

# İNGİLİZ SERİ OYUNLARI

## York Serisi

York Gizem oyunları yaratılıştan Hesap Verme gününe kadar kutsal tarihi kapsayan kırk yedi gizem oyunundan veya geçit alayından oluşan bir seridir. Bunlar geleneksel olarak Corpus Christi (May 23 ve Haziran 24 arasında değişen bir gün) festivallerinde gösterilirdi. Orta Çağ'dan itibaren 1569 yılına kadar York şehrinde gösterilmiştir. Günümüze kadar neredeyse tam olarak ulaşan dört İngiliz seri oyunundan biridir. Diğer seriler Chester Gizem Oyunları, Towneley/Wakefield oyunları ve N-Town oyunları olarak kabul edilir. Bunlara ek olarak, iki uzun, karma ve son gizem geçit alayı Coventry serisinden günümüze kadar ulaşmıştır. Başka yerlerde yapılan benzer etkinliklerden kayıtlar ve bölümler bulunmaktadır. 1463–1477 yılları arası York oyunlarının bir yazması British Kütüphanesinde dir.

York Gizem oyunlarının ilk gösterimi hakkında elimizde bilgi yoktur, ancak ilk defa geçit alayları arabalarının çoktan kullanılmaya başladığı 1376 yılında York'ta Corpus Christi festivali kutlamalarında kayıtlara geçmiştir. Oyunlar York Esnaf Loncası tarafından düzenlendi, maddi olarak desteklendi ve icra edildi. Burada önemli bir noktanın altı çizilmelidir. Bugün gizem oyunu olarak tanımlamamız İngilizce "mystery" kelimesine dayanır. Ancak İngilizce "mystery" kelimesi dini doğruyu veya ayini tanımlayabileceği gibi Orta İngilizce'de ticaret veya el sanatı anlamına gelir. Arabalar York sokaklarında geçit alayı yaparken, şehir bayrakları ile işaretlenen 12 yerde dururdu.

Seriler on iki farklı şiir biçimi kullanır ve eleştirel denge bu oyunların yazımından sorumlu birkaç din adamının lehineydi. Bunlardan biri geleneksel olarak "York Realist" olarak bilinir.

Seri oyunlar, etkinliğe göre dekore edilmiş arabaların üstünde gösterilen kırk sekiz geçit alayından oluşur. Bazı görüşlere göre en az elli altı geçit alayı vardır. Bu oyunlar Eski ve Yeni Ahitten Yaratılış ile Karar Günü'ye kadar öyküleri anlatır.

Oyunlar Corpus Christi'nin İngiltere'de yasaklandığı 1548 yılından sonra Reform döneminde de devam etti. Oyunlar yeni dinsel katılığa uyum sağladı ancak 1569 yılında bütünüyle yok oldu.

Geleneksel olarak her oyundan bir esnaf loncası sorumlu olurdu.

1. Deri Tabakçıları – Yaratılış ve Şeytanın Yıkılışı
2. Sıvacılar – Beşinci güne kadar Yaratılış Miti.
3. Kaşağı Yapımcıları – Adem ve Havva'nın Yaratılışı
4. Yünlü giysi yapımcıları – Adem ve Havva Cennet'te
5. Fıçıcılar – İnsanın Çöküşü
6. Silah Yapımcıları – Cennetten Kovulma
7. Eldivenciler – Kabil ve Habil'in Kurban Edilmesi
8. Gemi Yapımcıları – Nuh'un Gemisinin İnşası
9. Balıkçılar ve Denizciler – Nuh ve Karısı
10. Parşömenciler ve Ciltçiler – Hz. İbrahim ve Hz. İshak
11. Dokumacılar – İsraililerin Mısır'dan Ayrılışı; On Hastalık; Kızıl Denizin Geçilmesi
12. Baharatçılar – Bildiri ve Ziyaret
13. Kalaycılar ve Dökümcüler – Joseph'in Mary Hakkındaki Rahatsızlığı
14. Çatıcılar – Beytullahim Ziyareti

