



GENCİNE

Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi

Cilt: 1 Sayı: 1 Temmuz 2021 www.gencinedergisi.net

CÂMÎ'İNİN "AŞK OYUNU": VÂMIK U AZRÂ'DA "SANATIN ÖZGÜRLÜĞÜ" THE CÂMÎ'Î'S "LOVE GAME": FREEDOM OF THE ART IN VÂMIK U AZRÂ

Hicran TANDOĞAN*

"Sanat özgürlüğün kızıdır"
-Friedrich Schiller

Öz

Yaşı insanlık tarihi kadar eski, insanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı bir etkinlik olan oyunun, bireyin kendini ve yaşamı kurgulayışındaki ilk basamak ve insan doğasının bir bütüne ulaşmasında çok önemli ve gerekli bir faaliyet olduğu göz ardı edilemez bir gerçektir. Ereğini kendi içinde barındırması, bireyi bulunduğu ortamın ciddiyetinden uzaklaştırıp adeta dünya ile bağlarını koparması, bu yönüyle de bir sağaltım, boşaltım ve arınmaya vesile olması gibi özelliklerinden dolayı sanat ile de doğrudan ilişkisi bulunan oyun, en formel haliyle sanat eserinde ifadesini bulmuştur. Doğası gereği muhtelif zamanların muhtelif aşamalarında estetik ve mükemmellik arayışında olan insan için hem sanat hem de oyun, özgürleşerek kendini ifade edebilme yolunda en önemli araçtır. Bu bağlamda dönemi açısından hatırı sayılır bir ileri görüşlülükle, oyun hakkındaki en kapsamlı teoriyi oluşturan Huizinga'nın oyun kuramı, yaşam felsefesini kurgulama, bütün bir varoluş sorunsalını oyun kurgusu üzerine temellendirme noktasında sosyoloji ve kültür tarihi açısından mühim bir yerde konumlanmaktadır.

Kaos-kozmos ikileminde bireyi kaostan çekip bilindik dünyanın değer yargılarını, kalıplarını kırarak, zevk ve eğlence dünyası içerisine dahil eden oyun, Osmanlı dönemi şairleri

* Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD Yüksek Lisans Öğrencisi,
ORCID: 0000-0002-8157-9899, tandoganhicran@gmail.com,

için de bir cazibe alanı olarak işlev görmüştür. Klişeler ve estetik imajlarla yüklü klasik dönem metinleri şiir ve oyunun ayrılmaz birlikteliğinin kayda değer örnekleridir.

Şiirin estetik bir oyun, şairin de maharetli bir oyun kurucu olduğu temel felsefesi üzerine temellendirilen bu çalışmada Câmi'nin Vâmık u Azrâ'daki aşk oyununda oyunun sanatçıya açtığı özgürlük alanı kahramanların isimleri, aşkları ve vuslat sahnesi bağlamında değerlendirilecektir

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyun kuramı, Huizinga, Schiller, özgürlük, klasik Türk şiiri, Vâmık u Azrâ.

Abstract

It is an undeniable fact that the game, which is as old as the history of humanity and is an activity that people use to learn about life and nature, is the first step in the individual's construction of himself and life, and a very important and necessary activity for the human structure to reach a whole. The play, which has a direct relationship with art, has found its expression in the work of art in its most formal form due to its features such as embodying its purpose within itself, removing the individual from the seriousness of the environment and almost severing his ties with the world, and being instrumental in healing, excretion and purification. For people who are in search of aesthetics and perfection at various stages of various times by their nature, both art and play are the most important tools in the way of freedom and self-expression. In this context, Huizinga's game theory, which constitutes the most comprehensive theory about the game with a considerable forward-thinking in terms of its period, is located in an important place in terms of sociology and cultural history at the point of making sense of the philosophy of life and grounding the whole problem of existence on game fiction.

In the chaos-cosmos dilemma, the game, which pulls the individual out of chaos and breaks the value judgments and patterns of the familiar world, and incorporates them into the world of pleasure and entertainment, also functioned as a field of attraction for the poets of the Ottoman period. Classical period texts loaded with clichés and aesthetic images are remarkable examples of the inseparable union of poetry and play.

In this study, which is based on the basic philosophy that poetry is an aesthetic game and the poet is a skilful playmaker, the freedom area opened by the play to the artist in Câmi's love play in Vâmık u Azrâ will be evaluated in the context of the names of the heroes, their love and the reunion scene.

Keywords: Game, game theory, Huizinga, Schiller, freedom, classical Turkish poetry, Vâmık u Azrâ.

Giriş

İnsanoğlu, asırlardır kendi yaşamsal varoluş nedenini bilmek, tanımlamak ve anlamlandırmak adına elindeki tüm silahlarla saldırıyor evrenin bilinmezliğine. Bu şekilde tıpkı ışığın tayfının ilkin yedi ve daha sonra kendi içinde milyarlarca renge ayrılması gibi birçok tanım üretiyor kendi özelinde. İşte bu pencereden bakıldığında karşımıza çıkıyor Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga. Ona göre, aydınlanma çağında insanın "homo sapiens" kavramındaki kadar akıllı bir varlık olmadığı anlaşılınca "homo faber" yani alet yapan, üreten insan kavramının uygun olduğuna inanıldı. Fakat üretme aynı zamanda birçok hayvanı da niteleyen bir

kavramdı. Bu nedenle uygarlığın oyun olarak ve oyunun içinden çıkıp geliştiği kanaatine inanan Huizinga, bu iki kavramı reddederek ortaya yepyeni bir üçüncü kavram çıkardı: "homo ludens" yani oyuncu insan.

Ona göre tüm edinimlerden, insandan ve hatta kültürden önce var olan oyun, hayatın her alanında. İnsanlar, Tanrı'nın onlara "oyun oynayarak yaşamayı" sunduğu düşüncesiyle uygarlıklarını geliştirecek, mutlu ve huzurlu yaşamaya devam edecek, bu sayede toplumsal düzen korunacaktır. Ünlü düşünür, oyunu geniş bir yüzeyde anlamlandırmaya, tanımlamaya ve özelliklerini ortaya koymaya çalışır. Bunun sonucunda, oyunu insanın temel gereksinimlerinden biri olarak görür ve oyunun işlevini insan ya da insan dışı canlıların hayatında değil, kültürün içinde arar. Huizinga, insan uygarlığının genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmadığını, oyunun temel çizgilerinin hayvan oyunlarında zaten var olduğunu dile getirir. Hayvanların birbiriyle etkileşim hâlindeyken korkunç gözükmelerine rağmen neşeli birer oyun içinde olduklarını, eğlendiklerini ileri süren filozof, biyolojik ve fizyolojik sınırları aştığını düşündüğü oyunun "kasıtlı" bir karakteri olduğunu ve özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsuru içerdiğini ifade eder. Bu bakış açısıyla "oyun gerçeği, insan yaşamının başladığı kürenin ötesine uzandığı için temellerini rasyonel bir bağlantı noktasından alamaz; çünkü bu onu insanlıkla sınırlandıracaktır." Bu sebepten oyunun ortaya çıkışı medeniyetin herhangi bir aşamasına bağlantılı değildir. Nitekim ona göre; "insan toplumunun örnek teşkil eden büyük eylemlerinin hepsi, başlangıçtan beri oyunla nüfuz etmiştir" (Huizinga, 2018: 12-13). Huizinga, buna dayanarak insan kültürüne yeni bir boyut getirir ve oyunu kültürün öncesine taşır. Dolayısıyla oyun, kültürün bir alt kodu olarak değil, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve aslında kültürü oluşturan bir üst ürün olarak değerlendirilir. Bireyin yaşamını şekillendirmesinde birinci basamak olarak görülen oyunun, farklı algılarda insan yapısının bir bütüne ulaşmasında çok önemli ve gerekli bir etkinlik olduğunu vurgulayan düşünür, aynı zamanda sanatçıların da aslında birer oyuncu insan olduklarını, eserlerini üretirken adeta oyun oynadıklarını dile getirmiştir.

