

GILGAMIŞ MITİNİN YAPISÖKÜMÜ: ZEYNEP AVCI'NIN *GILGAMIŞ* ADLI OYUNU*

DECONSTRUCTION OF GILGAMESH MYTH: ZEYNEP AVCI'S *GILGAMIŞ* PLAY



Öz

Gilgamiş mitinde Uruk Kralı Gilgamiş ölümsüzlük arzusuyla aşılma geçitleri aşar, ölüm suyunu geçer, gece gündüz uykusuz yol alır. Ölümsüzlüğü elde edeceği inancıyla doludur ancak arzu ettiği ölümsüzlüğe ulaşamaz. Zeynep Avcı'nın Gilgamiş adlı oyunu Gilgamiş mitinin yeniden-yazımıdır. Avcı, oyunda Gilgamiş mitini yeniden yazarken mitin kurgusuyla, diliyle, yapıyla oynayarak miti yeniden üretir. Bir metni sökmek ve yeniden yapılandırarak inşa etmek denildiğinde akla post-yapısalcı düşünür Jacques Derrida'nın yapısöküm (déconstruction) kuramı gelir. Yapısöküm bir metnin hiyerarşisini, kurgusunu, yapısını yıkarak onu yeniden üretmektir. Oyunda yazar miti yeniden inşa ederken mitin yolculuğunu, serüvenini de takip eder. Mitin zamanına geri döner. Mitin sınırları, bilgisini öğrenir. Mit kahramanının deneyimini yineler. Avcı'nın *Gilgamiş* oyununda ölümsüzlük; ceza-ödül, hediye-eziyet, huzur-kaos gibi ikili karşıtlıklar üretir. Mitin ölümsüz kahramanı Yılan, oyunda ölümsüzlüğü bir hastalık gibi söktüp atmaya çalışır. Tufanın ölümsüz kahramanı Utnapishtim ise oyunda umutsuz bir boşluğun içinde kalabilir, ölümün ruhunu kurtuluşu olacağına dile getirir. Oyun, Gilgamiş mitinin ölümsüzlük arzusunu ters çevirir. Miti yeniden inşa ederken ölümsüzlüğün anlamlarının içini boşaltır. Gilgamiş oyunu tanrı-insan, köle-efendi, iktidar-tebaa, aydınlık-karanlık, yeryüzü-yer altı, görmek-körlik ikilikleri etrafında örülür. Makalede Zeynep Avcı'nın Gilgamiş adlı oyunu Derrida'nın kuramı çerçevesinde incelenecektir. Gilgamiş mitinin nasıl yapısöküme uğratıldığı irdelenecek ve Uruk Kralı Gilgamiş'in ölümsüzlük arzusu, Derrida'nın pharmakon ve différance kavramları üzerinden tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Gilgamiş miti, yapısöküm, pharmakon, différance, ölümsüzlük.

Abstract

In the myth of Gilgamesh, with the desire for immortality Uruk King Gilgamesh travels days and nights. Zeynep Avcı's Gilgamesh play is the rewriting of the myth of Gilgamesh. While rewriting of the myth, Avcı breaks down the hierarchies of myth; and reconstructs it by playing with the fiction, language and structure of the myth. When it comes to dismantling and reconstructing a text, the post-structuralist philosopher Jacques Derrida's deconstruction theory comes to mind. Deconstruction is destroying the hierarchy, setup and structure of a text and reproducing it. While deconstructing the play, the author follows the myth's journey and adventure; travels back to the play's time; learns the myth's secrets and knowledge; lives the protagonist's experiences; blows away the cobwebs. In Avcı's Gilgamesh play, the immortality produces contrasts such as punishment-award, present-torment, comfort-chaos. In the play, myth's immortal character Serpent tries to rip out the immortality like it is a sickness. As for the immortal man Utnapishtim of the myth is left in a hopeless space in the play; says that the death is the salvation of the soul. The play turns the desire for the immortality of the myth upside down. It empties the meanings of immortality while reconstructing the myth. The play of Gilgamesh woven around the dualities of god-man, slave-master, power-subject, enlightenment-darkness, earth-underground and sight-blindness. Because of this connection, Avcı's Gilgamesh play will be examined within the framework of Derrida's theory in this article. How the myth of Gilgamesh was deconstructed in the play will be examined and the desire of immortality of the Uruk King Gilgamesh will be discussed through Derrida's concepts of pharmakon and différance.

Keywords: The myth of Gilgamesh, déconstruction, pharmakon, différance, immortality.

Bahar YILDIRIM SAĞLAM

Sorumlu Yazar/Corresponding
Author:

Dr., İstanbul, Türkiye.

ORCID: 0000-0002-????-????

E-mail: bhr_yldrm@hotmail.com

Geliş Tarihi/Submitted: 09.10.2021

Kabul Tarihi/Accepted: 22.11.2021

Kaynak Gösterim / Citation:

Yıldırım Sağlam, Bahar (2021).

"Gilgamiş Mitinin Yapısökümü:

Zeynep Avcı'nın *Gilgamiş* Adlı

Oyunu", *Yeni Türk Edebiyatı*

Araştırmaları. 13/26, 177-204.

http://dx.doi.org/10.26517/ytea.497

* Bu makale 2021 yılında İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkiyat Araştırmaları Ana Bilim Dalında tamamlanan "Metinlerarasılık Bağlamında 1980 Sonrası Anlatılarda Doğulu Metinlerin İzleri" adlı doktora tezinden hareketle hazırlanmıştır.

Extended Summary

In the myth of Gilgamesh, with the desire for immortality Uruk King Gilgamesh crosses insuperable passages, crosses the water of death and travels days and nights without sleeping. He is full of hope that he would gain immortality, but he can't. Gilgamesh has the herb of immortality he digs from the bottom of the freshwater sea snatched to a snake and returns to his homeland empty-handed. Zeynep Avcı's *Gilgamiş* play is the rewriting of the myth of Gilgamesh. While rewriting of the myth, Avcı breaks down the hierarchies of myth; and reconstructs it by playing with the fiction, language, and structure of the myth. When it comes to dismantling and reconstructing a text, the post-structuralist philosopher Jacques Derrida's deconstruction theory comes to mind. Deconstruction is destroying the hierarchy, setup and structure of a text and reproducing it. Because of this connection, Avcı's *Gilgamiş* play will be examined withing the framework of Derrida's theory in this article. How the myth of Gilgames was deconstructed in the play will be examined and the desire of immortality of the Uruk King Gilgamesh will be discussed through Derrida's concepts of pharmakon and différance. While deconstructing the play, the author follows the myth's journey and adventure; travels back to the play's time; learns the myth's secrets and knowledge; lives the protagonist's experiences; blows away the cobwebs. On the other hand, the author reverses the Gilgamesh myth in her play, spares it from its meanings and breaks the myth's hierarchy. In Avcı's *Gilgamiş* play, the immortality produces contrasts such as punishment-award, present-torment, comfort-chaos. In the play, myth's immortal character Serpent tries to rip out the immortality like it is a sickness. As for the immortal man Utnapishtim of the myth is left in a hopeless space in the play; says that the death is the salvation of the soul. The play turns the desire for the immortality of the myth upside down. It empties the meanings of immortality while reconstructing the myth. The play of *Gilgamiş* woven around the dualities of god-man, slave-master, power-subject, enlightenment-darkness, earth-underground and sight-blindness. The play tells about the evil, selfishness of the human beings and

the damage they cause to nature by myth. It discusses the fine line between presuming of seeing and knowing and not seeing and not knowing. It disrupts the order of the struggle between God, man and death. It replaces the strong with the weak, the winner and the loser. It warns people who are blinded by their ambitions and desires for power. The play of Gilgamiş makes fun of myth's characteristics, the protagonist's desires and the conflicts between gods. It reveals that words don't have fixated meanings and they can actually point to contexts other than apparent; the meaning does not contain certainty; the hierarchial order can change at any time and how a language is variable. In the play of Gilgamiş, Gilgamesh the king of Uruk wanders a labyrinth among the traps of goddesses, sleep and death. While trying to reach immortality, he tries to overcome the obstacles of the labyrinth. He goes between death and immortality, strength and weakness, sight and blindness. While rewriting the Gilgamesh myth, Zeynep Avcı also questions the rulership and the power of Gilgamesh in her play. She overturns his powerful body in pursuit of immortality, hero identity and superiority. She transforms Gilgamesh's body into a decayed body without going underground. She destroys Gilgamesh's desire for life and leads him to a revolt that will tear down the stone walls of Uruk and leave his kingship. At the end of the play, Gilgamesh suffers from losing. He falls into an ambush prepared by the goddess Ishtar and cannot escape being her toy. The author overturns the balances of the myth. Also in the play, the author transforms Gilgamesh's body into the death body of Enkidu, who went underground. The King of Uruk doesn't pass through the underground hole, he sets foot on the other side of the door, but the door is both an entrance and an obstacle, both outside and inside, the place of encounter with the other. In the play, Gilgamesh, who is on the other side of the door, in a word on the earth, transforms into the other. He acquires a rotten body. He is both on the outside and on the inside of the door, both on the underground and on earth. The door repeats the endless play of différance. Besides, in Avcı's play, meaning is constructed with ambiguities. When Gilgamesh sees Enkidu emerging from the underground hole, it is as if he saw a ghost. He cannot decide whether Enkidu is real or imagination.

Giriş

Ölümsüzlük bir kâbus mu yoksa güzel bir düş müdür? Huzur mu getirir, kaos mu? Gılgamış mitinde Tanrıça Sâkiye Siduri şöyle der: "Tanrılar insanları yarattığı zaman, onlar insanlara ölümü verip hayatı kendi ellerinde tuttular" (Gilgameş Destanı, 2001: 71). Peki, tanrılar insanoğluna ölümsüzlüğü verseydi bu onun için bir ödül mü olurdu, ceza mı?

