



GENCİNE

Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi

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

OYUN KURAMI BAĞLAMINDA YÛSUF U ZÜLEYHÂ YUSUF U ZULEYHA MATHNAWI IN THE CONTEXT OF GAME THEORY

Melike BAYRAKTAR*

Öz

Oyun, yaşamın her alanında ve her anında karşımıza çıkan bir olgudur. Canlı varlığın yaşamı tanıma, anlama ve yaşama katlanma yolu olarak ortaya çıkmış olması oyunun yaşını göstermektedir. İnsanoğlu da hayatta kalmaya ve üremeye çalışan varlıklardan öğrendiği bu dürtüsel senaryo ile varlığını sürdürebilmiş, bu çetin mücadeleyi oyun sayesinde katlanılabilir bir serüven haline dönüştürmüştür. Hangi biçimde, hangi nitelikte oynanırsa oynansın, günlük hayatta oynadığımız sıradan bir oyun ya da tiyatro sahnesinde oynanan profesyonel bir oyun olsun, her oyun eğlendirdiği kadar bireysel ve toplumsal faydalar da sağlamıştır. Oyun, nasıl oyunkuranın egemenliği çerçevesinde şekil alıyorsa mesneviler de aynı şekilde oyun gibi yazarın dilediği kadar özgür kalabildiği yegâne yer haline gelmiştir. Bu şekilde anlatılar, yaşadığımız dünyadaki günlük hayatın telaşından arınıp farklı bir dünya için yolculuğa çıkmamıza yardımcı olmuştur. Bu makalede de edebi anlatıların oyun ile ilişkisine değinilerek, Huizinga'nın Homo Ludens adlı kitabındaki oyun teorilerinden hareketle Yûsuf u Züleyhâ mesnevisinin analizi yapılacaktır. Çâkerî'nin Yûsuf ile Züleyhâ'sı üzerinden yapılan değerlendirmelerde kahramanlık mitosu, psikanaliz ve arketipsel gibi yöntemlere de başvurulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Yûsuf u Züleyhâ, arketip, kültür.

Abstract

Game is a phenomenon that we encounter in every area and every moment of life. The fact that the living being emerged as a way of recognizing, understanding and enduring life

* Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD Yüksek Lisans Öğrencisi, ORCID: 0000-0002-1465-8589

shows the age of the game. Human being, too, was able to survive with this impulsive scenario learned from beings trying to survive and reproduce, and turned this tough struggle into a bearable adventure thanks to the game. In whatever form and quality it is played, whether it is an ordinary play we play in our daily life or a professional play played on the stage, every play has provided individual and social benefits as well as entertaining. Just as the play takes shape within the framework of the dominance of the playmaker, masnavis has also become the only place where the poet can be free as much as he wishes. In this way, the narratives helped us to get rid of the hustle and bustle of daily life in the world we live in and go on a journey for a different world. In this article, the relationship between literary narratives and play will be mentioned and the analysis of Yusuf u Züleyhâ mathnawi will be made based on the game theories in Huizinga's book *Homo Ludens*. In the evaluations made on Çâkerî's Yusuf and Züleyha, methods such as heroic myth, psychoanalysis and archetypal methods were also used.

Keywords: Game, Yusuf u Züleyha, archetype, culture.

GİRİŞ

Oyunun var oluşunun temelinde insanın var oluşu yatmaktadır. İnsan, yaşadığı sürece boyunca devamlı bir oyun içerisinde. Metin And oyunun tanımını, "kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetme içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır" şeklinde yapmaktadır (And, 2016:27). Oyun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Gök Tanrı inancına sahip Türk şamanlığına 'kamlık', şamanına da 'kam' adı verilir. 'Kam'ın farklı anlamlarından biri de 'oyun'dur. Yakutlar erkek şamana "oyun" , kadın şamana da "-udagan" derler. (İnan, 1986: 74). Toplumun kama yüklediği görev sanatçılıktır. Kamın ritüelleri müzik, dans, drama, ritimler ve çığlıklarla; bu tavra uygun kostümleriyle, mesaj içerikli objelerden oluşan takılarıyla, müzik aletlerindeki resimler ve simgelerle iç içe geçmiş bir sanat performansı göstermesidir. Kam, etrafında toplanan insanlara oyuncu edasıyla bir ritüel düzenler, içinde bulunulan zor durumu doğaçlama bir tiyatro gibi anlatır. Eski Türklerde kam, raks ve müzik ile insanları rahatlatırdı ve onları güçlendiklerine inandırır. Bu sayede insanlar, başlarına gelen sorunla baş etme yolları üretir, farklı açılardan bakma şansı edinirlerdi. Yine Eski Türklerde özellikle Uygur bölgelerinde kam yerini tutan ozanlar, raks ve müzik ustalıklarını insan ruhuna hitap edecek şekilde bir tedavi aracı olarak bile kullanmışlardır. İnsanın içindeki yaratıcı gücün dışavurumu olan sanat, kamın da doğanın enerjisine yönelmesini sağlıyordu. Törenlerde raks ederken, sazlarıyla da destanlar, sav, sagu ve koşuk okuyarak kötü ruhları da uzaklaştırdıklarına, hastaları iyileştirdiklerine inanılır.(İnan, 1986:64) Huizinga; oyunda sadece ve sadece kültürel işlev (ayın, tören) iken zorunluluk ve görevden bahsedilebileceğini söyler. Onun dışında oyun, fiziksel gereklilik ya da ahlaki görev olarak empoze edilmez (Huizinga, 2018: 17).

Huizinga oyunun tanımını şu şekilde yapar: "Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzat bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alışılmış hayat'tan 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir." Oyunda her şeyden önce gönüllülük esastır. Oyunu kuran da oyuna dahil olanlar da kendi iradeleri ile oradadırlar. Emirlerle oynanan oyun taklit olarak

nitelendirilir. Hayvan atalarımızdan beri beslenmek, üremek ve hayatta kalmak üzere bir oyun kurgusu içerisinde yaşarız. Hayvanları ve çocukları oyuna iten sebep içgüdüdür, yetişkinlerde oyun, istediği zaman terk edilebilen bir eylemdir (Huizinga, 2018: 50).

Huizinga oyunun işlevini kültür içinde aramıştır. Çünkü oyunun temel çizgilerinin hayvan oyunlarında zaten var olduğunu ileri sürmüştür. Oyun, kültürden bile öncedir. (Huizinga, 2018:20). Hatta kültür yapıcıdır. Düğün, cenaze töreni, sünnet, kız isteme vb. eylemlerin her biri oyundur. Oyunun bu özelliği bağlamında hayati ihtiyaç olan av faaliyetini örnek gösteren Huizinga, avlanmanın arkaik toplulukta oyun biçimine büründüğünü, avlanmanın bir kültür olmadan önce oyun olduğunu ileri sürer ve sonradan “kültür” hâline gelecek bu gibi etkinliklerin başlangıçtan itibaren oynanan bir şey olduğunu ifade eder. “Oyun, maddi olmayan bir eylem olsa bile hiçbir ahlaki işlevi yoktur. Kötülük ve erdem burada yersizdir” diyerek oyuna dahil olan ve oyunu kuran kişinin herhangi bir maddi kazanç elde etmediğini ve oyunun dışında kalanların da o oyuna ahlak çerçevesiyle bakmaması gerektiğini vurgulamıştır. Gerilim ve sevinç duygusu barındıran oyun sayesinde gündelik hayattan geçici olarak soyutlanırsınız. Oyun, gerçek hayat değildir. Her bireyin kendine ait olarak kurduğu özgür dünyaya ilk adım atışıdır (Huizinga, 2018: 70-71).

