

TED ANKARA KOLEJİ VAKFI ÖZEL LİSESİ

**A1 TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI DERSİ UZUN
TEZİ**

‘DÜNYA ŞİRİN, CAN TATLI’

Rehber Öğretmen : Şule Kaynar

Öğrencinin Adı: Su

Öğrencinin Soyadı: ÜNSAL

Diploma Numarası: 1129-0100

Sözcük Sayısı:3254

Araştırma Sorusu: İhsan Oktay Anar’ın Efrasiyab’ın Hikayeleri adlı yapıtında ölüm oyun ilişkisi nasıl ele alınmıştır?

ÖZ(ABSTRACT):

Uluslararası Bakalorya Programı, A1 dersi Türk Dili ve Edebiyatı alanında ele alınan bu tezde, İhsan Oktay Anar'ın Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı romanında ölüm oyun ilişkisi incelenmiştir. Bu tezin amacı, insanların ölüme olan bakış açısını Cezzar Dede ve Ölüm figürlerinin oynadığı hikaye anlatma oyunu üzerinden aktarmaktır. İki bölümden oluşan tezin birinci bölümünde ölüm olgusu ve buna bağlı olarak oluşan korku, kaçış ve kabullenememiş izlekleri üzerinde durulmuştur. İnsanlığın içindeki ölüm korkusu ve buna bağlı olarak oluşan kaçış ve kabullenememiş neden ve sonuçlarıyla aktarılmıştır. İnsanlığın en büyük hedeflerinden biri olan ölümsüzlük bu yapıttaki bakış açısıyla yeni bir anlam kazanmıştır. İkinci bölümde ise oyun olgusu ve oyunların temelini oluşturan kazanma ve kaybetme incelenmiştir. Gerçek bir oyunun ne demek olduğu belirtilmiştir. Hayat oyununu kaybedenlerin kişilikleri ve kazananların kişilikleri irdelenerek aralarındaki farklar gösterilmiştir. Tezin sonucunda, her zaman masumiyetin ve iyi niyetin kazanacağı , hırslarının ve ölüm korkusunun esiri olup ölümden kaçanların kaybedeceği gözlemlenmiştir.

İÇİNDEKİLER:

ÖZ.....	1
1.GİRİŞ.....	3-4
2.ÖLÜM.....	4-5
2.1 KORKU.....	5-7
2.2 KAÇIŞ VE KABULLENEMEYİŞ.....	7-8
3.OYUN.....	8-9
3.1 KAYBETME.....	9-11
3.2 KAZANMA.....	11-15
4.SONUÇ.....	15-16
5.KAYNAKÇA.....	17

1.GİRİŞ :

İnsanoğlunun varoluşundan bu güne kadarki en büyük merakı ve korkusu ölüm olmuştur. Ölüm her yaşayan insanın yaşı, ırkı, dini, mezhebi,dili, cinsiyeti ve sosyal statü farklılığı gözetilmeden er ya da geç tadacağı , içinde barındırdığı bilinmezliklerin ve asırlardır süren gizeminin çözülemediği bir olgudur. Her ne kadar ölüm yaşamın bir parçası olsa da ölümün bu esrarengiz doğası insanoğlunda korku ve ölümden kaçma isteğinin oluşmasına sebep olmuştur. Kaçış bazen bu korkuları kabullenmeme, isyan, başkaldırı, öfke ve benzeri tepkilerle bazen de dünyevi hırslarla bir meydan okuma gösterisine dönüşmüştür. Bu dünyevi hırsların göstergelerinden biri olan oyun insanın içindeki kazanma isteğinin en belirgin örneğidir. İnsanoğlu oyun oynayarak hep elindekilerinin daha fazlasına ulaşmayı amaçlamıştır.

İhsan Oktay Anar'ın Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı yapıtında da ölüm teması Azrail (Ölüm) ve Cezzar Dede figürleri üzerinden ölüm ve oyun ilişkisiyle anlatılmıştır. Yapıtta Ölüm, önce bir kabadayıya insan gibi görünür, kabadayının yaşaması konusunda onunla bir oyun oynayarak ona şans vermek ister. Bunun üzerine kabadayı ve bir arkadaşıyla kumar oynarlar. Kumarı kabadayı ve ortağı kaybeder ve Ölüm onların canını alır. Ölüm'ün canını alacağı bir diğer kişi Cezzar Dede'dir. Ölüm Cezzar Dede'ye canını alacağı bir diğer kişi bulana kadar –gün doğumundan gün batımına kadarki sürede- karşılıklı hikayeler anlatmayı teklif eder. Her hikaye karşılığında da bir saatlik ömür vereceğini söyler. Ölüm'ün yeni oyunu budur. Anlatılan hikayeler aracılığıyla yazar ölüm ve oyun arasındaki ilişkiyi ve bu konu hakkında her iki figürün de görüşlerini yansıtmıştır. Bütün bunlar yazarın ölüm oyun ilişkisi

