

Türklerde Geyik Miti ve Geyikler Lanetler Oyununda Geyik Motifinin İzleklerinin Belirlenmesi

The Myth of the Deer in Turks and Determination of the Stalks of the Deer Motif in the Game of Geyikler Curses

Elif ÖZHANCI¹ 

¹Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Erzurum, Türkiye

Elif CANDAN² 

²Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Erzurum, Türkiye



öz

İnsanlığın başlangıcında ortaya çıkan ve ilk sözlü folklor formlarından biri olan mit, her toplulukta farklılık gösterse de temelde aynı amaca hizmet eder ve zamanla toplumların inanç sistemlerini ve inanca dayalı kültürel kodlarını biçimlendirir. İnsan, bunları anlamlandırmanın ve üstesinden gelmenin arayışı içindeyken yine doğadan ilham alarak farklı ifade biçimleri edinmeye başlamıştır. Bu ifade biçimleriyle; ait olduğu doğayla, birlikte yaşadığı hayvanlarla ve etrafındaki diğer insanlarla iletişim kurmanın yollarını bulmuştur. Türkler'in de konargöçer yaşam tarzlarından dolayı sürekli karşılaştığı yabani hayvanlarla inanç düzeyinde animist bir ilişki biçimi inşa ettiği görülmektedir. Türk toplumu aynı doğayı paylaştığı hayvanlara ayrı bir kutsiyet yüklemiş ve bunu kendi varlığının/türünün temeli olarak düşündüğü bir inanç sistemi haline getirmiştir. Orta Asya ve Anadolu Türk kültüründe geyik kültü uzun dönemler önemini kaybetmemiş ve birçok efsane ve masala konu olmuştur. Diğer sanat dalları gibi tiyatro sanatı da mitolojik hikayeleri anlatım aracı olarak kullanmıştır. Çalışmaya konu olan "Geyikler Lanetler" oyunu da Türk mitolojisinden birçok unsuru barındırmaktadır. Bunların içinde oyuna da adını veren geyik sembolü bu çalışmanın ana ekseninde yer almaktadır. Çalışmada, Türk mitolojisinde önemli yere sahip olan geyik sembolünün, yazarın, "Geyikler Lanetler" oyununda kullandığı argümanlarla örtüşen ya da ayrışan yönleri tespit edilip, anlam katmanlarının karşılaştırılarak çözümlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada, Türk mitolojisinde yer alan inançsal değerler, simgeler, kültürel yapılar ve toplumsal yaşayış biçimleri ile ilgili nitelikli bulgular taranarak elde edilen verilerin aktarıldığı nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Geyiğin, sembol olarak ortak bilinçaltında ne anlama geldiği ve oyundaki yansımaları incelenmiştir. Oyunda yer alan efsanevi ve mitolojik sembollerin işaret ettikleri anlamsal izleklerin, değiştirilmeden daha da zenginleştirilerek kullanıldığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk Mitolojisi, Geyik, Sembol, Geyikler Lanetler

ABSTRACT

Myth, which emerged at the beginning of humanity and is one of the first forms of oral folklore, serves basically the same purpose, although it differs in every community, and over time it shapes the belief systems and cultural codes of societies based on belief. In the quest to make sense of and overcome these, humans have begun to acquire different forms of expression, again inspired by nature. With these forms of expression; he has found ways to communicate with the nature he belongs to, the animals he lives with and other people around him. It is seen that Turks have also built an animist relationship with wild animals, which they constantly encounter due to their nomadic lifestyle, at the level of belief. Turkish society attributed a special sanctity to the animals with which it shared the same nature and turned this into a belief system that it considered as the basis of its own existence/species. In Central Asian and Anatolian Turkish culture, the cult of the deer has not lost its importance for long periods and has been the subject of many legends and tales. Like other branches of art, the art of theater has also used mythological stories as a means of expression. The play "Geyikler Curses", which is the subject of the study, contains many elements from Turkish mythology. Among these, the deer symbol, which also gives the play its name, is the main axis of this study. The study aims to analyze the deer symbol, which has an important place in Turkish mythology, by identifying the overlapping or diverging aspects of the author's arguments used in the play "Geyikler Curses" and comparing the layers of meaning. In the research, qualitative research method was used in which the data obtained by scanning the qualified findings related to belief values, symbols, cultural structures and social life styles in Turkish mythology were transferred. The meaning of the deer as a symbol in the collective subconscious and its reflections in the play were analyzed. It has been determined that the semantic patterns indicated by the legendary and mythological symbols in the play are used without changing them and enriching them even more.

Keywords: Turkish Mythology, Deer, Symbol, Geyikler Lanetler

Geliş Tarihi/Received 12.11.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 20.02.2025
Son Revizyon/Last Revision 24.02.2025
Kabul Tarihi/Accepted 25.02.2025
Yayın Tarihi/Publication Date 27.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Elif ÖZHANCI

E-mail: elif.ozhanci@atauni.edu.tr

Cite this article: Özhancı, E., & Candan, E. (2025).

The myth of the deer in Turks and determination

of the stalks of the deer motif in the game of

geyikler curses. *Art Vision*, 31(54), 82-90.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1583847>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

İnsanın kâinattaki yerini bilinç düzeyinde anlamlandırmasını sağlayan mitlerin, insanın varoluşuna dair söylemleri, o mitin yaratıldığı toplumun ortak kültüründen ayrı değerlendirilemez. Uygarlıklara ait geçmiş kapsayan bilgiler; mitler, destanlar, masallar ve öyküler aracılığıyla kodlanarak korunup kuşaklar boyu aktarılmıştır (Dündar, 2001). Mitsel kökenli gelenek hemen her toplumda ilk din, ilk anlatı, ilk sözlü/yazılı metin olarak karşımıza çıkar (Akgül, 2014). İnsanlığın başlangıcından günümüze toplumlara yön veren mit, masallara, efsanelere, şiirlere, edebi metinlere, sanata esin kaynağı olmuştur. Bu efsanelerde, masallarda zaman dilimi hiç sona ermeyecekmiş gibi devamlılık gösteren şimdiki zamanı yansıtır. Olaylar, çok eski zamanlara ait olsa bile anlatılan konuyu günümüze bağlayan geniş bir zaman dilimi vardır. Gelişim sürecini henüz tamamlamamış olan insan, her geçen gün yeni bir oluşumun içinde yaşamını sürdürmekte, bu hız onu ve çevresiyle olan iletişimini şekillendirmektedir. Bilinçaltıyla süreklilik gösteren, daha çok mit kökenli, atalarından aldığı edimsel davranışlarının yanı sıra teknoloji çağının getirdiği yeni kazanımları, algısına ve düşünce yapısına yansımaktadır. Hele ki popülist söylemlerin arttığı, kamu yararının sermayenin faydacılığı karşısında yok olduğu, küresel felaketlerin yaşandığı, teknolojinin ve tüketimin hayatımıza hız kattığı böylesi bir çağda, insanın en güvenli sığınağı olan köklerine inebilmek, özlemini duyumsadığı düşsel âlemin huzurunu yeniden hatırlamak için, mitik hafızasını tazelemek modern insanın temel ihtiyacı haline gelmiştir. Postmodernist toplumlar, yaşamla yeni bir yakınlaşma, yeni bir uzlaşma arayışının içinde devinmektedir (Özhancı, 2016). Köklerimiz saldıığımız oradan beslendiğimiz toplumsal belleğimizde yer alan geleneksel öğelerimizi yeniden gün yüzüne çıkarmak, onları yeniden keşfetmemize ve yaşam tempomuzu yavaşlatmamıza, nefes almamıza olanak sunmaktadır. Çalışmada yer alan mitsel unsurları eserlerinde yoğun bir şekilde kullanan Murathan Mungan, çağdaş insana, unuttuğu simgeleri, deneyimleri, anıları yeniden hatırlatır.

