



GENCİNE

Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi

Cilt: 1 Sayı: 2 Aralık 2021 & Volume: 1 Issue 2 December 2021
www.gencinedergisi.net

OYUN İÇİNDE OYUN: ŞEYHÎ'NİN HÜSREV Ü ŞİRİNİ GAME WITHIN GAME: HÜSREV Ü ŞİRİN OF ŞEYHÎ

Cansu ERTUĞRUL*

Öz

Oyun, çevresindeki canlı iletişiminden öğrendikleri ile insanın hayata katılırken girdiği en eski kalıp ve işlevi hiç değişmeyen yaşam formudur. Âdem'in kuralları yok sayarak yasak elmayı yemesi üzerine dünyaya gönderilişinde ve insanoğlunun yeryüzü serüvenindeki yaşamsal döngünün tüm bitiş ve başlangıçlarında ona oyun eşlik eder. Zamanla gelişen insan, doğası gereği içinde bulunduğu ortamla yetinememiş hayal dünyasının ona açtığı sonsuzlukta çevresini anlamlandırma, kendini bulma, sorgulama, cevaplama ve kurgulama etkinliği olarak sözün sonsuzlukta yankılanan dalgalarını seçmiştir. Zamanla bu kurmaca âlemin ortaya çıkışı kültürün bir oyun gibi yansıtılıp oluşturulmasına zemin hazırlamış ve sanat bu gerekliliğin sonucunda ortaya çıkmıştır. Estetik sanatlardan biri olan edebiyat alanı da bu yaşam kurmacasının en eski aktarım aracı olarak işlev görmüş ve oyun için en elverişli kostüm gibi davranabilmiştir. Bu yaşam oyununun taklit eden anlatı da bilinmezlikleri ve derinlikleri dolayısı ile en sıklıkla ormana benzetilir. Şiiri anlatının estetik ormanı olarak düşündüğümüz bu çalışmada edebi anlatıların oyun ile ilişkisine değinilecek, Huizinga'nın Homo Ludens adlı kitabındaki oyun teorisinden hareketle 15. yüzyılda Şeyhî tarafından yazılan Hüsrev ü Şirîn mesnevisi bu oyun teorisi bağlamında değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Kuramı, Huizinga, Klasik Türk Şiiri, Şeyhî, Hüsrev ü Şirîn.

Abstract

The game is the oldest form that a person enters while participating in life with what he has learned from the live communication around him and is a life form whose function never changes. The game accompanies Adam when he is sent to the world after eating the forbidden apple by ignoring the rules, and at all the endings and beginnings of the life cycle of mankind on earth adventure. The human being, who has developed over time, could not be content with

* Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD Yüksek Lisans Öğrencisi.

the environment he is in by nature, and chose the waves of the word that echo in infinity as the activity of making sense of his environment, finding himself, questioning, answering and constructing in the infinity opened to him by the imagination world. Over time, the emergence of this fictional world paved the way for the reflection and creation of culture like a game, and art emerged as a result of this necessity. The field of literature, which is one of the aesthetic arts, has also functioned as the oldest transmission tool of this life fiction and has been able to act as the most suitable costume for the play. The imitative narrative of this game of life is most often compared to the forest because of its obscurity and depth.

In this study, which we consider poetry as the aesthetic forest of narrative, the relationship between literary narratives and play will be mentioned, and the mathnawi of Hüsrev ü Şîrîn, written by Şeyhî in the 15th century, will be evaluated in the context of this game theory, based on the game theory in Huizinga's book *Homo Ludens*.

Keywords: Game Theory, Huizinga, Classical Turkish Poetry, Şeyhî, Hüsrev ü Şîrîn.

Giriş

Huizinga'nın "...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." (Huizinga, 2018: 50) şeklinde tanımladığı oyunu belli bir mekân ve zaman içerisinde kuralları önceden belli olan ve kişinin özgür iradesiyle bile isteye kabul ettiği, belli bir maddi kazanç amacı olmayan, insanı gerçek dünyadan soyutlayan sınırlandırılmış belirli bir düzlemde özgürce sergilenen eylem şeklinde özetleyebiliriz.