içerisinde işlemeye çalıştığı korku, kaçış, kabullenememiş, bahis, kazanma kaybetme, izleklerinin ele alınmasını farklılaştırmıştır. Tez iki bölümden oluşmaktadır Tezin birinci bölümünde ölüm teması üzerinde durulmuştur. Ölüm teması korku, kaçış ve kabullenememiş izlekleri üzerinden aktarılmıştır. İkinci bölümde ise oyun teması ele alınmıştır. Oyun teması da kazanma ve kaybetme izlekleriyle incelenmiştir.

Bu tez çalışmasında, İhsan Oktay Anar'ın Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı yapıtında ölüm oyun ilişkisi süreçlerinin nasıl irdelendiği ortaya konulmuştur. İnsanoğlunun içinde var olan ölüm korkusu, ölümden kaçışı,ölümü kabullenemeyişi Cezzar Dede ve Ölüm figürlerinin oynadığı hikaye anlatma oyunuyla aktarılmıştır. Ayrıca oyunların temelini oluşturan kazanma ve kaybetme izlekleri üzerinde durulmuştur.

2.ÖLÜM

Ölüm, dini bir tabir ile ruhun bedeni terk etmesidir. Biyolojik bir ifade ile de, organizmayı yaşatan biyolojik fonksiyonların durması demektir. Canlıların geçirdiği evreler arasında en sonuncusudur ve her canlının kaçınılmaz sonu ölümdür. Ölümün dil, din, ırk ayrımı olmadığı gibi; çocuk, genç ve yaşlı ayrımı da yoktur. Ölüm hikâye içerisinde, kader adı verilen İlâhî bir olgunun sahibini, yani külli olan aklı ve iradenin temsili ile anlatılmıştır. Yapıtta ölüm olgusu odak figürlerden biri olarak kendisini göstermektedir. Bu durum ölümün aslında hayatımızdan bir parça olduğunun ve ölümlle her an karşılaşabileceğimizin bir göstergesidir. Dört büyük melekten biri olan ve can almakla görevli Azrail'i temsil etmektedir. Fiziksel görünüşü ise *“Bu kara cübbeli ve uzun boylu şahıs, başına, üstelik simsiyah bir namaz takkesi ya da ona benzer bir şey giymişti. Elli yaşlarında görünüyordu. Uzunca bir siyah sakalı, soğuk, içe işleyen mavi gözleri vardı”* (Anar,10) şeklinde tasvir

edilmiştir. Yüzünde bir mühür olduğu ve hiçbir zaman gülmediği veya ağlayamadığı aksi takdirde can alma yetkisini kaybedeceği hikâye içerisinde ölüm ile ilgili verilen önemli bilgiler arasındadır. Oldukça itici, katı ve soğuktur. Hikâyede ölümün mutlaklığı ve ölümden kaçışın olmayacağı düşüncesi aktarılan her olayda hâkimdir. Hikâyenin ilk konusunu kapsayan kabadayı'nın hiç ölmeyecek gibi hayata bağlanması, egosu ve gücüyle insanları ezmekten keyif alması fakat sonrasında hayatı için oynadığı kumar ve kumarı kaybetmesi bu düşünceyi kanıtlar özelliğindedir. Yapıtta ayrıca insanların ömürlerini hiçbir zaman yeterli görmediğine ve ölüm gerçeğini kabullenemeyip ölümden kaçmaya çalıştıklarına değinilmiştir. Bu tür insanların hırsları uğruna hayatta elde ettikleri her şeyi kaybettikleri belirtilmiştir.

