İSTANBUL UNIVERSITY PRESS

Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi
Journal of Theatre Criticism and Dramaturgy
JTCD 42 (2026): 74–92

https://doi.org/10.26650/jtcd.1855549

Başvuru | Submitted 03.01.2026
Kabul | Accepted 21.04.2026
Online Yayın | Published Online 01.07.2026

Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi
Journal of Theatre Criticism and Dramaturgy

Araştırma Makalesi | Research Article

Açık Erişim | Open Access

Evrensel Mitten Yerel Belleğe: Türk Tiyatrosunda Troya Anlatısının Yeniden İnşası

From Universal Myth to Local Memory: The Reconstruction of the Troy Narrative in Turkish Theatre

Vecihe Özge Zeren [1]

[1] Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Çanakkale, Türkiye

Öz

Bu çalışma, Troya mitinin Türk tiyatrosundaki yeniden inşasını kültürel bellek, mit teorisi ve temsil politikası perspektiflerinden incelemektedir. Ülkü Ayvaz'ın *Troya'yı Özlüyorum* (1993), Güngör Dilmen'in *Troya İçinde Vurdular Beni* (1997) ve Savaş Aykılıç'ın *Troya Geçilmez* (2002) adlı oyunları, Jan Assmann'ın hypolepse kavramı, Claude Lévi-Strauss'un yapısal mit analizi ve Homi Bhabha'nın melezlik teorisi çerçevesinde çözümlenmiştir. Analiz, üç oyunun Homeros'un Yunan merkezli anlatısını eleştirel biçimde devralarak Anadolu perspektifinden yeniden yorumladığını ortaya koymaktadır. Dilmen'in tragedya formunu dönüştürmesi, Aykılıç'ın epik tiyatronun yabancılaştırma teknikleriyle metni kurması ve Ayvaz'ın postmodern bir bellek oyunu kurgulaması nedeniyle her oyun, farklı dramatik biçimler aracılığıyla ortak bir kültürel sahiplenme stratejisi izlemektedir. Çalışma, Troya mitinin Türk tiyatrosunda statik bir miras olarak değil, kültürel kimlik inşasının, hegemonik anlatıların eleştirisinin ve kolektif belleğin yeniden üretiminin dinamik bir aracı olarak işlev gördüğünü göstermektedir.

Abstract

This study examines the reconstruction of the Trojan myth in Turkish theatre through cultural memory, myth theory, and the politics of representation. The plays Troya'yı Özlüyorum (1993) by Ülkü Ayvaz, Troya İçinde Vurdular Beni (1997) by Güngör Dilmen, and Troya Geçilmez (2002) by Savaş Aykılıç are analysed using Jan Assmann's concept of hypolepsis, Claude Lévi-Strauss's structural myth analysis, and Homi Bhabha's hybridity theory. The analysis reveals that all three plays critically engage with Homer's Greek-centred narrative and reinterpret it from an Anatolian perspective. Dilmen transforms the tragic form, Aykılıç employs epic theatre's alienation techniques, and Ayvaz constructs a postmodern memory play—all of which pursue a shared cultural appropriation strategy. The study argues that the Trojan myth functions in Turkish theatre as a dynamic instrument for cultural identity formation, critique of hegemonic narratives, and reproduction of collective memory.

Anahtar Kelimeler Troya Miti · Kültürel Bellek · Hypolepse · Türk Tiyatrosu · Temsil Politikası

Keywords Trojan Myth · Cultural Memory · Hypolepsis · Turkish Theatre · Politics of Representation

Atıf | Citation: Zeren, Vecihe Özge. "Evrensel Mitten Yerel Belleğe: Türk Tiyatrosunda Troya Anlatısının Yeniden İnşası" *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi–Journal of Theatre Criticism and Dramaturgy* 42 (2026): 74-92. https://doi.org/10.26650/jtcd.1855549

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

2026. Zeren, V. Ö.

Sorumlu Yazar | Corresponding author: Vecihe Özge Zeren vozgezeren@gmail.com

Extended Abstract

The Trojan myth constitutes one of the most enduring and multilayered narratives in human history. Circulating across different geographies, cultures, and modes of expression for more than three millennia, this narrative has consistently acknowledged the authority of its source texts while maintaining a critical distance from them. The geographical location of Troy on Anatolian soil holds particular significance for Turkish cultural memory; the archaeological remains at Hisarlık provide not only material evidence but also a symbolic foundation for claims of cultural appropriation and identity construction. Within the context of the Turkish Republic, the discursive framing of Gallipoli as a 'second Troy' reinforced the myth as a historical precursor to modern narratives of resistance. This study examines the reconstruction of the Trojan myth in Turkish theatre through the lenses of cultural memory, myth theory, and the politics of representation, focusing on three key plays: *Troya'yı Özlüyorum* (1993) by Ülkü Ayvaz, *Troya İçinde Vurdular Beni* (1997) by Güngör Dilmen, and *Troya Geçilmez* (2002) by Savaş Aykılıç.

The theoretical framework of the study is structured around three intersecting axes. The first axis draws on memory studies, particularly Maurice Halbwachs's 'collective memory' and Jan Assmann's 'cultural memory', which enable an analysis of how the past is reactivated and reinterpreted in response to contemporary cultural needs. Pierre Nora's 'lieux de mémoire' and Astrid Erll's 'travelling memory' further illuminate the spatial and transnational mobility of mythic narratives. The second axis is grounded in Claude Lévi-Strauss's 'structural analysis of myth', emphasising 'binary oppositions' and 'bricolage'. The third axis draws on postcolonial and representation theories, including Edward Said, Stuart Hall, Homi Bhabha, Gayatri Spivak, and Meltem Ahıska, to examine the political implications of reinterpreting a Western-centred canonical narrative from an Anatolian 'in-between' position.

Güngör Dilmen's *Troya İçinde Vurdular Beni* represents the most comprehensive rewriting of the Trojan myth in Turkish theatre. The play shifts the narrative perspective from a Greek-centred viewpoint to that of the Trojans, positioning Cassandra as a modern bearer of memory who records events in a diary. This strategy symbolises the transition from 'oral tradition' to 'written cultural memory'. While preserving the myth's fundamental 'binary oppositions', the play reverses their value assignments to critique imperial expansion. One of Dilmen's most striking interventions is the 'secularisation of the gods': Olympus is depicted as a bourgeois family environment in which divine authority mirrors human power relations. The hybridity of the play is encapsulated in its title, which fuses Greek tragedy with an Anatolian folk song, thereby creating a 'third space' between Western classical heritage and local culture.

Savaş Aykılıç's *Troya Geçilmez* continues this critical trajectory by using 'epic theatre' and 'Brechtian alienation techniques'. The play fragments 'linear chronology' and juxtaposes ancient Troy with contemporary consumer culture and 'neoliberal geopolitics'. Anachronistic figures such as 'hamburgeros' and 'cococolos' critique 'cultural globalisation' and 'imperialism'. The Trojan Horse is reimagined as a metaphor for 'economic exploitation' through the character 'Aziz Ekonomikus', transforming mythic deception into an allegory of modern financial domination. Helena is reconfigured as a Trojan-born woman longing for her homeland, reframing her as a figure of 'displacement' and 'loss'.

Ülkü Ayvaz's *Troya'yı Özlüyorum* departs from direct adaptation and employs Troy as a fragmented 'site of memory' within a 'postmodern psychological drama'. Rather than staging the myth itself, the play uses Troy as a metaphor for the individual's internal cycle of 'destruction' and 'renewal'. Motifs such as objects taken from a father's grave or a mother's handprint mould illustrate the intersection of 'personal trauma' with 'collective symbols'. This approach represents the most indirect form of 'hypolepsis', in which myth functions as a mediated lens for examining the 'alienation' of the modern intellectual.

In conclusion, the three plays demonstrate that the Trojan myth in Turkish theatre functions not as a 'static inheritance' but as a 'dynamic instrument' of 'cultural identity formation', critique of 'hegemonic narratives', and reproduction of 'collective memory'. Through a 'double movement' of appropriation and localisation, the myth acknowledges and subverts Western classical heritage. Ultimately, the 'impregnability' of Troy refers not only to its legendary walls but also to the 'resilience of cultural memory' and the ongoing negotiation of 'local identity' within 'global power structures'.

Giriş

Troya miti, insanlık tarihinin en kalıcı ve çok katmanlı anlatılarından birini oluşturur. Yaklaşık üç bin yıllık bir süreklilik içinde farklı coğrafyalara, kültürlere ve ifade biçimlerine dönüşen bu anlatı, her yeniden üretimde kaynak metnin otoritesini tanımış, ancak onu eleştirel bir mesafeyle dönüştürmüştür. Homeros'un *İlyada*'sı, bu uzun aktarım zincirinin kurucu metni olarak, Akhalar'ın Troya'ya yaptığı on yıllık kuşatmayı ve bu kuşatmanın son elli bir gününü anlatır. Mitin merkezinde, Troya Kralı Priamos'un oğlu Paris'in Sparta Kralı Menelaos'un karısı Helena'yı kaçırması yer alır. Bu olay, birleşik Yunan ordusunun Günümüz Batı Anadolu kıyılarına seferini tetikler. Anlatının kahramanları arasında Troya'nın yenilmez savaşçısı Hektor, Akhalar'ın en güçlü dövüşçüsü Akhilleus, bilge Odysseus ve kâhin Kassandra öne çıkar. Mit, Troya'nın tahta at hilesiyle düşürülmesi, kentin yakılması ve Troyalı kadınların esir edilmesiyle sonuçlanır. Bu temel anlatı çerçevesi, binlerce yıl boyunca sayısız yeniden yazıma, uyarlamaya ve yoruma kaynaklık etmiştir.

Troya mitinin Anadolu topraklarındaki konumu, bu anlatıyı Türk kültürel belleği açısından özel bir öneme taşır. Çanakkale Hisarlık'taki arkeolojik kalıntılar, mitin fiziksel izlerini barındırırken, bu coğrafi yakınlık aynı zamanda sembolik bir sahiplenme talebinin zeminini oluşturur. Batı edebiyat geleneğinde Yunan perspektifinden aktarılan Troya anlatısı, Türk oyun yazarlarının elinde köklü bir dönüşüme uğramış; Troyalılar 'barbar' konumundan çıkarılarak bugünkü Anadolu'nun kadim sakinleri olarak yeniden konumlandırılmıştır. Bu perspektif değişikliği, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda kültürel kimlik politikasının bir ifadesidir. Jan Assmann'ın hypolepse kavramıyla tanımladığı bu süreç, önceki bir metnin veya geleneğin bilinçli, eleştirel ve dönüştürücü olarak devralınmasını ifade eder. Ancak Türk tiyatrosunun antik mirasla kurduğu bu ilişkinin kökleri, çok daha erken bir döneme uzanmaktadır. İstek Serhan Erbek, erken cumhuriyet dönemi oyunlarında köken ve medeniyet mitinin işlenişi üzerine yaptığı çalışmada, ulus devletin inşa sürecinde söz konusu mitlerin önemli bir toplumsal işlevi yerine getirdiğine değinir. Erbek'e göre, bu süreçte cumhuriyet ideolojisini halka benimsetmek için stratejik bir araç olarak konumlanan tiyatro oyunlarında işlenen köken ve medeniyet mitleri özellikle Türk Tarih Tezi çerçevesinde Anadolu'daki kadim medeniyetlerin tarihsel kökenlerinin benimsetilmesinde etkili olur.[1] Metin And ise bu süreci daha geniş bir çerçeveye oturtarak, cumhuriyet tiyatrosunun Atatürk'ün 'çağdaş uygarlık düzeyine erişme' hedefinin kültürel ayağı olarak yapılandırıldığını gösterir. Tiyatro, yalnızca ulusal mitlerin aktarım aracı değil, aynı zamanda Batı medeniyetinin mirasçısı olma iddiasının sahnede somutlaştığı bir kurumdur. Avrupa tiyatrosunun Antik Yunan tiyatrosunun ve Aristotelesçi anlayışın süreklilik çizgisi içinde geliştiğini belirtirken, Türk tiyatrosunun bu gelenekle ilişkisinin daha karmaşık bir yapı sergilediğine dikkat çeker. And'a göre geleneksel Türk tiyatrosu ritüel ve mitle köklü bir bağ taşımakla birlikte, Tanzimat'tan itibaren Batı örneğinde benimsenen dram geleneği bu organik bağın dışında, bir tür ödünç alma yoluyla şekillenmiştir.[2] Bu tespit, Türk tiyatrosunun Antik Yunan mirasıyla kurduğu ilişkinin kendiliğinden gelişen bir süreklilikten değil, bilinçli kültür politikalarıyla inşa edilen bir bağdan doğduğunu göstermesi bakımından önemlidir. Cumhuriyet dönemi tiyatrosunun bu mirası sahiplenme biçimi, tam da bu inşa edilmiş ilişkinin farklı dönemlerde farklı stratejilerle yeniden kurulmasının tarihidir. Bu kurumsal yapılanmanın düşünsel zeminini ise 'Mavi Anadolu' hareketi oluşturur. Bu hareketin temel iddiası, Antik Yunan kültürünün Batı'ya ait bir miras değil, Anadolu coğrafyasının zengin tarihsel birikiminin bir parçası olarak anlaşılması gerektiğidir. Azra Erhat, Anadolu'da kurulacak bir hümanizmanın yalnızca Yunan-Latin İlkçağına dönmekle gerçekleşemeyeceğini, Yunan'ın Anadolu'nun konukları arasında yalnızca bir konuk olduğunu vurgular. Erhat'a göre Anadolu insanı, İlkçağ kültürlerinin doğrudan mirasçısıdır; ancak Avrupa bu kültürel mirası sahiplenmiş ve Anadolu'yu kendi geçmişine yabancılaştırmıştır.[3] Sabahattin Eyuboğlu ise bu düşünceyi daha ileri taşıyarak Homeros'un gönlünün bütün sıcaklığını Anadolu'ya verdiğini, Troya'yı yıkanlara karşı için için duyduğu öfkeyi baskılara rağmen belirttiğini ileri sürer. Eyuboğlu'nun bu okuması, Homeros'u Yunan dünyasının değil, Anadolu'nun ozanı olarak yeniden konumlandırır

[1] İstek Serhan Erbek, "Erken Cumhuriyet Dönemi Tiyatro Oyunlarında Köken ve Medeniyet Miti," *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* 30 (2020): 23-25.