Murathan Mungan öykü, roman, tiyatro oyunu, şiir, senaryo, şarkı sözü, makale, deneme gibi birçok farklı tür ve biçimi kaleme alan bir yazardır. Geleneksel ve çağdaş harmanlayarak eski ile yeninin birlikteliğini sunar okuyucusuna (Sakallı, 2015). 1955'te İstanbul'da dünyaya gelen Mungan'ın, çocukluk ve ilk gençlik yılları, yazarın hayatında önemli bir yere sahip olan, farklı inanış ve kültürlerle örülü toplumsal yapının ve devam eden geleneksel motiflerin dünyasını zenginleştirdiği yerel renkleri barındıran, kendi değişimiyle "tarihin elle tutulurluğu" nu kanıtlayan Mardin'de geçer (Dündar, 2001). 1980'de Mungan'ın "Mezopotamya Üçlemesi" olarak adlandırdığı ve üç oyundan oluşan üçlemesinin ilk parçası olan *Mahmud ile Yezida*, aynı zamanda yazarın basılan ilk kitabıdır. Üçlemenin

ikinci parçası olan *Taziye* 1983'de ve üçlemenin son parçası olan *Geyikler Lanetler'* in 1992'de tamamlanmasıyla Metis Yayınları bu oyunları, üç ayrı kitap olarak yayımlar (Sayım, 2018). Modern bir masal anlatıcısı olan Mungan, insanlığın gizlerini kavratacak iyi bir hazine olan eski masalları, efsaneleri, mitleri derin dehlizlerden çıkararak bugüne taşır ve okurunu yeni dünyalara atar (Dündar, 2001).

Çalışmada incelenen Geyikler Lanetler oyununda da yazarın birçok geleneksel değeri, töreyi ve efsanevi unsurları bir arada kullandığı dikkat çekmektedir. Oyunun ana izleğini oluşturan geyik, birçok toplumda olduğu gibi Türkler de özel bir kutsiyete sahiptir. Yaratılış mitlerinde, avlanma, yol gösterme, güç sembolü olma gibi konularda geyiklerin farklı bir yeri vardır. Özellikle geyik, aşkı, kurbanı, ana olmayı ve laneti temsil eder. Çalışma iki bölümden oluşmaktadır; ilk bölümde Türk mitolojisi ve geyik sembolü üzerinde durulmuş, ikinci bölümünde Geyikler Lanetler oyununun dramaturgi çalışması yapılarak, oyuna da adını veren geyik sembolünün oyun içindeki izlekleri takip edilmiş, yazarın mite yaklaşımı, bakış açısı ve oyundaki anlam katmanları incelenmiştir.

Araştırmanın Amacı ve Özgün Değeri

Geyikler Lanetler oyununda Türk kültürüne ait söylence ve masalları, halk hikâyelerini, efsaneleri görmek mümkün. Bu malzemeler oyunda günümüzün anlayışıyla yeniden ele alınarak belleğimizden silinenler gün ışığına çıkarılmıştır. Yazar eski olanı yeniden yazmanın riskini alarak, kadim efsanelere, mitlere ve masallara yeni hayatlar bahşetmiştir. Doğu kültürünün anlamını derinden kavramış biri olarak yazarın, metinle arasına mesafe koyduğunu, gelenekle hesaplaşarak, ondan esinlenirken onu aşmayı, kalıpları kırarak yeni yapılanmalara olanak verdiğini görmekteyiz. Araştırmada asıl hedeflenen, Türk kültüründeki geyik sembolünün oyunda kullanılırken mitlerdeki insan kavrayışını aşan kodlarının belirlenmesi olmuştur. Araştırmada öncelikle sembollerin belirlenmesi ve bu sembollerin oyun içindeki izleklerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Türk kültürü ve mitleri hakkında yapılan incelemeler, oyun metni üzerinde anlatım olanakları bakımından ele alındığı için çalışma bu yönüyle özgün değere sahiptir.

Türk Mitolojisinde Geyiğin Mahiyeti

İnsanlığın, çağlar boyunca yaşamının odağı olmuş, evrensel bir yaklaşım olan mitler, hayatın her alanında kendini göstermektedir. Mitlerin bünyesindeki alt anlamların ve simgelerin, varoluşunu gerçekleştiren insanın zihinsel gelişimine ve toplumsal kültürünün oluşumuna sağladığı katkı yadsınamaz. Bu nedendir ki mitler, her toplumsal kültürün dünyayı anla(mlandır)ma çabasının önemli bir parçasıdır. Dolayısıyla toplumların kolektif hayatındaki dönüşüm ve değişimleri mitler aracılığıyla analiz etmek gayet olasıdır. Mitler, semboller/simgeler aracılığıyla, benzer ya da zıt unsurlar arasında, karşılaştırma yapma, ilişkilendirme ve

sınıflandırma yapma gibi yöntemler barındırırlar. Mitler tarihöncesinin söylemsel gerçekliğini yaşamsal pratiklerin içine yerleştirip simgesel/sembolik anlatılarla somutlaştırır (Çoban 2005, s. 62). Bu semboller doğada insana eşlik eden bitki ve hayvanları da içerir. Avcı toplayıcı toplumların mitlerinde karşımıza çıkan en belirgin semboller bitkiler ve hayvanlardır. Campbell, avcı-toplayıcı toplumdaki mitlerin; insan-hayvan arasındaki ilişkiye bağlı olarak geliştiğini belirtir (Campbell & Moyers 2007). Yabanıl insan ilkel dönemlerde doğadaki hayvanlarla çok sık karşılaştığı için hayvanlarla aralarında bugünün düşünce yapısıyla kavrayamayacağımız bir ilişki ve iletişim sistemi geliştirmiştir. Zoomorfik dönemden gelen inançların devamı olarak hemen her toplumda kutsal sayılan hayvanlar, o toplumun totemleri olmuş, koruyucu unsur olarak yüceltilmiş, hatta tapınılmıştır. Yaşadığı evreni tanı(mla)maya çalışan yabanıl insan, kendisinde olmayan üstün güçlere sahip olan hayvanlarla ilgili zihninde farklı inançlar oluşturmuştur. Hayvanlardaki, keskin görüş yetisi, yön bulma yeteneği, kas gücü, güçlü koku alma duyusu gibi ilkel insanda olmayan özellikler, bu hayvanları insan zihninde kutsamış ve yüceltmıştır (Karadavut & Yeşildal 2007). Türkler de uzun dönemler göçebe olarak sürdürdükleri yaşamlarında hayvanlarla inançsal temele dayalı bir ilişki kurmuştur (Mirzaoğlu-Sıvacı, 2005).