15. Mumcular – Çobanlar
16. Duvarcılar – Üç Kralın Herod'a Gelişi
17. Kuyumcular – Kralların Gelişi: Tapınma
18. Polisler – Mısır'a Uçuş
19. Semerciler ve Nalbantlar – Masumların Katli
20. Mahmuzcular ve Eyerciler – Doktorlar ve İsa
21. Berberler – İsa'nın Vaftizi
22. Demirciler – Baştan Çıkartma
23. Tımarcılar – Başkalaşım
24. Şapkacılar – Zina Yapan Kadın; Azir
25. Dericiler – İsa'nın Kudüs'e Gelişi
26. Bıçakçılar – Suikast
27. Ekmekçiler – Son Yemek
28. Ayakkabıcılar – Acı ve İhanet
29. Okçular ve Yaycılar – Peter'in İnkarı; Caiphas Önünde İsa
30. Kilimciler ve Yaygıcılar – Pilate'nin Karısının Rüyası
31. Vergi Memurları – Herold Önünde Mahkeme
32. Aşçılar ve Sakalar – Mürşit Önünde İkinci Suçlama; Judas'ın Pişmanlığı; Kanlı Toprakların Satın Alınması
33. Kiremitçiler – Pilate Önünde İkinci Mahkeme
34. Koyun Kırkıcılar – Felakete Giden İsa
35. Çiviciler ve Boyacılar – Çarmih
36. Kasaplar – İsa'nın Ölümü; Gömülmesi
37. Saraçlar – Cehennem Acısı
38. Marangozlar – Diriliş
39. Şarap Dağıtıcıları – Magdala'lı Meryem'e İsa'nın Görünmesi
40. Kızakçılar – Emmaus'a Seyahat Edenler
41. Şapkacılar, Duvarcılar, Rençperler – Meryem'in Arınması; Simeon ve Anna
42. Arzuhalçiler – Thomas'ın Kuşkuculuğu
43. Terziler – Yükseliş
44. Çanakçılar – Kutsal Ruhun Soyu
45. Kumaşçılar – Meryem'in Ölümü
46. Dokumacılar – Meryem'in Thomas'a Görünmesi
47. Seyisler – Bakirenin Taçlandırılması
48. Kumaş Tüccarları – Karar Günü

1909 yılında York Tarihi Geçit Alayı Loncaların bayraklarını sokaklarda taşımaya başladı ve bu vagonlardan biri İsa'nın Doğumunu simgeliyordu. İngiliz festivallerinin bir parçası olan York Sanat Festivali kapsamında oyunların serisi 1951 yılında yeniden düzenlendi. Oyunlar ilk defa Müze Bahçesi'nde ve York Manastırında sabit sahnede oynandı.

Pazar tezgahları ve bira arabaları kullanılarak yapılan deneysel bir çalışma Leeds Üniversitesi civarında 1975 yılında sahnelendi. Günümüz York Esnaf Loncaları 1998 ve 2002 yıllarında araba ile gösteriler yaptı. 2006 yılında York Antik Müzik Festivali kapsamında on iki araba sokaklarda gösteri yaptı. 2010 yılında da arabalarla bir gösteri yapılması planlanmakta ve geleneğin sürdürülmesine çalışılmaktadır.

Ayrıca Gizem Oyunları adında bir metin şair Tony Harrison tarafından Orta Çağ metinlerine dayanarak düzenlenmiştir. Çoğunlukla York ve Wakefield Serilerine dayanan bu metinler 1985 yılında Kraliyet Ulusal Tiyatrosu tarafından Bill Bryden'in yönetmenliğinde sahnelenmiştir. Oyun üç bölümden oluşmuş ve her biri iki saat kadar sürmüştür.

Doğum  
Acı  
Kader Günü

Bu gösterim oyuncuların seyircinin içinde oynadıkları “yürüyerek yapılan bir gösterimdi”, Cottesloe Tiyatrosunda seyirciler daha sonra bir başka “küçük oyuna” geçiyordu.

## **Chester Gizem Oyunları**

Chester Gizem Oyunları on beşinci yüzyılın ilk yıllarına kadar tarihlenen seri oyunlardır. 1422 yılındaki bir kayıt oyunların Corpus Christi festivali sırasında yapıldığını işaret etmekte ve bu oyunlar 1521 yılına kadar sürmüştür. Corpus Chirsti Günü’nde gerçekleştirilen oyunlar “İsa’nın Mahkemesi ve Kirbaçlanması” ve “Çarmıha Gerişi”. Oyunlar daha sonra üç günlük bir seri haline getirildi.