2.1) Korku

Ölümlle karşılaşan figürlerin verdiği ilk tepki korkmaktır. Kitapta ölümlle karşı karşıya gelen ilk figür kestiği raconla nam salmış bir kabadayı olarak karşımıza çıkmaktadır. Karşılaştığı bu kişinin ölüm olduğunu anladığı zaman korktuğunu saklamak için oldukça uğraşmıştır. *“Onun kim olduğunu farkedene kabadayı, yüreği hop etmesine rağmen, yılların verdiği bir alışkanlıkla, bakkalın önünde küçük düşmek istemedi.”*(Anar,10). Yapıtta herkese meydan okuyan, kendine oldukça güvenen hatta kendini korkusuz diye nitelendiren bir insanın bile ölüm karşısında ne kadar savunmasız ve çaresiz kaldığına değinilmiştir. Hayatları boyunca yaşamdaki güzellikleri görmeyi başaramayıp, hırslarının esiri olan bu insanlar için ölüm oldukça korkutucudur ve hayat aslında ölümün ta kendisi haline gelmiştir. Cezzar Dede'nin Ölüm'le anlatacakları ilk hikayenin bir korku hikayesinin olmasını istemesi de ölüme karşı gösterilen ilk tepkinin korku olduğunu destekler niteliktedir.

“Madem öyle anlatacağımız ilk iki hikayenin konusunu ben seçmek isterim. Çünkü üzerimde yetkin olduğuna göre bana karşı tartışılmaz bir üstünlüğün var; hem ne yalan söylemeli, haliyle biraz korkuyorum. Bu nedenle anlatacaklarımızın ilk ikisi birer korku

hikayesi olsun. Ölüm’le yeni tanışan biri kalkıp aşk hikayesi anlatacak durumda olmaz herhalde.’’ (Anar,17)

Cezzar Dede ve ölümün birbirlerine anlattıkları her hikaye figürlerin korkuya ve ölüme olan bakış açısını yansıtmaktadır. Cezzar Dede’nin anlattığı ‘‘Bidaz’ın Laneti’’ adlı hikaye bir korku hikayesi niteliği taşımamakta ve içinde mizahi unsurlar bulundurmaktadır. Bu durum Cezzar Dede’nin ölüm korkusuna yenik düşmediğinin ve bunun hayatını yönetmesine izin vermediğinin bir kanıtıdır.

‘‘Sözüm ona ikimiz de birer korku hikayesi anlattık. Gel gör ki, korku denilen bu temel duyguyu pek fazla ciddiye almış görünmüyoruz. Ölümün ta kendisi olduğuma göre onu yakından ve uzaktan bir nebze olsun tanımayan ben, bu sıfatımla musamahayı hak ediyorum. Ama yıllarca beni bekleyen senin gibi bir insanoğlunun, doğrusu, daha ciddi ve ürpertici bir hikaye anlatmasını beklerdim. En azından bu konuda senin bana karşı tartışılmaz bir üstünlüğün vardı. Fakat bunu hakkıyla kullanamadın: Tüylerimizin ürpermesi gerekirken, sen hikayeyi anlattığın sırada bir iki yerde gülümsediğimi hatırlıyorum. Bu, elbette, uyandırması gereken tesir itibariyle affedilir bir kusur değil.’’ (Anar,54)

Cezzar Dede yapıtta hayatını dolu dolu yaşamış tek figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayatın güzelliklerle dolu olduğunun, çirkinlik adına hiçbir şeyin olmadığıнын hayatı çirkin görenlerin budala olduklarını Ölüm’e anlatmaya çalışmıştır. Her fırsatta hayatın ona verdiği güzellikler karşısında gülümsemeyi unutmamıştır. Bu yüzden yaşadığı ömür ona yeterli gelmiştir ve ölüm korkusuna tutsak olmamıştır.

İnsanlardaki ölüm korkusunun diğer bir nedeni de ölüm olgusunun içinde barındırdığı esrarengizliktir. İnsanların ölümle ilgili ve ölümden sonraki yaşamla ilgili neredeyse hiçbir bilgiye sahip olmamaları ölüm olgusundan uzaklaşmak istemelerine sebep olmuştur. Bu durum Cezzar Dede’nin ağzından Ölüm’e söylediği şu sözlerle ifade edilmiştir. ‘‘Ama can

tatlı. Üstelik gidecekleri yer hakkında neredeyse hiçbir doğru fikre sahip değiller. İşte bu insanı ürkütür. Belki senin bu konuda onlara bilgi vermen gerekir.” (Anar, 236)