Öncelikle Türk mitolojisinde hayvanlara atfedilen özelliklere kısaca değindikten sonra çalışmanın odağını oluşturan geyik miti ile ilgili inancın detayları aktarılacaktır. Hayvanlar, bilinen tüm toplumların zihninde insan olmayan, korku veren ya da yüceltilen olagelmış, yanı sıra, çok yakın, çok bildik ve zaman zaman da güven duyulan bir canlı olmuştur (Roux, 2005). Birçok uygarlıkta, çok sayıda hayvan kutsal kabul edilmiş ve korunmuştur. Tamamına bu çalışmada yer vermek olanaksız olduğundan sadece bu hayvanların hangileri olduğuna kısaca değinilmiştir. Örneğin bunlar arasında en yaygın olanları, at, köpek, kartal, kurt, keçi, arslan, yılan ve geyiktir. Türkler de, bazen kendisine yoldaşlık eden atla, bazen sürülerine saldıran kurtla, bazen de avladığı geyikle ilgili kurallara dayalı inançsal dogmalar geliştirmiştir. Her Türk boyunun kendine ait bir ongunu (totem) olduğu ve bu ongunun da genelde soyunun atası olduğuna inanılan şahin, kurt, boğa, kaplan, geyik, dağ keçisi, koç, doğan, at, kartal gibi hayvanların şekline büründüğüne inanılmıştır (Kurt, 2020). Uygurların ve Göktürklerin kurttan türediğini anlatan efsaneler, Türk mitolojisindeki türeyiş efsanelerinin arasında önemli yere sahiptir. Türeyişle ilgili olarak Türk mitolojisinde kurt haricinde geyik de karşımıza çıkmaktadır (Karadavut, 2010; Yeşildal, 2007). Kırgızların atalarının, dişi bir geyik olan *Boynuzlu Maral Ana* olduğuna inanılır. Hem atalık/analık atfedilip kutsal sayılan hem de yeri geldiğinde avlanılan geyik, Türkler için kutsal olmanın yanı sıra hayatın da kaynağı kabul edilmiştir. Türeyiş efsanelerinde varlığın temeli olan geyik,

aynı zamanda avlandığında etinden, derisinden hatta boynuzlarından yararlanan hayatın sürdürülmesini sağlayan yabancı bir besin kaynağıdır da (Yeşildal, 2015).

Geyikler, tarih boyunca insanlar tarafından etleri, boynuzları ve postları için avlanılmış, oldukça kıymetli av hayvanlarındandır. Doğal olarak geyik avı esnasında yaşanan olaylar zamanla efsaneleşmiş, mitleşmiş ve kutsallaşmıştır. Geyikler çoğu insan toplumlarında kültürel motifler ve kutsal değerler olarak kabul edilmiştir, bu durum Türkler 'de de aynıdır (Beşkardeş vd., 2014). Batı toplumlarında da geyik sembolüne Doğu kültürüne benzer anlamlar yüklenmiştir. Örneğin; Keryneia Geyiği olarak bilinen büyük geyiğin, Yunan mitolojisinde avcılık tanrıçası Artemis'in kutsal hayvanı olduğu bilinmektedir. Roma mitolojisinde ise Diana, avcılığın bakire tanrıçası olarak bilinir ve sembolü bir geyiktir. Hint mitolojisinde yer alan Veda inancında geyik rüzgâr tanrısı olarak temsil edilir. Geyik miti Amerika'daki Kızılderililerin de fazlasıyla önem atfettiği bir yere sahiptir (Ayan, 2021). Amerikan yerlilerine göre geyik, tanrılar yolunun rehberidir. Eskimolar 'da bütün hayvanların koruyucusu olarak kabul edilen Pinga adındaki rengineyiği tanrıça olarak kabul edilir. Kelt efsanelerinde ise beyaz geyik sembolü çok kullanılır. İrlanda ve Galya'da geyiklerin ölen insanların ruhlarını bir sonraki hayatlarına aktardığına inanılır (Armutak, 2002). Noel Baba'nın kızığını çeken ren geyiklerinin de batı kültüründe yer alan inançlardan kaynaklandığı düşünülmektedir (Ayan 2021, s. 302).

Geyiğin, Türk toplumlarında hem kutsal olduğuna hem de insanlara yardımcı olduğu için kötülük yapana uğursuzluk getirdiğine de inanılır (Dalkesen, 2015). Orhun Kitabeleri ve Divan-ü Lugati't Türk gibi eserlerde de geyik motifine rastlanır. Türk mitolojisinde geyik, birçok farklı unsorda karşımıza çıkar; av hayvanı, yol gösterici, türeyiş unsuru, şekil değiştirme unsuru, hükmedilen hayvan, inanma unsuru, benzetme unsuru ve bazen de kötülüğün/lanetin sembolü olarak görmekteyiz (Beşkardeş vd., 2014). Türk mitolojisinde İslamiyet öncesi ve sonrası önemini kaybetmeyen geyik simgesi, hayatın birçok alanında yaşam pratiklerini şekillendiren değer olarak yerini korumuştur. Türkler, İslamiyet öncesi dönemlerde konargöçer bir kültüre sahip olduğundan genel olarak avcılık ve hayvancılıkla geçimlerini sağlamışlardır (Beydilli, 2003). Bu nedenle avladıkları, besledikleri ve binek olarak kullandıkları hayvanlar arasında olan geyik, sığır, keçi ve at gibi hayvanlar Türk mitolojisinde ve kültüründe önemli bir yere sahiptir (Sayın-Alsan & Akın, 2020; Yeşildal, 2015). Geyik sembolünün Türk kültüründe karşımıza çıkan anlamsal özelliklerinden söz ederek çalışmanın ilerleyen bölümünde ele alınacak olan oyun analizindeki yansımalarını belirlemek daha doğru olacaktır.

İlk olarak geyik sembolünün av hayvanı ve kurban olarak yansıması ele alınacaktır. Türk kültüründe yer alan av geleneği, hem hayatı sürdürmek için besin sağlamayı hem de