Huizinga'ya gelinceye kadar oyun hakkında eski Yunan'dan başlamak üzere çeşitli fikirler ortaya atılmıştır. Bu bağlamda oyun kavramını felsefi boyutta ilk kullanan kişi Herakleitos'tur. Bütün bir kâinatı oyun olarak gören bir düşünce sistemine sahip olan düşünür, "Zaman, dama taşlarını bir o yana bir bu yana sürerek oynayan bir çocuktur; çocuk hükümlüğü!" demiştir (Soykan, 1991: 39). Onun bu sözü dönemin oluş ve yok oluşa dair bakış açısını göstermektedir. Ona göre varlık, evrenin daha doğrusu Zeus'un bir oyunudur ve "oluş ve yok oluş" hiçbir suç, ceza ve sorumluluğa tabii değildir. Bu estetik görüş Nietzsche tarafından şu şekilde dile getirilir: "Herakleitos'a göre âlem, Zeus'un bir oyunudur yahut fiziğe daha uygun bir deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur" (Nietzsche, 1956: 37). Herakleitos, hayatta var olan zıtlıklar arasında bir oyun olmadığı takdirde dünyanın sonunun geleceğini savunmaktadır. Çünkü oyun, bir kaçış olarak görülebileceği gibi aynı zamanda bir düzenin de temelidir.

Alman filozof Nietzsche *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe* adlı eserinde oyun ile ilgili görüşlerinden bahsetmiştir. Ona göre bu âlemde oluş ile yok oluşun, yapma ile mahvetmenin, hep aynı masumluk içinde kalması ve içine ahlâk bakımından sorumluluk katılmaması gerekmektedir. O, ateşin yani evrenin, kendisiyle daima bir oyun içinde olduğunu ve her şeyi başlatıp daha sonra dağıttığını, dağıttığında ise oyuna hep baştan başladığını ve bu döngüyle her yeni oyunda başka bir âlemin hayata kavuştuğunu ifade etmektedir (Nietzsche, 1946: 40-41). Aynı zamanda Nietzsche;

“oyuncu, çocuk ve sanatçı masumdur; bir başka deyişle sorumlulukları yoktur” diyerek bu bakış açısı ile Hölderlin'in "şair masumdur" sözünü hatırlatmaktadır (Soykan, 1991: 39).

Antik Yunan'ın önemli filozoflarından Platon ise “Güzel oyunlar oynayarak yaşamalı” der ve insanı Tanrı'nın oyuncuğu olarak görür. (Platon, 1994: 267). Onun için idealar dünyası bir oyun niteliğindedir ve kutsal ciddiyete ancak Tanrı lâyıktır; bu yüzden kadın ve erkek herkes, tüm hayatı boyunca bu ilkeye uygun olarak, o anki eğilimlerine cevap veren en güzel oyunlarını oynamalıdır. Ancak oyun, aynı zamanda insanı geleceğe hazırlamak için kullanılmalı ve eğitici öğeler içermelidir diyen Platon, çocukların oyunlarının kontrol altına alınması gerektiğini söyler ve oyunu sınırlandırır. Onun yaklaşımına göre çocuk, ileride ne yapacaksa küçük yaşlardan itibaren oyunu buna göre düzenlenmelidir. Bu sayede öğretilen bilgiler oyun aracılığıyla çocukta istek ve tutku uyandıracak ve çocuk kolaylıkla yönlendirilebilecektir (Öksüz, 2017: 56).

Sanatla bağıntısı içinde oyun kuramı, ilk kez Schiller tarafından kuşatıcı bir biçimde ele alınmıştır. O, oyun kuramını sanatla bağlantısı içinde ele alıp benzer olarak nitelendirirken her ikisinin de ereğinin kendinde olduğunu savunmaktadır. Schiller'e göre nasıl oyun oynayan çocuk için kendi dışında başka bir amaç ya da dünya yok varsayılıyorsa; sadece “oyun oynamak” için oyun oynanıyorsa sanat da aynı şekilde görülmelidir. Ona göre sanatın da kendinden başka bir amacı yoktur. Sanatçı ve çocuk özgürdür, oyun aracılığıyla günlük sıkıntılardan uzaklaşıp gerçek dışı dünyada kurdukları oyunu yaşamaktadırlar. Schiller, insanın ancak insan olduğu zaman oyun oynadığını ve sadece oyun oynadığı zaman tam insan olabildiğini savunmaktadır (Özgü, 1990: 76). Daha sonra da değineceğimiz üzere oyun, onun için hayattır ve insan biri duyumsal, biri formel olmak üzere iki temel dürtüye sahiptir. Duyumsal dürtü her zaman değişme için bastırmakta, formel dürtüyse birlik ve sürekliliği, devamlılığı aramaktadır. İkisinin de sınırlanmaya ihtiyacı vardır. Duyumsal dürtü ahlak yasalarına zarar verebilir, formel dürtüde ise duygular zarar görebilir. Bu durumda ikisi de kontrol altına alınmalıdır. İki temel dürtü arasındaki uyum, üçüncü bir dürtüyle, yani oyun dürtüsüyle sağlanabilir. Oyun dürtüsü ise ancak sanatla ortaya çıkar (Soykan, 1991: 43).

O halde nedir OYUN?

Bir Varmış Bir Yokmuş.. Her Şeyden Evvel Oyun Varmış..

Bazıları oyunu, “yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir yolu” olarak, bazıları doğuştan gelen bir "taklit" temayülünden kaynaklı ya da "gevşemek" ihtiyacından dolayı bir faaliyet olarak, bazıları ise gelecekteki yaşama hazırlık süreci, kişinin nefesine hâkim olup zararlı eğilimlerden masum bir biçimde kurtulma alanı olarak görmüştür. Söz konusu yaklaşımlar yanlış olmasa da bunlar kişiyi, oyunun fazlasıyla tek taraflı hareket etmeye yönelten bir eğilim ve yaşamda ulaşılması olanaksız olanları bir “kurmaca” aracılığıyla telafi edilmesine ve böylece benlik duygusunun korunmasını sağlamaya yönelik bir çıkar amacı olduğu düşüncesine iter. Ancak oyun, anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak “oynamak” yer alır. Bu yönüyle oyun, "daha önce çiğnenmemiş akılcı yollara şüphe ile bakabilen, keşif duygusunun peşine takılarak mekanikliği reddeden aslında irrasyonel bir eylemdir ve insanın yaşamı doğayı öğrenmekte kullandığı bir etkinliktir" (Akgül, 2019: 3). Oyunu

kabul etmek, ruhu kabul etmektir. Aslında oyunun madde olmaması bu durumu destekler niteliktedir. Günlük hayatta karşılaşılan olaylardan kaçarak bir şekilde rahatlamak isteyen birey, oyuna yönelir ve oyunun sınırları dâhilinde gerçek hayattan uzaklaşır. Oyun içinde bulundurduğu gerilim, heyecan, sevinç ve sonunda amacına ulaşma isteği ile birey için cazip hale gelmektedir. Burada oyundan kasıt futbol, müsabaka, gösteri, ibadet ya da kişinin kendi kendine yarattığı bir olgu da olabilir. Zira oyun, unsurlarına ve kurallarına bağlı kaldıkça her yerde var olabilir (Öksüz, 2017:53).