Gılgamış mitinde kahraman; ölümsüzlük arzusuyla aşılmaz geçitleri aşar, ölüm suyunu geçer, gece gündüz uykusuz yol alır. Ölümsüzlüğü elde edeceği inancıyla doludur ancak ölümsüzlüğü elde edemez ve yurduna eli boş döner. Peki, Gılgamış'ın arzuları -kahraman olma, ün kazanma, ölümsüzlük- mitik anlamlarından sıyrılırsa ne olur?

Derrida "Yapısöküm nedir?" sorusuna net bir cevap vermemiştir. Yapısökümde göstergeler anlamın sonsuz oyununa katılır. Yapısöküm (déconstruction) "bir şeyin ya da bir metnin üniter yapısını, hiyerarşisini, kurgusunu yıkarak onu yeniden inşa etmektir" (Kantarcıoğlu, 2009: 275). Yapısöküm, bir nevi ikili karşıtlıkları, aşkın gösterenleri yerinden etmedir. Üretilen metin, yeniden söküme tabi tutulur ve her tür söylemi dönüştürür. Dil, öznenin üstünü örter (Grosz, 1990). Zeynep Avcı da *Gılgamış* adlı oyununda miti yeniden yazarken mitin hiyerarşisiyle, yapısıyla oynayarak onu yeniden üretir.

Makalede Avcı'nın *Gılgamış* adlı oyunu Derrida'nın yapısöküm kuramı çerçevesinde incelenecek, yazarın miti nasıl dönüştürdüğü irdelenecektir. Gılgamış mitinin ölümsüzlük arzusu, Derrida'nın pharmakon ve différance kavramları üzerinden tartışılacaktır.

Yapısöküm: Derrida

Saussure, dili kavramları belirten bir göstergeler dizgesi olarak değerlendirir. Dil, sözün hem aracı hem ürünüdür aynı zamanda dil ile söz, birbirinden apayrı şeylerdir (Saussure, 1998: 51). Kelimenin gerçek anlamına ulaşmak imkânsızdır. Yapısökümde anlam açık ve yeterli değildir. Daima ertelenir ve ötelenir. Şeyler dağılmaya, parçalanmaya eğilimlidir. Dil sınırlı, istikrarlı ve gerçekliğe dair değildir.

Anlamın askıya alınması, anlama karar verilememe, aporia (çıkılmaz) söz konusudur. Yapısökümün kalbi ikili karşıtlıklardır. Hiyerarşiler çiftlerden oluşur: aydınlık-karanlık, doğru-yanlış, rasyonel-irrasyonel, erkek-kadın... (Minor, 2013: 252-253). Jacques Derrida, yapısöküm kuramı ile dilin istikrarsızlığını kanıtlamaya çalışır:

"İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün gösteren ile gösterge (yani, sözcük ile anlam) arasındaki ilişkinin keyfi olduğunu meydana çıkarmasından hareketle, Derrida da bu keyfiliğe dikkat çekebilmek için çeşitli yöntemler geliştirmiştir. Örneğin ortaya attığı sözcük oyunları ve nükteler, sözcüklerin sabitlenmiş anlamlarının olmadığını, aslında görünürdekinden başka bağlamlara da işaret edebildiklerini kanıtlamak üzere yapısökümcü düşünürler tarafından birer taktik olarak seçilmiş ve uygulanmıştır" (Sim, 2000: 71-72).

Yapısöküme göre dil, oynak bir zemine sahiptir ve anlam asla kesinlik içermez. Bu nedenle Derrida sözcüklerin her zaman çift, karşıt, karar verilemez bir değere sahip olduğundan söz eder. Derrida, dilin ikili yapısını İngilizceye "söküme almak" (under erasure) diye çevrilen "sous rature" kavramı ile açıklar: "Herhangi bir terime 'sous rature' deyişini yüklemek demek, önce bir sözcük yazmak sonra üstünü çizmek, ardından da hem sözcüğü hem de üstü çizilmiş halini baskıya vermek demektir" (Sarup, 2004: 52).

Metindeki çelişkileri, tutarsızlıkları ortaya çıkarmaya çalışan yapısöküm aynı zamanda bir "yıkma" işlemidir. Derrida yapısöküm sürecini, yapısalcı düşünürlerin mitleri bozma teorisi ışığında yeniden ele alır. Bir sistemi bozmak onun mitlerini de bozmak demektir. Derrida, kuramında mitlerin içini boşaltır ve yeniden doldurur. Mit-bileşiklerini parçalarına böler, yeni mitler oluşturup onları eski mitlerin yerine yerleştirir. Sistemin kavramlarını sisteme karşı kullanır (Kantarcıoğlu, 2009: 294-295).

Derrida gelenekle, büyük anlatılarla oynar. Anlatıların yapısını, hiyerarşisini bozar. Anlamın sonsuz oyunu içinde bir eliyle inşa ettiği metni diğer eliyle yıkar. "Japon Bir Dosta Mektup" adlı yazısında "Yapısöküm/Yapıçözüm nedir?" sorusuna şu cevabı verir: "Yapıçözüm ne değildir? Her şey!/ Yapıçözüm nedir? Hiçbir şey!" (Derrida, 1999b:

187-188). Derrida'nın bir metni, yapıyı, sistemi sökme ve örme süreci boyunca oynadığı oyunu Allan Megill şöyle özetler:

"Derrida'yı modern bir Penelope olarak düşünelim; asla eve dönmeyecek bir Ulysses'i beklerken gündüz ördüklerini gece söken –daha doğrusu aynı anda hem ören hem de söken- bir Penelope. [Buradaki sözcük seçimi rastgele değildir. Sökme (ravel) hem 'sökmek' (to ravel) hem de 'örmek' (to unravel) eylemini ifade eder –örmenin ne anlama geldiğini okura bırakıyorum.] Bir yandan büyük büyük ayrımlar koyutlanırken bir yandan da bunlar yıkılır: Tek bir hamleyle bir şeyler ortaya konur, serimlenir, azledilir, bir yana bırakılır –daha koyutlanırken bile çürütülür. Yine de, Derrida bu ayrımlara bir şekilde bağlı kalıyormuş gibi sayfalar doldurmaya başlar" (Megill, 1998: 381-382).

Derrida'nın kuramında anlatılar, ters-yüz etmeler ve saptırmalar yoluyla yeniden yapılandırılır. İkili karşıtlıklarla, tekrarlarla, boşluklarla sökülür ve yeniden örülür: "[Yapısöküm] ikili bir jesttir: Önce bir tersyüz etme; ardından da yer değiştirmenin ya da yeniden kayda geçirmenin gerçekleştirilmesi[dir]" (Akay, 1999: 22). Anlamın sabit olmadığı, sürekli ertelendiği kuramda anlama karar vermek de mümkün olmaz:

"(...) başka olasılıklara izin veren bağlamların çoğalması, açık bir biçimde sonsuza kadar sürer. Böylece Derrida'nın modeli sonsuz ile başlamıyorsa da onunla biter. (...) 'Spurs' adlı Nietzsche hakkındaki bir makalesinde Derrida, bir örnek olarak, Nietzsche'nin notları arasında bulunmuş hiçbir bağlama oturtulamayan bir parçayı, tırnak işareti içinde 'şemsiyemi unuttum' diyen tek bir cümleyi gösterir. (...) Derrida için, bu, bir karar verilemezlik paradigması durumudur; çünkü sözcükler çevrilebilir ve açıktır; fakat yine de onları yorumlamak olanaksız görünür" (Skinner, 1991: 58-59).

Derrida bir sözcüğün anlamları arasındaki ikiliği "karşıt-imza" kavramı ile açıklamaya çalışır: "Karşıt bir imza, hem ilk imzayı, önceki imzayı teyit eden, hem de ona karşı çıkan imzadır; her durumda yenidir, benim imzamdır" (Derrida, 2004: 10). Derrida metindeki tutarsızlıkları ortaya koyar. Metnin mantık merkezini değiştirir, yeniden üretir:

"Sağlam bir yapıya sahip olan bir sistem kendi içinde tutarlı, mantıklı bir merkez (center of logic) etrafında kurulmuş bir ilişkiler ağıdır. Böyle bir sistemin kendi mantığına uygun dönüşüm kanunları vardır. Bu durumda böyle bir yapıyı bozmak, bu yapıdaki mantık merkezini yok etmek demektir. Onu yeniden yapılandırmak ise, bu

mantık merkezinin yerine yeni bir mantık merkezi yerleştirmekle mümkündür” (Kantarcıoğlu, 2004: 83).

Derrida, metni oynak bir zemine yerleştirir ve metnin merkezini ortadan kaldırır. Hiçbir şeyin sabit olmadığı yapısökümde, olasılıklar anlamı bir sonraki göstergeye taşır. İkili karşıtlıklarla çoğaltılan anlam, iki zıt yöne doğru gider. Birbirine yansıyan aynalar gibi sonsuz anlam ağı üretilir. Zeynep Avcı da *Gılgamış* oyununda mitin istikrarlı ve sabit yapısını sarsarak geleneği aşındırır. Miti, kaygan bir zemine yerleştirir.

Ölümsüzlük: Pharmakon

Avcı, *Gılgamış* adlı oyununda miti yeniden yazarken miti bir ters, bir düz örür. *Gılgamış*, mitte ölüm karşısında şu sözleri söyler:

“Kırlarda şuraya buraya koştuktan ve dolaştıktan sonra, yerin altında başımı dayayıp bütün yıl uyuyacak mıyım? Hayır! Gözlerim güneşi görmek istiyor. Kendimi güneşin aydınlığına kandırmak istiyorum. Benim için karanlık, aydınlık kadar uzaktır. Fakat ölüm, ne zaman güneşin ışığını görebilmiştir” (*Gilgamesh Destanı*, 2001: 70).