[2] Metin And, *50 Yılın Türk Tiyatrosu* (İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1973), 1-4, 457.

[3] Azra Erhat, *Mavi Anadolu* (Ankara: Bilgi Yayınevi, 1969), 10-14.

ve *İlyada*'daki Hektor sempatisini bu sahiplenmenin edebi kanıtı olarak sunar.[4]

Mavi Anadolu hareketinin bu tezleri, Antik Yunan mirasını Batı'dan ithal edilen bir referans olmaktan çıkararak Anadolu'nun kendi tarihsel sürekliliği içinde yeniden konumlandırmış ve ilerleyen dönemde oyun yazarlarının bu mirası eleştirel biçimde sahiplenmesinin düşünsel öncülünü oluşturur. Böylece cumhuriyetin kültür politikası, Antik Yunan mirasıyla iki yönlü bir ilişki kurmuştur: bir yandan Anadolu'daki kadim medeniyetleri ulusal kimliğe eklemlemiş, öte yandan Batı tiyatro kanonunun modernleşmenin göstergesi olarak benimsemiştir. Ne var ki 1960'lardan itibaren oyun yazarları mitolojik malzemeyi artık devlet ideolojisinin hizmetinde değil, eleştirel bir perspektifle yeniden yazmaya başlarlar. İnci Enginün, Yunan mitolojisinin Türk tiyatrosundaki tarihini izlerken, erken dönem denemelerinin edebiyatımızda yankı bulmadığını, zira mitolojiden yararlanmanın salt bir aktarma değil, bir kültür ve yorum meselesi olduğunu vurgular. Enginün'e göre asıl kırılma, klasik kültürü iyi bilen Güngör Dilmen, Turan Oflazoğlu ve Behçet Necatigil gibi oyun yazarlarıyla gerçekleşir. Bu yazarların eserleri, Türk tiyatrosunun yabancı kaynakları ne denli başarıyla kendisine mal ettiğini ve onların evrenselliğini kavradığını gösterir. Enginün bu sürecin sonucunu, Türk kültür geleneği içinde yabancı bir tür olan tragedyanın artık yabancılığını yitirmeye başlaması olarak değerlendirir.[5]

Bu çalışmada incelenen oyunlar, söz konusu paradigma kaymasının 1990'lar ve 2000 başlarındaki olgun biçimlerini temsil etmektedir. Bu oyunlarda Troya miti, artık köken iddiasının meşrulaştırıcısı olarak değil, hegemonik anlatının eleştirisi ve kültürel belleğin yeniden inşasının aracı olarak işlev görmektedir. Bu çerçevede değerlendirildiğinde, Türk tiyatrosunun Antik Yunan mirasıyla kurduğu ilişkinin tekil ve doğrusal bir gelişim çizgisi izlemediği, aksine farklı tarihsel dönemlerde yeniden tanımlanan bir tartışma süreci olduğu görülmektedir. Dolayısıyla mevcut çalışmalar, Türk tiyatrosunun Antik Yunan mirasıyla ilişkisini ideolojik, tarihsel ve estetik boyutlarıyla ayrı ayrı ele almaktadır. Ancak bu boyutların kültürel bellek ve temsil politikaları çerçevesinde nasıl kesiştiği, bütüncül biçimde ortaya konulmamıştır. Bu çalışma, söz konusu boşluğu doldurmayı amaçlamakta ve Troya mitinin Türk tiyatrosundaki yeniden inşasını kültürel bellek süreçleri ile temsil politikalarının kesişiminde analiz etmektedir. Bu çerçevede çalışmanın örneklem alanını, farklı estetik yaklaşımlarla kaleme alınmış üç oyun oluşturmaktadır: Ülkü Ayvaz'ın *Troya'yı Özlüyorum*, Güngör Dilmen'in *Troya İçinde Vurdular Beni* ve Savaş Aykılıç'ın *Troya Geçilmez* oyunları. Bu üç oyun, Troya anlatısına yaklaşımlarındaki farklılıklarla birlikte, ortak bir kültürel bellek sahiplenme stratejisini paylaşmaktadır: Homeros'un Yunan merkezli perspektifinin eleştirisi ve Anadolu bakış açısından bir yeniden yorumlama.

Bu üç oyunun seçiminde belirleyici olan kriterler şunlardır: Birincisi, her üç metin de Troya mitini merkezi bir tema olarak ele almakta ve yalnızca yüzeysel bir gönderme düzeyinde kalmamaktadır. İkincisi, oyunlar farklı dramatik biçimleri temsil etmekte, böylece aynı mitin farklı estetik stratejilerle nasıl yeniden üretildiğini karşılaştırmalı biçimde inceleme olanağı sunmaktadır. Üçüncüsü, 1993-2002 arasındaki on yıllık dönem, Türkiye'de kimlik politikalarının yoğun biçimde tartışıldığı, küreselleşme ve Avrupa Birliği üyelik sürecinin gündemde olduğu bir zaman dilimine denk düşmekte ve bu bağlamın oyunlara yansımasını gözlemleme imkânı tanımaktadır. Son olarak, Türk tiyatrosunda Troya mitine doğrudan odaklanan oyunların sayısının görece sınırlı olduğunu belirtmek gerekir; bu üç metin, söz konusu dönemde miti sistematik biçimde yeniden yazan başlıca örnekler olarak öne çıkmaktadır.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi, birbirleriyle ilişkili üç ana eksende örgütlenmektedir. İlk eksen, Maurice Halbwachs'ın kolektif bellek kavramından Jan Assmann'ın kültürel bellek teorisine, Pierre Nora'nın bellek mekânları nosyonundan Astrid Erll'in seyahat eden bellek kavramına uzanan bellek çalışmaları geleneğidir. Bu çerçeve, Troya mitinin nasıl hatırlandığını, aktarıldığını ve yeniden üretildiğini anlamamızı sağlar. İkinci eksen, Claude Lévi-Strauss'un yapısal mit analizi ve Mircea Eliade'nin arketip teorisini içeren mit çalışmalarıdır. Bu yaklaşım, mitik yapının korunurken içeriğinin nasıl dönüştürüldüğünü açıklamaktadır. Üçüncü eksen ise Stuart Hall'un temsil teorisi, Edward Said'in oryantalizm eleştirisi ve Homi Bhabha'nın melezlik ile taklit kavramlarını kapsayan sömürge sonrası çalışmalardır. Bu perspektif, Troya'nın Türk tiyatrosundaki temsilinin politik boyutlarını görünür kılar.

[4] Sabahattin Eyuboğlu. *Mavi ve Kara* (İstanbul: Çağdaş Yayınları, 1994), 10.
[5] İnci Enginün, *Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı* (İstanbul: Dergâh Yayınları, 2005), 148-149, 205.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden metin analizi tekniği kullanılmıştır. İncelenen üç oyun metni, kuramsal çerçevede belirlenen kavramsal araçlar ışığında çözümlenmiştir. Analiz süreci, iki temel aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada, her oyun metni hypolepse kavramının 'kaynak metnin tanınması', 'eleştirel mesafe alınması' ve 'yeni bağlamda yeniden anlamlandırılması'ndan oluşan üç boyutu çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu aşamada oyunların Homeros'un *İlyada*'sı ve Euripides'in *Troyalı Kadınlar*'ı gibi kaynak metinlerle kurduğu metinlerarası ilişkiler tespit edilmiştir. İkinci aşamada, Lévi-Strauss'un yapısal mit analizinin sunduğu ikili karşıtlıklar ve bricolage kavramları aracılığıyla mitik yapının dönüşümü incelenmiştir. Bu aşamada karakterlerin, motiflerin ve Yunan/Troyalı, Batı/Doğu, saldırgan/savunmacı gibi temel karşıtlıkların oyunlarda nasıl yeniden düzenlendiği ve değer yüklemelerinin nasıl tersine çevrildiği analiz edilmiştir. Her iki aşamada da Bhabha'nın melezlik kavramı ve Nora'nın bellek mekânları nosyonu, bulguların yorumlanmasında tamamlayıcı çerçeveler olarak işlev görmüştür. Oyunların karşılaştırmalı analizi, ortak stratejilerin yanı sıra dramatik biçim farklılıklarının bellek politikasıyla ilişkisini ortaya koymayı hedeflemiştir.

Troya miti, Batı tiyatro geleneğinin kurucu anlatılarından birini oluşturur ve Antik Yunan'dan günümüze kesintisiz bir dramatik yeniden yazım zinciri içinde varlığını sürdürmektedir. *İlyada* ve *Odysseia* destanları bu geleneğin kaynak metinleri olmakla birlikte, mitin teatral işlenişi büyük ölçüde Antik Yunan tragedyası aracılığıyla gerçekleşmiştir. Aiskhylos'un günümüze ulaşmayan ancak kaynaklarda referans verilen Troya oyunları, Sophokles'in *Aias* ve *Philoktetes* tragedyaları, özellikle de Euripides'in *Troyalı Kadınlar*, *Hekabe, Andromakhe*, *Helena* ve *İfigeneia* oyunları, mitin dramatik kanonunu oluşturmuştur. Euripides'in M.Ö. 415 yılında, Atina'nın Melos katliamının hemen ardından sahnelediği *Troyalı Kadınlar*, savaşın yıkıcılığını mağlupların, özellikle de kadınların perspektifinden ele alan ilk sistematik teatral müdahale olarak öne çıkar ve bu çalışmada incelenen Türk oyunlarının doğrudan ya da dolaylı olarak diyaloğa girdiği temel kaynak metinlerden birini temsil eder. Roma döneminde Seneca'nın *Troyalı Kadınlar*'ı, Yunan tragedyasının Stoacı bir yeniden yazımını sunarak mitin Latin dünyasına aktarımını sağlamıştır. Ortaçağ boyunca mitolojik malzemenin Hıristiyan alegorik yorumlar içinde eritilmesinin ardından Rönesans, Troya anlatısına yeniden canlılık kazandırmıştır. Modern dönemde ise Jean Giraudoux'nun *Troya Savaşı Olmayacak*, Jean-Paul Sartre'ın Euripides uyarlaması *Troyalı Kadınlar*, Heiner Müller'in *Philoktet* gibi metinleri, miti çağdaş siyasi ve felsefi kaygılarla yeniden işlemiştir. Bu geniş kanon, Troya'nın Batı kültürel belleğindeki merkezi konumunu ve sürekli yeniden yorumlanmaya açık yapısını kanıtlamaktadır. Bu zengin karşılaştırmalı malzemeye karşın mevcut çalışma, Batı tiyatrosu metinleriyle sistematik bir karşılaştırma yapmak yerine özgül olarak Türk tiyatrosundaki yeniden inşa stratejilerine odaklanmaktadır. İncelenen oyunların Batı kanonuyla kurduğu ilişki, oyun analizleri içinde ele alınmış olup Batı tiyatrosundaki Troya işlenişi gelecek araştırmalar için verimli bir karşılaştırma alanı sunmaktadır. İncelenen oyunlar, 1993-2002 arasındaki dönemde, Türkiye'de kimlik politikalarının ve Batı ile ilişkilerin yoğun biçimde tartışıldığı bir konjonktürde yazılmıştır. Bu tarihsel bağlamın oyunlara yansıması ayrı bir araştırmanın konusu olmakla birlikte, mevcut çalışma metinlerin dramatik ve kuramsal analizine odaklanmaktadır. Oyunların analiz sıralaması, dramatik biçimlerin gelenekselden deneysel olana doğru ilerleyişini takip etmektedir.

Çalışmanın temel savı şudur: İncelenen üç oyun, Troya mitini yalnızca estetik bir malzeme olarak kullanmakla kalmaz; aynı zamanda bu miti kültürel kimlik inşasının, hegemonik anlatıların eleştirisinin ve kolektif belleğin yeniden üretiminin aracına dönüştürür. Her üç oyun da farklı dramatik biçimler ve estetik stratejiler aracılığıyla, Batı'nın klasik mirasını sahiplenirken onu içeriden dönüştüren bir hypolepse örneği sunar. Bu süreçte Troya hem evrensel bir mit hem de yerel bir bellek mekânı olarak çifte işlev üstlenir. Çalışma, bu dönüşüm süreçlerini karşılaştırmalı bir perspektiften analiz ederek, Türk tiyatrosunun antik Yunan mirasıyla kurduğu diyalojik ilişkinin dinamiklerini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Kolektif Bellek ve Kültürel Aktarım

Bellek çalışmaları, 20. yüzyılın başında Maurice Halbwachs'ın çalışmalarıyla paradigmatik bir dönüşüm geçirmiştir. Halbwachs, belleği salt bireysel psikolojik bir fenomen olmaktan çıkararak, toplumsal olarak inşa edilen, paylaşılan ve aktarılan kolektif bir olgu olarak yeniden tanımlamıştır. Tiyatro çalışmaları açısından ise Halbwachs'ın teorisi, performansın kolektif belleğin yeniden inşasındaki merkezi rolünü anlamamızı sağlayan kavramsal araçlar sunar.

