

**T.C.**  
**HALIÇ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TİYATRO ANASANAT DALI**  
**TİYATRO PROGRAMI**

**TRAJİK TEORİSİ IŞIĞINDA BİR MODELLEME:**  
**STUDIO OYUNCULARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan**

**Ash Turan**

**Danışman**

**Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL**

**İstanbul-2017**

**T.C.**  
**HALIÇ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TİYATRO ANASANAT DALI**  
**TİYATRO PROGRAMI**

**TRAJİK TEORİSİ IŞIĞINDA BİR MODELLEME:**  
**STUDIO OYUNCULARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan**

**Ash Turan**

**Danışman**

**Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL**

**İstanbul-2017**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

.....Tiyatro.....Ana bilim/Anasanat Dalı .....Tiyatro..... Programı Tezli Yüksek Lisans  
öğrencisi .....Aslı TURAN..... tarafından hazırlanan  
“.....Faşik Teorisi Işığında Bir Modelleme: Studio Oyunları.....  
.....”  
adlı bu çalışma jürimizde Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 13/02/2017

( Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi: ...Doç. Dr. Fatma ÖZSÜYSAL.....  
Danışman: ..İstanbul..Üniv. ....ve.....ASD/ABD Öğr.Üyesi  
Tiyatro Eleştirisi  
Dramaturji

.....  
.....

Jüri Üyesi: ...Prof. Dr. Cevat ÇAPAN.....  
.....Haliç.....Üniv. ....Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

.....  
.....

Jüri Üyesi: ...Prof. Dr. Metin BALAY.....  
.....Yeditepe.....Üniv. ....Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

.....  
.....

Jüri Üyesi: .....  
.....Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi: .....  
.....Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

## ÖNSÖZ

Üniversitede Matematik bölümünde okurken katıldığım Hacettepe Üniversitesi Tiyatro Topluluğuyla birlikte başlayan tiyatro yolculuğumda duraklarım sırasıyla Şahika Tekand'ın Studio Oyuncuları ve Haliç Üniversitesi oldu. Studio Oyuncuları'nda aldığım eğitim boyunca karşı-gerçekçi tiyatro ile ilgilenmeye başladım. Haliç Üniversitesinde değerli hocalarımdan aldığım, birbirini tamamlayan ve birbiriyle tartışan kuramsal dersler sırasında, içgüdüsel olarak beni hep çekmiş olan karşı-gerçekçi tiyatroyla; sahnede gerçek hayatı taklit etmeyen biçimlerle ilgili farklı yazar ve yönetmenlerin, farklı kuramcılarım ışığında akademik okumalar yapmaya başladım. Bu okumaların beni getirdiği noktada, bende; Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* olarak adlandırdıkları, Şahika Tekand'ın Sofokles'in *Thebai Üçlemesi*'nden esinlenerek yeniden yazdığı oyunları araştırma isteği öne çıktı. Kafamı meşgul eden; Antik Yunan toplumu için geçerli olan üzücü, yıkıcı vb. olayların günümüzde sahne üstünde bize tanıdık gelen toplumsal, sınıfsal, vb. olayları görünür kılmaktaki başarısı; M.Ö. yaşamış olan antik kahramanların günümüzün sıradan sayılabilecek kahramanlarına yani bize olan benzerliği; bütün değişen koşullara rağmen insanoğlunda değişmeyen şeylerin gizemi ve bunların sanattaki önemi oldu. Şahika Tekand'ın, günümüzle hesaplaşmak için biçim olarak yeni ve hayatı taklit etmeyen bir sahne ve oyunculuk tasarımı hedeflerken metin olarak neden özellikle yıllar yıllar önce yazılmış olan Antik Yunan tragedya metinlerini seçmiş olduğunu ve bu eski metinlerden nasıl evrensel sorun ve sonuçlar çıkarabildiğini incelemeye girişince ekibin bu üçlemede kurcalamakta ve dönüştürmekte oldukları 'trajik' kavramı ile karşılaştım. Böylece *Oidipus Üçlemesi* incelememi Trajik Teorisi üzerinden sürdürmeye karar verdim. Birçok kuramcının tartışmış olduğu ve hala üzerine yeni araştırmalar yapılmakta olan Trajik Teorisi dipsiz bir kuyu, koca bir okyanus... Bu okyanusta boğulmadan yüzmeme yardım eden ve tez yazım süreci sekteye uğramış biri olarak umutsuzluğa düştüğümde bana benden çok inanarak destek olan danışmanım Doç. Dr. Fakiye Özsoysal'a teşekkür ederim. Kitap önerileriyle ufkumu açan Yard. Doç. Dr. Oğuz Arıcı'ya ve desteğini her zaman hissettiğim Öğr. Gör. Hasan Şahintürk'e; oyun metin ve videolarını benden esirgemediği için bu tezin yazılmasını olanaklı kılan Umut Kırçalı'ya, yine Studio Oyuncuları ile ilgili materyal paylaşımı için Nilgün Kurtar'a ve özellikle tezi yazmaya ilk başladığım dönemde yazdıklarımı okuyarak eleştirileriyle beni geliştiren Erhan Çene'ye teşekkür ederim. Tezi yazarken maddi manevi desteğiyle bana güç veren Emre Demirci'ye; aileme ve arkadaşlarıma da her zaman yanımda oldukları için teşekkür ederim.

İstanbul, 2017

Aslı TURAN

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
İÇİNDEKİLER.....	I
KISALTMALAR.....	II
ÖZ.....	III
ABSTRACT .....	IV
GİRİŞ.....	1
1-KRAL OİDİPUS VE OİDİPUS NEREDE OYUNLARINDAKİ TRAJİK: KENDİ İÇİN MUAMMA OLAN İNSAN VE SİSTEMİN BUNDAKİ PAYI.....	10
2- OİDİPUS KOLONOS'TA VE OİDİPUS SÜRGÜNDE OYUNLARINDAKİ TRAJİK: DÜNDEN BUGÜNE KURAL BOZUCULAR; GÜNAH KEÇİLERİ, SÜRGÜNLER, MÜLTECİLER.....	41
3- ANTİGONE VE EVRİDİKE'NİN ÇIĞLIĞI OYUNLARINDAKİ TRAJİK: AİLE-DEVLET ÇATIŞMASI VE YALNIZLAŞAN İKTİDAR.....	66
SONUÇ.....	101
KAYNAKLAR.....	110
ÖZGEÇMİŞ.....	113

## KISALTMALAR

**a.g.e.:** adı geen eser

**bkz.:** bakınız

**M.Ö.:** milattan 6nce

**s.:** sayfa

**vb.:** ve benzeri

**yy.:** y6zyıl

**vd.:** ve devamı, ve diđerleri

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Aslı TURAN  
Anabilim Dalı : Tiyatro  
Programı : Tiyatro  
Tez Danışmanı : Doç.Dr.Fakiye ÖZSOYSAL  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Ocak 2017

### TRAJİK TEORİSİ IŞIĞINDA BİR MODELLEME: STUDIO OYUNCULARI

#### ÖZ

Bu çalışmayla, Studio Oyuncuları'nın trajik kavramını ele alışlarını, sergiledikleri '*Oidipus Üçlemesi*' üzerinden incelemek ve ekibin günümüzde trajik olanla hesaplaşırken Antik Yunan'da trajik olanla nasıl bağ kurduğunu araştırmak hedeflenmektedir. Genel bir trajik tanımı yapmanın eksik bir incelemeye sebep olacağı düşünülerek üçlemede yer alan üç oyun, üç ayrı bölümde, uyarlanmış oldukları Antik Yunan metinlerinin barındırdığı trajik etki ile karşılaştırılarak oyunların metin kullanımı, sahne tasarımı ve oyunculuk biçimi üzerinden ortaya çıkardıkları trajik etki incelenmektedir. İncelemede yorumbilim, alımlama estetiği, feminist yapısöküm ve performans kuramı yöntemlerinden yararlanılmaktadır. Antik Yunan'dan günümüze trajik kavramının dönüşümü '*Oidipus Üçlemesi*' üzerinden incelenirken, ekibin trajik olanla hesaplaşma yöntemleri ve bunu gösterme biçimleri irdelendiği için bu çalışma Studio Oyuncuları üzerine bir alan çalışması olarak da değerlendirilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Trajik Teorisi, Tragedya, Antik Yunan, Studio Oyuncuları, Sofokles

## GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Aslı TURAN  
Field : Theatre  
Program : Theatre  
Supervisor : Assoc.Prof.Dr.Fakiye ÖZSOYSAL  
Degree Awarded and Date : Master – January, 2017

## A MODELLING IN THE LIGHT OF THE TRAGIC THEORY: STUDIO PLAYERS

### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze ‘*The Oedipus Trilogy*’ of the Studio Players in order to search for their idea of the tragic concept and to find out how the grup correlate with the tragic idea of the Ancient Greek in order to come to terms with the contemporary concept of the tragic/tragedy. With the knowlegde of making a general assumption about the tragic concept would lead to a faulty research; three plays of the trilogy are analyzed in three different parts according to their use of text, stage design and acting approach; within their ideas of the tragic. In the analysis of these plays, hermeneutics, reception theory, feminist deconstuction and performance theory were used. While analyzing the transformation of the tragic concept from the Ancient Greek to the modern day through ‘*The Oedipus Trilogy*’, the way how this theatre grup deal with the present day tragedies and put them on stage is scrutinised – thus, this study can be utilized as a fieldwork about the Studio Players as well.

**Key Words:** Tragic Theory, Tragedy, Ancient Greek, Studio Players, Sophocles



## GİRİŞ

Bu çalışmada, Antik Yunan'da tragedyalarla birlikte doğan ve gelişen trajik kavramının değişen noktaları Studio Oyuncuları üzerinden araştırılacaktır. Sofokles'in *Thebai Üçlemesi*'nin yeniden yazılmasıyla sahneye konan *Oidipus Üçlemesi* üzerinden Studio Oyuncuları'nın trajik olanla hesaplaşması incelenecek, ekibin oyunlarında var ettiği hesaplaşma biçiminden yola çıkılarak da Studio Oyuncuları'nın günümüz dünyasında dert edindiği ve sahnede görünür kıldığı trajiğe dair ipuçları aranacaktır. Bu açıdan yapılacak araştırma alan çalışması olarak görülebilir.

Trajedinin, kuramcılarının üstünde tartışmaktan ve araştırma yapmaktan vazgeçemedikleri bir konu olduğu söylenebilir. Bu tezde, trajik kavramı üstüne yürütülen tartışmalarda, Terry Eagleton'un Antik Yunan'dan günümüze trajik kavramını ve trajik olanın tarihsel olarak gelişim ve değişimini belli başlı tragedya yazarları ve eserleri üzerinden ıcelediği *Tatlı Şiddet* adlı çalışması yol gösterici bir rol oynamaktadır. Terry Eagleton, trajik kavramını ıcelediği *Tatlı Şiddet*'de trajik teorisinden 'yıkıntı halinde bir teori' olarak adlandırdığı bölümle bahsetmeye başlar. Bunun nedeni, geçmişten günümüze birçok kuramcının trajik olanla ilgili birbirinden tamamen farklı tanımlar yapmış olmasıdır. Trajik teorisinin yıkıntı haline gelmesinin nedeni, kimi kuramcılarının trajedinin ölümünü ilan etmiş, kimilerinin trajik formun geri bir versiyonunu esas alarak onu reddetme yoluna girmiş, bir çoğunun da yaptıkları tanımlarla trajik kavramına bakışı bulanıklaştırmış olmasıdır. Yazar *Tatlı Şiddet* kitabında, bu çalışmada ele alındığı üzere, trajedinin politik ırdelemesini yapmaktadır. Bunu yaparken trajik bilincin beraberinde doğup büyüdüğü tragedyaları da incelemektedir. Çalışmada ilerlenirken Terry Eagleton'un yolu izlenerek trajik özü içinde barındıran Sofokles'in *Thebai Üçlemesi*'nin ve bu üçlemeden yola çıkılarak yazılan Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi*'nin analiz edilmesi yoluna gidilecektir. *Thebai Üçlemesi* tragedyalarını analiz ederken Antik Yunan tragedyaları ile ilgili yapılmış en güvenilir çalışma olan Aristoteles'in *Poetika* adlı eseri yol

gösterici nitelikte olacaktır. Aristoteles, kitabında ideal tragedya eserinin nasıl olması gerektiğiyle ilgili fikirlerini, o dönemin eserleri üstünden tartışarak paylaşmıştır. Aynı zamanda da bu konuyla ilgilenen herkese tragedyaları incelerken yol haritası olacak *katharsis*<sup>1</sup> öğretisi ve *hamartia*<sup>2</sup> gibi kavramları tanımlamıştır. Aristoteles'in ideal tragedya eserine dair açıkladığı kimi kavramların tanımlanmasında Oğuz Arıcı'nın *Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük (Sophrosune) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi* adlı yüksek lisans tezindeki *Kavramlar* bölümünden de yararlanılacaktır.

Tez boyunca tartışılacak olan tragedyalar ilk olarak Aristoteles'in belirlediği kavramlar ışığında analiz edilecektir. Sonrasında, günümüzde trajik olanın peşine düşülürken, trajik olanın politik yönünü irdelemek için siyaset felsefesi düşünürü, yazar Giorgio Agamben'in Eski Yunan'dan günümüze siyasi düşünceye hakim olan iktidar anlayışıyla ilgili incelemelerde bulunduğu *Kutsal İnsan* adlı eseri; Terry Eagleton'ın trajik teorisini tartıştığı *Tatlı Şiddet*'i, mitler ve tragedyalarla yüzleşmek üzere yola çıkılarak yazılan Jean Pierre Vernant-Pierre Vidal Naquet'in *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*'sı yol gösterici olacaktır. Tragedyanın tartışma konusu yaptığı toplumsal ve tinsel gerçeklikler araştırılacak, Aristoteles'in *Poetika*'sını yazdığı M.Ö.4.yy. Yunanistanı ile Giorgio Agamben ve Terry Eagleton gibi düşünürlerin yaşadığı ve ürettiği günümüz modern toplumu arasında trajik olan açısından nasıl bir devamlılık olduğu yazarların tartışmaları vasıtasıyla sorgulanacaktır. Bu sorgulamalar sırasında Yunan toplumunu anlamak ve tragedyanın nasıl ve hangi ihtiyaçtan doğduğunu tahlil edebilmek için; Eski Yunan'da kabile hayatının getirdiği dinsel törenlerden tarım hayatına ve oradan da monarşiye geçişte; ekonomik ve toplumsal dengelerle değişikliğe uğrayan totem törenlerinden M.Ö.5.yy.da kentdevletin siyasi bir organı<sup>3</sup> haline gelen tragedyalara uzanan yolu tarif eden George Thomson'ın *Aiskhylos ve Atina*'sından, Eski Yunan ile ilgili toplumsal ve tarihsel incelemeleri bulunan, tragedyanın doğuşunu ve mitler ile

---

1 *Katharsis: Arınma, boşalma, rahatlama gibi anlamları olan bu sözcük Aristoteles'ten başlayarak tüm bir sanat estetik kuramının anahtar sözcüğü olacaktır.*; Aristoteles, *Poetika*, Can Sanat Yayınları, 9. Basım, 2013, İstanbul; s.89

2 "*Hamartia: En sık kullanıldığı biçimiyle "hata, eksiklik" (özellikle erdem eksikliği) anlamına gelir. Aristoteles, Poetika'da trajik kahramanı, bir hamartia yüzünden yıkıma sürüklenecek kişi olarak tanımlar.*"; Oğuz Arıcı, *Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük (Sophrosune) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 2005; s.28

3 "Aiskhylos döneminde daha çok kutsal bir tapınak işlevi gören tiyatronun[...].M.Ö.5.yüzyıl ortalarında adeta bir türmeclis ya da mahkeme işlevi gördüğünü söylemek mümkündür. Tiyatro seyircileri ise birer yargıca benzetilebilirler. Çünkü bu dönemde sofistlerin gündeme getirdiği adalet, eşitlik, özgürlük gibi kavramlar tiyatro sahnesinde mahkemede sorgulanıyormuşcasına tartışmaya açılır." Banu Kılan Paksoy, *Tragedya ve Siyaset*, Mitos-Boyut Yayınları, 1.Baskı, 2011, İstanbul; s.76

tragedyalar arasındaki ilişkiyi irdeleyen J. Pierre Vernant-Pierre Vidal Naquet'in *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*'sından, yine Jean Pierre Vernant'ın kentdevlet düzeninin tarihsel ve düşünsel gelişimini incelediği çalışması *Yunan Düşüncesinin Kaynakları*'ndan ve George Steiner'in tarihsel perspektifle, sanat akımları içinde trajedinin değişimini incelediği kitabı *Tragedyanın Ölümü*'nden yararlanılacaktır. Tragedyanın mitik özü, ritüelleri araştıran ve tragedyanın ritüelle olan bağlantılarını inceleyen, Rene Girard'ın *Şiddet ve Kutsal*'ının da yardımıyla araştırılırken tragedyayı Diyonysos-Apollon ikiliği ile açıklayan ve müzik ve şiirin dengesi olarak niteleyen Friedrich Nietzsche'nin *Tragedyanın Doğuşu* adlı eserinin ışığında da; trajik olanda insana dair gizli kalan ve tarihsel konjonktüre bağlı olarak değişmeksizin politik olarak değiştirme, dönüştürme gücüne sahip olan, tragedyaların tinsel kısmı tartışılacaktır.

Vernant ve Vidal-Naquet'e göre (2012; 23-25) "Tragedya M.Ö.6.yy.ın sonunda Yunanistan'da; insanın kendini edebi bir tür biçiminde ifade etmesiyle, oluşmuştur." Tragedya, insanı; kendine ve onu çevreleyen toplumsal ve tinsel koşullara yönelmiş bir sorgulama içinde gösterir. Tragedya, toplumsal gerçekliği tartışma konusu yapar. Onu parçalanmış, kendisine karşı bölünmüş olarak tanıtarak tümüyle sorunsal kılar. Salt bir sanat biçimi değildir; kentdevletin, tragedya yarışmalarıyla, siyasal ve hukuksal organlarının yanında yer verdiği toplumsal bir kurumdur (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 26, 28). Bu açıdan tragedya politik bir yapıya sahiptir.

Çalışmaya başlanırken trajik olanın doğduğu kentdevlet şenliklerindeki tragedya gösterilerinden günümüzdeki tragedyalara evrilişini ve özellikle bu türü sahne üstüne taşımayı tercih eden sanatçıların günümüzde politik olarak neyi hedeflediklerini araştırmak üzere yola çıkıldı. Eagleton'a göre (2012: 14) "Trajedi tarihsel konjoktürlerin kavgalarıyla ilgilenir ama acının, kökü türsel varoluşumuzda bulunan boyutları da olduğundan, insan tabiatının daha doğal ve maddi gerçeklerini de göz önüne alır." Dinamizmin ve değişimin mutlak surette olumlu kabul edildiği çağımızda, trajedi kimileri için olumsuz anlamda direngen ve statik bir form olarak kabul edilip; eskimiş ve tarihe gömülmüş bir konu olarak adlandırılmaktadır. Gerçekten de her şeyin hızlı bir değişim içinde olduğu günümüzde, trajedi insanın tabiatına dair; asırlardır değişmeden yerini koruyan ikilemleri, hümanizmin çok hoşuna gitmeyecek karanlık noktaları ve çatışmaları konu alır.

“Değişkenlik savunucuları, direngenliğin bazen ihtiyaç duyduğumuz şey olduğunu anlayamaz. Ölümcül ve baskıcı zalim güçlere başarıyla karşı duyabiliyorsak bu; tarihin salt ellerimizde kültürel bir balçık olmasından ya da (aynı ideolojinin daha kaba uyarlamasıyla) bir irade varken bir yol bulunamamasından dolayı değildir; baskı ve zulüm kaynaklı özgürlük itkisinin, bu amaç kültürel olarak çerçeveselense de, maddi hayatı sürdürme güdüsü kadar dikbaşlı ve amansız olmasındandır.” (Eagleton, 2012: 16)

Günümüzde toplumsal hayatın dinamik bir kuvveti olarak bireyciliği sayabiliriz. Bencil bir bireyciliğin etkisi altında insanlar artık eskiden olduğu gibi büyük projelere inanmamaktadırlar. Eagleton (2012: 301); Stendhal’ın Fransa’ında olduğu gibi, Ibsen’in Norveç’inde orta sınıf düzeninin hala soylu özlemlerini anımsayacak kadar genç fakat onların bozulduğunu görebilecek kadar yaşlı olduğundan bahseder. Günümüzde orta sınıf ise soylu özlemlerini tamamen unutmuş, soylu ideallerinden çoktan vazgeçmiştir. Engin Yıldızoğlu’nun belirttiği üzere (1997: 10), “Egemen ideolojiler vasıtasıyla öğretilen, emek, özgürlük, adalet, toplum vb. kavramlara dayanarak projeler yapmanın sadece boşuna bir çaba değil, aynı zamanda son derece tehlikeli girişimler olduğudur.” Bu açıdan içinde büyük anlatıları ve trajik kahramanları barındıran trajediler, modern çağın öğretilerini olumsuzlayan bir yapıya sahiptir.

“Schlegel, Schelling, Hölderlin, Nietzsche ve Wagner’in rüyası, mitin modern çağın merkezinde epik bir ölçekte yeniden doğmasıdır. Atomlaşmış bir toplumsal düzen, yalnızca bu şekilde, gereksindiği kolektif sembolik kaynaklarla donatılacaktır. Dionysos dönmeli, yavan bir bireyciliğe benliğin esrik bir farksızlaşmasıyla karşı koymalı, özerk özneyi doğayla mutlu bir bilinç-öncesi birliğe geri çözmelidir.” (Eagleton, 2012: 294)

Çalışmanın ilerleyen bölümünde ayrıntılı analiz edeceğimiz şekilde; Nietzsche’nin Apolloncu-Dionysosçu ikilik üstünden karşıt güçlerin dengesi vasıtasıyla tanımladığı, tragedyalar, çoğu zaman çatışma kavramı üstünden açıklanabilir. Çalışmamızda trajik öğeler ve trajik koşulları araştırırken bize yol gösteren; Friedrich Nietzsche’nin ve Max Scheler’in trajik yorumlarını inceleyen, İoanna Kuçuradi’nin bahsettiği üzere (2013: 5) “trajik, her zaman değerler ya da değer karşılaşmalarıyla ilgilidir.” Tragedyanın özünde bulunan bu değerler çatışmasının varlığı, tragedyanın 5.yy. Atina’ında altın çağını yaşamasına neden

olarak gösterilebilir. Çünkü Atina, bu çatışmanın, agonun (yarışmanın) hiç durmadan yaşandığı bir polis'tir; agon polis'in neredeyse varlık nedenine dönüşmüş, kent sürekli çatışan ve yeniden birleşen bir döngüsel evrim içerisinde, kendini yenilemeyi başarmıştır (Arıcı, 2009: 66). Dolayısıyla tragedyaların toplumsal değişimle arasında sağlam bir bağ vardır ve hatta toplumsal gelişimde rol oynadığı söylenebilir. Thomson'a göre (1990: 229) " Uzaktan fakat dolaysız olarak ilkel totemci klanın dinsel yansılama töreninden gelen tragedyaların, altın çağına gelene kadar geçirdiği evrimindeki her aşama, toplumun kendisinin evrimiyle koşullanmıştır."

Tragedyanın nasıl ortaya çıkıp hızla yayıldığına baktığımızda; Tiranlar yönetimindeki Eski Yunan'da, dithyrambos olarak adlandırılan ve tragedyaları doğuracak olan gösterilerin; özellikle bir devlet politikası olarak yaygınlaştırılmaya başladığını görürüz. Bu eğilimin tarihsel ve toplumsal nedenleri, Eski Yunan'da yönetsel olarak değişikliğe de sebep olmuş olan sosyal ve ekonomik sınıf çatışmaları; mülkiyet ve güç savaşıyla ortaya çıkar. Bir yandan eski kabilesel düzene ait ve evrime uğrasa da hala korunan törenler ve o törenlerin zaman içinde değişime uğramasıyla oluşturulan mitlerin toplum için önemi, bir yandan tarihsel ve ekonomik değişikliklerin toplum üzerinde yarattığı değişim ve baskı, bir diğer yandan da iktidarın tragedyanın siyasal gücünü keşfetmiş olması, tragedya sanatının demokrasiye yeni geçmiş bir toplumda nasıl en güçlü zamanını yaşadığının ipucunu bize vermektedir.

"Yani, güç halktan geldiği halde, onları dithyrambos'un bilincine vardırın ve kullanmalarını sağlayan, önderleri olmuştur. Kitlenin hareketlendirici gücüyle bireysel önderliğin bu birleşmesi olmaksızın tragedya sanatı bu kadar hızlı ilerleyemezdi; ayrıca kısa süre sonra da demokratik devrimden alacağı o büyük uyarıdan tam anlamıyla yararlanacak duruma gelemezdi." (Thomson, 1990: 228-229)

George Thomson (1990: 204) "dithyrambos gösterilerinin evrimini incelerken, burada tören dramasının tohumunu bulduğumuzdan ve ilkel dithyrambos'un zaman içinde ikiye bölünerek farklılaştığından" bahseder. Bu farklılaşan ikiliden birinde müzik seslere egemen oldu, diğerinde sözler kendilerini müzikal kabuğundan sıyrarak kadar egemen duruma geldi (Thomson, 1990: 205). İkinci tür dithyrambos gösterileri tragedyaların öncülleri olarak kabul edilir. Tarihsel sıralamayla baktığımızda; kabile toplumunda toteme dair törenlerin gelişiminden,

değişen ekonomik düzene adapte olarak tanrılara yöneltile dinsel törenler sonucunda, tanrı Dionysos için hazırlanan dityrambos gösterilerinden tragedyalara uzanan yolu görürüz. Thomson'ın da belirttiği gibi (1990: 205) “bu yol tragedyanın kökeninde yatan totem törenlerinin barındırdığı agon’u yani sınama ya da yarışmayı ve bu yolla tragedyanın özünde sahip olduğu yaşamı yenileyen temizlenme ve arınmayı görmemizi sağlamaktadır.”

Tragedyalar, sahip olduğu köklerle, eski ile yeni arasında kalan insana ve insanlığın özüne dair sorular sorduran, sınavan bir yapıya sahiptir. Antik Yunan tragedyalarının; Homeros’un yazdığı, tanrılarla insanların birlikte yaşadığı; tanrısal yasaların hüküm sürdüğü eski dünya görüşü ile Polis’in gelişimiyle ortaya çıkan kentdevlet yasaları, yani yeni dünya görüşü arasında sıkışan insanları konu aldığını söyleyebiliriz. Eski kahramanların aşırılıklarına artık izin verilmeyecek bir Polis düzeni içinde, tragedya, trajik kahramanın yıkımını göstererek topluma eskiyi ve yeniyi aynı anda sorgulatarak aralarında bir denge oluşturmaya çalışmıştır. Peki, modern çağlarda ve günümüz postmodern çağında tragedyanın politik ve toplumsal işlevi var mıdır? M.Ö. 5.yy.da trajik olan, günümüzde de trajik midir? Değilse günümüzde trajik olan nedir ve sahne üstüne taşınan, yaşayan bir örneğini bulabilir miyiz?

Bu soruların cevabını ararken; hem çağdaş metinlerde varolan günümüze ait trajedilerden ziyade Antik Yunan metinlerindeki trajiğin günümüze düşen izdüşümünü araştırma arzusu hem de Studio Oyuncuları’nın *Oidipus Üçlemesi* ile Sofokles’in *Thebai Üçlemesi*’ne uyguladığı biçimsel değişikliklerin trajik olana katkısını inceleme isteği sonucu; alan olarak düşünülebilecek ilk topluluk Studio Oyuncuları haline gelmiştir. Yazının başında da belirtildiği üzere, tragedyalarda trajik olanın politik etkilerini ve etkilerini araştırma isteğiyle yola çıkıldı. Bu açıdan Studio Oyuncuları Antik Yunan tragedyalarını kullanmaları ve yeni biçim denemelerine açık olan politik bir tiyatro görüşüne sahip olmaları sonucu araştırmanın alanı haline gelmişlerdir. Alan; Antik Yunan tragedyalarının altın çağını yaşadığı dönemde (M.Ö.5.yy.) yazılan ve tek bir yazarın elinden çıkmış üç tragedyanın oluştuğu *Thebai Üçlemesi*’nin Şahika Tekand tarafından yeniden yazılmasıyla oluşturulmuş *Oidipus Üçlemesi* ile sınırlanmıştır. Şahika Tekand, yönetmekte olduğu üçleme doğrultusunda klasik metinlerin çağdaş yorumlarını yaparken oyunlarda bir takım değişiklikler yapmıştır. *Oidipus Üçlemesi* metinleri incelenmeye başlandığında yönetmenin oyun

metinlerini kesip, oyundaki sıralamayı deęiřtirip eklemeler yaptıęı; hatta sahne üstünde gerekleřen ve anlatılmak istenen performansın öyküsü doęrultusunda oyunları bařtan yazdıęı görölmüřtür. řahika Tekand'ın kurduęu Studio Oyuncuları, günümüzde yönetmen tiyatrosu adı altında anabileceęimiz; yönetmenin tiyatronun dominant kreatif gücü haline geldięi ve artık sadece bir organizasyoncu olmaktan ıkıp kendi iřlerinin yaratıcı sanatısı olarak da varolduęu bir tiyatro türünün Türkiye'deki bařarılı örneklerinden biri olarak anılmaktadır (Bradby ve Williams, 1988: 1).