Daha ilk uygarlıklardan itibaren insanların yapmış olduğu geçiş dönemi ritüelleri, dinsel törenler, adaklar, şölenler, avlanma ve eşleşme gibi pek çok insan davranışı bir oyun olarak kurgulanmıştır. Zaman içerisinde toplumların oyunu oynama biçimleri sayesinde bir kültür ya da diğer bir deyişle bir oyun kültürü oluşmaya başlamıştır. Düzen, hukuk, ticaret, zanaat, şiir, bilgelik, sanat, bilim, müzik gibi birçok yaşam disiplininin izleri bizi oyuna götürmektedir. Kendi içinde çok katmanlı olmasına rağmen bir bütünselliğe sahip olan oyunu bu bütünsellik içerisinde değerlendirebiliriz. Bu çok katmanlı alanın oyun bağlamında bir kültür oluşturduğunu düşündüğümüz takdirde yaratıcısının zengin dimağı ve söz mahareti neticesinde oluşturulan anlatı ormanını da bu çok katmanlı yapıya dâhil edebiliriz. İçinden geçilen anlatı ormanı oyunun çocuk için gördüğü işlevi görür. Çocuklar oyuncak bebeklerle, tahtadan atlarla ya da uçurtmalarla, fiziksel yasaları ve bir gün ciddi olarak yerine getirecekleri eylemleri daha yakından tanımak için oynar. Okur olarak dahi bir anlatının içinde gezinmek, bilinmezlerle yaklaşmak, gerçek dünyada anlam vermekte zorlandığımız şeylere ilişkin öğretici bir oyun anlamına da gelmektedir.

Edebi eserin oluşturduğu bu anlatı ormanı içinde karşımıza şu üç unsur çıkar: yazar, okuyucu ve metin. Bu unsurlar oyunun ve anlatının temel yapı taşlarıdır ve "her oyun her şeyden önce gönüllü bir eylem" (Huizinga, 2018: 26). olduğu için yazar ve okuyucu oyuna gönüllülük esasına göre katılırlar. Huizinga'nın işaret ettiği oyun karakteristiğinin edebi anlatı için de geçerli olduğu varsayımı ile Şeyhî'nin Hüsrev ü

Şîrîn mesnevisi yazar, okuyucu ve metin üçgeninde incelenecektir. Gerçek dünyadaki gerçekliğe koşut olarak anlatının dünyası da güvenin egemen olduğu bir oyun zemini (Eco, 1995: 102) ve anlatının sağladığı sihirli güvenliğe rıza gösteren kahramanlar ve okuyucu en başından başlarına gelecek olana rıza gösterir ve serüvenle birlikte sürüklenmeyi kabul etmiş olurlar.

Kahramanın anlatıya katılımı da gönüllülük esasına göre gerçekleşir. Mesnevinin kahramanı Hüsrev rüyasında dedesi Nüşinrevan'ı görür ve kendisine dört şeyin ihsan edileceğini rüyasında öğrenir. Önüne çıkanlar emsalsiz güzellikte bir sevgili, Şebdiz adında harikulade bir at, Barbed adlı bir musikişinas ve muhteşem bir tahttır. Rüyadan uyanan Hüsrev, Şavur'dan dünyalar güzeli Ermen ülkesinin melikesi Şîrîn'in güzelliğini duyunca ona kulaktan âşık olur. Hüsrev'i burada âşık olmaya veya aşk yolculuğuna çıkmaya, duygusal ilişkiye zorlayan herhangi bir toplumsal norm, örf, adet metafizik güç bulunmaksızın hikâyenin kahramanı, başoyuncusu

bu söz ol resme kıldı Hüsrev'e kâr / ki terk-i kâr idüp oldı dil-efgâr (b.1074) beytinde ifade edildiği gibi bir rıza ve adanmışlık duygusu ile aşk oyununa dâhil olur.

Hikâyenin diğer kahramanı Şîrîn de Şavur'un yaptığı resimlerini gördüğü Hüsrev'e âşık olmaktan geri durmaz. Şavur'dan resimdeki kişinin kim olduğunu öğrenen Şîrîn şahı görmek için uydurulan bahaneye itiraz etmeyerek ava çıkmaya, erkek gibi av kıyafetleri giyerek Şebdiz'e binip yola koyulmaya razı olur:

nazar kıldukda nakşa oldı mest ol

Büt olmuş-ıdı bu nakş u büt-perest ol (b.1205)

ava çıkar gibi eyle bahâne

binüp Şebdizüne olgıl revâne (b.1470)