Halbwachs'ın teorisinin merkezinde *toplumsal çerçeveler* kavramı yer alır. Bu çerçeveler, bireylerin anılarını düzenlemelerini, anlamlandırmalarını ve yeniden inşa etmelerini sağlayan zihinsel ve toplumsal yapılardır. Halbwachs'a göre hiçbir anı, toplumsal çerçevelerden bağımsız olarak var olamaz; çünkü hatırlama eylemi özünde toplumsal bir eylemdir.[6] Zaman, mekân, dil ve toplumsal ilişkiler gibi çerçeveler, anıların sadece saklandığı pasif depolar değil, aktif olarak anıların inşa edildiği, sürekli yeniden şekillendirildiği dinamik yapılardır. Bir olay veya deneyim, ancak bu toplumsal çerçeveler içine yerleştirildiğinde anlamlı hale gelir ve kolektif belleğin parçası olarak aktarılabilir. Tiyatro bu bağlamda, toplumsal çerçevelerin güçlü biçimde somutlaştığı ve kolektif hatırlama eyleminin gerçekleştiği ritüel mekânlardan biri olarak işlev görür.

Bu yaklaşım, bireysel bellek ile kolektif bellek arasındaki ilişkiyi diyalektik bir süreç olarak kavramsallaştırır. Birey, anılarını oluştururken içinde bulunduğu grubun ortak referans noktalarını, değerlerini, dilini ve sembolik sistemlerini kullanır. Aynı zamanda, bireysel anılar bir araya gelerek, etkileşerek ve birbirini dönüştürerek kolektif belleği oluşturur. Bu karşılıklı belirlenim ilişkisi içinde geçmiş, şimdiki zamanın ihtiyaçlarına, kaygılarına ve beklentilerine göre sürekli yeniden inşa edilir.[7] Halbwachs'ın bu tespiti, belleğin statik bir arşiv değil, dinamik ve yaratıcı bir fenomen olduğunu ortaya koyar. Her hatırlama eylemi aslında bir yeniden yaratma, yeniden yorumlama ve yeniden anlamlandırma sürecidir. Kolektif belleğin seçici doğası, Halbwachs'ın teorisinin kritik boyutlarından biridir. Toplumlar, geçmişlerinden belirli olayları, kişileri ve deneyimleri hatırlamayı seçerken, diğerlerini unutur, bastırır veya dönüştürür. Bu seçicilik tesadüfi değildir; grup kimliğini güçlendiren, mevcut değer sistemleriyle uyumlu olan, toplumsal bütünlüğü destekleyen anılar korunur ve aktarılırken, çelişki yaratan, rahatsız edici veya grubun öz algısını tehdit eden anılar unutulmaya terk edilir veya radikal biçimde dönüştürülür. Halbwachs, unutmanın belleğin başarısızlığı değil, toplumsal çerçevelerin değişiminin ve yeni ihtiyaçların ortaya çıkmasının doğal bir sonucu olduğunu vurgular.

Jan Assmann'ın *kültürel bellek* teorisi, Halbwachs'ın temellerini attığı kolektif bellek çalışmasını hem zamansal hem de kurumsal boyutlarda genişletir. Assmann, iki farklı bellek türü arasında kritik bir ayrım yapar: iletişimsel bellek ve kültürel bellek. Bu ayrım, belleğin farklı formlarının, farklı aktarım mekanizmalarının ve farklı toplumsal işlevlerinin sistematik olarak anlaşılmasını sağlamıştır. İletişimsel bellek, gündelik deneyimlerin, yakın geçmişin ve biyografik anıların belleğidir. Assmann'a göre iletişimsel bellek, yaklaşık 80-100 yıllık bir zaman dilimini kapsar; canlı tanıkların varlığıyla sınırlıdır ve yüz yüze iletişim yoluyla aktarılır. İletişimsel bellek organiktir, kendiliğinden oluşur; sohbetler, aile hikayeleri, kişisel anılar, dedikodular gibi formel olmayan yollarla aktarılır.[8] Bu bellek türü, grubun gündelik yaşamında sürekli üretilir, dolaşıma sokulur ve dönüştürülür. Yapılandırılmamış, akışkan ve değişkendir; her anlatımda yeniden şekillenir, yeni detaylar eklenir veya çıkarılır, farklı yorumlar getirilir. Kültürel bellek ise iletişimsel belleğin zamansal ve mekânsal sınırlarını aşan, kurumsallaşmış, kodlanmış ve törenselleştirilmiş uzun vadeli bellek biçimidir. Assmann'a göre kültürel bellek, mutlak geçmişe yönelir; kurucu olayları, mitik kökenleri, kimlik tanımlayıcı anlatıları ve kutsal metinleri içerir.[9] Bu bellek türü, yazılı metinler, ritüeller, anıtlar, sanat eserleri, müzeler, arşivler gibi özel aktarım mekanizmaları gerektirir. Kültürel bellek, organize edilmiş, yapay, törensel ve sabitlenmiştir. Toplumların uzun vadeli kimliklerini, değerler sistemlerini, dünya görüşlerini taşır ve aktarır. Bu noktada tiyatro, kültürel belleğin hem taşıyıcısı hem de üreticisi olarak karşımıza çıkar: Her sahneleme, geçmişi şimdiye taşıyan, kolektif kimliği pekiştiren ve kültürel sürekliliği sağlayan bir bellek ritüelidir.

Assmann'ın *hypolepse* kavramı, bu çalışmanın merkezinde yer alır ve metinlerarası ilişkilerin eleştirel ve yaratıcı boyutunu vurgular. Hypolepse, önceki bir metnin veya geleneğin bilinçli, eleştirel ve dönüştürücü olarak devralınmasıdır. Bu devralma hali, basit bir taklit veya tekrar değildir; önceki metnin otoritesini tanırken aynı zamanda onu dönüştüren eleştirel bir müdahaledir. Assmann, hypolepse'nin üç temel özelliğini belirler: Birincisi, önceki metnin tanınması ve onaylanması; ikincisi, bu metne eleştirel bir mesafe alınması; üçüncüsü, yeni bir bağlamda yeniden anlamlandırılması.

[6] Maurice Halbwachs, *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri*, çev. Büşra Uçar (Ankara: Heretik Yayınları, 2016), 47-50.
[7] Halbwachs, *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri*, 51-62.
[8] Jan Assmann, *Kültürel Bellek*, çev. Ayşe Tekin (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015), 56-67.
[9] Assmann, *Kültürel Bellek*, 62-65.

Troya mitinin Türk tiyatrosundaki ele alınışı, bir hypolepse örneğidir ve *İlyada*, kaynak metin olarak tanınır. Ancak onun Yunan-merkezli perspektifi eleştirilir ve Anadolu bağlamında yeniden anlamlandırılır. Bu seçici devralma sürecinde yazarlar, Homeros'tan temel karakterler, ana olaylar, mitik yapı gibi bazı temel unsurları alırken, 'Yunan üstünlüğü', 'Troyalı barbarlığı' ya da 'erkek egemen anlatı' gibi söylem odaklarını reddeder veya dönüştürürler.

Pierre Nora'nın *bellek mekânları* kavramı, belleğin mekânsallaşması ve maddi boyutu üzerinde durarak Assmann'ın teorisini somut bir analize açar. Nora, modern toplumlarda organik, yaşayan belleğin kaybolduğunu, yerini yapay olarak inşa edilmiş bellek mekânlarının aldığını savunur. Bellek mekânları, belleğin kristalleştiği ve sığındığı yerlerdir; çünkü belleği doğal olarak taşıyan sosyal çevreler artık yoktur. Geleneksel toplumların köy toplulukları, lonca örgütleri, dini cemaatler gibi organik bellek ortamları çözülmüş, yerini modern ulus-devletin yapay bellek kurumları almıştır.[10] Bu kavramsal çerçeve, Troya mitinin bellek-mekân ilişkisini anlamak için özellikle verimlidir. Nora'ya göre bellek mekânları maddi, işlevsel ve sembolik olmak üzere üç boyuta sahiptir. Maddi boyut, fiziksel mekânları, nesneleri, anıtları içerir. İşlevsel boyut, törenler, ritüeller, anma pratikleri yoluyla gerçekleşir. Sembolik boyut ise bu mekânlara yüklenen anlamlar, değerler ve duygusal yatırımlardır. Bu üç boyut iç içe geçmiştir ve birbirinden ayrılamaz.[11] Troya harabeleri, bu kavramın paradigmatik bir örneğidir: Hisarlık tepesi arkeolojik kalıntılarıyla maddi boyutu, kazılar ve ziyaretlerle işlevsel boyutu, 'Anadolu medeniyetinin beşiği' ve Doğu-Batı buluşmasının metaforu olarak sembolik boyutu temsil eder. Tiyatro sahnesi de benzer şekilde bir bellek mekânıdır: Maddi olarak inşa edilmiş bir platform, işlevsel olarak performansın gerçekleştiği alan, sembolik olarak kolektif belleğin canlandırıldığı kutsal mekân. Troya miti ile Çanakkale Savaşı'nın modern kolektif bellekteki yankılanışı, ulusal inşanın temel unsurlarından biridir. Coğrafi ve stratejik benzerlikler nedeniyle cumhuriyetin kuruluş yıllarında Çanakkale'nin "ikinci Troya" olarak kodlanması, antik miti modern direniş deneyiminin mitik öncülü haline getirmiştir. Bu iki savaş, Anadolu'nun kadim sahipliğini ve Batı karşısındaki direniş geleneğini simgeleyen birleşik bir kültürel süreklilik halkası oluşturur.

Kültürel belleğin aktarımı, kendiliğinden gerçekleşmez; özel mekanizmalar, kurumlar ve taşıyıcılar gerektirir. Assmann, üç temel aktarım mekanizması tanımlar: ritüeller, metinler ve uzmanlar.[12] Ritüeller ve törenler, belleğin bedenselleştirilmiş, performatif formlarıdır. Ritüeller, tekrar yoluyla belleği canlı tutar; her icrada geçmişi yeniden canlandırır, mitik zamanı şimdiye taşır. Ritüelin gücü, katılımcıları pasif izleyici değil aktif oyuncu haline getirmesindedir. Modern toplumlar açısından tiyatronun ritüelin seküler formu olduğunu söylemek mümkündür. Bu açıdan, Troya mitinin teatral aktarımı, bir anlamda mitik zamanın ritüel olarak yeniden canlandırılmasıdır.

Yazı ve metinler, belleği biyolojik hafızanın sınırlarından kurtarır, zamansal ve mekânsal sınırlamaları aşar. Assmann, yazının belleği dışsallaştırdığını, böylece kültürel belleğin en güçlü aracı haline geldiğini belirtir. Yazı sayesinde bellek, bireysel ölümlülüğü aşar, kuşaklar arası aktarım güvence altına alınır, farklı coğrafyalara yayılabilir.[13] *İlyada*, yaklaşık 2800 yıldır Troya belleğini canlı tutan temel metindir. Sözlü gelenekten yazıya geçiş, Troya anlatısını sabitlerken aynı zamanda sonsuz yeniden yorumlama olanaklarını da yaratmıştır.

Üçüncü aktarım mekanizması olan uzman taşıyıcılar, kültürel belleğin korunması, yorumlanması ve aktarılmasıyla görevli özelleşmiş kişi ve kurumlardır. Geleneksel toplumlarda şamanlar, ozanlar, rahipler, yaşlılar bu rolü üstlenirken, modern toplumlarda tarihçiler, yazarlar, sanatçılar, öğretmenler, müze uzmanları, arşivciler bu işlevi görür.[14] Bu çalışmada ele alınan Türk oyun yazarları, bu bağlamda Troya belleğinin modern taşıyıcıları olarak yorumlanabilir. Onlar, antik miti alır, dönüştürür, güncelleştirir ve yeni kuşaklara aktarırlar. Bu aktarım, mekanik bir kopyalama değil, yaratıcı bir yeniden yorumlama sürecidir.

Aleida Assmann'ın *işlevsel bellek* ve *depo bellek* ayrımı, belleğin dinamik doğasını daha da açık hale getirir. İşlevsel bellek, aktif olarak kullanılan, dolaşımda olan, kimlik inşasına katılan bellektir. Depo bellek ise, kullanılmayan

[10] Pierre Nora, *Hafıza Mekanları*, çev. Mehmet Emin Özcan (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2006), 23.
[11] Nora, *Hafıza Mekanları*, 31-32.
[12] Assmann, *Kültürel Bellek*, 62-65.
[13] Assmann, *Kültürel Bellek,* 109.
[14] Assmann, *Kültürel Bellek,* 62.

ama potansiyel olarak var olan, arşivlerde, müzelerde, kütüphanelerde saklanan bellektir. Bu iki bellek türü arasında sürekli bir alışveriş vardır: Depo bellekten unsurlar işlevsel belleğe geçebilir, işlevsel bellekten unsurlar depo belleğe çekilebilir.[15] Troya miti, farklı dönemlerde bu iki bellek formu arasında gidip gelmiştir. Osmanlı döneminde büyük ölçüde depo bellekte kalan Troya, cumhuriyet sonrasında işlevsel belleğe geçmiştir. 1960'lerde, 1980'lerde, 1990'larda farklı nedenlerle—modernleşme, ulusal direniş, kimlik arayışı—yeniden aktive edilmiş, işlevsel belleğin merkezi unsurlarından biri haline gelmiştir.