Mitte Tanrı Şamaş ölümsüzlük arzusuyla koşturan; aşılmaz geçitleri aşan Uruk Kralı’nı gördüğünde şöyle der: “*Gilgamesh* nereye koşuyorsun? Sen aradığın hayatı bulamayacaksın!” (*Gilgamesh Destanı*, 2001: 69). O ise, Şamaş’ın sözlerine kulak asmaz ve durmadan, dinlenmeden ölümsüzlüğe kavuşacağı inancıyla yol alır.

Avcı’nın *Gılgamış* adlı oyunu daha başlangıçta *Gılgamış*’ın ölümsüzlük arzusunu boşa çıkarır. Oyun, şu sözlerle başlar: “Ölü *Gılgamış* sahnede yüksekçe bir şeyin üstüne yatırılmıştır” (Avcı, 1996: 9). Yazar, oyunun prolog kısmında ölümsüzlük arzusu taşıyan kahramanın ölü bedenini sahnenin üstünde yüksekçe bir yerde sergileyerek *Gılgamış*’ın mit boyunca peşinde koşacağı arzuyu yok eder:

“(…) aristokratik veya elitist olan tekçil (monolithic) yapıları bozmak ve onlardan çoğulcu veya demokratik yapılar oluşturmak için, önce bu yapılardaki mantık merkezinin (logical center) çekim gücünü yok etmek ve yapıyı unsurlarına bölmek ve parçalamak ve bunların niteliklerinin bilincine varmak gerekmektedir. Bundan sonra yapılacak şey, yapının hem içinde hem de dışında bulunan

'sistemlerin sistemi' (différance)ne varmak ve birbirine benzeyen ve farklı olan bütün unsurlardan hiyerarşik olmayan bir sistem oluşturmaktır" (Kantarcioglu, 2004: 83-84).

Diğer taraftan sahnede sergilenen ölü beden, Gılgamış'ın üstünlüğünü seyircinin gözünde görselleştirir. Gılgamış'ın ölü bedeninin yüksekçe bir yerde durması onun krallığını ve iktidarını sembolize eder. Kahramanı ölümsüzleştirir.

Gılgamış mitinde yılanın hikâyesi şöyleydi: Uruk Kralı uzun yolculuğunun sonunda Utnapiştım'den ölümsüzlük otunun sırrını öğrenir ve tatlı su denizinin dibinden ölümsüzlük otunu çıkarır. Otu, Uruk'a götürmeyi planlarken yolda dinlenmek için durduğunda, yılanmak için suya girer ve otu yılanı çaldırır: "Bir yılan otun kokusunu aldı. Ve taşların yağından yukarı çıkıp onu götürdü. Gilgameş geri döndüğü sırada yılan gömleğini atmıştı!" (Gilgameş Destanı, 2001: 92). Gılgamış mitinde yılan hakkında bildiklerimiz bu sözlerden ibarettir.

Gılgamış oyununda ise yazar, Yılan'ı bir hikâye anlatıcısına dönüştürür ve Yılan bize hikâyeyi sonundan anlatmaya başlar. Yılan otu yemiş, ölümsüzlüğe ulaşmış ve elde ettiği ölümsüzlükten dolayı pişman olmuştur:

"YILAN: Deselerdi ki, hep genç kalacaksın, hep pırl pırl olacak kılıfın... ama yine de sürüm sürüm sürüneceksin!.. İstemezdim. Yaşlanıp ölmeyi, bu sürüngen hayatı bir an önce bitirmeyi yeğlerdim. Şu insanoğlu yüzündendir bu halim. Gılgamış! Uruk krallığını beğenmeyip tanrısal hayatı arayan kahraman. Ölümsüzlüğün peşinde koşuyordu soluksuz. Sonsuz gençliği çaldım ondan. Ama ölümsüzlüğe kavuşan o oldu. Gılgamış! Uruk'un beşinci kralı! Beş bin yıllık kahraman! Düşmanımsın benim. Sen destan oldun, bense hâlâ sürünüyorum" (Avcı, 1996: 9).

Platon *Phaidon*'da ölümden hem acının hem de hazzın bir çağrışımı olduğunu belirtir (Eagleton, 2012: 230). *Varlık ve Zaman*'da ise ölüm kavramı insanı bilinçlendirir. Heidegger'e göre ölümden kaçınma hali, yaşamı anlamlı hâle getirir (Ökten, 2008). Ölümsüz olmak için -yüce bir amaç için- ölümsüzlük arzusunun arkasından gidilir, fakat arzuya ulaşıldığında ölümsüzlük sıradanlaşır. Irvin Yalom, *Din ve Psikiyatri*'de hayattaki en büyük ödevlerimizden birinin yaşamı destekleyecek

kadar güçlü olan bir anlam icat etmek olduğunu söyler (Yalom, 2009: 31). Ölümsüzlük ve ölüm çift değerli anlamlar taşır.

Oyunda, Yılan'ın sözleri çelişki yaratır. Sahnedeki ölü Gılgamış aslında ölümsüz olmuştur. Yılan ise ölümsüz olsa da mutsuz bir sürüngendir. Yılan, oyun boyunca genç kalmanın acısını dile getirirken mitin ölümsüzlük arzusunun anlamlarını söker: "Şu yeryüzünün kabuğunu ömür boyu sürünerek geçen ben, lanetli yılan... bir de tanrılar... biz genç kalmanın acısını biliriz. Gençliğimin sebebi zehir yeşili bir ottur" (Avcı, 1996: 28). Oyunda bu sözlerle ölümsüzlük otu bir zehre, pharmakon'a dönüşür.

Derrida'nın *Platon'un Eczanesi*'nde Sokrates bir hikâye anlatır: Günlerden bir gün Mısır'da yazı tanrısı Theuth, Mısır kralı Thamus'un karşısına geçer ve bulduğu sanatları ona gösterir: "Sıra yazıya gelince: 'Ey Kral,' dedi Theuth, 'işte bir bilgi (to mathema) ki bunun sayesinde Mısırlılar daha bilgili ve kendi geçmişlerini hatırlamaya daha istidatlı olacaklar (sophôterous kai mnemonikôterous): Belleğin de, öğretimin de devâsı (pharmakon) bulundu'" (Derrida, 2014: 25).

Kral, yazı tanrısı Theuth'un sözlerini kestirip atar ve yazı sanatına "şüphe"yle bakar. "Yazı, belleğe katkıda bulunmak bahanesiyle daha da unutkan kılar, bilgiyi arttırmak yerine azaltır. Belleğin ihtiyacına karşılık vermez, onu iskalar" (Derrida, 2014: 52). Derrida yazının çift anlamlılığı üzerine şu soruyu sorar: "Bu pharmakon suçlu değil midir, zehirli bir hediye değil midir?" (Derrida, 2014: 28).

Pharmakon deva anlamına gelir ama aynı zamanda zehir anlamını da taşır. Derrida'nın *Platon'un Eczanesi*'nde yazı pharmakon'dur, hem deva hem zehirdir. Avcı'nın *Gılgamış* oyununda da ölümsüzlük kararsız bir imgedir, pharmakon'dur. Hem devayı hem zehri sembolize eder. Oyunda ölümsüzlük beklenenin tersine ruhun ihtiyaçlarını iskalar, arzu edilenin tam tersini yaratır. Oyunun ölümsüzlüğe ulaşan kahramanları Yılan da Utnapiştım de acı çeker.

Derrida için yazı karşısında söze öncelik verilmesi anlamsızdır; o, aşkın bir göstergenin yokluğundan söz eder. Oyunda da ölüm karşısında ölümsüzlüğe ayrıcalık verilmesi anlamsızdır. Gılgamış mitinde kahraman ölümsüzlük arzusuyla aşılmaz geçitleri, ölüm

denizini aşıp Utnapiştım'ın yanına varır. Utnapiştım'den ölümsüzlük otunun yerini öğrenir. *Gılgamış* oyununda da kahraman ölümsüzlük arzusuyla dağ, tepe, çöl, deniz aşar ve Utnapiştım'ın yanına ulaşır. Ondan ölümsüzlüğün sırrını öğrenmek ister ancak oyun *Gılgamış*'ın ölümsüzlük arzusunu anlamsız bir arzuya dönüştürür:

"GILGAMIŞ: Nasıl girdi etine tanrısal ölümsüzlük? Kalbin savaş için yaratılmıştır senin, neden böyle umursamaz yaşar, ölümsüz etini ölecekmiş gibi dinlendirirsin?

UTNAPIŞTİM: Etimin ölümsüzlüğü müdür ruhumun yeryüzüne çıkmasının nedeni, bilmem *Gılgamış*. Etimin ölümsüzlüğü müdür ruhumun zevki, onu da bilmem *Gılgamış*. Etim ölümsüz olunca umursamalı mı dünyayı? Hiç bilmem" (Avcı, 1996: 60).

Utnapiştım ölümsüzlüğü umursamaz, ölümü kurtuluşa dönüştürür: "Yalnız bir ruh, boş bir yürek için yeraltı cehennemi kurtuluştur *Gılgamış*. Ölüm, sonu değil, belki başlangıcıdır gövdeden kurtulan canın" (Avcı, 1996: 61). Oyun, Derridacı bir ikilikle karşıtlıkları bozmaya çalışır: başlangıç-son, çare-dert, hediye-eziyet. Utnapiştım mitin arzusunu yıkarak şöyle der: "Ölümsüzlük derde çare değil, yeni bir derttir" (Avcı, 1996: 62). Oyunda ölümsüzlük kavramı, içi boşalmış boş harflere dönüşür:

"Göstergeler kendilerini maddi dünyadan kopardıklarında, garip bir paradoksun ortaya çıkması söz konusudur. Bir yandan, bu türden göstergeler, artık her türlü kısıtlayıcı içeriği boşaltmış, anlamsız, ölü harflerdir ve aynı soydan gelenlerin katıldığı bir orjide rastgele birbirleriyle çiftleşmekte son derece özgürdürler" (Eagleton, 2015: 17).