Buraya kadar oyun hakkındaki çeşitli düşünceler aktarılmaya çalışılırken bu noktada oyunu oyun yapan unsurlar, oyunun sınırları ve kurallarını içeren bir tanım yine Huizinga tarafından yapılmıştır: "Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir" (2018:17). Oyun gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyetidir ve düzenli olarak tekrarlanan niteliğiyle, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. "Bireyi körleştiren, kalıplaşmış değerler, engeller ve dayatmalarla dolu bir hayat biçimine karşı çıkmanın, daha özgür ve barışçıl bir dünyada yaşayabilmenin yolu, yaratıcı, özgür, duyarlı, insan olduğunun bilincine varmış bireylere sahip olmaktan geçmektedir" (Tekerek, 2006: 47). Bu tarz birey olmak da ancak; hayatı süsleyen, onun boşluklarını dolduran ve bu bağlamda vazgeçilmez olan oyun ve sanatla mümkün olur.

Şairi Özgürleştiren Bir Lisan Oyunu: Şiir

Bilinir ki şiirsel biçim her zaman düz yazıdan önce gelmiş; kutsal olan ve yüce görülen her şey şiir aracılığıyla ifade edilmiştir. Şiir aslında bir yaratmadır ve yaratma oyunsal bir işlev olarak kabul edilir; çünkü yaratım, "zihnin oyunsal bir mekânında" yer alır (Huizinga, 2018:148). Huizinga'ya göre şiirin gelişimi, arkaik topluluğun çok kişiyle oynanan sürükleyici ve neşeli oyunları esnasına rastlar; çünkü burada rekabet söz konusudur. Alaycılık, taşı gediğine koyma, cezbetme, diğerinden üstün gelme gibi vasıflarıyla şiir, mücadeleleyi barındırır. O, şiiri beceri, yetenek, rekabet oyunu olarak özetlerken şiir olan her şeyin oyun biçimi altında geliştiğini vurgular. Yani şiir temelindeki kültür yapıcı kapasitesiyle oyunda ve oyun olarak doğar. Paul Valéry'nin söylemlerinden güç alan araştırmacı, tıpkı onun gibi şiirin kendisini bir kelime ve dil oyunu olarak tanımlar. Şiir ve oyun ilişkisine dair rakip şairlerin eserlerini ürettikleri Dionysos yarışlarını; trajedi ve komedinin başlangıçtan itibaren yarışma alanında yer aldığını gösteren Huizinga buradaki kıyaslamayı izler, kitlenin varlığını şiir ve yarışmanın yakınlığını göstermek için kullanır (Huizinga, 2018: 161-164).

Şiir sanatı söz konusu olduğunda yaşamsal varoluş mücadelesindeki bireyi kaostan çekip bilindik dünyanın değer yargılarını, kalıplarını kırarak, zevk ve eğlence dünyası içerisine dahil eden oyun, Osmanlı dönemi şairleri için de bir cazibe alanı olarak işlev görmüştür. Klişeler ve estetik imajlarla yüklü, her biri birer mazmun oyunu olan beyitleriyle klasik dönem metinleri şiir ve oyunun ayrılmaz birlikteliğinin kayda değer numuneleridir. Bu bağlamda şiirin estetik bir oyun, şairin de maharetli bir oyun kurucu olduğu temel felsefesi üzerine yapılandırılan bu çalışmada her biri bir "aşk oyunu" olan klasik dönem çift kahramanlı aşk mesnevîlerinden Câmi'î'nin Vâmık u Azrâ'sı söz konusu edilmiş, aşk oyununda oyunun sanatçıya açtığı özgürlük alanı

kahramanların isimleri, aşkları ve vuslat sahnesi bağlamında değerlendirilmiştir. Şairin, Vâmık u Azrâ'da kendi oyununu nasıl ve ne minvalde kurduğunu da çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

Cami'î, şiirsel bir form olması yanında anlatı geleneği içerisinde değerlendirilen mesnevî aracılığıyla davet eder okuyucusunu oyununa. Anlatma ihtiyacındaki şair şeylerin ifadesi için şiiri seçmiştir. Çünkü İsmail Gezgin'in ifadesiyle daha en başta insanın dünyadaki varlığını ve bedensel yaşamını anlamlı kılacak verili bir hakikati yoktu, anlam bedeninin dışındaydı ve kelimelerle inşa edilmeyi bekliyordu. Homo-sapiensin bedeninde kaybettiği bilgeliği dilinde inşa etme süreci kendisi, dünya ve diğer her şey hakkında hikâyeler, masallar ve mitler anlatmasının sebebidir. Çünkü ölümlü bedene karşı ölümsüz hikâyeler icat etmek göbek bağında düğümlenen sızıyı biraz olsun hafifleten ve insana yalnız olmadığını hissettiren bir haldir (Gezgin, 2020: 40-44).

Sözü edilen kültürel inşa sürecinin mimarlarından olan Câmî'î, oyununu kurmak için mesnevîyi seçerek aslında dış kabukta başka bir oyun daha kurmuş olur. Bu oyun onun diğer rakiplerle mücadelesi, çatışması ve kendi yerini belirleme çabasıdır. Nitekim şairin, sebab-i telifde diğer şairlerin isimlerini zikrettiği kısımlar bu mücadelenin farkında olduğunu gösterir niteliktedir. O, düşüncesini, saydığı ve daha saymadığı birçok şairden çok daha güzel ve güçlü sözlerle ifade edip söz oyununu en iyi şekilde oynayıp galip gelmek ister. "Çünkü kendini görmek ve kimliklendirmek isteyenlerin mecburiyetidir öteki... Kendinden farklı olanın belirlenmesi kendi farkını da ortaya sermektedir" (Gezgin, 2020: 40)

Zuhûr it sen de bir genc-i nihânsın / Ki meddâh-ı Süleymân-ı zamânsın (b.360)

Huizinga'ya göre, oyun kendisi için kendine özgü alanı içinde mutlak bir düzen kurar. Yarattığı bu düzenle kusurlu bulduğu dünyadan mükemmelliğe geçiş yapmaktadır. Bu sınırlı mükemmelliğin devamı için konulmuş kuralların hiçbir şekilde ihlal edilmemesi gerekmektedir. Eğer ihlal edilirse düzen bozulur, oyunun niteliği ve değeri kaybolur. Oyunun içinde kuralları ihlal eden oyuncu bir oyunbozandır. Çünkü o oyunun yarattığı illüzyonu kesintiye uğratar ve bildik dünyanın mekanizmasını geri getirir. O zaman oyunun yarattığı yanılsama bozulur ve oyunun evreni çöker. Aslında oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır. Uygarlığın oyunsal içeriğinin kültür yaratıcısı olması veya kültürü teşvik etmesi için, bu içeriğin saf olması gerekir. Aklın, insanlığın veya imanın koyduğu ölçülerin bozulmasına veya reddine ilişkin bir içerik söz konusu olmamalıdır (Huizinga, 2018:198). Yani oyun bozulmaması gereken düzen yaratır hatta düzenin ta kendisidir. Oyun kavramını drama ve dramatik eğitim çizgisinde inceleyen Nurhan Tekerek'in ilgili çalışmasındaki şu ifadeler bahsedilen durumu destekler niteliktedir: "Oyunun çoğu zaman estetik bir nitelik kazanması, ondaki düzenli biçim yaratma kaygısından kaynaklanır. Estetik yaratıda var olan; gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi öğeler oyun eyleminde de vardır. Estetik objelerde var olan iki temel güzellik öğesi "ritm ve armoni" oyunun olmazsa olmaz iki öğesidir. Her oyunun belli bir ritmi ve armonisi vardır, yani bir düzeni vardır" (Tekerek, 2006:53).