2.2) Kaçış ve Kabullenme

Yapıtta Ölüm korkusuna yenik düşen figürler ölümden kaçmaya çalışmıştır. Ölümün Cezzar Dede ile hikâye anlatma oyunu oynamaya başladıkları süre içerisinde defterde adı yazılı bir isim olan Uzun İhsan yapıtta ölümden kaçışı sembolize etmektedir. Böylece hikaye boyunca bir kaçış eylemine tanıklık edilecektir. Ölüm uzunca bir süre Uzun İhsan'ı kovalamıştır. Uzun İhsan'ın nerede olduğuna dair bilgiyi kara kaplı defterinden bulabilmektedir. Ölüm defterine bakarak Uzun İhsan'ın Naim Mahallesinde olduğunu anlamıştır. Uzun İhsan bu mahallede bir evde kalmaktadır. Tam evinin önüne geldiklerinde dışarıda yağmur yağmaya başlar ve odada küçük bir çocuğun resim yaptığını görürler. Uzun İhsan'ın tam canını alacakken çocuk, paletinden aldığı sarı boyayı tuvale sürer sürmez güneş açılır. Ölüm, aydınlığa dayanamadığı için, gözlerini elleriyle kapatır. Uzun İhsan, bu fırsatı değerlendirir ve yine kaçar. Uzun İhsan'ın bir sonraki durağı Heyevan Mahallesi ardından da Firdevs Mahallesi olur. Burada uyuyan Uzun İhsan'ı bağırarak uyandıran Ölüm'den yaşaması için ek süre almayı başarır.

Yapıtta hırslarının esiri olan, hep daha fazlasını arzulayan insanların kaçışının boşuna olduğunun vurgusu yapılmıştır. Ölümden kaçan bencil ruhlu insanlar kaçmaya çalıştıkça aslında ona daha da yaklaşmıştır. Oysa Cezzar Dede gibi ölümden kaçmayan ve ölümü kabullenen iyi kalpli bir insan ölümü yenmeyi başarmıştır. Ölümden kaçan figürlerin ölüme yakalanması ama Cezzar Dede gibi ölümlle burun buruna olan bir figürün ölümden kurtulmayı başarması yapıtta bir ironinin oluşmasına sebep olmuştur.

Cezzar Dede'nin sonsuza kadar yaşamak gibi bir isteği yoktur. Her güzel şeyin bir sonu olması gerektiğine inananlardandır. Bu yüzden ölümü kabullenmiştir ve ölümden kaçmanın boşuna olduğunu düşünmektedir.

'Aslında sana şu ana kadar anlattığımız bütün hikayeleri kapsayan bir hikaye anlatabilirim ve bu sonsuza kadar sürer. Ne var ki anlatıcı ben olduktan sonra, tahmin edeceğin gibi fazlasıyla sıkıcı bir şey olur bu. Ben hikayelerin bir sonu olması gerektiğine inananlardanım. Hayat da bana kalırsa böyle. Şu ana kadar hoşça vakit geçirdik. Ama artık zaman geldi. Baksana: Güneş de az sonra batacak.' (Anar,233)

3.OYUN

İnsanlar küçük yaşlardan itibaren evde, okulda, işlerinde kısacası buldukları her ortamda çeşitli oyunlar oynarlar. Bazı insanların hayatın bütünü bir oyun olarak gördüğünü söylemek mümkündür. Buna inanan insanlara göre hayata gelmek, bir sahneye çıkarak kendisine sunulan rolü oynamakla başlamaktadır. Bazı insanlar kendilerine verilen bu rolleri mutlu bir şekilde benimseyebilirken bazıları da bunları reddedip kendilerine başka roller biçerler.

Hayattaki oyunların birçoğu kaybetmek ve kazanmak üzerine kurulur. Oyun sonunda kazanan ve kaybeden muhakkak vardır. Oyun kazanan tarafa başarı hazzı verebildiği gibi ödüller de sunabilmektedir. Yenilgiye uğrayan tarafında kaybedeceği bir şeylerin olduğu oyunlar da bulunmaktadır. Küçük yaşlarda evlerde, sokaklarda, bahçelerde oynanan oyunların birçoğu başarmak ve rakipleri yenmeye yöneliktir. Çocukların oyun sırasında kendine yakın olan arkadaşlarıyla ekip oluşturup, kural koymaları ve kurallara uymayanları da oyundan çıkarmaları söz konusu olur. Hayatın daha ileri evrelerinde de okul, iş, evlilik gibi dönemlerin de birer oyun olduğu düşünülebilir. Bunun en önemli sebebi de oyunlarda olduğu gibi

kuralların ve kazanmanın ya da kaybetmenin varlığıdır. Oynanan oyunlardan tecrübe sahibi olanlar bir sonraki oyunda kazanan taraf olabilir.

Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı yapıtta yaşam ve ölüm arasındaki çizgi bir hikaye anlatma oyunu üzerine kurgulanmıştır. Yapıttaki hikayelerle oyunların temelini oluşturan kazanma, kaybetme, bahis ve şans gibi faktörler üzerinde durulmuştur. Oyun oynamaya oldukça düşkün biri olarak karşımıza çıkan ölüm figürü her oyunda kendisinin kazanacağından oldukça emindir. Cezzar Dede ise oyunu sadece verdiği zevk için oynamaktadır.