Yönetmen, birbiriyle baęlantılı üç klasik oyun metnini (*Thebai Ülemesi*) olarak günümüz toplumuna ve iktidar iliřkilerine dair göstermek istedięi sorunları iřaret eder řekilde metinleri bařtan tasarlamıřtır. Bütün tragedyalari tek potada eriterek yapılan trajik yorumlarının kavramla ilgili kafa karıřıklıęına sebep olduęu söylenebilir. Bu aıdan, *Thebai Ülemesi*'nin her bir oyunu, ondan yola ıkılarak sahnelenen *Oidipus Ülemesi*'nin oyunları ile karřılařtırılarak üç ayrı bölümde incelenecektir. řahika Tekand'ın yeniden yazarak oluřturduęu metinler ve bu metinlerin sahne/iřık/oyun tasarımlarının oluřturduęu trajik etki, birbirlerinden ayrı tutularak deęerlendirilecektir. Antik Yunan tragedya metinlerinin yeniden yazımıyla oluřturulan metinler incelenirken, Fakiye Özsoysal'ın yüksek lisans tezi olan *Klasik Oyunların Çaędař Yorumları* yol gösterici olacak, yönetmenin yeniden yazımla neyi hedefledięi ve oyunlardaki biçim-ierik iliřkisi incelenecektir. Fakiye Özsoysal'ın da belirttięi üzere (2000: 141) “ok farklı kültürel ve tarihsel kořullarda yazılmıř oyunların, günümüz bakıř aısından tekrar ele alındıęında yapılması gerekenlerin” izi sürölerek; řahika Tekand'ın oluřturduęu performansın öyküsü, oyunculuk biçimi ve metnin yeniden yazımı, biçim ierik iliřkisine etkileri üzerinden incelenecektir. alıřma boyunca řahika Tekand'ın kurucusu olduęu Studio Oyuncuları'nın; Sofokles'in tragedya metinlerini kullanarak oluřturdukları tragedyelerinin, belli bir dünya görüřüyle hesaplařmak için trajik olandan nasıl yararlandıęı ve trajik olanı hem biçimde hem de ierikte nasıl oluřturduęu, alımlama estetięi ve performans kuramı analiz yöntemleri kullanılarak arařtırılacaktır.

Birinci bölümde *Thebai Ülemesi*'nin ilk oyunu olan *Kral Oidipus* metni ve bu metinden yola ıkılarak yeniden yazılan ve sahnelenen *Oidipus Nerede* oyunu incelenecektir. *Kral Oidipus* metninde kendi gereklerine karřı körleřen Oidipus vasıtasıyla, insanın kendisi için bir muamma oluřu; bilgiyi iktidar kurmak için

kullanan insanın kendi varoluşsal gizemleri karşısındaki bilgisizliği/güçsüzlüğü/çaresizliği, Antik Yunan'da *hybris*<sup>4</sup> olarak kabul edilen kibir ve öfke gibi toplum için zararlı duyguların altı çizilerek gösterilirken çağdaş bir tragedyaya metni olarak ele aldığımız *Oidipus Nerede* ise günümüzde modern insanın kendine nasıl ve neden yabancılaştığını, günümüzde varolan toplumsal ve tarihsel dinamikler üstünden tartışmaktadır. İki metin de kendi tarihsel dinamikleri üstünden yorumbilim kullanılarak incelenerek; sahnelenmiş olan *Oidipus Nerede* oyununda, ekibin zorunlu kıldığı 'oyun' mantığı üzerinden, şimdiki zamanda gerçekleşen performansın trajik etkisi Performans Kuramı analiz yöntemlerine başvurularak araştırılacaktır.

İkinci bölümde *Thebai Üçlemesi*'nin ikinci oyunu olan *Oidipus Kolonos'ta* ve bu metinden yola çıkılarak yazılan *Oidipus Üçlemesi*'nin ikinci oyunu, *Oidipus Sürgünde* metinleri karşılaştırılarak incelenecek; *Oidipus Sürgünde* oyununun sahnelenmesinde kullanılan dekor ve ışık tasarımının ve sahnede şimdiki zamanda uyulması zorunlu kılınan 'oyun' kuralının trajik olana etkisi yorumbilim kullanılarak ve Performans Kuramına başvurularak araştırılacaktır. *Oidipus Kolonos'ta*'da şehirden sürgün edilen ve yersiz yurtsuz hale gelen Oidipus üzerinden; demokratik kentdevlet ve anti kentdevlet çatışması örneği olan Atina-Thebai çatışmasının günümüz devletlerine izdüşümü alınarak Antik Yunan'da ve günümüzde yersiz yurtsuz olan insanların trajedisi incelenecek; ekibin *Oidipus Kolonos'ta* oyununu, bugün trajik olan neyi göstermek için seçtiği; bu hedef doğrultusunda metinde ve sahnelemede ne gibi değişikliklere gittiği; bunun trajik olan üzerindeki olumlu-olumsuz etkileri araştırılacaktır.

Üçüncü bölümde ise *Thebai Üçlemesi*'nin son oyunu *Antigone* ve başta *Antigone* olmak üzere birçok metinden parçalar alınarak baştan yazılan, *Oidipus Üçlemesi*'nin son oyunu olan, *Evradike'nin Çılgılığı* metinleri incelenerek, Studio Oyuncuları'nın sahnelediği *Evradike'nin Çılgılığı* oyununun dekor, ışık, oyun ve metin tasarımlarının Sofokles'in *Antigone* metni ile arasında oluşturduğu ilişki; ortaklaştıkları ve ayrıştıkları noktalar araştırılacaktır. Devlet yasasını çiğneyip ölen erkek kardeşini gömerek hükümdarına karşı gelen kadın kahraman *Antigone*'yi

---

4 "Hybris bir hamartia biçimi olarak, Grek tragedyalarında sıklıkla karşımıza çıkar[...]ya bir aşırılığa ya da eksikliğe karşılık gelmektedir; teorik olarak da dengenin, harmonia'nin bozulmasıdır"; Oğuz Arıcı, *Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük (Sophrosune) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 2005; s.28



içinde barındıran *Antigone* tragedyası, içinde bulunduğu tarihsel ve toplumsal koşullar göz önüne alınıp yorum bilim kullanılarak yorumlanacak; bu metinden yola çıkılarak yazılmış olan *Evrıdike'nin Çıđlıđı* tragedyasının içinde barındırdıđı trajikle iliřkisi irdelenecektir. Studio Oyuncuları'nın dekor ve ışık tasarımıyla birleřtirdiđi oyun kuralına bađlı olarak çıkan anlam, günümüz bireyleri için trajedinin ne yönde deđiřtiđine ve trajik olanın politik gücüne dair bir ipucu taşıdıđı inancıyla ayrıca incelenerek; metin tasarımı ile sahne ve ışık tasarımının oyun kurayla birleřtiđi noktada řimdiki zamanda ortaya çıkan performansın öyküsünün günümüzde trajik olanı göstermekteki etkisi ve ekibin tragedyaları kullanarak neyi hedeflediđi tartıřılacaktır. Hem Sofokles'in yazdıđı *Antigone* metni hem de řahika Tekand'ın yazdıđı *Evrıdike'nin Çıđlıđı* metni, parçası oldukları üçlemelerden içinde barındırdıkları kadın kahramanlar dolayısıyla ayrılmaktadırlar. Dolayısıyla *Antigone* ve *Evrıdike'nin Çıđlıđı* oyunları incelenirken, feminist eleřtiri kuramından yararlanılacak; bařat olarak siyaset felsefesi ve feminist felsefe düşünürü Judith Butler'm, *Antigone* oyununun toplumsal cinsiyet bağlamındaki muđlaklıđını irdelediđi ve toplumsal normları tartıřtıđı *Antigone'nin İddiası* kitabı yol gösterici olacak; oyunlar toplumsal cinsiyet bağlamında trajik olana etkileri üstünden de incelenecektir.

Ayrı ayrı incelenecek olan oyunlar vasıtasıyla bütünde arařtırılacak olan řey, Antik Yunan'da toplumsal bir form olarak dođan tragedyaların içinde barındırdıđı trajik özün, günümüz tiyatro ekiplerinden Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* oyunlarında bulunup bulunmadıđı; var ise günümüzde neye tekabül ettiđi; ekibin trajik olanı var ederek sanatsal ve politik olarak neyi hedeflediđidir. Bu arařtırma vasıtasıyla ayrıca; Antik Yunan'dan günümüze ulařan; kimilerine göre çoktan canlılıđını kaybetmiř, kimilerine göre her zamankinden daha canlı sayılan tragedyaların günümüzde sahnelenmesi sırasında; özlerinde bulunan trajik etkinin günümüzde trajik olanla bađ kurularak ortaya çıkarılması ve canlı kılınabilmesi için metinde ve sahnelemede yapılması gerekenlere dair bir takım ipuçlarına, Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* incelemeleri üzerinden ulařılabileceđi düşünülebilir.

# 1. KRAL OİDİPUS VE OİDİPUS NEREDE OYUNLARINDAKİ TRAJİK: KENDİ İÇİN MUAMMA OLAN İNSAN VE SİSTEMİN BUNDAKİ PAYI

“Tragedyanın, toplumsal gerçekliğe hiçbir türün olmadığı kadar kök salmış görünmesi, onun yansıması olduğu anlamına gelmez.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 28)

Giriş bölümünde tragedyanın bir tarihsel moment oluşundan ve Antik Yunan’da kentdevlet ile kahramanlar dünyası arasındaki çatışmayı sorunsallaştırdığından bahsetmiştik. Tragedya bu çatışmanın süregeldiği toplumsal gerçekliği tartışma konusu yapar. Onu parçalanmış, kendisine karşı bölünmüş olarak tanıtarak bütünüyle sorunsal kılar. Dram sahneye eski bir kahramanın efsanesini taşır (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 28). Kahramanlık hikayeleri kentdevlet açısından artık reddetmesi gereken, hukuk yasalarıyla tanrısal yasaları karşı karşıya bırakan değerleri barındırır. Yasaların birbiriyle çatıştığı bu tragedyaya özgü alan Jean Pierre-Vernant ve Pierre Vidal-Naquet’in belirttiği üzere (2012: 20) insan hareketlerinin, eylemlerinin Tanrısal güçlere eklemlediği, bu eylemlerin insanı aşan ve insanın gözünden kaçan bir düzene katılarak, onlara girişenlerin ve sorumluluğunu alanların bile bilmediği gerçek anlamlarını sergilediği sınır bölgesinde yer alır. “Tragedyalarda trajik kahraman vasıtasıyla mit dünyası ile kentdevlet çatışması ortaya çıkarılıp her iki düzen de tartışma konusu edilir, her iki düzene de sorular yöneltilir. Bu açıdan tragedya soruların sorulduğu, tartışıldığı ama cevapların verilmediği bir yapı kurar. Sorular bir kez sorulduktan sonra, trajik bilinç açısından onu tümüyle doyuracak ve sorgulamasına son verdirecek yanıt yoktur (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 30). Trajik kahraman kentdevlet ile mit dünyası arasında, daha evrensel bir dille, şimdiki zaman ile geçmiş zaman arasında sıkışmış, her iki dünyaya da ait olamayan, her iki dünyadan da etkilenen, çokanlamlılıklara sahip bir karakterdir. Trajik kahramanın karakteri, kaçınılması en zor, en değışmez kaderidir (Eagleton, 2012: 164).

Tragedyalardaki trajik kişilikler karakter özelliklerinin yönlendirmesiyle eyleme geçerek kendilerini birer fail konumuna getirmektedirler. Günümüzde zarar verici huylar olarak bilinen öfkeli olma, kibirlilik, hırslı olma, dik kafalılık vb. karakter özellikleri trajik kahramanın eylem çizgisinde belirleyici rol oynamaktadırlar. Ethos-daimon, tragedya insanı bu aralıkta oluşur. Formül her iki yönde de okunabilir olmaktan çıkınca muamma özelliğini, belirsizliğini kaybeder ve artık, trajik bilinç kalmaz (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 35). Trajik bilincin oluşması açısından, bu iki terimin de kahramanda varolması gerekir.

“Kahramanın yaşamı, her an, her biri ayrı ayrı ele alındığında dramın peripeteia’larını (baht dönüşümlerini) çözmeye yetecek, fakat tragedyanın kesinlikle birbirinden ayrılmaz olarak tanıtmayı hedeflediği iki planda cereyan eder gibi sürecektir: her aksiyon, bir öte dünya gücünün, bir daimon’un tezahürü olarak ortaya çıktığı anda, bir ethos’un bir karakterin mantığı ve çizgisine uyumlu olarak da gözükür.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2010: 35)

Jean Pierre Vernant- Pierre Vidal-Naquet’in *Eski Yunan’da Mit ve Tragedya*’da ele aldığı trajik kahraman, ethos-daimon aralığında gezinirken; tragedyanın da Friedrich Nietzsche’nin *Tragedyanın Doğuşu*’nda değindiği üzere şiiirin/ağlın tanrısı Apollon ile esrimenin/müziğin tanrısı Dionysos arasındaki uyumdan beslendiğini söylemek mümkündür. Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*’nda (2010: 23) “tragedyanın, Apolloncu ile Dionysosçu olanın uyumuyla ortaya çıktığını” belirtip aralarındaki bağı açıklar:

“Apollon, kendisi gibi olanlardan ölçülü olmalarını ve bunu koruyabilmek için de, kendilerini bilmelerini ister[...]kendini yüceltmek ve ölçüyü aşmak, Apolloncu olmayan evrenin asıl düşman daymonlarıdır; bu yüzden Apollon öncesi dönemin, titanlar çağının nitelikleri oldukları ve Apolloncu dünyanın dışından, yani barbarlar dünyasından geldikleri için aşağılanırlar.[...] Dionysosçu olanın uyandırdığı etki de ‘titanca’ ve ‘barbarca’ görünmüştü Apolloncu Yunanlıların gözüne: bizzat kendisinin, o devrik titanlarla ve kahramanlarla aynı zamanda iç dünyasında da akraba olduğunu kendisinden gizleyemedi. Daha da fazlasını duyumsamak zorunda kalmıştı: tüm varoluşu, bütün güzelliği ve ölçülülüğüyle, örtülü bir acı ve bilgi katmanına dayanıyordu, ve yine o Dionysosçu olan kaldırmıştı bunun örtüsünü: Bakın hele! Apollon, Dionysos olmadan yaşayamazdı!”(Nietzsche, 2010: 32)

Nietzsche’ye göre tragedya, söz (Apolloncu olan) ile müzik (Dionysosçu olan) uyumundan ortaya çıkmaktadır. Yazarın belirttiği üzere (2010, 63):

“Yunan tragedyasının, en eski biçiminde yalnızca Dionysos’un acılarını konu edindiği ve uzun bir süre boyunca biricik sahne kahramanının Dionysos olduğu, çürütülemez bir geleneksel bilgidir...Yunan sahnesinin tüm ünlü figürlerinin; Prometheus’un, Oidipus’un vb. Dionysos’un maskeleri olduğu öne sürülebilir.”

İnsanın unuttuğu ilkel benliğini tekrar hatırladığı; Diyonizyak esrime ile bireyselleşmenin aşağılandığı<sup>5</sup> ve bütün bu yapının Apolloncu estetikle birleştiği tragedyada trajik figür sahiden gerçek bir Dionysos, bir figürler çoğulluğu içinde, savaşan bir kahraman maskesiyle ve adeta bireysel istencin ağına dolanmış olarak görünür. Dionysos, parçalamış tanrı olarak varoluşunda, gaddarca yabancılaşmış bir daymonun ve yumuşak, iyi huylu bir hükümdarın ikili doğasına sahiptir (Nietzsche, 2010:64-65).

Terry Eagleton *Tatlı Şiddet*’de Antik Yunandan günümüze trajik kuramını, konu hakkında yazmış düşünürler üstünden tartışırken Hegel ile Nietzsche’yi karşı karşıya getirir: Eğer Hegel trajediyi Akıl’ın egemenliğini kuvvetlendiren Apolloncu bir tatminle düşünüyorsa, Nietzsche de onu yaşamın yıkılmazlığından büyük keyif alan Dionysos türü hazla düşünür (2012: 87). Apolloncu ve Dionysosçu hazzın trajedide beraber çalıştıklarını belirten Eagleton, ikili karşıtlıkların çatışmasının tragedyada içinde nasıl kullanıldığını açıklar:

“Dionysos, aynı anda birliğin ve bireyliğin, özdeşliğin ve farklılığın, eksiksiz bir ortak mutluluk adına sınırları çiğnemenin ama yine de ilerleme ve evrim tanrısı olarak insanı özerk bir hayata çağırmanın ilkesidir. Öyleyse trajedide tüm bu çatışkılı süreç, sırf onu dayanılır kılmak için, rasyonel bilgisi, itidalli sınırları, geleneksel hazları ve biçimli birlikleriyle Apolloncu etki alanında yüceltilir, uzağa konur ve çerçevelenir. Böylelikle hazzın bir türü, diğerini katlar.” (Eagleton, 2012: 89)

Eski yasalarla yeni yasaların, eski tanrılarla yeni tanrılarının, tiranlarla

---

5 Bireyselleşmenin aşağılanması üzerine bkz.: “ Görünen tanrı, şimdiki konuşması ve eylemiyle, yolunu şaşırılmış, çabalayıp duran, acı çeken bir bireyi andırır [...]sıl Dionysosçu acının, tıpkı havaya, suya, toprağa ve ateşe dönüşmek gibi olduğu, yani bireyselleşme durumunu tüm acıların kaynağı ve ilk nedeni olarak, kendi başına aşağılanması gereken bir şey olarak görmemiz gerektiği ima edilir.”, Friedrich Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1.Baskı, 2010; s.64

kentdevletin meşru yöneticilerinin birbiriyle çatıştığı, yer değiştirdiği ve iç içe geçtiği tragedya yapıları içinde trajik insan, içinde hem Apollon'un ölçülülük tavsyesini hem de Dionysos'un esrik enerjisini duyumsar. Trajik insan, insanlıktaki barbar ve hayvani olanı görünür kılarken unutkanlığıyla trajik olanı oluşturur; kültürün varlığını unuttuğu daymonlarıyla yüzleşir. Böyle bir yüzleşme beraberinde şiddeti doğurur.

“Uygarlık yaratmak ilkel saldırganlığımızın bir bölümünü yüceltmeyi, onu egodan ayırarak şehirlerin kurucusu Eros ile kaynaştırmayı, doğayı boyunduruk altına alarak kurumlarımızı yükseltmeyi gerektirir. Saldırganlığımız kapsamında pusuda bekleyen ölüm dürtüsü, düşman olan kurumlara giyip kuşandırılır ve dizginlenerek toplumsal bir düzen inşa etme işine koşulur.[...]Psikanaliz arzunun bilimidir ve öğretmek zorunda olduğu ders şudur: Arzu gündelik hayatın trajedisidir, o, nefes almak kadar doğal bir şeydir ve aynı anda dehşetli biçimde melodramatiktir.” (Eagleton, 2012: 274-275)

Saldırganlığını dizginleyip kendine unutturan insanın trajedisi, kendi için bir muamma oluşunda yatar. Kendini gerçekleştirilmeye duyduğu arzu ile trajik insan gerçeğin uçurumuna dik dik bakan, taşlaşmadan onun kenarında dans eden ve bilgelerin tarih dediği şeyi kirlili bir kan, sıkıntı ve terör soy kütüğü olarak okuyan kişidir (Eagleton, 2012: 87). Terör soy kütüğünü okuyan insan kendi doğasında bulunan gizli şiddet dürtüsünü de keşfeder. Rene Girard *Şiddet ve Kutsal*'da (2003: 62) “tragedyanın adaletin değil, şiddetin sağladığı bir denge durumu” olduğunu iddia eder. Kendi kökenine yabancılaşan insanın seçimleri sonucu giriştiği trajik eylem, tragedyanın ana eksenini oluşturmaktadır. Eagleton'a göre (2012: 86) “tragedya, eyleme angaje olmuş insanı tanıtarak, failin psikolojik hazırlanmasında gerçekleşen aşamalara, ama aynı zamanda da Yunanca bağlamda bu kategorinin sınırlı, belirsiz ve muğlak yönlerine tanıklık eder.”.

Aşağıda; içinde, ethos-daimon aralığında varolan trajik kahraman Oidipus'u barındıran Sofokles'in *Kral Oidipus* tragedyası incelenerek Antik Yunan'da trajik olan irdelenip; Şahika Tekand'ın kurucusu olduğu Studio Oyuncuları'nın bu tragedyayı yeniden yazarak uyarladıkları *Oidipus Nerede* adlı oyunlarında altını çizdikleri trajiğin ne olduğu araştırılmıştır.

Sofokles'in birincisi *Kral Oidipus*, ikincisi *Oidipus Kolonos'ta* ve üçüncüsü *Antigone* adlı oyunlar olarak bilinen *Thebai Üçlemesi*, Studio Oyuncuları'nın yönetmeni/kurucusu Şahika Tekand tarafından metinlerde ve sahnelemelerde yapılan

değişikliklerle yeniden yazılarak *Oidipus Üçlemesi* olarak adlandırılmıştır. Studio Oyuncuları'nın üçlemesinin ilk halkası olan *Oidipus Nerede* adlı oyunun metni, Sofokles'in üçlemesinin ilk halkası olan *Kral Oidipus* adlı oyun metninin- yazarın görünür kılmak istediği meseleler üstüne yaptığı bir takım değişiklikler ve eklemelerle- yeniden yazılmasıyla oluşturulmuştur. *Oidipus Nerede* ilk kez 2002 senesinde sahnelenmiştir. Metine ait konuşmanın müziği ve ışık kuralları oluşturularak, metin tasarımı görsel ve işitsel tasarımla birleştirilip oyunun yapısı oluşturulmuştur.

Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Nerede* adlı oyun metnine kaynaklık eden Sofokles'in *Kral Oidipus* tragedyası, ilk kez M.Ö. 428 yılında sahnelenmiştir. Oyun, kent meydanında; hükümdarları Oidipus'a seslenen halk korosu ile açılır. Kral Oidipus, yıllar önce Thebai'yi Sfenks'ten kurtarıp şehri yönetmeye başlamış; öldürülmüş olan eski kral Laios'un dul eşi İokaste ile evlenerek ondan dört çocuk sahibi olmuştur. Kent şimdi bir salgının pençesindedir. Oidipus, salgının nedeninin tanrıların gazabı olduğu ve eski kral Laios'un içlerinden biri tarafından öldürülmesi sonucu bu lanetin kente yayıldığı bilgisini aldığı an, sonucu ne olursa olsun bu işi çözmeye, suçluyu cezalandırmaya söz verir. *Kral Oidipus* tragedyası bilmeceler ustası Oidipus'un kendi geçmişi ve varoluşuyla ilgili olan bilmeceyi çözmeye çabası ile öğrendiği gerçekler sonucunda halkın ve kendisinin gözünde tanrı krallıktan, Sfenkvari bir canavara, sistem dışı bir günah keçisine; bir 'ötekine' dönüşümünü işler. Oyun boyunca, Oidipus'un trajedisi, çoktan yaşanmış ve bitmiş olayların ortaya çıkmasıyla belirmeye başlayacaktır.

“Thebai Kralı Laios ile Kraliçe İokaste'nin kulağına şu önbili (kehanet) erişir. Yeni doğan oğulları büyüyünce babasını öldürecek, annesiyle evlenecek ve ondan çocukları olacaktır. Apollonun Delfoi ocağından gelen bu uğursuz haber ile sarsılan ana baba çareyi, bebeği Kithairon Dağına\* gönderip onun orada yok olmasında bulurlar. Bebek bir saray görevlisine verilir. Kaçmasın değil, onu kimse kurtarmak istemesin diye iki topuğundan mıhlanmıştır. Oidipus adı da, (şiş ayak) buradan gelir. Ancak bu saray görevlisi bebeğe kıyamaz; onu Korinthos kentinden gelen bir sığırtmaça emanet eder. Bu adam bebeğe bir süre bakar; sonra götürüp onu Korinthos Kralı Polübos ile Kraliçe Merope'ye verir. Bu çiftin çocukları yoktur. Oidipus'u kendi öz çocukları gibi yetiştirirler. Onu nasıl edindiklerini söylemezler. Oidipus'un yaşı yetince o uğursuz kehanet kulağına erişir. Delfoi'dan iletilen yazgıyı boşa çıkarmak için bir daha dönmek üzere Korinthos'tan kaçır, yollara düşer. Bu yolculuk onu Thebai yakınlarındaki üç yol kavşağına getirir. Karşidan bir araba içinde gelen yaşlı bir adam ve onun dört görevlisi ile karşılaşır. Yoldan geçiş hakkı nedeniyle olacak gereksiz bir kavga çıkar. Oidipus, yaşlı adamla onu koruyan üç kişiyi öldürür. Kurtulan tek kişi Thebai'ye dönüp olup biteni Kraliçe İokaste'ye anlatır.[...]Oidipus, Thebai kentine vardığında bu kenti tam bir kargaşa içinde bulur. Kralları Laios kentten ayrılmış, bir daha

dönmemiştir. Gövdesi aslan başı kadın ejder Sfinks, Thebai kentinin başına bela kesilmiştir. Yüksekçe bir kayanın tepesinde tüneyen ejder, yakaladığı Thebailı yurttaşlara garip bilmeceler sorar. Bu bilmeceleri çözemeyenleri de öldürür. Sfinks'in bilmecesini çözebilen tek Thebailı da çıkmaz. Oidipus, Sfinks'in kendine yönelttiği muamma'yı (enigma) çözer ve Sfinks'i öldürür. Thebai kentinde bir kurtarıcı olarak karşılanır. Bir süre sonra da dul kraliçe İokaste ile evlenir[...] Olanlar olmuştur. Yaklaşık 15 yıl geçer. Sonra tanrıların gazabı Thebai kentinin üstüne çöker. Yurttaşlar kadın erkek, genç yaşlı, başlarında Zeus'un Rahibi,Oidipus'un sarayının önüne gelirler. Ellerinde ak yünler sarılmış yakarı dalları vardır. Bu simgesel bir törendir...Boru sesleriyle sarayın kapıları açılır. Thebailı yakarıcılarda bir dalgalanma olur. Oidipus onları sessizliğe çağırır. Oidipus tragedyası başlar.” (Sofokles, 2002: 11-12)

Oyun ilerledikçe tanrıların Laios ve İokaste'ye ilettikleri kehanetin çoktan gerçekleşmiş olduğunu, öldü sanılan Oidipus'un, babası Laios'u öldürüp annesi İokaste ile evlenerek ondan çocukları olduğunu öğreniriz. Okuyucu/seyirci için oyunun ortalarından itibaren çözüme ulaşan bu bilmece, bilmeceler ustası Oidipus için metnin sonuna kadar gizemini korur. Oidipus için eski kralın katilini bulmak üzere giriştiği bilmece, kendi kökenine yönelik bir sır perdesini aralama tutkusuna dönüşür. Bilici Teiresias'ın olacaklarla ilgili söyledikleri ve Kraliçe İokaste'nin, kökeniyle ilgili bilmeceyi çözmemesini salık vermesi Oidipus'u kendinden şüpheye düşürmez sadece öfkelenir; Oidipus inatla sonunu getirecek soruşturmaya devam eder. Teiresias'ı Kreon tarafından onun iktidarını alaşağı etmek için kullanılmakla, İokaste'yi de alt sınıfa mensup bir adamla evlenme korkusunu duymakla itham eder, doğuşunun gizini aramaktan vazgeçmez (Sofokles, 2002: 66).

“TEİRESİAS: Katilini aradığın adamın katili sensin!  
OİDİPUS: Yine aynı masal, sözlerine pişman edeceğim.

[...]

OİDİPUS: Bunlar Kreon'un düzeni mi, yoksa senin mi?  
TEİRESİAS: Hah, Kreon'dan kuşkulanmaya hiç gerek yok.  
Sen kendi kendinin belalısısın.

[...]

İOKASTE: Tanrılar aşkına, bu soruşturmadan vazgeç.  
Benim çektiğim acılar yeter.  
OİDİPUS: Korkma, sarayında bir hizmetçi kadının oğlu olduğumu öğrensem de  
Üç göbek önceye gitse de köleliğim, bu senin de  
aşağı tabakadan biri olduğun anlamına gelmez  
senin yüceliğine hanel getirmez.” (Sofokles, 2002: 11-12)

Thebai'nin başına, Sfenks'in karşısında bildiği bilmece ile geçen tiran-bilmekle iktidarı eş tutarak-bilerek kaderini yeneceğini ispatlamak ister. Oyunun sonunda kendi bilmeceğini çözen Oidipus, eylemlerinin başına getirdiği felaketler yüzünden gözlerini oyacaktır. Gerçek anne babasının kimlikleri açığa çıkınca tiranlıktan meşru hükümdarlığa geçen Oidipus, Thebai kentinin yabancıları iken yerlisi, kahramanı iken de suçlusu haline gelecek; şehri saran şiddet ve lanet sarmalının sorumlusu olarak damgalanarak, yazgısı yüzünden acınılan ve korkulan bir adama dönüşecektir.

“KORO: Ama şimdi kimin öyküsü  
seninkinden daha acı?  
Korkunç salgınla baş ederken  
yaşamın ters yüz oldu.  
Yazık bir günlerin sevgili Oidipus'u.

[...]

KORO: Ah insanın başına gelebilecek  
en korkunç yazgı!  
Ah, gözlerimin gördüğü  
en ürkünç görünüş!” (Sofokles, 2002: 72-75)

*Kral Oidipus* metninde babanın oğulu öldürtmesi, oğlun babasını bilmeden katletmesi, annenin intiharı, hükümdarın iktidarda gözü olduğunu düşündüğü akrabasını katletme isteği, oğlun kendi gözlerini oyması gibi birbirini tetikleyen şiddet eylem ve isteklerinin kaynağını araştırdığımızda Rene Girard bize yol göstermektedir. Rene Girard *Kutsal ve Şiddet*'te kurban bunalımını açıklarken (2003: 66) “karşılıklı olan şiddetin tüm topluluğa yayıldığından” bahseder. Yazar eserinin bir sayfasında tagedya sanatını tek bir cümleyle tanımlamak gerekse, tek bir veriden söz edilebilirdi ancak: Simetrik öğelerin karşıtlığı, der ve şiddetin, fiziksel ya da sözel olarak trajik gerilimi oluşturduğunu, çatışma halinde olan iki tarafın giderek birbirine benzemesiyle, aşırı bir özdeşleşme sonucu tekrar şiddeti doğurduklarını iddia eder (Girard, 2003: 60). Oyunun başında yeni doğan oğlunu, ilerde kendisini öldürerek tahta korkusuyla ölüme terk eden Laios ile bir yol ayrımında babasını, kim olduğunu bilmeden öldüren Oidipus arasında oluşan şiddet ilişkisi bir simetri oluşturur, şiddet şiddeti doğurur ve toplumsal gerilim yükselir.