İşte bahsedilen ve bir bakıma "ritim ve armoni" olarak adlandırılan bu katı düzen, geleneğin himayesinde olduğu için şairin bozmadığı ve dahi okuyucunun itiraz etmeden eşlik ettiği bir mesnevî kurgusuna karşılık gelir. Câmî'î, devraldığı kültür mirasının farkında olan bir sanatçı olarak klâsik Türk edebiyatında yazılan mesnevî tertip özelliklerini ihtiva eden eserinde pek çok bakımdan emsallerini aratmayacak bir sanat eseri ortaya koyar. Eserinin giriş bölümünde tevhid, münacat,

naat, miracnâme, dört halifenin övgüsü, Hasan, Hüseyin, Abbas, Hamza ve cennetle müjdelenen ashabın övgüsü, eserin yazılış sebebi ve zamanın padişahı Kanunî Sultan Süleyman'ın övgüsüne yer veren şair, esas konunun işlendiği bölüm ile sonuç bölümünde de klâsik Türk edebiyatı mesnevî tertip özelliklerine uygun bir eser meydana getirmiştir denilebilir. (Harmancı, 2017: 15-16) Ayrıca şair, mesnevîsine konu olacak kahramanları seçerken de kendinden önce gelen kültüre ve bir bakıma itiraz edemediği düzene uyup iki kahramanını da -yani Vâmık ve Azrâ'yı- aynı zümreden seçmiştir; kahramanların ikisi de padişah çocuklarıdır. Bütün bunlar mesnevî oyununun kendine özgü mutlak bir düzeni olduğunu gösterir.

Peki Cami'î'nin asıl oyunu nerededir, amacı nedir ve bu amaca ulaşabilmiş midir?

Cami'î'nin asıl oyunu tam da mesnevînin adıyla başlar, bir aşk kıssası: Muhabbet-nâme..

Muhabbet-nâme'den takrîr olunsun / Yine 'ışk âyeti tefsîr olunsun (b.1478)

O, eserine bu ismi vererek bizler için bir "aşk oyunu" hazırladığını zaten en başından hissettirir. Bilinir ki; "gösteri başlamadan önce perde karanlıktır. Perde ardındaki ışık yandığında görüntüler birer birer canlanmaya, yaşam bulmaya başlar. Sûretler (gölgeler), hareket eder görünmeyen bir ustanın elinde. Konuşur, şakalaşır, öfkelenir, güler, ağlar, şarkı söyler. Tıpkı yaşamdaki gibi. Bir zaman sonra ışık söner, perde kapanır, gölgeler görünmez olur. Sûretler yok olmuştur. Hem oradadırlar, hem yokturlar. Sanatçı oynattığı sürece oradadırlar. Tıpkı kuklalar gibi. Hayat denilen oyunda rol alan insanlar gibi. Gelirler, oynarlar ve zamanları dolunca da giderler" (Tekerek, 2001:42). Cami'î'nin ışığı açıp perdeye oyununu yansıttığı ilk an kahramanlara verilen isimlerdir: Vâmık ve Azrâ. Azrâ, Vâmık'ın övgüsünü duyarak, Vâmık'da Azrâ'nın resmini görerek âşık olmuştur ki şair daha buradan başlamak üzere aşk kahramanlarının büyüleyen, haz veren, merak uyandıran güzelliklerine atıfla oyununa başlamıştır. Vâmık, "seven, âşık, sevdalı" demektir, Azrâ ise "delinmemiş inci, üzerinde yürünmemiş kum" manasına gelir. Şair ve aslında oyun kurucu Cami'î hem mesnevînin hem de kahramanlarının adını, yarattığı oyunun son anına kadar anlamlarına sadık kalarak korumaya çalışmış ve oyununun asıl sahnesinde ise bütün yarattığı kurguyu çarpıcı bir biçimde gözler önüne sermiştir. Fakat buraya gelmeden önce mesnevînin bünyesinde oyun kavramına ve kuramına dair başkaca nelerin var olduğuna kısaca değinmek gerekir:

Öncelikle oyun "gönüllülük" esasına dayanan bir eylemdir. Oyuna katılım için ne yazar, ne okuyucu ne de kahramanlar bir ödeve, bir zorunluluğa ya da bir cezaya tâbî tutulmazlar. Yazar, oyun kurucu vasfıyla mesnevînin kurallarına gönüllü bir şekilde tâbî olmuştur. Yine şair, ne kadar ortaya çıkaracağı eser belli bir kültürün ürünü olsa da; zaman zaman anlatı ormanında özgürce gezinir.

Aşk oyununun oyuncularını ise başlarına gelen hiçbir kötülüğe, oyun kuranın verdiği hiçbir çileye itiraz etmezler. Yani Vâmık ve Azrâ en başından âşık olarak bu çileyi kabul etmişlerdir. Her iki âşık birbirlerini arama yolunda başlarına gelebilecek tehlikeleri tahmin ederek gönüllü olarak yola çıkmışlardır.

Çözüp saçını koydu başına hâk / Yüzün yırtup yakasın eyledi çâk

Döküp bârân gibi göz yaşın ol mâh / Saçup âteş iderdi ra'dveş âh (b.1245-1246)

Oyuna gönüllü olarak katılan kişiler sadece asıl kahramanlar değildir. Yeri geldiği zaman diğer kahramanların da oyun kurgusu içerisine kimi zaman dostluk, kimi zaman aşk, kimi zaman ise hiçbir çıkar amacı gözetmeksizin gönüllü olarak dahil

olup âşıklara yardım ettikleri görülür. Dilgüşa'da inleyen yaralı Vâmık'ın feryadını duyan Lâhicân ve Perizâd'ın aslında onunla hiçbir işleri kalmamış ve muratlarına ermiş oldukları halde Kaf Dağı'ndan Süleyman panzehiri getirip iyileştirmeye çalışmaları ya da Erdeşir adında bir gemicinin hiçbir kâr amacı gözetmeksizin tamamıyla gönüllü olarak Azrâ, Hekîm ve Dilpezîr'i gemisine alıp Vâmık'ı bulmaları için yardım etmesi bu duruma örnek teşkil eder.

Çü gördi Erdeşir ol mâh-peyker / Mükemmel bedr-iken oldı mükedder

Didi bin lutf-ıla gel iy dil-ârâm / Gemiye gir ki gönlün tuta ârâm (b.2873-2874)

Okuyucu da gönüllüdür. Zira oyun, karşılıklı bir eylemdir. Okur da zevk aldığı oranda oyuna katılıp gönüllülük gösterir. Oyunun heyecan verici kısmında okuyucu gönüllü olarak oyunun içerisine girer; sıkıldığında oyunun gönüllü bir parçası olmaktan çıkar. Yani heyecanın dorukta olduğu, "acaba sonrasında ne olacak?" diye merak edilen noktalarda oyuna gönüllü bir katılım sağlanır.

Her daim yüksek bir heyecan, belirsizlik ve risk ögesi barındıran oyun, zor bir şeyin üstesinden gelmeyi, bir şeylerin yürüyüp gitmesini, bir heyecanı dindirmeyi istediği için gergindir. Bu gerginlik oyunun özünde bulunan "mücadele" unsuruyla zireveye taşınır. Bu noktalarda oyun "bir şey için" ya da "bir şeyin temsili" olarak yapılan müsabaka işlevini barındırır. Bu durum hikâyenin içerisinde olduğu gibi mesnevînin ana omurgasında da olabilir. Henüz hikâyenin başlamadığı mesnevînin ilk beyitlerinde şair Camî'i, kendinden önce gelen aşk mesnevîlerine konu olmuş âşıkları sayarken (b.8-12) bir taraftan geleneği sürdürüp kültür kaydı tutar; diğer taraftan da bu mesnevîlere tutunarak kendi oyununu meşrulaştırır. Oyunun bir bakıma "yağ satarım bal satarım"ı olan bu egzotik ritmin en önemli işlevi ise oyunun henüz ilk katmanındaki müsabakayı temsil ediyor olmasıdır. Şair kendi âşıklarıyla diğer âşıklar arasında bir mücadele olduğunu, aslında bir bakıma onların aşklarını ve âşıklıklarını çarpıştırdıklarını yarıştırdıklarını hissettirir. Nitekim klasik Türk şiiri başlı başına bir yarış ve mücadeledir.

