

SEKÜLER DRAMANIN DOĞUŞU

The Rise of Secular Drama

Mümin HAKKIOĞLU*

ÖZ

Araştırmanın Temelleri: Avrupa Tiyatrosu'nun sekülerleşmesi

Araştırmanın Amacı: Avrupa tiyatrosunun sekülerleşme sürecini ortaya koymak

Veri Kaynakları: Tiyatro ve tiyatro tarihi ile ilgili yerli ve yabancı kaynaklar

Ana Tartışma: Avrupa tiyatrosunun temelleri nasıl atılmıştır?

Sonuç: Ortaçağda kilise törenlerinden doğan oyunlar süreç içinde dinsel öğelerden arınmıştır. Önce dramatik etkinliklerin yeri ve zamanı değişmiş, sonra din adamlarının yerini önce amatör ardından profesyonel oyuncular almış ve oyunlar anadilde oynanmaya başlamıştır. Tiyatronun sekülerleşmesinde, oyunlardaki güldürü öğeleri oldukça önemlidir. Rönesans ve reformasyonla birlikte toplumsal, siyasal ve düşünsel yönden çoğu tabuyu yıkan Avrupa, dram sanatında da benzer bir değişim yaşamış ve böylece Christopher Marlow ile William Shakespeare gibi büyük oyun yazarlarına giden yol açılmıştır.

Anahtar Sözcükler: seküler, tiyatro, mucize oyunları, tinsel oyunlar, araoyunlar, dram sanatı, sahne

ABSTRACT

Bases of the Research: The secularization of European drama

Purpose of the Research: To reveal the secularization process of European drama

Data: The national and foreign resources about drama and the history of drama

Discussion: How were the bases of European drama shaped up?

Conclusion: The plays springing from church rituals in the middle ages were, in the course of time, purified from religious elements. Theatrical performances underwent a change in terms of place and time, then the clergymen were replaced with secular hands and the plays started to be performed in vernaculars. In the secularization of theatre, the comic elements in plays are considered great steps. European societies, which overthrew most of the social, political and intellectual taboos with the Renaissance and the Reformation, experienced a similar change in dramatic art and the road to great playwrights such as Christopher Marlowe and William Shakespeare was opened.

Key Words: secular, drama, mysterious plays, morality, interlude, dramatic art, stage

1.GİRİŞ

Uzun yıllar eski Yunan'dan beslenen dramatik etkinlikler, Batı Roma İmparatorluğu'nun çöküşüne koşut olarak V. yüzyılla birlikte tümüyle ortadan kalkmıştır. O zamana değin eski Yunan'ın ardılı olmayı isteyen Roma için gelişen olaylar ve değişen eğlence türleri, bu amacı zaten olanaksızlaştırmıştır. II. yüzyılla birlikte gerçek dramatik etkinliklerin yerini alan gladyatörlerin ölümcül gösterileri ve cinsel istekleri kabarmış kalabalıkları doyurmaya çalışan bedenleri ince tüllerle örtülü kadınların dansları, oyunları biçim ve içerikten yoksun bırakmış ve tiyatroyu yozlaştırmıştır.

*Balıkesir
Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü
Dergisi
Cilt 11 Sayı 20
Aralık 2008
ss.183-194*

*Okutman, Gümüşhane Üniversitesi, muminhakkioglu@hotmail.com

İnsan onuruna ve etiğine uygun düşmeyen, hiçbir öğretici yanı bulunmayan, kışkırtıcı öğelerin bolca kullanıldığı bu gösterilere ilk tepki kiliseden gelmiştir. Önce din adamlarının, ardından da pazar ve yortu günlerinde halkın, sözü edilen etkinliklere katılmaları yasaklanmıştır. Bir Hıristiyan'ın oyuncu olamayacağı, bir oyuncuyla evlenemeyeceği; kadınların erkek, erkeklerin kadın kılığına girerek gösteri yapamayacağı; buyruklara uymayanların aforoz edileceği ilan edilmiştir. Din adamlarının yöneticiler üzerinde kurdukları baskı IV. yüzyılda sonuç vermeye başlamış, gösteri sayısında büyük bir azalma olmuştur. Tiyatro adına son kısıtlar da V. yüzyılın sonlarına doğru, Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkılmasıyla ortadan kalkmıştır.

VI. yüzyıldan X. yüzyıla kadar geçen süre içinde Avrupa'da dramatik bir etkinlikten söz etmek olası değildir. Ancak imparatorluğun dağılmasının ardından kıtaya yayılan 'Jongler' ya da 'Joculator' adı verilen gezgin oyuncular, 'minstrel' ya da 'scop' denilen halk ozanları, en azından birer gelenek taşıyıcısı olarak, farklı yörelerdeki meslektaşlarıyla buluşup işlerini yapmayı sürdürmüşlerdir. Bunlardan bazıları saraylarda, zengin ve soylu kişilerin evlerinde çalışarak; bazılarıysa köy köy, kasaba kasaba dolaşarak insanları eğlendirmiştir.

İlginçtir, Avrupa Tiyatrosu'nun yeniden doğuşu da kilise eliyle gerçekleşmiştir. Ortaçağdaki dramatik etkinliklerde Eski Yunan ve Roma'nın birikimlerinden yararlanılmamış, dram sanatı yeni baştan biçimlenmiştir. Yaşamın neredeyse her evresinde önemli roller üstlenen kilise, IX. yüzyılın sonlarına doğru bilinçli bir şekilde olmasa da oyunların önünü açmıştır. Din ile drama arasındaki gizemli bağ yeniden, fakat bu kez kilise törenlerinde ortaya çıkmıştır.

2. Kilise İçindeki Gösterimler

Ortaçağda düzenlenen Paskalya yortusunda ayinlere giriş ilahisi olarak okunan 'Quem Quaeritis' tropu, kilise dramasının temelini oluşturduğu için oldukça değerli sayılır. Kaynağını İsa'nın dirilişinin anlatıldığı İncil'deki metinlerden alan ve Üç Meryem'in, İsa'nın mezarını ziyarete gittiklerinde boş mezarda bir melekle karşılaşmalarını öykülendiren bu tropta, meleği temsil eden birinci koro "Quem Quaeritis in sepulchro, O Christocole?" (Mezarda kimi arıyorsunuz ey Hıristiyanlar?) diye seslenmekte; üç kadını simgeleyen ikinci koro ise "Iesum Nazarenum crucifixum, O calelicolae." (Nasıralı İsa'yı, ey göksel varlıklar.) diye yanıtlamaktadır. Anlaşılabileceği gibi 'Quem Quaeritis', dramatik yönden söyleşi, yansılama ve eylem olmak üzere üç gerekli öğeyi barındırmakta ve bu özelliği ile tiyatroya yakın durmaktadır. Ancak kilisede gerçekleştirilen bu etkinliğin ne dramatik bir ereğe ve yönteme ne de sanatsal bir bilince sahip olduğu söylenebilir.

