınan ‘çarmıha gerilmiş İsa’da, York döngüsünde “İsa’nın Ölümü” adlı epizotta kendine yer bulur. İsa bu sembolik duruşu anında yaptığı konuşmalarla figüre dair arka plan bilgisini verir. Bu şekilde, hem ‘çarmıha gerilmiş İsa figürüne ilişkin bellek tetiklenirken, hem de bu figürün temsil ettiği anlam kalıcı hale gelir:

İsa      Ey sen günahkâr insan,

Bana iyi bak.

Hırpalandım, yaralandım ve çarmıha gerildim,

Ey günahkâr ruh, senin uğuruna:

<sup>9</sup> Referanslar bahsi geçen oyunlardaki mısra numarasıdır.

Hatalarını telafisi edeceğim.

Belim bükülü duruyorum burada,

Senin aşırılıklarıdır bu acıyı çekmemin sebebi.

Kim gösterdi böyle büyük bir iyilik sana

Benden başka?

Sen iyi ol diye

Döktüm kanımı.

İnsan, düzelttiğin yolu,

Çünkü çok acı ödemem gerekti mutluluğunun bedelini.(118-130).

Doğrudan orada bulunanlara yöneltilen konuşmada işlenen insanlığın günahları, İsa'nın bunlar uğruna kurban oluşu ve onun fedakârlığı gibi temaların, çarmıh üzerindeki İsa'nın görüntüsüyle bir arada sunularak izleyiciler üzerinde büyük bir etki yaratmış olduğunu tahmin etmek yanlış olmayacaktır.

Yukarıda da görüldüğü gibi, hitap edilen kitlenin oyunlarda işlenen konuya halihazırda aşina olması, bu konulara ilişkin belleğin canlı tutulmasını sağlamanın yanında, olay gelişiminden ziyade verilmek istenen mesajın içeriğine odaklanılmasını da sağlamıştır. “Meleklerin Düşüşü”, “Tufan”, “Musa ve Firavun” gibi epizotların ilerleme hızlarını bu şekilde anlamlandırmak mümkündür. Örneğin, “Meleklerin Düşüşü”nde, Lucifer yaratılışının ardından aldığı üçüncü sözde, daha lafı bitmeden Cehennem'e düşer ve sözlerini burada tamamlar. Aynı şekilde, “Geminin İnşası” ve “Tufan” epizotları Nuh'un gemisini yapmasını, tufanın gerçekleşmesini ve dinmesini içeren yüz yılı aşkın bir süreyi kapsar. “Musa ve Firavun”da ise, Firavun'un yeni doğan tüm Yahudi oğlan çocuklarının öldürülmesi emrini vermesinin hemen ardından Musa bir yetişkin olarak seyircinin karşısına çıkar, Mısır'ın başına gelen tüm felaketler ise bir haberci vasıtasıyla ardı ardına aktarılır Firavun'a. Bunlardan da anlaşılacağı üzere, döngünün epizotları içindeki neden-sonuç örgüsü gayet zayıf tutulmuş; bunun yerine, bilinen olayları betimleyerek seyirci belleğine hitap eden, aynı zamanda da akılda kalıcı imgelerin oluşturulmasına önem verilmiştir.

Akılda kalıcılığı sağlayan bir diğer teknik, dilin imkânlarından faydalanılması kapsamında değerlendirilebilir. Bunun en belirgin örneği, uyaklı dil kullanımıdır. Her bir epizotta belli bir ölçü ve uyak kalıbına sadık kalınmıştır. Sözlerin akılda kalması sayesinde içeriğin kolay hatırlanmasını sağlayan bu yapılara ababcdcd uyak düzeninde yazılmış sekiz mısralık kıtalardan oluşan “Meleklerin Düşüşü”,



ababcbcdcdc uyak düzeninde yazılmış on bir mısralık kıtalardan oluşan “İnsanın Düşüşü”, ababababcdccdc uyak düzeninde yazılmış on dört mısralık kıtalardan oluşan “Tufan”, ababababcdcd uyak düzeninde yazılmış on iki mısralık kıtalardan oluşan “Musa ve Firavun”, ababcdc uyak düzeninde yazılmış yedi mısralık kıtalardan oluşan “Doğuş” ve altı mısralık kıtaları aaabab uyak düzenine sahip “Yoldan Çıkarma” epizotları örnek verilebilir.