“ "Haklısın. Sonuçta her oyunu ben kazanırım," dedi, "Aldıkları zevk de 'oyuncuların yanına kâr kalır. Ama bu gerçeği çoğu bilmez. Bu yüzden benimle iddiaya girer ve kaybederler. Senin anlayacağın, oyundan yanlış bir şey isterler. Her şeye rağmen sana yine de bir şans vermek istiyorum. Çünkü böylesi daha adil olacak bana kalırsa" (Anar,15-16)

Cezzar Dede'nin yaşayıp yaşamayacağı bu oyuna bağlıdır. Aralarındaki bu oyunu farklı kılan bir özellik oyunun herhangi bir kuralının veya şartının olmamasıdır.

3.1) Kaybetme

Hayatta insanoğlunun kabullenemeyip hazmedemediği şeylerin başında kaybetmek gelir. Hiçbir birey elindekileri kaybetmeyi istemez ve hep daha fazlasını arzular. O ana kadar yaşamış olduğu mutluluklar için kendini şanslı hissetmek yerine, daha ne kadarına sahip olabileceğini düşünür. Bu tür insanlar daha fazlasını elde edebilmek için gözü kara bir tutumla her şeyi yapmaya hazırdır. İnsanın içindeki bu bencil ruhun kendini en belirgin olarak

gösterdiği yer oyunlardır. Yapıtta oyunlar üzerinden ele alınan izleklerden biri de kaybetme olgusudur.

Yapıtta ilk kaybeden figür olarak kestiği raconla nam salmış kabadayıdan bahsedilmektedir. Kabadayı ölüm vaktinin geldiğini öğrendiği anda ölüme meydan okuma cesaretini gösterip onu bir oyuna davet etmiştir.

“Sanki Ölüm ayıp bir şey söylemiş gibi yüzünü buruşturan kabadayı, "Bırak o fasarya oyunu!" diye cevapladı, "Akıyla değil, şansıyla oynayana erkek derler. Yoksa kumarda kaybetmeden aşkta nasıl kazanırsın başka? Bir kahvehane oyununa ne dersin? Mesela kozlu bir oyuna?” (Anar,11)

Hayatını kaybetmeyi göze alamayan kabadayı kaderini hiçe sayarak Ölüm’e kafa tutmuştur. Hatta ona eğer oyunda kaybederse hem kendisinin hem de yirmi yıllık kankardeşinin canını alabileceğini belirtmiştir. Fakat kazanırsa ona 100 sene yaşam hakkı vermesini istemiştir. Bu da insanın içindeki bencilliğin ve hırsın bir göstergesidir. Kazanacağına dair oldukça kendine güvenen kabadayı sonunda oyunu kaybetmiştir ve hem kendisinin hem de kan kardeşinin ölümüne sebep olmuştur.

Yapıtta hayatını kaybeden bir figür de Ölüm’ün Cezzar Dede’yle oynarken anlattığı “Güneşli Günler”den bir figürdür. Bir yatılı okula müdür olarak atanan oldukça zalim, acımasız ve bencil bir vampirden söz edilmektedir. Hikayenin sonunda küçük bir çocuğun ölümüne sebep olan bu müdürün sonu da ölüm olmuştur. Müdürü yatılı okulun resim hocası öldürmüştür ve müdüre onu öldürmeden önce söylediği son sözler yapıtta şöyle belirtilmiştir.

‘‘Sana güneşi ve ışığı vaat etmişim. Üzgünüm, kanı ışığa tercih eden sen oldun. Böylece hayat senin için ışık değil, kanın ta kendisi oldu. Şüphe yok, ölümün de ışık olacak. Al bu resmi! Ölümün ufkun ardında olduğu için dua et.’’(Anar,35)

Bu örnekte de kabadayıda olduğu gibi sırf kendi yaşamını devam ettirebilmek için başkalarının yaşamına zarar veren bir insanın hayat oyununda her zaman kaybeden taraf olacağı gösterilmiştir.