Paskalya'daki törenlerin yoğun ilgi görmesinin ardından, Noel'de de benzer bir gösteri düzenlenir. Onun da 'Quem Quaeritis' sözleriyle başlıyor oluşu, ilkinden ne denli etkilenildiğinin açık bir kanıtıdır. İsa'nın doğumuna ilişkin İncil'deki metinlerden uyarlanan bu trop, önceki gibi bir özgünlüğe sahip olmasa da oyun yazarlarına ilham verdiği yadsınamaz bir gerçektir.

Kilise, sözü edilen iki tropla sınırlı kalmayarak Eski Ahit'te adı geçen peygamberlerin yaşamöykülerine de yönelir. Böylece, konu yönünden yortulara uymayan anlatılar da sahnelenmeye başlanır. Dramatik ilgi alanının giderek genişlemesiyle 'gizem oyunları' ve 'mucize oyunları' doğar.

3. Dinsel Dramadan Seküler Dramaya Geçiş

3.1. Mucize Oyunları ve Zincirlemeler

Kilisenin resmi dil olarak benimsediği Latincenin din adamları dışında fazlaca bilinmeyişi, dinsel öğretinin uygulamaya geçirilmesinin önünde önemli bir

engeldir. Günün koşullarında bütün halkın Latince öğrenmesi olanaksızdır. Dil sorunundan kaynaklanan olumsuzluklar, konusunu kilise ermişlerinin yaşamlarından alan mucize oyunları ve dinsel metinlerden beslenen gizem oyunları ile giderilmeye çalışılır. Amaç; insanların Tanrı'ya bağlılıklarını sağlamlaştırmak, putperestlik dönemlerinden kalma dramatik öğeler taşıyan birtakım törenlerle ilgilenmelerinin önüne geçmek, bahar bayramlarında, kırlarda yapılan tinsel yönden uygunsuz gösterilerin ya da ayı ve horoz dövüşlerinin olumsuz etkilerini silmek ve bu etkinliklerin yerini doldurarak halkın isteklerini karşılamaktır. (Şahinbaş, 1950, s. 13)

Halkın beğenisine koşut olarak çok geçmeden, kiliseye gelen herkesin oyunları izleyebilmesi olanaksızlaşır. Kullanılan sahne öğelerindeki çeşitliliğe ve giderek artan kalabalığa çözüm olarak gösteriler avlulara taşınır. 'Âdem', açık havada sahnelenen bu dramatik etkinliklerin ilkidir. XII. yüzyıl Fransızcası ile yazılan bu temsil, günümüze ulaşan ilk ortaçağ oyunu olma özelliğini taşımaktadır. (Fuat, 2000, ss. 67-68)

İzleyicinin avlulardan kiliselerin yanı başlarındaki mezarlıklara taşması, mezarları çiğnemesi ve ölenlerin anısına saygısız davranışlarda bulunması din adamlarının tepkisini çeker. Sonuçta, dramatik etkinliklerin bir kez daha ortam değiştirilerek kasabalardaki pazaryerlerinde sahnelenmesiyle kiliseden kopuş süreci uzamsal yönden tamamlanmış olur.

Kilisenin denetimindeki gösterimlerin seküler ortamlara kavuşmasıyla başka değişimlerin de önü açılır. O zamana değin oyunların her aşamasında görev alan rahipler, sürekli artan gösterilerin gereksinimini karşılamakta yetersiz kalırlar. Bu sorunu aşabilmek için halktan bazı yetenekli kişilere de oyunlarda rol verilmeye başlanır. Zamanla iki sınıf arasında oluşan rekabetten siviller başarıyla çıkınca, kilise bu etkinliklerden elini çeker. Ancak oyunlar, konusal olarak dinden beslenmeyi sürdürürler.

XII. yüzyılda, kentlerin büyümesine koşut olarak kurulan esnaf gedikleri, halkın beğeniyle izlediği dramatik etkinliklere duyarsız kalmayarak her biri bir oyunun sorumluluğunu üstlenir. Birçok yönden sekülerleşen oyunlarda, söylenenlerin anlaşılması için verilmek istenen iletiyi engellediğinden, sorunun çözümü için önce Latince metinler arasına anadilden cümleler serpiştirilir. Bu anlatılar zamanla çoğalarak çok geçmeden bütün metne egemen olurlar.

Oyunların yaygınlaşmasına koşut olarak törensel gösterilerden uzaklaşmasını ve dramatik etkinliklere kabalığın karışmasını tehlikeli bir gidişin habercisi olarak gören din adamları, bu olumsuzluklara oldukça sert tepki gösterirler. Lincoln piskoposluğu görevinde bulunan Robert Grosseteste, 1244'te bölgesindeki baş diyakozlara birer mektup göndererek rahiplerin de rol aldığı oyunların kökünü kazımaları söyler. (Chambers, 1947, s. 12) Bu tepkiye benzer olarak William of Waddington, 1300 yılında 'Manuel des Pechiez' (Günahlar Elkitabı) adlı yapıtında, kilise içinde düzenlenen törenlerle açık havada oynanan ve artık denetimden çıkan oyunlar arasında bir ayırım yaparak, insanların Tanrı'ya bağlılıklarını arttırmak koşuluyla sunulanların dışındakileri şeytan işi olarak tanımlar. (Chambers, 1947, s. 3) Bu eleştirilere bir başka örnek de 1348 yılına ait Hereford Katedrali kayıtlarından verilebilir. Bu kayıtların birinde, insanları ibadetten uzaklaştırdıkları gerekçesiyle kilisede oynanan temsillerin de yasaklanması, bu gibi densizliklerin kökünü kazınması, aşırıya kaçanlar ile bozguncuların aforoz edilmesi gerektiği savunulur. (Craig, 1955, s. 90)

Sözü edilen öfke, oyunlara ilginin ileri boyutlara varmasından kaynaklanmaktadır. Gösterilerin sayısı, işlenen konuların çeşitliliği, sahne donanımı ve oyuncuların kostüm gereksinimleri gibi dramatik gösteri öğeleri

artınca, insanların dinsel duyarlılığı büyük ölçüde azalır ve oyunlar daha çok bir eğlence aracı olarak algılanmaya başlanır. John de Bromyard, bu değişime koşut olarak oyunları izlemek için çokça zaman bulanların, vaaz dinlemeye gelince çeşitli bahaneler öne sürmelerini eleştirerek insanların kayıtsızlığından yakınır. (Chambers, 1947, s. 14)

Kış aylarına rastlayan Noel ve Paskalya yortularındaki gösterilerde iklim koşullarından kaynaklanan birçok olumsuzluğun yaşanması, sekülerleşme sürecine giren oyunların zamansal bir değişim geçirmesini gerekli kılar. Böylece, soğuk havanın olumsuz etkilerinden kurtulmak için oyunlar bağlamlarından koparılır. Zaten ele alınan konular, yapılan eklemelerle bu etkinlikleri belirli günlere ve dönemlere özel olmaktan çoktan çıkarmıştır. Sözü edilen sorun, oyunların XIV. yüzyılın ilk yarısından sonra Corpus Christi yortusunda sahnelenmesiyle giderilir.