Oyunlar İncil’den alınan öykülere dayanıyordu ve Yaratılış ile Hüküm Günü’ne kadar geçen dinsel tarihi konu ediyordu. Oyunlar yerel esnaf loncaları tarafından şehrin sokaklarında dolaştırılan arabalara monte edilmiş sahnelerde oynanıyordu.

Kraliçe I. Elizabeth oyunları “Katolik” olarak gördü ve İngiliz kilisesi tarafından yasaklandı. Bununla birlikte bu seri 1568 yılında sahnelendi ve kilise sahneler ve bira için 1562 yılında ödeme yaptı. Oyunların 1575 yılında dört gün süreyle yeniden sahnelendiği bilinmektedir. Bu durum belediye başkanının Londra’da hakkındaki suçlamalar için sorguya çekilmesiyle sonuçlandı, ancak şehir meclisinin desteği ile serbest bırakıldı.

Oyunlar günümüzde yeniden gözden geçirilmiş ve Chester’da her beş yılda bir sahnelenmiştir. 2008 yılı gösterimi resmi olarak 28 Haziran’da başlamış ve 19 Temmuz’a kadar sürmüştür.

Chester oyunlarının en bilinenleri Nuh ve Tufan’dı ve bu oyunlar geleneksel olarak sakalar tarafından oynanırdı. Bu oyunda, karısı komşularla dedikodu yaparken, Nuh ve oğulları erzakı sağlayarak hayvanları gemiye bindirir. Nuh karısını gemiye binmeye çağırır, "Sel çok hızlı geliyor; Her yerde son hızla ilerliyor; Boğulma korkusuyla titriyorum; ". Ancak Nuh’un karısı içmeye ve dedikodu yapmaya devam eder, bu sırada oğullarından biri onu zorla gemiye bindirir. Oyunun sonunda, tanrı insanoğlunun günahkar davranışlarının cezasını yeterince çektiğinin işareti bir gökkuşağı çıkarır.

## **Wakefield Gizem Oyunları**

Bu şehrin seri oyunları hiç şüphesiz iki yüzyıllık ismi bilinmeyen bir yazarlığın ürünüdür. Aslında, bazı oyunlar yakındaki York Serisiyle paylaşılmıştır. Bununla birlikte, en dikkate değer oyunlar "İkinci Çoban’ın Oyunu" gerçek adı bilinmese de Wakefield Ustası olarak bilinen yazar tarafından yazılmıştır. Wakefield Ustası aynı zamanda "Nuh," "Birinci Çoban’ın Oyunu," "Büyük Herod" ve "Mücadele" oyunlarını yazmış, aynı zamanda "Habil’in Öldürülmesi" oyununu gözden geçirmiştir.

"Wakefield Ustası" terimi Towneley’deki başarılı işleri sıradan topluluktan ayırma ihtiyacından ortaya çıkmıştır. 1903 yılında, Gayley ve Alwin Thaler *İngiliz Komedileri Örnekleri* kitabını yayınlamıştır. Uzun zaman Towneley (Wakefield) Oyunlarının diğer oyunlardan alıntılardan oluşan, ancak ilginç malzemeler içeren sıradan işler olduğuna inanılmıştı. Dört veya beş geçit alayı oyunu ve büyük çaplı adaptasyonların tek bir yazar tarafından yazıldığı düşünülmektedir. Gayley bu kişiye kitabında “usta” adını verdi (“u” küçük harftir). Daha sonra 1907 yılında, Gayley bu hatasını “Wakefield Ustası olarak günümüzde kullanıldığı şekline getirerek düzeltti.

Eleştirmenler Towneley oyunlarında ilgiye değer birçok nitelik bulmuşlardır. Bu nitelikler kendine özgü şiirsel bir beceriyi işaret etmektedir ve bu işaretlerin Wakefield Ustası'nın özelliği olduğuna inanılır.

Bu niteliklerin en belirgin olanı birçok geçit alayında ayırıcı bir kıtanın kullanılmasıdır. Buna bazen "Wakefield Kıtası" adı verilir. Wakefield Kıtası'nın kullanıldığı aynı geçit alayları özellikle komedi, sosyal hiciv ve yoğun psikolojik gerçekçiliği ile dikkat çeker. Bu özellikler aynı zamanda Towneley Serisinde de görülür. Böylece bunların aynı kaynaktan geldiğini söylemek mümkündür.