iktidar sahibi olan kişinin gücünü sergilemesini temsil eder. Ergenlik çağına gelmiş genç erkeklerin erliklerini ispat etmek için özellikle geyik avına çıktıkları bilinir. Çıktıkları geyik avında, avcıyla avı arasında yaşanan mistik olaylar bazen şans getirirken, bazen de uğursuzluğa, lanete sebep olabilir (Sezer, 2007; Yeşildal, 2015). Mitolojik inanışa göre evcil hayvanların insan topluluğuna ait olduğu, vahşi hayvanların ise tanrılar topluluğuna ait olduğu, geyiğin de vahşi bir hayvan olduğu için Türk kültüründe avlanmasının ve kurban edilmesinin genellikle uğursuzluk getireceği düşünülür (Karadavut, Yeşildal, 2007). Bu inanıştan yola çıkarak, geyik avlayan iflah olmaz, geyik etinin götürüldüğü ev perişan olur, avlanan geyiğin ahı yalnız avcıyı sıkıntıya sokmaz, laneti avcının ondan sonra gelecek olan soyuna dahi ulaşır (Ayan 2021, s. 308; Beşkardeş vd., 2014, s. 20). Anadolu'da geyik avının uğursuzluk getirdiğini anlatan farklı destanlar yer alır. Bunlardan biri olan Begil Oğlu Emre'nin destanında; Begil, morali bozukken çıktığı av esnasında bir geyiğin peşine düşer ve onu takip ederken atından düşerek sakatlanır. Battal Gazi destanında, Battal Gazi'nin babası Hüseyin Gazi'nin avlamak için peşine düştüğü geyik yüzünden düşmanlarına yakalanarak öldürülmesi anlatısıyla yine geyik avının uğursuzluk getirdiğine dair bir inanış aktarılır. Karaçay efsanelerinde yer alan Avcı Bineger manzumesinde ise acımasız ve zalim bir geyik avcısı olan Bineger'in, geyik tanrısının kızı olan dişi geyiği avlamak istemesi üzere dişi geyik tarafından lanetlendiği için feci bir ölümle cezalandırıldığı anlatılır. İbradi' da yer alan av hikâyelerinde de geyik avı uğursuz kabul edilir. Buradaki bir efsanede bir avcı, dişi geyiklerin sütünü sağan peri kızlarına rastlar ve ateş eder, vurduğu geyiğin sahibi olan peri kızı ona lanet edince, avcının bir eli kurur. Tahtacılar boyunda geyik kutsal kabul edildiğinden avlamanın günah olduğuna ve avlayan kişinin büyük felaketlere uğrayacağına inanılır. Ayrıca Tahtacılar diğer Türk boylarında kabul edilen inançların yanı sıra geyiğin bir tür melek olduğunu da düşünürler (Yeşildal, 2015).

Türk kültüründe yol gösterici olarak da önem kazanan geyikler, maddi anlamda ormanda yolunu kaybedenlere, sevdiğini arayanlara, manevi arayışta ise İslamiyet'e gidenlere yol göstermektedir (Küçük, 2013; Ayan, 2021). Bizanslı tarihçilerin aktardığı Hun efsanesine göre; Hunlar'ın Kırım'ı işgalinde Hun ordusuna dişi bir geyik yol göstermiştir. Geyiklerin ordulara rehberlik ettiği inanışı, çoğu savaşçı toplumlarda olduğu gibi Moğol ve Türk toplumlarında da yer alır (Sayın-Alsan & Akın 2020). Yine yol göstericilikte geyik, kaybolan ya da arayan insana genellikle sevgiliye giden ya da bir mekâna giden yolu gösterir. Ayrıca geyiğin, Macarlara ait türeyiş efsanesinde türemeye yardımcı olmak için yol göstericilik yaptığı bilinmektedir. Dede Korkut hikâyesinde de Bamsı Beyrek, Banu Çiçek'in otağını yine bir geyiğin peşine düşerek bulur. Altayların bir destanı olan Közüyke destanında da ava giden iki dost Karatı Kağan ve Ak Kağan, onlara eşlerinin hamile olduğunu haber veren geyiği öldürmezler ve

bu şekliyle geyik, evlerinden uzak olan yiğitlere bir bakıma yol göstericilik yapmıştır (Dilek, 2002). Başka bir örnekte de Oğuz Kağan Destanı'ndaki Oğuz Han'a rehberlik eden ve yol gösteren Gök Kurt ile Hun Türklerine yeni bir yurt bulmada kılavuzluk eden geyik aynı unsura sahiptir (Küçük, 2013). Türklerin İslamiyet'i seçtikten sonra da benzer anlatılara rastlanır. Hz. Muhammed'in torunu olan Muhammed Hanefi avlanırken bir geyiğin peşine düşerek bir mağaraya gider. Mağaranın içinde ilerleyen geyiği takip ederken bağlık bahçelik yemyeşil bir yere ulaştığı ve orada eşi Mine Hatunu bulduğu söylenir (Ögel, 1991).

Türk mitolojisinde geyiklere atfedilen diğer bir unsur da kılık/şekil/don değiştirerek geyik şeklinde ya da geyiğin insan şeklinde görünmesidir. Geyik, Şaman törenlerinde Şamanın suretine büründüğü hayvan-atadır (Ögel, 1991; Çoruhlu, 2000; Roux, 2005). Bu özellik Anadolu'daki ermiş-evliya menkıbelerinde de yer almaktadır (Küçük, 2013). Anadolu evliyaları arasında yer alan Kaygusuz Abdal ormanda peşine düşerek, yaraladığı bir geyiğin eski bir kulübeye girdiğini görerek o da kulübeye girer karşısına çıkan Abdal Musa'dan geyiği ister. Abdal Musa kolunun altına saplanan oku gösterince, Kaygusuz, peşine düşerek vurduğu geyiğin, geyik kılığına giren Abdal Musa olduğunu fark eder ve onun müridi olur (Duran, 2012). Yine İslami inanca göre Hacı Bektaş-ı Veli gibi erenlerin de geyik kılığına bürünebildikleri söylenir (Karakurt, 2011). Günümüze ulaşan bazı menkıbelerde şekil değiştirmenin genelde geyik ve kuş gibi hayvanların şekline girerek gerçekleştirildiği yer almaktadır (Dalkesen, 2015). Orhan Gazi döneminde yaşamış Türk dervişlerinden biri olan Geyikli Baba'nın şekil değiştirerek geyik kılığına girdiğine ve adını da buradan aldığına inanılır (Ögel, 1991). Derviş ya da evliyaların geyik kılığına girdiğine inanıldığından hem kutsal sayılmışlar hem de avlanmaları yasak kılınmıştır. Son olarak Ala geyiğin aslında kılık değiştirmiş bir insan olduğuna inanıldığı için öldürülmesinin uğursuzluk getirebileceği düşüncesi yaygındır (Şahin, 2014). İnsanların geyik kılığına büründüğü gibi zaman zaman geyiklerin de insan kılığına girdiği ya da insana dönüştüğü de bilinmektedir. Örneğin padişah kemendinin vücuduna değdiği geyiğin insana dönüştüğüne ve geyik ayak izinde biriken su ile yıkanan geyiğin de insana dönüştüğüne inanılır. Yukarıda da belirtildiği gibi geyikler, Türk kültüründe önemli bir yere sahiptir. Kutsallıklarının yanı sıra zararlarının da olduğuna inanılmıştır. Çalışmaya konu olan Geyikler Lanetler oyununda, geyik sembolünün izlekleri takip edilerek oyuna yansımaları Türk kültüründe yer alan örnekler doğrultusunda ele alınacaktır.