Utnapiştım için ölümsüzlük pharmakon'dur, zehirli bir hediyedir: "Ölümsüzlük bir ölümlüye hediye değil, eziyettir *Gılgamış*" (Avcı, 1996: 74). *Gılgamış* oyununda Yılan da bir pharmakon olan ölümsüzlükten kurtulmayı arzular. Yılan, oyun boyunca *Gılgamış*'ın serüvenini anlatırken onun macerasını tekrar eder. Uruk Kralı'nı çıktığı yolculuk boyunca izler ve miti tekrar ederken kendi yazgısını da değiştirmeye çalışır.

Gılgamış oyununda Uruk Kralı ölümsüzlük peşinde koştururken Yılan ve Utnapiştım ölümsüzlükten kurtulmayı arzular. Okur, anlama karar veremez: Ölümsüzlük bir ödül müdür, ceza mıdır? Oyun, cevabı askıda

bırakır. Ölümsüzlük kavramının oyunda ördüğü bu ikilik Derrida'nın *différance* kavramını hatırlatır. Derrida kelimelerle oynar, kelimelerdeki ikili karşıtlıkları ortaya çıkarır. Ona göre *différance* sözcüğü "kararsızlık, karar verilemezlik" durumunu yansıtır (Dursun, 2014: 98). Anlamın sonsuz oyunu ikiliklerle örülür ve anlam bir sonraki metne ötelenir.

Yılan, Gılgamış'ın serüvenini takip ederek ölümsüzlük yazgısını değiştirmeye çalışırken, kaderini çizmek için yola çıkan mit kahramanına dönüşür. Miti anlatırken Gılgamış'ın ölümsüzlük otuna ulaşmasına engel olmak ister. Miti yeniden yazma arzusu duyar, belleğinde geri geri giderek mitin eşik noktalarını yerinden oynatmaya çabalar.

Mitte Tanrıça İştâr, Gılgamış'a sahip olmak ister. Onu baştan çıkarıp elde etmeyi arzular ama Gılgamış, tanrıçanın tuzağına düşmez. Oyunda ise Yılan, miti yeniden inşa ederken Gılgamış'ın, İştâr'ın tuzağına düşmesini diler: "Ölümsüzlük istemeyecek misin Gılgamış? İştâr belki onu da verir. Bir ot peşine düşmek kaderin mi Gılgamış? Değiştir kaderini, boz benim de kaderimi, al İştâr'ı koynuna. Güçlüden de güçlü, bir Tanrıça! Sun meyveni ona. Bu kadar mı önemli krallığın, kahramanlığın?" (Avcı, 1996: 29-30).

Gılgamış mitinde kahraman tehlikeli bir yolculuğun ardından ölüm suyuna varır. Ölüm suyunu geçebilen tek kişi olan Urşanabi, Uruk Kralı'na şöyle der: "Sakın Gilgameş! Bir kürek al! Ölüm suyu eline değmesin" (Gilgameş Destanı, 2001: 76). Ölüm suyunun bir damlası bile bir insana sıçrarsa o kişiyi öldürür (Gilgameş Destanı, 2001: 72). Oyunda Yılan, yazgısından kurtulabilmek için Gılgamış'ın eline ölüm suyunun değmesini diler: "Keşke bir damla ölüm suyu değseydi buz gibi etime de, bu sürüngen hayattan sonsuza dek kurtulsaydım. Keşke bir damla ölüm suyu değseydi kaynayan etine de, Gılgamış yazgımı değiştirmez olsaydı" (Avcı, 1996: 58-59).

Gılgamış mitinde Utnapiştım, Gılgamış'a ölümsüzlük otunun yerini söyler. Oyunda Yılan, bu bilginin Gılgamış'a verilmesini istemez: "Dur ölümsüz ölümlü! Dur! Tut dilini de gerisini getirme. Sen çağırmadın onu ölüm suyunun ardına, sen istemedin zahmet çekmesini, sen

demedin umut üretsin diye. Utnaşıttım! Suskunluğunu bozma. Giysin urbasını, dökülsün yola, yazgımı kendi elime bıraksın” (Avcı, 1996: 75).

İnsan, arzularına sıkı sıkıya bağlıdır ve arzu kendini kendiliğinden sürekli duruma getirir (İzmir, 2013: 78). Yılan da, oyun boyunca sıradan bir ölümlüye dönmeyi arzular: “Girsin ördüğü dört duvarın arasına. Belki başıma örülen örümcek ağı aralanır, çıkarım bu amansız yazgıdan, sıradan bir ölümlüye dönerim ben de. Tanrılar beni düşünmüyor, kahramanların yazgıları yazılacak diye” (Avcı, 1996: 73). Bu sözlerle Yılan, ölümsüzlüğü bir tuzağa dönüştürür. Oyunda ölümsüzlük, pharmakon'dan sonra tuzak/bir örümceğin avı için ördüğü ağ anlamını kazanır.

Gılgamış mitinde ölümsüzlük peşinde koşutan kahraman nasıl ölümsüzlük arzusu ile dolu ise Yılan da oyunda öyle yazgısını değiştirme arzusuyla doludur. Bu arzu, ötekinin arzusudur. Hadım edilmiş insan, ötekinin arzusunu ele geçirmekle bunu aşacağını düşünür. Yazar, Yılan'ın bir türlü yazgısına engel olamayışını ironik bir başlıkla dile getirir: “Yılanın Önlenemez Gençliği” (Avcı, 1996: 73). Diğer taraftan Yılan hem yazgısını değiştirmeye çabalar hem de yazgısını değiştiremeyeceğini bilir: “Yazılmaz, söylenir yazgının sözcükleri. Bir söylendi mi de geri alınmaz. Ben, lanetli yılan! Sürünen gençliğimin başlangıcı işte bu sözcükler olacak” (Avcı, 1996: 76).

Oyun içerdiği ikilik ve kararsızlıkla anlama karar vermemizi engeller, miti yapısöküme uğratar. Oyunda sarkacın ucu ölüm-ölümsüzlük, yaşam-ölüm, ödül-ceza, kaderi aşma-aşamama kavramları arasında gidip gelir:

“[Göstergebilimci] Greimas'a göre dünyadaki en büyük ve çözümsüz karşıtlık, yaşam-ölüm karşıtlığıydı. Gılgames tam da bu karşıtlık üzerine kurulu. Bazı kesitler yaşamı destekliyor, bazı kesitler ise ölüm kapsamı içinde yer alıyor. Bu karşıtlıklar çözülemez gibi dururken, sarkaç ölüme doğru kaymışken, örneğin Utnaşıttım'in karısı bu genç adama acıyor ve ölümsüzlük otunun kendisine verilmesini sağlıyor ve sarkaç yaşama doğru kayıyor. Ama sonra otu yılanın yemesiyle sarkaç gene ölüm tarafına geçecekken, Gılgames başından geçenleri yazdırmayı akıl ediyor ve böylece aradığı ölümsüzlüğe bir bakıma kavuşuyor, yaklaşık 4000 yıl sonra hâlâ öyküsü anlatılıyor!” (Akerson, 2010: 233).

Gılgamış'ın hikâyesi yaşam-ölüm, ölüm-ölümsüzlük kıskacı arasında dolaşır ve bu ikilikten doğar. Oyunda da Gılgamış hem ölüdür hem diri, hem ölümlüdür hem ölümsüz, hem kahramandır hem de sadece bir insan.

Kahramanın Yapısökümü

Yazar, *Gılgamış* oyununda anlatıyla oynar. Yılan hikâyeyi sonundan anlatmaya başlarken Yosma da başından anlatır: "Boyunun uzunluğu on bir endaze, göğsünün genişliği dokuz karıştı. Gılgamış! Uruk kentinin dur-durak bilmeyen duvarcı kralı! Bir adım attı mı, yerler sarsılırdı" (Avcı, 1996: 9-10). Oyunda Yosma da bir hikâye anlatıcısına dönüşür, Yosma'nın dili miti ironize eder. Yazar, Gılgamış mitinin baştan çıkarıcı tapınak fahişesini karşımıza yaşlanmış olarak çıkarır.

Gılgamış mitinde kahraman ölümsüzlük otunu elde ettikten sonra otu Uruk'a götürmek ve sevdiklerine yedirmek ister: "Bunu Uruk'a beraber götürmek istiyorum. Onu sevdiklerime yediririm. Ve onu parça parçaya doğrıyayım" (Gilgames Destanı, 2001: 92). Oyunda ise Yosma, Gılgamış'ın otu sevdiklerine yedirme arzusunu yalanlar. Onun arzusunun inandırıcılığını bozar: "Uruk'un yaşlılarını kurtaracakmış sözde. Hepsini hikâye! Karıların kızların çektiklerini bilirim ben" (Avcı, 1996: 10).

Yosma; eril gücün fantezisini bozar, onun bütünlük arzusunu yıkar. Mit kahramanını yalanlayarak okurda çelişki yaratır. Çelişki, Hegel'in "gerçek" için kullandığı terimdir. Hegel, gerçeğe doğrudan erişmenin imkânsızlığını vurgular (Zizek, 2016: 535). Oyunda da gerçeğin ne olduğu belirsiz kalır. Diğer taraftan Yosma; mitin kutsallığıyla oynar, büyük anlatıların başındaki haleyı indirir. Jean-François Lyotard *Postmodern Durum*'da bilimin anlatılarla çatışma halinde olduğunu, artık geçmişin büyük anlatılarına sığınamayacağımızı söyler ve geleneği geçersiz kılar. Jean Baudrillard da tarihin sonu yorumunda geleneği yok sayar (Sim, 2000: 22-23). Çağdaş kurmacada mitler, masallar birer oyun alanı haline dönüşür.