Astrid Erll'in *seyahat eden bellek* kavramı ise belleğin ulusötesi doğasını vurgular. Erll'e göre kültürel anlatılar, sabit ve değişmez bir 'orijinal'den hareketle farklı coğrafyalara tek yönlü olarak yayılmaz; aksine her transferde yeniden çerçevelenir, yerel bağlamlarla müzakere eder ve hibrit formlar üretir. Bellek, ulusal sınırları, kültürel sınırları, medya sınırlarını aşarak seyahat eder; her seyahatte dönüşür, yeni anlamlar kazanır, melezleşir.[16] Troya miti, Antik Yunan'dan Roma'ya, oradan Avrupa'ya, oradan dünyaya yayılmış, her kültürde farklı biçimler almıştır. Türkiye'ye geri döndüğünde artık saf Yunan miti değil, iki bin yıllık seyahatin izlerini taşıyan melez bir anlatıdır.

Sonuç olarak, Halbwachs'ın toplumsal çerçeveler kavramı, Assmann'ın hypolepse ve kültürel bellek teorisi ve Nora'nın bellek mekânları kavramı, Troya'nın Türk tiyatrosunda nasıl hatırlandığını, aktarıldığını ve yeniden yorumlandığını anlamamız için temel analitik araçlar sunar. Ancak bu hatırlama ve aktarım sürecinde mitin yapısı da dönüşüme uğrar; bu dönüşümü anlamak için mitik anlatının iç dinamiklerine bakmamız gerekir.

Mitik Yapının Dönüşümü

Mit, insan düşüncesinin en temel ve evrensel ifade biçimlerinden biridir. Robert A. Segal'e göre mit, bir inanç ya da düşünce yapısı olarak da işlev gören hikayelerdir.[17] Buna göre mitler, rastgele hikayeler değil, insan düşüncesinin temel kategorilerini, toplumların bilinçdışını, varoluşsal kaygıları ve çözüm arayışlarını yansıtan karmaşık sembolik sistemlerdir. Bu bölümde, Troya mitinin yapısal iskeletinin korunurken içeriğinin radikal biçimde nasıl dönüştürüldüğü, Claude Lévi-Strauss'un *yapısalcılığı* ve Mircea Eliade'nin *arketip* teorisi ışığında incelenecektir.

Lévi-Strauss'un mit teorisinin temelinde, insan zihninin ikili karşıtlıklar üzerinden işlediği varsayımı yatar. Mitin temel işlevinin, yaşamın mantıksal olarak çözülemez çelişkilerine sembolik düzeyde çözüm modelleri sunduğunu ileri sürer.[18] Yaşam/ölüm, doğa/kültür, yerli/yabancı gibi çelişkiler, insan varoluşunun temel paradokslarıdır ve her kültür bu paradokslarla başa çıkmak için mitler üretir. Troya miti, bu ikili karşıtlıkların son derece zengin bir repertuarını sunar. En temel düzeyde Yunan/Troyalı karşıtlığı yer alır, ancak bu etnik karşıtlık Batı/Doğu, saldırgan/savunmacı, akıl/duygu, düzen/kaos, medeniyet/barbarlık gibi daha derin yapısal karşıtlıkları kodlar. Mitler bu karşıtlıkları doğrudan çözemez; çünkü bunlar insan varoluşunun yapısal gerilimleridir. Ancak üretilmiş olan mitler sayesinde bir tür ara terim yaratılır ve bu çelişkili gerilim yönetilebilir hale getirilir. Örneğin Helena karakteri, Troya mitinde paradigmatik bir ara terimdir. Yunan doğumlu ama Troya'da yaşayan, Menelaos'un karısı ama Paris'in sevgilisi, hem savaşın nedeni hem kurbanı, hem suçlu hem masum Helena, karşıtlıkları kendi bedeninde ve kimliğinde birleştirir.

Lévi-Strauss, mitlerin 'düşündüğünü' ifade eder. Buna göre mitler, pasif anlatılar değil, toplumların zihinsel işleyişini yansıtan aktif düşünce sistemleridir.[19] Mitler, söylenemeyeni söyler, düşünülemeyeni düşünür, kabul edilemezi sembolik düzeyde kabul edilebilir hale getirir. Bu bağlamda Troya miti, Türk toplumunun bilinçdışında aktif olarak 'düşünmekte'dir. Batı karşısındaki konumlanma, modernleşme travması, ulusal kimlik arayışı, kadın-erkek ilişkileri, savaş ve barış diyalektiği gibi temalar, Troya miti aracılığıyla düşünülür, ifade edilir, sembolik düzeyde çözülmeye çalışılır. Lévi-Strauss, mitlerin *bricolage (yaptakçılık)* mantığıyla işlediğini açıklar. Mitik düşünce, elindeki sınırlı malzemeyi sürekli yeniden

[15] Aleida Assmann, "Cultural Memory and Western Civilization," *Historiografias, 6*, (2013): 152-153.
[16] Astrid Erll, "Travelling Memory," *Parallax, 17:4*, (2011): 9-15.
[17] Robert A. Segal, *Mit*, çev. Nursu Örge (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2012), 13.
[18] Claude Lévi-Strauss, "The Structural Study of Myth," *Journal of American Folklore* 68, no. 270 (1955): 443.
[19] Claude Lévi-Strauss, *Mit ve Anlam*, çev. Gökhan Yavuz Demir (İstanbul: İthaki Yayınları, 2013), 11.

düzenleyerek yeni anlamlar üretir.[20] Bricolage, mevcut kültürel malzemeyi yeni anlamlar üretmek için yeniden düzenler. Mitik düşünce, karakterler, motifler, temalar, imgeler gibi mevcut kültürel öğeleri alır ve bunları yeni kombinasyonlarda düzenleyerek yeni anlamlar yaratır. Bricolage kavramı, Troya mitinin farklı kültürlerde ve dönemlerde nasıl yeniden üretildiğini anlamamız açısından kritiktir. Türk oyun yazarları, Homeros'tan, Euripides'den ya da diğer kaynaklardan aldıkları Hektor, Akhilleus, Helena, Kassandra, tahta at, yanmış kent gibi malzemeleri, oyunlarında yeni kombinasyonlarda düzenlerler. Her öğe hem kendini hem de başka bir şeyi temsil edebilir: Tahta at, Homeros'ta Yunan zekasının zaferi iken, Anadolu'nun bakış açısından aldatma, ihanet, Batı'nın ikiyüzlülüğü, modernleşmenin sahte vaatleri gibi farklı anlamlar kazanır.

Mircea Eliade'nin *arketip* teorisi, mitlerin evrensel boyutunu ve döngüsel doğasını açıklar. Eliade'ye göre, bir nesne veya eylem, bir arketipi taklit ettiği veya tekrar ettiği ölçüde gerçek olur. Arketipler, tanrılar veya mitik kahramanlar tarafından ilk kez gerçekleştirilen örnek eylemlerdir ve insan davranışları için paradigmatik modeller oluşturur.[21] Troya mitindeki figürler bu evrensel arketipleri temsil etse de her kültür bu yapıları kendi değerler sistemine ve toplumsal ihtiyaçlarına göre yeniden yorumlamaktadır. Türk oyun yazarları, bu evrensel modelleri yerel bağlamda yeniden anlamlandırarak kaynak metindeki klasik işlevlerin ötesinde yeni sembolik değerler üretirler. Bu süreçte mitik figürler, mekanik bir kopyalamanın ötesinde, yazarın estetik ve politik tercihlerine bağlı olarak farklı dönüşümlere uğrayan, güncel bağlama uyarlanmış yaşayan gerçeklikler olarak deneyimlenir. Böylece evrensel mitik öz, yerel belleğin süzgecinden geçerek her oyunda özgün bir 'yeniden inşa' sürecine tabi tutulur. Eliade'nin *ebedi dönüş* kavramı ise mitlerin döngüsel doğasını ve sürekli yeniden canlandırılma ihtiyacını açıklar. Eliade'ye göre arkaik insan için yaşamın gerçek değeri, arketiplerin sonsuz tekrarında yatar. Her ritüel, her tören, her anlatı, ilk eylemin, mitik modelin yeniden canlandırılmasıdır. Ancak bu tekrar, mekanik bir kopyalama değil, yaratıcı bir yeniden canlandırmadır. Her tekrarda mit yeni anlamlar kazanır, güncel bağlama uyarlanır, yaşayan bir gerçeklik olarak deneyimlenir.[22] Tiyatro sahnesi, modern toplumlarda bu yeniden canlandırmanın başlıca mekânlarından biridir. Her Troya oyunu sahnelenmesi, mitik zamanın ritüel olarak yeniden canlandırılmasıdır.

Sonuç olarak, Lévi-Strauss'un yapısal analizi mitin evrensel iskeletini ve ikili karşıtlıklar sistemini, Eliade'nin arketip ve ebedi dönüş teorisi ise mitik modellerin sürekliliğini ve dönüşümünü açıklar. Troya mitinin Türk tiyatrosundaki yeniden inşası, tüm bu süreçlerin kesişiminde gerçekleşir: Ancak bu yaratıcı dönüşüm süreci, sadece mitik yapının iç dinamikleriyle değil, aynı zamanda temsil politikası ve güç ilişkileriyle de şekillenir.

Temsil Politikası ve Kültürel Sahiplenme

Kültürel temsil, tarafsız bir eylem değildir; her temsil, belirli bir perspektiften üretilir, güç ilişkileri içinde gerçekleşir ve politik sonuçlar doğurur. Temsil, sadece gerçekliği yansıtmaz; aynı zamanda gerçekliği inşa eder, belirli anlamları meşrulaştırır, diğerlerini ise görünmez kılar. Stuart Hall, temsilin anlamın dil aracılığıyla üretilmesi ve değiş tokuş edilmesi süreci olduğunu belirterek, anlamın sabit olmadığını ve sürekli müzakere edildiğini vurgular. Hall'a göre temsil; gerçekliğin dilde olduğu gibi yansıtıldığını ileri süren yansıtmacı, anlamın yazarın niyetinden kaynaklandığını savunan kasıtlı ve anlamın dil ile kültürel kodlar içinde üretildiğini savunan inşacı yaklaşım olmak üzere üç farklı biçimde anlaşılabilir. Hall, inşacı yaklaşımı benimseyerek anlamın temsil sistemleri içinde inşa edildiğini ve gerçekliğin doğrudan yansıtılmadığını ileri sürer.[23] Bu çalışmada inşacı yaklaşımın metodolojik bir tercih olarak benimsenmesi, Troya anlatısının ne dilde olduğu gibi aktarılabilecek statik bir 'geçmiş' ne de sadece yazarın bireysel niyetine indirgenebilecek 'öznel bir kurgu' olarak görülmesinden kaynaklanmaktadır. İnşacı yaklaşım sayesinde, inceleme konusu olan oyunlardaki Troya'nın bir 'zafer anıtı' yerine bir 'direniş sembolü' olarak kodlanması gibi anlam kaymaları, basit bir adaptasyon hatası

[20] Claude Lévi-Strauss, *Yaban Düşünce*, çev. Tahsin Yücel (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994), 42.
[21] Mircea Eliade, *Ebedi Dönüş Mitosu*, çev. Ümit Altuğ (Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1994), 47-48.
[22] Eliade, *Ebedi Dönüş Mitosu*, 42.
[23] Stuart Hall, *Temsil*, çev. İdil Dündar (İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2017), 23-41.

olarak değil, iktidar ilişkileri ve temsil sistemleri içinde gerçekleştirilen bilinçli bir "kültürel yeniden inşa" süreci olarak analiz edilebilir hale gelmektedir.

Edward Said, Batı'nın Doğu'yu temsil etme biçimlerinin sadece akademik veya estetik tercihler olmadığını, aynı zamanda emperyalist hakimiyetin kurucu unsurları olduğunu ortaya koymuştur. Said'e göre *oryantalizm*, Doğu üzerinde yeniden yapılandırma ve otorite kurma aracı olarak Batılı bir üsluptur.[24] Bu tanım, temsil ile iktidar arasındaki organik bağı açık biçimde ortaya koyar. Oryantalizm, Doğu'yu Batı'nın ötekisi olarak inşa eden epistemolojik bir çerçevedir. Bu çerçevede Doğu, durağan, irrasyonel, egzotik, gizemli, tehlikeli ve nihayetinde Batı müdahalesine muhtaç olarak kodlanır. Troya miti, oryantalist temsilin paradigmatik bir örneğidir. *İlyada*'da Troya, Asya'nın Avrupa'ya açılan kapısında konumlanır ve bu coğrafi konum, sembolik bir anlam kazanır. Troyalılar, Yunanlıların rasyonel, disiplinli, demokratik değerlerinin karşısında duygusal, düzensiz, despotik Doğu'yu temsil eder. Antik Yunan, modern Avrupa'nın kurucu miti olarak işlev görür ve bu mitte Troya, medeniyet ile barbarlık arasındaki sınırı temsil eder.