Başrollerimiz olan Vâmık ve Azrâ birbirlerine kavuşmak için birçok sınavdan geçer, çeşitli badireler atlatır, tam kavuştuk derken tekrar ayrı düşerler. İşte yaşanan bütün bu ayrı düşmeler, sınavlar, savaşlar ve vuruşmalar oyunda bir şey için mücadele edildiğini gösterir. Huizinga'nın ifadesiyle: "Bütün Germanik dillerde ve ayrıca diğer bazı başka dillerde, oyunsal kelime silahla yapılan ciddi çarpışmayı ifade etmek için sürekli olarak kullanılmaktadır. Tek biriyle yetinirsek, Anglosakson şiiri bu kullanımı teyit eden örneklerle doludur. Çarpışma, heado-lâc, beadu lâc (tam olarak, çarpışma oyunu), âsc-plega (kargı oyunu) adını almaktadır. Bu cins bileşimlerde, inkâr edilemez bir şiirsel kıyas vardır ve bu kıyas içinde, oyun kavramı bilinçli bir şekilde kavga kavramıyla aynı düzleme çekilmektedir" (2018: 64). Yani mesnevî boyunca yaşanan savaşlar bir sınav oyunudur; gücü, zekâyı, başarıyı, manevra yapma kabiliyetini, çevikliği yoklamak için gösterilir.

Mücadele her zaman bir savaş şeklinde olmayabilir. Merzüban Şah ve Azrâ arasında geçen bir konuşmada duyguların müsabakasına şahit olunur (b. 3863-3870). Şah Azrâ'ya aşkını ilan ederken Azrâ'nın Vâmık'a olan aşkını görür ve bu güçlü duygunun karşısında duramaz, yenik düşer; fakat aşkın üstünlüğüne olan inancından ötürü Azrâ'ya Vâmık'ı bulması için yardım eder. Savaş dışında başka bir mücadele de Vâmık ve Behmen arasındaki ilişkidir: Vâmık doğduğu gece Taymus'un veziri Şadkâm'ın da bir oğlu olur: Behmen. Anlatıda iki çocuk aynı anda meydana salınır birlikte büyür, ilim öğrenir, arkadaşlık eder ve ikisi de âşık olurlar. Bu iki kahramandan biri daha engebeli, çetin yollardan parlayıp giderken; diğeri ise daha

düz yoldan ve silik bir biçimde amacına ulaşır. Bu durum okuyuculara oyunda olan bir başka müsabaka çeşitini gösterir.

Şiir ile oyun arasındaki ilişkinin izini sadece dış yapıda değil, hayal gücü, motifler ve imgelerde de aramak gerekir. İnsanın haber iletmek, öğretmek, yönetmek için şekillendirdiği ilk ve en mühim araç olan lisan; kişiye ayırt etmeyi, oluşturmayı, şeyleri belirtmeyi; kısaca onları adlandırmayı ve bununla onları ruhun ve zihnin etki alanına yükseltmeyi sağlar, konuşmanın ve lisanın oluşmasında ruh, bu olağanüstü güçle oynuyormuş gibi, sürekli madde ve akıl arasında ışıldar. "Soru da yanıt da dildedir. Her yanıt insanın dünyadaki varlığına yeni manalar kazandırır ve insanın içine düştüğü anlam katmanını oluşturur. Dünyaya gelen her birey, kendinden öncekilerin verdiği anlamlar dünyasının içinde yaşamının anlamını bulma gayreti içine düşer" (Gezgin, 2020:41). "Her soyut ifadenin altında metaforların en gözü peki yatar ve her metafor, kelimeler üzerinde bir oyundur. Dolayısıyla hayata ifade kazandırmak için insan, doğanın dünyasının yanı sıra ikinci, şiirsel bir dünya yaratır." (Huizinga, 2017: 13). Bu, dış dünyayı dönüştürme ve imgelemedir. Bu bağlamda Vâmık u Azrâ'da mücadelede yer alan ya da paralel roller paylaşan kahramanlara seçilen isimler bu bağlamda değerlendirilmelidir. Şair anlatısında dilin ona sunduğu imgeleme fırsatını sonuna kadar kullanır, onları gönlünce düzenler ve aslında bir şeyleri temsil ettirir; yani oyunun içinde isimlerle alegoriler üzerinden başka bir oyun disiplini daha işler.

Bu bağlamda ilk olarak Vâmık ve Azrâ'nın ismi göze çarpar fakat biz bu meseleye Cami'î'nin asıl oyunu vurgusunda değineceğimiz için burada pas geçiyoruz. Bu ikiliden sonra Vâmık'ın her daim yanında olan veziri Behmen önemli bir figürdür. Kahramana verilen isim "zeki ve anlayışlı" manasına gelir. Behmen, isminin taşıdığı mana ve şairin oyun içinde ona biçtiği kahraman, cesur, atılgan rolüyle Vâmık'a vezirlik eder. Örneğin; Behmen, Vâmık'ın Arslan tarafından hileli bir şekilde mağlup edilip yaralandığını duyunca ilkin kendini kaybedip canına kıymaya kalkışır. Fakat daha sonra adına da uygun olarak ağlamayı bırakıp aklını başına toplar ve şairin ona biçtiği "bahadır" rolüyle tek başına Arslan'ın hakkından gelip, onu zindana hapseder.

Yüridi heybet-ile sanki ejder / Saçardı gıgırıp ağzından otlar

Şikâra irdi sanki şîr-i garrân / Öninden gürbe gibi kaçdı Arslân (b.2072-2073)

Bu noktada akıllara oyunun, bilgelik ve budalalık ve aynı derecede doğruluk ve sahtelik, iyi ve kötü antitezlerinin dışında olduğu ve her ne kadar maddi olmayan bir eylemse de hiçbir ahlaki işlevi de bulunmadığı aynı zamanda kötülük ve erdem gibi değerlendirmelerden azade olduğu fikri (Huizinga, 2017: 16) gelir. Fakat beceri, çaba cesaret, azim, dürüstlük gibi bir takım manevi meziyetlerin oyuna etik bir değer kattığı da göz ardı edilemez. Behmen ve Arslan karakterleri böyledir. Nitekim ideal insanın meziyeti onu dövüğe ve komuta uygun kılan birtakım özellikler içerir. Ve Latince'deki "virtus" ve Arapça'daki "muru'a" kelimeleri gibi çoğu halkta meziyet sözcüğünün karşılığı cesaret yiğitlik ve mertlik fikrinden türemiştir (Huizinga, 2017: 83).

Şair çoğu zaman, ormandaki birer patikayı temsil eden mesnevîsinin başlıklarının altında, henüz yeni sahneye geçmeden önce hikâyeye ara verip veciz söz söyleme, ders çıkarma, mesaj verme üzerinden hikmetli ve didaktik bir üslup geliştirmiştir. Kameranın durduğunu hissettiğimiz yerde bu beyitlerin temsil ettiği en önemli şey, şairin oyun kurgusunun farkında olduğu bilgisidir. Ayrıca oyun kurucu, muhtevaya uygun olacak şekilde adını da geçirerek kendi fikrini belirttiği ve bir nevi performans gösterisi yaptığı bu bölümlerde, karşısında bulunup anlatısını dinleyen

hayran kitlenin heyecan ve merak duygusunu arttırır. Bu yönüyle izleyicisini, okuyucusunu mutlu eden bir serüven geçişi yapmış olur:

Kazâya râzî olan aldı menzil / Rızâ sahrâsına indürdi mahmil

Dilersen Câmî'î yol ala cânun / Kazâsına rızâ virgil Hudâ'nun (b.2252-2253)

Her oyun bir estetik ve kusursuzluk arayışıdır. Güzelin olduğu kadar çirkinin de estetize edildiği durumlar oyunun estetiğe ve mükemmelliğe eğilimi ile izah edilir. Bu yönüyle oyun, dahil olanlar üzerinde bir tılsım etkisi yaratır, yakalar, büyüyle tutsak eder. Bu sebeple sanatçı, ortaya çıkardığı sanat eserinde dilin güzel söz söyleme araçlarını, gücünü, retorikini fevkalade bir şekilde kullanmaya büyük özen gösterir. Bununla kalmayıp oyununa dâhil edeceği bütün renkleri, kıyafetleri, mekânları dönemindeki en gösterişli, çekici, tahrik edici araçlarla kahramanına uygun bir şekilde seçer. Kıyafetlerden, sofralara, bahçelerden mimariye, çocukların eğitiminden bürokrasiye, düğünlerden matem törenlerine kadar bir toplumda ne kadar yüksek düzeyde estetik düzen var ise mesnevîler bunu özenle yansıtmaya çalışır. Şair, dönemin en yüksek iktidar alanları üzerinden objelerini kurgular ki erotizm ve cinsellik adına tanımlanan objeler de bunlardan ayrı düşünülemez.