Dilin fonolojik özelliklerinin kullanılması yoluyla akılda kalıcılığı sağlayan bir diğer yöntem, mısraların ve kıtaların aliteratif ve iç uyaklı olarak yazılmalarıdır. Döngünün ilk epizotu olan “Meleklerin Düşüşü”nde Tanrı’nın yaptığı açılış konuşması bunun için iyi bir örnek teşkil eder<sup>10</sup>:

Tanrı      Lütufkâr ve yüceyim, başlangıcı olmayan Tanrı benim,  
                  Yaratılmamış yaratıcıyım, her şeye kadir olan benim;  
                  Yaşamım ben, mutluluğa giden yol benim,  
                  Öncesiz ve ilkim, her dediği olan benim.  
                  Suretimden nimetler yayılacak,  
                  Ve akacak, şerden koruyacak,  
                  Varlığımın saadeti daim olacak,  
                  Sonsuz, ebedi olacak. (1-8)  
                  [...]  
                  Fakat ancak irademin gerekli gördüğü şeyler  
                  Kudretimi gösterecek;

<sup>10</sup> God I am gracious and great, God without beginning,  
 I am maker unmade, all might is in me;  
 I am life, and way unto wealth-winning,  
 I am foremost and first, as I bid shall it be.  
 My blessing of blee shall be blending,  
 And hiolding, from harm to be hiding,  
 My body in bliss ay abiding,  
 Unending, without any ending.  
 [...]  
 But only the worthy work of my will  
 In my spirit shall inspire the might of me;  
 And in the first, faithly, my thought to fulfil,  
 Bainly in my blessing I bid at here be  
 A bliss all-bielding about me,  
 In the which bliss I bid at be here  
 Nine orders of angels full clear,  
 In lofing ay-lasting at lout me.

Şüphesiz ki, ilkin şunu gerektiriyor düşüncem,  
Buyuruyorum, derhal  
Bir kutsiyet sarsın etrafımı,  
Bu kutsiyet içinde, buyuruyorum,  
Dokuz sıra melek,  
Ebediyen bana tapacak ve beni övecek. (17-24).

Hristiyanlıktaki Tanrı anlayışını ve yaratılış sürecinin başlangıcını yansıtan bu konuşma, özellikle belleklere işlenmesi gereken bir içeriğe sahiptir. Mısralara ve kıtalara yayılan aliteratif ve uyaklı yapı (ilk kıtada ‘g’, ‘m’, ‘w’, ‘f’, ‘b’ ve ‘h’ sesleri ile “-ing” ekinin tekrarlanmasıyla; diğerinde ‘w’, ‘m’, ‘f’ ve ‘b’ seslerinin tekrarlanmasıyla sağlanmıştır), akılda kalıcılığı kolaylaştırması açısından bu bağlamda değerlendirilebilir.

Oyun kişilerinin kuruluşunda ise, karakter gelişiminden ziyade, belli başlı ve farklı kişilerin tavır ve sözlerinde tekrarlanan iyi-kötü, doğru-yanlış kalıpları göze çarpar. Örneğin Lucifer, ilk sözleriyle, kendinden önce konuşan iyi melekler Seraphim ya da daha sonra söz alan Cherubim’in aksine, Tanrı’yı değil, kendini över. Tanrı’nın yaratışındaki muhteşemliğe şükretmek yerine, kendinde gördüğü ihtişamlı kibirlenir. Benzer şekilde, Musa ancak Tanrı’nın desteğini arkasına aldıktan sonra ve yalnız ona güvenerek Firavun’un karşısına çıkarken, Firavun ise kendini her şeyin üzerinde ve her şeye kadir görerek onu ciddiye almaz. Bu karşılaştırmalı temsil biçimi, erdem/kötülük ikili karşıtlığını oyun kişileri üzerinden somut bir şekilde ortaya koyarak seyircinin belleğinde bu ayrımın canlı tutulmasını sağlar.