3.2) Kazanma

Yapıtta kazanma olgusu farklı bir biçimde ele alınmıştır. Normalde oynanan oyunlarda tarafların tek bir amacı vardır o da oyunda galip gelen taraf olmaktır. Oyunculardan biri olan Ölüm kendine oldukça güvenmektedir. Her oyunu kendisinin kazandığını Cezzar Dede’ye açıkça ifade etmiştir. Cezzar Dede ölümün görmeye alışkın olduğu bir oyuncu değildir. Hayatını dünyevi amaçlar uğruna değil insanlığı üzerine kurmuştur. Her olayın iyi yönünü görmeye çalışan, bencil istekleri olmayan, torunlarına hikâyeler anlatıp onları mutlu etmekten zevk alan bir anlatıcıdır. Bütün bu özellikleriyle Ölüm’le oynadıkları oyunun özgün olmasını sağlamıştır. Oyunun özgünlüğü ise oynayan taraflara yalnızca zevk vermesidir. Böyle bir oyunu yazar ‘‘gerçek bir oyun’’ olarak nitelemiştir.

‘‘Seninle, verdiği zevk dışında hiçbir amacı, kuralı ve şartı olmayan bir oyun, yani gerçek bir oyun oynayacağız. Torunlarına destanlar, masallar ve hikâyeler anlattığını bildiğim için, senin buna hazır olduğuna inanıyorum. Bir konu seçip, birbirimize hikâyeler anlatacağız.’’

Kazanma amacıyla değil, sadece anlatmanın zevki uğruna. Her hikâyen için senin bir saat yaşamana izin vereceğim. Ne dersin?" (Anar,17)

Cezzar Dede'nin oyunlara olan bakış açısı onu diğer oyuncularından farklı kılmıştır. Genellikle oyuncular oyunlarda çıkarları ve menfaatleri doğrultusunda hareket ederler hatta kimi zaman oyunlara kendilerini kaptırıp oyunun hayatlarını ele geçirmesine sebep olurlar. Fakat Cezzar Dede için durumun böyle olmadığı görülmektedir. Oyunun sonunda hayatını kaybetme riski bile olsa korkularının ve hırslarının esiri olmamıştır. Oyunu sadece verdiği zevk uğruna oynamak istemiştir. Onun oyun anlayışında kazanmak yada kaybetmek eylemleri çıkarlardan ibaret değildir. *"Ama ben, bugüne kadar kazanmak için oynamadım hiç. Oyunun bana verdiği zevkle yetindim."(Anar, 16)*

Cezzar Dede'nin ölüm ve oyun arasındaki bağa olan bakış açısı Ölüm figürüyle olan diyaloglarından anlaşılmaktadır. Cezzar Dede hayatta en değerli şeyin insanlık ve mutluluk olduğunun ve bunu hayatı boyunca kaybetmeyeceğini bildiği için hayat denen oyunda kendinin çoktan kazanan taraf olarak yaşadığının farkındadır. Bu yüzden Ölüm'ün karşısında korkusuz bir tavır sergileyebilmektedir.

"Sen yakasına her yapıştığın insanı korkak mı sanıyorsun? Yoksa ölümsüz olduğun için korkusuzluğun yalnızca sana mı mahsus olduğunu düşünüyorsun? Benim dünyada tattığım en büyük lezzet hayat değil insanlık! Her zaman olduğu gibi şimdi de, yaşıyor olmanın değil, insan olmanın zevkini çıkarıyorum. Anlattığım her hikaye için bana bir saat süre verdiğin için sana müteşekkirim. Fakat şunu iyi bil: Ben bu süreyi yaşamak yerine, hikaye anlatmak için kullanıyorum." (Anar,137)

İnsanoğlunun en eski tarihlerden beri peşinde koştuğu ‘ölümsüzlük’ olgusuna bu yapıtta Ölüm figürünün ağzından farklı bir yorum getirilmiştir. Ölümsüzlüğün aslında sonsuza kadar yaşamak değil bireyin içindeki insanlığın sonsuza kadar yaşaması olduğu vurgulanmıştır. İnsanların hayatlarını sürdürmek uğruna hayatın asıl zevklerini tadamadıklarına ve kendilerini büyük bir mutluluktan alıkoyduklarına değinilmiştir. İnsanlığın aslında en güzel hediye olduğunun ve bununla var olan insanların ölümsüz diye nitelendirilebileceğini Ölüm şu sözleriyle ifade etmiştir:

‘‘ Hayatını değil insanlığını isteseydim elbette korkardın. Ancak bu güzel hediye sana sonsuza kadar verildi. Onu senden geri almam mümkün görünmüyor. Bu bakımdan sen de benim gibi ölümsüzsün. Fakat birçok kişi için, insan olmanın zevkini ve keyfini çıkarmak değil, hayatı sürdürmek ve korumak daha önemli görünüyor. Ne pahasına olursa olsun yaşamakla doğrusu çok büyük bir mutluluğu kaçırmıyorlar. ’’ (Anar, 138)