Mesnevî kurgusu içerisinde Lâhicân ve Perîzâd'ın Vâmık ve Azrâ'yı buluşturdukları ilk yer olan Süleyman Sarayı, taşıdığı tahrik edici, cazibeli, gösterişli görünüşüyle okuyucusunu içerisine çeken bir estetik obje olmuştur.

Binâsı kıymetî taş-ıdı yeksân / Kimi la'l [ü] zümürüd kimi mercân

Sıvanmış misk [ü] 'anberle müretteb / Münakkaş lâciverd-ile müzehheb (b.3075-3076)

Şairin hayal gücünü sonuna kadar kullanarak tasvir ettiği bu yer, bir bakıma kendisinin de hayalinde gidip görmek istediği yerlerin yansımasıdır yani şair bu şekilde bir bakıma kendi güzellik anlayışını yansıtır. Bu örneğin dışında mesnevîde yaşanacak olan güzel şeyler öncesi her daim şafak, güneş ve taze bahar tasvirleri yapılmıştır.

Estetik bakış ve estetiğe eğilim her zaman güzelin tasvirine yönelik olmasa gerektir. Başkahraman Azrâ'nın erkek kılığında kaçıp yollara düştüğü sürede yaşadığı sıkıntı ve konakladığı yıkık dökük, viran olmuş, karanlık ev kahramanın ruh haline uygun olması vasfıyla estetikdir.

Görür bir köhne ev vîrân u nâ-pâk / Ki çevre havlusu pür-hâr ü hâşâk

Örümcek ağına benzer yapusu / İp-ile baglu bin yirden kapusu (b.1294-1295)

Sıçan düşse bacadan dirdi Allâh / Yanınca yavricakları eyva'llâh (b.1300)

Kahramanın gece boyu dert ile gam çekip, mum ve pervane ile sohbetini anlattıktan sonra bir şafak ve güneş tasviri yapan şairin bu tasvir ile birlikte Azrâ'ya bir yoldaş ve yardımcı gönderiyor olması zamanın daha estetik alandan seçiliyor olmasına da örnek teşkil eder. Zamana ve mekana yönelik bu estetik tavır anlamı hareketli kılması yanında oyunda köşeye sıkışmayı reddeden oyun kurucuya dair bir başarının da altını çizer.

İrişdi pertev-i nûr-ı sehergâh / Mükedderken münevver oldu ol mâh (b.1391)

Şairin şehzade Vâmık'ı avlanmaya çıkarırken üzerine giyip kuşandırdığı her şey hatta kahramanına seçtiği at dahi yine estetik iktidar alanına aittir. Şair dönemindeki en yüksek iktidar alanları üzerinden objesini kurgularken aynı zamanda gayet ciddi bir tavırla şehzade olmanın, şehzade gibi giyinmenin gereklerini toplum nezdindeki karşılığı ile de vermiş olur.

Çekerler altına bir rahş-ı hurrem / Kim ana reşk iderdi Rahş-ı Rüstem

Yürümekte uçar kuşu geçerdi / Gören dir kim kanatludur uçardı (b.1496-1497)

Daha önce Cami'î'nin gösterisi için ışığı açıp perdeye oyununu yansıttığı ilk anın kahramanlara verilen isimler olduğundan söz edilmişti. Şairin oyunu gerçekleştirdiği asıl bölüm ise vuslat gecesinin anlatıldığı sahnedir. Bu bölümün anlatımına geçmeden önce şairin kurduğu oyunun psikolojik alt metnine bakmak gerekir. Bu düzlemde karşımıza ünlü düşünür Schiller'in¹ görüşleri çıkar. O, insanoğlunun içindeki güçleri içtepi adını verdiği ve nesne içtepsi ile biçim içtepsi olarak adlandırdığı iki unsura bağlarken bunları dengeleyen üçüncü bir içtepi olarak "oyun içtepsi"ni keşfeder.

Güzelliğe ulaşmak için içteplerin asilleşmesi ve gerçek bir kültüre ulaşmak gerekir. İçtepleri asilleştirecek olan ise doğal durumdan estetik duruma yükselmekle mümkün olur. Bu ise ancak "güzel sanat"la elde edilir. Bu bağlamda Câmi'î'nin, sanat yapıtında da özgür bırakmak istediği düşünce, hayal ve davranışları için özgürce seçtiği bu manzum anlatı metni O'nun tam olarak özgürleşip sanatını ve oyununu ortaya koyduğu bölüm olan âşıkların kavuşma sahnesiyle zirveye taşınır. Şairin, dilin sınırlarını ve tasvir gücünü sonuna değin kullandığı zifaf anı ve hazırlık aşaması okuyucu ve oyun kuramı açısından son derece mühimdir.

Bu bölüm, Vâmık ve Azrâ dışında serüven boyunca onlara eşlik eden Behmen ve Dilpezîr ile Lâhicân ve Perizâd çiftinin de kavuşma ve düğün anıdır. Şair oyunu asıl kahramanlar üzerinden gerçekleştirdiği için onların çemberinden ayrılmasa da vuslatın çok taraflı gerçekleştirilme kurgusu, oyuna dahil olan okuyucu/oyuncuların haz seviyesini zihinsel olarak katlar ki bu, oyun kurucunun oyundaki taşları oyun sahasında ustaca sürdürdüğünün kanıtı olarak iş görür.