“Sofokles’in yorumladığı biçimiyle Oidipus mitosunda tüm erkekler arası ilişkiler karşılıklı şiddet ilişkileridir: Biliciden esinlenen Laios: kendi yerine Thebai tahtına oturup İokaste’nin yatağına gireceğinden korktuğu oğlu Oidipus’u şiddet yoluyla bertaraf eder. Biliciden esinlenen Oidipus, şiddet yoluyla önce Laios’u sonra da Sphinks’i bertaraf edip onların yerini alır vd..Yine biliciden esinlenen Oidipus, kendi yerine geçmeyi planlıyor olabilecek kişiyi yok etmeyi düşünür.” (Girard, 2003: 65)

Toplumsal gerilim yükseldikçe, başta aralarındaki ayırım net şekilde görülen Kreon, Teiresias ve Oidipus gittikçe birbirlerine benzemeye başlarlar ve karşılıklı olarak sözel şiddeti tırmandırırlar. Metinde tiranın onun yetkinliğini sorgulamasıyla soğukkanlılığını kaybeden bilicinin, Oidipus’u ezmek amacıyla yaptığı konuşmalarla, bireyler ve bağlı buldukları kurumlar arasındaki uçurumun giderek açıldığı gösterilir. Tragedyada trajik karakterlere özgü *hybris*in en az Oidipus kadar bilici Teiresias’da da bulunduğunu anlar, taraf olduğumuz ve beslediğimiz devlet yapılarını ve toplumsal yapıları görmeye başlarız.

“Trajik tartışmada herkes hasmıyla aynı taktiklere başvurmakta, aynı araçları kullanmakta, aynı yıkımı hedeflemektedir. Teiresias geleneğin savunucusu rolüne soyunur, Oidipus’a saldırırken onun küçümsediği biliciler adına söz alır, krallık yetkesine karşı isyankarlık edip el kaldırır. Burada hedef alınan bireylerdir ama, vurulan kurumlar olur. Tüm meşru iktidarlar temellerinden sarsılır.” (Girard, 2003: 66)

Teiresias geleneksel yapının/tanrıların düzeninin sesi olurken, iktidarı elinde tuttuğunu düşünen kral Oidipus ve akliselim muhalefeti temsil eden Kreon da kentdevlet yapısının/insanların düzeninin sesi olmaya başlar. Oysa ki kentdevleti savunan Oidipus aslında bir tirandır. Vernant ve Vidal-Naquet’in değindiği üzere (2012: 143) “Kahramanımız gibi, tiran da tahta dolaylı yoldan, meşruu veraset dışında çıkar; o da Oidipus gibi eylemleriyle, başarılarıyla iktidara gelme hakkını elde eder.” Tanrıların düzenine karşı kentdevleti savunan Oidipus’u, Sofokles en uzak zamanlara, demokratik kentdevletten (siteden) çok öncesine uzanan bir çağa ait bir figür olarak sunar (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 237). Bütün yapıların birbiriyle çatışırken birbirine benzediği, farkların şiddet sarmalında silindiği ve birbirine karıştığı oyun düzleminde, kentdevletin esenliği için gerekli olan

sağduyunun, bu tragedyanın karakterleri olan Oidipus, Kreon ve bilici Teiresias'da bulunmadığını görür, insanın hep aynı hataya düştüğünü idrak ederiz. Üç karakter de birbirleriyle tartışıkça aynı hybrise -öfkelerine- yenik düşerler. Oyunun başında sağduyusuyla ön plana çıkan Kreon bile iktidara sahip olunca onu suçlamış olan Oidipus'dan intikamını alır, onu çocuklarından ayırır.

“KREON: Kederin çokça derin. Haydi içeri gir!  
OİDİPUS: Emre uymalıyım hoş olmasa da.  
KREON: Herşey zamanında iyidir hoştur.  
OİDİPUS: Nereye nasıl gideceğim?  
KREON: Sen söyle ben bileyim.  
OİDİPUS: Bu ülkenin ötesinde bir yere gideyim  
arta kalan yaşamımı sürdüreyim.  
KREON: Tanrının yargısını benden istiyorsun.  
OİDİPUS: Ben tanrılar katında en nefret edilen kişiyim.  
KREON: Dileğin hemen yerine gelecek.  
OİDİPUS: Öyle mi buyuruyorsun?  
KREON: Yapmak istemediğimi yapacak değilim.  
Boş yere konuşmak adetim değil.  
OİDİPUS: Beni içeri götürsünler zamanıdır.  
KREON: Çocukları bırak.  
OİDİPUS: Hayır, onları benden koparma!  
KREON: Her konuda buyurgan olmaktan artık vazgeç!  
Edindiğin uğursuz ustalık yaşamın boyunca seni izledi.” (Sofokles, 2002: 83)

Rene Girard'ın belirttiği şekliyle (2003: 98):

“tragedyanın kişileri, birbirine karşı dururken birer birey olarak belirginleşmek şöyle dursun,tümü de aynı şiddetin sonucu olan özdeşliğe indirgenmekte, kişileri alıp götürün burgaç tümünü aynı kılmaktadır. Teriesias, şiddetten sarhoş olup kendisini ‘diyaloga’ çağıran Oidipus’un hatasını daha ilk bakışta anlasa da, bu durumdan yararlanmak için geç kalmıştır: ‘Yazık! Yazık! Nasıl da korkunçtur bilmek, işe yaramayınca! Bilmez değildim ama, unutmuşum işte. Kalkıp gelmezdim yoksa.’”

Tragedyadaki çatışmayı, kurban bunalımıyla açıklayan Rene Girard'a göre (2003: 103); “Oidipus’un yaklaşan düşüşünün, olağanüstü bir canavar olmakla hiçbir ilgisi yok; bu düşüşü trajik çatışmadaki yenilginin sonucu olarak görmek gerekiyor.” Girard, bütün sözlü ve fiziksel çatışmaları, cinayetleri ve ensesti şiddet olarak imlemekte ve şiddeti, kirli şiddet ve arındırıcı şiddet olarak ikiye ayırarak; toplumdaki bütün hiyerarşileri eriten, farklılıkları aşındırarak aşırı bir özdeşleşmeye neden olan kurban bunalımının nedenini, arındırıcı şiddet yani kurban ritüeli ile kirli

şiddet arasındaki farkın ortadan kalkması olarak göstermektedir (2003: 53-93). Yazının ilerleyen bölümlerinde yazarın Oidipus'u olağanüstü bir canavar olarak görmeyişindeki 'olağanüstü' kelimesine odaklanarak, trajik karakter Oidipus'un olağan bir canavar olduğunu açıklamaya çalışacağız. Terry Eagleton'un *Tatlı Şiddet*'te belirttiği üzere (2012: 303):

“trajik karakterler, muhtemelen kendi istekleriyle sahiplendikleri koşulsuz bir talebe sadık kalan karakterler olarak, alttan almak, vazgeçmek ya da terk edip gitmek gibi özellikler taşıyan zayıf kişiliklerin tam tersi bir görünüm sergiler...Adalet ya da tam bir eşitlik arayışı, ironik biçimde korkunç bir aşırılık doğurabilir.”

Oidipus da oyun boyunca kendisini sakinleştirmek isteyen herkese saldırır; karşındakileri sürekli olarak potansiyel düşmanlar olarak görür. Adaleti sağlamakta gösterdiği aşırılık metinde Teiresias ve Kreon'la olan konuşmalarında su yüzüne çıkmaktadır.

OİDİPUS:[...]Benim yönettiğim bu ülkede kimse bu adama evini açmayacak, onunla konuşmayacak! Dualarında, adaklarında, törenlerinde adını anmayacak, herkes ona kapısını kapayacak. Bizi kahreden musibetin kaynağı o, kim olursa olsun Püthia'lı tanrının bana, az zaman önce açıkladığı gibi. Ben ancak bu şekilde tanrıya ve öldürülen adama hizmet edebilirim. Andım olsun, katil kim olursa olsun gizli kalan bu cinayeti ister yalnız başına ister onun kadar kötü suç ortaklarıyla birlikte işlemiş olsun, bu kişi benim evimde yaşıyor bile olsa okuduğum belaların hepsi benim başıma gelsin.

[...]

OİDİPUS: Geleceği görüyorsun, sana düşen bunu bana söylemek...

TEİRESİAS: Daha konuşmayacağım. Kükre sen tüm öfkenle.

OİDİPUS: Aynen öyle olacak. Beni deli ediyorsun.

Sözümü esirgemeyeceğim.

Bu cinayette senin de parmağın var.

Kendi ellerinle öldürmemiş olsan da suça ortaklık ettin.

Gözlerin görüyor olsaydı, cinayetin yalnız senin marifetin olduğunu söyledim.

[...]

KREON: Diyeceğime kulak ver.

ÖIDİPUS: Sahtekarın teki olduğunu söyleme de.  
KREON: Körü körüne inatçılığının sana tanrısal bir bağış  
olduğuna inanıyorsan aklına şaşarım.” (Sofokles: 2002: 31,35,43)

*Kral Oidipus* oyununda; hybrisi olarak sayabileceğimiz kendine aşırı güven, öfke ve inatçılık, eski kral Laios’un katilini bulup cezalandırarak sağlamayı hedeflediği adalet uğruna gösterdiği aşırılık ve belirttiği tek yönlü bakış açısı ile:

“trajik kahraman türünün ilk örneği, kökenini ortaya çıkarmaya dönük epistemofilik tutkusu, inatçılığı ve ısrarıyla, eli kanlı Oidipus’tur. Aslında Sophokles’in tüm kahramanları, Bernard Knox’un *The Heroic Temper*’de belirttiği gibi, zalim bir inatçılıkla, en dehşetli olaylarda bile evcilleşmemiş temel bir çizgi üzerinde kalma yetenekleriyle fark edilir. Knox’un yorumuyla: “ Bu insanlık dışı dik kafalılıkta, insandan başka ya da insandan daha canavar olan birşey vardır. Oidipus, Ajax, Antigone, Philoktetes, Elektra ve Herakles’te bu durum apaçıktır. Bu kahramanlar tipik biçimde uyumsuzluklarıyla doğal yıkımı davet eden, bu uyumsuzluklarıyla toplumsal hayatın kenarına itilmiş, huysuz, namuslu ve tek başına kendine yeten kişiliklerdir.”” (Eagleton, 2012: 303)

Oidipus; duyduğu bir kehanet üstüne babasını öldürüp annesiyle evleneceği söylendiği için Korinthos’u terk edip yollara koyulduğunda da, bir yol ayrımında karşısına çıkan, sonradan öz babası olduğunu öğreneceği yaşlı adamla kavga ederken de, yönetmekte olduğu şehirde salgın baş gösterip çözüm yoluna engeller çıktığında ve en yakınları tarafından kendi kökenine ve eski kralın katline dair bulmacanın ucunu bırakması istendiğinde de; uzlaşmadan uzak, huysuz, kimseyi dinlemeyen; doğal yıkımı davet eden bir inat ve öfke çizgisinde gezinmektedir. Sonunu hazırlayan muammayı çözmeyi Oidipus herkese inat kendi tercih ederken hoşuna gitmeyen sözler sarf edenlere öfkelenir. Oidipus tercihini, herkese ve kendine karşı bilmececinin çözülmesinden yana kullanır. Vernant ve Vidal-Naquet’in dediği gibi (2012:50) “Bir birey bir tercihle bir işe atıldığında, kararlılığını ortaya koyduğu zaman, kararının yer aldığı düzlem ne olursa olsun, kendini bir fail haline sokar, yani kendisine bağlı olan eylemlerle ve eylemlerin içinde kendini gösteren özerk ve sorumlu kişi olarak oluşur.” Bu durumda Oidipus’un hikayesinde trajik bilinç, karakterin niyetlerinden bağımsız olarak eylemlerinden sorumlu olmasında, kendi seçmediğini isteyebilmesinde yatar (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 53-54). Thebai’nin başına Sfenks’in sorduğu bilmeceyi çözerek geçen Oidipus bilmekle iktidarı eş tutarak,

iktidarı arzulamış; öldürdüğü yaşlı adamın babası olduğunu bilmese de öfkesine yenik düşüp, bir insanı kolaylıkla öldürmüştür. Kendini gerçekleştirmek için karşı konulmaz bir arzu duyan Oidipus'un hikayesi:

“köklerinin olduğu yere dönüşünün, hem meşru hem de yasak çocuğu olduğu soyuna yeniden katılışının hikayesidir. Bu dönüş, bir bumerang gibi, nesillerin doğal düzenlerine uygun verasetin doğru şartlarında ve istenilen zamanında değil ama aşırı bir özdeşleşmenin şiddeti içinde gerçekleşir: Oidipus, babasının ona bıraktığı yeri işgal etmek için gelmez ama baba katli ve annesiyle girdiği ensest ilişkiyle babasının yerini alır; dönmemesi gerektiği kadar uzak bir geçmişe döner ve içinden çıkmaya hakkı olmadığı halde onu çocuğu olarak doğuran ve aslında hiç çıkmamış olması gerektiği rahmin içine bir koca olarak girer.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 289)

*Kral Oidipus* tagedyasında görü sahibi olmakla, bilmeceleri çözmekteki ustalığıyla övünen Oidipus tam da bu özellikleri yüzünden Sfenks'i alt ederek Thebai kentinin başına geçmeye hak kazanmış ve eski kralın eşi olan, annesi Iokaste ile bir evlilik yapmıştır.

“TEİRESİAS: Sen bilmeceleri çözmede usta değil misin?  
OİDİPUS: Başardığım büyük işleri yeriyorsun.  
TEİRESİAS: Bu başarıların işte, talihini ters yüz edecek.” (Sofokles, 2002: 39)

Jean-Pierre Vernant- Pierre Vidal-Naquet, *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya* adlı eserlerinde, Oidipus efsanesini aktardıkları kısımda, mitin Sfenks'le ilgili olan kısmını ve Oidipus açısından önemini şöyle yorumlarlar (2012: 290-292):

“Sfenks'in bilmecesi, insanı, devinin ve yürüyüş tarzı üzerinden tanımlar. Ve insanı, bütün diğer yaşayan yaratıklarla, toprakta, gökte ve suda ilerleyen, yer değiştiren, yani yürüyen, uçan, yüzen, (dört ayaklı, iki ayaklı ya da ayaksız) bütün hayvanlara karşıt olarak tanımlar...Yalnızca insan üç değişik yürüyüş tipini gerçekleştirerek hareketinin doğasını değiştirir: dört ayak, iki ayak, üç ayak. İnsan hem aynı kalan varlıktır (sadece bir sese(phone), sadece bir öze sahiptir) hem de başkalaşır; diğer bütün hayvan türlerine zıt olarak üç farklı varoluş statüsü, üç 'çağ' tanır: çocuk, yetişkin, ihtiyar. Hepsi kendi zamanında olmak üzere sırayla tümünden geçilmelidir; çünkü hepsi özel bir sosyal statü, gruptaki rolün ve pozisyonun bir dönüşümünü ihtiva eder. İnsanlık durumu bir zaman sırasına bağlıdır; çünkü her bireyin hayatında çağların peşpeşe gelişi nesillerin birbirini izleyişine eklenmelidir, onunla ahenk içinde olmak için ona uymalıdır, yoksa kaosa geri dönülür. Oidipus bilmecesi çözer; kendisi de dipous, iki ayaklı insandır. Fakat hatası ya da daha çok total soyun üzerine

çökmüş lanetin etkisiyle, bilmeceyi çözerek, cevapla soruyu birleştirerek, aynı zamanda kendi çıktığı yere, yani babasının tahtına ve annesinin yatağına döner. Başarısı onu bir soyun devamı içinde doğru bir biçimde ilerleyen ve hayatta düz yürüyen bir adamla aynı düzeye taşımayıp, Sfenks'in sözleriyle anımsanan bir canavarla özdeşleştirir; her seferinde ve aynı zamanda iki, üç, dört ayaklı bir varlık, hayattaki gelişimi içinde nesillerin sosyal ve kozmik düzenine saygı göstermeyen ve üstelik onları bozan ve karıştıran bir adam olarak tanımlar. İki ayaklı yetişkin Oidipus, bir baston yardımıyla yürüyen ihtiyar ' üç ayaklı' babasıyla özdeşir; Iokaste'nin yatağına kadar Thebai'nin başına geçer. Aynı zamanda dört ayak üstünde emekleyen ve hem oğulları hem kardeşleri olan çocuklarıyla da özdeşir.”

Metinde, “kendi başarılarının talihini ters yüz ettiği”(Sofokles, 2002: 39); varoluşunun bilmecesini çözemeyen bilmece ustası Oidipus, insanın hayatta gelişimine dair bütün dönemlerin (çocuk/yetişkin/yaşlı) üst üste bindirilmesine neden olan ensest vasıtasıyla, aşırı bir özdeşleşmenin gerçekleştiği bulanık alanda, Rene Girard'ın bahsettiği kirli/bulaşıcı şiddeti getiren, kendisi için muamma olan bir trajik kahramandır. “Tragedyanın yanıt içermeyen bir soru”(Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 361) olduğunu kabul ederek, *Kral Oidipus* tragedyasında soru haline getirilen ve cevabı verilmeyen muamma 'insan'dır diyebiliriz. Oidipus'un öfkelerini, kibrinin neden olduğu körlüğünü (Terry Eagleton'a göre bu (2012: 217) ”gerçekte iktidar arzudur.”) ve inatçılığını iblisi/daimonu ve onu baht dönüşüne taşıyacak olan *hamartiası* (trajik zaafı) olarak düşünebiliriz.

“Kurbanı olduğu dramada oyunu yöneten Oidipus'tur, yalnız ve yalnız Oidipus'tur. Suçlunun maskesini düşürmek için duyduğu inatçı istek dışında, yükümlülüğü, yetenekleri, muhakeme yetisi (grome) hakkında sahip olduğu bunları yücelten düşünce dışında, ne pahasına olursa olsun gerçeği bilmek için duyduğu tutku dışında hiçbir şey onu soruşturmayı sonuçlandırmaya zorlamaz. “ (Vernant ve Vidal- Naquet, 2012: 124)

Oidipus önce Laios'un katilini bulmaya sonra da kendi kökenini açığa çıkarmaya duyduğu tutku ile, eşi Iokaste dahil çevresindeki kimseyi dinlemeden kendi felaketi pahasına soruşturmayı yürütür.

“OİDİPUS: Kraliçem çağırdığım bu adamın sözünü ettiği aynı kişi mi?  
(Konuşmaları dikkatle izleyen Iokaste bu dizeden sonra sözleri geçiştirmeye çalışır)

IOKASTE: Sorma, önemi yok artık, kafanı yorma.

OİDİPUS: Öyle deme, doğum serüvenimi aydınlatmalıyım, bu tanıklarla.

IOKASTE: Tanrılar aşkına, bu sorgulamadan vazgeç.

Benim çektiğim acılar yeter.  
OIDİPUS: Korkma, sarayında bir hizmetçi kadının oğlu olduğumu öğrensem de  
üç göbek önceye gitse de köleliğim, bu senin de  
aşağı tabakadan biri olduğun anlamına gelmez  
senin yüceliğine helal getirmez  
IOKASTE: Beni dinle, yalvarırım ileri gitme.  
OIDİPUS: Bütün gerçeğin açığa çıkması gerekli. Kimse buna yok demesin.” (Sofokles,  
2002: 65)

Oidipus karakter özellikleri olan kibri ve gururu yüzünden soruşturmayı durdurmasını isteyenleri dinlemez. Jean-Pierre Vernant ve Pierre-Vidal Naquet’in de bahsettiği üzere (2012: 35) “insanda iblis (daimon) diye adlandırılan onun karakteridir- ve tersi: insanda, karakter diye adlandırılan aslında bir iblistir.” Oyun boyunca Oidipus’a seçme hakkı verilir ve bir sonraki eylemini belirleyen onun karakter özellikleri olur. Anne babasıyla ilgili sorduğu ‘Polybos’la Merope benim annemle babam mıdır?’ (Sofokles, 2002: 54) sorusundan sonra;

“Tanrı’nın sessizliğinden kaygılanmayıp onun sözlerini kökeniyle ilgili soruya yanıt gibi yorumlayarak hataya düşen Oidipus’tur. Oidipus’un bu hatası karakterinin iki özelliğine dayanmaktadır: kendinden çok emin olduğundan, gnome’sine, akıl yürütmesine çok güvendiğinden olayları yorumlayışından kuşku duyma eğiliminde değildir; gururlu bir tabiatı olduğu için her zaman ve her yerde birinci, yönetici olmak ister.[...] Oidipus kibirli bir güvenle kendini, bilmeceleri çözen biri olarak tanımlar. Ve bütün drama bir anlamda, Oidipus’un çözülemeyi kendisine görev bildiği polisiye bir bilmece gibidir.[...] Soruşturmayı yürüten, katilin kendisi olduğunu bulacaktır.[...] Kendi güç isteğini Kreon’a yansıtarak, büyüklere duyulan hasetle, phathonos’la harekete geçen, kayınbiraderinin Thebai tahtında onun yerini almayı istediğine ve geçmişte de eski kralın katillerini azmettirmiş olabileceğine kendini inandırır. Oidipus’un mahvına neden olan ve tragedyanın motor güçlerinden birini sağlayan[...].tirana özgü bu hybris’dir. Çünkü soruşturma Laios’un öldürülmesinin ötesinde başka bir hedef gütmektedir: Oidipus’u tartışma konusu yapmaktadır: duru görü sahibi, bilmece çözücü Oidipus ve krallık körlüğü içinde bir türlü çözemediği, kendi için bir muamma olan Oidipus.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 110-111)

Oyun daha başlamadan gerçekleştirdiği eylemlerin faili haline gelen Oidipus Laios’un katilini araştırırken, kendini tartışma konusu haline getirerek insana dair soruların su yüzüne çıkmasına neden olur. Vernant ve Vidal-Naquet’in sorduğu soruyu sorarsak (2012: 27) “Tragedyanın deinos diye nitelediği, hem ustaca düşünüle tüm doğaya egemen olan, hem kendini yönetemeyen, hem ileri görüşlü hem kör, hem suçlu hem masum, hem fail hem mefur olan, anlaşılmaz ve yoldan çıkaran canavar yaratık nedir?” Oidipus trajik çokanlamlılığa sahip bir karakterdir. Bir yandan iyi bir yönetici olarak kentin başına gelen belayı savuşturmak için elinden

geleni yapmasına saygı duyar, bir yandan da kibiri yüzünden görmediği gerçeklerle kendi felaketine yürüdüğünü görüp kızarız. Oidipus kendi bilmecesini takip ederken hem haklı hem haksızdır. Thebai'nin yöneticisi olarak suçlunun peşine düşerken haklı; kraliçe İokaste'yi dinlemezken ve bilici Teiresias ile kayınbiraderi Kreon'u iktidar kibriyle suçlarken ise haksız.

“OİDİPUS: Zavallı çocuklarım. Ne amaçla geldiğinizi bilmiyor değilim.  
Sizler tek tek acı çekiyor olsanız da  
hiç birinizin acısı benimki kadar olamaz.  
Çünkü siz kendi başınıza düşen acıyı çekiyorsunuz  
bir başkasınınkini değil. Oysa benim yüreğim  
ülkem, kendim ve sizin için sızlıyor.  
Diyeceğim beni rahat uykumdan uyandırmıyorsunuz  
Ben de gözyaşı döktüm, düşüncenin sayısız yollarını yürüdüm.  
Tek çıkış yolu şunu buldum, hemen de uyguladım:  
Kaynım Menoikeusoğlu Kreon'u, Foibos'un  
Püthos bilici ocağına gönderdim. Tanrıya danışsın, hele öğrenelim  
Ne edip hangi önlemleri alıp ülkeyi esenliğe çıkarabilirim?” (Sofokles, 2002: 25)

Oyun boyunca okuyucular/seyirciler olarak Oidipus'un bir yandan iyi bir yönetici oluşunu, suçluyu bulmak istemesindeki adalet arayışını görür, failin kendisi olduğunu bilerek, sonunda karşılaşacağı yıkımına merhamet duyar bir yandan da kendimizi onun yerine koyduğumuzda en tepede olduğumuz anda herşeyin tepetaklak olabileceğini görerek korkarız. Oidipus bizim için bir açıdan yabancı, bir açıdan da bizden biridir. Oyun boyunca ikili karşıtlıkların (yerli/yabancı, iyi/kötü, bilicilik/körlük, kibirli/sağduyulu vb.) zemininin sallandığı, birbirine karıştığı olay örgüsü içinde, Oidipus'u koyduğumuz yerin mesafesi sürekli değişir. Terry Eagleton'un değindiği üzere (2012: 217) “merhamet bir yakınlık meselesidir oysa korku ötekiliğe bir tepkidir.” Oyun bu açıdan yazarın *Tatlı Şiddet*'de bahsettiği ötekilik-yakınlık diyalektiğini oluşturur. Metnin başında şehri yöneten bir tiran olarak, yabancı da olsa, şehrin kurtarıcısı vasfıyla iktidar olan Oidipus, olay örgüsü ilerledikçe şehrin yerlisi olduğunu öğrenecek, tiranlıktan meşru hükümdarlığa geçecek ama buna rağmen bilmeden işlediği cinayet ve ensest suçuyla lanetli bir günah keçisine dönüşerek herkes tarafından dışlanan, korkulan bir sistem artığı, bir 'öteki' haline gelecektir. *Kral Oidipus* tragedyasında şehrin kurtarıcısı ve adaletli yöneticisi olup aynı anda baba katli ve ensest suçunu işlemiş, kendine belli bir mesafeden bakamadığı için kendi için bir muammaya dönüşen Oidipus vasıtasıyla;



okuyucu/seyirci için katharsis, yuksekten duşen Oidipus'u anlamakla ve insanın kendi için bir muamma olduğunu kabullenerek korktuğumuz şeyle yüzleşip ona merhamet duymakla sağlanmaktadır. Arıcı'nın değındiğı üzere (2005: 105) "Antik Yunan tragedyalarında korolar genellikle kitleyi, toplumu, halkı temsil ederler." *Kral Oidipus* metninin sonunda halkın sesi olan koronun cümleleriyle, en güçlü olduğu an felaketiyle yüzleşen Oidipus'a duyulan korku ve merhametle onun bu halinden çıkarılması gereken dersin altı çizilmektedir.

"KORO: Ey Thebai'li yurttaşlar,  
şu Oidipus'a bakın  
ünli muammayı çözen adama  
öylesine güçlüydü.  
Onu kıskanmayan kim vardı?  
Nasıl amansız fırtınalı bir denize  
dehşetle çattı şimdi?  
Öyleyse, son gününü görmeden  
yaşamın sınırını acısız aşıp öteye geçmeden  
hiçbir insana mutlu demeyelim." (Sofokles, 2002: 84)

Terry Eagleton'ın bahsettiğı şekilde (2012: 218) "bir başkasının acısıyla karşılaştığımızda, 'bu ben olabilirdim!' ile 'iyi ki bu ben değılim!' 'bu ben olmamalıyım' (trajedinin didaktik mesajı) ile 'bu ben olamam!' arasında bocaladığımızı hayal edebiliriz." Yazarın da belirttiğı üzere nasıl tanımlarsak tanımlayalım, burada bir ötekilik tortusu aynen kalır. Oidipus'un hikayesinde 'bu benim ile bu ben değılim' merhamet ve korku talimatının el yordamıyla aradığı şeyin bir parçasını kristalleştirebilir (Eagleton, 2012: 218). Oyunda ensest ilişkiye girerek sembolik hısımlık düzenini bozan ama onun gizil çelişkilerini gösteren, böylece "dışlandığı belirli bir krallığın yasak hakikatini bedenleştiren bir joker" (Eagleton, 2012: 219) olarak Oidipus, sistemin dışlayarak kabul ettiği, yasaklayarak içerdiği bir 'öteki' gerçeğini görünür kılmaktadır.

"ensest, bir yakınlık ve ötekilik, bir kimlik ve farklılık bilmececi oluşuyla, insanın ötekine doğru süzülüp gittiğı bir kerteyi de işaretler. Aşırı yakınlık, ironik biçimde yabancılıkla sonuçlanır çünkü hem ilişkili kişiler arasındaki farklılaşma yasasının kesin eşini yıkar, hem de kendi kimlik kaynaklarına çok yakın olmak, orada sizi pusuda bekleyen travmatik bir ötekilikle karşı karşıya kalmaktır. Anne ya da babayla karışmak, ılık fazlasıyla körleşen Oidipus gibi, kendi kimliğinin tabulaştırılmış kaynaklarına çok yakın olmaktır. Herhangi bir bilme edimindeki gibi, yalnızca kendinize karşı bir uzaklık tesis ederek ne olduğunuzu

bilirsiniz; fakat bu, farklı bir yabancılaşma riskini de oluşturur.” (Eagleton, 2012: 218)

Bilmeden de olsa öz babasını öldürüp, annesiyle ensest ilişkiye giren bilmeceler ustası Oidipus, denklem ve eşdeğerliklerini, yalnızca süreç içinde kendini sifira eşitlediğini, sefil bir sürgün şifresine dönecek heybetli bir krallık figüründen kendini çıkartarak, hesap dışı kaldığını keşfetmek için çözer (Eagleton, 2012: 219). Bilmece çözmeye duyduğu arzu ve kendi akıl yürütmesine duyduğu aşırı güven ile soyunun getirdiği laneti ortaya çıkararak Oidipus vasıtasıyla olay örgüsünde baht dönüşü (peripetia) ile tanınma (anagnorisis) aynı anda gerçekleşir. *Kral Oidipus*'ta Oidipus'u sevindirmek ve annesi konusunda ona güven vermek amacıyla gelen haberci, onun kimliğini ortaya çıkararak bunun tam tersini yapar (Aristoteles, 2013: 41).

“OİDİPUS: Foibos'un sözü doğru çıkacak diye korkuyorum.

ULAK: Annenden babandan ötürü bir günaha bulaşmamak için?

OİDİPUS: Öyle ihtiyar, beni korkutan hep bu oldu.

ULAK: Bu korkuların boşuna olduğunu bilsen?

[...]