Huizinga, oyunun şiir ile ilişkisine dair şunları söyler: Şiirsel bir ifadenin kurulmasında, bir motifin geliştirilmesinde, bir halin tarifinde her zaman işleyen bir oyun unsuru vardır. Söylencede olsun, lirik şiirde, dramada ya da epikte, uzak bir geçmişin efsanelerinde ya da modern bir romanda olsun, yazarın amacı, bilinçli ya da bilinçsiz, okuyucuyu “büyüleyecek” ve onu bağlı tutacak bir heyecanı diğerlerine iletmeye yetecek bir takım insani veya duygusal tesir yatar. Kabaca bu gibi durumlar, çatışmadan, aşktan ya da her ikisinden doğar. Hem çatışma hem de aşk, rekabet ya da yarışma emaresidir. Bu bağlamda edebiyat da şiir de merkezinde çatışma barındırır. (Huizinga, 2018: 164)

Kahramanın sonsuz bir yolcuğa çıkmasıyla gerçekleştirmesi gereken görevler, üstesinden gelmek zorunda olduğu engeller ve sınavlar vardır. Tam da bu noktada kahramanın bu engelleri aşması için olağanüstü bir güç gerekmektedir. Kahraman kimliğini gizli tutar, farklı bir deyişle maske takar. Ortaya çıkmaması gereken bir sır taşıyan kahraman farklı farklı kılıklarda karşımıza çıkabilir. Joseph Campbell’ın kahramanın çıkmış olduğu yolculuk öncesinde, yolculuk anında ve sonrasında yaşadığı dönüşüm ve aşamaları değerlendirir. Bu yolculuktan maksat kendini gerçekleştirmek, kendini bulmaktır (Campbell, 2017: 56,238).

Bu bağlamda da Carl Gustav Jung’ın Dört Arketip adlı kitabında belirtmiş olduğu kendilik bilincine değinmek de yerinde olacaktır. Çıkmış olduğu bu yolculukta kahramanın amacı karşılaştığı eşikleri aşıp, karanlık yönlerini tanıyıp kabullendikten sonra kendi benliğini tanıması ve kendilik bilincine ulaşmasıdır. (Jung, 2015: 22,133) Yani oyun bir kazanım için mücadele veya bir temsildir. Oyun bitse bile oyuna dahil olanların birlik ve bütünlükleri bozulmaz ve bu bakımdan oyun, tılsımlıdır (Huizinga, 2018: 24).

Schiller’e göre oyun dürtüsü sanatla birlikte ortaya çıkmıştır (Yıldız Turan, 2019: 505). Sanat ve edebi üretim de tıpkı oyun gibi kimsenin denetleyemeyeceği bir alandır. Konu örtülü bir şekilde işlenir ve özgürlüğün sınırı kapatırsanız ölçütündedir. Kısacası edebi eserin kendisi bir oyundur. Yazarı da üst oyuncudur denilebilir. Oyun nasıl kültürü üretiyorsa, edebi anlatılarda yazarın dönemindeki kültür havzasını eserin içine almasıyla kültür kaydı tutar (Huizinga, 2018: 70-71).

Yusuf ile Züleyha'da Aşk Oyunu

Aşk konulu mesneviler, daha çok iki kahramanın aşk dahilinde yaşadıklarının kaleme alındığı eserlerdir. Bu makalede de, bir aşk mesnevisi olan Çâkerî'nin Yûsuf u Züleyhâ anlatısı oyun kuramı bağlamında ele alınmıştır. Yetmiş dört bölümden oluşan hikâyenin giriş kısmında klasik mesnevi tertibinde yer alan dua, övgü şiirleri ve eserin yazılış sebebi bölümleri yer alır. Hz. Yûsuf'un Hz. Yâkûp için öneminin ve Yusuf'un ve Züleyhâ'nın güzelliğinin anlatıldığı bölümden sonra Züleyhâ'nın gördüğü rüyalar ile asıl konuya geçiş yapılır.

Şair, Sebeb-i Telif kısmında aşkı ne derece oyun olarak gördüğünü kullanmış olduğu mühre-bâz, hokka-perdâz, lu'bet-bâz, şu 'bede-bâz ve oyun gibi kelimelerle bizlere göstermektedir. Anlatısına güvenen Çâkerî, kurduğu oyunu santranca ait bir kavram olan şah-mat ile aynı beyitte kullanarak hikâyesini iddialı hale getirmiş olur:

Elâ ey mühre-bâz u hokka-perdâz

Ki sensin lu 'bet-i mevâtaya dem-sâz (b. 386)

Bir oyun gösterem ma 'n'i yüzünden

Gören şeh-mât ola kendi özünden (b. 406)

Mesnevîde çok kez aşk oyununda aşk şarabıyla sarhoş olup tıpkı bir hokkabaz gibi maharetinden söz eden şair, oyunun farkında olduğunu gösterirken okuyucunun ilgisini çekmeye ve onları oyunda tutmaya çalışır. Şair, bu konuda kendinden oldukça emin bir tavırdan kaçınmaz:

Diyeyin dinle benden ey karındaş

Figân itsün işidüp tağ ile taş (b.1380)

Oyun bağlamında değerlendireceğimiz mesnevi mutlak bir düzene sahiptir. Anlatıyı bir orman olarak görenlerin bakışı ile söylenecek olursa mesnevîdeki düzen, anlatı sırası ve klasikleşen gelenek o ormanda uyulması gereken kanunlar olarak anlaşılmalıdır. Bu bağlamda mesnevinin düzenini anlatı ormanının geleneği belirlemiştir. Şairin oyununda fasıllara ayırdığı anlatı, inşa kurgusal ormanda gezinirken verdiği molalar olarak düşünülmelidir. En basit çocuk oyunlarında bile oyuncular için bir mola söz konusudur. Bu molalar dinlenme işlevi gördüğü kadar oyunun her bir bölümde canlanmasını, gerçeklik algısının güçlenmesini ve oyunun bir kurallar dizgesi olduğunu göstermesini sağlar. Anlatıdaki bölümlendirmeleri verilen molalar olarak düşünmek yerinde olacaktır. Çünkü anlatıcı, verilen moladan sonra oyuncuları ve okuyucuyu oyuna çağırmaktadır. Hatta başlıktan sonraki ilk beyitte "didi" kelimesiyle başlayarak oyunun başladığı haberini vermiş olmasına dikkat çekmek ister:

Didi ta 'bîr-i 'ışkı nazm kılan

Hikâyet şerhinüñ aslını bilen (b. 1007)

Şair zaman zaman olayı bölüp araya girerek hikmet dersleri ve nasihatler verir. Hatta oyunu bir yerde duraklatıp Baziga'nın kendini gerçekleştirme yolundaki hikâyesini anlatarak oyun içindeki oyunu izleyicilere göstermek ister. Şairin amacı hem Züleyhâ'nın yoluna ışık tutmak hem de okuyucunun ilgi ve alakasını diri tutarak anlatıyı sıradanlıktan kurtarmaktır.