¹ Bütün düşünsel yaşamı boyunca temel ilgisi, sanat ile güzelin insanın us yaşamındaki yerini araştırmak olan Schiller, 1795 yılında yayınlanan "İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar" adlı eserinde modern insanın içinde bulunduğu parçalanmışlığı nasıl ortadan kaldırılabileceğine dair çözümler üretir. Ona göre, insan bölünmüş ve parçalanmıştır. "Parçalanmış insan, yani maddeye bağlı insan, insanlık alanının dışında kalmıştır. Onu yeniden makul biri yapmak, onu estetik biri yapmakla mümkündür. Bu estetik ise ancak özgürlükle mümkün olur" (Albayrak, 2012: 263). Ona göre bu bölünmüşlük insandaki dengeyi bozmuş ve bu durum insanın özgürlüğünü elinden almıştır. İnsan tekrar bütün haline gelerek özgürlüğünü tekrar kazanmalıdır. Güzelliği "görünüş dünyasında ortaya çıkan özgürlük" (Soykan, 2015:127) olarak tanımlayan Schiller, "güzellik" kavramının değerini incelediği eserinde, bölünmüşlüğü ancak tam insanda sanat aracılığıyla ortadan kalkacağını savunur. Schiller, "içimizde zorunlu olanı gerçekleştirmek, dışımızda olan gerçeği de, gereken yasaya uydurmak için, birbirine karşıt iki güçle itilmektedir" sözleriyle açıkladığı bu güçleri "içtepi" olarak adlandırır (Schiller, 1965: 54). Ona göre insanın tam ve dengelenmiş olabilmesi için içerisinde taşıdığı; "fiziki varlığından, duyuşal doğasından kaynaklanan ve insanı zaman içerisine dahil ederek madde haline getiren" nesne içtepsi ile; "insanın salt varoluşundan, uslu doğasından kaynaklanan ve insanı özgür kılmak isteyen" biçim içtepsinin dengelenmesiyle olur (Çolakoğlu, 2015: 85). Schiller, bu iki içtepi deneyimini birden yaptırıp, özgürlüğünün bilincine varmasını sağlayan, varlığını sezdirerek, hem madde hem de ruh olarak hissettiren, insanlığın tam görünüşünü sağlayan yeni bir içtepiden bahseder. "İnsanın güzel şeylerden, sanat yapıtlarından zevk alması, onlardan hoşlanması" (Tunalı, 1983: 229) işlevini yerine getiren bu içtepi "Oyun İçtepsi"dir. "Nesne içtepsi, değişiklik olması, zamanın bir konusu olmasını ister. Biçim içtepsi ise, zamanın kaldırılmış olmasını, değişikliğin olmamasını ister. Her iki içtepinin birlikte teptiği içtepi, oyun içtepsi, zamani, zaman içinde kaldırmaya, oluşu salt varoluşla, değişikliği de bir oluşla birleştirmeye çalışacaktır" (Schiller, 1965: 68). Bu durum ise "zamanın zamanda ortadan kaldırılması, zamanın sanki yokmuş, geçmiyormüş gibi yaşanmasıdır; tıpkı oyunda olduğu gibi" (Soykan, 1991: 44) şeklinde açıklanabilir.

Vuslat anına geçmeden önce Vâmık ve Azrâ'nın birbirlerine ilk kavuştukları sırada (b. 3400- 3411) ve düğün sonrası vedalaşmadan önce gerçekleşen (b. 5039-5050) aşk u işret ve eğlence tasvirleri oyunun rehabilite edici ve eğlendirici yönüne işaret ediyor olması açısından önemlidir. Burada seçilen haz vericilerin hepsi dünyanın kusurluluğuna ve hayatın kargaşasına geçici bir sınırlı mükemmellik katar. Tatlıları saymakla şair, okuyucunun da ağzını tatlandırmak ona da bir ziyafet vermek ister. Bu şekilde izleyicinin iştahlanarak oyuna takılması ve sürüklenmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Öyle ki bu eğlence ortamlarının vazgeçilmezi olan şarap, oyunda aslolan neşeli ve özgür hakikati simgelediği için oyunda yer alırken şarabın rengi olan kırmızının aynı zamanda alt metinde cinsellik çağrışımı ile kurgulandığı da göz ardı edilmemelidir.

Kederden kalbi itmege güşâde / Getürdi lâle-ruhlar bezme bâde

Gülistân oldu meclis kâseler gül / Arada bülbüle olmuşdu bülbül (b.4828-4829)

Süleyman ve Belkıs'ın sandıklarından çıkarılan son derece özel, gösterişli ve değerli eşyalarla gelinin süslediği, zıfafa hazırlandığı kısım da bu bölümden farklı değildir. Bunlar aynı zamanda dönemin en yüksek estetik iktidar alanlarını temsil eden şeylerdir; yani şair burada en etkileyici argümanları kullanmıştır.

Alurlar her ne hazz olursa vâfir / Sürûr-ıla iderler sûri âhir (b.4839)

Asıl iştahlandırıcı ve özendirici detaylar ise şairin cinsel birleşme oyununu tasvir ettiği kısımda gerçekleşir. Çünkü "cinsellik simgesel dilin göstergeleri altına itilerek işaret edilen sosyal bir eyleme dönüştürüldüğünden beri etrafı ahlak denilen toplumsal değerlerle sarılmış, kapatılıp baskılanarak utanılacak bir eylem haline getirilmiş, yasaklanmış, kodlanmış ve ontolojik olanın alanına taşınmıştır... Bilinçdışının varlığında baskılanan arzu, söylencelerin ana hedefi haline gelmiş, toplumsal düzen bunun üzerine kurulmuştur... Arzu yönetimi uygarlığın temel meselesi olmuştur" (Gezgin, 2020: 110-116). Tam da bu yüzden asıl oyun burada kurulur ve nefesler burada tutulur. Oyun kurucu, oyunun dizginlerini ara ara gevşeterek iktidarın egemenlik alanlarından kopmadan cinsel çekim alanının harmonisini kurgular. Zira oyun ifade özgürlüğü alanını açan en doğal performanstır.

Öncelikle şunu ifade etmek gerekir ki; en eski oyunların cinsellikle ilgisi defalarca kaydedilmiştir. Öyle ki, bütün oyunsal özellikleri taşıdığından, evlenme veya cinsellik oyununu bütün oyunların en saf örneği olarak adlandırmak yanlış olmaz. Nitekim oyun, evlenme ritüellerinde coşturmak, vecde getirmek gibi fonksiyonları yerine yetirir. Çünkü oyun sözünün özünde cinsellik, cinsi istek vardır: oynaş ve oynaşmak ifadeleri de bu isteğin oyun sözcüğüne yansımalarıdır. Bunun dışında oyun kelimesinin ifadeleri incelendiğinde Sankritçe'de "kredati"nin -oynamak- çoğu zaman erotik anlamda kullanıldığı; "kradaratnam" yani "oyunların en değerlisi"nin ise cinsel birleşmeyi ifade ettiği bilgisine ulaşılır (Vardar, 2009:2). Nitekim oyun, zararlı dürtüleri dışa vurup rahatlama, boşa harcanan enerjinin telafisi, "arzuyu" giderme, kişisel değer duygusunu koruma ve bireyin ihtiyacı olan "nefsine hakim olma meziyeti"ni kazanmak için yapılan bir egzersizdir. (Huizinga, 2017:18)

Buytendijk, bütün oyunsal özellikleri taşıdığından, aşk oyununu bütün oyunların en saf örneği sayar. Nitekim hiçbir kılavuzu, yönlendiricisi, ortadan kaldıracısı, iyileştiricisi olmadığı için aşk, yeryüzünün en çetin oyunudur bizce de. Ancak bu, cinsel birleşmedeki biyolojik eylemden önce, hazırlık kısmı için de geçerli sayılır. Yani engel yaratma, beklenmedik durum, gerilim, süs gibi dinamik unsurlar çiftlerin birbirini tavlama gereken durumlardır (Huizinga, 2017: 67). Öyle ki mesnevîde yaşanan bütün mücadeleler, savaşlar, vuruşmalar, kötücül varlıklar ve engeller bu

oyunun birer parçası olmuştur. Bütün bu engellerden sonra yaşanan vuslat bu sebepten "aşk oyunu" adlandırılmıştır. Şair özellikle kadın kahraman olan Azrâ'nın ismi üzerinden gerçekleştirmiştir bu oyunu. Delinmemiş inci manasına gelen ve bu sebeple bekâreti yansıtan bu isim, oyunun alt metninde büyük bir öneme sahiptir. Şair bu ismi seçerken, incinin parçalanmaması, zarafeti, naifliği, kırılğanlığı, kıymeti, zor elde edilmesi, elde edilmişken heba edilmemesi ve daha çok da körpeliği karşılıyor oluşu sebebiyle okuyucunun obje üzerinde odaklanmasını sağlamıştır. İsmiyle müsemma bu karakter mesnevînin son anına kadar oyunun çemberinin bozulmaması için ciddi bir şekilde korunmuştur. Nitekim isme ait vurgu ara beyitlerde sık sık yapılmıştır. Vuslat gecesinin bu denli gösterişli ve uzun olarak anlatılmasının sebebi söz konusu adlandırmaların alt metindeki bu göstergeleri ile ilgilidir.