OİDİPUS: Polübos benim babam değil miydi?

ULAK: (Kendini göstererek) Şu seninle konuşan...ben nice senin baban değilsem.

[...]

ULAK: Seni benim ellerimden bir armağan gibi aldı o çok eskiden.

[...]

OİDİPUS: Ne, sen beni başka birinden mi aldın?

Beni ilk gören sen değil miydin?

ULAK: Seni bana başka bir sığırtmaç verdi.

OİDİPUS: Kimdi o söyleyebilir misin?

ULAK. Sanırım Laios sarayından bir görevliydi.

OİDİPUS: Bu ülkeyi eskiden yöneten kralın?

ULAK: Onun hizmetinde sığırtmaçtı.” (Sofokles, 2002: 62-64)

*Kral Oidipus* oyununda baht dönüşü ile gerçekleşen tanınma sonucu varoluşu hakkındaki gerçeklere ulaşan Oidipus'un bütün karanlık yönleri ve eylemleriyle, benliğindeki 'ötekini' kabullenmesi gerekmektedir. Kentin yöneticisi iken itham ettiği, ötekileştirdiği 'suçlu'nun kendi olduğu ortaya çıktığında kendinde görünür

hale gelen canavarı, kentin diğer sakinleri kadar onun da sevmesi ve anlaması gerekecektir.

“Olanca travmatik, tiksindirici kişilikleriyle başkalarını sevmek zorundaysak, onlarla bir bakıma hep kendi kimliğimize yönelik potansiyel olarak yıkıcı tehditler, düşmanlar olarak karşı karşıya geldiğimiz içindir.[...] İnsanın kendini olduğu gibi, tüm ahlaki sefaletiyle sevmek zorundadır, bu ise onun başkalarını nasıl sevmesi gerektiğini de gösterir. Bu ölçüde başkasını kendimizmiş gibi anlamak (onunla duygudaş olmak), onu kendi varlığımızın hayali bir kopyasından ziyade olduğu gibi anlamaktır.[...] Hatta ondaki -kendi merkezimizde de bulunan- ‘insanlık dışı’ şeyi sevmektir.” (Eagleton, 2012: 223-224)

Terry Eagleton *Tatlı Şiddet*'te toplumda bize ‘anormal’ gelen insanları anlamamız ve onların da toplumda hak sahibi olduklarını kavramamız gerektiği bilgisi üstünden; sevginin bir yasa (Eski Ahit’in Yahudileri’nce desteklenen bir yasa olarak bilinen adıyla ‘sevgi yasası’) olduğunu iddia eder.

“Eğer ben’in mühürlü çemberinden ya da ben’in ve öteki’nin eşit ölçüde devinimsiz kuşatmasından kurtulacaksak, tam da anormal yaradılışlı ötekinin halini anlamak, mutlak insaniyetsizlikleriyle kör Oidipus ya da çılgına dönmüş Lear’ın çektiklerini paylaşmak zorundayız. Bu ise sorumlu bir ‘insandışı’ sevecenliği gerektirir ve sevimli olmaktan uzaktır.[...]sevgi, belli bir bireye arzu kadar kayıtsız kalması, yani koşulsuz olması yönüyle bir yasa meselesidir. Dostlardan ziyade yabancılara ya da düşmanlara nasıl davranıyorsunuz?” (Eagleton, 2012: 217-224)

*Kral Oidipus* metninde, Thebai’nin, Terry Eagleton’un bahsettiği sevgi yasasını yürüten bir kent olduğunu söyleyemeyiz. Kent sakinleri ve kentin yeni hükümdarı Kreon, ‘ötekine’ duydukları korkuyu sağaltarak katharisi sağlamış olsalar da, Oidipus’u bir daha aralarına almayacak, *Thebai Üçlemesi*’nin ikinci oyunu olan *Oidipus Kolonos*’taki Oidipus’un anlatımıyla, onu sürgün edeceklerdir. Üçlemenin bütününe baktığımızda kentin ilerleyişi ve sonu, ilk oyun olan *Kral Oidipus* metninde yürürlüğe sokulamayan ‘sevgi’ yasası üstünden anlam kazanmaktadır diyebiliriz. Sevgi yasasını yürürlüğe sokamayan Thebai, üçlemenin ikinci ve son oyunlarında anti-kentdevlet olarak imlenecektir. Thebai’de Oidipus’un hikayesinden çıkarılan ders çok kıskanılan, çok güçlü birine bile yaşamın sınırını aşıp acısız öteye geçmeden mutlu dememek gerektiği olarak kalmaktadır (Sofokles, 2002: 84). Bilmeden işlediği suçları öğrenen Oidipus kendi gözlerini oyup, kendini sürgün

edecek kadar kendinden korkar ve bu korku bütün şehri kontrol altına almış görünmektedir. Böyle bir kentte sevgi yasasından bahsedilemez çünkü Eagleton'ın dediği gibi (2012: 217) “sevginin karşıtı, belki de nefretten çok korkudur.” İnsanın kendini sevebilmesi, insanlığın özünde bulunan dolayısıyla hepimizin sahip olduğu canavarı görüp kabullenmekten geçmektedir. Tanımlayamadığımız içeriğiyle insanlığı kabullenmektir esas olan.

“Blaise Pascal, insanı coşkuyla karşılayan ve aynı anda onu alaya alan bir çelişkiler kümesi gibi görür. İnsan, değerli akıllı her rüzgarın bir oyuncağı olan, temel ilkeleri akılcı olmaktan ziyade sezgisel ve el üstünde tutulan çoğu değeri kültürel olarak göreceli bir nitelik taşıyan, hatalarla dolu bir yaratıktır.” (Eagleton, 2012: 282)

Oidipus gibi kendini gerçekleştirmek için didinen bir trajik karakter üstünden dikkatle baktığımız insan, alçak ve büyüktür, cesur ve korkaktır, soydil ve kuşkucudur; Eagleton'ın değindiği (2012: 283) “Pascal'ın göreviyse, daha ziyade bir psikoterapist gibi, insan kendini aşağılarken onu övmek, kendini överken de onu aşağılamaktır; fakat bunun nedeni elbette ki insanı hayali bir ortalama uydurmak değil, onun ‘her anlayışı arkada bırakan anormal yaratılışı/ucube bir şey’ olduğunu sağlamaktır.” Tam da bu noktada belirtilecek şey yazının başlarında görüşleri belirtilen Rene Girard'dan ayrılan noktada yazarın canavarlık, Pascal'ın anormallik/ucubelik olarak tanımladığı şeyin olağanüstü olmaktan uzak, hepimizde bulunan bir insanlık hali olduğudur.

“Anormallik doğal durumumuzdur, ondan bir sapma değil. Fakat bu, insan öznesinin bazen iyi bazen kötü olmasından değil, her iki boyutun da onda birlikte bulunmasından dolaydır, bu yüzden bu düşünceyi karmaşaya sürükleyen bir çıkmazı simgeler. Pascal'ın deyişiyle, ‘insan insanı aşar’. O, hiç bitmeyen bir kendini atlatma etkinliği, bir öz-anlaşılmazlık sürecidir.” (Eagleton, 2012: 283)

*Kral Oidipus* oyununun olay örgüsünde, kendini gerçekleştiren insanın (Oidipus), insanlığın özünde bulunan anormalliği görünür kılışıyla, insanın kendi için bir muamma oluşunun altı çizilmektedir diyebiliriz. İnsanoğlunun ötekine ve esasen kendine duyduğu korkuyu yenerek sevgiye hükmetmesi gerekmektedir ve Terry

Eagleton'un bahsettiği gibi (2012: 224) "bu hiç de kolay değildir çünkü kendini fazla önemsemeye, zalimce bir bencillige ya da kendini pohpohlamaya karşıt biçimde kendini sevmek zordur."

Bir iktidar nesnesi ve öznesi olarak modern insanı sorunsallaştıran- Şahika Tekand'ın *Kral Oidipus* tragedyasının yeniden düzenlenmesiyle oluşturduğu oyunu- *Oidipus Nerede* 'ye baktığımızda; Sofokles'in oyunundaki bulmaca detayının, Şahika Tekand'ın metinde yaptığı düzenleme ve Esat Tekand'ın oluşturduğu dekor tasarımıyla işitsel ve görsel olarak üst üste bindirilerek sahneye taşındığını söyleyebiliriz. Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* 'nin ilk oyunu olan *Oidipus Nerede* 'de dekor üç katlı, her katı dörder odacıktan oluşmak üzere toplamda on iki kutuya ayrılmış olan demir konstrüksiyondan oluşmaktadır.

"Oyun birbirine geçişli üç kat üzerine yerleştirilmiş ve yine birbirine geçişli on iki kutudan oluşan büyük bir yapı (bir kutu) içinde oynanır. Bu yapı skene binasının kesiti, oyuncak bebek evi kesiti, bulmaca kutusu, multivizyon ekranları, televizyon, bilgisayar ekranı ve reel olarak da oyunun böyle oynanmasını zorunlu kılan kurallara göre şekillendirilmiş oyun alanıdır." (Ülgen, 2007: 37)



Şekil 1.1



Şekil 1.2

Üçlemenin diğer oyunlarında olduğu gibi Studio Oyuncuları'nın bu oyununda da sahne üstünde oyuncular, üstlerinde yanan ışık kuralına bağlı olarak konuşmakta (ışık yanınca konuşma/ışık sönünce anında susma kuralı) ve hareket etmektedirler. Oyunun başlamasıyla konstrüksiyonun zemin katındaki kutularda dolaşmaya başlayan Oidipus'u görürüz.



Şekil 1.3

Işığın yardımıyla okutulan oyun kuralı koronun Oidipus'a seslenip, ondan şehri kirleten salgınla ilgili bilmeceyi çözmesini istediği yerden itibaren değişmektedir. Oyunun başından bu sahneye kadar Oidipus'un karar verdiği kutuya yönelimiyle ışığın onun iktidarını onaylar şekilde yanması sonucu Oidipus sahne üzerindeki kutular arasında gideceği yola kendi karar veren biri olarak görünmektedir. Koronun konuşması ile Laios'un katiline ve dolayısıyla Oidipus'un varoluşuna dair çözülecek bulmacayı kovalarken ise Oidipus ışığın talimatlarına uymakta, kendi bulunduğu kutuyla bağlantılı diğer kutulardan hangisinin ışığı yanıyorsa konuşmak için oraya hareket etmektedir.

“Işık kendi başına izlenebilecek bir unsurdur. Işığın hareketi aynı zamanda çağdaş ‘information’ araçları televizyon, internet gibi bilgilendirme yollarını; misinformation, disinformation, zapping gibi çağdaş yaşamda maruz kalınan ve uygulanan bilgilenme sürecine ait yöntemleri simgelerken şimdiki zamanda gerçekleşen performans düzeninde de sorgulayarak, yarım bırakarak, örtetek, tuzak kurarak pratik olarak da var eder.” (Ülgen, 2007: 39)

*Oidipus Nerede* oyununun sahnelenmesinde, ışığın iktidarı imlemesi, “on iki kutudan oluşan dekorun ise çağdaş insanın içinde bir piyon gibi işlev gördüğü düzeni” (Habif, 2008: 103) imlemesiyle; koronun konuşmasına kadar olan kısımda sistemin (Oidipus'un) bireyin kendi yolunda gitmesine izin veriş ve sonrasında aynı sistemin/iktidarın (Oidipus'u) bireyi ele geçiriş, ona tuzaklar kuruşu görünür hale gelmektedir. *Kral Oidipus* metninin üstünde yapılan değişikliklerle yeniden yazılan *Oidipus Nerede* metninde; bulmacayı çözmeye başlayan Oidipus, kendine güvenerek bütün ipleri elinde bulundurduğunu düşünürken, sahnede, izleyen için, bireyin tamamen iktidar (ışık) tarafından yönlendirildiği bir yapı ortaya çıkmaktadır. Oidipus kendi sonunu getirecek bulmacayı çözerken oyunun başında yaptığı gibi kendi istediği yollarda değil, sistemin onu yönlendirdiği alanlarda gezinmekte, verili kısıtlı bir bilgi ve net bir yönlendirmeye hareket etmekte; bu açıdan kontrolü giderek yitirdiği görünmektedir.

“ Oidipus'un hikayesinde, günümüzde belirsizlik içinde kontrolünü kaybeden insanın durumuna, ayrımcılığa, ait olma ve ötekilik kavramlarına, mültecilerin karşı karşıya kaldığı süreçlere göndermeler okunmaktadır.” (Ülgen, 2007: 32)

Oyun boyunca, seyirciler, Oidipus'un bulmacayı çözmeye arzusuna yardım ettiğini düşündüğü ışığın ona nasıl tuzaklar kurduğunu görür. Işık aslında trajik karakter Oidipus'un arzusunun yerine gelmesine uğraşır. Ama bu arzu nasıl bir arzudur? Eagleton'un cevap verdiği şekliyle (2012: 285) "Didinen, çabalayan, hep yetersiz kalan ve içinden çıkılmaz hale gelen arzu, modernitenin büyük trajik hikaye kahramanıdır." Kendi varoluşunun karanlık tarafını öğrenince, bunca zaman gördüğünü sanarken kendine kör kaldığını fark edip gözlerini oyan Oidipus'un arzusu, bir anlamda kendi özgürlüğüne ve sonuna işaret eden, kendini bulmaya, var etmeye duyduğu arzudur. Oidipus'u trajik kılan arzusu onun idealistliğidir. İyi bir yönetici olmak için, iyi bir bilmece çözücü olmaya devam etmek için, iktidar olmaya devam edebilmek için kendini çözmeye zorladığı bilmedir. Modern insanın trajedisini görünür kılmayı hedefleyen Studio Oyuncuları'nın sahnelemesinde Oidipus'un idealizminin altı çizilir çünkü:

"İdealizmin çelişkileri, modernitenin popüler motifidir. Burjuva toplumu, saygın ideallerle doludur ama yapısal olarak onları gerçekleştirme yeteneğinden yoksundur. O nedenle Simmel'in, bütün kültürlerle özgü bir kusur gibi gördüğü şey, burada olsa olsa keskin bir nitelik kazanır. Kudretsiz idealizmle alçaltıcı gerçeklik arasında hız kesen bu diyalektik, burjuva toplumsal düzene özgü olması nedeniyle, onun aracılığıyla çözüme kavuşturulamaz, dolayısıyla trajik olduğu söylenebilir." (Eagleton, 2012: 275)

Işık, Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Nerede*'sinde bir iktidar mekanizmasını, uyulması herkes için zorunlu olan kurallarıyla bir 'yasa'yı imlemektedir. Işık, sahne üstündekilere hükmeder. Thebai'nin hükümdarı Oidipus için de ışık, bir üst yasayı/sistemi temsil etmektedir. Oyunun açığa çıkardığı şey, Terry Eagleton'un bahsettiği üzere (2012: 235) "yasa ile arzusunun el altından bağlaşık olduğu, yani karşılaşılan sonsuzluğun farklı bir kılık altındaki arzu, Yasa'nın en derin gayesinin ise arzumuzu yasaklamak değil, aksine, onu yerine getirmemiz olduğudur." Işık, kendini mahvedecek yolda ilerlemeye arzu duyan Oidipus'a oyun boyunca yol gösterir. Işık, tam anlamıyla özgürlüğüne kavuşmak isteyen ve kendini gerçekleştirmeyi arzulayan Oidipus'a tuzaklar kurar. Işık, Oidipus ile bulmacayı çözer. Işık, Oidipus'a yardım eder. Işık, Oidipus'u mahveder. Şahika Tekand ışığa



yönlendirici ve oyun kurucu bir rol yükleyerek; Sofokles'in *Kral Oidipus* oyununda herkese inat bulmacayı çözmek için direten krala ek olarak kendinden daha yüksek bir iktidar tarafından yönlendirilen bir kral kompozisyonu oluşturur; insanın eylemlerinin ne kadar faili olup olmadığını tartışmaya açarken, modern insanın ne tür bir üst iktidar tarafından yönlendirildiğini ve nasıl yönlendirildiğini görünür kılar. Shakespeare'in Troilus'u, Cressida'ya unutulmaz şekilde şunları söyler: "İşte bu aşktaki canavarlıktır sevgilim; insanın istediği sonsuz, elinden gelen sınırlıdır; arzusu sınır tanımaz oysa yalnızca sınırların bir kölesidir." (Eagleton, 2012, 285). Studio Oyuncuları dekor ve ışık yardımıyla, sonsuzu arzulayan Oidipus'un ışık tarafından çizilen sınırlarını görsel olarak ortaya çıkarır.

"kentdevlet çerçevesi içinde, insan kendini evrene egemen olan dini güçlere oranla az ya da çok bağımsız, eylemlerinin az ya da çok sahibi, kişisel ve siyasi yazgısının üstünde az ya da çok etkisi olan bir fail olarak sunmaya başlar. Batının psikoloji tarihinde irade kategorisi haline gelecek olan şey hakkındaki bu henüz belirsiz olan ve dalgalanan deneyim, tragedyada, insanın edimleriyle ilintisine yönelik sıkıntılı bir sorgulama biçiminde dile gelir: insan, gerçekte ne ölçüde eylemlerinin kaynağıdır? Bunun insiyatifini ele alır ve sorumluluğunu taşır gibi olduğu sırada bile, onların gerçek kökeni insanın dışında değil midir?" (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 93)

Vernant ve Vidal-Naquet'e göre (2012: 86) "Tragedya, eyleme angaje olmuş insanı tanıtarak, failin psikolojik hazırlanmasında gerçekleşen aşamalara, ama aynı zamanda da Yunanca bağlamda bu kategorinin sınırlı, belirsiz ve muğlak yönlerine tanıklık eder." Yazarlar, *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*'da , Antik Yunan'da trajik karakterin/failin eyleme dışardan sokulmuş olmasa da henüz onun gerçek merkezi ve üretici nedeni olmadığına değinerek bireyin o dönemde özneyi, eylemlerinin kaynaklanacağı karar merkezi haline getirecek düzeyde bağımsızlık ve istikrar kazanmadığını anlatırlar (2012: 86).

"Antik Yunan'da insan yaşamının akışı içinde sürüklenen eylem, Tanrıların yardımından yoksun kaldığında, hayali, boş ve güçsüz görünmektedir...Tragedya eylemin bu zayıflığını, failin bu iç yoksunluğunu, insanların arkasında her işi sonuçlandırmak için dramın işe koyulan Tanrıları göstererek ifade eder." (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 86-88)

Antik Yunan'da, Sofokles'in; *Kral Oidipus* tragedyasında eylemin failini

aştığı yerde, Tanrılara yüklediği anlam, Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Nerede*'sinde sisteme yüklenmektedir. Birbirine geçişli on iki kutu içinde hareket eden Oidipus'u yönlendiren ve yöneten ışık vasıtasıyla, *Oidipus Nerede*'de kendi de bir iktidar öznesi olan Oidipus'un, eylemlerinin tam olarak faili olmadığı bir muğlaklık alanını görürüz. "İnsanların arkasından her işi sonuçlandırmak için dramın işe koyulan Tanrılarının" (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 88) günümüzde dönüştüğü iktidar mekanizmasının/sistemin/düzenin Oidipus'u bir iktidar nesnesi haline getirişi seyirci için sahne üstünde ışık-dekor-oyun kuralı (Oidipus'un ışığın yandığı kutuya yönelmesi/rol kişilerinin ışık yanınca konuşması) vasıtasıyla kurulan bulmaca oyunu içinde görünür hale getirilir. Kendi varoluşuna dair bulmacayı çözmekte ısrarcı olan Oidipus, tam bir köşe kapmaca oyunu içinde, tamamen kendi hür iradesiyle değil ışığın yönlendirmesiyle hareket eder; ışık ona yardımcı olurken aynı zamanda bilmekle iktidarı eş tutan insanın bir üst güç karşısında ne kadar çaresiz ve kör olabileceğini gösterir; sonsuzluğu ve iktidarı arzulayan insanın sınırlarını görünür kılar. Studio Oyuncuları'nın sahne üstüne taşıdıkları bulmaca oyununa paralel olarak, Şahika Tekand, *Kral Oidipus* metnindeki kilit cümleler, belirli kelimelerin tekrarlanması ve bazı sahnelerin iç içe geçirilmesiyle oluşturduğu dil vasıtasıyla bütün rol kişilerinin yer yer Oidipus'la eş zamanlı konuştukları fiziksel bir dil oluşturmuştur.

"Yeniden yazım ile bir performans metnine çevrilim süreci Oidipus Üçlemesi için de geçerli olmuştur.[...]Metinde kullanılan dilin kazandığı tonlama ve vurgu boyutuyla,sık sık tekrarlanan soru cümleleri ve anahtar kelimelerle, koro ve soloların farklı etki ve tınıları ile bir ritim/müzik oluşturulmakta, ışığın zamanlaması bu müziğin ortaya çıkmasını sağlamaktadır." (Ülgen, 2007: 40-41)



Şekil 1.4

*Kral Oidipus* metninde Oidipus’la sırasıyla konuşan halk korusu, Teiresias, Kreon ve İokaste *Oidipus Nerede*’de birbirine eklenerek konuşup bulmacanın parçalarını oluşturmakta, bulmacayı çözmek isteyen Oidipus’un iç ritmi ve huzursuzluğu yaratılan fiziksel dilin ritmi ve müziğiyle görsel ve işitsel olarak da var edilmektedir.

“Bulmaca Sophocles’in tragedyasındaki soru, kriz ve açıklamalar aracılığıyla oluşturulmaktadır ve oyunun polisiye yapısını, gerilimini korumak üzere uygulanan bir performans yoludur. Hem Oidipus’un kaderini hem de sahne üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen oyuncu performansının kaderini oluşturur. Bulmaca aynı zamanda Oidipus’un iktidar silahı ve efsanede Oidipus’un kaderini değiştiren en önemli etkidir. Bulmaca soru sormayı ve cevap aramayı pratik olarak da zorunlu kılan bir tasarımdır. Bu nedenle oyun metninde geçen tüm sorular uygulamada öne çıkarılmıştır ve oyun adeta bu sorular üzerine oturtulur.” (Ülgen, 2007: 37)

Oyunun başında halk korosunun Oidipus’la konuşması sahne üstüne taşınırken ilerleyen zamanlarda Kreon’un, Teiresias’ın ve İokaste’nin katılmasıyla bütün bu kişilerin arka arkaya konuştuğu; sadece Oidipus’un hareket ederek ve herkese karşı çıkarak muammayı kovaladığı yapı gösterilmektedir.



Şekil 1.5

Tuluğ Ülgen *Studio Oyuncuları ve Ödipus Üçlemesi* adlı makalesinde üç oyunda da öne çıkarılan kilit kelimeler olduğundan bahseder ve *Oidipus Nerede*’nin ağırlıklı sorusunun ‘Kim?’ olduğunu söyler.

“KORO- Bitmez tükenmez acılar çekiyorum  
Hastalık herkese bulaşıyor  
OEDIPUS- Kreon beni...  
KORO- Gece sağ kalan gündüz ölüyor.  
IOKASTE- Öfkenin sebebi ne?  
OEDIPUS- beni ve iktidarımı devirmeye kalktı!  
KREON - İktidarına göz diktiysem tanrılar beni kahretsin!

[...]

TEİRESİAS - Sen doğduğun gün öldün!  
OEDIPUS - Kapalı sözler bunlar!  
KORO- Feryatlar!  
IOKASTE - Nerden biliyor bunu ?  
OEDIPUS - Kapalı sözler!  
KORO- Yardım etseler de tanrılar  
Bütün sözler,hareketler,  
Kavuşsa kutsallığına  
O yüksek yasaların!

[...]

OEDIPUS - Bu adam o zaman da kahinlik ediyor muydu ?  
IOKASTE - Evet.  
OEDIPUS - O zaman benden söz etti mi ?  
IOKASTE - Hayır!  
OEDIPUS - Peki bu alçak kahin bugün söylediklerini o zaman neden söylemedi ?  
KORO + HEPSİ- NEDEN ?  
TEİRESİAS - Emirler vererek, tehditler savurarak Laios’un kanına giren adamı arıyorsun...  
KORO + HEPSİ - Laios’un kanına giren!  
TEİRESİAS - Burda bu adam !  
KORO + HEPSİ – Kim?” (Tekand, 2002: 7)

Sofokles’in *Kral Oidipus*’unda sorun haline getirilen ve sorgulanan ‘insan’ iken *Oidipus Nerede* ise Tekand’ın çağdaş insanın görmezden geldiği tragedyası olarak tanımladığı ‘yaşamla uzlaşıp yaşamın oyun haline getirilmesine’ tavır göstererek, Studio’nun yöntemini dayandırdığı oyun kavramı ile yaşamı sorgulamaktadır (Ülgen, 2007: 31). İnsanın parçası olduğu toplumla, var ettiği kültürle çatışmasını görünür kılan oyun yapısı içinde sorun haline getirilen, insan-sistem ilişkisi haline gelmektedir. Giorgio Agamben, *Kutsal İnsan*’da bizdeki ‘hayat’

sözcüğünün Eski Yunanlılarda *zoe ve bios* <sup>6</sup> olarak iki ayrı terimle ifade edildiğinden bahseder. (Yazının ilerleyen kısmında bu ayrımın Giorgio Agamben'in belirttiği üzere (2013: 17) “yalın doğal hayat/çıplak hayat” ve belli bir hayat tarzı/siyasal varoluş olarak da kullanıldığını görebilirsiniz.) *Oidipus Nerede* oyunun sonunda, kendi varoluşuyla ilgili bilmeceyi çözen Oidipus'un gözlerini oyuşu, gözlerine taktığı siyah göz bağı ile gösterilir. Gözlerini oyan eski muktedir Oidipus, toplum tarafından dışlanır, yalnız bırakılır. Sahnede gözleri bağlı halde koşturup duran, yolunu bulmaya çalışan Oidipus, bütün ışıkların açık olduğu, hiçbir muammanın kalmadığı yapı içinde bir destek aramaktadır. Artık sahne üstünde Oidipus dışında kimse yoktur. Oyun, sahnede artık görünmeyen halkın, Oidipus boş kutular içinde koştururken ona gülmesi ve kendi aralarında fısıldaşmaları ile biter. Gözleri görürken kendi gerçeğine karşı kör kalan kral, artık kent tarafından dışlanmaktadır. Tam bu noktada Giorgio Agamben'in bahsettiği zoe-bios ayrımının Thebai kenti için gerçekleştiğini, çıplak hayatın siyasal varoluştan dışlanarak bir istisna haline getirildiğini söyleyebiliriz. *Oidipus Nerede* oyunun sonunda Oidipus kendini gerçekleştirerek, çıplak hayatı/doğal hayatı/zoe'yi siyasal varoluşun/bios'un içine sokuyor. Giorgio Agamben'in değindiği üzere (2013: 20) “çıplak hayat siyasetin içinde hala istisna olarak, yani sadece dışlanarak içlenen bir şey olarak var olmaya devam ediyor”; dolayısıyla Oidipus da bir istisna olarak Thebai'den dışlanan bir evsize dönüşüyor.

“Özgürlüğün paradoksu, onu gerçekleştirdiğiniz dünyadan sizi kopartmasıdır. İnsanın kendini- gerçekleştirmesi, burada yine bir kendine- yabancılaşmaya yol açar. Özgürlüğün bedeli, hiç bitmeyen bir evsizliktir.” (Eagleton, 2012: 285)

Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Nerede*'de tartışmaya açtığı yapı; bireyi hangi sınırlarda kabul ettiği, nasıl yönlendirdiği/kullandığı ve sistemin işlemlerini nasıl sağladığıyla ilgili aşamaları açığa çıkarılan, iktidar mekanizmasıdır diyebiliriz. Agamben'in değindiği üzere (2013: 30) “İktidar, bir yandan Foucault'un dikkat çektiği gibi kendi söylemlerini yaratarak ve bu söylemler aracılığıyla günlük

---

6 “Birincisi bütün canlı varlıkların (hayvanların, insanların ya da tanrıların) ortak özelliği olan yalın yaşama/ canlılık olgusunu ifade ederken, ikincisi bir birey ya da grubun bir özelliği olan yaşam(a) biçimine (hayat tarzına) işaret ediyordu.”; Giorgio Agamben, *Kutsal İnsan*, Ayrıntı Yayınları, 2. Basım, 2013, İstanbul; s.9

hayatımıza sızarak bizim arzularımızı ve eylemlerimizi şekillendirir. Ancak içine aldığı kadar, dışarıda bıraktıkları ile de kendini var eder.” Oidipus, sistemin dışarda bırakarak kendini var ettiği bir istisna haline gelir ve izleyici için günümüz devletlerinde de sık sık gördüğümüz, mülteciler gibi konularda yaşadığımız krizi görünür kılar çünkü:

“İstisna, üyesi olduğu bütün tarafından içlenmeyen ve zaten her zaman içinde olduğu bütünün bir üyesi olamayan şeydir. Bu sınırsal figürün/ unsurun karşımıza çıkardığı şey, üyelik ile içlenmeyi, dışardaki ile içerdekini, istisna ile kuralı birbirinden kesin biçimde ayırma yolundaki bütün girişimlerin karşılaştığı radikal krizdir.” (Agamben, 2013: 36)

Sahnede gözleri bağlı şekilde ordan oraya koşan Oidipus’u yalnız bırakan ve ona gülen halk korusu, günümüz toplumlarında dışlananları görmezden gelen, yok sayan, hor gören ve aşağılayan ‘içerdekiler’i imlemektedir.