Yapıtta asıl kazananların kim olduğunun vurgusu yapıtın sonunda açıkça belirtilmiştir. Ölüm ve Cezzar Dede’nin cennetle ilgili hikayeyi anlatmayı bitirmelerinin ardından Cezzar Dede ancak ve ancak çocuklar gibi masum, saf ve temiz kalpli insanların cenneti görebileceğini düşündüğünü belirtmiştir. Her insanın varmak istediği yer olan cennetin aslında insan isterse dünyada var olabileceğini göstermiştir. Ölümü bir bitiş değil bir başlangıç olarak görmektedir. *‘‘Ebedi bir uykuda ebedi düşler vardır. Cennet düşlerin olduğu yerde değil midir? Sadece bir düş bitip diğeri başlayacak işte. ’’ (Anar,217)*

Yapıtta Ölüm figürüyle ilgili verilen bilgilerden en önemlisi Ölüm’ün yüzünün mühürlü olduğu ve eğer bu mühür kırılırsa can alma yetkisinin elinden alınacağıdır. Ölüm yüzündeki bu mührün nedenini şöyle ifade etmiştir:

“ ‘‘Yüzümde elbette ifade olmayacak’’ dedi. ‘‘Çünkü ben duygularımı işime karıştıran biri değilim. Eğer öyle olsaydım, intikam duygusuyla bazı insanlar vaktinden önce ölür, merhametle de bazı insanlar vaktinden fazla yaşardı. İşte, yüzüm bu nedenle mühürlendi. Duygularımı içime gömmem için.’’(Anar,237)

Ölüm her oyunda kendini kazanan olarak görmektedir ve oyunlara oldukça düşkündür. Çünkü Ölüm figürünün duygularını işine karıştırmaması yasaktır ve Ölüm ancak oynadığı oyunlarla korku, heyecan ve aşk gibi duyguları tadabilmektedir. Cezzar Dede’yle oynadığı bu oyun Ölüm’ü oldukça zorlamaktadır çünkü Ölüm Cezzar Dede’nin anlattığı hikayelerden oldukça etkilenmiştir. Fakat bunu belli etmesi durumunda yüzündeki mühür kırılacaktır ve can alma yetkisi yüzüne yeniden mühür vurulana dek ondan alınacaktır.

“ ‘‘Göklerin kanunu son derece açıktı: Eğer yaşayanlardan biri Ölüm’ün kalbini yumuşatıp onu ağlatır ya da güldürürse, canı bağışlanacaktı. Gerçekten de ağlayan ya da gülen maskeler takan kadim Yunan tiyatro oyuncularını gibi, Ölüm’ün yüzü de adeta bir maskeye benziyordu. Fakat bu yüz, ağlamamak ve gülmek için mühürlenmiş gibiydi. İşte, bu oyunu sürdürdükleri sırada Ölüm, yüzüne vurulan mührün zorlandığını hissediyordu. Mührün çatlayarak onun ağlaması ya da gülmesi, yüzüne mühür yeniden vurulana kadar Ölüm’ün can alma yeteneğini yok edecekti. Evet, Cezzar Dede’nin kurtulabilmesi için, Ölüm’ün sadece biraz gülümsemesi bile yeterliydi.’’ (Anar, 186)

Bu mührü kırabilmeyi başarabilen olgu çocukluk ve bununla birlikte gelen masumiyettir. Ölüm ve Cezzar Dede hikayelerini bitirdikten sonra Cezzar Dede’nin torunları gelir ve torunlardan biri Ölüm’ü tanımıştır. Oyun oynamayı seven Ölüm, onlara güneş batana dek yüzünü güldürürlerse dedelerini kendilerine vereceğini söyler. Çocuklar, güneş batmak üzere olduğu halde Ölüm’ü güldürmeyi başaramazlar. Torunların içinden en küçük kız, buna dayanamaz ve ağlamaya başlar. Tam bu sırada bir çatırtı sesi gelir. Ölüm, küçük kızın bu

haline dayanamamış ve yüzündeki mühür kırılmıştır. Böylece torunları Ölüm'ün Cezzar Dede'nin canını almasını engellemişlerdir. Bu durum Ölüm'ü yenebilmenin ve hayat oyununu kazanabilmenin yolunun tıpkı bir çocuğun içinde olduğu gibi masumiyetle, samimiyetle, iyi niyetle ve sevgiyle olduğunun bir göstergesidir.