Yöntem

Hermenötik bir incelemeyle ele alınan oyun metni, bugünün bakış açısıyla animist dünyanın çözümlenmesine yönelik sembollerin belirlenmesine yönelik irdelenmiştir. Bu sebeple

Nitel Araştırma yöntemi ile alanın literatür taraması yapılmış, Türk kültürü ve mitolojisi incelenmiş, bu araştırmanın yapılmasına yönelik boşluklar belirlenerek oyun metni, günümüz bakış açısıyla geçmiş toplumların yaşam biçimine, inanışlarına, davranışlarına ayna tutacak şekilde yorumlanmış ve geleneksel motiflerin yeni kuşaklara aktarımı için bir kaynak oluşturulmuştur.

Bulgular

Geyikler Lanetler ve Sembolik İzlekler

Geyikler Lanetler, Murathan Mungan'ın Mezopotamya üçlemesi olarak bilinen oyun serisinin üçüncü ve son parçasıdır. Dört kuşağın öyküsünün anlatıldığı oyun, bir Türk aşiret beyinin konargöçer hayatı bırakarak yerleşik hayata geçmesini anlatır. Hazer Bey, oyunda yalnızca hayaletini gördüğümüz babasının rızasından çıkarak başka bir aşiretin kızıyla evlilik yapar ve ardında babasını bırakıp yerleşik hayata geçtiği için babasının lanetine uğrar. Törelere gereği yerleşilen her yerde oranın güvenli ve kutsanmış kılınması için kurban vermek gereklidir. Bu inancı yerine getirmek için ormanda avlanan Hazer Bey, gebe bir geyik vurur ve kanını bir şişeye doldurarak bu ilk kanı saklar. Gebe bir geyik kurban ettiği için yeni bir lanete uğrayan Hazer Beyin yıllarca çocuğu olmaz. Kendini suçlu hisseden ve her gece rüyalarında geyik sesleri duyarak kâbuslar gören Kureyşa, şişedeki geyik kanını içerek kendini öldürüp bu lanetten kurtulmak ister fakat şişedeki kan onun gebe kalmasına vesile olur. Mustafa adında bir oğlu olan Hazer Bey bu durumdan mutludur. Mustafa 15 yaşına geldiğinde törelere gereği tıraş olup ava gitmesi ve erliğini ispat etmesi gerekir. Bunun üzerine ava çıkan Mustafa'dan günlerce haber alınamaz. Günler sonra ormanda bulunan Mustafa'nın dişi bir geyiğin karşısında kıpırdamadan durarak onu seyrettiği görülür. Mustafa bu geyiğe sevdalanır ve yemeden içmeden kesilerek günlerce ruh gibi dolaşır. Bu durum karşısında çaresiz kalan Hazer Bey ve eşi Kureyşa Cudi dağında yaşayan o geyiği bulup getirerek efsuncuların büyülerıyla bir tek gözlerini değiştirmeden geyiği güzel bir kadına dönüştürürler. Artık bir insan olan bu geyiğe Cudana ismi verilerek Mustafa ile evlendirilir. Yıllar geçmesine rağmen Mustafa ve Cudana'nın da hiç evlatları olmaz. Lanet onları da hala takip etmektedir. Kureyşa'nın yönlendirmesiyle kadın başlı yılanı giderek kendisiyle ilgili gerçekleri öğrenen Cudana, kendisini insana döndüren efsunculardan yardım ister. Geyikliğinden geriye tek kalan şey olan iki gözünü feda etme karşılığında iki erkek evlada gebe kalır ve Kasım ile Nasır adında ikiz erkek çocuk doğurur. Çocuklarına olan sevgisinden, gözlerine vurulduğu karısı Cudana'yı unutan Mustafa, karısının ahını alır. Yıllar sonra çocuklarıyla ormanda geyik avına giden Mustafa intikam cinleri tarafından çocukları Kasım ile Nasır'ın gözüne geyik suretinde gösterilir. Babalarını geyik zanneden çocuklar onu vurarak öldürür ve başını keserler. Bedeni toprağa gömülen

Mustafa'nın kesik başı lanet nedeniyle bir zindanda her şeyden haberdar bir şekilde bir tepsi içinde uzun yıllar arafta ölemeden yaşar. Babalarını öldürdükleri için laneti üzerlerine çeken iki kardeşten biri olan Kasım Süveyda ile evlenir ve Bakır adında bir erkek çocukları olur. Kasım, çöl üzerinden geçen bir yolculuğa çıkar ve yedi yıl kendisinden haber alınamadığı için öldüğü sanılarak karısı Süveyda, ikiz kardeşi olan Nasır ile evlendirilir. Yedi yıl sonra Kasım geri döndüğünde Nasır ve Süveydanın evlendiğini ve Sidar adında bir çocukları olduğunu ve çocuğun da sünnet düğününün tam da onun döndüğü gün yapıldığını öğrenerek kahrolur. İki kardeş arasında Süveyda ve beylik için çıkan kargaşanın çözülmesi için köyün ulular meclisi yine törelere gereği iki kardeşin yere çizilen hak dairesi içinde dövüşerek birinden birinin ölmesi gerektiğini, sağ kalanın Süveyda ile evleneceğini ve beyliği alacağını söylerler. Aynı kıyafetleri giyinip yüzlerini örten iki kardeş kavgaya tutuşur ve bu dövüşte Kasım ölür.

Görüldüğü üzere yazar, oyunun tamamında efsanevi ve mitolojik semboller kullanmış, Türk kültüründe yer alan töre, inanç ve gelenekleri oyunun geneline yaymıştır. Metnin temelinde yer alan lanet ve törelere arasında sıkışıp kalmış oyun kişilerinin, masal kahramanlarında görülen mistik özellikler barındırdığı, yanı sıra doğaüstü varlıkların da insanlarla iletişim içinde olduğu dikkat çekmektedir. Oyun yedi ana bölüm, bir öndeş, altı oyun arabası ve bir son deyişten oluşmaktadır. Bu sahneler arasında kronolojik bir zaman akışı yoktur. Klasik zaman kullanımının ihlaliyle, geçmiş, gelecek ve bugün sıçramalı olarak aktarılır. Bu zaman mefhumunu yazar, oyunda kullandığı anlatıcı ile vurgular.

Anlatıcı: Suyun toprağa değdiği yerde başlar bu efsane. Kimi der: bin yıl önce, kimi der: efsunlu zamanlarda, kimi der: geçenleym, kimi der: düşümde... Hayatımız dedikleri nedir ki zaten? Tarih nedir? Zaman nedir? Bir tek zaman vardır Asya'da: Geniş Zaman. Geçmiş de, Gelecek de, Şimdi de Geniş Zamandır (Mungan, 2017).

Zaman, efsanevi ve mitik anlatılardaki gibi, zihnin ve eylemin ifadesinden bağımsız, hayatın döngüsünden ritmini alır. Zaman içinde zamanı gördüğümüz sahnelerde, oyun kişileri kendi zaman ve mekânlarının dışında mitsel ve fantastik zaman ve mekânlarda da bulunabilmektedirler. Oyunda zamanda ve uzamda net bir yere işaret edilmeden hayali bir zaman ve yer kurgulanmıştır. Hayalet, sihir, büyü, insan başlı yılan, insana dönüşen geyik, cinler ve kesik baş; gerçeği, oyundaki olağanüstü mantıkla değil, anca sezgilerle kavranabilen bir dünyaya evrilir.