Adem ve Havva, kendilerini yaratan Tanrı’nın emirlerini hiçe sayarak artık Şeytan adıyla anılmakta olan Lucifer’in sözlerine kanarlar. İçine düştükleri günah, elma ile sembolize edilen iştahın yanında, güce duydukları ihtiyaç, yani Tanrı’ya öykünmedir. Bu da, Tanrı’nın kudretini idrak edememiş olmalarından ileri gelir. Bu, “Tufan”da Nuh’un karısının sergilediği inançsızlıkla paralel görülebilir. Benzer bir tavrırsa, Şeytan’ın İsa’nın Tanrı mı insan mı olduğunu anlamaya çalıştığı “Yoldan Çıkarma” epizotunda sergilenir. Burada anlaşıldığı üzere, Şeytan, Tanrı’nın insanlıkla ilgili planını, yani dünyaya kendinden gönderdiği bir parça olan İsa’yı kurban ederek onları kurtaracağını, anlayamamıştır. Bu yüzden de İsa’yı büyük günahlardan iştah, gurur ve kibirle yoldan çıkarmaya çalışır.

Yanlış tavırların karşısında konumlanan doğru tavır ise, en büyük erdem sahibi İsa, Musa, Nuh ve iyi meleklerin davranışlarında izlenebilir. Şeytan'la beraber düşen kötü meleklerin aksine, iyi melekler Tanrı'ya sürekli bir tapınma ve övgü içinde bulunurlar. Bu doğrultuda, sözleri Tanrı'yı ve işlerini sorgulamak yerine onun kudretine tabi olduklarını gösterir. Aynı şekilde, Nuh gemi yapma becerisini ve gücünün ona Tanrı tarafından bahşedildiğini bilir ve bu nedenle sürekli Tanrı'ya şükreder ve onu över. Musa da, ona mucizelere neden olma gücünü veren Tanrı'yı her sözüyle över, her şeyin ancak onun rızasıyla mümkün olabileceğini açıkça kabul eder. Son olarak, İsa her söz ve davranışıyla insanlığa bir doğru davranış örneği sunmaktadır. Sahip olduğu Tanrısal güç ve öneme rağmen sergilediği alçak gönüllü tavrın yanında; uğradığı haksızlıklar ve çektiği acıya cevaben içinde bulunduğu bağışlayıcılık, onu yanlış tavırlar sergileyen diğer oyun kişileri ve sıradan insanlar ile karşıt bir konuma yerleştirir. Aynı zamanda, bu durum Hristiyan inancının öngördüğü doğru davranış biçiminin İsa'nın şahsında vücut bulduğunu gösterir. Büyük erdemler ve büyük günahlar başlıkları altında toplanabilecek ve belirli oyun kişileriyle örneklenen davranış kalıpları, her bir epizot içinde aktarılmak istenen mesajın izleyenlere iletiminin yanında, epizotlar arası döngüsel bütünlüğün sağlanmasını da mümkün kılar. Mesajın üstüne kurulduğu ikili karşıtlıklar da, aktarılanların belleklere işlenmesini daha kolay bir hale getirir.

Önemli dini ve tarihi karakterlerin yanında, York Döngüsü sıradan insan tipine de yer verir. Dini sahneler içinde gündelik kaygılarının peşinde hareket etmekte olan insanların bu sunuluş biçimleri, seyircinin onlarla özdeşlik kurmasını sağlar. Örneğin "Çarmıha Gerilme"deki ne yaptığını bilmeden, sorgulamadan kötü bir iş yapan insan örnekleri, seyircide yarattığı özdeşlik üzerinden seyircide bir davranış değişikliği öngörür. İsa'yı çarmıha çivilemekle görevlendirilmiş dört asker, epizot boyunca işlerinden şikayet eder, yaşadıkları zorluklardan ve çektikleri acılardan yakınırken bir yandan da yaptıkları işlemleri sıradan şeylermiş gibi detaylandırarak anlatır. Çarmıh üzerindeki deliklerin yanlış açılmış olması yüzünden İsa'nın bedenini germek zorunda kalmaları, ya da çarmıhı en tepeye taşıma emri almış olmaları yalnızca onların bakış açısından verilir. Bu noktaya kadar onları kendisine yakın hisseden seyirci, İsa'nın sondaki konuşmasıyla irkilir:

İsa            Ey buradan gelip geçmekte olan insanlar,  
                 Çektiğim acıları görün bir bir.  
                 Başıma bakın, ellerime ve ayaklarıma,  
                 Ve iyice düşünün geçip gitmeden önce,

Hangi yas kâfi gelir,  
Ya da hangi bahtsızlık denktir bana olanlara.  
Tüm dertleri düze çıkarın babam,  
Beni çivileyen bu insanları affet,  
Bilmiyorlar ne yaptıklarını;  
Babam, bu yüzden senden dilerim,  
Günahları onlardan sorulmasın,  
Ruhları kurtuluşa ulaşsın. (253-264).

Yaratılan kuvvetli etki, İsa'nın konuşmasını doğrudan halka hitaben yapmasının yanında, izleyicinin askerlerle kurduğu özdeşliğin de bir sonucudur. Epizot boyunca halkın kendinden bir şeyler bularak eğlendiği tahmin edilebilen askerlerin tavırları, artık sorgulanması gereken tavırlara dönüşmüştür.

Bu açıdan bakıldığında, York Döngüsü'nün amacının izleyenlere Hristiyanlık tarihi, inancı ve kurtuluşa giden yol hakkında bilgi vermek ve onlara erdemli davranış biçimlerini önermek olduğu görülüyor. Bu amaca ulaşmak için kullanılan yol ise, halka akılda kalıcı imgeler sunmaktan geçiyor ve belleğin önemi bu noktada ortaya çıkıyor. Belleğin bu noktadaki öncelikli işlevi, Hristiyan tarihin insanlara hatırlatılması suretiyle doğru davranış biçimlerinin örneklenmesi olarak görülebilir. Bunun ardından da, aktarılan olaylar ve gösterilen kişilerin insanların belleklerinde yer edecek bir şekilde işlenmeleri gelmektedir. Tanrı'nın, İsa'nın ya da diğer önemli tarihi figürlerin sahnede oyuncular tarafından canlandırılması ise, Hristiyanlık inancı adına yürütülen didaktik bir eylem olmasından ötürü kilise için bir sorun teşkil etmemektedir.

### **Sonuç**

Gilson, Ortaçağ Hristiyanlığındaki tarih algısını şu şekilde özetler: "Kendi tarih felsefesi ile [Ortaçağ], kendisinin dünyanın yaratılışıyla açılan bir dramının belli bir anına yerleştirilmiş bir şey olarak anlaşılmasını sağladı" (350). Geçmişin kaybolup gitmemesi ancak hatırlamanın gerçekleşmesiyle mümkün olduğuna göre, dönemin sanat anlayışında tezahür eden bu düşünce biçiminde bellek kavramına verilen büyük önemin etkisi büyüktür. Bunun yanında, Batı Ortaçağ'ında belleğin sahip olduğu önem, Hristiyanlıkta büyük erdemlerden kabul edilen Sağduyu'nun kısımlarından biri olarak görülmesinden ileri gelmektedir. İnsanı şimdide hem geçmişe hem de geleceğe bağlayan bellek, bu erdemi olanaklı kılmıştır. Geçmişte

olmuş şeyleri şimdide hatırlayarak geleceğe yönelik dersler çıkarmak, Sağduyu'nun iskeletini oluşturmuştur. Buna koşut bir şekilde, belleğin artan değeriyle beraber onu geliştirme yöntemleri de önemli görülmeye başlanmıştır. İmgeler ve mecazlı dil kullanımı gibi akılda kalmayı kolaylaştırdığına inanılan sözel ve yazınsal unsurlar da, ilahi amaçlarla kullanıldığı ölçüde, hem dönemin düşünürleri, hem de kilise tarafından onaylanmıştır. Ortaçağ'da Hristiyanlığa ilişkin konuları işleyen bir sanat anlayışının doğuşu da bu sayede mümkün olmuştur.