Belli bir düzene sahip olan oyunun kuralları vardır. Oyunun çizdiği büyümlü çemberi bozarak kural ihlali yapmak oyunu da bozacaktır. Her insan farklıdır ancak oyun hepsini bir şekilde uyum sağlayan ve benzeşen üyeler durumuna getirir. Oyun

bu yönüyle tılsımlıdır. Oyun bitse bile oyuna dahil olanların birlik ve bütünlüğü bozulmaz. Oyun mekânının sınırları içinde günlük yaşamın ve dışarıda kalanların yeri yoktur. Bu yüzden oyuncuların dışarıda kalanlara karşı bir esrarı vardır. Çünkü anlatıcının kurmuş olduğu o ormanın kesin kuralları vardır. Bu kuralı bozana ise oyunbozan denmektedir (Huizinga, 2018:29). Bu kurallar sayesinde anlatı oyununa devam edebilmektedir. İstemeye istemeye Hz. Yâkûp'un oğlu Yûsuf'un kardeşleri ile kıra gitmesine izin vermesi böyle bir kuraldır:

Alup gitmek için virdi rızâyı

İdindi rûz [u] şeb hem-dem belâyı (b. 1500)

Eğer izin vermeseydi Yûsuf kuyuya atılmayacak, olaylar cereyan edemeyecek, âşık ile maşuk kavuşamayacak, Yusuf'un kuyudan sonraki hayata doğuşu gerçekleşmeyecek ve en önemlisi Yûsuf çıktığı yolculuğu tamamlayamayacaktı. Züleyhâ'nın aşkını söylemek için Yûsuf'un büyümesini beklemesi, Züleyhâ'nın Aziz ile evlenmesi ancak onunla birlikte olmaması gibi durumlar oyunun kuralından kaynaklanan sonuçlardır. Züleyhâ eğer Baziga gibi hemen Müslüman olsaydı, Aziz ile birlikte olmuş olsaydı oyunun oluşturduğu o büyülü çember bozulacaktı. Cebrail tarafından gelen *Züleyhâ ile evlen* emri de oyunun bir kuralı olmalıdır. Çünkü çıkılan bu yolculukta amaç manevi yolculuğu tamamlamaktır. Züleyhâ da çıktığı yolda Müslümanlığı kabul ederek gerçek aşkın manevi aşk olduğunu anlamakla anlatının ana felsefesine uygun bir rol üstlenmiş olur.

Geleneksel anlatıların önceden belirlenmiş zamanları ve mekânları olduğunu düşünürüz. Esasen oyunda özgürlük esastır, nitekim anlatının somut ve soyut coğrafyası şair tarafından belirlenmiştir. İnsan kendi ormanında özgürdür. En yakınımıza bile anlatamadığımız şeylerin yasaklanmadığı tek alan sanattır. Çünkü orası hesaplaşma yeri değildir. Mesnevideki anlatıcı da anlatmak istediğini kendini ele vermeden üstü kapalı bir şekilde anlatarak beyitlerin altına gizler. Hayattan bağımızı kopardığımız oyunda bir yandan rol yaparken diğer yandan ciddiyetimizi sürdürürüz. Şahısları, mekânları ve zamanı seçmekte özgür olan anlatıcı her bir unsuru kurguladığı özgürlük ormanına yerleştirir.

Mekânlar, incelediğimiz mesnevide coğrafi mekânlar, dış mekânlar, iç mekânlar olarak kendini göstermektedir. Mesnevilerde mekânlar stilizedir. İdealize edilen mekânlar hayalî bir özellik barındırır (Nalbat, 2012:47). Saray bahçelerinin adeta cennet bahçesinden bir köşeymiş gibi anlatılması anlatılarda mükemmelliğin esas alınmış olması ile ilgilidir. Mekânlar, olağanüstü özellik kazandırılmış mekânlar ve gerçekte de var olan mekânlar olmakla birlikte tam anlamıyla gerçek hayatın izdüşümü değildir. Gerçek hayatın izdüşümü olmamakla birlikte gerçek mekân tasvirlerinde bulunması olayların cereyan ettiği çevreyi tanıtmak, toplumu yansıtmak için gereklidir. Zaten geleneksel anlatılarda şairi de kendi yaşadığı dönemden bağımsız olarak düşünmek mümkün değildir. Büyük bir ciddiyetle ele alınan mekânlarda gerçekleşen olayları şair, istediği gibi yönetir.

Huizinga'nın sihirli çember, kutsal mekân olarak bahsettiği mekân kavramı farklı zümrelerden insanları birleştirip eşit kıldığı için de tılsımlıdır. Hikâyenin başında tasvir edilen ilk ana mekân Kenan ülkesidir. Hz. Yakûp'un Şam'dan göçüp geldiği, Yusuf'un çocukluğunu geçirdiği mekân burasıdır. Hz. Yusuf'un tüccar Malik'e satılmasına kadarki tüm olaylar burada cereyan etmiştir. Mağrip ülkesi Züleyhâ'nın babasıyla yaşadığı ülkedir. İkinci ana mekân ise Züleyhâ'nın gelin olarak gittiği Mısır'dır. Manevi yolcularını tamamlamak üzere yola çıkan iki kahramanın tüm

olaylarının gerçekleştiği mekân burasıdır. Aynı zamanda âşığın maşuğuna kavuşması bu mekânı tılsımlı kılmıştır. Dış mekân olarak ele alınan Nil nehri ise mesnevide iki kez karşımıza çıkar. İlki Yûsuf'un kuyudan çıkıp yıkanıp, paklandığı, ikinci olarak ise Aziz'in Züleyhâ ile evlendiği bölümdür.