Oyunun ana izleğini oluşturan geyik sembolü, yazarın çocukluktan kalma mistik sevdasından kaynaklanır. Üç, dört yaşlarındayken geyik isterim diye tutturmuş Mungan'a, babası dayanamayarak Mazı dağından bir geyik yakalatıp getirttir. Günlerce o geyiği sevdıyla seyrettiğini anlatan yazar,

çocukluğunun derinliklerinde bilinçaltında yatan bu efsanevi varlığı Geyikler Lanetler oyunu ile simgesel düzlemde dışa vurmuştur (Mungan, 1996). Oyunun tamamında Türk kültüründe de yer alan geyik sembolü geniş yer alır. İlk olarak geyik sembolünü, Hazer Bey'in yurt olarak seçtiği yere bir geyik kurban edilişle görüyoruz. Türklerde kutsal sayılan geyiğin kurban edilmesinin yasak olması ve bunu yapan kişinin iflah olmayacağı inancı, burada geyik kurban edildikten sonra yaşanan uğursuzluklarla sergilenmiştir. Oyundaki *İlk Kan* bölümü, Kureyşa'nın her gece geyik seslerini duyduğu kâbuslarıyla başlar. Hazer Bey ve Kureyşa arasında geçen diyalogda, geyiklerin, onları yurtlarından ettikleri ve kurban ettikleri için huzur vermeyecekleri ve lanetlerinin peşlerini bırakmayacağı dile getirilir.

Hazer Bey: Yaklaşmazlar buraya hiç yaklaşamazlar merak etme. Kendi düşlerindir korkutan seni. Bir kez korkunun büyüsüne kapıldı düşlerin, kendi kendine eziyet edersin.

Kureyşa: Burası onların yurduydu, yurtlarını aldık ellerinden.... (Mungan, 2017).

Sadece yurtlarının alınması değil yeni gelinen yurt için gebe bir geyiğin Hazer Bey tarafından kurban edilmesi de lanetleri üzerlerine çekmiştir.

Kureyşa: İlk kan. O geyiği vurmuyacaktın. O ilk kanı akıtmayacaktın.

Hazer Bey: Töremize karşı mı duraydım? Töremizdir. Bilmez gibi konuşursun. Yurt tuttuğun yerin kurbanını almazsan eğer, o yer haram olur sana. Dirlikten- düzenden yoksun kalırsın" (Mungan, 2017).

Törelere göre göçebe yaşayan her aşiret, gittiği yeni yere bir kurban verir ve o ilk kurbanın kanı bir şişede saklanır, ta ki başka bir yere göçene kadar. Başka yere göçerken de o ilk kanın bulunduğu şişe toprağa gömülerek o yurt terk edilir.

Kureyşa: İçeni öldürür mü?

Hazer Bey: Öldürür elbet, toprağın zehridir, ölümün ağulu şerbeti (Mungan 2017, s. 58).

Kureyşa: Şişeyi ne zaman gömeceksin toprağa?

Hazer Bey: Gayrı konduk. Buradan göçmeyeceğiz ki.

Kureyşa: Yani toprağın zehrini, toprağa geri vermeyeceksin? Açıkta kalacak lanetin buhuru? (Mungan, 2017).

Geyik sembolünü bu kez Kureyşa'nın ilk kanı içerek kendini öldürmek istemesiyle görüyoruz. Bir türlü çocuğu olmayan ve sürekli kâbuslar gören Kureyşa, bu durumdan kendini sorumlu tutarak ilk kanı içip kendini öldürmek ister.

Kureyşa:oğulsuz karısına gayri yüz döken Hazer Bey... Sen ki benim için cümle aşiretini almıştın karşına, babana başkaldırmıştın.... İşte ilk kanın! İşte ikinci kurbanın!...Bu zehir beni ve döl tutmaz rahmimi de alacak toprağın

bağrına... Sen kondun, ben göçüyorum Hazer Bey (Mungan, 2017).

Bu sözlerin ardından şişedeki kanı içen Kureyşa, yere düşerek kıvranmaya başlar. Türeyiş efsanelerinde birçok Türk boyunun ata-anası olarak kabul edilen geyik, oyunda Kureyşa'nın içtiği geyik kanından gebe kalması ile yazar tarafından betimlenerek yeniden üretilir. Uzun zamandır çocuğu olmayan Kureyşa'nın içtiği geyik kanıyla gebe kalması ve bir oğlunun olması soyun sürdürülmesi ve Hazer Bey'in iktidarının oğluna geçerek devam etmesi bakımından geleneklere de bir göndermedir.

Kureyşa: Karnım! Karnım! Karnım hızla büyüyor. Ne oluyor bana? Karnıma ne oluyor? Gebeyim ben evet gebeyim. Gebe kaldım..... (Mungan, 2017).

Bu gebelikten dünyaya gelen Mustafa 15 yaşına girdiğinde ormanda geyik avına çıkar. Bu olay geyik sembolünü yine karşımıza çıkarmaktadır. Mustafa'nın avlamak istediği geyiğin gözlerine vurularak günlerce kıpırdamadan olduğu yerde kalması, Türk mitolojisinde geyiğin peşine düşeni sürüklemesi, onu bilmediği yerlere götürmesi, sevdaya düşürmesi inancını betimler.

Hazer Bey: Mustafa'dan söz et sen!

Başefsuncu: Umarı yoktur, karasevda bu... Oğlunuz Mustafa, avına çıktığı geyiğe sevdalanmıştır (Mungan, 2017).

Bu durumdan oğullarını kurtarmak için her yola başvuran Kureyşa ve Hazer Bey, çareyi büyücülerde, efsuncularda bulurlar. Büyücüler, Mustafa'nın sevdalandığı geyiği bulup onun ya canını alıp ya da insana dönüştürebileceklerini söylerler. Yazar geyik sembolünü bu kez de kılık değiştirme unsuruyla karşımıza getirmiştir. Türk toplumunun Şamanist ve İslami dönemdeki inançlarında yer alan geyiklerin kılık değiştirebilme yetisi burada büyü yoluyla gerçekleştirilmiştir (Eliade, 1999).

Birinci Efsuncu: Öyle ki, ya canını alacağız bu geyiğin.

İkinci Efsuncu: Ki bu oğlunuzun canını almak demektir.

Dördüncü Efsuncu: Ya da bir kadına döndüreceğiz onu..

Efsuncular: Geyikliğinden geriye bir tek gözleri kalacak (Mungan, 2017).

Efsuncular: Büyü hayat oldu. Geyik kadın oldu...

Başefsuncu: Bir tek gözleri kaldı eski geyik suretinden. Bundan böyle bir kadın suretinde yaşayacak (Mungan, 2017).