Yazar, görmüş geçirmiş Yosma'nın iğneleyici dili ile Gılgamış'ın iktidarını sarsar: "İşine gelince girdim değil mi aklına ben olmadan düşmanına yanaşsana!" (Avcı, 1996: 14). Yapısöküm, aslında yasa ve yasakla dolu eril dili, dişile dönüştürmektir. Yosma, oyunda yaptığı ritmik tekrarlarla mitin diliyle oynarken Gılgamış'ı da sorgular: "Ağlı bol Uruk'un ne biçim çobanıdır bu?" (Avcı, 1996: 11). Oyun mitin yapısını parçalar, kahramanın gücünü indirger:

"Derrida için, 'dolu' veya 'boş' gösterenler yoktur, hiçbir metin bir şekilde diğerinden daha derin değildir, hiçbir işaret veya karakter özünde diğerlerinden daha önemli değildir. Nietzsche'nin defterlerinin sonundaki meşhur ifade –şemsiyemi unuttum-kerigmatiğin iki yönlü durumunu mükemmelce açıklamaktadır" (Almond, 2016: 131).

Mitte Tanrıça İştar, Gılgamış'ı öldürmesi için gökyüzünün boğasını yeryüzüne indirir ama Gılgamış ile Enkidu gökyüzünün boğasını öldürür: "Engidu, Gökyüzünün boğasını tutmak için, kovalayıp sınıksız kuyruğundan yakaladı. Engidu onu iki eliyle tuttu ve Gilgameş, usta bir kasap gibi, kılıcını kuvvetli ve emin bir şekilde onun boğaziyle boynuzlarının ortasına indirdi" (Gilgameş Destanı, 2001: 54). Bu zaferin sonunda Gılgamış, kahraman ilan edilir. Gılgamış ile saray cariyeleri arasında geçen konuşmayı hatırlayalım:

"Erkekler arasında en haşmetli kimdir? Kahramanlar arasında en kuvvetli kimdir?"

"Erkekler arasında en haşmetli Gilgameş'tir. Gilgameş, kahramanlar arasında en kuvvetlidir" (Gilgameş Destanı, 2001: 55).

Oyunda ise Yosma, Gılgamış ile Enkidu'nun birlikte mücadele etmiş olmasına rağmen Gılgamış'ın tek başına kahraman ilan edilmesine karşı çıkar. Mitin hiyerarşik çitlerini yerinden oynatır ve Gılgamış'ın kahramanlığını yapısöküme uğratır:

"İŞTAR: Sus yosma! Biz tanrılar her şeyi biliyoruz şimdi.

YOSMA: Hayır! Bildiğiniz gibi değil ki.

(...)

YOSMA: Gılgamış değil ki kahramanların en kahramanı, erkeklerin en erkeği! Tanrılar görmedi ki olan biteni...

ANU: Ne diyorsun yosma? Nedir tanrılarının görmediği, bilmediği?

YOSMA: Gökyüzünün boğasını kılıcıyla Gılgamış kesti ama, Enkidu yanında olmayınca nasıl yapardı bunu? Enkidu yanında olmayınca nasıl meydan okurdu gökyüzünün boğasına? (...) Enkidu da öldürdü o boğayı. Enkidu daha da kuvvetli, Enkidu erkeklerin en erkeği, Enkidu ölümlü üstelik, etinde tanrı eti bile yok onun" (Avcı, 1996: 35-36).

Yosma, mitin yapı taşlarıyla oynar; mitin efendi-köle, kahraman-yardımcı, tanrı-insan dengelerini aşındırır. Dişil karakter erkeğe; sistemin, düzenin baştan eksik olduğunu gösterir. Oyun ritmik olarak "Biz tanrılar her şeyi biliyoruz" vurgusunu tekrarladıkça Yosma da ritmik olarak bu sözün hükmünü bozar. Tapınak fahişesi "Tanrılar görmedi ki" derken tanrısallığı indirger, mitin genelgeçer yargılarını yıkar. Şamaş itiraf eder: "Biz tanrılar bunu bilmiyorduk" (Avcı, 1996: 34). Oyunda güçlü-güçsüz, iktidar-tebaa yer değiştirir.

"[Derrida] karşıtlıkları kırmaya çabalamamız gerektiğini söyler: madde/tin, özne/nesne, yanlışlık/doğruluk, beden/ruh (...) Öyleyse Derrida'nın önemi şuradan gelir: Derrida bu karşıtlıkları, ancak karşıt terimlerden birinin yalnızca diğeri içinde var olabileceğini göstermek yoluyla altüst edebileceğimiz bir yöntem ortaya koymuştur" (Sarup, 2004: 60).

Yazar da oyun boyunca tanrı-insan, erkek-kadın, güçlü-güçsüz gibi ikiliklerle oynayarak mitin sistematik düzenini, gramerini bozar. Temsil olmadan mevcudiyet, yazı olmadan konuşma, tekrar olmadan kaynak, ölüm olmadan hayat olmaz. Bu durum bizi *différance* felsefesine götürür (Direk, 2004: 143).

Différance Oyunu: Tekrarlar

Derrida'nın yapısöküm kuramının anahtar kelimelerinden biri de *itérabilité* (tekrarlanabilme) kavramıdır: "bir işaret ne zaman tekrarlanırsa tekrarlansın, o işaret, farklı bir bağlam ve kavramsal değişimde görünür/yeniden görünür. Bu durumda söz konusu işaretin anlamı da kaçınılmaz olarak değişime uğrar. Derrida, bu süreci *itérabilité* olarak adlandırır" (Zima, 2015: 219).

Metindeki tekrarlar anlamın sonsuz oyununa işaret eder, diğer taraftan bilinç dışı arzuları açığa çıkarır. Yapısökümcü yazar, tekrarlarla

kahramanın hafızasında ileri geri gider. Derrida anlamın hiçbir zaman kendisiyle özdeş olmadığını söyler. Anlam henüz ortaya çıkmamış, ertelenmiştir:

"Anlamın hiçbir zaman kendisiyle özdeş olmaması, göstergeler her zaman tekrarlanabilir ya da yeniden üretilebilir olmalıdırlar anlamına da gelir. Yalnızca bir kere ortaya çıkan işarete "gösterge" diyemeyiz. Dolayısıyla göstergenin yeniden üretilebilir olması, onun kimliğinin bir parçasıdır; ama onun kimliğini bölen şeydir de; çünkü her zaman anlamını değiştiren farklı bir bağlamda yeniden üretilebilir" (Eagleton, 2011: 140).

Yapısökümde dil istikrarsızdır, anlam ötelenir ve yeniden üretilir. Her gösterge bir önceki kullanımının tekrarını içine alır, ezelden var ve sabit değildir. Kuram geleneksel bilimin sistem zorlamalarına, toplumun iktidar yapılarına, cinslerin rol modellerine ya da edebiyat metinlerinin açılmasına karşı eşit şekilde harekete geçer. Yapısökümde oyun, merkezin yokluğu demektir. Reddetme ve kabul etme iç içedir (Aytaç, 2003: 217-218).

Merkezin olmadığı bu oynak zeminde anlam bir gösterenden diğerine taşınır. Derrida "Différance" adlı yazısında "différer" fiilinin birbirinden tümüyle ayrı görünen iki anlama sahip olduğunu belirtir: "Erteleme ya da sonraya bırakma anlamında différer, zamanlama, bilerek ya da bilmeyerek, bir 'istek' ya da 'istenc'in tamamlanmasını ya da yerine getirilmesini askıya alan bir dolambacın zamansal ve zamanlayıcı aracılığına başvurma demektir" (Derrida, 1999a: 51).

Différer'in öteki anlamı ise daha çok herkesin bildiği "özdeş olmama, başka, ayırdedilebilir olma[dır]" (Derrida, 1999a: 51). Derrida Différance oyununu şöyle açıklar:

"Her kavram hakça ve özce bir zincirin ya da içerisinde ayrımların dizgisel oyunuyla başkasına, başka kavramlara gönderme yaptığı bir dizgenin içine yazılmıştır. Böyle bir oyun, yani différance artık yalın bir biçimde bir kavram değildir, fakat kavramsallığın, genel olarak kavramsal süreç ve dizgenin olanağıdır. (...)

Bir dilin içinde, bir dilin dizgesi içinde ayrımlardan başka bir şey yoktur. Taksinomik bir işlem, öyleyse bu ayrımların dizgeli, statistik ve sınıflandırıcı bir envanterini yapma işine girişebilir. Fakat, bir yandan bu ayrımlar oynamaktadır: dilin içinde, sözün içinde de ve dille söz arasındaki değiş tokuşta. (...)

Différance diye yazılan şey o zaman bu ayrımları, ayrımın bu etkilerini dilde düz etkinlik olmayan bir yoldan "üreten" oyunun devinimidir" (Derrida, 1999a: 53).

Différance oyunu; Derrida'nın pharmakon, hayalet, iz gibi kavramlarında tekrar karşımıza çıkar: "Derrida, bu kendini hep yazarak, başkalaşarak ve silerek aşan çifte yapılaşma hareketine (dil ve dil-dışı), yani différance'a değişik bağlamlarda farklı adlar takar. Örneğin: iz, yazı, réserve (yedekte saklı tutulan), pharmakon (hem ilaç hem zehir anlamında) gibi" (Akşin, 1999: 45).