XIV. yüzyılda kutlanmaya başlanan Corpus Christi yortusunda, İsa'nın bedenini simgeleyen bir haç bölgenin başkilisesinden alınarak kentlin ileri gelenleri ve büyük din adamları eşliğinde sokaklarda dolaştırılıp önceden belirlenmiş duraklarda halka gösterilmektedir. O yıllarda, esnaf gedikleri de bir tür geçit biçiminde gerçekleştirilen bu törenlere gösterişli giysileriyle katılarak haça eşlik etmekte ve üzerinde kendi amblemleri bulunan bayraklar taşımaktadırlar. Sözü edilen dinsel etkinliklere sonradan oyunlar da eklenerek yortunun devinim alanı genişletilir. Soğuk hava engelini de ortadan kalkmasıyla zamansal olarak sekülerleşme süreci tamamlanır.

Oyunlarda rol alabilmek için mesleklerine bir süre ara veren amatör oyuncular, çok geçmeden bilinen nedenlerle yerlerini profesyonellere bırakırlar. Bu oyunculara yapılan ödemelerin kaynağı, gedik üyelerinden yıllık olarak toplanan ve 'pageant-silver' ya da 'pageant-pence' denilen aidatlardır. Profesyonel oyunculara yapılan bazı ödemelerin kayıtları günümüze kadar ulaşmıştır. Örneğin, bir oyunda Tanrı'yı oynayan oyuncuya üç şilin dört pens, 1483'te Hull'da Nuh rolündeki kişiye bir şilin, 1494'de yine Hull'da Nuh'un karısını oynayan oyuncuya sekiz pens, 1574'de Coventry'de horoz gibi öten adama ise dört pens verildiği bilinmektedir. (Nicoll, 1927, s. 27) Bu konuya ilişkin Alfred Pollard şunları söyler:

Oyunculara rolleri karşılığında ilk ödeme Coventry'de on dört pensle başlamıştır. Bu miktarın kimi zaman dört şiline kadar çıktığı da olmuştur. Sığır pizolasının üç pens, bir galon biranın iki pens olduğu düşünülürse, bunlar 1490'larda hiç de azımsanacak miktarlar değildir. (Pollard, 1954, s. 28)

Oyunların seküler uzamlara kavuşmasıyla kilisede kullanılan tekli sahne, çoklu bir ortama taşınır ve herkesin oyunları kolayca izleyebilmesi için İngiltere'de özgün bir yöntem geliştirilir. Sokaktan sokağa çekilerek götürülen, oyuncuların alt katta giysilerini değiştirdikleri, üst katta ise gösterilerini sergiledikleri 'pageant' adı verilen iki katlı tekerlekli ahşap bir yapı sahne olarak kullanılmaya başlanır. Bu arabalar, bir duraktan ötekine çekilerek götürülürler. İlk arabanın birinci duraktan ayrılmasının ardından öteki arabalar sonraki oyunların sahnelenmesi için sırayla aynı yere getirilirler. Böylece herkes, bütün gösterileri izleme imkânına kavuşur. Bu etkinlikler sürerken insanlar, bir yandan dramatik eğlencenin tadına varırken, bir yandan da günlük yaşantının dışına çıkarak sıradanlıktan sıyrılma olanağı bulur.

Sözü edilen oyunların bulunduğu İngiliz zincirlemelerinden York, Chester, Coventry ve Wakefield olmak üzere dört tanesi ulaşmıştır günümüze. Birincisi, hem içerdiği kırk sekiz oyunla en geniş hem de on üç bini aşan dize sayısı en uzunlarıdır. (Banham, 1995, s. 698) Dramatik gösteri sayısının yaşanan iktisadi sorunlara ve toplumsal gönence göre değiştiği bilinmektedir.

Gerçekte bir mucize oyunu olan Chester zincirlemesindeki ‘Nuh Tufanı’ (Noah’s Flood), içerdiği güldürü öğeleri nedeniyle özel bir yere sahiptir. Bu öğeler, Nuh’un karısı rolündeki hırçın kadın karakteri üzerinde yoğunlaşır. Kadın, eşinin ve çocuklarının onca yalvarmasına karşın yaklaşan tufana aldırmayıp gemiye binmekte direterek arkadaşlarıyla dedikodu yapmayı sürdürür. Bütün çağrılara kulaklarını kapar. Arkadaşları da gelmez ise gemiye adım atmayacaktır. Sonunda güç de olsa çocukları tarafından gemiye bindirilir. Fakat güverteye ayak basar basmaz, kendisini tatlı bir dille karşılayan eşine bir tokat atar. Sözleri ve davranışlarıyla sıradan bir İngiliz yurttaşını anımsatan Nuh’un karısı, kaynağını dinsel metinlerden alan bu oyuna seküler çağrışımlar getirmiştir.

Wakefield oyunları olarak bilinen Towneley zincirlemesindeki ‘İkinci Çobanlar Oyunu’nun da (Second Shepher’s Play) ortaçağ tiyatrosunda önemli bir yeri vardır. İlk İngiliz komedyası olarak kabul edilen bu oyun, her ne kadar İsa’nın doğuşu ile ilgili dinsel metinlerdeki anlatılar üzerine kurgulanmış olsa da hırsızlığı ile ün salmış Mak’in çevresinde gelişen olaylar, oyununun üçte ikisi kadar bir yer tutar. Mak karakterinin baskın olduğu öykünün, gerçekte kaynak metinle fazla bir ilişkisi yoktur. Oyun yazarı ya da yazarlarının bu karakterle sahneye alışılmadık bir biçim getirdikleri yadsınamaz bir gerçektir. Oyunu önemli kılan yanı da budur.

‘İkinci Çobanlar Oyunu’; dil, zaman, ortam ve oyuncu değişiminin ardından, ele alınan konunun da büyük ölçüde sekülerleştiğine güzel bir örnektir. Oyunda dinsel çağrışımlardan arındırılmış bir sahne düzenlemesi vardır. Olayın Filistin’de yaşanması sözdendir; çünkü sahne donanımı tümüyle Wakefield kırsalından alınmadır.