Mesnevideki zaman da yazarın özgürlük alanıyla ilgilidir. Anlatıda zamanın ayrıntısına girilmemiş olmakla birlikte daha çok subh, gece, gündüz, rûz, şeb, seher olarak karşımıza çıkan zamanı yönetmek anlatıcının elindedir. İki ayrı zaman unsuruyla başlayan mesnevide âşığın maşuğuna kavuşması ile birlikte zaman birleşir. Kurduğu ormanda özgürce koşan anlatıcı, oyunculara okuttuğu beyitler sayesinde zamanı bazen yavaşlatmış bazen de hızlandırmıştır. Züleyhâ rüyasında gördüğü oğlana âşık olur. Ancak rüyasında gördüğü bu güzel oğlanı tanımamaktadır. Gördüğü ilk rüyayı kimseye anlatmaz ve gizler. Daha sonra ikinci bir rüya gören Züleyhâ cinnet geçirip, gündün güne delirir. Ardından babası tarafından zincire vurulur. Bir yıl sonra ise üçüncü rüyasını görür ve rüyasında gördüğü kişinin Mısır Aziz'i olduğunu anlar. Bunu öğrenen Züleyhâ cinnet halinden kurtulur. Yazar, Züleyhâ'nın gördüğü rüyalar ile -birer yıl arayla olmak üzere- üç yıl atlayarak zamanı hızlandırmıştır. Ardından anlatının diğer kahramanı olan Yûsuf rüyasında güneşin, ayın ve on bir yıldızın kendisine secde ettiğini görür. Bu rüyasını babasına anlattıktan sonra babası rüyanın yorumunun aşikâr olduğunu anlar. Bu rüyadan kardeşlerine bahsetmemesi için onu tembihlemesine rağmen Yûsuf'un kardeşleri bunu öğrenir ve kendi aralarında Yûsuf'u öldürme planı yapmaya başlarlar. Plan üzerine kardeşleri Hz. Yâkûp'a giderek Yûsuf'u kira götürmek istediklerini söyler. Hz. Yâkûp buna razı olmasa da izin verir. Ertesi sabah kira giden kardeşler Yûsuf'a eziyet edip öldürmeye çalışırlar. Bir kardeşi bu duruma izin vermeyince Hz. Yûsuf, kardeşleri tarafından kuyuya atılır. Yûsuf'un kuyuda kaldığı üç gün üç geceyi ay tutulmasına benzetmiş, ardından dördüncü güne geçerek Cebrail'in yönlendirmeleriyle kuyudan çıkan Yûsuf'un kâinatı aydınlattığını ifade etmiştir. Yûsuf'un yeni bir dünyaya doğmasına neden olan kuyuda geçirdiği zamanı yavaş yavaş işleyerek kuyunun Yûsuf'un hayatını nasıl değiştirdiğine vurgu yapmıştır. Kuyuda kaldığı üç gün boyunca yanında olan Cebrail'in yönlendirmeleriyle Yûsuf, kuyudan su alan tüccar Mâlik'in kovaasına girer ve kuyudan kurtulur. Köle pazarında satışa çıkarılan Yûsuf'u Züleyhâ'nın isteği üzerine Aziz satın alır. Züleyhâ Yûsuf'a bir köle gibi davranmaz ve belli bir yaşa gelip delikanlı olunca ona aşkı ilan eder. Ancak bu durum Yûsuf'un ahlakına ve terbiyesine ters geldiği için bu aşkı kabul etmez. Bir köleye âşık olduğunu öğrenen kadınlar, Züleyhâ'yı ayıplar. Bunun üzerine Züleyhâ -kendisine hak verilmesini istediği için- Mısırlı kadınları saraya davet eder. Yûsuf'un güzelliğini gören kadınlar ellerini keserler. Ardından Züleyhâ'ya hak verip Yûsuf'a Züleyhâ ile olması için telkinlerde bulunurlar. Bu durumdan kurtulmak isteyen Yûsuf, Allah'tan zindan isteğinde bulunur ve Züleyhâ Yûsuf'u zindana attırır. Daha sonra pişman olur ancak Yûsuf zindan da bile onunla görüşmeyi kabul etmez. Zindanda Yûsuf'a Allah tarafından rüya yorumlama yeteneği bahş edilir. İki gencin rüyasını yorumlayan Yûsuf'un dedikleri bir bir çıkar. Züleyhâ ise onu zindana attırıldığı için pişmanlık içinde kahrolur. Bu şekilde yıllar geçer. Bir gün Mısır şahı bir rüya görür ve bu rüyanın yorumunu yapacak birini arar. Yedi semiz öküzün yedi cılız öküz tarafından yenildiğini ve ayrıca yedi yeşil ve kuru başak gören şahın rüyasını hiçbir âlim yorumlayamaz. Zindandan çıkan gençlerden biri Yûsuf'un bu rüyayı yorumlayabileceğini iddia eder. Yûsuf, önümüzdeki yedi yıl bolluk olacağını ve bu yedi bolluk yılında ihtiyaçlarını gidermeleri gerektiğini çünkü bunun ardından yedi yıl kuraklık ve kıtlık olacağını söyler. Şah, Yûsuf'un yorumunu çok beğenir ve zindandan

çıkartılmasını ister. Yûsuf'un dediği gibi de olur ve Yûsuf hazinenin başına getirilir. Yedi bolluk ve yedi kıtlık yılı olacak şekilde zaman hızlandırılır. Diğer yandan Yûsuf'un ölümüyle sarsılan Züleyhâ mezar başında üçgün baygın yatıp dördüncü gün kendine geldiğini, ardından akılını yitirdiğini söyleyerek matem tasviri yapmıştır. Züleyhâ'nın matemini *üç gün baygın yattı, dördüncü gün uyandı* şeklinde ayrıntılı vererek zamanı yavaşlatmıştır. İlk günü anlattıktan sonra ertesi günü de anlatarak zamanı yavaş kullanması ya da birden yedi yıl ileri giderek zamanı hızlı kullanması yazarın zamanı istediği gibi kullandığını gösterir niteliktedir.

Sanatçı, mekânı, zamanı ve şahıs kadrosunu seçmekte özgür olduğu gibi oyunculara da istediğini yaptırmakta serbesttir. Oyun asıl hayatın mantıklı izdüşümü değildir (Huizinga,2018: 25). Gerçekte olmayan Anka kuşunun mesnevi de yer almış olması, Yûsuf yürüdüğünde kıyametin kopması anlatıcının özgürlük alanı ile ilgilidir. Gerçekte, birini rüyada görüp âşık olmak mümkün değildir ya da Züleyhâ'nın dadısının sihir gücüne sahip olması, Züleyhâ'nın zincire vurulması üzerine bulutun ağlaması, kilitlenen kapıların teker teker açılması, Yûsuf'un suçsuzluğunu ispat etmek için üç aylık bir bebeği konuşurması ve Yûsuf'un elmayı kokladıktan sonra ölmesi gerçek hayatta olası şeyler değildir. Oyuna ahlak ve mantık gibi şeylerin sınırlarıyla bakmamak gerekir (Huizinga, 2028: 19). Hatta anlatıcı Yûsuf kıssasını ve Yûsuf'un gördüğü rüyayı insanlardan hiçbirinin inkâr etmediğini söylemiş, sende sakın inkâr etme diyerek okuyucuyu da uyarmıştır.