Şekil 1.6



Şekil 1.7

Oyunun sonunda izleyicinin hafızasında koca bir soru işareti olarak kalacak olanlar, Oidipus'a gülerek, yaşamla/iktidarla uzlaşıp sistemin kurallarına bire bir uyan halk/toplum olacaktır. Oyun bütün bu iktidar-toplum ilişkisini gözümüzün önüne getirip bizi günümüz devlet yapıları, dışarda bırakılanlar ve bırakılma nedenleri ile baş başa bırakarak biter. Bu trajik sondan kim sorumludur? İdealistliği ve inatçılığıyla Oidipus mu, ona kurduğu tuzaklarla ışık mı/sistem mi yoksa Oidipus'u yalnız bırakarak dışlayan toplum mu? Daha önce de belirttiğimiz üzere *Oidipus Nerede* oyunun ağırlıklı sorusu ' Kim' dir (Ülgen, 2007: 41). Oyun bize bu soruyu sordurarak biter. İzleyicide yarattığı soru işaretleriyle, suçluya dair verdiği net bir yanıtı olmayışıyla *Oidipus Nerede*; bizi toplumsal kodlarımızı sorgulamaya iter. Oyunun sonunda sistemin bir istisna olarak kodladığı Oidipus, bugün çağımız devletlerinin, siyasal varoluşun içine almak yerine sınırında tutarak yeni bir siyasal yapı haline getirdikleri; sığınma kamplarında yaşayan bütün mültecileri imlemektedir diyebiliriz. Oyun, istisna durumunun her geçen gün biraz daha temel siyasal yapı haline geldiği çağımızda, bu durumdan kimin sorumlu olduğu sorusunu bize sordurmakta ve net bir cevap vermeden yapıyı bütün elemanlarıyla -izleyenler için- görünür kılmaktadır.

Sahne üstündeki dekor tasarımı ile günümüz ideolojik aygıtlarına gönderme yaparak, modern insanın yolunu tıkayan sistemi görünür kılan Studio Oyuncuları, oyun kuralı olarak koyduğu ışık kuralıyla sahnede şimdiki zamanda oyuncuyu gerçek bir etkiye maruz bırakmaktadır. Işık kuralları sonucu özellikle Oidipus'u oynayan oyuncu, metinde Oidipus'un yaşadığı bilmece çözme durumunu fiziksel olarak bir kutudan diğerine koşarak gerçekleştirilmektedir. Sofokles'in metninin yeniden yazımı ile oluşturulan metnin müziği ise Nietzsche'nin *Tragedyanın Doğuşu*'nda sorguladığı, tragedyada müziğin 'mit oluşturan tin'ini<sup>7</sup> tekrar var ederek; modern dünyada trajik olanı, modern insanın trajedisini, insanın özüne olan yabancılaşmasını, oyuncunun, şimdiki zamanda metindeki eylemlere paralel giden oyun kurallarına maruz kalması yoluyla ortaya çıkarmaktadır.

“ özellikle müzik sayesinde tragedya seyircisi, yok oluştan ve olumsuzlamadan geçen yolun vardığı bir en üst zevkin o güvenli ön duygusuna kapılır adeta, ve şeylerin en içteki uçurumunun kendisiyle konuştuğunu duyduğunu zanneder.” (Nietzsche, 2010: 126)

---

7 Müziğin mit oluşturan tiniyle ilgili tartışma için bkz.”Karşımıza elbette yalnızca sözlü drama olarak çıkan Yunan draması örneğinde, mitos ile söz arasındaki uyumsuzluğun, bizi bu dramayı olduğundan daha yüzeysel ve daha anlamsız zannetme ve bu yüzden onun etkisinin, eskilerin tanıklıklarına göre sahip olması gerekenden daha yüzeysel olduğunu varsayma yanılığına vardırabileceğini ima etmişim: nasıl da kolay unutuluyor çünkü, yazarın sözcükleri dizerken başaramadığı, mitosun en üst tinselleştirilmesine ve idealliğine ulaşmayı, yaratıcı müzisyen olarak her an başarabileceği!”; Friedrich Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*, Mustafa Tüzel (Çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları; s.106



## **2. OİDİPUS KOLONOS'TA VE OİDİPUS SÜRGÜNDE OYUNLARINDAKİ TRAJİK: DÜNDEN BUGÜNE KURAL BOZUCULAR; GÜNAH KEÇİLERİ, SÜRGÜNLER, MÜLTECİLER**

“Geçiş, trajedinin bölgesidir.” (Eagleton, 2012: 135)

Pek çok edebiyat bilimci ve filozof tragedyanın toplumsal geçiş dönemlerinin ürünü olduğunu kabul etmektedir. Eski ile yeninin çatıştığı, ikisinin arasında kalan bireyin ve toplumun sorunsallaştırıldığı tragedya trajedinin istikrarlı bir düzen ihlalinin değil, o düzenin geçişsel bir kriz karmaşası içinde kaybolmasından çıktığı söylenebilir (Eagleton, 2012: 193).

Antik Yunan’da tragedya, Yunan toplumsal ve siyasi hayatındaki gelişmelere paralel olarak tanrıların yönettiği dünya düzeniyle yasalar tarafından yürütülen kentdevlet düzeni arasındaki geçişsel kriz içinde en görkemli zamanını yaşamıştır.

“Tragedya malzeme olarak kahramanlık efsanesini (Homeros destanı) kullanır. Oyunlardaki ne karakterler ne de olay örgüleri birer yeni buluştur. Tragedya bunları, Eski Yunanların kendi geçmişleri olduğuna inandıkları zamana, eski insanların uzakta kalmış ufkuna dair genel bilgisi içinden alır. Fakat sahne mekanı üzerinde ve trajik temsil çerçevesinde, kahraman artık destanda ve lirik şiirde olduğu gibi bir model olarak sunulmaz: O, bir problem haline gelmiştir. Faziletin mihenk taşı ve ideal bir değer olarak hakkında övgüler düzülen kişi, aksiyon boyunca ve diyalog oyunları aracılığıyla, seyircinin önünde sorgulanır; kahramanın konu olduğu tartışma ve sorgulama, onun kişiliği üzerinden V. yüzyıl izleyicisine, demokratik Atina’nın yurttaşına ulaşır.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 327)

J. Pierre Vernant (2013: 15) “Yunanistan’ın yeni bir hareket kazandığı ve kendine özgü yollar bulduğu İ.Ö.VIII yüzyıldan İ.Ö.VII. Yüzyıla geçiş döneminde;

bu kesin dönüşüm sürecinde Polis rejiminin temellerini attığından; politik düşüncenin laikleştiğinden” bahseder. Elbette böyle bir dönem beraberinde bir alışma sürecini gerektirecektir. Geçişsel kriz aşamasında, tragedyanın belli bir türünün, politik çatışmayı sorunsallaştırdığını söyleyebiliriz. Vernant’ın bahsettiği (2013: 14) “Krallık törelerine ve egemenlik mitlerine bağlı eski evren görüşünden yeni bir düşünce evreni oluşturan çeşitli öğeler arasındaki simetri, denge ve eşitlik ilişkileri üzerine kurulu bir dünya düzenine” geçiş sürecinde, eski zamanları hatırlatır nitelikteki trajik kahraman/tiran imgesinin olumsuzlanması yoluyla demokratikleşme yolundaki Atina yurttaşı, yönetim biçimleriyle ilgili derin bir sorgulama alanına çekilmektedir. Tanrı yasalarının kentdevlet yasalarıyla çarpıştığı bu bulanık alanda, tragedyalara konu olan mitlerin içinde bulunan ritüeller de tartışmaya açılır. Bu açıdan tragedyaların en çok kullandığı ve sorunsallaştırdığı ritüelin ‘ kurban ritüeli’ olduğunu söyleyebiliriz.

“Tarihçiler Yunan tragedyasını arkaik bir dinsel düzenle, bunun ardından gelen daha ‘modern’ ve hukuki bir devlet düzeni arasındaki geçiş dönemine yerleştirmek konusunda anlaşma halindedir. Arkaik düzen, çöküşünden önce belli bir istikrar yaşamış olmalıdır. Böyle bir istikrarın dayanabileceği tek temel dinsel, başka bir deyişle kurban geleneğidir.” (Girard, 2003: 58)

İlkel kabilelerde olduğunu öğrendiğimiz; kralın kötülükleri üstüne çekip ayin zamanı bedel ödeyerek, topluluk tarafından aşağılanarak ya da sürgün edilerek ve hatta öldürülerek topluluğun üstünde oluşan gerilimi kendi üstüne alıp topluluğu rahatlattığı ayinlerin izdüşümü Yunan mitoslarından bize ‘ tanrısal kral-günah keçisi’ ilişkisiyle ulaşmaktadır:

“Lykurgos, Athamas ve Oinoklos mitoslarında, vebayı kovmak için kralın recmedildiği yani ayinle öldürüldüğü, bu olmazsa oğlunun kurban edildiği görülüyor. Ancak, bu liyakatsiz kral ya da tersine dönmüş hükümdar rolünün topluluk mensuplarından birine verildiğine de rastlanıyor. Bu örneklerde, kral, kendi imgesinin içerdiği ne kadar olumsuzluk varsa bunların tümünü birine aktarıp onu kendi imgesinin tam tersi kılıyor. Sözelimi, pharmakos böyle, kralın kopyası gibi ama, tersine çevirilmiş bir kopya[...] festival sona erince bu ters kral sürgüne yollanacak ya da öldürülecek, kişiliğinde topladığı tüm düzensizliği de beraberinde götürerek topluluğu kirden arındıracaktır.” (Girard, 2003: 153)

Kurban geleneği, Antik Yunan'da çeşitli formlar içinde kullanılan, kabullenilen dinsel bir ritüel iken, artık demokratikleşmekte olan kentdevletin içinde 'kurban' nerede duracaktır? Kurban ayininin eskiden yerine getirdiği politik ve toplumsal sağaltma tragedyalarda sorunsallaştırılarak, poliste yaşamakta olan halkın tavrı ile yeni bir işlev kazanmaktadır. Aristoteles'in değindiği merhamet ve korku ilişkisi pharmakos üstünden politik tavıra dönüşerek tragedya tarafından tartışmaya açılır. Antik Yunan'da tanrısal kralların buyurduğu ve şehrin esenliği için halkın uyduğu dinsel ayin kuralları, Polis'in ve kentdevlet yasalarının oluşmasına rağmen eski yasalar olarak hala toplumun içinde yer almaya devam eder ve tragedya tam da bu eski yasayı tartışmaya açar. Günah keçisini/pharmakosu kurban etmek mi gerekir yoksa ona merhamet etmek mi?

“Merhamet ve korku, burada alternatif politik gündemleri yansıtır. Günah keçisinden korkmak, polis'i rahatsız eden her ne varsa ona yükleyip, onu polisin dışına atmaktır, böylelikle statüko arındırılarak güçlendirilebilir. Bu bağlamda kurban etmek, bir devrim değil, bir konsolidasyondur. Ancak pharmakos'a merhamet etmek, onunla özdeşim kurmayı ve böylece ondan değil ama başarısızlığı onu gösteren toplumsal düzenden korku duymayı ifade eder.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 361)

Günah keçisinden korkmak ve onu dışarı atmak ile yine ondan korkmak ama ona merhamet etmek arasındaki tercih farkı, statis kentdevlet ile demokratik kentdevlet arasındaki uçurumu imler. Düzenin zehir gibi dışarı attığı/sürdüğü bir insanlığın göstergesi olan günah keçisi, tam da terk edilmişliğiyle daha az zalim olan bir dünyanın belirtisidir. Ancak bunun böyle olması, değişmesi gereken koşulların aşırılığı sebebiyledir. Bu kendi başına iyi bir şey olmayıp, zorunlu olması nedeniyle trajiktir (Eagleton, 2012: 361,368).

Bir sonraki bölümde incelenecek olan *Oidipus Kolonos'ta* gibi belli tür tragedyalar eski yasalar/ritüeller/dini kurallar ile yeni yasalar/kanunlar/toplum kuralları arasında kalan, tercih yapan bireyler vasıtasıyla bir bütün olarak kentdevleti ve yönetim şeklini sorun haline getirmektedir: metnin olay örgüsünde, politik çatışmaya sahip statis kentdevlet ile demokratik kentdevlet arasındaki uçurum göz önüne serilir; bireylerin yasalar ve devlet karşısındaki statüsü ortaya çıkarılır. Tragedya bitmiş, donmuş bir hukuku değil, oluşturulmakta olan bir hukuku ifade eder (Gernet, aktaran Vernant ve Vidal-Naquet 2012: 454). Dolayısıyla *Oidipus*

*Kolonos'ta* gibi belli tür tragedyaalar eski hukuk olarak sayabileceğimiz ayin geleneğinin yerine demokrasiyi koymanın yollarının arandığı bir geçiş sürecini kentdevletleri karşılaştırarak ortaya çıkarır, bireylerin kentdevlete göre konumlarını, ünvanlarını, hiyerarşik yerleşimlerini sarsarak kentleri ve içindeki vatandaşları, yöneticileri ve halkı, kralları ve tebaları, tanrısal kahramanları ve kurbanları, birbirine karşı konum aldırıp, tartışmaya açar. Vernant ve Vidal Naquet'in de dediği gibi (2012: 466) "Bir tragedya karakterini tek bir anlamlar ağına hapsetmenin imkansızlığını" bize tekrar tekrar hatırlatır.

Aşağıda; J. Pierre Vernant ve P. Vidal-Naquet'in değindiği üzere (2012: 484) "sahnelemenin ayrıntılarına varıncaya kadar sınırlar üzerine; insanları ayıran ve aynı zamanda onları birleştiren sınırlar üzerine yoğunlaşmış" olan *Oidipus Kolonos'ta* tragedyasının incelemesi yapıp Studio Oyuncuları'nın bu oyunun yeniden yazımı ve ışık-dekor-oyunculuk tasarımı ile ortaya çıkarttığı *Oidipus Sürgünde* oyununda, günümüz devletlerinde çizilen sınırların var ettiği trajiğin ne olduğu araştırılmıştır.

Şahika Tekand'ın ilk kez 2004 yılında sahnelenen *Oidipus Sürgünde* adlı oyun metnine baktığımızda, Sofokles'in *Oidipus Kolonos'ta* adlı tragedyasını konu alan metnin büyük bir kısmının, yine bu oyundan alıntılanarak yeniden yazılıp; tasarlanmış dekor, cümle yapısı ve kullanım sırası, konuşmanın müziği gibi çeşitli biçimsel değişikliklere uğratarak yazar tarafından oyunun kendi dil, ses ve görüntü tasarımının oluşturulduğunu görmekteyiz.

*Oidipus Sürgünde* oyununun metnine kaynaklık eden *Oidipus Kolonos'ta* tragedyası Sofokles tarafından *Thebai Üçlemesi*'nin ikinci oyunu olarak yazılmıştır. Oyun, hüküm sürdüğü Thebai kentinde öz babasını öldürüp annesiyle evlendiğini öğrenen; bu yüzden kendi gözlerini oyarak kör eden ve bir süre sonra da kentten sürgün edilen Oidipus'un Atina yönetimindeki Kolonos'ta tanrılara ait kutsal bir koruya gelişiyle açılır. Sürgün hayatında Oidipus'a kızı Antigone eşlik etmiş, kör babasının gözleri olmuştur. Oidipus bu koruya tanrılar tarafından ona bildirilen şekilde huzur içinde ölmek için gelmiştir. Oyun bir *pharmakos* (günah keçisi) olarak kentinden kovulan Oidipus'un Atina kentini kutsayan ve koruyan ölümüyle son bulur. Oyun boyunca Oidipus'un Atina'ya kabul edilişi ve peşini bırakmayan kehanetlerle Kreon ve oğlu Polüneikes tarafından Thebai'ye götürülmek istenilişi işlenir.

Aristoteles (2013: 45) "bir öykünün güzel olması için[...]kurgusunun çift

değil, tekli olması ve baht dönüşünün yıkımdan mutluluğa değil mutluluktan yıkıma doğru gitmesi” gerektiğini söylemiştir. *Oidipus Kolonos*’ta bu konuda bir istisnadır çünkü *Kral Oidipus* oyununda mutluluktan yıkıma doğru ilerlemiş olan Oidipus lanetli hayatının bütün izlerini silecek bir sürgünün sonucunda Kolonos’a ulaşmıştır. Burdan daha aşağı düşmesi mümkün değildir, Oidipus’un “bu örnek teşkil eden ama karmaşık baht dönüşü” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 437) -yıkımdan mutluluğa doğru- tanrıların yeni kehaneti olan ölümüyle gerçekleşir.

“OİDİPUS: Phoibos<sup>8</sup>, bana çekeceğim sayısız acıları anlattıktan sonra uzun bir ara geçeceğini ve tanrılara olan saygımın karşılığını alarak sonsuz mutluluğa erişeceğimi söylemişti[...]Ey tanrıçalar! Lütfen Apollon’un söyledikleri gerçek olsun. Bunca eziyetten sonra hayatımı burda sonra erdirin.” (Sofokles, 2010: 10-11)

*Kral Oidipus* oyununda sfenksin bilmecesini çözerek doğaya karşı bir hybris işleyen Oidipus, korkunç bir suç işlemiş lanetli olarak Thebai’den sürülür, *Oidipus Kolonos*’tada ise Atina kentinin onu son günlerinde kabul etmesiyle kenti koruma görevini üstlenen bir kahramana dönüşür.

“OİDİPUS: Bu sıralar Thebaililer ile aranızda hiçbir sorun yok. Ama gün gelecek Thebaililer bir hiç uğruna bu dostluğu sona erdirecekler. İşte o gün benim toprağın altında yatan cesedim onların kanlarını içecek. [...]

Oidipus’u ülkene kabul etmekle yararsız bir insanı başıma dert aldım demeyeceksin. Tanrılar yalan söylemiyorlarsa yaptığın şeye üzülmeceksin.

[...]

THESEUS: Böyle bir adamı kim kırabilir? Ben zaten misafirperver bir insanım. İlk olarak tanrılara yalvararak geldi, şimdi de ülkemizi onurlandırıyor. Kendisinin iyiliklerini geri çevirmeyeceğim...”

[...]

“OİDİPUS: Aigeos’un oğlu, bu kent üzerinde hiçbir zaman etkisini kaybetmeyecek bir şey söyleyeceğim sana. Birazdan öleceğim ve gideceğim yeri sana söyleyeceğim. Ama bunu hiç kimseye söylememelisin. Bunu söylemezsen kalkanlar ve mızraklarla olduğu kadar kendini iyi savunacaksın.” (Sofokles, 2010: 27-28, 52)

---

8 Apollon; Azra Erhat, *Mitoloji Sözlüğü*, Remzi Kitabevi, 9.Basım, İstanbul; s.44

*Thebai Üçlemesi*'nin ilkinde kendi korkunç suçunu öğrenme pahasına gerçeğin peşine düşen, bir kraldan bir sürgüne dönüşen Oidipus ikinci oyun olan *Oidipus Kolonos*'ta gerçeklerin peşine düşmesi için halkı zorlar, kendi hikayesindeki bilinmeyen gerçekleri görünür kılmaya çabalar, isimsiz bir sürgün, yurtsuz bir zavallıdan bir kahramana dönüşmesiyle bir daire çizer; bu anlamda ikinci oyundaki baht dönüşü ilk oyundakini tersine çevirir.

“OİDİPUS: (Ayağa kalkar) Ey şöret! Ey ün! Ey şeref!  
Haksız olduktan sonra dünyayı elinizde tutsanız bile bu neye yarar?  
Atina'nın en dindar kent olduğu anlatılmaktadır.  
Kötü bir kaderi olan insanın sadece bu kent tarafından yardım alabileceği söylenir.  
[...] Belki yaptıklarımın korkuyor olabilirsiniz, ama bunları isteyerek yapmadım ki!  
Yaşananlar benim kaderimin bir parçasıydı.  
Annemle babamın yaptıklarını anlatsam daha da şaşırırsınız.  
Kuşkusuz ki bunları net bir şekilde biliyorum.  
Kendiliğimden bir cinayet işleme olasılığım var mı?  
Ben sadece bana yapılan kötülüğe karşılık verdim.  
Böylesi bir durumda bilerek yapmış olsaydım bile, yine de suçlu sayılmazdım.” (Sofokles, 2010: 15-16)

*Oidipus Kolonos*'tanın başında Eumenides'lere ve Atina kralı Teseus'a yalvarıp yakaran kör ve sefil haldeki Oidipus ona dönmesi için yalvaran Polüneikes'i ve kendisini Thebai'ye teslim etmeye çalışan Kreon'u yendikten, yani onu Kreon'un tiranı olduğu Thebai kentine ve Labdakosoğulları oikos'una hala bağlayan bağları koparıldıktan sonra, en sonunda gömüleceği kahraman mezarına doğru ilerleyen bir rehber olur (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 437). Üçlemede kullanılan ama en çok *Oidipus Kolonos*'ta oyununda öne çıkarılan Atina-Thebai karşıtlığını açmak istediğimizde karşımıza; J.Pierre Vernant- Pierre Vidal-Naquet'in yönelttikleri (2012: 438) “başboş Oidipus'un arasında kol gezdiği; ilkinin terk edip ikincisine gittiğinde orada hem sığınak hem de ölümünü bulduğu Thebai ve Atina kentleri arasındaki karşıtlık nasıl ortaya çıkıyor ve ne anlama geliyor?” sorusu çıkmaktadır. Bu karşıtlığı incelerken Studio Oyuncuları'nın diğer oyunlarında olduğu gibi *Oidipus Sürgünde*'de de birer oyuncu gibi işlev gören ve sahnede şimdiki zamanda gerçekleşen performansın hikayesinde biricik öneme sahip dekor ve ışık tasarımına bakarak ilerlemek yararlı olur. *Oidipus Sürgünde*'de Atina, 'Oyun' kavramına uygun olarak tasarlanmış iki katlı konstrüksiyon yapıdan oluşan dekorla gösterilmektedir.

Alt kattaki her bir oyuncu kendi kişisel alanını belirleyen ve sınırlayan kutusunda/odacığında durmaktadır. Atina kentine oyunun başında giriş yapmaya çalışan Oidipus ve Antigone ise üst katta bulunan kutulardan en solda olanında bir arada durmaktadırlar.



Şekil 2.1

İkinci katta bulunan diğer kutuların kutsal koruyu imlediği düşünülebilir. İlerleyen sahnelerde yönetmen tarafından sol üstteki kutunun şehre giriş kapısı oluşu; şehre giremeyişi diğer kutulara geçememesiyle gösterilen Kreon üzerinden okutulmaktadır. Koro ve Theseus kendi alanlarından çıkmazken, şehre kabul edilen Oidipus ve Antigone üst kattaki ayrı kutucuklara yerleşirler.



Şekil 2.2 (Oidipus)



Şekil 2.3 (Antigone)

Oidipus'un son nefesini verdiği kutsal alan ise yine üst kattaki başka bir kutuyla gösterilir.



Şekil 2.4 (Oidipus'un son nefesini verdiği alan)





Şekil 2.5

Atina kentinin yurttaşları konstrüksiyonun alt katında kendi alanlarında durmaktayken şehre giriş kapısı ve Oidipus'un son nefesini vereceği kutsal koru, şehrin yakınında ama içinde olmayan bir üst konstrüksiyon yardımıyla gösterilir. Dekordaki bu bölünmeyle Oidipus'un topraklarına kabul edilse de Atina yurttaşı yapılmadığının da altı çizilir. (Onun Atina polis'ine girdiği kuşku götürmez bir gerçek. Ancak bunu bir yurttaş olarak mı yapmıştı? (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 463)) *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*'da J.Pierre Vernant-Pierre Vidal-Naquet, Atina'da yurttaşlık üstüne yaptıkları tarihi metinlerdeki incelemeler sonucunda Oidipus'un bu kentte yabancı sakinler (metoikos) olarak anılan bir gruptan olduğunu belirtirler(2012: 465). Sırasıyla ona kaderinin açıklanmasından sonra terkettiği Korintos, babasını öldürüp annesiyle evlenerek korkunç bir suç işleyip kovulduğu Thebai ve yersiz yurtsuz bir sürgün olarak sığındığı Atina... Oidipus bu üç şehrin de yuttaşı değildir. Onun ait olduğu bir toprak yoktur. Ölmek için Kolonos'a gelen Oidipus'un ölüsünün bile bir yurdu olmayacaktır.

“İSMENE: Neyse şu an bilmen gereken şey birazdan Kreon'un buraya geleceği.

[...]

İSMENE: Gereken saygı gösterilmezse senin mezarından başlarına bir felaket gelebilirmiş

[...]

İSMENE: Bu nedenle seni kendi ülkelerinin sınırları içine çekmek istiyorlar, dilediğin gibi hareket edeceğin bir yerde kalmanı istemiyorlar.

OİDİPUS: Bedenimi Thebai toprağıyla örtecekler mi?

İSMENE: Soyundan gelen bir insanın kanı buna izin vermiyor.” (Sofokles, 2010: 20)

*Oidipus Kolonos*’ta değinilen bu ait olamama durumu *Oidipus Sürgünde*’de -dekorda ayrılan kutsal koru ve Atina yurttaşlarının durduğu iki ayrı alan üzerinden-yersiz yurtsuz kalan, bir devlet tarafından kabul edilse dahi yurttaş statüsüne gelemeyen mültecileri imlemek için kullanılmıştır. Oidipus günümüz için, savaşlar çağında ülkelerinden ayrıлып başka topraklarda yurttaş olamadan yaşamak zorunda kalan, aidiyetleri zedelenmiş modern dünyanın sürgünlerini; mültecileri işaret etmektedir.

*Oidipus Kolonos*’ta oyun metnindeki Atina-Thebai karşıtlığına dönecek olursak; J.Pierre Vernant ve Pierre Vidal-Naquet’e göre (2012: 450) “Oidipus Kolonosta’da[...] anti-kentdevletin, saf-şiddet ve statis kentdevletin karşısına örnek kentdevlet olarak Atina’nın portresini yapmak için Thebai portresini bütünüyle ters döndürmek yeterli olacaktır.” *Thebai Üçlemesi*’nde Thebai kentinin tiranlar tarafından yönetilen, adaletsiz kentlere bir örnek teşkil ettiği düşünülebilir. Atina’nın karşısına yerleştirilen Thebai tragedyada her zaman, bölünmüş kentdevlet paradigması konumundadır. Jean-Pierre Vernant ve Pierre Vidal-Naquet Atina şehrinin özelliklerini şöyle açıklamışlardır (2012: 451-452):

“Söylemeye gerek yok, Atina kölelerin değil özgür insanların (917) kentidir. Konuşma hakkına (1287) saygı duyulan bir kenttir...Sonuç olarak Atina-bu saptamanın önemini göreceğiz-yerel unsurun, demos’ların önemli rol oynadığı bir kenttir[...] Demos, küçük bir Atina gibidir ve orkestra’da temsil edilen onun agora’sıdır, koro da politik meclisin bir parçası işlevini görür, fakat bunun sadece ve sadece bir parçasıdır. Ve Theseus, bu Ekklesia-kral, halk egemenliğinin bu cismani hali farkı ortaya koyar. O halde Atina haklı bir dava uğruna süvari ve heplites tüm yurttaşlarını harekete geçirebilen (898) ideal bir kenttir. Yasanın geçit vermediği yerde karar alınmayan bir kenttir.”

*Oidipus Nerede (Kral Oidipus) ve Evridike’nin Çılgılığı (Antigone)*

oyunlarında gördüğümüz Thebai'nin ise halkın korku ve şüpheyile edilgen bir rol içinde bulunduğu, yasayı kendi çıkar ve görüşleri doğrultusunda eğip bükebilen tiran/diktatör tarafından yönetilen bir kent olduğunu söyleyebiliriz. Giorgio Agamben'e göre, günümüzde yasadızlık ve boşluk artık normal bir durum haline gelmiştir ve yasadızlık-hukuk dışılık bir yasaya dönüşmüş durumdadır. (Agamben, 2005: 12) Bu açıdan burada Thebai'nin gerçek varlığından ziyade bir öz söz konusudur (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 446). Thebai muktedirin yasaları çıkarları doğrultusunda eğip bükebildiği kentlere bir örnek teşkil etmektedir. Atina ise daha sorgulayıcı bir yapıdadır diyebiliriz. *Oidipus Kolonos'ta* metninde kutsal koruya giren yabancıyla kızına öncelikle kimliklerini soran yurttaşlar sonrasında Oidipus'u hikayesini anlatması için zorlarlar.

“KORABAŞI: Dünyanın her yerinde senin başına gelenler anlatılıyor. Ama ben hikayenin aslını senden dinlemek istiyorum.  
OİDİPUS: Eyvah!  
KORABAŞI: Lütfen anlat, sana yalvarıyorum.” (Sofokles, 2010: 24)

Atina yurttaşları Oidipus'un kim olduğunu öğrendikleri an bu lanetli sürgünden korktukları halde başına gelenlerin aslını öğrenme isteğiyle ona kendi hikayesini anlatma şansı tanırırlar. Oyunun başında Atina yurttaşlarını saran korku, olay örgüsünün yardımıyla onu anlamaya yönelik bir sorgulamaya ve oradan da Oidipus'a duyulan merhamete dönüşür. *Oidipus Sürgünde*'de yönetmen sorgulama durumunu dekorla iyice görünür kılmış, oyun alanını bir mahkeme alanı gibi tasarlamıştır.



Şekil 2.6

Şahika Tekand'ın metninde ve sahnelemesinde nedenlere dair oluşan bu sorgulama halinin altı kalın çizgilerle çizilmiştir.

“KORO: Çoktan beri sükun bulmuş bir acıyı deşmek biliriz zalimcedir  
Ama aramıza almadan bu talihsiz adamı  
İyice sormak gerek bir lanet nasıl gelir.  
OİDİPUS: Söyleyin, ne öğrenmek istiyorsunuz?  
KORO: Ne oldu?//  
Ne yaptın?//  
Ne günah işledin?//  
Nasıl geldi felaket?//  
Neden gitmedi lanet?//” (Sofokles, 2010:13-14)

Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinde bahsettiği 'katharsis' *Oidipus Kolonos'tada* Atina halkı için korkudan merhamete evrilen bir olay örgüsü içinde gerçekleşir. Oyunda süreç halkın -Oidipus hakkında yaşadığı tanınma (anagnorisis) ile bilgisizlikten bilgiye geçişi (Aristoteles, 2013: 41)- korkusunu yenişi, Atina'nın tarihi metinlerdeki gibi bütünsel bir kentdevlet resmi çizerek bir arada duran vatandaşlarıyla kolektif bir bilinç oluştuşu şeklinde ilerler. Acıması bir sürgün olarak oyuna giriş yapan Oidipus, ölümüyle Atina demokrasisine büyük bir sınav verdirip, topluluğun güçlenmesine ön ayak olur. Aristoteles *Poetika* adlı eserinde, tragedyada olayların düzenlenmesine ilişkin “eylemler ve öykü tragedyanın başlıca ereğidir; ve erek her şeyde çok önemlidir.” der. Atina halkı için gerçekleşen tanınma (anagnorisis) Oidipus'un yeniden ve -bu sefer- adilce yargılanmasını sağlar. Thebai'de kokularına yenilerek Oidipus'u sorgulamadan günah keçisi ilan eden ve Oidipus'un suçlarının altında yatan nedenleri sorgulamadan yargıda bulunan halka karşılık Atina'daki halk Oidipus'a sunduğu açıklama imkanıyla lanetli olana duyulan kokunun üstesinden gelir. Oidipus'un Atina halkı ile ilişkisi hem ötekilik hem de yakınlık barındırır. Eski tiran; Thebai'den işlediği büyük günahları yüzünden kovulan yabancı Oidipus, o daha doğmadan tanrılar tarafından ona çizilen bir kaderle bize çok yakındır; yerinde olmayı istemediğimiz ama onun yaşadıklarının başımıza gelebilme ihtimaliyle bizden farksız biridir.