Sadece bir "Wakefield Ustası" olduğuna dair şüpheler ve Wakefield Kıtasını yazan birden fazla yazar olabileceğine dair iddialar vardır. Bununla birlikte, araştırmacılar ve eleştirmenler, özellikle oyunların kendine özgü şiirsel niteliği nedeniyle, bu oyunların ardında sadece bir ustanın bulunduğu hipotezini daha akla yatkın bulurlar.

### **Wakefield Stanza**

Nuh, İkinci Çoban'ın Oyunu, Herod Oyunu ve İsa'nın Mücadelesi" oyununda kullanılan en dikkate değer özellikle Wakefield Kıtasıdır. Bu kendine özgü niteliği tanımlamak gerekirse:

Dokuz mısra, kendi içinde kafiyeli bir dördlük ve kafiyeli bir eklentiden oluşur: AAAABCCCB veya on üç mısra, çapraz kafiyeli sekizlikler, kafiyeli eklentili üçlükten oluşabilir: ABABABABCDDDC.

The thryd tyme wille I prufe what depnes we bere  
Now long shalle thou hufe, lay in thy lyne there.  
I may towch with my hufe the grownd evyn here.  
Then begynnys to grufe to us mery chere;  
Bot, husband,  
    What grownd may this be?  
    The hyllys of Armony.  
    Now blissid be he  
That thus for us can ordand.

Araştırmacılar arasında Wakefield Serisinin sahnelenmesi konusunda genel bir anlaşmazlık vardır. York Serisinde oyunların şehirde bir yerden diğerine çekilen arabaların üstünde oynandığı, böylece şehrin farklı yerlerinde farklı oyunların oynandığı bilinmektedir. Bununla birlikte, Wakefield oyunlarının bu biçimde sahnelenip sahnelenmediği konusunda ciddi tartışmalar yapılmaktadır.

Birinci sorun oyunların başladığı zamanlarda 1377 yılında Wakefield'da 567 on altı ve daha yaşlı kişinin yaşıyor olmasıdır. Bunların yarısının erkek olduğu farz edersek, oyunlardaki 243 rolü oynayacak 280 erkek geriye kalır. Bu nedenle oyunlarda birden fazla rol üslenen oyuncuların olduğu tezini kuvvetlendirir.

Wakefield serisinin sahnelenmesini diğer serilerden farklılaştıran bir başka unsur bu şehirdeki lonca sayısının azlığıdır. York ve Coventry gibi diğer şehirlerde belirli oyunlar çeşitli loncalar tarafından sahnelenirdi. Yazılı belgelerde ekmekçiler, eldivenciler, balıkçılar ve odunculardan oluşan dört loncanın adı geçmesine rağmen, bu belgeler daha sonraki tarihlere aittir. Bu nedenle Wakefield Serisinin dini veya yönetim kurumları tarafından desteklendiği düşüncesi ortaya çıkar. İki biçimde de profesyonel olmayan oyuncular tarafından sahnelendiği açıktır.

## N-Town Serisi

Ayrıca Hegge Serisi ve Ludus Coventriae döngüsü olarak da bilinen N-Town oyunları 1450 ve 1500 yılları arasında oynanan 42 gizem oyunundan oluşur.

Metinler BL MS Cotton Vespasian adı adında günümüzde British Kütüphanesindedir. Adından da anlaşılacağı gibi, yazılı metinler on yedinci yüzyıl antikacısı Sir Robert Bruce Cotton'a aitti ve geniş bir kitaplığın parçasıydı. Cotton'un kütüphanecisi, Richard James, yazıtları çabucak inceledi ve bunların on beşinci ve on altıncı yüzyıllarda Coventry'de sahnelenen İncil'e dayalı oyunlar olduğu sonucuna vardı. Bu nedenle bunları Ludus Coventriae veya "Corpus Christi Adı Verilen Oyun" olarak adlandırıldı. Kütüphaneci her iki durumda da yanılmıştı, ancak bu hatanın ispatlanması oldukça güçtü. Ludus Coventriae adı ikicil kaynaklarda anılarak yirminci yüzyıla kadar gelindi. N-Town oyunları hakkında bir başka karışıklık Hardin Craig tarafından yaratıldı. Craig 1955 yılında yazdığı Ortaçağ Draması adlı kitabında bu oyunları, oyunların bir önceki sahibine atfen Hegge Oyunları olarak adlandırdı. Hegge Oyunları isimlendirmesi kısa bir süre kullanıldı ve daha sonra günümüzde bu oyunların çoğunlukla anıldığı biçimde N-Town Oyunları olarak adlandırılmaya başlandı. Bu isim oyunun başlangıcındaki oyunun N-Town'da oynanacağına dair bir ifadeye atıfla konulmuştur. Oyunlar kasabadan kasabaya dolaşılıp oynanırken "N" (Latince hiç kimse anlamında) hangi kasaba oynanırken oranın adı söylensin diye verilmiştir. Oyun oynanırken "N" yerine kasabanın adı kullanılırdı.