Mekânlar kahramanların ruhsal durumlarını ifadeye yardımcı kostümlerdir, çünkü anlatının kurgusu ile oyunun terminolojisi yakından ilgilidir. Anlatı ormanı bir kargaşa alanı değildir, her ne kadar gizem, düğüm ve macera olsa da anlatıdaki mekânlar estetik alandan seçilmiştir. Anlatıda uzun uzadıya tasvir edilen kuyunun simgesel anlamları vardır. Kardeşleri tarafından kuyuya atılan Yûsuf'un içinde bulunduğu ruh haliyle paralellik arz eder. Kuyu aynı zamanda yeniden doğuşunda simgesidir. Psikanalitik açıdan bakıldığında kuyu, balinanın karnı olarak nitelendirilmelidir ve Yûsuf'un yeniden doğuşunu simgeler. Kahramanın kendini gerçekleştirme için ilk eşiği aşması gereklidir (Campbell, 2017:107). Bu durumda kuyu, Yûsuf'un aşması gereken ilk eşiktir. Daha sonra ise Yûsuf'un hayatında aşması gereken ikinci eşik zindandır. Büyülü eşiklerden geçen kahramanın çıktığı yolculukta mutlak güzele kavuşması beklenir. İkinci eşik olan zindan da aynı şekilde mesnevide Yûsuf'un güzelliği ile paralellik gösterir. Mesnevide iki farklı tasvirde karşımıza çıkan zindan ilk olarak Mısırlı kadınların ağzından anlatılmış, karanlık ve kötü bir yerdir. Daha sonra Yûsuf'un zindana atılması ile zindan tasviri değişmiş, artık taze gül bahçesine benzeyen aydınlık bir hal almıştır. Gerek zindanda peygamberlik verilmesi gerekse rüya yorumlama yeteneği kazanması zindan tasvirinin değişmesine sebep olmuştur. Zindan artık cennet bahçesidir:

Çü doğdı anda ol gün mâh-ı Ken 'ân

Sanasın bâg-ı cennet oldı zindân (b. 2987)

Aslında oyunun terminolojisinin estetik alandan seçilmiş olmasının temel belirleyicisi anlatının kahramanı Yûsuf olmasıdır. Çünkü güzelliğin üçte biri Yûsuf'a geri kalan ikisi tüm insanlara dağıtılmıştır. Şüphesiz âşık olunması erkek profiline uyan, mükemmel nitelikler taşıyan tek kişi Hz. Yûsuf'tur. Dolayısıyla da zindanın Yûsuf'un güzelliğine uyum sağlayan tasvirinden de söz edilmelidir.

Dış mekânların yanı sıra iç mekânlar da mesnevide büyük bir estetik zevk ile tasvir edilmiştir. Züleyhâ'nın Yûsuf için yaptırmış olduğu -cennetteki bir saraya

yapılan yolculukmuş gibi tasvir edilen- saray, yedi odadan oluşur. Yedi odadan oluşan bu sarayın güzelliği uzun uzun tasvir edilir. Her bir odanın zümrüt ile döşenmiş olması ve dönemin en iyi nakkaşına yaptırılması oyunun terminolojisinin mükemmele yakın bir estetik kaygı ile ilişkilidir. Bu sarayın Yûsuf'un günaha davet edildiği mekân olması da gözden kaçmamalıdır. Günaha davetin sembolü olan saray, içinde barındırdığı sarmaş dolaş resimleriyle tutkunun da sembolüdür.

Züleyhâ'nın cennet bahçesini andıran, ortasında havuzu bulunan bağ da anlatı ormanındaki estetik özenin göstergelerindedir. Bu bağ ve hizmetinde olan cariyeleri onun gücünün göstergesi olduğu kadar oyunun kusursuz kurgusunun bir parçasıdır. Kamıştan yapılmış kulübe Züleyhâ'nın fiziki ve ruhsal durumu için düşünülmüş, görünüşte hüznün ve kedere eşlik etmek üzere kurgulansa da estetik kurgu için daha farklı işlev görmektedir. Mekânın, zamanın ve eşyanın anlatıyı sarmaladığı ve her ne yönden güzel olması gerektiğine odaklandığı bir eş uyum söz konusudur.

Şair, oyunun terminolojisini estetik alandan seçerek çengi Zühre'ye vermiş, Züleyhâ'nın gözyaşının tellerinden çengin damarlarını düzerek nevâ makamından ahenk kılmış, sözlerini belagatten düzmüş ve sözünü ebedi olan ölümsüzlük suyu olarak dile getirmiştir. Estetik algının en soylu nimetleri ritim ve ahenktir. Mitolojik su olarak âb-ı hayatın, sâzende olarak feleğin çalgıcısı olan Zühre'nin seçilmesi, sözlerinin ise belagatten olması sergilenen oyunun niteliği ile ilgilidir. Hatta kendi kahramanlarından önce meşhurları sahneye çıkarması bile anlatının egzotik ritimleri olarak ele alınıp seçkincilik olarak değerlendirilir. Çünkü iyi bir oyun sergilenecekse her şeyin en iyisi seçilmeli ve bir meclis oyunu kurulacaksa, saraylı meclis oyunu kurulmalıdır. Edebiyatı yüksek kültür kaygısı vardır. Bu sebeple şairler, oyun içinde oyuncuyu konuşturarak kendi entelektüel varlığını göstermek ister. Nevâ makamından ve ilm-i ledünden haberdar olduğunu söyleyerek entellektüelliğini kanıtlayan Çâkerî, çengi zühreye vererek her şeyin en iyisini seçmiştir.

Oradan Zühreye çün kıldı âheng

Vefâ dâmânına Zühre urur çeng (b. 197)

Her şeyin en iyisini seçmeyi hedefleyen şair, mesnevi kahramanlarını da bir özen dairesinde bir araya getirmiştir. Her şeyden önce mesnevide olayların etrafında şekillendiği kahraman bir kadındır. *Su perisi* anlamına gelen Züleyhâ, mesnevinin birçok beytinde de peri kadar güzel oluşuyla söz konusu edilir. Su gibi duru bir güzelliğe sahip olan Züleyhâ'nın saçı, kokusunu miskten almıştır. Aynı zamanda dudağının mim kadar kibar oluşu, burnu, yüzündeki beni, inci gibi dişlere sahip olması, açılmamış taze bir güle benzemesiyle ideal bir güzellik abidesidir. Yûsuf da dünyada eşi benzeri olmayan bir güzelliğe sahiptir. Mısırlı kadınların onun güzelliği karşısında ellerini kesmeleri bunu kanıtlar niteliktedir. Yeniden doğuşun simgesi olan kuyuya atılmasıyla birlikte anlatıcı Yûsuf'a selamet elbisesini giydirirken, kuyudan çıkmasıyla birlikte Cebrâil Yûsuf'a gömlek giydirir ve onu düşmanlara karşı koruyacağını söyler. Züleyhâ'nın giydiği hilatin bile *taze* kelimesi ile birlikte anılması onun genç çağdaki güzelliğine eşlik etmesi nedeniyledir.