“ANTİGONE:Unutulmamalı ki hiçbir ölümlü, tanrılar kendine zarar vermek istedikten sonra

buna karşı koyamaz. Dünyada böyle bir insan yoktur.

KORABAŞI: Ey Oidipus'un kızı. Emin ol ki bizler de en az senin kadar babana acıyoruz. Ama tanrılardan korktuğumuz için biraz önce söylediklerimizden farklı bir şey söyleyemeyiz.” (Sofokles, 2010: 15)

*Oidipus Kolonos*'ta Oidipus, Labdakos soyunun lanetini bulaştırması ihtimali yüzünden korkulan aynı zamanda başına gelen felaketler öğrenildikçe acınan biridir; işlediği suçların sebebi öğrenildikçe Atina halkı ona merhamet eder. Oidipus'un anlattıkları suçlarını hafifletmez fakat Thebai'de ona verilen cezanın adaletsizliğini görünür kılar. Kabaca söylemek gerekirse, merhamet bir yakınlık meselesidir oysa korku, ötekiliğe bir tepkidir (Eagleton, 2012: 217). Eagleton *Oidipus Kolonosta*'ki merhamet ve korku ilişkisinden şöyle bahseder (Eagleton, 2012: 221):

“Bir merhamet topluluğu, yalnızca çarpık, zamandışı ve dışlanmış bir şeye dayanarak kurulabilir. Yeni düzenin köşe taşı, Kolonos'taki Oidipus gibi, bir sövülmüş ve günahkardır. Ancak bu, trajedi filozoflarının çoğu kez sessizce geçiştirdiği, belli bir merhamet ve korku birleşimini, yani korktuğumuz şeye merhamet etmeyi, iğrenç ve tiksindirici olanda yansımızı bulmayı, böylelikle hayali olanı Gerçek'e yeniden kaydetmeyi gerektirir. Muhafazakar görüşe göre, canavar ötekidir; liberal görüşe göre, canavar yoktur, yalnızca hırpalanmış ve yanlış anlaşılmuş olanlar vardır; radikal görüşe göre ise, gerçek canavar insanın ta kendisidir.”

Eagleton'a göre (2012: 217) “Sevginin karşıtı belki de nefretten çok korkudur.” Studio Oyuncuları korkunun bir devlet politikası olarak kullanıldığı günümüzde, sevgi yasasını gözetken bir topluluğu içinde barındıran *Oidipus Kolonos*'ta metnini boşuna seçmemiştir diye düşünmekteyiz. Sevgi, Eagleton'un da bahsettiği üzere (2012: 223); “tatlı dilli postmodern bir tarzda, kültürel ve etnik özelliklere hassasiyetle uyum sağlama sorunu değil, kültürel kimliği ne olursa olsun, bir kimsenin sizin karşınızda hak sahibi olduğunu kabullenme sorunudur.” *Oidipus Kolonos*'ta halk Oidipus'un yaptıklarına ve düşüncelerine katıldığı için değil ne olursa olsun sığınma talep ettiği ve bu hakka sahip olduğu için Oidipus'u Kreon'a karşı korur, ona sığınma hakkı tanır. Oyunda Atina halkının Oidipus ile kurduğu sempatiyi Oidipus kendi oğluna karşı kuramaz. Kendi sürgününün nedeni olarak suçladığı oğluna lanetler yağdırır, onun durumunu anlamaya çalışmaz, onu olduğu gibi kabul edemez. Atina halkı oğluna karşı tavrını benimsemese de Oidipus'u kabul

eder. Oidipus kim olursa olsun, nasıl hatalar yapmış ve yapacak olursa olsun sığınma talep eden bir sürgün olarak değer görür. *Oidipus Kolonos*'ta Oidipus kızı Antigone'nin uyarılarıyla oğlu Polüneikes'i dinlemeye razı olur ama oğlunun tahta dair isteklerini duyunca öfkesine yenik düşer ve soyunun lanetini kendi ağzından çıkan lanetlerle pekiştirir.

“ANTİGONE:[...]Başka insanların da suç işleyen oğulları var ama dostlarının sözlerini dinleyerek kızgınlıklarını içlerinden atarlar.

Sadece bugünü düşün, kendi aileden kaynaklanan felaketleri aklına getir. Bunları düşündüğünde kızgınlığın ne kadar kötü bir şey olduğunu anlayacaksın.

OİDİPUS: Sevgili kızlarım, sözlerinizle beni acı bir şekilde yendiniz. Madem istiyorsunuz o halde gelsin bakalım.

[...]

POLÜNEİKES:[...]Artık merhamet et. Bizler de senin gibi sürgünüz. Hayatımız başka insanları övmekle geçiyor. İkimizin de kaderi aynı. Sadece Eteokles Thebai'de hüküm sürüyor. Ahh! Ben ne kadar da şanssız bir insanım. Eteokles Thebai'de tahtın keyfini çıkarırken bizim yaşadıklarımıza bir bak. Ufacık bir yardımınla onun iktidarını sona erdirebilirim. Bu gerçekleştiğinde de senin tekrar tahtına oturmanı sağlarım.

Eteokles'i kovduktan sonra ben de tekrar saraya girerim.

Sen bana yardım etmediğin sürece canımı bile kurtaramam.

OİDİPUS:[...]( Polüneikes'e) Alçak herif! Şimdi Thebai'de saltanat kardeşinin elinde, ama saltanat sendeyken beni kovmadın mı? Şimdi gözlerinden akan yaşlara neden olduğunu söylediğin elbiseleri giymeme neden olan kişi sen değil misin?

[...]Tanrılardan isteğim bir daha asla Argos'a dönemem.

Umarım seni ülkeden kovan kardeşinle birbirinizi öldürsünüz.

Evet benim lanetlerim bu şekilde.” (Sofokles, 2010: 44,46,47,48)

Kendi bakış açısını mutlaklaştıran Oidipus oğluna merhamet etmez, ondan intikam alır.

“İntikamcı hem suçlu hem de polis, yani düzenin aynı anda bekçisi ve ihlalcisidir...Bir intikamcı olarak adalet diye yaygara koparmak, onu yadsıyan ama yamuk karşılıklarını, mübadele değerlerini ve kısır dışı dış mantığını benimseyen belirli bir düzenin içine çekilmektir. Yalnızca mutlak bir red hareketiyle, karşılıksız bir bağışlayıcılık ve vazgeçmeyle bu düğüm çözülerek, ölümcül çember kırılabilir; fakat bu da adaletsizliğin gelişmesine izin verir, dolayısıyla böyle bir aşkınlığı canice bir umarsamazlıktan ayırt etmek kolay değildir. Belki de kendi kendini ateşleyen bu şiddetten,ölümü önceden gösteren, onu merhamet diye bilinen bir göstergeyle okuduğu için her olasılığın eşitlendiği bir üst konuma geri çekilmek gerekiyor.” (Eagleton, 2012: 203)

*Oidipus Kolonos*'ta halk, sorduğu sorular yardımı ve Oidipus'a tanıdığı

açıklama imkanıyla katharsisini gerçekleştirerek ona merhamet ederken Oidipus kendi oğlunu bağışlayamıyor. Bunun bedeli bir sonraki oyunda da göreceğimiz üzere soyu üzerinden ilerleyen şiddet düzeninin devamı oluyor. Şahika Tekand'ın yeniden yazdığı *Oidipus Sürgünde* metnine baktığımızda kaynak metne kıyasla bu konuda bazı değişiklikler yapıldığını görüyoruz. Yönetmenin, metinde İsmene'nin gelişi itibariyle Polüneikes'i (oyun metninde Polineikes şeklinde yazılmıştır) de Kreon gibi daha net ve çıkarıcı bir köşeye yerleştirerek iktidar hırsının altını çizip, Oidipus'un oğluna karşı olan tepkisini haklılaştırma yoluna gittiği söylenebilir.

“İSMENE: İktidar hırsları yüzünden onu sürükleyip götürecekler.  
KORO+ THESEUS: Kim!  
İSMENE: Ölü ya da diri,  
Onu ele geçirecekler..  
ANTİGONE: Eyvah!  
KORO+THESEUS: Kim?  
İSMENE: Kreon, Polineikes!  
OİDİPUS: Sefiller! Rezil akrabalarım!  
İSMENE: Şimdi de zavallı babamın ölüsünden yararlanmak istiyorlar.

[...]

İSMENE: Ölünle bile uğraşacaklar...Ölüne bile rahat vermeyecekler...”  
(Tekand, 2004: 21- 22)

Böylece *Oidipus Sürgünde*'de oğlu Polüneikes'le karşı karşıya gelen Oidipus'un öfkesi, nefreti ve lanetleri Polüneikes ve Eteokles üzerinden muktedirlerin iktidar hırsına yönelir. Atina halkı tarafından sempati kurularak kendisine bir yurt sağlanan eski tiran Oidipus iktidar hırsına yenik düşen oğullarına merhamet etmez. Şahika Tekand oyununda, Sofokles'in *Oidipus Kolonos'ta* oyunundaki Oidipus'un tüm kusurlarına rağmen sevilme ve topluma kabul edilme meselesini, haklı olma durumu üzerinden işlemiştir diyebiliriz.

Atina halkı; baba katili, annesiyle ensest ilişkiye girmiş, kendisi gibi sürülmüş olan oğluna lanetler yağdıran Oidipus'un istediği yerde sığınma hakkını, onun bütün iyi/kötü kararları ve yargılarına rağmen kabul etmiştir. Oidipus'un Thebai'de yaşananlardan önceki konumuna dönmesi mümkün değildir ama Atina halkının onu kabullenmesiyle Oidipus -daha büyük bir pozitif değer için- Atina şehrinin korunması için kendini bir anlamda tanrılara kurban eder. Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Sürgünde* adlı oyununda, Oidipus'un günümüzdeki mültecileri, yabancı

olan, ötekileştirilen herkesi imlediğini söylemiştik. Şahika Tekand, metni yeniden yazarken özellikle; Atina halkının, işlediği günahlara rağmen adilce yargılanma hakkı olan eski muktedir Oidipus'u kabullenme sürecinde, günümüz insanının -adalet için şart olan- gerçeği arama ve sorgulama eksikliğinin altını çizmiş; *statis* kentdevlet Thebainin karşısına sevgi yasasının yürürlükte olduğu Atina'yı koyarak, devlet politikası olarak ötekinin korku öznesi olarak işaret edildiği günümüz toplumlarına bir çıkış yolu göstermek istemiştir diyebiliriz.

Yönetmen, *Oidipus Kolonos'ta* metninde oluşturulan iki kent arasındaki yönetim farklılığını *Oidipus Sürgünde* oyununda görsel tasarımla seyirciye okutmaktadır. Şahika Tekand, Atina şehrinin demokratik bir yönetimi olduğunu *Oidipus Nerede'* deki yerleşimin tersine, Theseus'u sahnede yüksek ve ayrı bir yerde konumlandırmayıp halkın arasına yerleştirerek okutmak istemiştir. Studio Oyuncuları'nın -kaynak metni *Kral Oidipus* olan- üçlemesinin birinci ayağı *Oidipus Nerede* oyununda oyuncular birbirine geçişli, üç katlı büyük bir yapı üzerinde sürekli olarak yer değiştirmekteydiler. Üçlemenin bu ikinci ayağında ise Atina halkını temsil eden koro çok daha bütünlüklü, statik bir yapı içinde dururken kentin hükümdarı (Theseus) tam olarak koronun ortasında ve içinde konumlandırılmıştır. *Oidipus Nerede'* de tamamen ayrı iki yapı olarak gösterilen halk korosu ve tiran, üçlemenin ikinci oyunu olan *Oidipus Sürgünde'* de bir arada durarak bütünlüklü bir form oluşturan yönetici ve halk korosuna dönüşmüştür. Kentin hükümdarı/yöneticisi bazı konularda halkına danışıp onları ikna etmeye çalışmaktadır. Kente ait alınacak kararlar hep beraber alınmaktadır.

“KORO+THESEUS: Bir yanda laneti Labdakosoğullarının  
Öte yanda şöhreti konuksever Atina'nın//  
ne yapmalı// Haa!!!  
ne yapmalı, nasıl//  
ne yapmalı nasıl karar almalı//

[...]

THESEUS: Dostlarım! Yeter; bu insanların bedbahtlığını görmüyor musunuz?

[...]

THESEUS: Tanrı misafirinden korkacak neyimiz var?” (Tekand, 2004: 12,14,17)



Theseus kendi kişisel alanını imleyen kutusuyla halkın içinde yer alır ve oyun boyunca konumu değişmez. Bu konumlandırma sayesinde Sofokles'in metninde okuyucunun fark edebildiği Thebai-Atina karşıtlığı; muktedirler ve demokratik yöneticiler arasındaki ayrımın topluluk üstündeki etkileri oyunda seyirci tarafından görsel olarak algılanır, sözcükler sahnede gördüğümüz biçimi tamamlar. Seyirci önce koronun içinde Theseus'u görür, metin ilerledikçe Atina'nın hükümdarının o olduğunu fark eder ve hükümdarın halkının içinde konumlanması, Oidipus ile konuşmaları ve halkıyla olan diyalogu birleşerek oyunda üstü çizilmek istenen anlamı ortaya çıkarır.

Oyun başlar başlamaz kentler ve yönetimleri arasındaki fark dekorla görünür kılınırken ışığın devreye girmesiyle seyirci bir yandan bir kural koyucu, bir iktidar olarak ışıkla tanışır. Oyunda ışık zamanın sınırlarını belirleyerek mekanın kullanımını da yönlendiren bir araçtır (Habif, 2008: 104). Oyuncular üstlerindeki ışık yandığında konuşabilmektedirler ve dahası ışık tarafından sorgulanmaktadır. Verda Habif'in belirttiği üzere (2008: 104): "Oyun alanında oyuncuların kişisel sorumluluk alanlarını belirlediği gibi, bir yandan da oyuncuyu kendi sınırları ve dayattığı koşullar içine hapseden ışık tıpkı yaşamda her gün insanın üzerine doğan güneş gibi oyuncu için hem varlık nedeni hem de varlığını sınırlayıcı bir işlev üstlenir." *Oidipus Sürgünde*'de oyun Oidipus hakkında bilinenlerin ve inanılanların kuşkuyla karşılanarak yeniden sorgulanmasını ve yargılanmasını; görünenin ardındaki gerçeğin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir mahkeme olarak kurulmuştur (Habif, 2008: 108).

"Oyuncular, kişisel alanları ifade eden kutulara sıkışmışlardır. Bu alanların sınırlayıcılığı, ile ışığın sorgulayıcı niteliği arasındaki gerilim bir mahkeme oyunu içinde gerçekleşerek, Oidipus'un yaptıklarının ve başına gelenlerin ardındaki gerçeğe ulaşılır. Işık tarafından, hem oyuncuların hem de rol kişilerinin kişisel sorumluluk alanlarında, tutumlarını açıkça belli etmek zorunda bırakılmaları, hem sahnedekileri, hem de seyirciyi gerçek bir muhakeme sürecine zorlar. Böylece seyircinin ışıkla birlikte davranarak Oidipus'un kuşkusuna ve sorgulayıcı tutumuna ortak olması sağlanır. İzleyici oyunla beraber sorar, kuşku duyar, cevap arar." (Habif, 2008: 108)

Işığın oyundaki sorgulayıcı ve kısıtlayıcı rolü oyunun sonuna kadar devam eder. Işık oyuncu için konuşabilmesini sağlayan bir kural koyucu iken aynı zamanda onu kendi emrinde hareket ettiren bir sorgulayıcı tanrıya dönüşür. Işık *Oidipus*

*Sürgünde*'de saklanmak istenen tüm gizleri açığa çıkarır, oyuncuyu oyun kuralı vasıtasıyla konuşmaya zorlar, rol kişinin hikayesini anlattırır. Işığın ve Atina halkının ısrarıyla Oidipus, hikayesini anlatmaya başlar.

“Bilmeceler ustası Oidipus, denklem ve eşdeğerliklerini, yalnızca süreç içinde kendini sıfıra eşitlediğini, sefil bir sürgün şifresine dönecek heybetli bir krallık figüründen kendini çıkararak, hesap dışı kaldığını keşfetmek için çözer. Gizlerini açığa vurması için doğayı sfenks şeklinde zorlayan kimse, yasa dışı aşkıyla doğayı da ihlal eder.[...] Sembolik hısımlık düzenini bozan ama onun gizil çelişkilerini gösteren Oidipus dışlandığı belli bir krallığın yasak hakiketini bedenleştiren bir jokerdir.” (Habif, 2008: 219)

Toplum dışına itilmiş, ötekileştirilmiş Oidipus düzene ait rahatsız edici hakikatleri açığa çıkaran hayat hikayesiyle lanetli bir varlıktır şimdi. Ölmek için Kolonos'a gelen Oidipus eşikteki tüm figürler gibi saygıdeğer ve kirlî, kutsal ve lanetlidir (Habif, 2008: 219). *Oidipus Nerede*'de bir kral ve kurtarıcı olan Oidipus, *Oidipus Kolonos*'ta da bir günah keçisi/pharmakos, toplum kurallarının dışına atılmış bir kural bozucudur. Babasını öldürmüş, annesiyle evlenerek de ensest bir ilişkide bulunmuştur. Oidipus Thebai tarafından kurban edilip toplumun atığı haline getirilerek hiçliğe indirgenmiştir, Atina ise Oidipus'a merhamet eder, hikayesini dinler, kabullenir. Terry Eagleton'un *Tatlı Şiddet* kitabında ayrıntılı biçimde değindiği üzere günah keçisi ya da pharmakos'un trajik düşünöde uzun bir tarihi vardır. Eagleton'un değindiği ve bizim özellikle ele alacağımız kısımına baktığımızda:

“[...]kurban edilen kişi, hem topluluğun kendisi hem de kendisi olmayandır; hem kendisi gibi kabullendiği karanlık bir şeydir, hem de yük boşaltmaya ve suçluluklarını reddetmeye elverişli bir nesne. Burada söz konusu olan, merhamet ve korku, kimlik ve ötekilik ilişkisidir.[...]Merhamet ve korku, burada alternatif politik gündemleri yansıtır. Günah keçisinden korkmak, polisi rahatsız eden her ne varsa ona yükleyip, onu polisin dışına atmaktır, böylelikle statüko arındırılarak güçlendirilebilir. Bu bağlamda kurban etmek, bir devrim değil, bir konsolidasyondur. Ancak pharmakos'a merhamet etmek, onunla özdeşim kurmayı ve böylece ondan değil ama başarısızlığı onu gösteren toplumsal düzenden korku duymayı ifade eder. Günah keçisi, sözün ve toplumsallığın ötesinde, salt varlığıyla bu düzenin dışladığı şeyi somutlaştırarak ona dair bir hüküm, bu düzenin zehir gibi dışarı attığı/sürdüğü bir insanlığın göstergesi halini alır. Bu anlamda o, katıksız pasifliğiyle devrimci bir temsilin tohumlarını taşıyor; zira hala etkin ve bağlanmış bir şey, muhalif bir şekilde bile olsa hala polis'le suçortağı olacak, onun dilini konuşuyor ve bu yüzden de bütünlüğü içinde onu sorgulayamaz olacaktır. Yalnızca günah keçisinin sessizliği bunu başarabilir.” (Eagleton, 2012: 361)

Trajik günah keçisi gibi anarşist devrimci de, ölüm ve yaşam, insan ve insandışı arasında bir yerde kapana kısılmış alacakaranlık bir bölgeye sarak, mümkün olanın sınırları dışında yolunu kaybetmiş biridir (Eagleton, 2012: 287). *Oidipus Sürgünde*'de Oidipus'u bütün sınırların dışında, her yerden kovulmuş bir pharmakos olarak görürüz; Atina halkına yalvarırken, huzurla ölebilmek için bir yer ararken Oidipus düşebileceği en aşağı noktaya ulaşmıştır. Oidipus için artık daha aşağısı yoktur.

“Eğer daha aşağıya düşemiyorsanız, tek yön yukarıdır. En kötüyü bilmek, korkusuz olmaktır. Bu anlamda günah keçisi, tam da terk edilmişliğiyle daha az zalim olan bir dünyanın belirtisidir. Ancak bunun böyle olması, değişmesi gereken koşulların aşırılığı sebebiyledir. Bu, kendi başına iyi bir şey olmayıp, zorunlu olması nedeniyle trajiktir.” (Eagleton, 2012: 368)

Oidipus, yaşayacağı trajik dönüşüm yukarı doğru gerçekleşirken mevcut kuralları, düzeni sorgulatacak bir trajik kahramandır artık. Saygıdeğer bir kral iken sorduğu sorularla varoluşunun arkasındaki gerçeklere ulaşan Oidipus bir lanetli olarak kentinden kovulur ve bir pharmakos olarak sığındığı Atina'da kuşku duyan ve sorgulayan yapısıyla insanlara olayların ardındaki nedenleri sorgulama cesaretini aşılıarak; bir devrimci olarak ölür. Ezberlenmiş tepkileri, kişisel sınırları çizen korkuları derinden sarsar. Atina halkı, Oidipus'un başlattığı sorgulama ile katharsisini gerçekleştirir, korkularından arınarak muktedire yönelip, artık özgür ve kolektif bir düşünce ağına sahip olduğunu gösterir şekilde sorular sormaya başlar.

“OİDİPUS: Yıllardır, benim ve soyumun üzerine çöken lanet; başıma gelenler durmadan konuşuluyor. Bir zamanlar beni ve memleketimi yücelten erdemlerim şimdi lanetleniyor. Nereye gitsem, kimle karşılaşsam, kime elimi uzatsam benden kaçıyor, uzaklaşıyor. Herkes sadece anlatılanı dinliyor; ama kimse anlamaya çalışmıyor. Düşünmüyor. Gerçeği merak etmiyor.

THESEUS: Kim, neyi merak etmiyor!

OİDİPUS: Hiç kendinize sordunuz mu?

Ne oldu? Nasıl oldu? Neden oldu? Bunları kimse düşündü mü?” (Tekand, 2004: 50-51)

Modern zamanlarda ortak bilinçliliğin değişmez şekilde bir yanlış bilinç olduğunu varsaymak, halkın fark etmediği bir hakikati kavramak adına, bu

kaçınılmaz yanılsamalar şebekesinin üstüne çıkabilen, toplumsal değilse bile tinsel olarak aristokratik bir kahramanı meydana getirebilir (Eagleton, 2012: 127). Eski kral, sürgündeki devrimci Oidipus Eagleton'un belirttiği gibi (2012: 368) "yüce bir yükseklikten düşerken bir "cup" sesinden fazlasını çıkartır." Aslında düşüş bile lüks bir şey olabilir: V.S.Naipaul'un The Mimic Men' inde olduğu gibi, iktidarın trajedisi, bir aşasının olmamasıdır. Yalnızca imha söz konusu olabilir (Eagleton, 2012: 126). İktidardan düşen, sistem tarafından kullanılıp posası atılan Oidipus, aynı çarkın içinde dönmeye başlayan oğullarını ve Kreon'u lanetler. Ölümü olumlayarak soyunun yazgısını reddeder. Ölümüyle ona bir darbe indirir. Shelling'e göre, " bir insanın ölümcül bir güçle karşı karşıya olduğunu ama yine de onunla mücadeleye giriştiğini" bilmekten daha büyük bir paye yoktur.[...]Tam bir ölüm ataraksiasıyla hayatını anlamsız biçimde yaşayanlar, daha iyi bir yaşam uğruna ölümünü sahiplenmeye gayret edenlerin cesaret kırıcı bir parodisidir (Eagleton, 2012: 148-149). Büyük kardeş olduğu için yasaya göre tahtın onun hakkı olduğunu belirten ve iktidara sahip olabilmek için kardeşinin ya da kendi sonunun geleceği bir savaşa girişmeye cesaret eden, yazgısının ve yasanın esiri olmuş Polüneikes'in karşısında Oidipus, ölümü kabullenerek yazgısını özgürlüğe çevirir. Oidipus gücünün sınırlarını fark etmiş, bu fark edişle hayatının parçalanmasına sebep olmuş, ölüme teslim olmayı seçmiştir. *Tatlı Şiddet* adlı eserinde Terry Eagleton'un bahsettiği üzere:

"Kahraman, ölüme teslim olur ve yazgı adına bu bir zafermiş gibi görünebilir. Fakat bunu isteyerek ve ölümün sonsuzluğa giriş kapısı olduğunu bilerek yaptığından, yazgıyı aynı esnada aşar. Sonluluğunu benimsemesini sağlayan özgürlük, dolaylı biçimde aksini kanıtlar.[...]Trajik hikaye kahramanı, inatçı bir kader karşısında, tıpkı yücenin heybetli görkemiyle karşılaştığında sinen ve yalnızca hikaye kahramanını yakıp kül eden alevlerle aydınlanan yüksek bir adalet ve özgürlük düzenini bir anlığına görmemizi sağlar. Trajedi ve yücede sonsuz, sonlunun sınırlarını açığa vurma yoluyla olumsuz bir şekilde sergilenir." (Eagleton, 2012:168,169)

Ölmek üzereyken Hades'e seslenen Oidipus bunu ışığa bakarak yapar ve o zamana kadar okutulan oyun kuralını bozar. Işığa yönelmek tanrıya yönelme anlamını taşımaktadır. Aynı zamanda oyunu yöneten ışığa bakma eylemi, oyuncunun yöneten ve sınırlayan üst gücün varlığından haberdar olduğunun altını çizmektedir. Antik Yunanda tanrı ve günümüzde iktidar sahnede ışıkla gösterilmekte, anlamsal olarak üst üste binmektedir diyebiliriz. Oyunun başından beri minimal ve çizgisel

hareketlere sahip olan koro organik seyirmelerle Oidipus'un tanrılar tarafından alınmasından duyulan korku ve dehşeti ifade ederken, sürgün tiranın ölümüyle bir dönüşüm geçirerek, korkularından arınmış, vakur ve huzurlu bir ifadeye bürünür. Oidipus'un ölümü ile koro ve Oidipus ortaklaşmakta, Oidipus'un son nefes sesi koro tarafından çıkarılmaktadır. Koro, Oidipus'un ölümünün ardından, oyun kuralını kararlı bir şekilde bozarak ışığa bakıp konuşur.



Şekil 2.7 (Işığa bakan koro)

Gerçeği aramaya başlanıldığı anda sorular tanrıya/üst güce/ iktidara yönelir:

“Hiçlikten gelen bir şey, bir baba katilinin bedeni olarak, şehri kurtaracak kutsal bir toteme dönüştürülür[...]Kirlenmiş ve bozulmuş bir şeyle özdeşleşmekten, iyilik adına büyük bir gücün çıkması zorunludur. Bu anlamda değer ve trajik acı sonunda yakınsar; fakat bu, yıkımın doğası gereği iyi bir şey olduğunu değil, insanlık onun dibini bulduğunda, değişim adına feryat eden her şeyin bir simgesi ve böylece bu yenilenmenin olumsuz bir imgesi haline geldiğini ifade eder.” (Eagleton, 2012: 365)

Oidipus'un ölümü Atina halkı için gerçeği aramanın imgesi olur ve halk oyunun sonunda gerçek sorgulamayı başlatacak o ilk soruyu sorar. 'Neden soru soramıyorum' (Tekand, 2004: 76) diyen koro, modern insanın sorgulama eksikliğine

işaret ederken sahnedeki mahkeme oyunu, oyunu izleyen modern insanı gerçeği aramaya, sorgulamaya iter.

Modern insanın unuttuğu sorgulama ve gerçeği arama kavramları onlara sahip olan antik kahraman Oidipus'un trajedisi olmuştur. Ama karakter, kaçınılması en zor en değişmez kaderimizdir (Eagleton, 2012: 165). Oidipus da sorular sormaktan vazgeçmez. Gerçeğin peşine düştüğü süreçte herşeyini kaybeden Oidipus, kendini savunurken sebep olduğu sorgulamalarla sahnede Atina halkı için ve seyirci koltuğunda oyunu izlemekte olan modern insan için bir uyanışı başlatmaktadır. *Oidipus Nerede*'de Thebai kentininin kurtuluşu için kendi sonunu getirecek gizemi araştırmaya kendini adayan tanrısal kral Oidipus herşeyini kaybeder; *Oidipus Sürgünde* oyununda kirliliğini tanır ve Kolonos'a pharmakos, yani şehrin kurtuluşu olacak, sövülmüş, kirli bir şey olarak varır. Kurtuluş, yaralı kralı kendi şehrinde içtenlikle karşılayan Theseus gibi, insanlığın bu müstehcen çirkinliğini sevmeye bağlıdır. Böyle yaparak Theseus, korktuğu şeye merhamet etmeyi öğrenir (Eagleton, 2012: 365). Fakiye Özsoysal (2004) *Oidipus Sürgünde* hakkında yazdığı değerlendirmede oyundan şöyle bahsetmiştir: "Oyun, derin acıların sadece acı çekenlerin sorunu halinde yaşandığı sürgünler, göçler, önyargı ve ayrımcılıkla dolu bir dünyada öfkeyi, utancı, korkuyu, çaresizliği, kederi, histeriyi en yoğun halde paylaşmaya çağırıyor." Atina halkının Oidipus ile Antigone'yi topraklarına kabul etmeleri, çaresizliklerini paylaşıp yardım eli uzatmalarıyla yeni bir düzen olarak ihtiyacımız olan merhamet toplumuna bir geçiş gösterilmek istenmiştir. Bir merhamet topluluğu, yalnızca çarpık, zamandışı ve dışlanmış bir şeye dayanarak kurulabilir. Yeni düzenin köşe başı, Kolonos'taki Oidipus gibi, bir sövülmüş ve günahkardır (Eagleton, 2012: 221) Şahika Tekand Oidipus'u, tüm dışlanmışlığı ve uyumsuzluğuyla, ötekileştirilen, yabancı olan ve yabancı olduğu için toplum tarafından kabul edilmeyen bireyle özdeşleştirmiştir denilebilir. Bu zamandışı, dışlanmış varlık Studio Oyuncuları'nın oyununda tek bir kişi olmaktan çıkıp bütün yabancıları; ötekileştirilen, toplum tarafından kabul edilmeyen, sürgüne zorlanan insanları, mültecileri işaret etmektedir. Oidipus, soyunun üstündeki lanet yüzünden sürgüne gönderilmiştir; bu açıdan, günümüzde kimliği ve geçmişi yüzünden reddedilen bireyle aynı kaderi paylaşır.