Différance; anlamın ikiliğinden ve sürekli ertelenmesinden doğar. Derrida'nın kuramında yazı bir tuzaktır: "yazı dilin (la langue) görüşünü perdeler: o bir giysi değilse de bir kılık değiştirmedir (travestissement)" (Kristeva vd. 1999: 178). Oyunda da cinsellik, kadın bedeninin sunumu bir hediye gibi gözükür ama tuzaktır. Uyku; yaşam gibi gözükür ama ölüm anlamına gelir. Oyunda kavramlar çift anlamlarla örülür ve différance'ın sonsuz döngüsüne katılır.

Gılgamış mitinde kahraman kırlarda kendisine benzer bir adamın/ Enkidu'nun doğduğunu öğrenince onu tuzağa çekmek için avcıya talimat verir: "Ey avcı, git; beraberinde bir fahişe, bir orosbu götür! Vahşi hayvanlar suvata yaklaştıkları zaman kadın, elbisesini atıp şehvetini kabartsın: kırlarda onunla beraber büyüyen hayvanlar, onu inkâr edeceklerdir" (Gilgameş Destanı, 2001: 23).

Mitte avcı, tapınak fahişesini kıra götürür, ona Gılgamış'ın talimatını söyler: "Orospu! İşte budur. Göğsünü gevşet, kucağını zevkine aç, dalsın! Korkma! Onun hücumunu karşıla. Bir defa seni görür görmez sana yaklaşacaktır. Üstünde yatması için elbiseni genişlet. O vahşiye kadınlık hünerini göster" (Gilgameş Destanı, 2001: 24). Fahişenin, Enkidu'yu baştan çıkarmasını ve onu tuzağa düşürmesini ister.

Oyun, bu sahneyi İştar'ın verdiği talimatlarla yeniden yazar. İştar, tapınak fahişesine ne yapması gerektiğini söyler:

"İŞTAR'IN SESİ: İşte suyun başındasın Yosma. Suyun başına inecek Enkidu, bekle. Yabanıl da olsa erkek erkektir. Hem de güçlü bir erkektir. İşinin ustasıdır, korkma! Sabret. Sen rakip yaratacaksın Gılgamış'a. Uruk halkının hayrına. Enkidu hayvana benzer,

kuvvetini karşıla. (...) Aç, yosma göğsünü aç. Gevşet üstündekileri, göster kadınlığın hünerini" (Avcı, 1996: 15).

Yazar, oyunun dördüncü bölümünde aynı sahneyi tekrar eder. Kutsal tanrıçayla tapınak fahişesini yer değiştirir. Mitin hiyerarşisiyle oynar, tapınak görevlisi Yosma'yı tanrıçalaştırır. Yosma, Tanrıça İştâr'ın yerini alır ve talimatları verir: "Al onu altına İştâr. Göster kadınlığın hünerini. Kral da olsa erkek erkektir. Hem de azılı bir erkektir. İşinin ustasıdır, korkma! Sabret. (...) Aç, İştâr, göğsünü aç. Gevşet üstündekileri, göster tanrıçalığın hünerini" (Avcı, 1996: 29).

Oyun, tapınak fahişesi ve Enkidu arasındaki sahneyi yeniden yazarken bir hediye gibi gözüken cinselliği tekrar tuzağa dönüştürür. Aynı döngüyü yineler. Yosma, Enkidu'yu ele geçirerek giriştiği mücadeleyi kazanırken İştâr, Gılgamış'ı ele geçiremeyerek başladığı mücadeleyi kaybeder. Bu sahne ile Yosma, Tanrıça İştâr karşısında üstünlük elde eder. Oyun mitteki tanrıça-insan, güçlü-güçsüz dengelerini bozar: "Benim yaptığımı bile yapamadın İştâr! Benim kadar bile kadınlaşamadın. Yazıklar olsun senin tanrıçalığına" (Avcı, 1996: 32).

Mitte de oyunda da kadın vücudunun sunumu, cinsellik bir tuzak olarak yinelenir. Yazar, oyunda aynı tuzağı bir kere daha tekrar eder ve Sâkiye Siduri'ye de Gılgamış için tuzak ördürür. Gılgamış mitinde Sâkiye Siduri denizin تنها bir köşesinde, tahtında oturur. Uzun bir yolculuktan gelen, kirli bir posta bürünmüş Gılgamış'ı gördüğünde kapısını sürgüler. Uruk Kralı'na ölümsüzlük peşinde koşmak yerine hayatını yaşamasını öğütler. Oyunda ise yazar, Tanrıça Siduri'yi Tanrıça İştâr gibi baştan çıkarıcı bir tuzak olarak Gılgamış'ın karşısına çıkarır:

"SİDURİ: Ölümsüzlük bu fiçilerde Gılgamış. Her yudumda biraz daha unutacaksın ölümü. Ölümsüzlük esrik başlarda Gılgamış. Ölümsüzlük unutmakta. Ölümsüzlük esrik başla uyumakta. Kapansın gözlerin bu zorlu dünyaya, uyu dinlen şimdi. Çıkaralım o aslan postunu sırtından, kokulu otlarla yıkayayım seni. Ver erkek güzeli gövdeni her şeyi bilen ellerime.

GILGAMIŞ: (Uykuda gibi) Utnapiştım'e gideceğim. Ölmeyeceğim ben. Başımı toprağa koymayacağım ben. Enkidu'yu çıkaracağım yeraltından.

SİDURİ: Ölmeyeceksin Gılgamış. Uyuyacaksın, temizleneceksin (...). Bütün zevkler için yeter, fiçılardaki içkiler. Bırak erkek güzeli gövdeni ellerime.

GILGAMIŞ: Uyku... Boğuntulu tuzağı tanrıların. Ölümün hazırlığı uyku! Uykuyla alt edemezsin beni Sâkiye Siduri! Çek üzerimden baştan çıkarmayı iyi bilen ellerini" (Avcı, 1996: 54).

Oyunda Sâkiye Siduri, Gılgamış'a "Bırak erkek güzeli gövdeni ellerime" derken Yosma'nın Enkidu'ya, İştâr'ın Gılgamış'a ördüğü tuzağı yineler. Kadın bedeni bir hediye olarak sunulurken alttan alta tuzak örer.

Yazar bu sahnede cinsellik-tuzak ikiliğine uyku-ölüm ikiliğini de ekler. Siduri, uyku ile Gılgamış'a yaşamı vadetse de aslında onu ölüme çağırır. Uyku; yaşam, rahatlık, haz gibi gözükse de aslında ölüm anlamına gelir. Oyunda *différance*'in sonsuz döngüsü tekrarlanır. Gılgamış mitinde uyku, ölüm demektir. Mitte kahraman, Utnapiştım'in yanına vardığında Utnapiştım ona tufan hikâyesini anlatırken uyuyakalır. Uyku, mitte bir sınavdır ve Uruk Kralı uyuyakaldığı için sınavı geçemez: "Ölümsüzlüğü aramaya giden Mezopotamyalı kahraman Gılgamış, mitsel Ata Utnapiştım'in Adasına varır. Orada altı gün altı gece boyunca uyanık kalmak zorundadır, ama o bu inisiyasyon sınavından geçmeyi başaramaz ve ölümsüzlüğe sahip olma şansını elde edemez" (Eliade, 2017: 177).

Oyunda da Tanrıça Siduri, Gılgamış'ı uykuya davet ederek onu tuzağa düşürmeye çalışır. Ona uyuyarak ölümü unutmasını söyler ve ölümsüzlük vadeder, oysa çağırdığı ölümdür. Oyunda uyku hem ölüm hem ölümsüzlük, hem unutma/kimliğini kaybetme hem de var olma anlamlarına gelir. Doğu mitolojisinde uyku "unutma" anlamını taşır. *İnci'nin İlahisi* hikâyesi şöyleydi: Prensın biri Doğu'dan, etrafını bir yılanın çevrelediği denizin ortasındaki tek bir inci tanesini alıp götürmek üzere Mısır'a gelir. Mısır'da kendisine verilen yiyeceklerden yer ve yediklerinin ağırlığıyla derin bir uykuya dalar. Böylece kimliğini, Mısır'a neden geldiğini unuttur ve kralın hizmetine girer (Eliade, 2017: 172).

Sâkiye Siduri de Gılgamış'ı uyutarak ona kim olduğunu unutturmaya çalışır. Onu ölüme hazırlar. Yazar, oyunda uykunun tuzaklarını adım adım örer. Uyku; tuzak, ölüm, ölümsüzlük, varlık, yokluk, gibi anlamlara

gelir. Yazar, uyku imgesini oyun boyunca tekrar eder. Mitte Gılgamış ve Enkidu, ejder yapılı Humbaba'yı öldürmek için sedir ormanlarına doğru yolculuğa çıkar. Humbaba'nın izini bulmak için düş görüp düşün anlamına göre yol alırlar: "Arkadaş, düşün güzeldir, mükemmel düştür. Arkadaş, gördüğün, dağ Humbaba'dır. Humbaba'yı yakalıyacağız; onu öldüreceğiz" (Gilgames Destanı, 2001: 45).

Oyunda ise bu yolculuk "Uyuma!" uyarısı etrafında örülür. Oyunda Gılgamış ve Enkidu, Humbaba'yı öldürmek için sedir ormanlarına doğru yola çıktıklarında Enkidu, Gılgamış'a şöyle der: "Gılgamış! Uyuma! Üç bin kere on saat yürüdük, orman dağının tepesini bulduk, ormanın kapısını kırdık (...) Yorulduk bile. Ama sakın uyuma! (...) Humbaba gözünü kırpmaz. Uyku Humbaba'dan bile büyük düşmanıdır. Uyuma!" (Avcı, 1996: 26).

Oyun, kahramanlarını sürekli uyarır: "Uyuma!" Bununla birlikte "Tanrıların Gazabı" bölümünde uyarısını askıya alır ve tam tersini söyler. Oyunda Gılgamış kötü bir düş gören Enkidu'ya uyumasını tavsiye eder. Farkında olmadan Enkidu'yu ölüme çağırır:

"ENKİDU: Bir düş gördüm Gılgamış! Düşümde korkuyu gördüm. Neden uyandırmadın beni? Uyandırsaydın düş görmeyecektim, uyandırmayacaktım seni.