Olayların akışına göre kahramana eşlik eden ruh hali, eşya, zaman ve mekân "estetik" kaygıdan hiçbir zaman ayrılmazlar. Züleyhâ'nın gördüğü rüyalar sonucu âşığı dönüşmesinden sonra onun değişen ruh hali için matem elbiselerin en güzeli olan karanlık gecelerden kostüm biçilir. Züleyhâ'nın zincire vurulmasından sonraki hali tasvir edilirken de erguvan renkli gözyaşı, anlatının "seçkin" perdesidir. Bu

matem dönemlerinde şair, Züleyhâ'ya değerli kumaşlar giydirmemiş, kulağına da inci ve mücevherler takmamış olmakla da estetik özen içerisindeydi:

Olup dîbâ vü atlâsdan tehî dûş

Dür ü geğerden olmuşdı sebük gûş (b. 3438)

Anlatıcı Züleyhâ'ya içinde bulunduğu duruma uygun kıyafet düşünürken Züleyhâ'nın Yûsuf'tan ayrı kaldığı zaman ve daha sonra kavuştuğu zamanlardaki inişli çıkışlı ruh hallerine göre kostüm ve teçhizat değişimini ihmal etmez:

Bu resm ile geçürürdi meh ü sâl

Ne başda tâc u ne ayakda halhâl (b. 3437)

Oyun teorisinde vazgeçilmez unsurlardan biri de gönüllülüktür(Huizinga,2018: 24). Oyunculuk geçim kapısı değildir. Oyunu kuran da oyuna katılanlar da bu oyuna kendi istekleri ile dâhil olup herhangi bir çıkar gözetmemişlerdir. Anlatıcının bu oyuna gönüllü katılmış olması gibi okuyucu da oyuna gönüllü olarak dâhil olur. Anlatı oyununu kurgulayan şair, yeteneklerinin farkında olarak gönül ehli olan kimseler için eğlenceli bir hikâye anlatmak istediğini söylerken esasen kendi rızası ile işe koyulduğunu da belirtmiş olur:

Gel imdi Çâkerî himmet bülend it

Sözünle ehl-i 'ışkı sudmend it (b. 1344)

Oyunun kültür yapıcı olması, edebi anlatıların kültür kaydı tutuyor olması önemli bir özelliktir. Şair kendi oyununda Leylâ ile Mecnûn, Ferhâd ile Şîrîn, Şem ile Pervâne gibi diğer oyunlara da değinerek geleneği sürdürür ve onlara tutunarak kendi aşk anlatısını meşrulaştırır. Yani şair, sahneye kendinden önceki meşhurları çıkararak bir kültür oluşturur. Bu durum mesnevinin olmazsa olmazıdır. Meşhurları çıkarmakla yetinmeyen Çâkerî, yazdığı mesnevinin Câmî'nin yazmış olduğu Yûsuf u Züleyhâ mesnevisinden daha güzel olduğunu dile getirir. Çünkü oyun kuran ne kadar kazanmak için istekli de olsa kural ihlali yapmamak için oyunun kurallarına bağlı kalmak zorundadır. Çünkü daha sonra kendi kahramanları olan Yûsuf ve Züleyhâ'nın doğacağını müjdelemek için zemin hazırlamak gerekmektedir:

Togıcak şehir-i Mısra mâh-ı Ken 'ân

Züleyhâ sabrı yağmâlandı ey cân (b. 373)

Sebeb-i telif kısmında Çâkerî, şah ile birlikte gezerken Yûsuf kıssasının anıldığını ve bunun üzerine şahın Çâkerî'den kitabı onun adına nazmetmesini istediğini söyler. Feleğin hanesine ateş bırakacak kadar gönül cezbeden bir kitap yazacağını ve kıyamete kadar anılacağını söyleyen Çâkerî, yazacağı mesneviden "oyun" kelimesini kullanarak bahseder. Ben öyle bir oyun yazayım ki gören kendi özünden şah-mat olsun diyerek kendi oyununun diğer tüm oyunları yenecek ve feleğin çatısına ateş düşürecek kadar güzel, satranç usulü gibi çetin bir mücadele olacağını söyler. "Gazel yazmak için hüner gereklidir, ancak mesnevi yazmak ondan daha üstündür." diyerek yaptığı işin ne kadar zor olduğunu ve kendisinin bu konuda ne kadar yetenekli olduğunu söyler. Yazacağı mesneviyi şehir, kendisini de şehir inşa eden kişi yerine koyan Çâkerî, görenlerin cennet inşa ettiğini düşündürecek, kudretli ve mükemmel bir eser ortaya koyacağını da söylemeden geçemez. Bu beyitlerde şair kendi performansını alkışlamaktadır. Yaşam oyununun farkında olan sanatçı, dünyayı güzelleştirme hünerinin de bilincindedir ve yazdığı oyuna cihan halkını eğlendirmek niyetindedir:

Hüner dünyâyı ma 'mûr eylemekdür

Cihân halkını mesrûr eylemekdür (b.411)

Bu beyitten hareketle diyebiliriz ki şair yazmış olduğu mesnevi ile kimlere hitap edeceğini bilmekte ve hayran hayran onu bekleyen seyirci kitlesine kendini gösterip performansına çağırılmaktadır.

Oyun teorisinde çelişik görünen kuralların başında oyunun ciddiyetinden söz edilmesi gelir. Oyundan söz edenlerin gerçekliği de göz ardı edeceği beklenir. Hâlbuki insanın belki de en ciddi duruşlarından biri oyundur. Bu oyunun kuralları olmasının ötesinde bir durumdur. Oyun kurucusu, anlatıya katılanlar, anlatının mekânı, zamanı ve diğer araçları karşısında olması oyun gerçekliği bağlamında titiz, detaycı ve özenli bir kararlılık ve ciddiyet içerisinde hareket eder. Züleyhâ'nın rüyasında gördüğü kişiye âşık olduğunu, gerçekte var olmayan Anka kuşunu, dâyenin büyücü olmasını, Yûsuf'un elma koklayarak ölmesini gerçek olması mümkün olmasa bile ciddiyetle ve gerçekliğin koşullarında dile getirmiştir. Bu alan, sanatçının değiştiremediği, dokunamadığı tek alandır. Şairin yaşadığı bir dönemde bir şehzade, padişah nasıl görünür, nasıl davranırsa oyununda öyle davranır, öyle görünür. Şair padişaha ne yapacağı konusunda özgürdür ancak oluşturduğu oyun çağına uygun düşen, estetik, münasip, güzel olan, özenli bulunan tüm donanımları, söylemi ve rolü yansıtmak zorundadır.

Yûsuf u Züleyhâ'da iki ayrı kahramanın çıkmış olduğu yolculukta verdiği mücadeleler oyunun müsabaka özelliği içermesi ile ilgilidir. Kesişen ve ayrışan yanları ile bu mücadelenin çok yönlü hesaplaşmalar barındırdığı da bir gerçektir. Oyunda vazgeçilmez unsurlardan olan müsabaka duygusu kahramanın içsel ve görünür yolculuğunun takdiri anlamına gelmektedir. Anlatının başında karşımıza çıkan kahraman Hz. Yâkûp'un kendinden çok sevdiği oğlu Yûsuf'tur. Sadece bu yüzden bile Yûsuf'un yola çıkışı, o yolda vermiş oldu mücadele ve sınavlar kahramanın yolculuğunu da kutsal kılmış olur.