N-Town oyunları genellikle İncil metinlerinin okunması biçimde dinsel olan basit oyunlardan, İncil'den alınan temalar üstüne yazılan natüralist ve canlı ilk drama örnekleri olan komplike metinlere kadar uzanıyordu. Basit metinlere örnek olarak *Musa'nın On Emri* gösterilebilir. Komplike oyunlar için ise *Heord'un Ölümü* ve *Zina Yapan Kadın* örnektir. Bu oyunlar arabalarda veya çadır sahnelerde gösterildi. Diğer taraftan, iki *Meryem Oyunu* ve *Acı Çekme Oyunu* "meydan ve iskele" yapımları için yazılmıştı.

Yazıtların gerçek yapısı Yaratılış'tan Son Yargı'ya kadar olan olayları "kronolojik düzende" epizodik olarak vermesinde gizlidir. Bu aslında York ve Chester serilerinde yapılanın bir benzeridir. Bununla birlikte *Meryem Oyunu*'nu Doğum epizoduna gömülmüş ve *Acı Çekme Oyunu*, *Lazarus'un Yetişmesi* ile *Diriliş* oyunlarının arasına alınmıştır. Eski yazıt bilimi ve yazıt çözümlemesi alanından bilim adamları tarafından bu oyunları yazan asıl kişiyi bulmak için yapılan yoğun araştırmalar yapılmıştır. Meselenin daha karmaşık hale gelmesi, zaman içinde metinler kopyalanırken bunlara birer açıklama eklenmiş olmasıdır. Bildiriler birbirini izleyen oyunlarla eşleşmemesine rağmen, olasılıkla yazıtların yazarı metinlerin kenarına rakamlar koymuştur. Bu rakamlarla açıklamalardaki "geçit alayı" tanımlamaları eşleşmektedir. Bu sadece bir geçit alayını etkilemez, ayrıca *Acı Çekme Oyunu*'nun akışını böler ve bu nedenle *Meryem Oyunu*'nun varlığı yüzyıllarca karanlıkta kalmıştır.

Bu yazıtın bir başka yazım özelliği ilginç sahneleme niyetlerin bir arada gösterildiği sahne açıklamalarıdır. Bunlar gösterim ayrıntılarının kayıt altına alınması anlamındayken, aynı zamanda, metni, gösterimi yapılacak bir metin haline getirmekten çok, bir tefekkür metni olarak yazıtın okunmasını kolaylaştırma işine yarıyordu. Sahne açıklamaları geçit alaylarında Latince, *Meryem Oyunu*'nda ham Latince ham İngilizce ve *Acı Çekme Oyunu*'nda ise tamamına yakını İngilizcedir. Bununla birlikte, sahne açıklamalarının okuyucuya yardım etmenin yanında yönetmenlere yardımcı olmayı da amaçlandığı düşünülebilir. *Acı Çekme Oyunu*'nda kostüm, aksiyon açıklamaları nereceyse oyunun bütün gösterimini göz önüne serer. *Meryem Oyunu* ve *Tahmin Oyunu*'nda dini müzik ilahinin

birinci kelimesi sahne açıklamasına eklenerek belirlenir. Diğer taraftan, bir çok geçit alayında sahne açıklamaları vecizdir.

Oyunların yazıtlarını inceleyen bilim adamlarının neredeyse tamamı bu oyunların Orta İngiltere'ye ait olduğu konusunda anlaşılır. Bu oyunları en kuzeye Lincoln'a dayandırmak istenmiştir (bu dönemlerde oyunların bazı bilim adamları tarafından Lincoln Serisi olarak anılmıştır), ancak genel anlaşma nu yazıtların Doğu East Anglia'ya ait olduğudur. Stephen Spector ihtiyatlı davranarak "dini kanıtlar kodeksin Doğu Anglia'da eğitim görmüş yazmanlar tarafından kayda geçirildiğini" belirtir.