Cudana adı verilen bu geyik kadın, Mustafa ile evlendirilir. Peşlerini bırakmayan lanet bu kez de Cudana'yı evlatsız bırakır. Geçmişin, şimdiki zamanın üstünü örttüğü olaylar zincirinde hep bir uğursuzluğun gerçeküstü anlatımıyla karşılaşırız. Zaman sonra geçmişle ilgili her şeyi öğrenen Cudana, soyun devamlılığı ve törelerin dayatmaları

sonucunda Mustafa'nın sevdalandığı, geyikliğinden geriye tek kalan iki gözünü feda ederek efsuncuların büyüleri sayesinde iki erkek evlat sahibi olur. Gözlerine sevdalandığı Cudana'yı unutan Mustafa, karısının "ölümün çocuklarının elinden olsun" bedduasını alır. 15 yaşına gelen oğullarıyla erliklerini ispat etmeleri için ormana geyik avına giden Mustafa, intikam cinleri tarafından oğullarına geyik suretinde gösterilir. Yine kılık değiştirme unsuruyla karşımıza çıkan geyik sembolü, bu kez insanın geyik kılığında görünmesiyle aktarılmıştır.

Kasım: Nasır! Buraya bak buraya! İşte geyik burada!

Nasır: Kasım! Buraya bak buraya! İşte geyik burada!

Mustafa Bey: Durun oğullarım! Durun evlatlarım! Görmüyor musunuz, babanızım ben?...Durun yapmayın sakın! Sisin, tülün lanetine uğruyorsunuz. Orman beni size bir geyik suretinde gösteriyor.

Kasım: Ya sahiden babamızsa bu geyik?

Mustafa Bey: İşte böyle öldüm, öldürüldüm ben. Ölümüm kendi kanımdan oldu, oğullarımın elinden.... Lanetimi taşıyan kan, akıp duruyor hala (Mungan, 2017).

Mustafa'nın çocukları tarafından öldürülüp kafasının kesilmesi lanetin oğullarına geçerek devam etmesine sebep olur. Süveyda ile evlenen Kasım gittiği yolculuktan uzun yıllar dönmeyince, öldüğü düşünülerek töreler gereği Süveyda Nasır ile evlendirilir. Yedi yıl sonra dönen Kasım ve Nasır yine töreler gereği hem Süveyda hem de beylik için hak dairesi içinde cenge tutuşurlar. Üzerlerindeki lanetin hala devam ediyor oluşu iki kardeşi birbirine düşürmüş ve cenk sonunda Kasım ölmüştür. Felaketle biten oyunun sonunda Sidar, zamana vurgu yaparak yaşananların bir oyun mu yoksa gerçek mi olduğunu sorgulayarak sahneden çıkar.

Sidar: Hayat, oyunla; oyun, ölümle yer değiştiriyor, sonra unutulmuş bir rüzgâr geliyor örtülmüş kumları savuruyor ve biz gidiyoruz, kuma inanıyoruz, kumun zamanına, kumun saatine inanıyoruz... (Mungan, 2017).

Geyikler Lanetler oyunu semboller ve metaforlarla zenginleştirilerek, manyetik alan oluşturan ana izleği desteklemektedir. Anadolu Türk kültüründe anlamlar yüklenen yazgı, ölüm, kan, ayna, kurban, formülize sayılar (3,5,7,9), töre gibi unsurlar oyunda yer yer leitmotif olarak kullanılmıştır. Gerçek ile fantastik, nesnelere dünyası ile metafizik âlem iç içe geçerek kurgunun gerçeğini ve şimdisini oluşturmuşlardır. Oyun kişilerinin doğaüstü yetilerle donatılması onları başka bir bilinçte yeniden var eder. Oyunda algılanan gerçeklik, betimlemelerle yeniden üretilmiştir.

Çalışmanın ana izleğini oluşturan geyik sembolü, oyunun içinde birkaç kültürel unsurun yansımalarıyla sunulmuştur. Geyik sembolünü bu yönüyle oyunda ele alan Mungan,

kültürel kodları değiştirmeden, kurgunun içine yerleştirmiş, kuşaklar boyu süregelen lanetin, kutsala dokunmak ve yasakları çiğnemekten kaynaklandığının vurgulanması da mitik inancı bilinç düzeyinde algılanır kılmıştır. Dört kuşağı etkileyen bu lanet, süregelen dönemlerde aşiretin başına geçen beylerin iktidar araçlarını da yok etmektedir.

Sonuç ve Tartışma

İnsan, ait olduğu evrende doğadan ayrı düşünülemez. Yabanıl hayat, bütün yaşamsal deneyim ve pratiklerini doğa ile kurduğu inanç kökenli ilişkiler etrafında şekillendirmiştir. Genel hatlarıyla baktığımızda insan, totem olarak değer verdiği varlığın içinde kutsi bir ruhun olduğuna inanmıştır. Çağdaş toplumlara gelindiğinde ise insanın doğadan uzaklaştığı, mitlerini derin dehlizlerde kaybettiği ve hız çağının baş döndüren devinimiyle sürüklendiği görülmektedir. Tam da bu noktada çağdaş insanı köklerinde yatan unutmaya yüz tuttuğu ya da unuttuğu değerlerle yeniden karşılaştırmak, günlük yaşamsal kaygılardan soyutlamak, çocukluğundaki masal âlemine taşımak adına mite başvurmak gereklidir. Mit olgusu da büyü ve gerçek arasında gidip gelir ve her çağ kendi büyü ve gerçeğini yaratarak mitin evrimini sağlar. Tiyatro bu nedenle hem büyüünün hem de gerçeğin iç içe geçtiği bir alandır. Geyikler Lanetler oyunu da bu çerçevede kaleme alınmış bir oyundur.

Çalışmada incelenen oyunun yazarı Murathan Mungan, kültürel kodlara, efsanelere, masallara ve mitlere yüzünü dönerek günümüz insanını sağaltan, dünyanın sadece görünür nesnelere oluşmadığı bilinciyle görünmeyenin de tanımlanarak anlamlandırılmasına olanak sunmuştur. Mungan'ın neredeyse bütün eserlerinde (3 tiyatro, 6 hikâye, 2 roman) masal unsurları görülür. Yazar, bu çeşit masal unsurlarını genellikle, benzetme yapmak, anlatıma zenginlik katmak ya da simge ve sembollerle konuya dikkat çekmek için kullanır. Mungan'ın metaforlar, semboller etrafında biçimlenen görüşü, çözümleyici ve günümüzle örtüşürücü bir yaklaşımdır.

Geyikler Lanetler oyunu, Mezopotamya coğrafyasının toplumsal kodları, masalları ve mitsel inançlarıyla örülmüştür. Oyunda baskın olarak kullanılan geyik miti ile Türk kültüründe yaşamı şekillendiren gerçek ve gerçeküstü olaylar metaforik üslupla okura/seyirciye yansıtılmıştır. Oyunun manyetik alanını oluşturan geyiğe atfedilen mitik unsurları, oyunun geneline yayarak aktaran yazar; Türk mitolojisinde yer alan geyikten türeyiş, yol gösterme, kılık değiştirme, lanete uğrama, insanı bilmediği yerlere peşinden sürüklenme gibi inanışları izlekler halinde hikâyenin kahramanlarının başına gelen olaylar ve yaşanmışlıklarına yansıtılarak sunmuştur. Türk mitolojisinde önemli bir yere sahip olan geyik sembolü, ona atfedilen bütün inançsal özellikleriyle ele alınmış ve mitik anlatım zihinsel düzlemde görünür kılınmıştır.