Görsel anlatımı oluşturan öğelerin İngiltere’yi yansıttığı oyunda, evlendiğine pişman olduğu her halinden anlaşılacak ikinci çoban Gib’in sözleri, hem ortaçağdaki toplumsal yaşama ilişkin ipuçları sumakta hem de içerdiği güldürü öğeleri nedeniyle seküler bir dünyaya kapı aralamaktadır:

Bildiğim kadarıyla biz zavallı evli erkekler çok acı çekiyoruz. Zaten dertten de kurtaramıyoruz başımızı. Örneğin bizim tavuk Chappel, bir ileri bir geri gider gelir, gıdaklar gıdaklar durur. Ancak sallanmaya, inlemeye, ötmeye başlarsa vay haline bizim horozun. Çünkü evsiz kaldı demektir. Evli erkeklerin iradeleri kendi ellerinde değildir. Yuva kurduklarında derin bir iç çekerler. Tanrı biliyor ya, ne kadar çetin ve berbat bir hayat sürüyorlar. Odada ya da yatakta tahammül güçlerinin doruğuna çıkıyorlar. Ben kendi payıma dersimi aldım. Yaşadıklarına katlanmaları gerektiğinden evlilerin vay başına! Fakat hayret ediyorum, yazgının bir oyunu olan böylesi şaşılacak bir şeyi gördükçe yüreğim parçalanıyor. Bazı erkeklerin iki, bazılarının da üç eşi var. Hiç evlenmeyenlerse iç çekiyor. Fakat bana sorarsanız çok eşli olanın vay geldi başına! Çünkü sürekli acı çekecektir. (İzleyiciyi işaret ederek) Fakat gençler, Tanrı aşkına, evlilikten sakının ve unutmayın ki sonradan “Böyle olacağını bilseydim...” diye söylenmenin bir yararı yoktur. (Gassner, 1963, ss.104-105)

İkinci çobanın bu sözlerinin oyuna güldürü havası kattığı açıktır. Mak’in kuzuyu evine götürdüğünde içine düştükleri durumdan kurtulmak için karısı Gill ile yaptıkları planda da bu öğelere rastlamak mümkündür. Buna göre Mak, çobanların yanına dönecek ve hiçbir şey olmamış gibi aralarına girip uyuyacaktır. Sabah olunca, onlara bir erkek çocuğunun dünyaya geldiğini söyleyecektir. Sürülerinden bir kuzunun eksildiğini anladıklarında, çobanlar büyük olasılıkla hırsızlığıyla tanınan Mak’ten kuşkulananacaklar ve onun evine gideceklerdir. Onlar ise çobanlar evden ayrılıncaya kadar kuzuyu beşikte saklayacaklar, Gill de beşiğin

yanındaki yatakta inleyip durarak yeni doğum yapmış bir kadın gibi davranacaktır. Olaylar gerçekten de Mak'ın öngördüğü biçime gelişir. Başlarına geleni çok geçmeden anlayan çobanlar, doğruca Mak'ın evine giderler. Mak, onları pişkince karşılar. Evi aramaya koyulduklarında, Gill çobanların beşiğe yaklaşmalarına izin vermez; eliyle uzaklaşmalarını işaret eder. Çaresiz, kuzuyu bulamadan oradan ayrılırlar. Fakat Mak'e bir armağan bırakmadıklarını anımsayarak geri dönerler. Çocuğa para takmak isteyen III. Çoban Daw'ı Mak beşiğe yaklaştırmak istemez. Aralarındaki konuşmalar bolca güldürü barındırmaktadır:

- MAK* : *Olmaz yaklaşma uyuyor!*
- III. ÇOBAN* : *Yoo, gözleri cin gibi.*
- MAK* : *Uyandığında ağlar. Yalvarırım git buradan. (Diğer çobanlar da içeri girer.)*
- III. ÇOBAN* : *(Biraz daha yaklaşarak) İzin ver, bir kez öpeyim; örtüyü kaldırayım. (Yorganı kaldırıp atar.) Bu da ne? Burnu ne kadar da uzun!*
- I. ÇOBAN* : *Kusurlu bir doğum işareti galiba. Gidelim zamanımızı harcamayalım.*
- II. ÇOBAN* : *Kötü kumaşın kusuru önünde sonunda ortaya çıkar. (Biraz daha yakından bakar) Aaa, bizim kuzuya benziyor.*
- III. ÇOBAN* : *Nasıl! Bir de ben bakayım Gib.*
- II. ÇOBAN* : *Ne tuhaf bir hile, ne büyük bir sahtekârlık! (Gassner, 1963, s. 121)*

İsa'nın doğuşunu anlatmak için tasarlanan bu oyunda doğal olarak akılda kalan, dinsel bağlam değil, Mak ve karısı Gill'in entrikalarıyla gelişen güldürü sahneleridir. Kaynak metinlerin oyuna etkisi yok denecek kadar azdır. Yazar ya da yazarlar, insanların ilgisini çekebilecek değişik şeyler deneme yolunu seçmişler, o zamana kadar süregelen olay örgüsünün dışına çıkarak sahneye büyük bir yenilik getirmişlerdir. Böylece konu bakımından dinsel öğelerin egemen olduğu oyun anlayışını da yıkmışlardır.

3.2. Tinsel Oyunlar ve Araoyunlar

XIV. yüzyılın sonları ile XV. yüzyılın başlarında 'moral', 'moral plays' ve sonradan 'morality' olarak adlandırılan tinsel oyunlar doğmuştur. O zamana değin eğitimsiz insanları iyi birer Hristiyan olarak yetiştirmek ve inançlarını sağlamlaştırmak amacıyla sahnelenen mucize oyunları Pollard'ın söylediği gibi "tek başlarına, kurtuluşa erişmek için ne yapmalıyım ve neye inanmalıyım gibi sorulara tam bir yanıt veremiyordu." (Pollard, 1954, s. 43) Tinsel oyunlar, işte bu yanıtları verme çabası olarak değerlendirilebilirler. İyilik ve kötülüğü simgesel düzeyde anlatan bu dramatik gösterilerde, zaafların üstesinden nasıl gelineceğinin yollarına işaret edilerek dinsel öğretinin tinsel yönleri vurgulanmıştır.

Yaygın kaniya göre, tinsel oyunlar kilise vaazlarından doğmuştur. O yıllar, konuşmalarında söyleşi tarzını çokça kullanan vaiz, iki ya da daha fazla kişi karşılıklı konuşuyormuşçasına sorulu yanıtli cümleler kurarak anlatısını gerçeğe yaklaştırmaya çalışmaktadır. Kilise, böylece dramatik özellikler taşıyan vaazlarla farkında olmadan tinsel oyunların kaynağını oluşturmuştur.