Psikanalitik yaklaşımla da kahramanın başından geçen olaylar aşama arketipi ile ifade edilir. Arketipsel bir kahraman olan Yûsuf'un maceraya çağrısı rüyasında on bir ay ve güneşin ona secde ettiğini görmesi ile gerçekleşir. Campbell'ın da dediği gibi kahraman ya bu çağrıya karşılık yola çıkar ya da bu çağrıya karşı kayıtsız kalır. Yûsuf, görmüş olduğu rüyayı anlamlandıramaz ve bu çağrıya kayıtsız kalır. Babası Yakûp bu rüyayı anlamlandırarak kimseye söylememesi için Yûsuf'u uyarır. Bu tarz rüyalar arketipsel imgelerin tezahürüdür(Jung, 2015:124). Yûsuf'un karanlık yönü olarak nitelendirilen *gölge* arketipi onun kötü niyetli ya da kıskanç kardeşleridir ve kahraman gölgenin tetiklenmesi ile bir yolculuğa çıkmak zorunda kalır. Özbenliğini bulmak için yola çıkan kahraman bu uğurda güç durumlara düşer. Masum ve mükemmel olan Yûsuf'u kıskanan kardeşleri ona bir tuzak planlar ve onu kıra götürmek için babasından izin alırlar. Jung'ın tanımlamış olduğu özbenlik/erginleşme arketipi içerisinde değinmiş olduğu ilk eşik kavramı bu bağlamda kardeşlerinin atmış olduğu kuyudur (Türkdoğan, 2018:232). Kuyu, balinanın karnı olarak da bilinen yeniden doğuşun bir sembolüdür. Yûsuf, kuyuda kaldığı üç günün sonunda manevi yolculuğa çıkar. Eşik kavramı sembolik olarak ürkütücü şeyler olarak karşımıza çıkar. Kuyu da bu yüzden mesnevide ağzını açan bir ejderhaya benzetilmiştir.

Lebi sankim dehân-ı ejdehâdur

Yürürdi gelse her dem biñ behâdur (b. 1538)

Kahraman daha sonra ise kendini gerçekleştirmek için mücadeleler verir. Bu uğurda baştan çıkarıcı Züleyhâ'nın oynadığı türlü oyunlarla başa çıkmak zorunda

kalır. Kültürel olarak hayli çetin kodlarla kahramanın önüne çıkan bu aşama, Yûsuf için daha anlamlı hale getirilmiştir. Varlıklı ve gösterişli bir kadının, siyasal üstünlüğü de elinde bulundurması ile dezavantajlı kahramanın yolu daha kutlu hale getirilmek istenir. Bu iffet yolunda türlü sınavlarla sınanan Yûsuf kendi sınırlarını aşarak Züleyhâ ile birlikte olmağı reddeder ve Züleyhâ'nın yaptırdığı görkemli saraya bile meyletmeden yolda kalmayı başarır. Züleyhâ'nın Yûsuf'a sahip olmak istemesi, Züleyhâ'nın gömleği yırtması, kilitli odaların tek tek açılması ve Yûsuf'un suçsuzluğu hakkında üç aylık bebeğin konuşturulması şeklinde gerçekleşen iffet müsabakalarının hepsini de başarı ile geçen kahraman aynı zamanda oyunun ideal kişisidir. İffet, hikmeti ve kutu üzerinde toplaması kazanan oyuncuya verilmesi gereken ödüller dolayısı ileler. Züleyhâ da oyun içerisinde kendi müsabakaları ile sınanır, o da yaşadığı kayıplar sonunda oyunun kuralına uymayı öğrendikten sonra başarı ödülleri almaya başlar.

Züleyhâ'nın odaları kilitlemesi, Yûsuf ile birlikte olmak istemesi ve gömleğini yırtması gibi olaylar bu müsabakada Züleyhâ'nın sergilediği kural ihlalleri olarak görülmelidir. Yedinci odada Züleyhâ'nın tekrar aşkını söylemesi üzerine Yûsuf, kendine zarar vermek isteyen Züleyhâ'nın elini tutarak engellemesi onun oyundan düşmesine izin vermemesi anlamına gelir. Yûsuf, Allah'tan korkması gerektiğini, zinanın doğru olmadığını oyuncuya anlatarak odadan çıkmak için Allah'a dua eder. Daha sonra sinirlenen Züleyhâ, Yûsuf'un gömleğini yırtacak kadar kural ihlali yapsa da kahraman ciddiyetini de oyunu da bozmak istemez:

Yine dön didi tutdı dâmenini

Çeküp ardından ol pîrâhenin (b. 2621)

Züleyhâ'nın yaptırdığı sarayda geçen müsabaka adeta bir koşuşturma niteliğindedir. Yûsuf'un ondan kaçması, onu ve aşkını kabul etmemesi ise Yûsuf'un müsabaka alanında sergilediği performanstır. Adeta bir oyun sahnesinin gözümüzde canlanmasına sebep olan bu müsabakada her iki tarafından bir amacı vardır. Performanslarını da bu amaç doğrultusunda sergilemektedirler. Aziz ise bu müsabakada iki esas kahramanı yüzleştiren, oyunu değerlendiren hakem konumundadır. Yûsuf'un cezalandırılmaması için konuşturulan bebek de kahramanın zor durumda karşısına çıkan manevi ödül olarak görülmelidir.

Jung kişinin özbenliğine ulaşabilmesi ancak karanlık yönlerin kabulüyle mümkün olacağını söylemiştir (Jung, 2015: 86). Yûsuf'un kazançlı çıkan kahraman olarak geri dönüşü, güzelliğini, varlığını kaybeden Züleyhâ'yı affetmesi ve onunla evlenmesiyle taçlanır. Karanlık yönlerini kabul ederek tam anlamıyla kendini aşan Yûsuf, hayatında yol gösterici ve yüce birey olarak var olan babası Yâkûp'un çağırmasından sonra Cebrâil'in verdiği elmayı koklayarak ölür. Bu ölüm Yûsuf'un kendilik bilincini kazanıp olgunlaşmasını ve ilahi aşkta ebediyete ulaşmasını sağlamıştır. Campbell, ölümü uyanış olarak ele alır(Campbell, 2017:322). Bu ölüm Yûsuf için bir son değil, yeni bir başlangıçtır.

Züleyhâ da verdiği mücadelelerle ve katıldığı müsabakalarla bu oyunda aktif rol oynayan bir oyuncudur. Züleyhâ'nın amacı Yûsuf'a kıyasla maddi bir aşkı aramak ve bulmaktır. Züleyhâ da Yûsuf gibi gördüğü rüya üzerine bir yolculuğa çıkar. Züleyhâ birer yıl arayla gördüğü üç rüyaya itibar ederek maceraya çağırışı kabul eder. Jung'a göre animus, kadının içindeki erkeksi taraftır. Züleyhâ'nın rüyasında bir kişiyi görmesi, animusunun dışavurumudur. Züleyhâ, macerasının başladığı bölümden itibaren bu erkeksi yönünü okuyuculara hissettirir. Gerek gördüğü rüyalar arkasında

sapasağlam durup babası Taymus'un karşısında olması, gerek deli olarak nitelendirildiğinde göstermiş olduğu mücadele de erkeksi bir tavır gözlenir. Aynı şekilde Yûsuf'la yolları kesiştikten sonra onu elde etmek için cüretkâr davranışları da bu tavırla açıklanabilir. Gördüğü üçüncü rüyada aradığı kişinin Mısır Aziz'i olduğunu öğrenen Züleyhâ, zorlu bir yolculuğa başlar. Yûsuf'u görüp tanınmasıyla aşkı ve tutkusu daha çok büyüyen Züleyhâ, Jung'ın anne arketipine denk düşen dadısına danışır. Dadı bakıp büyüten bir özellik gösterdiği için bu arketipe uygun düşmüş ve mesnevide de Züleyhâ ile dadının ilişkisi anne- kız ilişkisi gibi anlatılmıştır. Küçüklükten beri Züleyhâ'nın bakımını üstlenen dadı, bu anne-kız ilişkisini dile getirip bakıp büyüten özellik göstererek anne arketipi olarak karşımıza dadı olarak çıkar.