Homi Bhabha'nın melezlik ve taklit kavramları, oryantalist temsile karşı geliştirilen direniş stratejilerini anlamamızda kritik araçlar sunar. Bhabha, sömürge ve sömürge sonrası kültürlerin ne saf biçimde yerel ne de tamamen Batılılaşmış olduğunu, aksine ikisi arasında üçüncü alan yaratan melez formlar ürettiğini gösterir. Melezlik, basit bir karışım veya sentez değildir; aksine, her iki kültürün de saflık iddialarını bozan, istikrarsızlaştıran radikal bir müdahaledir. Taklit ise, 'neredeyse aynı olan ama tamamen aynı olmayan bir farklılık' olarak ifade edilir. Sömürgeleştirilen, sömürgecinin kültürünü taklit eder, ama bu taklit hiçbir zaman tam değildir; her zaman bir fark, bir kayma, bir ironi içerir.[25] Yerli Troya oyunları, Batı'nın Troya geleneğini taklit eder, ama bu taklit alt üst edicidir. Homeros'un biçimini alır ama içeriğini tersine çevirir; Batı tiyatrosunun tekniklerini kullanır ama Batı hegemonyasını eleştirir; evrensel miti sahiplenir ama yerelleştirir. Sonuç, hem Batılı hem yerli unsurları içeren melez metinlerdir. Bu metinler, kültürel kimliklerin sabit olmadığı, anlamın sürekli müzakere edildiği ara bir alanda üretilir.

Ancak bu temsil ve sahiplenme sürecinde Troyalıların kendi sesinin duyulup duyulamayacağı sorusu kritik önem taşır. Gayatri Spivak'ın "Madun konuşabilir mi?" sorusu, temsilin etik boyutunu açığa çıkarır. Spivak'a göre madun adına konuşmak, madunun konuşmasını sağlamaktan farklıdır.[26] Troyalılar, Homeros'un anlatısında madun konumundadır; onların sesi yoktur, sadece Yunanlıların gözünden görülürler. Türk yazarlar, Troyalılara ses vermeye çalışır, ancak bu ses verme edimi de sorunludur. Temsil her zaman bir çeviri, bir aktarım, bir dönüşümdür; orijinal ses diye bir şey yoktur, sadece sonsuz yankılar vardır. Bu madun temsilinin arka planında ise daha derin bir psikolojik yarılma yatar. Frantz Fanon'un *sömürgeleştirilmiş zihin* analizi, içselleştirilmiş oryantalizmin psikolojik boyutunu açıklar. Fanon, sömürgeleştirilenin kendini sömürgecinin gözüyle görmesinin yarattığı şizofreniyi inceler. Bu şizofreni ne tamamen kendisi ne tamamen öteki olabilme durumudur. Sömürgeleştirilen, iki bilinç arasında parçalanır: kendi kültürel kimliği ve sömürgecinin dayattığı kimlik.[27] Türk aydınının Batı karşısındaki konumu, bu şizofrenik yapıya benzer bir nitelik taşır: aydın, Batı'ya öykünme arzusu ile Batı'ya karşı özgünlük iddiası arasındaki diyalektik gerilimde gidip gelir. Troya mitinin sahiplenilmesi, bu yaralı bilincin bir onarım çabası olarak okunabilir: bir yandan Batı'nın klasik mirasına sahip çıkarak evrenselleşme arzusu duyulmakta, öte yandan bu mirası Anadolu'ya yerleştirerek Batı'dan farklılaşan özgün bir yerellik inşa edilmeye çalışılmaktadır.

Bu bağlamda Meltem Ahıska'nın Türkiye'nin Batı karşısındaki konumunu ne tam bir dışarıdalık ne de tam bir içeridelik olarak tanımladığı 'ara konumluluk' kavramı aydınlatıcıdır. Meltem Ahıska'ya göre, Türkiye'nin Batı karşısındaki konumu ne tam bir dışarıdalık ne de tam bir içeridelik olarak tanımlanabilir. Bu ara konumluluk hem acı verici bir belirsizlik hem de yaratıcı olanaklar alanı yaratır.[28] Troya'nın sahiplenilmesi, bu ara konumluluktan doğan yaratıcı bir stratejinin ürünüdür. Bu sahiplenme ne basit bir taklit ne de özgün bir yaratımdır; aksine, hegemonik anlatıyı hem benimseyen hem

[24] Edward Said, *Oryantalizm*, çev. Nezih Uzel (İstanbul: İrfan Yayımcılık, 1998), 13-14.
[25] Homi K. Bhabha, *Kültürel Konumlanış,*, çev. Tahir Uluç (İstanbul: İnsan Yayınları, 2016), 99-175.
[26] Gayatri Chakravorty Spivak, *Madun Konuşabilir mi*, çev. Emre Koyuncu. (Ankara: Dipnot Yayınları, 2016), 81.
[27] Frantz Fanon, *Yeryüzünün Lanetlileri*, çev. Şen Süer (İstanbul: Versus Kitap, 2007), 41-99.
[28] Meltem Ahıska. "Occidentalism: The Historical Fantasy of the Modern," *The South Atlantic Quarterly* 102, no. 2/3 (2003): 351-379.

de altüst eden karmaşık bir müzakere sürecidir. Ancak bu sahiplenme ve altüst etme stratejisinin yalnızca modern bir olgu olmadığını, tragedya formunun kendi tarihsel doğasında da köklendiğini belirtmek gerekir. Banu Kılan Paksoy'un Antik Yunan'da tragedyanın siyasal rolüne ilişkin çalışması, temsil politikası ile tiyatro formu arasındaki bağı tarihsel düzlemde görünür kılar. Paksoy, Atina'da tragedyanın yalnızca estetik bir tür değil, aynı zamanda kültür hegemonyasının başlıca aracı olduğunu ortaya koyar. Paksoy'a göre tragedya şairi, eski söylenceleri bugünün ışığında kendi süzgecinden geçirerek seyirciye aktarır ve kamusal yaşamın sınırlarını sorgulatır. Bu süreçte tragedya, yabancıları, barbarları ve kadınları sahneye dahil ederek demokratik ve çoksesli bir diyalog alanı yaratır.[29] Özellikle Euripides bu bağlamda özel bir öneme sahiptir. Paksoy'un gösterdiği gibi Euripides, tragedyayı mitolojik bir düş olmaktan çıkararak yurt sevgisi ve kahramanlık gibi resmi söylemlerin arkasındaki gerçekliği sorgulamış, güçsüz olandan yana durarak toplumsal eşitsizlikleri sahne üzerinde ifşa etmiştir. Euripides'in bu tutumu, bu çalışmada incelenen Türk oyun yazarlarının Troya anlatısıyla giriştikleri eleştirel müdahalenin tarihsel bir öncülü olarak değerlendirilebilir. Özellikle Dilmen'in Kassandra'yı bellek taşıyıcısı olarak kurgulaması ve Ayvaz'ın miti bireysel travmanın metaforuna dönüştürmesi, Euripides'in başlattığı eleştirel geleneğin çağdaş uzantıları olarak okunabilir.

Sonuç olarak, temsil politikası ve kültürel sahiplenme süreçleri, Troya mitinin Türk tiyatrosundaki yeniden inşasının temel dinamiklerini oluşturur. Edward Said'in oryantalizm eleştirisi Batı'nın hegemonik bakışını deşifre ederken, Bhabha'nın melezlik ve taklit kavramları bu bakışa karşı geliştirilen alt üst edici direniş stratejilerini somutlaştırır. Hall'un inşacı yaklaşımı anlamın sabit olmadığını ve sürekli müzakere edildiğini kanıtlarken, Spivak'ın madun teorisi temsilin etik sorunlarını, Fanon'un şizofreni analizi ise bu sürecin psikolojik maliyetlerini görünür kılar. Bu kuramsal araçlar, Troya'nın Türk tiyatrosunda sadece bir antik mit olarak değil, kimlik politikasının, bellek savaşlarının ve temsil mücadelelerinin kesiştiği canlı bir kültürel alan olarak yeniden üretildiğini gösterir.

Güngör Dilmen'in *Troya İçinde Vurdular Beni* Oyununda Kültürel Belleğin Yeniden İnşası

Güngör Dilmen'in *Troya İçinde Vurdular Beni* adlı oyunu, Troya mitinin Türk tiyatrosundaki en kapsamlı yeniden yazımlarından birini temsil eder. Dilmen, Homeros'un *İlyada*'sından ve Euripides'in *Troyalı Kadınlar*'ından devraldığı anlatı malzemesini, Assmann'ın hypolepse kavramının üç temel özelliğini sergileyen bilinçli bir müdahaleyle dönüştürür: Kaynak metinlerin otoritesini tanır, onlara eleştirel mesafe alır ve yeni bir bağlamda yeniden anlamlandırır.

Dilmen'in en radikal müdahalesi, anlatı perspektifini Yunan merkezli bakıştan Troyalı bakışa taşımasıdır. Oyunun açılışında Kassandra'nın "*Bu olanlar hep yazılıydı günlüğümde. / Bundan öte yazılanlar da... hep olacak*"[30] sözleri, anlatının epistemolojik çerçevesini belirler. Kassandra hem olayların içindeki bir karakter hem de onları kaydeden bir bellek taşıyıcısıdır. Assmann'ın kültürel bellek aktarımında tanımladığı 'uzman taşıyıcılar' kategorisi burada yeni bir biçim kazanır: Kassandra, geleneksel ozanın yerini alan modern bir bellek figürü olarak, yazılı günlük aracılığıyla geçmişi geleceğe aktarır. Bu tercih, sözlü gelenekten yazılı belleğe geçişin tiyatral bir temsilidir. Kassandra'nın 'bilici' kimliği oyun boyunca sistematik biçimde işlenir, ancak Dilmen bu kehanet yetisini mitolojik bir mucize olarak değil, toplumsal körlüğün eleştirisi olarak konumlandırır. Kassandra'nın uyarıları her seferinde görmezden gelinir: "*Yoo, bir armağan, bir andaç bir anıt değil bu, / sevgili Troyalılar, oyuna gelmeyelim*"[31] dediğinde Troyalılar tahta atı kente çekerler. Lévi-Strauss'un mitlerin 'düşündüğü' tespiti burada somutlaşır: Kassandra figürü aracılığıyla oyun, toplumsal aymazlık, iktidarın sağırlığı ve kolektif inkârın sonuçlarını "düşünür."

Bu perspektif değişimi, beraberinde ikili karşıtlıklar sisteminin yeniden düzenlenmesini de getirir. Lévi-Strauss'un mit analizinin merkezindeki Yunan/Troyalı, medeni/barbar, akıl/duygu karşıtlıkları Dilmen'in oyununda korunur, ancak değer yüklemeleri ters yüz edilir. Talthübios karakteri bu dönüşümün en belirgin taşıyıcısıdır. Oyunun açılışında "*Gemilere gemilere, Troya tutsakları! / Savaş ganimetleri! / Anadolu talanı! / Bir uygarlığın son kalıntıları!*"[32]

[29] Banu Kılan Paksoy. *Tragedya ve Siyaset* (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2011), 67-68, 187-191.
[30] Güngör Dilmen. *Toplu Oyunları 5* (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2000), 137-138.
[31] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 178.
[32] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 137.

diye bağıran Talthübios, Akha ordusunun sözcüsü olarak 'medeni' Yunan'ın temsilcisidir. Ancak oyun ilerledikçe bu 'medeniyet' söylemi sistematik biçimde boşaltılır. Üçüncü sahnede Talthübios ile Agamemnon arasındaki diyalog, savaşın gerçek nedenlerini açığa çıkarır: Talthübios Troya'nın deniz ticaretinde Argos'a rakip olduğunu ve boğazda stratejik konumu bulunduğunu belirttiğinde, Agamemnon yıkılması gerektiğini onaylar. Bu diyalog, Helena'nın kaçırılması anlatısının arkasındaki ekonomik ve stratejik hesapları açık eder. Hall'un inşacı temsil yaklaşımı burada analitik gücünü gösterir: Savaşın 'nedeni' olarak sunulan Helena, aslında diplomatik bir bahane stratejisiyle bir 'casus belli' (savaş nedeni) olarak inşa edilmektedir. Dilmen, hegemonik anlatının nasıl üretildiğini sahne üzerinde görünür kılar.

Mitik yapının bu şekilde sorgulanması, tanrılar katının temsilinde de kendini gösterir. Dilmen, bu oyunda Olimpos tanrılarını burjuva bir aile komedisi içinde temsil eder. Zeus elinde gazete okur, Afrodit babasının sırtını kaşır, aile içi dedikodular ve kıskançlıklar tanrısal yüceliğin yerini alır. Zeus'un "*Bizden aşağı kalmıyorlar hiçbir konuda. Çok merak ediyorum, onlar mı bize özeniyor, biz mi onları taklit ediyoruz?*"[33] sorusu, tanrısal ile insani arasındaki hiyerarşiyi sorgular. Bu sekülerleştirme stratejisi, Eliade'nin arketip teorisiyle gerilimli bir ilişki kurar. Eliade'ye göre mitik figürler insanlar için paradigmatik modeller oluşturur; Oyunda bu ilişki tersine çevrilir: Tanrılar insanları taklit eder, onların entrikalarını, kıskançlıklarını, tutarsızlıklarını yansıtır. Sekizinci sahnede tanrıların savaşı bir futbol maçı gibi seyretmeleri bu sekülerleştirmenin doruk noktasıdır. "*Savaşı uzaktan seyretmek ne hoş oluyor*"[34] diyen Hera, savaşın tanrılar için bir eğlence olduğunu açık eder. Bu temsil, Bhabha'nın 'taklit' kavramını çağrıştırır: Dilmen, Batı'nın klasik tanrı tasvirini taklit eder ama bu taklit, ironi yoluyla kaynak metni altüst eder.