Tinsel oyunlar, mucize oyunları gibi belli bir takvime bağlı olmadıklarından yıl içinde yinelenerek sahnelenmiştir. Hepsisi olmasa da çoğu profesyonel oyuncularca kasaba kasaba, köy köy gezilerek para karşılığında, bazılarıysa zengin ve soylu kişilerin evlerinde oynanmıştır.

Mucize oyunlarında da görülen, ancak tinsel oyunlarla kurumsallaşan tümüyle İngiltere'ye özgü 'Vice' karakteri güldürü öğeleri barındırdığından oldukça önemli sayılır. Bu karakter; Alçaklık, Şehvet, Cehalet, Aptallık, Karmaşa, Aylaklık gibi kötülük ve zaaflarla alegorileştirilmiştir. (Urgan, 1949, s. 10) 'Vice', o kadar ilgi uyandırmıştır ki zamanla onsuz bir oyun düşünülemez olmuştur. Bu rolün çoğunlukla kumpanyaların en ünlü ve yetenekli oyuncularınca oynanması, ona ne kadar değer verildiğini gösterir. 'İnsanlık' (Mankind) oyununda güldürünün merkezi olan şeytan Tutivillus'un, sahneye çıkması için Nowadays'in kalabalığa para torbasını uzatarak onlardan kırmızı liralara istemesi bunun açık bir kanıtı olarak değerlendirilebilir. (Furnivall ve Pollard, 1904, s. 17)

'Yaşam Gururu' (Pride of Life), 'İnsanlık' (Mankind), 'Direşme Kalesi' (The Castle of Perseverance) ve ele aldığı konu yönünden çağdaş insanın bile ilgisini ayakta tutmayı başaran 'Herinsan' (Everyman) en çok bilinen tinsel oyunlardır. İlk olarak 1495 yılında oynanan 'Herinsan' birçok araştırmacıya göre 'Elckerlijck' adlı bir Felemenk oyununun ustaca yapılmış bir uyarlamasıdır. Bu araştırmacılar, İngiliz tinsel oyunlarında gelenekselleşmiş 'Vice' karakterinin bu oyunda bulunmamasını savlarını destekleyici bir kanıt olarak sunmuşlardır. (Urgan, 1949, s. 10)

İzleyicisine oldukça yakın duran Herinsan, sıradan bir insandır. Oyunun gerçek yaşamda karşılığını kolayca bulabilmiş olmasının nedeni de budur. Verilmek istenen ileti oyunun öndeyişinde, Elçi'nin söylediklerinde gizlidir:

Herinsan'ın hesap vermeye çağrılışı denir bu oyuna. Yaşamımızı, sonumuzu ve gelip geçici olduğumuzu anlatır. Konusu çok değerlidir. Ancak içeriği daha da önemlidir ve oynanması kolaydır. Öyküde denir ki: " Ey insan, iyi düşün, sonunun ne olacağını aklından çıkarma; zevke eğlenceye dalma! Başlangıçta günah çok tatlı gelir; beden toprağa verildiğinde ise ruhun ağlamasına neden olur." Bu oyunda Dostluk, Eğlence, Kuvvet, Zevk ve Güzellik'in nasıl Mayıs çiçekleri gibi solup seni terk ettiklerini göreceksin. (Pollard, s. 77)

Herinsan, ömrü sona erip Tanrı katında hesap verme zamanı gelince son yolculuğunda kendisine eşlik edecek dostlarının kapısını çalar. Fakat Dostluk, Akrabalar, Mal-Mülk, Kuvvet, Güzellik ve Beşduyu'dan olumlu bir karşılık bulamaz. Bilgi, onunla mezarın başına kadar gelir, fakat daha öteye gidemeyeceğini söyler. Herinsan, mezara girdiğinde yanında yalnızca İyi Fiiller vardır. Bu şekilde Tanrı'nın huzuruna çıkar ve İyi Fiiller'in yardımıyla hesabını verir; temiz olduğu anlaşılır ve kurtulur.

XVI. yüzyılın başlarında John Skelton tarafından yazılan bir geçiş oyunu olan 'Görkem' (Magnificence) daha seküler bir yapıya sahiptir. Bir tür siyaset çalışması sayılabilecek bu oyunun, söylenenlerden çabuk etkilenir yapısıyla Kral VIII. Henry'nin eğilimlerini ve kişiliğini yansıttığı söylenebilir. Verilmek istenen ileti, mevki ve makam sahibi, toplumun önde gelen kişilerinin kendilerine seçecekleri danışmanları ve dostları konusunda özenli davranmalarına yöneliktir. İnsanın öteki dünyadaki kurtuluşunu amaçlayan ilk tinsel oyunların tersine 'Görkem', mutluluğa ve huzura bu dünyada kavuşmakla ilgilenir. Bu nedenle seküler yönden bir geçiş oyunu olarak görülebilir.

Gerçekte, dram sanatının sekülerleşmesinde kiliseyle ilgili değişen düşüncelerin büyük etkisi olmuştur. Kilise o sıralar, kendi yöneticileri, yasaları, gelir kaynakları, dili (Latince) ve başkenti (Roma) ile bir din imparatorluğunu andırmaktadır. (Rayner, 1947, ss. 165-166) Din adamlarının, dünyaya aşırı ilgi duymaya başlayıp zenginleşmeleri ve sözleriyle yaşam pratiklerinin örtüşmemesi saygınlıklarını büyük ölçüde yok eder. Rönesans'la birlikte, insanları sürekli öte

dünya için çalışmaya çağıran kilise yerine, yaşadıkları dünyayı anlamlandırmak ve onunla ilgili daha çok şey öğrenmek isteyen bilginler ortaya çıkar. Matbaanın icadıyla bilgiye erişim yollarının açılması, eski Yunan yazarlarının okunmaya başlanması, gezginlerin dünyanın başka yerlerini tanıma istekleri, sanatçıların yapıtlarında dinsel öğeler yerine çevrelerinde gördüklerini yansıtmaları ve bilim adamlarının deneysel bilginin peşine düşmeleriyle kilisenin yüzyıllardır süren yetkesi yıkılır.

Tanrı'yı yadsıyan, insanı merkeze alan hümanist düşüncenin gelişmesiyle oyunların içeriği de farklılaşır. İnsanın bu dünyadaki mutluluğunu engelleyebilecek ya da yıkımına neden olabilecek öğeler üzerinde durulur ve onu doğrudan ilgilendiren konular işlenir.