Gıdâ sükker-i lebûñ şîr kıldum

Senüñ her kârına tedbîr kıldum (b. 769)

İkinci eşikle karşı karşıya gelen Yûsuf'un aksine Züleyhâ, onu zindana atıp cezalandırmak isterken kendisini cezalandırır. Züleyhâ kendisiyle savaşırken aşkına karşılık alamadığı için Yûsuf'u cezalandırmış ancak Yûsuf'un manevi yolculuğu hızla yükselerek devam ederken Züleyhâ iyice küçülmüştür (Türkdoğan, 2018: 240).

Bu yolculuklardan bağımsız olarak mesnevide yer verilen Bazıga'nın hikâyesi kendilik bilinci bağlamında uyulması gereken yolun doğru örneğidir. Züleyhâ bu örneğin aksine bambaşka bir yoldadır. Aziz'in ölümüyle birlikte kamıştan kulübede yaşamaya başlayan ve tüm maddi şeylerden vazgeçen Züleyhâ, taptığı putu kırarak yolculuğunu farklı bir hale çevirir. Artık Yûsuf'un da Züleyhâ'nın da amacı aynıdır. Her ikisi de ilahi aşkı ebediyete ulaştırmak ister. Yûsuf, Züleyhâ için tapılması gereken maddi bir aşk iken putu kırarak İslam'ı kabul etmesiyle birlikte Yûsuf, onun için ilahi sevgilinin bir tecellisi konumundadır. Züleyhâ da kırdığı putla Allah'a inanarak ve daha sonra Allah yolunda ölümler Yûsuf gibi geri dönüşünü tamamlar. Züleyhâ'nın göstermiş olduğu müsabaka sadece kendisi ile ve Yûsuf'la bitmemiş toplumla da mücadele etmek zorunda kalmıştır. Bir ara yolları kesişse de aslında kendilik bilincini gerçekleştirmek için özbenliğini arayan iki ayrı kahramanın yolculuğunu ele alan mesnevi de her iki tarafta amacına ulaşmış ve Hak yolunda can vermişlerdir. Bu ölüm onların sonu değil, yeniden uyanışı olmuştur.

SONUÇ

Oyun, hayvan atalarımızdan beri var olup kültürden bile öncedir. Beslenme, yaşam mücadelesi, çiftleşme vb. şeyler oyunun ilk örnekleridir. Günümüzde çocuklar ve hayvanlar bilinçsizce oyun oynarken yetişkinlerde bu durum biraz daha farklıdır. Onlar canları sıkıldığında ya da kaçacak yer aradıklarında oyuna sığınır. Yani günlük hayatın telaşından kaçan insanlar oyunu bir sığınak olarak görür. Kimseye hesap verme mecburiyeti olmayan bu eşsiz dünyada kendi kurallarına göre yaşayıp dilediğince özgürlerdir. Sanat ve edebiyat da sanatçı ve şairlerin özgür olduğu yegâne yerdir. Anlatmak istediklerini üstü kapalı bir şekilde eserlerine gizleyen şairler için de mesneviler, renkli özgürlük ortamı sağlar. Oyun kuranın, oyuncuların ve okuyucuların gönüllü katıldığı bu oyunda herkes gerçek dünyadan soyutlanarak farklı bir dünyaya dâhil olur. Aynı zamanda şairin kurmuş olduğu bu dünya, her kesimden insanı da bir arada bulundurması bakımından tılsımlıdır. Huizinga'nın oyun kuramı bağlamında analiz etmeye çalışılan Yûsuf u Züleyhâ mesnevisi özellikle müsabaka alanında oldukça zengin bir mesnevidir. Başrolde yer alan iki oyuncunun da arketipsel analizine

de yer verilerek kahramanların kendilik bilincine ulaşmak için yaşadıkları mücadeleler ve müsabakalar söz konusu edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Akçay, Ü. T. (2018). Yûsuf u Züleyhâ Mesnevilerinde Rüyaların Amaç ve işlevleri Üzerine Değerlendirme. *Divan Edebiyatı Araştırmaları Dergisi* 20.
- Aktaş, Ş. (2005). *Roman Sanatı ve Roman İncelemesine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, çeviren: Sabri Gürses*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Çâkerî. (2017). *Yûsuf u Züleyhâ, hazırlayan: Ayşe Yıldız*. Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kütüphaneler ve Yayımlar genel Müdürlüğü.
- Çolakoğlu, H. (2015). Schiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Gezinti, çeviren: Kemal Atakay*. İstanbul: Can Yayınları.
- Gökcan Türkdoğan, M. (2008). Yusuf u Züleyha Mesnevilerinde Sosyal Hayatın Yansımaları. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 51-70.
- Gökcan Türkdoğan, M. (2018). Yusuf U Züleyha Hikâyelerinde “Yol” Alegorisi ve Arketipal Sembolizm. *Turkish Studies*, 225-242.
- Gökcan Türkdoğan, M. (tarih yok). Aşk Mesnevileri ve Gazellerdeki Sevgili İmajına Dair Bir Karşılaştırma. *Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 111.
- Gökcan Türkdoğan, M. (tarih yok). Klâsik Türk Edebiyatında Kur’an Kıssalarını Konu Alan Mesneviler. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*.
- Gönül, G. E. (2019). Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i. *Söylem Filoloji Dergisi*.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*.
- Harmancı, M. E. (2005). Klasik Türk Şiirinde Matem Şekilleri. *Osmanlı araştırmaları*, XXVI.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens, çeviren: İlker Mutlu*. Ankara : Dorlion Yayınları.
- İçli, A. (2008). Yusuf u Züleyha Mesnevisinde Mekân. *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 339-351.
- İnan, A. (2020). *Tarihte Bugün ve Şamanizm*. Altınordu Yayınevi.
- Jung, C. G. (2015). *Dört Arketip, çeviren: Zehra Aksu Yılmaz*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Nalbat, M. (2012). 15.YY. Şairi Çâkerî’nin Yûsuf u Züleyhâ’sı. Eskişehir : T.C. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi).
- Öztürk, M. (2014). Aşk Mesnevilerinde Oyun ve Eğlencenin Kurgusal İşlevi. *CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Yıldız Turan, E. (2019). Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*.
- Yılmaz, S. (2005). Birbirimizi Yorumlamanın/Anlamanın Bir Yolu Olarak Oyun ve İnsan İlişkisi. *Yeni Düşünceler*.