Tanrılar katının bu şekilde dönüştürülmesi, sahne mekânının bellek taşıyıcısı olarak işlevini de yeniden tanımlar. Nora'nın bellek mekânları kavramı, Dilmen'in oyununda çok katmanlı bir uygulama alanı bulur. Oyunun kendisi Troya belleğinin kristalleştiği bir mekân olarak işlev görür, ancak bunun ötesinde sahne üzerindeki belirli nesneler ve eylemler de bellek mekânları olarak kodlanır. Tahta at bu bağlamda paradigmatik bir örnektir. Nora'nın bellek mekânlarının maddi, işlevsel, sembolik olan üç boyutunu bir arada taşır: Sahnede fiziksel olarak inşa edilen nesne 'maddi boyutu', kentin düşüşünü tetikleyen araç 'işlevsel boyut'u, Batı'nın aldatmacasının simgesi ise 'sembolik boyut'u temsil eder. Dilmen'in sahne yönergesinde "*Bütün sahneyi kaplayan dev at görüntüsü kıpkırmızı kesilir*"[35] ifadesi, tahta atın kan ve yangınla özdeşleştirildiğini gösterir. Homeros'ta Yunan zekâsının zaferini simgeleyen tahta at, Dilmen'in elinde emperyalist aldatmacanın metaforuna dönüşür. İkinci Bölüm'deki kura sahnesi bir başka bellek mekânı olarak işlev görür. Troyalı kadınların çömlek kırıklarıyla kura çekilerek Akhalı askerlere dağıtılması, Talthübios'un "*Şu çömlek dipli dünyada bugünden yarına kimin ne olacağı belli mi?*"[36] sorusuyla evrensel bir anlam kazanır. Bu sahne, kadın bedeninin savaş ganimeti olarak nesneleştirilmesini teatral belleğe kaydeder.

Bu bellek mekânlarının ötesinde hypolepse stratejisi, İfigeneia ve Polüksena arasında kurduğu ayna ilişkisinde kendini gösterir. Euripides'in ayrı oyunlarda ele aldığı bu iki kurban figürü Dilmen tarafından tek bir dramatik yapı içinde birleştirilir. Agamemnon'un "*Troya savaşı nasıl İfigeneia'nın kurban edilmesiyle başladıysa / Polüksena'nın kurbanıyla sona erecek*"[37] repliği bu yapısal bağlantıyı açık eder. Bu birleştirme, Assmann'ın hypolepse kavramının üçüncü özelliği olan 'yeni bağlamda yeniden anlamlandırma'yı örnekler. Dilmen, iki ayrı mitolojik anlatıyı tek bir çerçevede toplayarak savaşın başında ve sonunda masum kızların kurban edilmesinin yapısal zorunluluğunu görünür kılar. Bu aynı zamanda Lévi-Strauss'un bricolage kavramıyla da örtüşür: Mevcut mitik malzeme, yeni bir kombinasyonda düzenlenerek savaşın döngüsel şiddeti üzerine yeni bir anlam üretilir.

Bu döngüsel şiddet teması, oyunun yerel bir mit sahiplenmesinin ötesine geçerek evrensel bir savaş karşıtı söylem geliştirmesini sağlar. Dördüncü sahnedeki Ares ayini, farklı dillerde yükselen "*Yaşasın savaş! / Vive la guerre / Heil*

[33] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 143.
[34] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 158.
[35] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 180.
[36] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 182.
[37] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 184.

Krieg! / O polemos! / War and glory!"[38] haykırışlarıyla savaş çılgınlığının ulusötesi doğasını vurgular. Oyunun yazıldığı 1997 yılı, Bosna Savaşı'nın yaralarının henüz taze olduğu, Türkiye'nin Kuzey Irak'a sınır ötesi operasyonlar düzenlediği ve 28 Şubat sürecinin yarattığı toplumsal kutuplaşmanın derinleştiği bir dönemdir; Dilmen'in çok dilli savaş övgüsü, bu konjonktürde militarist söylemin evrensel ve tarihsel sürekliliğine yönelik açık bir eleştiri olarak okunabilir. Bu sahne, Erll'in 'seyahat eden bellek' kavramını çağrıştırır: Savaş deneyimi ulusal sınırları aşar, farklı kültürlerde benzer biçimlerde yankılanır. Talthübios'un "*Barış uzun sürerse millet erkekliğini yitirir*"[39] repliği militarist söylemin eleştirel bir parodisidir. Kassandra'nın "*Sus, kahramanlık bezirgânı, / en korkağı sensin insan türü içinde*"[40] yanıtı savaş propagandacısının maskesini düşürür. Bu diyalog, Spivak'ın madun teorisi açısından da okunabilir: Kassandra, susturulmaya çalışılan Troyalı sesi temsil eder ve savaş kışkırtıcısının ikiyüzlülüğünü ifşa eder.

Tüm bu unsurlar bir arada değerlendirildiğinde, Dilmen'in oyunu Fanon'un tanımladığı sömürgeleştirilmiş bilincin yaratıcı bir onarım girişimi olarak okunabilir. Oyun, Batı'nın klasik mirasını sahiplenir ama onu içeriden dönüştürür; Homeros'un biçimini alır ama perspektifini tersine çevirir. Ahıska'nın 'ara konumluluk' kavramı burada açıklayıcıdır: Dilmen ne tamamen Batılı geleneğin içinde ne de onun tamamen dışındadır. Troya'yı Anadolu'ya yerleştirerek hem evrensel mirasa sahip çıkar hem de yerel bir kimlik inşa eder. Oyunun ismine de ilham veren "*Troya içinde vurdular beni / ölmeden mezara koydular beni*" türküsü, bu ara konumluluğu simgeler. Antik Yunan tragedyası ile Anadolu halk türküsü, Batılı dramatik gelenek ile yerli sözlü kültür aynı metinde buluşur. Bu buluşma, Bhabha'nın melezlik kavramının somut bir örneğidir: Ne saf biçimde Batılı ne de tamamen yerel, ikisinin arasında yeni bir kültürel form. Dilmen'in oyunu, kültürel belleğin statik bir miras değil, sürekli yeniden inşa edilen dinamik bir süreç olduğunu gösterir. Troya miti Anadolu topraklarına döndüğünde artık Homeros'un anlattığı hikâye değildir; yerel belleğin süzgecinden geçmiş, güncel kaygılarla yeniden şekillenmiş, melez bir anlatıya dönüşmüştür.

Savaş Aykılıç'ın *Troya Geçilmez* Oyununda Epik Biçim ve Direniş Belleği

Savaş Aykılıç'ın *Troya Geçilmez* adlı oyunu, Troya mitini çağdaş bir perspektiften yeniden ele alarak Dilmen'in başlattığı eleştirel geleneği farklı bir dramatik biçimde sürdürür. Aykılıç'ın oyunu, Assmann'ın hypolepse kavramının üç boyutunu sergilerken özgün bir strateji izler: Kaynak metinlerin otoritesini tanımakla birlikte onları radikal biçimde parçalar, kronolojik düzeni bozar ve mitik malzemeyi güncel siyasi alegori olarak yeniden kurar. Dilmen'in tragedya formunda kalması ile karşılaştırıldığında Aykılıç'ın tercihi epik tiyatro geleneklerine yaslanmaktır; oyun boyunca sahneleri birbirine bağlayan Epos karakteri, Brechtyen bir anlatıcı işlevi görür ve seyircinin özdeşleşmesini kırarak eleştirel mesafe oluşturur.

Oyunun yapısal organizasyonu bu eleştirel mesafeyi pekiştirir. Geleneksel perde-sahne düzeni yerine 'bab' adı verilen bölümlerden oluşan yapı hem Osmanlı edebiyatının kitap bölümlerine hem de Kutsal Kitabın bölümlerine göndermede bulunur. Bu tercih, mitin kutsal anlatı statüsünü ironik biçimde sorgulamaktadır. Birinci Bab'ın 'Kehanet', İkinci Bab'ın 'Güzellik Yarışması', On Dokuzuncu Bab'ın 'Tahta At' gibi başlıkları, mitik olayları birer fasıl olarak sunar ve kutsal tarih ile popüler eğlence arasındaki sınırı bulanıklaştırır. Lévi-Strauss'un mitik düşüncenin parçaları yeniden düzenleyerek anlam ürettiği tespiti burada somutlaşır; Aykılıç, bilinen mitik sekansları alışılmadık bir düzende sunarak seyirciyi aktif bir yorumlama sürecine davet eder.

Bu yapısal yenilik, oyunun en özgün dramatik buluşu olan çoğul zaman katmanları stratejisiyle birleşir. Oyun, antik Troya'yı, modern tüketim toplumunu ve çağdaş jeopolitik ilişkileri aynı sahne mekânında buluşturur. Helena'nın Troya sarayına vardığında "*Ben köfte yemem! Hamburgeros yok mu? Yanına da bir cococolos lütfen!*"[41] demesi, mitin zamansızlığını ironik biçimde kırar. Mimos'un "*Milattan önce bin iki yüzlü yıllardayız! Hamburgeros ve cococolosun icat*

[38] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 151.
[39] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 152.
[40] Dilmen, *Toplu Oyunları 5*, 152.
[41] Savaş Aykılıç, *Toplu Oyunları 2* (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2003), 98.

edilmesine daha üç bin iki yüz yıl var!"[42] yanıtı ise anakronizmi bilinçli bir yabancılaştırma efekti olarak kullanır. Bu strateji, Bhabha'nın 'üçüncü uzam' kavramını çağrıştırır: Ne tam olarak antik ne de tam olarak modern olan bu melez zaman-mekân, kültürel karşılaşmaların müzakere edildiği bir ara alan yaratır.

Oyunun merkezi tematik ekseni, Batı-Doğu ilişkilerinin eleştirel bir okumasıdır. Aykılıç, Myken-Troya karşıtlığını açık bir emperyalizm alegorisi olarak kurar. Güzellik Yarışması sahnesinde Epos karakterinin "*Homeros bile, Troya Savaşının asıl nedeninin Batılı Tanrıçaları Athena ile Hera'nın; Anadolu Tanrıçası Afrodit'i kıskanmasından çıktığını itiraf ediyor!*"[43] sözleri, mitik anlatının arkasındaki jeopolitik gerçekliği açığa çıkarır. Agamemnon'un "*Şakülü kaymış yeryüzüne yeni bir düzen vereceğim! Savaşçılarımla Myken adaletini bütün dünyaya göstereceğim!*"[44] ve Koro'nun "*Yaşasın yeni dünya düzenimiz! Bütün dünyanın anasını ağlatacağız!*"[45] replikleri, antik emperyalizmi çağdaş küreselleşme söylemiyle örtüştürür. Oyunun 2002'de, 11 Eylül saldırılarının hemen ardından ve ABD'nin Irak müdahalesinin arifesinde yazıldığı düşünüldüğünde, 'yeni dünya düzeni' ifadesi dönemin Bush yönetiminin tek kutuplu hegemonya söylemini doğrudan yankılar; Aykılıç'ın Myken-Troya karşıtlığı, Türkiye'nin bu süreçte yaşadığı 'Batı'nın yanında mı, karşısında mı' ikilemine de gönderme yapar. Hall'un temsil teorisi açısından bakıldığında, Aykılıç hegemonik söylemin nasıl inşa edildiğini sahne üzerinde ifşa etmektedir.

Bu emperyalizm alegorisi, Paris karakterinin konumlandırılmasında derinleşir. Paris, Batı hayranlığının somut bir figürü olarak çizilir. "*We are the world!... We are the children! Aaaah ah! Biz Troyalılar da hiç iş yok! Ne kadar geri bir milletiz!*"[46] diye şarkı söyleyen Paris, "*Ah keşke Troya'da doğacağıma Mykenistan'da doğsaydım! Tapıyorum bu Mykenlere ve onların Helena kültürüne!*"[47] derken kültürel yabancılaşmanın karikatürize edilmiş bir örneğini sunar. Fanon'un sömürge psikolojisi analizleri burada dramatik bir karşılık bulur: Paris, kendi kültürünü aşağılayan ve sömürgecinin değerlerini içselleştiren 'siyah deri, beyaz maske' figürünün antik versiyonudur. Hektor'un "*Yanılıyorsun. Taklitçi değil yaratıcı olmalıyız. Geçmişte, atalarımız gibi her anlamda onları geçmeliyiz*"[48] yanıtı, bu yabancılaşmaya karşı bir direniş sesi olarak işlev görür.

Hektor ve Paris arasındaki bu diyalog, oyunun ideolojik çatışmasını kristalize eder. Paris'in "*Ne yapsak süper güçlere yetişemeyiz. En iyisi onları taklit etmek, onların ürettiği silahları satın almak*"[49] savına karşı Hektor'un "*Sömürge ülkeler ve sömürge pazarları sayesinde elde edilen refah yerine kendi kendine yeten onurlu bir yaşam*"[50] alternatifi, Ahıska'nın tanımladığı ara konumluluğun iki ucunu temsil eder. Paris tam bir Batı taklitçiliğini savunurken, Hektor özgün bir sentez arayışındadır. Oyun boyunca bu iki konum arasındaki gerilim, Troya'nın kaderini belirleyen temel dinamik olarak işler.