XVI. yüzyılın başlarında tinsel oyunlara benzeyen 'interludium' ya da 'interlude' adı verilen yeni bir dramatik gösteri türü doğar. Araoyun olarak bilinen bu etkinliklerden, uzun ve ağırbaşlı bir oyunun sahneleri arasında ya da bir şenlik sırasında oynanan yansımaya dayalı dramatik etkinlikler olarak söz edilir. (Schelling, 1925, s. 26) Burgess (1958, s. 19), bu oyunların çoğunlukla zengin ve soylu kimselerin evlerinde, büyük salonlarda oynanmış olmalarını kanıt göstererek, ara oyunların, bir bakıma soyluların tinsel oyunları olduğunu vurgular. Bu yönden değerlendirildiğinde kesin bir tanıma ulaşmak oldukça güçtür. Bazı tinsel oyunların 'interlude' olarak adlandırıldığı da düşünüldüğünde, bu iki türün başlangıçta birbirine karıştığı söylenebilir. Ancak bir ucu tinsel oyunlara bağlı olan bu yazınsal türün zamanla değişim göstererek onların genel havasından koptuğu ve seküler öğelerle bezendiği artık bilinen bir gerçektir.

Araoyunlar gerçek değerini John Rastell ve John Heywood gibi yazarlarla bulmuştur. Rastell'in 1590 yılında yazdığı 'Dört Öge Oyunu' (The Interlude of the Four Elements) dinsel sınırların tümüyle dışına çıkmıştır. Amerika'dan söz eden ve bilimsel dersler veren ilk İngiliz tiyatro yapıtı olan bu oyunun (Wilson, 1969, s. 25) öndeşinde İngiltere'de bilgiye önem verilmediği, zenginliğin aşırı önemsendiği söylenerek sitemde bulunulur. Oyunda bilimsel gerçekler ışığında toprak, su, ateş ve havadan oluşan dört öge üzerine ders verilmektedir:

Gündüzün ya da kış geceleri, gökyüzünde güneş, ay ve yıldızlar sana doğudan görünüyor ve sonra batıda gözden yitiyorlar; bir sonraki gün, tam yirmi dört saat sonra, yine doğuya yani onları ilk gördüğün yere geliyorlar. Öyleyse, yerküre dibi yokmuşçasına derin olsa, ya da ona destek olan bir şey bulursa, güneş, ay ve yıldızların yerkürenin çevresinde dolaşıp sonra yeniden doğuda görünmelerine olanak yoktur; çünkü o zaman önlerine mutlaka bir engel çıkar. Demek ki, akıl ve mantık da gösteriyor ki yerküre gökyüzünün ortasında asılı duruyor. (Farmer, 1905, ss. 13-14)

'Dört Öge Oyunu' gerek içerik gerekse amaç yönünden baştan sona eğitici bir özellik taşır. Her ne kadar alegorik anlatımlar içerse de, bakışları öte dünyadan bu dünyaya çevirdiğinden ve bilimsel gerçeklere yöneldiğinden oldukça önemlidir.

Oyunlarını eğlence aracı olarak yazan John Heywood'da ise bir dizi karakter arasında geçen güldürüyle dolu tartışmalar öne çıkar. Örneğin, karakterlerin dördünün de adının 'P' harfi ile başlamasından –Palmer (Hacı), Pardoner (Beratçı), Pothycary (Eczacı) ve Pedler (Çerçi)- dolayı 'Dört P' (The Four Ps) adı verilen oyunda, her biri kendi mesleğiyle övünen ve ötekileri küçümseyen Hacı, Eczacı ve Beratçı kıyasıya bir tartışmaya girerler. Aralarında bir uzlaşa sağlayamayınca Çerçi'yi hakem seçerler. Çerçi, üçünün de iyi birer yalancı olduğunu söyleyerek bir yarışma düzenlemeyi önerir. En büyük yalanı söyleyen yarışmayı kazanacaktır. Hacı, yarışmayı söylediği şu yalanla kazanır:

Şimdiye kadar kilometrelerce yol aldım ve bu arada birçok kadın gördüm. Yalnızca bir kentte ya da kasabada değil, bütün Hıristiyanlık dünyasında. Sizi temin ederim ki, gördüğüm kadın sayısı beş yüz bin vardır. Evli kadınlar, dullar, genç kızlar. Onlarla sık sık bir araya geldim. Fakat gittiğim yerlerde gördüğüm kadınlar arasında hırçın bir tek kadın ne gördüm ne de duydum. (Gassner, ss. 256-257)

Oyun baştan sona incelendiğinde karakterlerin günlük yaşamdan alındığı açıkça görülür. Hacı, Beratçı, Eczacı ve Çerçi o dönemin İngilteresi'nde çokça rastlanan kişilerdir. Kilisenin izleri bu oyunda silinmiş, hatta yer yer Hacı ve Beratçı üzerinden dinsel yergiler bile yapılmıştır.

Bu yergilerin daha da fazlası, Reformasyon dönemindeki mezhep çatışmaları sırasında, Katoliklerin ve Protestanların birbirlerini karalayıcı biçimde yazdıkları oyunlarda görülür. Her iki tarafın karşındakini dinden çıkarmakla, sahtekârlıkla suçladığı bu oyunların amacı açıktır: İnsanları olabildiğince kendi saflarına çekmek ve daha çok yandaş edinmek. 'Üç Sınıfın Hoş Bir Yergisi' (A Pleasant Satire of the Three Estates) ile Katolikliğe saldıran Sir David Lyndsay, oyununda soyluları, tüccarları ve din adamlarını eleştirir. Din ve devlet yönetimindeki yozlaşmanın sorgulandığı oyunda halkın kiliseden neler çektiğini gösteren saf adam Pauper'ın dilencilik yapmaya nasıl başladığını anlattığı kısım güzel bir yergi örneğidir:

İyi yürekli kişiler, acıma duygularınıza sığınıp acı gerçeği anlatacağım sizlere. Babam, yaşlı, saç sakalı ağarmış, seksenini geçmişti; annem Mald'de doksan beş yaşındaydı. Çalışıp çabalıyor ikisine de bakıyordum. Bir kırsalımız vardı, odunumuzu, kömürümüzü taşır, her yıl bir tay verirdi. Üç ineğimiz vardı; üçü de semiz ve güzel. Ayr kasabasında eşi benzeri yoktu. Babam o kadar zayıfladı, o kadar güçten düştü ki sonunda öldü. Bunun üzerine annem ağladı, sızladı ve bir iki gün sonra o da öldü. Yoksulluğum ve yıkımum işte bundan sonra başladı. Ev sahibimiz kırsalığı aldı. Babam ölünce mahallenin papazı bir ineğimizin tutup götürdü başından; annemim öldüğünü duyunca gelip ikincisini de aldı. O zaman karım Meg, sabah akşam ağlayıp durdu ve sonunda öldü üzüntüsünden. Papaz bunu duyunca gelip son ineğimizi de alıp götürdü. ...her şeyimi yitirince hiçbir şey yapamaz oldum; çocuklarımı yanıma alıp ekmek dilenmeye çıktım. İşte kara gerçeğin ve bu duruma nasıl düştüğümün öyküsü. (Şahinbaş, 1950, ss. 66-67)*