Dönemin Batı tiyatrosuna bakıldığında, aynı durumun dram sanatı için de geçerli olduğu görülür. Dolayısıyla, Ortaçağ İngilteresi'nde ortaya çıkan gizem oyunları da dini konu edinen ve dini kurumların onay ve desteğini ile gelişen bu sanat anlayışı bağlamında değerlendirilmelidir. York Döngüsü örneğinden de anlaşılacağı üzere, gizem oyunları hem toplumsal işlevleri hem de içerikleri açısından, Hristiyan vahyiyle gelen ilahi bilgiye ilişkin belleği destekler bir yapıya sahiptir. Oyunların kurgusu seyircinin dini konulara ilişkin mevcut belleği üzerine temellenirken, dini bakımdan önemli konuların sahnede somutlaştırılması aynı zamanda bu belleğin daha da kalıcı hale gelmesini sağlamaktadır. Oyunların akılda kalmayı kolaylaştıracak şekilde kurulmuş yapıları da bu etkiyi kuvvetlendirmektedir. Böylece, yaratılıştan dünyanın sonuna kadar uzanan, bir diğer deyişle Hristiyan tarihinin başından henüz gerçekleşmemiş sonuna kadar olmuş ve olacak olan olayları konu edinen bu oyunlar, vahiyle aktarılanların yazı ya da dil engeli olmaksızın tüm halkın erişimine sunulmasını ve kalıcı bir şekilde belleklere işlenmesini sağlamaktaydı. Bu sayede kiliseden aldığı destekle halk arasındaki popülerliğini Ortaçağ'da yüzlerce yıl boyunca koruyan gizem oyunları, dinin işlevinin ve din algısının yeniden tanımlanmaya başladığı 16. yüzyıl itibariyle ortadan kaybolacaktı.

### **KAYNAKÇA**

Aquinas, Thomas. "Commentary on Aristotle, On Memory ve Recollection". Çev. John Burchill. *The Medieval Craft of Memory: An Anthology of Texts and Pictures*. Ed. Mary J. Carruthers, ve Jan M. Ziolkowski. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2002.

Beadle, Richard ve Pamela M. King. *York Mystery Plays: A Selection in Modern Spelling*. New York: Oxford University Press, 2009.

Benton, Janetta Rebold. *Materials, Methods, and Masterpieces of Medieval Art*. Santa Barbara, California: Praeger, 2009.

Brockett, Oscar G. *Tiyatro Tarihi*. Çev. Sevinç Sokullu, ve ark. İstanbul: Dost, 2000.

- “Cardinal Virtues.” *The Catholic Encyclopedia*, c. 3, New York: The Encyclopedia Press, 1913.
- Carruthers, Mary J. *The Book of Memory: A Study of Memory in Medieval Culture*. Cambridge, UK; ve New York: Cambridge University Press, 1990.
- Boncompagno da Signa. “On Memory”. Çev. Sean Gallagher. *The Medieval Craft of Memory: An Anthology of Texts and Pictures*. Ed. Mary J. Carruthers, ve Jan M. Ziolkowski. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2002.
- Fischer-Lichte, Erika. *History of European Drama and Theatre*. London: Routledge, 2002.
- Gilson, Etienne. *Ortaçağ Felsefesinin Ruhu*. Çev. Şamil Öçal. İstanbul: Açılım, 2005.
- Rogerson, Margaret. *Playing a Part in History: The York Mysteries, 1951–2006*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.
- "Scriptural play." *The Reader's Encyclopedia of World Drama*. New York: Thomas Y. Crowell Company, 1969.
- Staines, David. “The English mystery cycles.” *The Theatre of Medieval Europe*. Ed. Eckehard Simon. New York: Cambridge University Press, 1991.
- Strayer, Joseph Reese, ed. *Dictionary of the Middle Ages*, c. 8, New York: Charles Scribner's Sons, 1987.
- “Trop.” *Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1983.
- “Trope.” *Encyclopædia Britannica*, Encyclopædia Britannica, inc., 1 Mayıs 2018.
- Yates, Frances A. *The Art of Memory*. New York: Routledge, 1999.