Aykılıç'ın bellek politikası, Nora'nın kavramlarıyla analiz edildiğinde çok katmanlı bir yapı sergiler. Oyunun kendisi bir bellek mekânı olarak işlev görürken, metin içinde belirli sahneler ve nesneler de bellek taşıyıcıları olarak kodlanır. Tahta At sahnesi bu bağlamda paradigmatiktir. Epos'un "*Tahta At, Poseidon'un bir simgesidir! Poseidon ise denizin ve depremin tanrısı! Tahta At, Troya'nın zaafının bir işaretidir! Troya'yı içten batıran kırılganlığın adı!*"[51] açıklaması, mitin arkeolojik ve ekonomik yorumlarını birleştirir. Tahta atın içinden Aziz Ekonomikus adlı bir karakterin çıkması ve "*Hello my darlingos! My name is Georgos! Var mı isteyen borços?!*"[52] demesi, antik hilenin çağdaş ekonomik sömürüyle özdeşleştirilmesidir. Nora'nın bellek mekânlarının sembolik boyutu burada ironik bir dönüşüme uğrar: Yunan zekâsının simgesi, kapitalist sızmanın alegorisine dönüşür.

[42] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 98.
[43] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 78.
[44] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 83.
[45] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 83.
[46] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 83.
[47] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 83.
[48] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 88.
[49] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 88.
[50] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 88.
[51] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 108.
[52] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 109.

Oyunun kadın karakterleri, hegemonik anlatının eleştirisinde kritik bir işlev üstlenir. Kassandra, Dilmen'in oyunundaki gibi burada da bilici rolündedir, ancak Aykılıç bu figürü farklı bir bağlamda konumlandırır. Birinci Bab'da Kassandra'nın kehaneti, şamanik bir trans haliyle sunulur; Kibele tapınağında rahiplerin eşliğinde tütsü koklayarak gördüğü düş, Hitit ve Anadolu kültürlerinin izlerini taşır. "*Düşman girecek kalelerimize kahpe bir hile ile cephede yenemeyenler cebimizden vuracak bizi gaflet ve delalet ve hatta hıyanet içinde olanlarca tarihe karışacak Troya her şeyiyle!*"[53] kehaneti, yalnızca dış düşmanı değil, iç ihaneti de işaret eder. Spivak'ın madun teorisi açısından Kassandra, susturulmaya çalışılan ama direnen bir ses olarak hem Troyalı kadınların hem de sömürgeleştirilen halkların deneyimini temsil eder.

Helena karakteri ise Aykılıç'ın elinde tamamen yeniden tasarlanır. Homeros'un edilgen güzellik nesnesi, burada taşralı bir Mykenli kadına dönüşür. Mykenistan'dayken türkü söyleyen Helena'nın "*Ben Troya'yı özledim / Hem annemi hem babamı / Ben Troya'yı özledim*"[54] sözleri, onun aslında bir Troyalı olduğunu ima eder. Bu radikal yorum, mitin "kaçırılan kadın" anlatısını tersine çevirir: Helena kaçırılmamıştır, memleketine dönmüştür. Hutcheon'ın uyarlama teorisi açısından bu, parodinin ötesine geçen eleştirel bir yeniden yazımdır;[55] kaynak metnin temel önermelerinden biri tamamen reddedilir.

Oyunun dili de melez bir yapı sergiler. Antik Yunanca'yı andıran yapay sözcükler (hamburgeros, cococolos, performansalos, groteskos), Türk halk türküleri, İngilizce pop şarkı fragmanları ve çağdaş günlük dil aynı metinde bir arada bulunur. Bu dilsel çoğulluk, Bhabha'nın melezlik kavramının linguistik düzeyde somutlaşmasıdır. EPOS karakterinin anlatıcı müdahaleleri genellikle yüksek bir dille yapılırken, karakterlerin diyalogları sıklıkla gündelik konuşma diline kayar. Bu geçişler, tragedya ile komedi, yüce ile sıradan arasındaki hiyerarşiyi sürekli olarak sorgulamaktadır.

Oyunun kapanışı, direniş temasını doruğa taşır. 'Son Söz' başlıklı son babda Anatolya karakterinin "*Ağlama Troya ağlama / Anatolya Troya geçilmez / Troya geçilmez / Hektorlar ölür dirilir gelir dile / Troya geçilmez*"[56] sözleri, oyunun başlığını açıklar ve mitik anlatıyı bir direniş manifestosuna dönüştürür. "*Hektorlar ölür dirilir*" ifadesi, Assmann'ın kültürel belleğin sürekli yeniden canlandırılması nosyonuyla örtüşür; kahraman figürü tarihsel bir kişilik olmaktan çıkar, kolektif direniş belleğinin sembolüne dönüşür. Koro'nun "*Gel gel, yine yine gel gel!*"[57] nakaratıyla biten oyun, seyirciyi bu belleğin aktif taşıyıcısı olmaya davet eder.

Tüm bu unsurlar bir arada değerlendirildiğinde, Aykılıç'ın oyunu Dilmen'in başlattığı eleştirel geleneği farklı bir biçim diliyle sürdürmektedir. Dilmen tragedyanın içinden konuşurken, Aykılıç epik tiyatronun yabancılaştırma tekniklerini kullanır. Dilmen perspektif değişikliğiyle yetinirken, Aykılıç açık bir siyasi alegori kurar. Her iki yazar da Troya mitini Anadolu'ya geri getirmekte, ancak bunu farklı stratejilerle yapmaktadırlar. Aykılıç'ın oyunu, kültürel belleğin statik bir miras değil, güncel mücadelelerin aracı olarak yeniden işlenebileceğini gösterir. Mitin 'geçilmezliği', yalnızca Troya surlarının değil, kültürel kimliğin ve direniş belleğinin de geçilmezliğidir.

Ülkü Ayvaz'ın *Troya'yı Özlüyorum* Oyununda Bireysel Travma ve Belleğin Parçalanması

Ülkü Ayvaz'ın *Troya'yı Özlüyorum* adlı oyunu, Dilmen ve Aykılıç'ın doğrudan mit uyarlamalarından radikal biçimde ayrılarak Troya anlatısını bir arka plan motifi olarak kullanan, postmodern bir bellek oyunudur. Yazar, oyunun "*bir cinayet örgüsü içinde, bir aydın kişinin geçmişe, düşlemlerine ve an'ın gerçeğine ilişkin durumlar arasındaki gelgitlerini*"[58] ele aldığını belirtir. Bu yaklaşım, Assmann'ın hypolepse kavramının en dolaylı biçimini temsil eder: Troya miti, doğrudan yeniden yazılmaz; ancak karakterlerin bilinç akışında bellek mekânı olarak işlev görür. Oyunun 1993 tarihli olması, Türkiye'de postmodern edebiyatın yükselişe geçtiği ama aynı zamanda ülke ekonomik krizle boğuşurken, özelleştirme

[53] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 76.
[54] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 93.
[55] Linda Hutcheon ve Siobhan O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, 2. baskı (London and New York: Routledge, 2013), 7–9.
[56] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 116.
[57] Aykılıç, *Toplu Oyunları 2*, 116.
[58] Ülkü Ayvaz, *Toplu Oyunları 3* (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2009), 6.

politikaları ve neoliberal dönüşümün aydın kesimde derin bir yabancılaşma duygusu yaratması açısından önemlidir. Adam karakterinin parçalanmış belleği ve 'dokuz kere yıkılıp yeniden kurulan' Troya imgesi, bu kolektif travmanın bireysel düzeydeki yansıması olarak da okunabilir.

Henüz şekillenmemiş, yarım kalmış bir tiyatro salonu inşaatı olan oyun mekânı, yapısal bir metafor olarak okunabilir. Halbwachs'ın belleğin toplumsal çerçevelere bağlılığı tezini hatırlatan bu mekân, tamamlanmamış bir kimliğin, parçalanmış bir geçmişin ve inşa halindeki bir benliğin sahnesel karşılığıdır. Sahne yönergesinde "*dağınıklık içinde bir düzen dikkat çekmektedir*"[59] ifadesi, oyunun temel yapısını özetler: Görünüşte kaotik anılar, bilinçaltı imgeler ve zaman katmanları, aslında belirli bir örüntü içinde örgütlenir. Bu örgütlenme, Lévi-Strauss'un bricolage kavramıyla örtüşür: Ayvaz, aile anıları, cinayet itirafı, çocukluk hatıraları, Troya referansı gibi elindeki malzemeleri yeni bir anlam bütünü oluşturacak biçimde düzenler.

Oyundaki Adam karakteri, Dilmen'in Kassandra'sı veya Aykılıç'ın Hektor'u gibi mitik bir figür değildir; bir cinayet işlediğini itiraf eden çağdaş bir bireydir. Ancak Troya, onun bilinç akışında sürekli geri dönen bir imge olarak belirir. Büyükoğul'la diyalogundaki "*Hoşuma gidiyor harabeler. Dokuz kere yıkılan, dokuz kere yeniden kurulan o kent... Troya harabeleri*"[60] repliği, oyunun başlığını açıklar ve Troya'nın bireysel bellek için taşıdığı anlamı ortaya koyar. Nora'nın bellek mekânları kavramı burada bireysel düzeyde somutlaşır: Troya, Adam için hem fiziksel bir harabe hem de kendi parçalanmış yaşamının metaforudur. 'Dokuz kere yıkılıp dokuz kere yeniden kurulan' kent imgesi, yıkım ve yeniden inşa döngüsünü simgeler; tıpkı Adam'ın kendi belleğinde sürekli yeniden kurulan ve yıkılan geçmişi gibi.

Ayvaz'ın oyunu, zamansal yapısıyla da diğer iki oyundan ayrılır. Dilmen ve Aykılıç'ta zaman görece doğrusal ilerlerken, *Troya'yı Özlüyorum*'da geçmiş, şimdi ve hayal iç içe geçer. Fosforlu sek sek çizgilerinde oynayan çocuklar, sarhoş babanın sırtında at gibi dolaşan torun, hastalanan anne ve onun el izi kalıbı; tüm bu imgeler, Adam'ın bilincinde eşzamanlı olarak var olur. Bu yapı, Assmann'ın kültürel bellekteki 'kayan şimdi' kavramını bireysel belleğe uygular: Hatırlama eylemi, geçmişi olduğu gibi yeniden üretmez; şimdiki anın perspektifinden yeniden kurar.

Oyundaki Doktor figürü, Ayvaz'ın en özgün yaratımlarından biridir. Yazar, sahne yönergesinde "*oyunun sonuna kadar bu kişinin kimliğini seyirciden gizlemiştir*" der ve ekler: "*Seyirciler, ona nasıl bir kimlik bağışlayacaklarsa, Doktor'un kimliği o olacaktır.*"[61] Bu belirsizlik, oyunun epistemolojik çerçevesini kurar. Doktor; terapist mi, sorgu memuru mu, vicdanın sesi mi, yoksa Adam'ın kendisinin bir yansıması mı? Bu çokanlamlılık, Bhabha'nın üçüncü alan kavramını çağrıştırır: Doktor, kesin kategorilere yerleştirilemez; farklı okuma olasılıkları arasında sürekli salınır. Tıpkı Troya'nın oyunda net bir anlama sabitlenmemesi gibi, Doktor da sabit bir kimlikten yoksundur.

Anne figürü, oyunun bellek temasının en yoğun taşıyıcısıdır. Bunama belirtileri gösteren, çocuksulaşmış, geçmişle şimdi arasında gidip gelen Anne, bireysel belleğin kırılganlığını somutlaştırır. Onun 'el izi kalıbı', Nora'nın bellek mekânı kavramının en somut örneğidir. Bu nesne, maddi (fiziksel bir kalıp), işlevsel (Anne'yi sakinleştiren bir araç) ve sembolik (geçmişle bağı temsil eden bir simge) boyutları bir arada taşır. Büyükoğul'un "*Yeni el izi kalıbı döktüm Anne için*"[62] repliği, tıpkı 'dokuz kere yeniden kurulan' Troya gibi, belleğin sürekli yenilenmesi gerekliliğini işaret eder.

Oyundaki 'ıslak tahta' motifi, bricolage mantığının bir örneğidir. Büyükoğul'un koltuğunun altında taşıdığı, babasının mezarından aldığı bu tahta parçası, "*hiç kurumuyor, hep ıslak*"[63] olarak tanımlanır. Doktor da aynı tahtayı fark eder: "*Tuhaf bir tahtaydı... ıslaktı.*"[64] Bu nesne, rasyonel açıklamaya direnen, ama karakterlerin bilinçaltında derin bir anlam taşıyan bir bellek kalıntısıdır. Lévi-Strauss'un bricolage kavramında olduğu gibi, bu tahta parçası özgün bağlamından koparılmış ama yeni bir anlam ağı içinde işlevselleştirilmiştir.

[59] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 8.
[60] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 47.
[61] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 8.
[62] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 48.
[63] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 46.
[64] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 49.

Oyunun finalinde Adam'ın cinayetinin aslında gerçekleşmediği, arkadaşının hayatta olduğu ortaya çıkar. Doktor'un "*Bir cinayet işlediniz*" iddiasına Arkadaş'ın "*Ölen kim?*"[65] sorusu ve Doktor'un Adam'ı göstererek verdiği "*O!*"[66] yanıtı, oyunun tüm anlamını tersine çevirir. Cinayet, fiziksel değil metaforiktir: Adam, kendi geçmişini, çocukluğunu, masumiyetini öldürmüştür. Bu final, Ahıska'nın ara konumluluk kavramını çağrıştırır: Adam, ne tamamen suçlu ne de tamamen masumdur; ne canlı ne de tam anlamıyla ölüdür. Onun durumu, belirsizlik alanında askıda kalır.