Lyndsay ile aynı düşünceleri taşıyan, ortak düşmana karşı aynı araçla savaştan bir başka oyun yazarı da John Bale'dir. Bale'in bir İngiliz kralının doğru yolu seçmesine karşın, yabancı bir ülkeden gelen buyruk ve yönlendirmelerle nasıl yıkıma uğrayabileceğini vurgulamak ve XVI. yüzyıl gibi ulusal düşüncelerin yükseldiği bir dönemde yabancıya, yani Roma kilisesine, karşı halkın olumsuz duygular beslemesini sağlamak amacıyla yazdığı 'Kral John' (King John) bu oyunların en önemlilerinden sayılır. Yazar, Kral John karakteriyle simgelediği VIII. Henry'nin papayla olan kavgasını iyilik ve kötülük arasında geçen bir savaşım olarak ele almış ve papayı siyasal ve dinsel yozlaşımın simgesi olarak göstermiştir.

3.3. Latin Ustaların Etkisi

XVI. yüzyılda hümanist düşüncenin yaygınlaşmasıyla oyun yazarları eski kaynaklara yönelirler. Bu ilgi, özellikle Sir Thomas More ve Erasmus gibi aydınlar öncülüğünde okullara kadar yayılır. Üniversitelerde oyunlarla ilgili özel çalışmalar

* O zamanlar geçerli yasaya göre kiracı ölünce ev ya da arazi sahibi varisin malının bir bölümünü alırdı.

yapılmaya başlanır. Başlangıçta Latince eğitimi için kullanılan eski Romalı yazarların yapıtları sahneye yeni bir soluk getirir.

İngiliz oyun yazarları, yapıtlarında Roma toplumunu yansıtan Plautus ve Terrentius'u kendilerine oldukça yakın bulmuşlardır. Daha çok toplumun alt sınıflarıyla ilgilenen Plautus, karakter seçiminde abartılı bir biçim benimsemiş ve kaba öğelerden yararlanma yoluna gitmiştir. Oyunları çoğunlukla efendisinin oğluya tutkunu olduğu kadınlar arasında kalan, onun gönül dünyasını düzene sokmaya çalışan bir uşağın entrikalarının neden olduğu karmaşık olaylarla doludur. Terrentius ise, bu Plautus'la benzer özellikler gösterse de daha ağırbaşlı bir biçim benimsemiş, karakterlerini oluştururken daha duyarlı davranmıştır. Kaba güldürüye yer vermediğinden, onun oyunlarını yeğleyenler çoğunlukla kültür düzeyi yüksek kişiler olmuştur.

Seküler
Dramanın
Doğuşu

192

Sözü edilen iki oyun yazarının etkisiyle yazılan ilk İngiliz komedyası 'Palavracı Ralph' (Ralph Roister Doister)'dir. Konusunu günlük yaşamdan alan Nicholas Udall'ın bu oyunu, karakter oluşumu yönünden öncekilerden oldukça farklıdır. Ralph, Plautus'un palavracı askerlerini, oyunun bir başka başkışisi Matthew Merygreeke ise zenginlerin sırtından geçinen asalak tiplemesini anımsatır. Öte yandan Udall, Merygreeke'i İngiliz tinsel oyun geleneğindeki 'Vice' karakterinin karşılığı olarak kullanmıştır. Oyunun bu yönüyle gelenekten bağımlı kopartmadığı söylenebilir. 'Palavracı Ralph' eylemsiz bir kaba güldürü değil, kurgusu sağlam bir komedyadır.

İlk İngiliz komedyalarının bir diğeri olan 'Gurton Ninenin İğnesi' (Gammer Gurton's Needle) ise konusunu bir İngiliz köyünde yaşanan sıradan bir olaydan alır. Oyunda Gurton Nine, uşağı Hodge'un pantolonunu yamarken dikiş iğnesini yitirir. Köyü birbirine katma özelliği ile bilinen Diccon, Geveze Hanım'a (Dame Chat) Gurton Nine'nin iğneyi kendisinin çalmış olabileceğinden kuşkulandığını söyleyince işler karışır. İki yaşlı kadın arasında çıkan kavgayı ayırmak isteyen papaz, arada kalınca yaşlı kadınların saldırısına uğrar. Bir süre sonra Hodge'un pantolonunu giyerken çılgınlık atmasıyla gerçek anlaşılır. İğne çalınmamış, pantolonun arkasında unutulmuştur.

İngiliz komedyasındaki gelişmelere koşut olarak tragedya yazarları da Romalı oyun yazarlarına yönelmişlerdir. Özellikle Seneca'nın yapıtlarını başucu kaynakları yapmışlardır. Bunun kuşkusuz birtakım nedenleri vardır. Öncelikle Seneca'nın dehşet severliği, ölümün kol gezdiği kanlı oyunları o dönemin toplumsal ve siyasal havasını soluyan insanlara hiç de yabancı sayılmazdı. Çalkantılı günler yaşayan İngiliz halkı için Latin ustanın anlattıkları bildik şeylerdi ve oyunlarda olup bitenlerle gerçek hayatta yaşananlar arasında bir benzerlik kurulması güç değildi. Kısacası bu oyunlar dehşet, korku ve intikam dolu içerikleri yönünden zamanın İngiliz beğenisiyle oldukça uyumluydu.

İlk İngiliz tragedyası olarak kabul edilen 'Gorboduc or Ferrex and Porrex'de Seneca'nın etkisi açıkça görülür. Thomas Sackville ve Thomas Norton tarafından yazılan ve 1562 yılında 'On İkinci Gece' eğlencelerinde kraliçe Elizabeth'in önünde sahnelenen bu oyun, konusunu büyük ölçüde Monmouthlu Geoffrey'nin 'Britanya Kralları Tarihi'nden (Historia Regum Britannia) almıştır. Bu seküler oyun, geçmişte yaşananları XVI. yüzyıla taşıyarak tarihin yinelenmesinin önüne geçme çabası olarak değerlendirilebilir. Oyunda, kendisinden sonra tahta çıkacak bir varisi bulunmayan kraliçe Elizabeth'e, ülkenin olası bir yönetim boşluğunda parçalanabileceği anımsatılarak bir anlamda siyasal salıklar verilmektedir. Anlaşılacağı üzere 'Gorboduc'taki iletiler öte dünyaya değil gerçek dünyaya ilişkindir.