GILGAMIŞ: Şarap yabancıdır etine Enkidu. Şenlik şarabı yaramadı sana. (...) Düşür şimdi başını dizime, uyu yine" (Avcı, 1996: 39).

Gılgamış bu bölümde Enkidu'ya uyumasını salık verir: "Şarap yaramadı senin etine. Bırak kendini uykuya" (Avcı, 1996: 40). Yosma ise tam tersini söyler: "Uruk'un hain çobanı! Ölecek o! Uykuya atma onu!" (Avcı, 1996: 40). Oyunda uyumak-uyumamak ikiliği ritmik olarak tekrar eder. Yosma'nın kehaneti gerçekleşir, Enkidu hastalanır. Gılgamış, bu defa onu daldığı uykudan uyandırmaya çalışır: "Uyan Enkidu. Geri gel bana uykudan" (Avcı, 1996: 41).

Gılgamış oyununda uyku-ölüm ikiliği Uruk Kralı, Utnapiştım'in yanına vardığında da tekrarlanır. Mitte kahraman, Utnapiştım'in tufan hikâyesini dinlerken uyuyakalır. Oyun bu sahneyi ironize ederken Utnapiştım'in karısını miracle geleneğindeki gibi huysuz bir kadın figürüne dönüştürür:

"UTNAPIŞTİM'İN KARISI: Ölümlü misafirimizi uyku aldı götürdü Utnapiştim. Boş kişiye konuşursun. Anlattıklarını sen kadar biliyorum ben. Sus artık!

UTNAPIŞTİM: Adama bak! Sonsuz hayatı aramaya geldim, diyordu. Ölümlü uyku ona sis gibi bastı, yavaş yavaş nefes verdi. Kendini uykuya bıraktı" (Avcı, 1996: 71-72).

Oyun uyku-ölüm, yaşam-ölüm, ölüm-ölümsüzlük ikilikleriyle örülür. Bu çift anlamlar, sonsuza kadar süren *différance* oyunu bizi aporie'e/çıkmaza götürür.

Différance Oyunu: Kapı

Önay Sözer "Jacques Derrida ile Birlikte, 'En-son Apori'nin Yeniden-Kapanmış Kapısından Nasıl Geçilir?" adlı yazısında "Kapının bir aporisi, açmazı yok mudur?" diye sorar ve ister bir evin dünyaya açılan koruyucu kapısı ister tarihsel kentleri çevreleyen kapılar ya da mutlak politik gücün simgesi Babiâli yani Yüce Kapı olsun, kapının açılma ve kapanma dediğimiz işlevlerinin, bir oyunun sonuçları olarak görülebileceğini dile getirir (Sözer, 1999: 142).

Christopher Norris de yapısöküm kuramının metnin açmazlarını, kör noktalarını ortaya çıkardığına işaret eder:

"(...) dökonstrüksiyon, bir metnin retorik ile mantık, onun bariz bir biçimde anlatmak istediği şey ile onun her şeye rağmen anlatmak zorunda kaldığı şey arasındaki gerilimi gayriihtiyarî ele verdiği [yerdeki] bu 'çıkılmazlar' [aporia], kör noktaları veya kendi kendisiyle çelişme noktalarını dikkatle arayıp bulmadır. Bir yazı parçasını yapıbozuma uğratmak, şu hâlde, daha Ortodoks yorumcular tarafından her zaman ve zorunlu olarak göz ardı edilen bu ihmal edilmiş ayrıntıları (gelişigüzel eğretilmeleri, dipnotları, argümandaki rastlantısal yön değişimlerini) yakalamak suretiyle, bir tür stratejik tersine çevirmeyi hayata geçirmektir" (West, 1998: 253-254).

Peki, *Gılgamış* oyununun 'çıkılmazları' [aporia], kör noktaları nelerdir? Anlatıda bir *différance* oyunu olarak kapı imgesini incelemek mümkün mü?

Kapı; geçit ve sınır çizgisidir, hem giriş hem de engeldir. Kapalı kapı kendi açılması ve açık kapı da kendi kapanması ile bölünmüştür. Kapı; yaşam ve ölümün, sonun ve sonsuzluğun, benim ve ötekinin sınırır (Sözer, 1999: 143). Kapı, *différance* oyununun ikiliğini yansıtır hem açılmayı erteler, geciktirir hem de öteki ile karşılaşma yeridir.

Gılgamış mitinde on ikinci tablette Uruk Kralı, İřtar'la barışmak için ona Huluppu ağacından bir taht yapmak ister, kıymetli ağacı kente getirir fakat yer altı âleminin tanrıçası Ereškigal haset eder ve yer altından yeryüzüne bir çukur açar, ağaç bu çukurdan cehenneme düşer. Enkidu, ağacı geri getirmek için yer altına iner, orada tuzağa düşer. Bunun üzerine Gılgamış, Tanrı Ea'dan yardım ister. Cehennem kralı Nergal yer altının hava deliğini açar, Enkidu'nun ruhu bu delikten yel gibi süzülerek yeryüzüne çıkar. Mitte yer altı deliğinden yeryüzüne çıkan Enkidu'nun bedeni bir ölü'nün bedenine dönmüştür:

"Söyliyemem arkadaşım! Söyliyemem! Eğer sana yeraltı âleminde gördüklerimi anlatacak olursam, sen, oturup ağlamalısın. Ve ben de oturup ağlıyayım. Ellemekle zevk duyduğun benim güzel vücudumu, şimdi haşereler eski bir elbise gibi dertleniyor. Ellemekle zevk duyduğun benim güzel başım, bir çamur teknesi gibi toprak doludur" (Gılgamış Destanı, 2001: 101).

Oyunda ise yazar, miti ters çevirir. Gılgamış'ın bedenini yer altına inen Enkidu'nun ölü bedenine dönüştürür. Uruk Kralı yer altı deliğinden geçmez. Eşiğin/kapının diğer tarafında bulunur ama kapı hem giriş hem engeldir, hem dışarısı hem içerisidir. Öteki ile karşılaşma yeridir. Oyunda kapının diğer tarafında/yeryüzünde bulunan Gılgamış, ötekine dönüşür. Çürümüş bir bedene sahip olur. O hem kapının dışındadır hem içindedir, hem yer altında hem yeryüzündedir. Kapı *différance*'ın sonsuz oyununu yineler:

"GILGAMIŞ: (Girer) Ne oldu benim sınıksı etime Şamaş? Ne oldu benim erkek güzeli gövdeme İřtar? (...)

Şamaş! Eğ başını göklerden de bak Uruk'un haşmetli kralına. Uruk'un kralı Gılgamış, eti alınmış hayvan postu gibi şimdi. Yüreğimin bütün rüzgârları dindi, gözlerimin bütün yıldızları söndü, Uruk'un kralı yeraltına girmeden çürümüş insan etine döndü. Bir yaban hayvanı girdi, tırmalıyor kafamın içini. Şamaş, uzat kutsal ellerini. Yanımda ol, yolumu bellet bana" (Avcı, 1996: 79).

Mitte Gılgamış'ın vücudunun üçte biri insan, üçte ikisi tanrı etidir. Onun vücudu eşsizdir. O, insanların en güçlüsüdür. Oyunda ise yazar, Gılgamış'ın güçlü bedenini anlatının sonunda kof bir vücuda dönüştürür. Gılgamış'ın eşsiz vücudunu yapısöküme uğratar. Mitin hiyerarşik yapısını altüst eder.

Önay Sözer yazısında, *Alice Harikalar Diyarı*'ndan "Domuz ve Biber" başlıklı bölümü örnek vererek *différance* oyununu ve kapının aporisini açıklar:

"Alice çekinerek kapının yanına gelip onu tıklattı.

'Kapıyı çalmanın bir yararı olmaz,' dedi Uşak, 'bunun iki nedeni var. Birincisi, ben de seninle birlikte kapının ön tarafındayım; ikincisi, içeride o kadar çok gürültü çıkıyorlar ki seni duyacaklarını pek sanmam'" (Carroll, 2019: 44).

Alice, hem kapının içinde hem dışındadır, kapı *différance* oyunu olmadan düşünülemez:

"Uşağın Alis ile kapının aynı yanında olması, kapının dışının büsbütün dışarıda olmadığı, içerisine bulaşmış olduğu, Uşağın bulunmasının temsil ettiği içerisi ile bir kez daha bölünmüş olduğu anlamına gelir. Kapının bu yanında (evin dışarısında) bulunarak Alis, çoktan kapının öbür yanındadır (evin içerisindedir). Alis'in geçişini zorlaştıran, bu geçişi neredeyse olanaksızlaştıran, Uşağın ve Uşak ile birlikte evin içinin bu yer-değiştirmesidir" (Sözer, 1999: 150-151).

Gılgamış oyununda da son bölümde yazar, kahramanın bedenini çürümüş bir bedene çevirirken kapının sınır çizgisini ortadan kaldırır. Gılgamış'ı ötekine/Enkidu'ya dönüştürür. Kapı, ben ve ötekini bir araya getirir ve yer değiştirir. Kapı çift anlamlıdır. Kapalı kapı aynı zamanda açılacak bir kapıyı, açık kapı da kapanacak bir kapıyı imler. Kapının diğer tarafından gelen Enkidu hem dost hem yabancı, hem kendi hem gölge, hem yurttaş hem misafirdir. Kapı ikiye bölünmüşlüğü anlatır.