Ermen ülkesinin melikesi de bile isteye gördüğü bir resme gönlünü kaptırır ve bu aşk oyununa kendini bırakır. Aynı şekilde, Şavur'un Şîrîn'i istemek üzere Ermen ülkesine gitmesi ise kahramana adanmış bir yaren olarak Şavur'un anlatının güzergâhına uyumu anlamına gelmekte, oyuna gönüllü katılımını göstermektedir:

irüp irmedi vü dinlenmedi ol

irürdi Kûhsâr-ı Ermen'e yol (b.1125)

Hüsrev, Şîrîn'in öteki aşığı olan Ferhat'tan bu aşk uğruna pazarlık olmak üzere ondan dağı bir ordu geçecek kadar delmesini istediğinde Ferhat, bu imkansız ve dünya gerçekliği ile örtüşmeyen şartı kabullenir ve ölümüne kadar gidecek bu yola rıza gösterir:

ne resme urdı içine 'ışk odı dâğ

nice çekmek diler ol dâğ-ıla tağ (b.4657)

İnsanın normal hayatta kolayca söyleyemeyeceği şeyleri edebi metin rahatlıkla söyler ve anlatının kendi gerçekliğinde mümkün kılar. Çünkü oyun bağlamında anlatının dünyası kadar özgür bir alan yoktur. Sanatın ve edebiyatın alanı hayal gücümüz kadar uçsuz bucaksızdır. İnsanoğlu kurallar ve beklentilerle örülmüş dünyasında pek çok bakımdan kuşatılmış bir varlıktır. Özgür bırakmak istediği fikir ve hayal kuşunu anlatının göğüne bırakır. Oradaki sınırsız dünya, hayalleri ve tasarıları için bir keşif imkânı sağlar. Yazar anlatıcı, kısıtlanmış dünyasında özgürce

dolaşabilmek için anlatı oyununu kurarken okuyucu da “inançsızlığın askıya alınması anlaşmasını” en baştan kabul etmiş olur ve metnin onu özgürleştirilmesi için kendini metnin kollarına bırakır.

Yazar bu oyunu kurarken bu dünyadan sıkıldığını belirtmiş olur ve bu kişileri istediği gibi hareket ettirebileceğini; olmayan ülkeleri, kuşları, olayları anlatabileceğini okuyucusuna söylemiş olur. Yazar her şeyi yapmakta serbesttir çünkü daha önce görülmemiş bu oyunu ilk defa kuracak olan odur.

Mehinbanu'nun hükmettiği Ermen ülkesinde Şebdîz adında bir atı vardır. Bu at, kara taştan yontulmuş at şeklindeki bir taşla sürünerek hamile kalan attan dünyaya gelmiştir. Bu dünyalar güzeli at, esen yelden bile hızlı koşmaktadır. Buradaki doğumun mitik okuma ile işaret edeceği semboller dünyasını göz ardı etmemekle birlikte sanatçının, kahramanın yardımcılarını da olağan dışı ya da sihirli bir var oluşla ortaya çıkarma özgürlüğü söz konusudur. Kuşkusuz bir geleneğe ya da esinlenmeye de yaslanmakla birlikte sanatçının madde ya da canlı olsun anlatı araçlarını dilediği renk, şekil ve türden seçme hakkından söz edebiliriz:

- kara taşdan bir at şekli yonulmuş*
tılsım-ıla mağâr'ıçre konulmuş (b.1147)
gelür kısraklar anda rağbet-ile
sürinürler bu taşla şehvet-ile (b.1151)
çün ol tohumun irişse aslı bildin
toğar bir tay ki geçer yilse yelden (b.1153)
tevârîh issi râvî böyle dîmiş
ki Şebdîz ol taşun neslinden imiş (b.1154)

Çocukluğundan beri taze süt içmeyi alışkanlık edinen Şîrîn'in, bulunduğu sarayın önüne dağın diğer tarafındaki otlaktan gelecek taze süttten bir süt havuzu yapılmasını istediği sahne de anlatıcının bu isteği hiçbir mantık hesabıyla denetleme ihtiyacı duymadığı sahnelerdendir. Adlandırmaya uygun olacağı düşüncesiyle dilediği hayal ülkesinden bir oyun sahnesi çekip anlatıya yerleştirmiştir:

- severven tâze şîri iy hünerver*
süid-ile oldı perverde bu şekker (b.4256)
sağın gerçi ögüşdür kelle bî-had
bu südsüz tağ sevâdidur süde sed (b.4257)
n'ola 'ilm-ile bir tedbîr idesin
bu kasr öñinde cûy-ı şîr idesin (b.4258)

Şîrîn'in bu isteğini başıyla onaylayıp kabul eden ve süt havuzunu yapan Ferhad anlatının sağladığı özgürlük ve üçgene gönüllülük esası ile teslim olur ve “inançsızlığın askıya alınması” ilkesi ile oyuna uyum sağlamayı kabul eder.