XVI. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, artık oyunlara tamamen seküler bir yapı egemen olmuştur. Yaşanan büyük değişimler sonucunda art arda tiyatro salonları açılmış ve oyunlar ülke insanının beğenisini kazanabilmek için sürekli yenilenmiştir. Böylece, kilise törenlerindeki dramatik öğelerden doğan oyunlar, dinsel kaygılardan sıyrılarak çağdaş Avrupa'nın ekinsel biçimlenmesinde belirleyici bir güce dönüşmüştür.

4. SONUÇ

Günümüzde, teknolojik olanaklarla donatılmış salonlarda tiyatro izleyicisine ulaşan oyunlar uzun bir tarihsel sürecin ürünüdür. Tiyatronun bugüne kadar geçirdiği değişim evreleri bilinirse, geçmiş insan için bir öyküler bütünü olmaktan çıkarak çıkarsamalar sunan bir güce dönüşecektir. Ortaçağın kilise egemen dünyasında biçimlenen oyunların, bu yönden büyük önem taşıdığı açıktır.

Kilisenin gücünü yitirmesine koşut olarak dinsel ileti verme çabasındaki oyunlar, insanları eğlendirmeyi amaçlayan etkinliklere dönüşmüştür. Rönesans ve reformasyonla Tanrı merkezli bir evren algılayışı yerine, insan merkezli bir anlayışı savlayan düşünceler tiyatroyu da etkilemiştir. Kilisenin denetiminden çıkan bilgi, Avrupa'nın bütün kurumlarında olduğu gibi tiyatrodaki da sekülerleşme sürecini beslemiştir. Mucize oyunları, gizem oyunları, tinsel oyunlar ve ara oyunlardan Elizabeth dönemi tiyatrosuna uzanan çizgide, büyük oyun yazarlarının ufkunu açan XVI. yüzyılın ikinci yarısına ait komedi ve tragedya ile sekülerleşme aşamaları tamamlanmıştır. Yaklaşık altı yüzyıllık süreç sonunda gelinen noktada, Christopher Marlowe ve William Shakespeare gibi büyük sanatçılar ortaya çıkmış, böylece çağdaş tiyatronun temelleri atılmıştır.

KAYNAKÇA

- Banham, M. (1995). *Cambridge guide to world theatre*. Cambridge: Cambridge University Press
- Burgess, A. (1958). *English literature: A survey for students*. London: Longman
- Chambers, E. K. (1945). *English literature at the close of the Middle Ages*. London: Oxford
- Craig, H. (1955). *English religious drama of the Middle Ages*. London: Clarendon Press
- Gassner, J. (1971). *Medieval and tudor drama*. USA: Bantham Books
- Farmer, J. S. ed. (1905). *Six anonymous plays*. London: Early English Drama Society
- Fuat, M. (2000). *Tiyatro Tarihi*, , İstanbul: MSM Yayınları
- Furnivall, F. J. & Pollard, A. W. ed. (1904). *The Macro plans: Mankind, wisdom, the castle of perseverance*. London: Oxford University Press
- Nicoll, A. (1925). *British drama: A Historical survey from the beginnings to the present time*. New York: Thomas Y. Crowell Company
- Pollard, A. W. (1954). *English miracle plays, moralities and interludes: Specimens of the Pre-Elizabethan drama*. London: Clarendon Press
- Rayner, R.M. (1947). *A Short history of Britain*. London: Longman
- Schelling, F. E. (1925). *Elizabethan playwrights: A Short history of the English drama from Medieval Times to the closing of the theatres in 1642*. New York-London: Harper & Brothers

- Şahinbaş, İ. (1950). *İngiliz tiyatrosu tarihi –I- tiyatronun gelişimi: Başlangıçtan Shakespeare’ e kadar*. Ankara: A.Ü. Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Urgan, M. (1949). *Elizabeth devri tiyatrosunda soytarılar*. İstanbul: Pulhan Matbaası.
- Wilson, F. P. (1969). *The English drama (1485-1585)*. Oxford: Clarendon Press.

Mümin HAKKIOĞLU

1975 yılında Gümüşhane’de doğdu. İlk ve orta öğrenimini Gümüşhane’de tamamladı. Atatürk Üniversitesi, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi, İngiliz Dili Eğitimi Bölümü’nden mezun olduktan sonra Gümüşhane A.F.K Anadolu Lisesi’nde İngilizce öğretmeni olarak göreve başladı. Yüksek Lisansını “Ladini Dramanın Doğuşunda Gorboduc Örneği” (Gorboduc Example in the Rise of Secular Drama) başlıklı tez çalışmasıyla Atatürk Üniversitesi’nde tamamladı. Halen Gümüşhane Üniversitesi’nde görev yapmakta olup doktora çalışmasına devam etmektedir.

The Rise of Secular Drama. Sekŭler dramanın doŭyuŭu. Mŭmin HAKKIOŖLU [1]. Abstract. Sekŭler dramanın doŭyuŭu . Balŭkesir Ŗniversitesi Sosyal Bilimler Enstitŭsŭ Dergisi , 11 (20) , 183-194 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/baunsobed/issue/50241/648146>. Sekŭler Dramanŭn Doŭyuŭu. M HakkioŖlu. Balŭkesir University Journal of Social Sciences Institute 11 (20), 183-194, 2008. 2008. Sekŭler dramanın doŭyuŭu. M HakkioŖlu. Balŭkesir Ŗniversitesi Sosyal Bilimler Enstitŭsŭ Dergisi 11 (20), 183-194, 0. Sekŭler Dramanŭn Doguŭu-(The Rise of Secular Drama). Save to Library. by mumin hakkioŖlu. Ŗç Kabustan UyanŭŖ Seamus Heaney'nin Ŗziirinde Ŗrlanda Sorunu ve ŖŖzŭm Ŗneriler (Awakening from Nightmare Irish Troubles and Solution Suggestions in the Poetry of Seamus Heaney). KŭBUSTAN UYANIŖ: SEAMUS HEANEYŖN ŖŖRĖNDE ŖRLANDA SORUNU VE ŖŖZŖM ŖNERĖLERĖ (Awakening from Nightmare: Irish Troubles and Solution Suggestions). Academic Journals Database is a universal index of periodical literature covering basic research from all fields of knowledge, and is particularly strong in medical research, humanities and social sciences. Full-text from most of the articles is available. Academic Journals Database contains complete bibliographic citations, precise indexing, and informative abstracts for papers from a wide range of periodicals.