“Oidipus Sürgünde ‘yaşamı değiştirmekten, soru sormaktan, merak etmekten vazgeçen, kararlarını sınırlı verili bilgiyle, önyargılarla, yaşam standartlarını kaybetme kaygısıyla kendisi dışında belirlenmiş kalıp davranışlarla alan, hayata müdahale etmek ve onu değiştirmek, kendi sınırlı küçük dünyası dışında kalan dünyanın sorumluluğunu hissetmek yetisini giderek yitiren günümüz insanının’ tragedyasıdır.” (Ülgen, 2007: 31)

Studio Oyuncuları tarafından sahnelenen *Oidipus Sürgünde*’de Oidipus’un soru sormaya, bulmaca çözmeye duyduğu arzunun onun nasıl yazgısına dönüştüğü, modern insanın neden soru sormadığı, büyük yazgısından nasıl koptuğu yönetmen tarafından tartışmaya açılmıştır. Oyunda üstüne gidilen adalet kavramı ve adaleti arama, adil olabilme durumu soru sorarak başlayan bir süreç olarak değerlendirilmiştir diyebiliriz. Yabancı olan her şeyden korkulan, kendi küçük sınırları dışındaki dünyaların reddedildiği günümüz hayatlarında Oidipus gibi bir ötekine duyulan korku, onunla ilgili soruları soramamaktan, onu anlamaya çalışmamaktan kaynaklanmaktadır. Yönetmen, oyunun başında acıma ve korkuyla dolu halkı Oidipus’u sorgulama ve bu sayede ona sempati duyma noktasına getirerek bu duyguların katharsisini sağlar. Oyunun başında tanrılara duyulan korkuyla paralize olmuş, eylemden yoksun halk oyunun sonunda bu korkunun sağaltılmasıyla soru sorabilecek akıl ve duygu durumuna ulaşır.

“KORO+THESEUS: Kimsin sen?  
Biz hiçbirşey söylemeden yalnız dua ederken,  
Dilsiz kesilen içimizden sessiz dua ederken  
Kim bu pervasız avazlarla yardım dilenen?”

[...]

THESEUS: Ama bize ne yarar getirdiğini düşünüyorsun?  
KORO: Gitmek bilmez bir daha bir kere gelmesin lanet!  
OİDİPUS: Bunu zamanla öğreneceksin!  
KORO+THESEUS: Nasıl?  
OİDİPUS: Sorduğun sorularla öğrenmeye başladın bile.

[...]

OİDİPUS: ...Ey karanlık ışık! Görebilmiştım bir zamanlar ben de seni.  
Şimdi okların son defa değıyor bana. Şu an bahtiyarım. Şu aziz şehirde öğrendik;  
neden geldi felaket, neden yapıştı üzerimize lanet ve onca acıdan sonra nasıl geldi  
saadet.  
Hades, sürgün hayatımın son durağı geliyorum. (ışığı yanmaya devam edecek... Üzerine koro  
ışığı yanacak.)  
KORO+THESEUS: HAAAAAAH! ( Işıkları yanmaya devam edecek.)  
OİDİPUS:- (2.ışığı da yakılır 8”) //  
KORO+THESEUS: Neden soru soramıyorum?

## EXODOS

KORO (Herkes)- ( Dimdik ayakta durmaktadırlar. Vakur ve huzurlu bir ifade ile konuşurlar. Kararlılık seslerinden belli olur.) ( Eşzamanlılık çok önemli. Bir çeşit ritüel gibi...)

KORO: Neden soru soramıyorum?

(Koro ışığı artınca tıpkı Oidipus gibi başını kaldırıp o ana kadar oyun kuralı olarak yapmaları yasak olan şeyi yapar ve ışığa bakar. Bir an...)

(Kararır)” (Tekand, 2004: 6,13,76)

*Oidipus Sürgünde*'de Oidipus için kurulan mahkeme, bugün adaletsizce yargılanıp soylarının yazgısına mahkum edilen insanlar, ötekileştirilen ve toplum dışına itilen herkes için ihtiyaç duyulan merhamet toplumunun üstüne inşaa edilebileceği bir başlangıç noktası gibi resmedilmektedir. Oyunda halkı temsil eden koronun şüpheleri, lanetlenmiş Oidipus'a yardım ederek tanrıların hiddetini üstlerine çekme tereddütü, laneti üstlerine bulaştırma korkusu tam da günümüzdeki iktidar erklerinin korkutma ve sindirme politikalarına denk düşmekte, modern insanın 'ötekine' yardım etmekteki tereddüt sebeplerini görünür kılmaktadır. Koro lanetin üstlerine bulaşacağı, tanrılar/iktidar tarafından cezalandırılacağı korkusuyla kararsız kalmaktadır.

“KORO+THESEUS: Ey Oidipus'un kızı!

Felaketinize acırız/ ama tanrılardan korkarız. Çıkın!

OİDİPUS: Ah kötü şöhret!Böyle olduktan sonra dünyayı sarsan neye yarar?

KORO+THESEUS: Labdakosoğullarında nesilden nesile felaket

Gitmek bilmez bir kere gelmesin lanet!” (Tekand, 2004: 11)

Modern insan ona öğretilen düşünce kalıplarının ötesinde gerçekleri aramaktan vazgeçmiş, büyük hedeflerini küçültmüş, kendi küçük dünyasına sıkışmıştır. Muktedirlerin soru sorulmaması için her türlü yolla halkları sindirdiği, korkuttuğu, birbirine yabancılaştırdığı günümüzde Studio Oyuncuları *Oidipus Sürgünde*'de oluşturulan mahkeme aracılığıyla kolektif bilinci uyandırmayı hedefleyerek, gerçeği arama yolunun başlangıcını göstermekte ve merhamet toplumuna giden yolda adil olmaktan vazgeçtiğimizi hatırlatarak, korkularımızı aşarak bizi gerçeğe götürecek soruları hatırlamamızı önermektedir.

Oluşturulan dekor tasarımı ile mahkeme ortamını sahne üstünde, kent yaşamının içine taşıyıp; sınırların insanları nasıl ayırdığına ve sınırın dışında kalan



insanın yersiz yurtsuzluđuna gönderme yapan Studio Oyuncuları; sonradan kırılan ışık kuralı vasıtasıyla soru sormanın ve otoriteye karşı çıkmanın toplum ve demokrasi açısından önemini vurgulamışlardır. Oyun yapısı, siyasal koşulların kısıtlayıcılığı ve zihin bulandırıcılığı altında insanların nasıl da sıkışıp kaldıklarını (Steiner, 2011: 44), yerinde sabit duran koro ve ona gösterilen kutularda oyuna devam etmek durumunda olan Oidipus üzerinden görünür kılar. Yapılan ışık ve ses tasarımı vasıtasıyla koro, keskin şiddet köşelerini tamamlar ve böylece, aklın umutsuzluđa düşmeden trajik dehşetlere tanık olmasını sağlar (Steiner, 2011: 174). Oyun miti kullanır, sorunsallaştırır; bütün bir topluluğun atığı haline gelen günah keçisi Oidipus'a sunulan kendini savunma hakkı ile günümüz devletlerinde Antik Yunan'ın tersten kralı -günah keçisi yerine geçen çağımızın vatandaş olamayanı/hiçbir yere ait olamayanı- 'sürgün'ün trajedisi, fiziksel olarak oyuncunun maruz kaldığı gerçek sınırlarla görünür kılınır; günümüze ait bir gerçeklik sahnedeki bize fısıldanır: Dışsallık- doğanın yasası ve kişinin kendi hayatını koruması ilkesi- gerçekten de siyasal sistemin en merkezindeki özüdür[...] kuralların istisnalara dayanması gibi, siyasal sistem dışsallığa dayalıdır (Agamben, 2013: 49). Oyunun son sahnesinde, baştan beri okutulan oyun kuralını bozarak ışığa bakıp konuşan halk, adaletin bir Devlet erdemi olmadığını (Steiner, 2011: 47); halkın ancak otoriteyi sorgulayarak adaleti sağlama yoluna adım atabileceğini seyircilere hatırlatır.

### 3. ANTİGONE VE EVRİDİKE’NİN ÇIĞLIĞI OYUNLARINDAKİ TRAJİK: AİLE-DEVLET ÇATIŞMASI VE YALNIZLAŞAN İKTİDAR

“ Trajik diye adlandırılabilen her şey, değer ve değer ilişkileri alanında olup biter.”<sup>9</sup> (Scheler, aktaran Kuçuradi 2013: 5)

İonna Kuçuradi’nin *Sanata Felsefeyle Bakmak*’da bahsettiği üzere (2013: 5) “değer ilişkileri alanında olup biten trajik, yalnızca insanla ilgilidir.” Bir çok tragedyada işlenen; insanın devlet yapıları, dini kurallar, gelenekler vb. ile ilişkisi ve bütün bu yapı ve kuralların birbirleriyle çatıştığı o muğlak alandaki kendini gerçekleştirme mücadelesidir.

“Kişiler [...] bu dünyada ne varsa, hazır veya kendilerinin yarattığı her şeyle bağ kurarlar. Kişilerarası ve kişiyle şeyler arasındaki bu ilişkilerde, birer değer taşıyıcısı olan kişi ve şeylerin ilişkilerinde birbirlerini etkilemede, ‘varolan’, hem de ‘pusu kurmuş’ gibi bekleyen trajik açığa çıkar.” (Kuçuradi, 2013: 5-6)

İonna Kuçuradi *Sanata Felsefeyle Bakmak*’da trajik kavramını Friedrich Nietzsche ve Max Scheler üstünden tartışır. Yazar Scheler’in trajik görüşünü açıklarken (2013: 36) “değer çatışmalarının trajiği oluşturduğunu” belirtir ve ekler:

“Trajik çatışmada çatışan değerlerin özelliği, yok edilenle yok eden değerlerin her ikisinin de yüksek ve aynı zamanda olumlu iki değer olmasıdır. Ortadan kaldırılan, yok edilen değer, bir insanın yaşamı olabileceği gibi, bir tasarısı, bir isteği, bir inancı, bir yetisi de olabilir.” (Kuçuradi, 2013: 7)

---

9 Max Scheler: Zum Phanomen des Tragischen, Vom Umsturz der Werte, Leipzig 1923, cilt 1, s.241; aktaran İonna Kuçuradi, *Sanata Felsefeyle Bakmak*, TFK Yayınları, 5.Baskı, 2013, Ankara; s.5

Tragedya; insanı kendiyle, kadını erkekle, toplumu ötekiyle, yazılı yasaları sözlü yasalarla, eski tanrıları yeni tanrılarla; kısacası bütün değerleri ve değer taşıyıcılarını birbirleri ile karşı karşıya getiririr. İkili karşıtlıklar oluşturup safları çizmektense, herşeyi içiçe geçirip sürekli yer değiştirterek çizgileri bulanıklaştırır;

“[...] hiçbir kuralın kesinkes yerleşmiş görünmediği, bir Tanrı'nın başka bir Tanrı'yla, bir hukukun başka bir hukukla çatıştığı, eylemin sürdüğü sırada bile adaletin yer değiştirdiği, döndüğü ve tersine dönüştüğü, çelişkilerle parçalanmış, belirsiz, Tanrısal, doğal, toplumsal dünyada insanın yerini sorgular.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 27)

Tragedyanın, eski kuralların tamamen silinmeyip yeni kuralların oturtulmaya çalışıldığı geçiş dönemlerinin ürünü olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bunun nedeni, Jean-Pierre Vernant- Pierre Vidal-Naquet'in bahsettiği üzere (2012: 30-31):

“hala yaşayan bir geçmişle yapılan bu tartışmanın her tragedya yapıtının bağrında, yorumcunun hesaba katması gereken bir ilk mesafe oluşturmasındandır.[...] Öyle ki, her baş kahramanın içinde[...]geçmişle şimdiki zaman, mit dünyası ve kentdevletin dünyası arasındaki gerilim bulunur.”

Tragedya, çelişkilerle parçalanmış, muğlaklık alanlarından oluşan toplumsal dünyayı ve insanın bu dünyadaki yerini, derdini, varoluşunu ve kendini var etme çabasını irdelerken; aslında bir açıdan insanda bulunan çok anlamlılıkları ve muğlaklıkları da açığa çıkarır. Trajik insan, Scheler'in suçlu suçsuzudur (Kuçuradi, 2013: 29); kendi savunduğu yüksek değeri var ederken, bir diğer yüksek değere karşı çıkar. İnsanın bu ikili varlığı Nietzsche'ye göre trajik insanın hem Dionysosçu hem de Apolloncu olan doğası sonucu oluşmaktadır. Var olan herşey, haklıdır ve de haksızdır ve ikisinde de eşit ölçüde haklı kılınmıştır (Nietzsche, 2010:63).

Kişilerle şeyler arasında var olan ve pusu kurmuş trajiği görünür kılan tragedya türlerinde, trajik karakterler üstünden eski ve yeni yapılar arasındaki çatışma ortaya çıkarılıp tartışılmaktadır.

“trajik moment, toplumsal deneyimin içinde bir mesafenin: bir yanda siyasal ve hukuksal düşünce, öte yanda mitlere ve kahramanlara değin gelenekler arasında zıtlıkların açıkça ortaya çıkmasına yetecek kadar büyük, ama değerler çatışmasının hala acı verecek kadar yoğun hissedilmesine ve durmadan bir karşı karşıya gelişin gerçekleşmesine yetecek kadar kısa bir mesafenin açıldığı andır.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012: 19)

Bu açıdan sözel yasaların yerini yazılı hukuk kurallarının aldığı kentdevlet yaşamının içinde, ahlak ve hukuk kuralları da tragedya tarafından sorunsallaştırılır. Eski olan ama toplumda hala geçerliliğini koruyan dini/ahlaki/ailevi yasalarla; kentdevletin yazılı hukuk kuralları arasındaki çatışmada varılan sonuç, toplumsal cinsiyet açısından baktığımızda biri dişil (aile) diğeri eril (devlet) olarak kodlanabilecek iki yasadan birini seçmenin imkansızlığı olacaktır.

“Tragedya perspektifinde insan ve insana değin aksiyonun izi, tanımlanabilir ya da betimlenebilir gerçeklikler olarak değil, sorunlar olarak yansır. Bu sorunlar çifte anlamları asla belirlenemeyecek ve tüketilemeyecek bilmeceler olarak ortaya çıkar.” (Vernant ve Vidal-Naquet, 2012:36)

Antik Yunan’da ahlak, toplumsal cinsiyet ve hukuk kurallarını sorunsallaştırarak, eski ve yeni yasalar arasındaki çatışmayı konu alan tragedya yazarları tutarlı hukuk kurallarının eksikliğini, kamusal alan-özel alan ilişkisindeki sorunları görünür hale getirirler. Judith Butler *Antigone’nin İddiası*’nda akrabalığın kamusal alan ve özel alan arasında dolayımlyıcı bir ilişki kurduğunu belirtir.

“Köleler, kadınlar ve çocuklar, yani mülk sahibi erkekler dışında kalanlar, insanın dilsel eylemleriyle kurulduğu kamusal alana girme iznine sahip değildiler. Dolayısıyla akrabalık ve kölelik insanın kamusal alanını belirler ve bu çerçevenin dışında kalır.” (Butler, 2005: 111)

Kamusal alanı belirleyen şeyler ve kişiler, kamusal alandan dışlanmak suretiyle onun sınırlarını görünür kılmaktadırlar. Nitekim, Gilles Deleuze ve Felix Guattari “Egemenlik sadece içine alabildiği şeylere hükmeder” diyebiliyor (Agamben, 2013: 28). Kamusal alanın dışında kalan kadınların, toplum içindeki

'ötekiler' olduğunu, normatif akrabalık ilişkilerini bozan ensestini ise toplumun dışlamak suretiyle içerdiği, tragedya tarafından en çok işlenen 'istisnai durum' olduğunu söylersek bir çok tragedya metninde trajik karakterlerin neden kadın seçildiğiyle ilgili soruya cevap bulmuş olabiliriz. Kamusal alandan dışlanan, eylemde bulunma hakkı olmayan, 'istisnai durumların' taşıyıcısı 'öteki' olarak imlenebilen kadın, ahlak kurallarıyla yazılı yasalar arasındaki sınırı çizen ve bozan kişi olarak düzenin içinde gizlenmiş trajiği görünür hale getirmektedir. Bu tür tragedyaların eski kahramanlara ve dönemlere ait krizlerden çok, doğal durum ile hukuksal durum arasındaki süregelen krizi; egemenliğin paradoksunu (Agamben, 2013: 42-52) açığa çıkardığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla, eylemde bulunmaya hakkı olmayan kadınlar için trajedi, tipik biçimde bir kahramanlık krizinden çok süregelen bir durum, becerilememiş bir eylemden çok çürüyen bir hayat tarzını simgeler. Başka bir deyişle [...]onlar açısından tarihin uzun süren bir olağanüstü hal ve istisnanın (yüksek trajedi) gündelik bir norm olduğu insanlar vardır (Eagleton, 2012: 33).

Aşağıda; egemenliğin paradoksunu, kamusal alanı temsil eden ve dışarda kalanlar arasındaki çözümün imkansızlığını ele alan, Sofokles'in *Antigone* oyununun incelenmesi ile şeyler ve kişiler arasında bulunan, hiyerarşik ilişkilerin ardına saklanmış 'trajik' analiz edilmeye çalışılmış; Şahika Tekand'ın ana metin olarak *Antigone* ve diğer başka metinlerden derleyerek yeniden yazdığı Studio Oyuncuları'nın *Evrídike'nin Çılgılığı* oyunu vasıtasıyla günümüz toplumunda 'var olan' ve 'pusu kurmuş' trajiğin ne olduğu araştırılmıştır.

Studio Oyuncuları'nın *Thebai Üçlemesi*'nin son halkası olan *Evrídike'nin Çılgılığı* oyunu ilk kez 2006 yılında Şahika Tekand tarafından -başta Sofokles'in *Antigone* adlı oyun metni olmak üzere- birkaç farklı metinden parçalara sahip bir kolaj olarak yazılmıştır. Sofokles'in *Antigone*'sinin kaynak metin olduğu oyunda, üçlemenin diğer iki oyunundaki gibi Studio Oyuncuları'nın *Performatif Oyunculuk Yöntemi* kullanılmış; dekor, ışık, cümle yapısı ve konuşma müziğinde yapılan belli başlı değişikliklerle oyunun görsel ve işitsel tasarımı oluşturulmuştur.

*Evrídike'nin Çılgılığı*'na kaynaklık eden *Antigone* metni M.Ö.440lı yıllarda Sofokles tarafından *Thebai Üçlemesi*'nin üçüncü ve son oyunu olarak yazılmıştır. Üçlemenin ikinci oyunu olan *Oidipus Kolonos'ta*, babaları Oidipus'un tanrılar tarafından öngörülen ölümünün gerçekleşmesinden sonra İsmene ve Antigone'nin Thebai'ye dönmek istemeleri ve Atina kralı tarafından buna verilen izin ile

bitmektedir. Oyunun sonunda kız kardeşlerden Antigone'nin konuşmasından, erkek kardeşleri Polüneikes ve Eteokles arasında iktidar için Thebai'de başlamakta olan savaşa müdahale etme isteği okunmaktadır.

“ANTİGONE: Mademki babamızın isteği böyleydi, bir şey söyleyemeyiz. Ama sen bizi Thebai'ye gönder ki kardeşlerimizi tehdit eden ölümü engelleyebilelim.” (Tekand, 2010: 58)

Üçlemenin üçüncü oyunu olup *Oidipus Kolonos*'tanın devamı niteliğinde başlayan *Antigone*'de Antigone'nin korkularının gerçekleştiğini ve kardeşlerinin bir iktidar mücadelesinde birbirlerini öldürdüğünü öğreniriz. Oyun, devletin yeni hükümdarı Kreon'un, birbiriyle savaşan iki kardeş arasında yaptığı ayırım sonucu Eteokles'in devlet töreniyle gömülüp başkaldırıda bulunmuş olan Polüneikes'in mezarsız bir şekilde leşinin akbabalara bırakılması yönünde emir vermesi ve Antigone'nin bu emre karşı çıkarak ölüyü gömmesiyle başlar. Oyun boyunca, Thebai'nin hükümdarı olan Kreon'un, buyruğuna karşı gelen isyankarın bulunması emrini takiben Antigone ile Kreon arasında oluşan çatışma işlenir ve İsmene ile Haimon'un Antigone tarafına geçmesiyle de bu çatışmanın büyümesi ve sonuçları ele alınır.

Sofokles'in *Antigone*'sinde trajik olanın peşine düştüğümüzde Scheler'in açıklamaları karşımıza çıkmaktadır. Scheler, trajiği sınırlandırmayı dener (Scheler, aktaran Kuçuradi 2013: 7); “ trajik, en başta, yüksek olumlu değer taşıyıcıları arasında hüküm süren bir çatışmadır.” Trajik çatışmada çatışan değerlerin özelliği, yok edilenle yok eden değerlerin her ikisinin de yüksek ve aynı zamanda olumlu iki değer olmasıdır (Kuçuradi, 2013: 6). Oyunda Kreon ile Antigone arasındaki çatışma bu türden bir çatışmadır. Yeni oluşturulan yazılı kurallar yani yasalar demokratik bir yönetim için şart oluşuyla; geçmişten bugüne sürekli varolmuş tanrısal yasalar ise toplumsal ilişkilerin oluşturulmasında gerekli oluşuyla yüksek olumlu değerlere sahiptirler. Kreon'un temsil ettiği rasyonel devlet yasalarıyla Antigone'nin temsil ettiği yazılı olmayan, aşiret/tanrı yasalarının arasındaki çatışma, oyunda kişileri taraf tutmaya ve bu seçimin trajik sonuçlarına katlanmaya zorlarken devlet ve aile çatışması bu tragedyanın ana eksenini oluşturmaktadır.

M.Ö.5.yy.a ait toplumsal koşulları incelediğimizde *Antigone* oyununda, Kreon ve Antigone arasında yeni düzen ile eski düzenin yani yeni kurulan kentdevletle/polisle birlikte ortaya çıkan (yeni) devlet yasalarıyla (eski) tanrısal yasaların çatışmasına kaynak olabilecek toplumsal zemin görünür hale gelir. Jean-Pierre Vernant yunan tragedyasının çok açık ve net bir şekilde sınırlandırılmış ve tarihlendirilmiş bir tarihsel moment olarak ortaya çıktığını söylemekte ve şu soruyu sormaktadır: “Onun, Atina’da doğup serpiildiğini ve yaklaşık bir yüzyıl içinde bozulduğunu görüyoruz. Neden?” (Kuçuradi, 2013: 17) (Yazarın bu soruyu sorarken tragedyaı M.Ö.5.yy.a ait toplumsal koşulların doğal bir sonucu olarak değerlendirdiğini söyleyebiliriz (Arıcı, 2009: 10).) Jean-Pierre Vernant’ın tragedyaı belli bir tarih diliminde ortaya çıkan bir tür olarak görmesini Yunan toplumunda meydana gelen yönetimsel deęişikliklerle ilişkilendirebilir ve tragedyaı bir toplumsal geçiş döneminin ürünü olarak görebiliriz. Vernant (2013: 46) “İ.Ö.VI yy.da kentin kamu meydanlarında kurulur kurulmaz, sözün tam anlamıyla artık bir ‘polis’<sup>10</sup> olduğundan” söz eder. Miken sisteminin çöküşü ve tanrısal kralın ortadan kalkmasıyla;

“kendi sarayının içinde denetimsiz ve sınırsız gücünü uygulayan kralın yerine, Yunan politik yaşamı açık havadaki Agora’da kamu tartışmalarının konusu olur; vatandaşlar eşit olarak tanımlanır, devlet ortak bir sorundur; krallık törelerine ve egemenlik mitlerine baęlı eski evren görüşü yerine, yeni bir düşünce evreni oluşturan çeşitli öğeler arasındaki simetri,denge ve eşitlik ilişkileri üzerine kurulu bir dünya düzeni kurma araştırılır.” (Vernant, 2013: 14)

Antik Yunanda ortaya çıkan bu yeni evren görüşü politik düşüncenin laikleşmesiyle polis rejiminin temellerini atar, yönetimsel ve toplumsal büyük bir deęişikliğe sebep olur. Bu yeni düzende ortak bir yaşam için karşıtların uyumunu sağlamak gerekince çatışma gücü- birleşme gücü yani Eris-Philia: karşıt ve tümleyici bu iki tanrısal antite, eski krallıkların yerini alan soylular dünyasında toplumsal yaşamın iki kutbunu belirler (Vernant, 2013: 45). Jean-Pierre Vernant, toplumsal yapı içindeki farklı sınıfların ve dolayısıyla rakip grupların, ortak bir yaşam içinde bir

---

10 “Polis yasası, kralın salt erkine karşı, herkesin eşit olarak kurala uymasını ister. Artık kişisel ya da dinsel bir saygınlığın gücüyle kendini benimsetmez; diyalektik kuralın süreçleriyle kendi doğruluğunu göstermesi gerekir.”; Jean Pierre Vernant- Pierre Vidal Naquet, *Yunan Düşüncesinin Kaynakları*, Cem Yayınevi, 2. Baskı, Nisan 2013, İstanbul; s.49

arada bulunabilmesi için düzenlenmiş belli başlı haklardan bahseder; bu haklar, planlanmış bir eris ile rakipleri karşı karşıya getirirse de ayrışan grupların sonunda philianın gücüyle topluma bağlılıklarını ve bir olma duygularını arttırarak bir arada yaşamalarını mümkün kılacaktır (Vernant, 2013: 44-45). Oğuz Arıcı *Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük (Soprosune) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi* başlıklı yüksek lisans tezinde polis'in yapısındaki çatışma ve sözün önemini irdelemiştir:

“İlk filozofların, evrene (polis'e) bakınca gördükleri,”çok”luğun ve karşıtlığın uyum içinde bir arada bulunuşudur (ya da bulunması gerekliliği): Erkek-dişi, tek-çift, soğuk-sıcak, aydınlık-karanlık, iyi-kötü, doğru- eğri[...]v.b.[...]Polis içerisindeki çeşitli gruplar (toprak sahipleri, köylüler, tüccarlar, köleler, din adamları vs.) sürekli bir çatışma halinde bulunmaktadır. Bu çatışma Greklerde Agon kelimesiyle tanımlanır. Agon, karşıtların uyuma ve uzlaşmaya ulaşacakları mücadele sürecini göstermektedir. Ancak karşıtlardan birinin diğerine üstünlüğü, zor (Bia) ve güç (Kratos) kullanarak elde etmesi meşru değildir. Çatışmanın temelinde ikna etme (Peitho) olmalıdır. Aksi takdirde denge, düzen bozulur...Greklerde, yarışmanın, mücadelenin ve tartışmanın bu kadar önemsenmesinin nedeni de bütün bu çatışmaların toplumda birlik duygusunu, polis içerisinde harmoniyi uyandıracak bir gücü içermesindedir” (Arıcı, 2005: 39)

Sofokles'in *Antigone*'sinin, polis içindeki harmoniyi bozacak *hybrise* sahip, iki trajik karakter barındıran bir tragedya olduğunu söyleyebiliriz.<sup>11</sup> Terry Eagleton'un değindiği üzere (2012: 118) “trajedinin yönelmişliğin tersine işleyen, yöneltildiği ekonomiyi altüst eden eylem dahilinde yer aldığı” düşünürsek *Antigone* oyununda Atigone'nin kentdevletin yasalarını altüst ederek ve akrabalık bağlarını herşeyden üstün tutarak giriştiği, kardeşini yeraltı yasalarına göre törenle gömme eylemi *hybris*in sonuçlarından biri olan insan otoritesine boyun eğmemeye örtüşerek oyundaki trajik eylemlerden birini oluşturur. Kreon'un devlet yöneticisi olarak kolladığı kamusal yasalarla yeraltı düzenini altüst eden ölüyü mezarsız bırakma eylemi ise -*hybris* in bir başka sonucu olarak listelenen- ötekinin ayrıcalığını

---

11 Oğuz Arıcı *Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük düşüncesini tartıştığı yüksek lisans tezinde* *hybrise* bir bölüm ayırır ve Antik dönemde Greklerde *hybris*in sonuçlarını şöyle sıralar;

1. çok fazla yeme içme
2. cinsel istek ve eylemlerde aşırılık
3. eğlencede kontrolsüzlük,
4. (aşırı öfke sonucu) vurma, yaralama, öldürme,
5. ötekinin ayrıcalığını gasbetme, ötekiyle alay etme, gülme

7. hem tanrı hem de insan otoritesine boyun eğmeme”; Oğuz Arıcı, '*Antik Yunan Tragedyasında Ölçülülük (Soprosone) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi*', İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2005; s.35



gaspeme ve tanrı otoritesine boyun eğmemeye örtüşüp diğer bir trajik eylemi oluşturmaktadır. Trajik eylemlerin ikisi de kendi açılarından yüksek değerlere sahiptir ama bu eylemlerin gerçekleşmesinde aracı olan insanların (Antigone ve Kreon) kendi fikirlerini mutlaklaştırmak yoluyla kibire kapıldıklarını söyleyebiliriz. Eris-Philia ile sağlanan uyumun ön plana çıktığı kentdevlette birbirlerini ikna etme yerine zor ve güç kullanan Antigone ve Kreon düzeni bozan, uyumsuz iki öge olarak görünmektedirler. *Antigone* oyununda Kreon ile Antigone'nin çatışmasında, Antigone kardeşini gömerek bağlı olduğu devleti çiğneyip bu yasak eylemi gerçekleştirirken, Kreon'un ise iktidarın gücünü kullanarak Antigone'ye ceza vererek; kendi üstünlüğünü kurma uğruna tanrısal düzeni bozduğunu görürüz. Halkı ve Antigone'yi ikna edemeyen Kreon halkı korku yoluyla susturmayı, Antigone'yi ise devlet düzenini bozan bir isyankar olarak cezalandırmayı seçer. Kendi fikrine karşı çıkanları giderek sertleşen bir dille uyarır, sindirir.