Anlatı, bizi bir dünyanın sınırları içine kapatır ve bir biçimde bizi onu ciddiye almaya yöneltir.” (Eco,1995:90) ve kurulan oyun içerisinde yazar serbest bir şekilde özgürlüğün doruklarındadır ama asla kolay olanı seçmez ve asla oyunun kurallarını hafife almaz. Oyun, son derece ciddi bir iştir ve oyunda tek ciddiyet oyunun kendi varlığından kaynaklanan bir ciddiyettir. Yazar bu ciddiyetin farkındadır ve kendine

oyuna hazır olmasını, kurallarını özümsemesini tembihlemektedir çünkü ancak bu şekilde sözü yayılabilecektir. *gerekdür rif'at esbâbı müheyya/ ki söz ere serâdan tâ Süreyyâ* (b.588)

Oyunun teması ya da konusu ne olursa olsun her bakımdan en iyisi, en güzeli ve en özenilene ortaya çıkarılmalıdır. Çünkü "oyunun unsurlarını belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır" (Huizinga, 2018: 28). Edebi eserlerde en büyük oyun kurucu yazardır ve kurduğu oyunun estetik değerine büyük önem verir. Bir edebi alanın, mesnevinin anlatıyı kurgulama, mekânların, araçların, zamanın ve kahramanların adlandırılması, anlatının sözel kurgusundaki özen, müzikalitesi, yazıya geçerken bile seçilecek kağıt ve yazı biçimi, rengi, başlıklandırılması, çevresinin tezhibi, cildi, kapağı, mürekkebinin kokusuna kadar bir estetik kaygı söz konusudur.

Şeyhî daha eserini yazmaya başlarken misk kokusu ile gönle ferahlık vermek ister, renk ve koku estetiğini gözler önüne serer. Gül kokusunu veya başka bir kokuyu değil, kıymetli ve değerli bir koku olan misk kokusunu seçmiştir:

*okundukça müfferih nâme dinsün
kalem kim yazdı miskîn hâme dinsün* (b.26)

Anlatı formunun bile seçiminde bir üstün olanı, güzel olanı seçme kaygısı görülür. Sanatçı, adını dünyada bırakmak için yazdığı bu anlatı için mesnevi nazım şeklini seçmesini de yine onun gazelden daha üstün bir duygu taşıyıcısı olmasına bağlar:

*gazel tarzında ger kalbuñ kavîdur
mehekki nakd-ı kalbuñ mesnevîdür* (b.565)

Vezne bağlı müzikalite, kafiye'nin görsel ve müzikal ahengi, özellikle de imge disiplininin özgün hayal arayışı anlatının estetik dünyasının vazgeçilmez araçları olmaktadır. Kahramanların isimlerinin seçimi dahi oyunun kurgusuna, estetik değerine hizmet etmektedir. Mesnevîde erkek başkahramanın adı "Hüsrev"dir. Farsça bir isim olan Hüsrev'in Türkçe karşılığı "padişah, hükümdar, sultan." anlamlarına gelmektedir. Hüsrev yakışıklılık ve güzellik yönünden güneşe benzemektedir ve babası Perviz'den sonra Medain ülkesinin sultanı olacaktır. Şair bu ismi seçerken dahi Hüsrev'in ileride padişah olacağına dair bir mesajı okuyucusuna iletmekle kalmaz, oyunun sonraki safhalarıyla ilgili ipuçları vermek ister:

*çü husrevlik nişânın tîz ururlar
adını Husrev-i Pervîz ururlar* (b.803)

*Sikender milki hüsninüñ zekâtı
fidâ la'lma yüz Hızruñ hayâtı* (b.2609)

Şeyhî'nin kurduğu bu büyük oyunun kadın kahramanı olan Şîrîn'in de adı bu estetik kurguyla uyum içerisindedir. Sevgili adayı olan kahramanın adı da sevimli ve hoş çağrışımlarla dolu olmalıdır:

*sanaober boyı semen-ber büyi nesrîn
şekerden şadı şîrîn adı Şîrîn* (b.1037)

*but-ı şîrîn-zebân u husrev-âyîn
niğârîn ü şeker-leb ya 'nî Şîrîn* (b.2577)

Mesnevi içerisinde kendine önemli bir yer edinen eğlence meclisleri de dikkati çekmektedir. “Bu eğlenceler; iç mekânlarda ve açık alanlarda yapılanlar olarak ayrıca iki kısımda incelenebilir. İç mekânlarda veya açık alanlarda yapılan eğlenceler sadece davetli kişilerin katılımı ile yapılıyorsa bezm veya meclis adıyla isimlendirilmektedir.” (Ertuğ, 2007: 4) Meclis yiyip içme, hoş sohbet etme, şarkılar ve şiirler söyleyip dinlenmek için toplanır. Meclisin alışıldık öğeleri arasında meyler, seçme yiyecekler, saki, sevgili, müzisyenler, arkadaşlar, mumlar, baharatlar ve kokular bulunur. Bahar mevsimi çiçeklerin en gözde olduğu zamandır ve bağlar, bahçeler bahar mevsiminde nasıl coşuyorsa bu mekânlar ruhu sıkılanların eğlence meclisi haline gelmektedir. Anlatıda, Şîrîn ve Hüsrev'in oluşturduğu eğlence meclisleri estetik açıdan sultanlara yaraşır şekildedir:

*girü mey kıldı bu lu 'betleri germ
semâ' u raks u lu 'be oldılar nerm* (b.1223)

*çemenler çevresi âb-ı revâne
bınar u çeşme havzı husrevâne* (b.2881)

*beyâzı ravza sahnından münevver
suvi kevser zülâlinden mutahhar* (b.2882)

Aşağıdaki beyitte eğlence meclisi düzenlenen bahçenin cennet bahçeleri gibi olduğu, güzellerin de melek gibi olduğu ifade edilir:

*dimeyem âb u hâkı nûrlardur
behişt ol milk anlar hûrilerdür* (b.1059)

Bu eğlence meclislerinde Hüsrev'in yanında bulunan cariyelerin isimlerinin bile güzelliklerine uyumlu olması söz konusudur:

*Hümâyûn u Gül-endâm u Perîzâd
Semen-sîmâ Hotan-hâtûn u Dilşâd* (b.3171)

*Dil-ârâm u Cihân-baht u Şeker-nâz
onuncı Şeh-nüvâz-ı bülbül-âvâz* (b.3172)

Bunun dışında mesnevinin neredeyse tamamına yakınında verilen bir bahçe ve saray estetiği bulunur. Saraylar kahramanların mevkilerine yakışacak şekilde görkemli ve ihtişamlıdır. Bahçe ve saray tasvirlerinde, güzellikte zirve olan cennet güzellikleri sergilenir. Mehinbanu Hüsrev'i cennet gibi bir saraya götürür:

*iledür 'izzet-ile bir sarâya
ki salar suffası firdevse saye* (b.2666)

Yine bu sarayda oturulacak taht da en iyisi ve en güzeli, sultanlara yaraşır bir taht olmalıdır:

bilürüz size şol taht oldı teslîm

ki yidi köşesidür yidi iklîm (b.2648)

Şîrîn'in için yaptırılan sarayın da estetiği ortadadır:

der ü dîvârî sîmîn ferşi zerrîn

yokaru sakfi pür-câm u cihân-bîn (b.1847)

“Kadın imgesi tüm sanat tarihi boyunca pek çok farklı kavramı alegorik olarak yansıtabilme potansiyelinden dolayı çok yoğun bir biçimde kullanılmıştır. Kadın; doğurganlık, doğa, bereket, tanrısal güç, ilk günah, şehvet, adalet, özgürlük, ayartma, tanrıça, azize, rahibe, ideal güzellik, çıplaklık, estetik gibi çağrışımları karşılar.” (Ardahanlı,2015:91) Anlatıda yer alan kadın üzerinden erotik olan ve pornografik olan birbirine çoğu kez karışır. Pornografik olan göstermek istediğini apaçık gösterirken erotizm sezdirmekle yetinir. Mesnevide cinselliğe vurgu yapılan bazı beyitler bizi erotik iktidarla ilgili cazibeye götürmektedir. Hüsrev'in mesnevi boyunca iki amacı vardır; iktidar koltuğuna oturmak ve Şîrîn'e sahip olup onun gönül tahtına oturmak. Anlatıdaki bu iki hedef iki güç alanını temsil eder. Mesnevi boyunca devam eden en büyük müsabaka budur. Mesnevide Şîrîn ve Hüsrev deli gibi birlerini sevmelerine rağmen Şîrîn Mehinbanu'ya evlenmeden önce vuslata ermeyeceği konusunda söz verir. Anlatıda bu istenç vuslat gecesi üzerinden ifade edilir ve erotik estetikle birlikte kurgulanır:

benem sensin degüldür kimse âgâh

hazer kılmak bu hadde niçün iy mâh (b.3302)

gel evvel nûş kıl cüllâb-ı fâhir

var ivme yiyesin helvâyı âhir (b.3380)

dürüşüp gendüzünge virme teşvîş

ki benden olmayınca gelmez ol iş (b.3422)

Sonuç

Sonuç olarak denilebilir ki; bireyin çevresini ve kendisini algılayıp etrafındaki olayları kurgulayarak olaylara dâhil olma aşamasında ortaya çıkan ve yaşı insanlık tarihi kadar eski olan oyun kavramı Âdem'in kuralları yok sayarak yasak elmayı yemesi neticesinde bir ceza olarak dünyaya gönderilmesiyle başlamış, insanoğlunun yeryüzü serüveninde yaşamsal döngünün tüm bitiş ve başlangıçlarıyla birlikte bireyin rahatlamasında ve çevreyi tanımada ona eşlik etmiştir. Huizinga'nın her canlının bir oyun içinde olduğu ve insanın oynayarak hayatta kaldığı görüşünü oyun kuramı bağlamında ileri sürerken edebi yaratım bağlamında “Oyunun Toplumsal İşlevi” kitabında ortaya konulan maddelerden yola çıkılarak oyunun adı Hüsrev ü Şîrîn oyun kurucu ise Şeyhî olarak saptanmıştır. Edebi yaratımın yaratıcısına sağladığı özgürlük ortamı içerisinde yazarın yazma eyleminden duyduğu haz ve mesnevi içerisinde oyunu kurma şartları ve oyunun donanım ve yaratım sürecinde edebi metin üzerindeki yansımaları ele alınmıştır. Şeyhi kendinden önce bu oyuna gönül vermiş

usta şairlerin isimlerini sayarak başladığı macerasında kendinin de bu usta oyun kurucularından biri olduğunu ispatlama yoluna çıkmıştır ve oyununu nasıl büyük bir ciddiyetle ve özenle kurguladığı mesnevisinin her bölümünde dile gelerek bazen anlatmış bazen de sezdirmiştir. Seçtiği nazım biçiminden, yazdığı kalemin mürekkebinin kokusuna kadar bir oyun kurucu olarak özenini karşısındaki okuyucusuna/dinleyicisine tek tek açıklamıştır. Seçtiği kahramanlarının isimlerinden, çevre tasvirlerinden, olayların uyumundan, meclis düzenindeki bedensel ve sözel çağrışımlardan başlayarak oyunun kurallarını ve estetize değerini gözler önüne sermiştir. Bunları yaparken edebi yaratımın ve oyun kurucu olmanın ona sağladığı özgürlük alanının sonuna kadar kullanmış ve mürekkebinin tek bir damlasını dahi boşa harcamamıştır.

KAYNAKÇA

- Ardahanlı, Orhan (2015). Ekslibris Tasarımda Kadın İmgesi Yansımaları: Doğa, Müzik, Erotizm ve Mitoloji. *Uluslararası Eklibris Dergisi*, C.2, S.4, s.85-103.
- Devellioğlu, Ferit (2007). *Osmanlıca- Türkçe Ansiklopedik Lûgat*. Ankara: Aydın Kitabevi Yayınları.
- Eco, Umberto (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. İstanbul: Can Yayınları.
- Huizinga, Johan (2018). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- 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.
- Şan, Funda (2017). *Şeyhî'nin Husrev u Şîrîn'i İnceleme-Metin-Sözlük/Dizin*. Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tarım Ertuğ, Zeynep (2007). Onaltıncı Yüzyılda Osmanlı Sarayı'nda Eğlence ve Meclis. *İnsani Bilimler Dergisi*, C. 4, S. 1, s. 1-15.