Oyunun kapanışında tekrar beliren fosforlu sek sek çizgileri ve Adam'ın "*Sevgili çocukluk... ellerime, yüzüme, anılara sinmiş o altın toz. Artık yitip gitmiş, gökyüzüne karışmış altın toz!*"[67] sözleri, Troya metaforunun nihai anlamını açıklar. Troya, Adam için yalnızca arkeolojik bir harabe değil, yitirilen masumiyetin, parçalanan aile bağlarının ve geri dönülmez çocukluğun simgesidir. Özlem duygusu hem Troya'ya hem de o 'altın toz'a yöneliktir. Assmann'ın kültürel bellekte nostalji ve kayıp temasını bireysel belleğe uyarlayan bu yaklaşım, Ayvaz'ın özgün katkısını oluşturur. Assmann'ın teorisinde nostalji ve kayıp, kolektif düzeyde işlenir: toplumlar, yitirdikleri bir 'altın çağ'a, kaybedilmiş bir vatana veya kurucu bir geçmişe duydukları özlemi ritüeller, bayramlar ve sembolik figürler aracılığıyla canlı tutarlar. Kültürel bellek, geçmişin belli noktalarına yönelir ve bu geçmiş anının bağlandığı sembolik figürlerde yoğunlaşır. Ayvaz, oyunda bu kolektif mekanizmayı bireysel psişeye taşır. *Troya'yı Özlüyorum*'da 'dokuz kere yıkılıp dokuz kere yeniden kurulan kent', bir halkın değil bir bireyin kendi kaybettiği masumiyetine, parçalanan aile bağlarına ve geri dönülmez çocukluğuna duyduğu özlemin metaforuna dönüşür. Anne'nin el izi kalıbı, ıslak tahta, fosforlu sek sek çizgileri gibi nesneler, Assmann'ın kolektif hatırlama figürlerinin bireysel belleğe uyarlanmış karşılıklarıdır. Böylece oyun, kültürel belleğin toplumsal çerçevesini bireysel bilinç akışına taşıyarak, kayıp duygusunun kolektif ritüeller yerine bireysel hatırlama eylemi aracılığıyla nasıl işlenebileceğini gösterir.

Ayvaz'ın oyunu, Dilmen ve Aykılıç'ın doğrudan mit uyarlamalarından farklı bir strateji izler. Troya, burada yeniden yazılan bir anlatı değil, bireysel belleğin derinliklerinde yankılanan bir imgedir. Bu yaklaşım, mitin evrenselliğini paradoksal biçimde pekiştirir: Troya, sadece antik bir savaşın değil, her insanın kendi içindeki yıkım ve yeniden inşa döngüsünün adı olabilir. 'Dokuz kere yıkılıp dokuz kere kurulan' kent, her bireyin belleğinde yeniden inşa edilmeyi bekleyen kendi Troya'sıdır.

Sonuç

Bu çalışma, Troya mitinin Türk tiyatrosundaki yeniden inşasını kültürel bellek, mit teorisi ve temsil politikası perspektiflerinden incelemiştir. Analiz, üç oyunun ortak bir stratejiyi farklı estetik biçimlerle hayata geçirdiğini ortaya koymuştur: Homeros'un Yunan merkezli anlatısının eleştirel bir hypolepse aracılığıyla devralınması ve Anadolu perspektifinden yeniden yorumlanması. Bu ortak strateji, Assmann'ın hypolepse kavramının üç temel özelliğini farklı dramatik biçimler içinde somutlaştırmaktadır.

Dramatik biçim seçimi ile bellek politikası arasında organik bir ilişki tespit edilmiştir. Dilmen, tragedya formunu içeriden dönüştürerek Kassandra'yı bellek taşıyıcısı olarak konumlandırır; tanrılar katının burjuva aile komedisine dönüştürülmesi, Lévi-Strauss'un bricolage kavramının somut bir uygulaması olarak mitik yüceliğin sekülerleştirilmesini temsil eder. Aykılıç, epik tiyatronun yabancılaştırma teknikleriyle çağdaş bir emperyalizm alegorisi kurar; çoğul zaman katmanları aracılığıyla antik miti güncel eleştiriyle buluşturarak Bhabha'nın üçüncü alan kavramının teatral bir karşılığını üretir. Ayvaz'ın oyunu en dolaylı hypolepse örneğini sunar: Troya doğrudan yeniden yazılmaz, bireysel belleğin derinliklerinde yankılanan bir imge olarak işlev görür. Assmann'ın kültürel bellekte nostalji ve kayıp temasını kolektif düzeyde tanımlamasına karşın, Ayvaz bu mekanizmayı bireysel psişeye taşıyarak 'dokuz kere yıkılıp dokuz kere yeniden kurulan kent' metaforuyla kişisel travma ile kolektif semboller arasında köprü kurar.

Lévi-Strauss'un yapısal analizi bu dönüşümlerin iç mantığını açıklamaktadır. Her üç oyunda da Yunan/Troyalı, Batı/Doğu, saldırgan/savunmacı gibi ikili karşıtlıklar korunmakta, ancak değer yüklemeleri tersine çevrilmektedir. Helena'nın

[65] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 64.
[66] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 64.
[67] Ayvaz, *Toplu Oyunları 3*, 64.

Aykılıç'ta Troya kökenli olarak yeniden kurgulanması, Dilmen'de tahta atın emperyalist aldatmacanın metaforuna dönüşmesi, mevcut mitik malzemenin yeni kombinasyonlarda düzenlenerek özgün anlamlar üretilmesinin, yani bricolage mantığının somut örnekleridir. Bu yapısal dönüşüm, mitin evrensel iskeletinin korunurken ideolojik içeriğinin radikal biçimde yeniden yazılabileceğini göstermektedir.

Bhabha'nın melezlik kavramı, bu metinlerin temsil stratejilerini kuramsal düzeyde açıklamaktadır. Oyunlar, Batı'nın klasik geleneğini taklit eder; ancak bu taklit, Bhabha'nın 'neredeyse aynı olan ama tamamen aynı olmayan bir farklılık' olarak tanımladığı alt üst edici niteliktedir. Homeros'un biçimini alır ama perspektifini tersine çevirir; Batı tiyatrosunun tekniklerini kullanır ama Batı hegemonyasını eleştirir. Sonuç, ne tam olarak Batılı ne de tamamen yerel olan melez metinlerdir. Ahıska'nın Türkiye'nin Batı karşısındaki konumunu 'ne tam bir dışarıdalık ne de tam bir içeridelik' olarak tanımladığı ara konumluluk kavramı, bu melez üretimin kültürel-politik zeminini açıklar: Türk yazarlar Troya'yı Anadolu'ya yerleştirerek hem evrensel mirasa sahip çıkmakta hem de özgün bir yerel kimlik inşa etmektedir.

Nora'nın bellek mekânları kavramı, Troya'nın bu oyunlarda çok katmanlı bir işlev üstlendiğini görünür kılar: maddi boyutuyla Hisarlık'taki arkeolojik kalıntılar, işlevsel boyutuyla teatral performansın ritüel mekânı, sembolik boyutuyla Anadolu kimliğinin kurucu anlatısı. Dilmen'de Anadolu türküsü motifi, Aykılıç'ta 'geçilmezlik' imgesi, Ayvaz'da 'yeniden kurulan kent' metaforu, bu sembolik boyutun farklı somutlaşmalarıdır. Tiyatro sahnesi, bu bağlamda Assmann'ın tanımladığı 'kültürel belleğin ritüel olarak yeniden canlandırıldığı' mekân işlevini üstlenmektedir.

Çalışmanın temel bulgusu, kültürel belleğin statik bir miras değil, sürekli yeniden inşa edilen dinamik bir süreç olduğudur. Her oyun kendi tarihsel bağlamının izlerini taşır: Ayvaz'da 1993 Türkiye'sinin ekonomik kriz ve neoliberal dönüşüm ortamında aydın yabancılaşması, Dilmen'de 1997'nin Bosna Savaşı sonrası ve 28 Şubat sürecinde ulusal kimlik arayışı, Aykılıç'ta 2002'nin 11 Eylül sonrası ve Irak müdahalesi arifesinde küreselleşme eleştirisi. Bu tarihsel bağlamlar, oyunların sadece estetik tercihlerini değil, mitin hangi boyutlarının öne çıkarıldığını da belirlemektedir.

Hegemonik anlatının hem benimsenmesi hem altüst edilmesi, sömürge sonrası kültürel üretimin karakteristik özelliğidir ve Spivak'ın "madun konuşabilir mi?" sorusunu yeni bir bağlamda gündeme getirir. Türk yazarlar, Troyalılara ses vermeye çalışırken aslında kendi ara konumluluk deneyimlerini ifade etmektedir. Troya miti, bu bağlamda kültürel kimlik mücadelelerinin, bellek savaşlarının ve temsil politikalarının kesiştiği canlı bir alan olarak varlığını sürdürmektedir.

Sonuç olarak, mitin 'geçilmezliği' çok katmanlı bir anlam taşımaktadır: yalnızca Troya surlarının efsanevi dayanıklılığını değil, kültürel belleğin hegemonik yeniden yazımlara karşı direncini ve yerel kimliğin küresel güç yapıları içindeki müzakere kapasitesini de ifade etmektedir. Bu üç oyun, Troya'nın Türk kültürel belleğinde 'dokuz kere yıkılıp dokuz kere yeniden kurulan' bir anlatı olarak varlığını sürdüreceğini göstermektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.
Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.
Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer Review: Externally peer-reviewed.
Conflict of Interest: The author has no conflict of interest to declare.
Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Yazar Bilgileri / Author Details
Vecihe Özge Zeren (Dr. Öğr. Üyesi)
[1] Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Çanakkale, Türkiye
0000-0001-9623-1062 vozgezeren@gmail.com

Kaynakça | Bibliography

Ahıska, Meltem. "Occidentalism: The Historical Fantasy of the Modern." *The South Atlantic Quarterly* 102, no. 2/3 (2003): 351-379.

And, Metin. *50 Yılın Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1973.

Aristoteles. *Poetika*. Çeviren İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999.

Assmann, Aleida. "Cultural Memory and Western Civilization." *Historiografias* 6, (2013): 150-156.

Assmann, Jan. *Kültürel Bellek*. Çeviren Ayşe Tekin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015.

Aykılıç, Savaş. *Toplu Oyunları 2*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2003.

Ayvaz, Ülkü. *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2009.

Bhabha, Homi K. *Kültürel Konumlanış*. Çeviren Tahir Uluç. İstanbul: İnsan Yayınları, 2016.

Dilmen, Güngör. *Toplu Oyunları 5*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2000.

Eliade, Mircea. *Kutsal ve Din Dışı*. Çeviren Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: Gece Yayınları, 1991.

Eliade, Mircea. *Ebedi Dönüş Mitosu*. Çeviren Ümit Altuğ. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1994.

Enginün, İnci. *Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı*. İstanbul: Dergâh Yayınları, 2005.

Erbek, İstek Serhan. "Erken Cumhuriyet Dönemi Tiyatro Oyunlarında Köken ve Medeniyet Miti." *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* 30, (2020): 17-34.

Erhat, Azra. *Mavi Anadolu*. Ankara: Bilgi Yayınevi, 1969.

Erll, Astrid. "Travelling Memory." *Parallax* 17:4, (2011): 4-18.

Eyuboğlu, Sabahattin. *Mavi ve Kara*. İstanbul: Çağdaş Yayınları, 1994.

Fanon, Frantz. *Yeryüzünün Lanetlileri*. Çeviren Şen Süer. İstanbul: Versus Kitap, 2007.

Halbwachs, Maurice. *Hafızanın Toplumsal Çerçeveleri*. Çeviren Büşra Uçar. Ankara: Heretik Yayınları, 2016.

Hall, Stuart. *Temsil*. Çeviren İdil Dündar. İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2017.

Hutcheon, Linda ve Siobhan O'Flynn. *A Theory of Adaptation*. 2. baskı. London and New York: Routledge, 2013.

Lévi-Strauss, Claude. *Yaban Düşünce*. Çeviren Tahsin Yücel. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.

Lévi-Strauss, Claude. *Mit ve Anlam*. Çeviren Gökhan Yavuz Demir. İstanbul: İthaki Yayınları, 2013.

Lévi-Strauss, Claude. "The Structural Study of Myth." *Journal of American Folklore* 68, no. 270 (1955): 428-444.

Nora, Pierre. "Between Memory and History: Les Lieux de Memoire." *Representations* 26, (1989): 7-24.

Nora, Pierre. *Hafıza Mekanları*. Çeviren Mehmet Emin Özcan. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2006.

Paksoy, Banu Kılan. *Tragedya ve Siyaset*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2011.

Said, Edward. *Oryantalizm*. Çeviren Nezih Uzel. İstanbul: İrfan Yayımcılık, 1998.

Segal, Robert A. *Mit*. Çeviren Nursu Örge. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2012.

Spivak, Gayatri Chakravorty. *Madun Konuşabilir mi?*. Çeviren Emre Koyuncu. Ankara: Dipnot Yayınları, 2016.

Turner, Victor. *From Ritual to Theatre*. New York: Paj Publications, 1982.