Oyunda Gılgamış, yer altı deliğinden çıkan Enkidu'yu gördüğünde bir hayalet görmüş gibi olur. Enkidu'nun gerçek mi hayal mi olduğuna karar veremez:

"GILGAMIŞ: Tanrıların ölümlü ruhumu yeni acılarla kavurmak için yeni eğlenceleri mi şu gözüme gösterilen? Enkidu... Arkadaşımın

kendi mi, gölgesi mi bu? Enkidu... Gözüme bak, ışığını göreyim gözünün. Gözüme bak da gözlerime inanayım Enkidu.

ENKİDU: Ağacın geçtiği delikten bir ışık süzüldü gözlerime. Yerealtının karanlığından bir sis gibi süzüldüm" (Avcı, 1996: 83).

Oyunda Enkidu'nun gerçek mi hayal mi, kendi mi gölgesi mi, ölü mü diri mi olduğu belirsizdir. Oyun kararsızlık, mevcudiyetin belirsizliği, ikilik gibi unsurlarıyla Derrida'nın *différance*, *pharmakon*, hayalet, iz gibi kavramlarını bir araya getirir.

Sonuç

Zeynep Avcı'nın *Gılgamış* oyununda ölümsüzlüğün ikili anlamları *pharmakon*'u, hem ilacı hem zehri imgeler. Mitin ölümsüz kahramanı Yılan, oyunda ölümsüzlüğü bir hastalık gibi söküp atmaya çalışır. Oyun boyunca ironik bir şekilde Yılan'ın ölümsüzlükten kurtulma çabasını izleriz. Tufanın ölümsüz kahramanı Utnapiştim ise oyunda umutsuz bir boşluğun içinde kalakalır, ölümün ruhun kurtuluşu olacağını dillendirir. Oyun, *Gılgamış* mitinin ölümsüzlük arzusunun içini boşaltır. Miti yeniden inşa ederken parçalar, mit bileşiklerinin merkezini kaydırır.

Gılgamış oyunu sözcüklerin sabitlenmiş anlamlarının olmadığını, aslında görünürdekenden başka bağlamlara da işaret edebildiğini; anlamın kesinlik içermediğini, hiyerarşik düzenin her an değişebileceğini ortaya koyar. Tanrı-insan, efendi-köle, kahraman-yardımcı arasındaki mücadeleyi yeniden kurgular. Güçlüyle güçsüzün, kazananla kaybedenin yerini değiştirir.

Anlatıdaki tekrarlar bizi *différance*'ın sonsuz oyununa götürür. Derrida anlamın hiçbir zaman kendisiyle özdeş olmadığını söyler. Anlam henüz ortaya çıkmamış, ertelenmiştir. Oyunda da cinsellik bir hediye gibi görünür ama tuzaktır. Uyku; yaşam gibi görünür ama ölüm anlamına gelir. Kavramlar çift anlamlarla dokunur ve *différance*'ın sonsuz döngüsüne katılır. Sâkiye Siduri, Tanrıça İştar, Yosma bu döngüyü tekrar eder.

Oyun; insanoğlunun kötülüğünü, bencilliğini, iktidar arzusunu mitle anlatır. Hırslarının peşinde koşarken körleşen insanı uyarır. Yaşam-

ölüm, yeryüzü-yer altı, iktidar-tebaa ikilikleri etrafında örülür. Gılgamış; tanrıçaların, uykunun, ölümün tuzakları arasında bir labirenti dolaşır. Ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışırken ölümü elde eder. Avcı'nın oyunu bizi ikili karşıtlıklara, çıkmazlara götürür.

Oyunda son sahnede; Enkidu'nun gerçek mi hayal mi, kendisi mi gölgesi mi, ölü mü diri mi olduğu belirsizdir. Oyun kararsızlık, mevcudiyetin belirsizliği, ikilik gibi unsurlarıyla Derrida'nın *différance*, *pharmakon*, *hayalet*, *iz* gibi kavramlarını bir araya getirir. Oyunda Gılgamış da hem ölüdür hem diri, hem ölümlüdür hem ölümsüz, hem kendisidir hem öteki.

Avcı'nın oyununda kapının diğer tarafında/yeryüzünde bulunan Gılgamış, ötekine dönüşür. Çürümüş bir bedene sahip olur. O hem kapının dışındadır hem içindedir, hem yer altında hem yeryüzindedir. Kapı *différance*'in sonsuz oyununu yineler. Kapı; geçit ve sınır çizgisidir, hem giriş hem de engeldir; yaşam ve ölümün, benim ve ötekinin sınırıdır; öteki ile karşılaşma yeridir; bölünmüşlüğü simgeler. Oyunda anlam ikiliklerle, belirsizliklerle örülür.

Gılgamış; kahraman olma, ün kazanma, ölümsüzlük gibi mitik arzularından sıyrıldığına hiyerarşilerin askıya alındığı, aşkınlıkların çürütüldüğü, anlamın içinin boşaltıldığı bir dünya ortaya çıkar.

Kaynakça

Akay, Ali (1999). "Yapıbozma ve Plastik Sanatlar", *Toplumbilim Dergisi*. 10: 13-23.

Akşin, Tülin (1999). "Avrupa Kültürü'nün Krizi ve Jacques Derrida", *Toplumbilim Dergisi*. 10: 41-48.

Almond, Ian (2016). *İbni Arabî ve Derrida: Tasavvuf ve Yapısöküm*. Kadir Filiz (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Avcı, Zeynep (1996). *Gılgamış*. İstanbul: Mitos Boyut.

Aytaç, Gürsel (2003). *Genel Edebiyat Bilimi*. İstanbul: Say.

Carroll, Lewis (2019). *Alice Harikalar Diyarında*. Sinan Ezber (Çev.). İstanbul: İş Bankası.

Derrida, Jacques (1999a). "Différance", Önay Sözer (Çev.). *Toplumbilim Dergisi*. 10: 49-61.

Derrida, Jacques (1999b). "Japon Bir Dosta Mektup", Medar Atıcı-Mehveş Omay (Çev.). *Toplumbilim Dergisi*. 10: 185-188.

Derrida, Jacques (2004). "Teoriyi İzlemek", Ebru Kılıç (Çev.). Michael Payne-John Schad (Der.). *Teoriden Sonra Hayat*. 1-52. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Derrida, Jacques (2014). *Platon'un Eczanesi*. Zeynep Direk (Çev.). İstanbul: Pinhan.

Direk, Zeynep (2004). "Derrida'nın Düşüncesinin Fenomenolojideki Kaynakları", Zeynep Direk-Refik Güremen (Der.). *Çağdaş Fransız Düşüncesi*. 133-156. Ankara: Epos.

Dursun, Yücel (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı.

Eagleton, Terry (2008). *Tatlı Şiddet: Trajik Kavramı*. Kutlu Tunca (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Eagleton, Terry (2011). *Edebiyat Kuramı: Giriş*. Tuncay Birkan (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Eagleton, Terry (2015). *William Shakespeare*. A. Cüneyt Yalaz (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Eliade, Mircea (2017). *Mitlerin Özellikleri*. Sema Rifat (Çev.). İstanbul: Alfa.

Erkman-Akerson, Fatma (2010). *Edebiyat ve Kuramlar*. İstanbul: İthaki.

Gilgameş Destanı. Ramazanoğlu, Muzaffer (Çev.). (2001). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Grosz, Elizabeth (1990). *Jacques Lacan A Feminist Introduction*. Londra: Routledge.

İzmir, Mutluhan (2013). *Öznenin Diyalektiği: Hegel, Sartre ve Lacan*. İstanbul: İmge.

Kantarcıoğlu, Sevim (2004). *Ahmet Hamdi Tanpınar: Yapıbozumcu ve Semiotik Yaklaşımlar Işığında Tanpınar Hikâyeleri*. Ankara: Akçağ.

Kantarcıoğlu, Sevim (2009). *Edebiyat Akımları: Platon'dan Derrida'ya*. İstanbul: Paradigma.

Kristeva, Julia; Derrida, Jacques. (1999). "Göstergebilim ve Gramatoloji", Tülin Akşin (Çev.). *Toplumbilim Dergisi*. 10: 175-183.

Megill, Allan (1998). *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*. Tuncay Birkan (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.

Minor, Vernon Hyde (2013). *Sanat Tarihinin Tarihi*. Cem Soydemir (Çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi.

Ökten, Kaan (2008). *"Varlık ve Zaman" Kılavuzu*. İstanbul: Agora.

Sarup, Madan (2004). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. Abdülbaki Güçlü (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.

Saussure, Ferdinand de (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. Berke Vardar (Çev.). İstanbul: Multilingual.

Sim, Stuart. (2000). *Derrida ve Tarihin Sonu*. Kaan H. Ökten (Çev.). İstanbul: Everest.

Skinner, Quentin (1991). *Çağdaş Temel Kuramlar*. Ahmet Demirhan (Çev.). Ankara: Vadi.

Sözer, Önay (1999). Jacques Derrida ile Birlikte, 'En-son Apori'nin Yeniden-Kapanmış Kapısından Nasıl Geçilir?', Ferda Keskin-Önay Sözer (Haz.). *Pera Peras Poros: Jacques Derrida ile Birlikte Disiplinlerarası Çalışma*. 142-155. İstanbul: Yapı Kredi.

West, David (1998). *Kıta Avrupası Felsefesine Giriř: Rousseau, Kant, Hegel'den Foucault ve Derrida'ya*. Ahmet Cevizci (Çev.). İstanbul: Paradigma.

Yalom, Irvin (2009). *Din ve Psikiyatri*. Emre Ađanođlu (Çev.). İstanbul: Turkuvaz.

Zima, Peter Václav (2015). *Modern Edebiyat Teorilerinin Felsefesi*. Mustafa Özsarı (Çev.). Ankara: Hece.

Zizek, Slavoj (2016). *Hiçten Az: Hegel ve Diyalektik Materyalizmin Gölgesi*. Erkan Ünal (Çev.). İstanbul: Encore.