Oyun kişileri (kahramanlar), kendi kusurları ya da toplumsal bağlamda sadık kalmaları gereken töresel inançları yüzünden lanete uğrayarak birbirini takip eden uğursuzluklara/lanetlere maruz kalmışlardır. Bu lanet, ilk olarak Hazer Bey'in babasının ahını almasıyla başlayıp, gebe bir dişi geyiğin kurban edilmesiyle katlanarak sürmektedir. Mungan, Türk kültüründe kutsiyet atfedilen geyiğin avlanmasının uğursuzluk getireceği inancını, oyun içindeki olayların akışına tekrarlar şeklinde yerleştirip, altını çizmiştir. Aynı zamanda lanet kavramı da burada önemli bir yerde duruyor. İnsanın kadere karşı mücadelesini ve onu kabullenişini sergiliyor.

Oyun içerisinde mitin sürekliliği şimdiki zaman içinde işlemektedir ve oyundaki sahneler kronolojik bir zaman akışı içinde olmadığı gibi, klasik zaman kullanımı da ihlal edilmiştir. Buradan hareketle, mitin sürekli şimdiki zamanı ile oyunun lineer olmayan zaman yapısı arasında bir ilişki kurulmuştur.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-E.Ö.; Tasarım-E.Ö.; Denetleme-E.C.; Kaynaklar-E.Ö.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-E.C.; Analiz ve/veya Yorum-E.C.; Literatür Taraması-E.Ö.; Yazıyı Yazan-E.Ö.; Eleştirel İnceleme-E.C.; Diğer-E.Ö., E.C.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-E.Ö.; Design-E.Ö.; Supervision-E.C.; Resources-E.Ö.; Data Collection and/or Processing-E.C.; Analysis and/or Interpretation-E.C.; Literature Search-E.Ö.; Writing Manuscript-E.Ö.; Critical Review-E.C.; Other-E.Ö., E.C.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Akgül, T. Y. (2014). Myth and tragedy as an ideological tool. *Yedi: Journal of Art, Design & Science*, (11), 1-16. <https://doi.org/10.17484/yedi.29332>
- Armutak, A. (2002). Animal patterns in the Eastern and Western mythologies. *Acta Veterinaria Eurasia*, 28(2), 411- 427. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/173498>
- Ayan, O. (2021). Deer symbolism as ancient wisdom myth and icon of consumption society. *Journal of Erciyes Communication*, 8(1), 295-323. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.789164>
- Beşkardeş, V., & Uslu, Y. B., & Uslu, B. (2014). Geyik ile ilgili bazı Türkçe terimler üzerine düşünceler. *Eurasscience Journals*, 2(1), 17-24. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/59834>

- Beydilli, C. (2003). *Türk mitolojisi ansiklopedik sözlük*. Yurt Kitap.
- Campbell, J., & Moyers, B. (2007). *Mitolojinin gücü kutsal kitaplardan Hollywood filmlerine mitoloji ve hikâyeler* (Z. Yaman, Trans.). MediaCat. (Original work published 1991).
- Çoban, S. (2005). *Küreselleşme, ulus-devlet azınlıklar ve dil*. Su Yayınevi.
- Çoruhlu, Y. (2000). *Türk mitolojisinin ana hatları*. Kabalıcı.
- Dalkesen, N. (2015). Deer cult in Turkish culture from Central Asia to Anatolia. *Millî Folklor International and Quarterly Journal of Cultural Studies*, (106), 58-69. <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=106&Sayfa=55>
- Dilek, İ. (2002). *Altay destanları I*. TDK.
- Dündar, L. B. (2001). *Murathan Mungan'ın çağdaş masallarında cinsiyetçi geleneğin eleştirisi*. Bilkent Üniversitesi Yayınları.
- Duran, R. (2012). *Mitoloji ve din*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm*. (İ. Birkan, Trans.). İmge. (Original work published 1951).
- Karadavut, Z., & Yeşildal, Ü.Y. (2007). Deer in Anatolian-Turkish folklore. *Millî Folklor International and Quarterly Journal of Cultural Studies*, (76), 102-112. <https://www.millifolklor.org.tr/PdfViewer.aspx?Sayi=76&Sayfa=97>
- Karakurt, D. (2011). *Türk söylence sözlüğü*. E kitap. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/TurkSoylenceSozlugu.pdf>
- Küçük, M. A. (2013). Mythological view to 'feminine spirits' in traditional Turkish religion. *İğdır University Journal of Divinity Faculty*, (1), 105-134. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ifder/issue/39358/464343>
- Kurt, S. N. (2020). Türk Mitolojisi evreninde karadavut geyik motifi üzerine genel bir inceleme. *Betik*, (2), 60-73. <https://simitcay.com/wp-content/uploads/2020/09/geyik-motifi.pdf>
- Mirzaoğlu-Sıvacı, F. G. (2005). Mythological motifs in Turkish folk songs. *Türkbilig*, (10), 34-53. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/989364>
- Mungan, M. (1996). *Murathan'95*. Metis.
- Mungan, M. (2017). *Geyikler lanetler*. Metis.
- Ögel, B. (1991). *Türk mitolojisi I*. Atatürk Türk Kültür, Dil ve Tarih Y.K.Y.
- Özhancı, E. (2015). Tom Stoppard'ın "hint mürekkebi" oyununa postmodern bir yaklaşım. *Journal Of Fine Arts*, (27), 57-71. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd.issue>
- Roux, J. P. (2005). *Orta Asya'da kutsal bitkiler ve hayvanlar* (A. Kazancıgil & L. Arslan-Özcan, Trans.). Kabalıcı. (Original work published 1966).
- Şahin, E. (2014). The killing dance of fallow deer and hunter. *Journal of Turkish Studies*, 9(12), 633-646. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7612>

- Sakallı, C. (2015). *Murathan Mungan: Türler ve biçimler arasında bir gezgin*, In C. Sakallı (Ed.), *Local Contexts Transitions, Deviations, Innovations in Lterature, Culture and Art Proceedings* (pp. 1-7). Mersin University Publications. https://www.academia.edu/23511939/V_ULUSLARARASI_KAR%C5%9EILA%C5%9ETIRMALI_EDEB%C4%B0YAT_B%C4%B0L%C4%B0M%C4%B0_KONGRES%C4%B0
- Sayım, E. (2018). *Murathan Mungan'ın mahmud ile yezida, taziye ve geyikler lanetler oyunlarının kader olgusu bağlamında incelenmesi*. Haliç Üniversitesi Yayınları.
- Sayın-Alsan, Ş., & Akın, S. (2020). Türk kültür ve sanatında geyik sembolizmi. *ulakbilge*, 45, 215-226. <https://ulakbilge.com/makale/pdf/1576663287.pdf>
- Sezer, A. (2007). *Murathan Mungan'ın mensur eserlerinde halk bilimi unsurları* (Thesis No. 206048) [Doctoral thesis, Dicle University]. Thesis Center of YOK.
- Yeşildal, Ü. Y. (2015). *Mitten destana, destandan türküye Anadolu sahası Türk folklorunda geyik*. Kömen.