Şair öyle usta ve kıvrak bir oyuncudur ki vuslat sahnesinin açılışını daha mesnevînin başında Azrâ'nın anne rahmine düştüğü geceyi anlatırken yapmış ve okuyucuyu oyun çemberinin içine çekivermiştir. Bir şah kızı olarak doğacak Azrâ, "iktidar" sahibi bir baba tarafından anne rahmine bırakılmasıyla gücün ve iktidarın erotik boyutta kurgulanmasına da fırsat sunmuştur.

Melik bir gice 'ıyş itdi şebâne / İrişdi tîr-i maksûdı nişâne

İki cân oldı çün bir yire vâsıl / İki dahu maksûd itdi hâsıl

Bilinden düşdi ol dem bir sülâle / Dehân-ı lâleye san dürr-i jâle

Sadef ol katre-i neysânı kapdı / Nice katredür ol 'ummânı kapdı (b.911-914)

Mesnevînin başında oyunun kendisine sunduğu özgürlükle usulca ve son derece ciddiyetle erotizm kapısını aralayan ve cinsellik ile iktidar ilişkisini gücü domine edenler üzerinden kurgulayan Cami'î, iki aşğın vuslatında Azrâ'yı bir meyve bahçesi, Vâmık'ı da o bahçeye girip "nimetlerinden faydalanan" bir kişi şeklinde uzun uzun tasvir ederek başından sonuna kadar klasik şiirin estetik imajlarının erotik çağrışımları üzerinden yürüdüğü yolu noktalamıştır.

Ki her bir mîve her gül virdi şevki / Şehen-şâh her birinden aldı zevki

Gehî şeft-âlûlar dirdi lebinden / Geh ayva kokuladı gabgabından

Mukaffel buldı şâh bir dürc-i yâkût / Olurdu kalbe kuvvet cânlara kut

La'al miiftâh-ıla ol dürc açıldı / İçinden la'l-ile mercân saçıldı (b.4913-4925)

Bu vuslat ve oyunun son sahnesi karşıtların birbirine dokunuşu, iç içe geçiş, yüz yüze biçimlenme ve aşk ile birbirine dönüşme noktasında oyunun zirvesine dair bir diyalektiğin yansımalarıdır. Zira hayatın genel deneyimidir canlı, coşkun ve tutkuya dönüşen duyguların oyunla dizginlenmesi.

Şair, kendine özgü duygu, düşünce ve fantezilerini sanatın ve oyunun ona sunduğu özgürce yaratma cesaretinden alırken sanat da ona bu serbestliği tanımıştır çünkü o,

"özgürlüğün kızıdır" ...

Sonuç

Son söz olarak denilebilir ki; insanın doğayı ve yaşamı öğrenmede ve kendini var etme macerasını gerçekleştirmede kullandığı ilk etkinlik olan oyun, günümüze değin birçok araştırmacı tarafından konu edilmiştir. Bu bağlamda Huizinga, her canlının bir oyun içinde olduğu ve insanın oynayarak hayatta kaldığı görüşünü oyun kuramı bağlamında ileri sürerken, Schiller oyun içtepesinin akıl ve duyuyu dengeleyen üçüncü bir form olarak önemine dikkat çekmiştir.

Özellikle Schiller'in, "sanat ve güzellik özgürlük yoludur" diyerek oyun ve sanatta var olan özgürlük ortamının, güzele ulaşmanın yegâne aracı olduğu fikri üzerinden yola çıkılan bu çalışmada kişi, güzele ulaşmak ve kendini tamamlamak için oyun durumunda olduğu gibi özgür olmalı ve kendini gerçekleştirmelidir savunusu klasik dönem şairlerinden Camî'î ve onun aşk oyunu Vâmık u Azrâ özelinde ele alınmıştır. Kültür öncesinden taşınarak, her şeyden evvel isteğe bağlı gönüllü bir eylem olup içinde gerilimi, mücadeleyi, heyecanı barındıran, bir noktada başlayıp belli bir noktaya ulaşmasıyla sonuca bağlanan oyunun şiire, daha özelinde klasik şiire açılan penceresinde bilgelik, ritüel, ezoterik doktrin, düş, büyülenme, kehanet, ilham ve müsabaka düzlemlerinin izi sürülmüştür. Aşk oyunun adı Muhabbet-nâme, oyun kurucu Camî'î'dir. Vâmık ile Azrâ'nın aşkıdır oyun kurucuyu oyuna çeken ve başkalarını da bu oyunu oynamaya davet eden. Tarihin, geleneğin, soy zincirinin kaydını tutan şair, yaşama ve dahi sanat eserine dahil olan ritmi, ahengi ve düzeni bozmadan neşenin ve hoşça vakit geçirmenin sularında kulaç atarken sanatın ona tanıdığı özgürlük duygusunu kullanarak, anlatısını yeryüzünün en zor, en çetin oyunu olan aşkı bir çeşit yasak savma formunda tabulardan kurtulmaya alan açarak sunmuştur. Şair, oyununu kahramanlarına ve mesnevîsine verdiği ve sonuna kadar büyük bir ciddiyetle koruduğu isimlerle başlatarak sanatın ona güzele ulaşmak için sunduğu özgürlükten yararlanıp, asıl vurguyu ve oyunu son perdede cesur tasvirler, zarif imgelemler oluşturduğu vuslat sahnesinde gerçekleştirmiş, bedensel olanı dilin, kültürün ve oyunun dünyasına taşımıştır. Zafer, bu oyuna gönüllü olarak dahil olan herkesindir.

KAYNAKÇA

- And, Metin (1974). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Akgül, Tülay Yıldız (2019). Neden Oyun Oynamalıyız?. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görünüm Dergisi*, C. 5/6, S. 5/6, s. 15-23.
- Albayrak, Mevlüt (2012). *Estetik'in Serüveni-Sanat Felsefesi*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Bayat, Fuzuli (2017). *Şamandan Semazene Oyun Ve Oyunçu*. Bakı: Azerbaycan Milli Elmler Akademiyası Folklor İnstitutu.
- Çolakoglu, Hilal (2015). Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, C. 21, S. 34, s. 82-89.
- Gezgin, İsmail (2020). *Homo Narrans -İnsan Niçin Anlatır-Mit, Masal ve Hikâyenin Arkeolojisi* İstanbul: Redingot Kitap.
- Harmancı, M. Esat (2017). *Muhabbet-nâme (Vâmık u Azrâ)* <https://ekitap.ktb.gov.tr/Eklenti/56461,manisali-camii-muhannetnamepdf.pdf?0> [E.T.: 23.05.2021].
- Huizinga, Johan (2018). *Homo Ludens "Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme"*. (Çev: İlker Mutlu), Ankara: Dorlion Yayınları.
- Nietzsche, Friedrich (1956). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. (Çev. Nusret Hızır), İş Bankası Kültür Cep Kitapları: Ankara.
- Öksüz, Cansu (2017). Oyun Kuramı Bağlamında Roberto Benigni'nin Hayat Güzeldir Adlı Filminin İncelenmesi. *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, C.1, S. 1, s. 51-76.
- Platon (1994). *Yasalar*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Schiller, Friedrich (1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev. Melahat Özgü) İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Soykan, Ömer Naci (1991). Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*, C. 1, S. 2, s. 39-54.
- Tekerek, Nurhan (2006). Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 22, S. 22, s. 47-73.
- Tekerek, Nurhan (2001). *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Tunalı, İsmail (1983). *Estetik Beğeni*. İstanbul: Say Kitap Pazarlama.
- Turan, Esra Yıldız (2019). Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C. 23, S. 2, s. 505-513.
- Vardar, Sinem (2009). Schillerin Oyun Kavramı. MSÜ Sosyoloji Bölümü Notları, [E.T.: 23.05.2021].