‘‘Ancak onu büyük bir üzüntünün beklediği, daha şimdiden dolu dolu olan gözlerinden sezilebilirdi. Gerçekten de kurdelesini düzeltirken kızın gözünden bir damla yaş geliverdi. İşte Ölüm, bu gözyaşını gördü. Ardından çocuğun yüzünü, o yüzdeki harfleri, masalları ve cenneti fark etti. Evet, çocukluk, cennetin ta kendisiydi ve cennet de seyredilmeye değerdi. Ölüm, seyrettikçe yüzünün yumuşadığını ve göklere yükselir gibi gerçek şekline erişmeye çalıştığını fark etti. Bu sırada bir şey çatırdadı. Mühür kırılmış, Ölüm gülümsüyordu.’’
(Anar,241)

4. SONUÇ

İhsan Oktay Anar'ın Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı yapıtı , ölüm ve oyun arasındaki ilişkiyi ve bunlara bağlı olarak oluşan korku, kaçış, kabullenemeyiş, bahis, kazanma ve kaybetme olgularını ele alır. Figürlerin oynadıkları oyundaki hikayeler aracılığıyla işlenen bu ilişki tezde iki ana başlık altında değerlendirilmiştir: Ölüm ve Oyun. Yazar, figürlerin diyalogları üstünden insanoğlunu içindeki ölüm korkusunu irdelemiştir ve okuru ölümsüzlük olgusu üzerinde düşündürmüştür. Bir oyunu gerçekten kazanmanın ve kaybetmenin ne demek olduğunu farklı bir bakış açısıyla ele almıştır. İnsanoğlunun ölümden korkmasının ve buna bağlı olarak içinde oluşan kaçış isteğinin sebeplerini ve sonuçlarını ele almıştır.

Yapıttaki figürler hayat oyununu kazananlar ve kaybedenler olarak iki ana grupta toplanmıştır. Kazananların başında Cezzar Dede gelmektedir. Yapıtta masum, temiz kalpli ve oldukça iyi niyetli bir insan olarak nitelendirilen Cezzar Dede'nin ölümsüzlük gibi bir amacı

yoktur. Dünyevi hırslarınının tutsağı olmadan yaşamayı başarabilmiş ve hayata hep iyi yönünden bakabilmiş bir figürdür. Hayattaki en önemli değerini insanlık olduğunu kavrayabilen ve bu doğrultuda hayatın her anının tadını çıkarabilmesini bilen tek figür olarak yapıta karşımıza çıkmaktadır. Yaşamış olmak için yaşamayı değil mutlu bir yaşam sürmeyi hedeflemiştir. Hayatın ona sundukları karşısında hep gülümsemiştir. Yaşadığı ömür ona yeterli gelmiştir ve ölüm korkusuna tutsak olmamıştır. Her insanın öldükten sonra gitmeyi istediği bir yer olan cenneti uzaklarda değil küçük mutluluklarda aramıştır. Bu yüzden ölümü kabullenmiştir ve ondan kaçmamıştır. Ölmek onun için bir son değil bir başlangıçtır. Bir çocuğun masumiyetini ve içinde barındırdığı sevgiyi cennet olarak görmüştür. Ölümü kabullenmesine ve ondan kaçmamasına rağmen Ölüm onun canını alamamıştır.

Kaybedenlerin başında kabadayı gelmektedir. Hep daha fazlasını isteyen bencil bir figürdür. Sırf daha fazla yaşamak uğruna kan kardeşinin ölümüne sebep olmuştur. Hayatını hırslarıyla yöneten, oyunlarda kendine oldukça güvenen ve ölüm korkusunun esiri olan biridir. Bu nedenle ölümü kabullenmek yerine ondan kaçmaya çalışmıştır. Hayatını Cezzar Dede gibi dolu dolu yaşamadığı için ölüm onun için dünyadan ebediyen silinmekten başka bir şey değildir. Bütün uğraşlarına rağmen Ölüm onun canını almıştır.

Ölüm'ün can alma yetkisi yüzündeki mühüre bağlıdır. Bu mühürü kırmayı başarabilen kişi de Cezzar Dede'nin masum ve iyi kalpli küçük torunudur.

Sonuç olarak İhsan Oktay Anar'ın Efrasiyab'ın Hikayeleri adlı yapıtında ölüm korkusunu aşabilmenin ve hayat oyununu kazanabilmenin ölümü kabullenişle, dünya hırslarına kapılıp gitmemekle, masumiyetle, hoşgörüyü, paylaşım ve sevgiyle olabileceği görülmüştür.

KAYNAKÇA:

İhsan Oktay Anar, Efrasiyab'ın Hikayeleri 26. Baskı 2013 İletişim Yayıncılık