“KREON: Evet, ölümdür sonu, hiç kuşkusu olmasın.  
Yaramaz hayallere kapılmanın bedelini  
çoğu kez canıyla öder kişi.

[...]

“KORO BAŞI: Hakanım, deminden beri bunun tanrıların bir işi olup olmadığını düşünüyorum.  
KREON: Sus, kızdırma beni, yalnız ihtiyar değil  
bunak olduğun da çıkmasın ortaya.  
[...] Baştan beri buyruğuma karşı homurdananlar var  
kafalarını sallıyorlar olumsuzca  
iktidarına boyun eğmeye gönülleri yok gibi.  
[...] Saydığım Zeus'a andım olsun ki,  
ölüyü örteni bulup bana getirmezseniz  
ölümü de yeterli görmem sizler için,  
diri diri asarım nöbetçileri  
işkenceyle suçunuzu açığa vuruncaya değin.” (Sofokles, 2005: 77, 80)

Kreon ona karşı çıkanları korkuyla sindirir, isyan edeni acımasızca cezalandırır. Gözettiği devlet yasalarının işlevini sürdürebilmek adına kendi kanından olan birine farklı davranmamakla iyi bir devlet adamı, adil bir yönetici olduğunu kanıtlarken; kibrine yenik düştüğü ve kendi fikrini/yasasını mutlaklaştırdığı noktada tanrısal düzeni bozan bir ögeye dönüştüğünü göremez. Kreon'un devlet yasalarını gözetmek için gösterdiği aşırı istek, çoktandır bildiği tanrısal yasaları unutmamasına/

önemsememesine, bilgisizliği/bilmezden gelmesi ise oyun sonunda anagnorisis ile gerçekleşecek baht dönüşüne sebep olur. Kreon'un anagnorisisi oyunun son sahnesinde gerçekleşir ve devlet yasalarını gözetirken gösterdiği aşırılık ve kapıldığı öfke ve kibir sonucunda, ettiği lanetler kendi başına gelir; Polüneikes'in açıkta bırakılan cansız bedeni Sofokles'in yazdığı üzere (2005: 109) Kreon'un sevdiklerini elinden alan, "ölüm saçan bir ilençe" dönüşür. Tanrısal yasaları bilmezlikten gelen, gözetmeyen Kreon yeraltı tanrıları tarafından cezalandırılır.

“TEİRESİAS: Ölüyü say, düşeni yeniden bıçaklama,  
ölüyü yeniden öldürmenin ne anlamı var?  
İşte senin iyiliğin için öğüt veriyorum,  
doğru şeyler salık veren bir dostu  
dinlemekte hayır var.  
KREON: İhtiyar, hepiniz beni hedef almış  
ok yağdırıyorsunuz. Şimdi de falcılığı  
sardın başıma. Satın alıp kullanmak istersin beni,  
kişisel çıkarın için...”

[...]

TEİRESİAS: Öyleyse işit, güneşin kendi kendisiyle yarışan  
ateş arabası gökte çevrimini tamamlamadan  
senin kendi kanından biri ölecek  
günahını yüklendiğin ölümlerin karşılığı.  
Ölüye karşı ölü, biri ışık çocuğu  
karanlık yeraltına gönderdin onu  
öbürü yeraltı tanrılarının malıyken  
gömdürmedin, törensiz yatıyor.  
Değil senin, gökteki tanrıların bile  
hakları yoktur yeraltı tanrılarının  
işlerine karışmaya. Şimdiden Hades'in oç melekleri,  
izleyici kahredisi Erinü'ler  
pusu kurmuş bekler seni.  
Başkalarına uygun gördüğün felaketler  
senin başına gelecek.  
Çıkarım için mi konuşuyorum şimdi?” (Sofokles, 2005: 108-111)

Bilici Teiresias ile konuşunca önce öfkesine yenilip lanetlerine devam eden Kreon konuşmanın sonunda sağduyulu davranmaya karar verse de geç kalmıştır; oğlunun ve karısı Euridike'nin ölümlerini görür. Sofokles *Antigone*'de Kreon'un baht dönüşünü de anagnorisis ile birlikte gerçekleştirir. Kreon'un bilgisizlikten bilgiye geçişi oğlu Haimon'un ve eşi Euridike'nin kendilerini öldürmeleri sonucunda meydana gelir, (akışı tersine çeviren bir olayla birlikte meydana gelen tanınma, acıma ya da korku duyguları uyandıracaktır (Aristoteles, 2013: 41-42).) George

Steiner'in belirttiği üzere (2011: 136) seyirciler/okuyucular olarak "insanın en üstün olduğu anda yok olmaya yakın olduğunun farkına varırız." *Antigone*'nin sonunda gördüğümüz Kreon bilici Teresias'ı ve onu sağduyuya çağıran diğer herkesi suçlar, kibirine yenik düşerek suç işler, aile yasalarını görmezden gelmenin bedelini kendi ailesinin yok olmasıyla öder. Kreon mutlaklaştırdığı bakış açısıyla ve kapıldığı hybrisle seyircide ona benzemenin sonuçları açısından korku ve merhamet duyguları uyandırır. Yazılı yasaların genelliğini kabul ederek koşulsuz uygulayan Kreon yazılı yasalarla yürütülen günümüz devletlerindeki bir çok vatandaşa denk düşmekte, potansiyel olarak onun yerine geçebileceğimiz düşüncesi onunla aramızda bir yakınlık kurdurmaktadır. Burada Terry Eagleton'ın *Tatlı Şiddet* kitabında bahsettiği (2012: 207-235) "merhamet- korku" dengesi ortaya çıkmaktadır. Okuyucu da koro gibi en başta Kreon'dan korkar ama oyunun sonunda başına gelenlerden sonra ona merhamet eder. Böylece oyun Kreon üstünden bir yakınlık-ötekilik diyalektiğini kurar (Eagleton, 2012: 217). Metin, olay örgüsüyle, bizi yöneten yöneticilerin ötekiliğini silikleştirerek korkumuzu sağaltıp onların da bizler gibi insan olduğunu ve felakete uğrayabileceklerini gösterir; ötekiyle yakınlık kurdurarak merhamet etmemizi sağlar. Bugün demokrasilerde nasıl her bireyin görevi yasanın uygulama alanı içinde durmak ise Kreon da devlet yasasının herhangi bir yürütücüsü ve uygulayıcısıdır ama devlet ve tanrı yasalarının üstünde olma yetkisine sahip değildir; yasalar karşısında diğer bireylerden farkı yoktur. Kreon yürütücüsü olduğu devlet yasasını uygularken kendi tercihiyle aşırıya kaçır, bu nedenle de üstünde olmadığı tanrısal yasalar tarafından cezalandırılır.

*Antigone* oyunundaki Kreon; devlet yasalarını gözetirken aşırıya kaçan, kentdevleti korumak adına toplum düzenini bozan, bir bireyin gömülme hakkını gaspeden, tiranlığın bitip demokrasinin yerleştiği dönemde kamusal yasaları gözetirken yetki alanını aşır bir devlet yöneticisinden çok bir tiran gibi davranmaya başlayan ama bir yandan da akrabasına diğer vatandaşlardan farklı davranmamasıyla ve yasayı gözetmesiyle devlet adamlığının gereğini yerine getiren; muğlaklıklara sahip olan bir Kreon'dur. Kendi düşüşünde sorumluluk sahibi olduğu için onun duygularını anlayıp paylaşabiliriz, uğradığı felaketi hak edilmiş bir statüden ziyade trajik bir nitelikte duyumsayabiliriz (Eagleton, 2012: 209-210). *Antigone* ise tam da Kreon'un karşısında bir yerde durarak, genel kamusal yasaya karşı oluşuyla kentdevletin bütün vatandaşlar için oluşturduğu yapıdaki uyumu tehdit eden bir

unsura dönüşür. Antigone, kardeşi Polüneikes bir vatan haini<sup>12</sup> olmuş olsa bile ölüsünün yeraltı tanrılarının kurallarına göre törenle gömülmesi gerektiğini söyleyerek aslında yazılı yasaların karşısına yazılı olmayan tanrısal yasaları getirir ve onların üstünlüğünü haykırır.

“KREON: Demek karşı geldin bana, yasamı çiğnedin?  
ANTİGONE: Evet öyle, çünkü Zeus böyle bir yasa koymamış,  
ne de Adalet denen Tanrıça  
buyurmuş böyle bir şey insanlara.  
Senin buyrultunun da bir ölümlüye  
Tanrıların başlangıçsız sonrasız  
yasalarına karşı gelme gücünü vereceğine  
inanmıyorum. Kağıda geçmemiştir onlar  
dünden bugüne değişen emirler değil  
ne zamandan kaldıklarını kim söyleyebilir?  
Ne var ki yaşıyorlar, asıl bu yasaları çiğneyemem,  
bir ölümlüye boyun eğeyim derken  
Tanrıların kargısına uğramak istemem.” (Sofokles, 2005: 86)

*Antigone* oyununda, vatana ihanetle suçlanan kişiye verilen cezayı görmezden gelerek onu gömen kişi ve bu eylemdeki motivasyonu daha ilk sahneden okuyucu/izleyici için açıktır ama olay örgüsü içinde halkı temsil eden koro ve Kreon için isyankarın öğrenilmesi Antigone'nin ölüyü ikinci kez gömmeye çalışırken yakalanıp Kreon'un karşısına getirildiği sahnede gerçekleşir. Yazgının açıkça yıkıma götürdüğü Kreon ve Antigone bu sahne itibariyle aile-devlet çatışmasının iki kutbunu temsil etmeye başlar. Bu sahneye kadar ölüyü gömme eylemi için bir neden göremeyen, bunu iktidara karşı yoz bir ayaklanma olarak değerlendiren koro, Antigone'nin sözleriyle eylemin nedenine dair düşünmeye başlar, tanrı yasalarını gözeten Antigone'ye verilen cezada diretildikçe dengesini kaybeder.

---

12 “Antik Yunan'da cesedi açıkta bırakma uygulamasının en ağır suçlarda uygulandığını görüyoruz; ana,baba, kardeş veya evlat katilliği (Platon, Yasalar, 9.873b), tapınak hırsızları ve vatan hainleri (Ksenophon Hellenika 1.7.22; Thucydides 1.138.6) Burada özellikle dikkat etmemiz gereken şey düşman askerlerinin böyle bir cezaya çarptırılmaması, ama özellikle Polüneikes gibi kendi kentine saldıran birinin böyle bir cezaya- vatan hainliğinden dolayı- çarptırılabilmesidir.”; Oğuz Arıcı, *Muğlaklık ve Tragedya*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul, 2009; s.153

“KORO: Yasaları ve toprağın tanrılarını  
gözettiği sürece  
üstün saygınlığa ulaşır  
kendi yarattığı  
güçlü devletin yurttaşdır.  
Ama, yersiz yurtsuz kalır  
yoz tutkulara kapılan kişi.  
Böylesi irak olsun evimden ocağımdan  
paylaşmam onunla düşüncelerini.  
(NÖBETÇİ ANTİGONE’yi getirir.)

[...]

KORO: Ama onurunla  
gidiyorsun kasvetli yeraltına.  
Ne sayrılık, ne yaşlılık  
ne de kılıç yarası  
seni dize getirdi  
kendi istencin senin  
alın yazındı.  
Ölmeden gömüte koyuyorlar şimdi  
böyle bir son kimseye  
reva görülmedi.

[...]

KORO: Bakın, Kral geliyor, taşıdığı yük  
apaçık bir dille söylüyor ki  
bir başkasının değil kendinin suç.” (Sofokles, 2005: 83,100,117)

Oyun boyunca edilgen kalsa da koronun kendi içinde bir dönüşüme uğradığını gözleyebiliriz. Kreon’a duyduğu korkunun da etkisiyle devlet yasalarını savunan koro, devletin yasalarıyla tanrısal, yazıya geçirilmemiş yasalar çarpıştıkça sarsılır, uzlaşamayan bu iki yasadan birinde karar kılamaz; bocalar.

“KREON: Kenti savunurken ölen, o da senin kardeşin değil miydi?  
ANTİGONE: Evet, her ikisi de kardeşim, aynı ana babadan.  
KREON: Eteokles’i gücendiriyosun öbürünü kayırmakla.  
ANTİGONE: Ölülerim böyle suçlamaz beni.  
KREON: Onu bir yurt haininden ayırt etmezsen Eteokles suçlar seni.  
ANTİGONE: Polüneikes kardeşiydi onun, kölesi değil.  
KREON: Biri savunuyordu yurdu, öbürü yakıp yıkmaya geldi.  
ANTİGONE: Ölüm eşit kılar onları, törelerinde ayırım gözetmez.  
KREON: Aynı şerefe hak kazanmaz kötü ile iyi.  
ANTİGONE: Ölüler ülkesinde yasa bakarsın değişiktir.” (Sofokles, 2005: 88)

Antigone ve Kreon arasındaki agonda peitho (ikna) kullanmayan, kendi fikrini mutlaklaştıran Kreon gibi Antigone’nin de mutlaklaştırdığı fikirleri ile

kapıldığı hybris ve muğlaklıkları metinde işlenmiştir.

“Antigone’de birden fazla muğlaklık tespit edebiliriz. Öncelikle kardeşine duyduğu sevgiyeki bu sevginin kökeni Hegel’e göre aile’dir- karşıt olarak bir “aile kurmayı” reddetmektir. Kardeşini gömme arzusuna rağmen Haimon’la kuracağı evliliği yok etmektir.[...] Antigone-ölüyü gömerek ve daha oyunun başında ölmeyi seçerek- evlenmeyi, çocuk doğurmayı ve yaşamayı yadsımıştır.” (Arıcı, 2009: 167)

*Antigone* metninde Kreon tarafından cezalandırılan Antigone de aynı Kreon gibi kendi düşüşünde sorumluluk sahibidir. O da yazılı yasaları çiğneyerek hybrise kapılır ve cezalandırılır. Yasalarını gözetmediği yeraltı tanrıları ona yardım etmezler.

“KORO: Sırrını bilemedin  
Doğruğuna çıktın cüretin  
adaletin tahtına çarptın  
ve düştün işte kızım,  
acınası bir düşüşle.” (Sofokles, 2005: 102)

*Antigone’nin İddiası* isimli kitabında Hegel ve Lacan’ın *Antigone* teorileri üstünden bir tartışma yürüten Judith Butler’a göre (2005: 72) “Antigone sadece yeraltı tanrılarının yasalarını gözetmektedir.[...]Ölmektedir, ama canlıdır ve dolayısıyla (nihai) ölümün teşkil ettiği sınıra işaret eder.” Lacan’a göre Antigone’nin ölüyü iki kez gömme eylemi:

“özyıkıma doğru yol alan tutkunun yörüngesine girmektir...Antigone zaten ölümün hizmetindedir, yaşarken ölmüştür ve bu nedenle bir şekilde sınırın ötesine, anlaşılma gerekliliğini koruyan bir ölüme geçmiş gibi görünmektedir. Lacan Antigone’nin inatçılığını bu ölüm dürtüsünün bir tezahürü olarak görür, İsmene karşısında Antigone’yi “gayri insani”[...]diye niteleyen koroya katılır; Antigone’nin bu önsel ve yazıya dökülmemiş alana “ait” tek kişi olmadığı da açıktır: Kreon sınırsız yasa olarak en iyiyi gözetmek ister...ama uygulama sürecinde yasayı aşar, aynı zamanda eylemini öz-yıkıma yönlendirdiği düşünülebilecek, yazıya dökülmemiş yasaları da yetkesinin kaynağı haline getirir.” (Butler, 2005: 68-70)

Demokratik bir yönetimde devlet yasasını savunurken bir tirana yakışır buyurganlığa ulaşması buna örnektir. Bu açıdan Sophokles’in metni Antigone ile

Kreon arasında aslında hiç de basit bir karşıtlık olmadığını düşündüren mecazi bir iç içelik hali gösterdiklerini ortaya koyar (Butler, 2005: 18). Judith Butler'a göre *Antigone*'yi aile-devlet ikili karşıtlığı düzleminde yorumlayanlar Kreon ve Antigone'nin muğlaklıklarını görmemektedirler. İki karakter de uygulamakta hybrise kapıldıkları yasaların temiz ve net birer temsilcisi değildirler. Antigone'nin ölçsüz savunucusu olduğu oikos<sup>13</sup> Oidipus'un ve Labdakasoğullarının ensesti ve doğaya aykırılığı barındıran oikos'udur.[...] Fakat Kreon da, kendi cephesinden, kentdevletin meşru hakimi değildir (Eagleton, 2012: 422). Kreon kendi meşruluğunu ispat etmek için uğraştıkça sıradan yurttaşı korkutan bir tirana dönüşür; bu meşru şef, bu adam, bu yetişkin, bir tiran, bir kadın, bir çocuk olur. Kentdevletin üstünde (hypsipolis), kentdevletin dışındadır (apolis) (Eagleton, 2012: 423).

“KREON: Vereceğim buyrukları bana halk mı öğretecek?

HAİMON: Çocukça konuştuğunun farkında mısın?

KREON: Ben başkaları adına mı yöneteceğim devleti?

HAİMON: Tek kişiyle devlet mi olurmuş, despotluk bu seninki.

KREON: Devlet ona hakim olanındır, anlaşıldı mı?

HAİMON: Sen ıssız bir çölün hakimi olmalıymışsın.

KREON: Bu çocuk da kadına uymuş.

HAİMON: Sen kadınsan evet, senin iyiliğini düşündüğümden.” (Sofokles, 2005: 96-97)

Sofokles'in *Antigone*'si Kreon ve Antigone üstünden eril/devlet/otorite-dişil/aile/devrim gibi toplumsal cinsiyet bağlamında okunabilecek ikili karşıtlıkları da çürütür nitelikte bir yapıya sahiptir.

“Antigone'yi akrabalığın gücü ile devlet iktidarının gücü arasındaki yüzleşme olarak Kreon'un karşısına koyanlar, ensest ilişkiden doğan ve ağabeyine imkansız ve ölümcül bir ensest aşkla bağlanan Antigone'nin zaten akrabalıktan koptuğunu, eylemlerinin nasıl da diğerlerinin gözünde onu “erkeksi” kıldığını ve böylece de akrabalığın toplumsal cinsiyeti üstlenebilmesini kuşkulu hale getirdiğini, dilinin paradoksal bir şekilde Kreon'un diline, yani hakim otorite ve eylemlerin diline son derece yaklaştığını ve Kreon'un kendisinin hakimiyetini yalnızca ve yalnızca bu art arda gelişi mümkün kılan akrabalık çizgisine dayandığını ve aslında Antigone'nin başkaldırısıyla, nihayetinde de akrabalık ve hakimiyet düzenindeki yerini sağlama alan normları bir anda ortadan kaldıran kendi eylemleriyle nasıl erkeklikten mahrum hale geldiğini göremezler.” (Butler, 2005: 18)

---

13 “çatı”; Terry Eagleton, a.g.e.; s.422

Antigone metninde özellikle Kreon tarafından toplumsal normlara göndermeler bulunmaktadır, kadın gibi olmak, bir kadın tarafından yönetilmek vs. gibi cümleler olumsuz bir davranışı, durumu imlemekte kullanılmaktadır.

“KREON: Git öyleyse sevgini paylaş sen ölümlerle yaşadığım sürece hiçbir kadın çekip çeviremez beni.  
KREON:[...] Vakit geçirmeyelim, nöbetçiler götürün şunları hapsedin, kadınlıklarını bilsinler hele dolaşmasınlar ortalıkta.  
En yüreklipleri bile kaçmaya yeltenir ölümün soluğunu duyunca yüzlerinde.

[...]

KREON:[...] Öyleyse kurulu düzeni destekleyelim ve hiçbir zaman kadına yenilmeyelim.  
İktidardan düşmek alın yazımızsa hiç olmazsa erkek elinden olmalı bu yenilgi kadının erkeği yendi dedirtmeyelim.

[...]

KREON: Bu çocuk da kadına uymuş.  
HAİMON: Sen kadınsan evet, senin iyiliğini düşündüğümünden.  
KREON: Utanmaz, babana karşı mı geliyorsun?

[...]

KREON: Utan, bir kadına boyun eğiyorsun.  
HAİMON: Bunda utanılacak bir yan göremiyorum.  
KREON: O şirreti korumaya utanmıyor musun?” (Sofokles, 2005: 88,91,94,97)

Oyunun başından itibaren sözel olarak kadın-erkek ikili karşıtlığı kullanılırken görünürün altında işlenen dil ve eylem yapısıyla oyun, Judith Butler’in belirttiği üzere (2005: 42) “cinsiyet normlarının mesnetsizliğini” görünür kılar. Antigone Kreon’a hitap ederken erkeksileşir, hitap edilen Kreon ise erkeklikten mahrum kalır; böylece ikisi de toplumsal cinsiyet düzenindeki yerini koruyamaz ve akrabalık konusundaki kargaşanın oyun boyunca toplumsal cinsiyeti istikrarsızlaştırdığı görülür (Butler, 2005: 24).

Oğuz Arıcı *Muğlaklık ve Tragedya* başlıklı doktora tezinde (2009: 157) “tragedyayı “ çatışan güçler”in nihai bir uzlaşıyla sonlanması olarak yorumlamanın yanlış değil eksik olduğunu; çünkü Yunan Tragedyasının “çatışan güçlerin çatışmasının “kaçınılmazlığını” ama mutlak bir uzlaşının da “imkansızlığını”



gösterdiğini” belirtir. Sofokles bu tragedyayı yazarken iki ayrı yasanın çatışmasında bir tarafın haklılığından çok kentdevletin istediği ve ihtiyaç duyduğu uyumu gözetir yönde bir metin tasarımı yapmıştır. Kreon ve Antigone’nin saydıkları yasaları uygulamak için direttikleri kentdevletin harmonisini bozucu davranışları, kapıldıkları hybrisleri, olay örgüsü içinde cezalandırılarak ve aşırılığın sonuçları gösterilerek katharsis gerçekleştirilmiştir. Katharsis metindeki halkı temsil eden koro ve oyunu okuyanlarda/izleyenlerde gerçekleşir. Koro/halk iktidara duyduğu korkuyu sağaltarak eski yasalarla yeni yasalar arasında her olayın kendi içinde değerlendirileceği, genel geçer olmayan bir düzeni algılamaya başlar. Seyirci/okuyucu, yazılı yasalarla yazılı olmayan yasalar arasında hangi yasaya kendini yakın görürse görsün iki yasayı da gözetmek zorunda olduğunu idrak eder. Uyumun dünya düzenindeki öneminin altı çizilir. Kreon ve Antigone’nin bağlılık göstermekte direttikleri çatışan iki yasa, metinde birbirine karşı sorular sorduracak biçimde ortaya dökülür ama soruların cevapları açıkta bırakılır. Hangi yasa üstündür? İnsan tanrısal yasaları mı devlet yasalarını mı gözetmelidir? Peki orta yol yok mudur? Sırasıyla Antigone ve Kreon’a koro vasıtasıyla cevaplar verilir; bu vasıtayla okuyucu için şu sorunun cevabı oluşturulur: ‘ Kendi yasasını mutlaklaştıranlara ne olur?’

“KORO: Sınırını bilmedin  
doruşuna çıktın cüretin  
adaletin tahtına çarptın  
ve düştün işte kızım,  
acınası bir düşüşle

[...]

Seni dik kafalılığın mahvetti.

[...]

KORO: Mutluluğun bir kaynağı  
anlayış ve sağduyu  
Tanrısal güçlere saygı.  
Kendini bilmez kişi  
bencil istemiyle  
çanak tutar felakete  
ve böyle geçkin yaşta  
kafasını çarpa çarpa  
erişir bilgeliğe.” (Sofokles, 2005: 102-103, 121)

Böylece metin bize yeni kurulan kentdevlet düzenine dair sorular sorduran,

Antigone ve Kreon ‘un imlediği toplumsal cinsiyet normlarının aile ve devlet üzerinden yapılacak okumalarında zeminin sürekli olarak kaygan kılındığı, haklıyla haksızın içi içe geçtiği; katharsisin hybrise sahip karakterlerin cezalandırılmasıyla sağlandığı; kendi sorduğu sorulara cevap vermeyen bir yapı kurar. Tam da yarattığı bu muğlaklıkla; sınırların kaybolduğu ve iç içe geçtiği yapısıyla *Antigone* trajiktir.

Kaynak metin olarak *Antigone*’yi kullanarak yazılan *Evridike’nin Çılgılığı* ise farklı bir yoldan trajiğin izini sürer. Sofokles’in *Antigone*’si tek parça halindeki bütünlüklü bir metin yapısından oluşmaktadır. *Evridike’nin Çılgılığı* ise bir ‘*prologos*’ ile başlar ve bir ‘*exodos*’ ile biter; birbirinden ‘*stasimon*’larla ayrılan dört *epizottan* oluşur. *Prologos* ve *Episod 1* sırasında algılanmaya başlanan, Esat Tekand’ın Studio Oyuncuları’nın *Oidipus Üçlemesi*’nin son oyunu olan *Evridike’nin Çılgılığı* için hazırladığı sahne tasarımına baktığımızda, koro üyelerinin ikiye bölünmüş vaziyette sahnenin sağında ve solunda konumlandığını, Thebai’nin hükümdarı olan Kreon’un ise koronun tam ortasında ve onlardan ayrılmış ve daha yüksek bir zemin üstüne yerleştiğini görürüz.

“Üçüncü oyun *Evridike’nin Çılgılığı*’nda konstrüksiyon arkada ve yıkılmıştır. Artık rol kişileri ve oyuncular belirgin bir yapı içerisinde değillerdir. Ancak, dağılmış bir sistem içerisinde iktidarını direktmekte olan Kreon, fallik bir unsur çağrışımıyla sahnenin ortasında dikilir. *Evridike’nin Çılgılığı*’nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine oturtulmuştur. Sınırlı sayıdaki hareketler, çağdaş yaşamda bağımsız birer birey olduklarına ikna edilen ancak sistem tarafından zorunlu bırakıldıkları verili bir alanda, önyargılar ve korkularla yaşayan çağdaş insan davranışını ifade etmektedir. Bu matris, var olan yasalar ve etik ilkeler çatışması içinde tutum almaya zorlanan bireylerin, cevaplamaları ve çözüme varmaları gereken ana soruyu, sahne üzerinde performansın ana öyküsü ve asal aksiyonu haline getirmektedir.” (Ülgen, 2007: 37-38)

Modern insanın trajedisiyle ilgilenen Şahika Tekand *Antigone*’deki muğlaklıkların çoğunu törpülemiş, oyundaki haklı ve haksız rollerini dağıtmış, Eteokles ve Polüneikes’in (oyun metninde Polineikes olarak yazılmıştır) savaşını bize daha yakın bir kardeş savaşıyla ilişkilendirerek iktidarın yurttaşlara karşı bir silah olarak kullandığı vatan algısına karşı çıkmanın, bireyin devlet karşısındaki haklarını savunmanın ve bu uğurda isyanın haklılığına dair bir yapı oluşturmuştur diyebiliriz. *Evridike’nin Çılgılığı*’nda [...] iktidar olan Kreon’un adaletsizliği karşısında Antigone ile başlayarak, sırasıyla İsmene’nin, Haimon’un ve son olarak da

literatürde neredeyse suskunluğun timsali olarak gözüken Evridike'nin sessizliğini bozup peşine tüm koroyu da alarak ölümleri pahasına gerçekleştirdikleri isyana şahit oluruz. (Ülgen, 2007: 32-33)

“ANTİGONE: Ben o cezayı göze aldım. Bu yüzden Polineikes'e verilen haksız cezaya hiç tereddütsüz karşı çıktım.  
İSMENE: Böyle bir hükümdarın tebası olarak üstünde yaşamayı kabul ettiğin bu topraklarda bu yaptığın Yasak!  
ANTİGONE: Hayır! Hak! Nerede olursa olsun bu Polineikes'in de benim de/ ve sen ister kabul et ister etme ama senin de en kutsal hakkın.  
KORO: Bocalamaktayım.  
ANTİGONE: Bu ister yakının, ister yabancı, ister düşmanın olsun her insanın hakkı.  
KREON: Yasalar böyle söylemiyor.  
KORO: Bocalamaktayım.  
ANTİGONE: En doğal hakkımı elimden alan yasayı dinlemem.” (Tekand, 2006: 7)

*Evridike'nin Çılgılığı* oyununda Thebai, yöneticisinin yasanın uygulayıcısı olmaktan çok yasanın kendisi olmaya niyetlendiği, bir muktedir tarafından yönetilen bir şehirdir. Burda Thebai ve Kreon ile gösterilmek istenen kötü bir yönetici tarafından yönetilen bir şehir değil kötü sisteme sahip herhangi bir şehirdir. Şahika Tekand, Kreon'u öyküsel olarak iktidar olarak konumlandırırken oyuncu Kreon'u da yapısal olarak bir iktidara (ışık) maruz bırakmaktadır. Sistem tarafından atanan Kreon, halktan ayrı ve halkın üstündedir ama aynı zamanda diğer bütün kişiler gibi o da ışık/iktidar tarafından kendine tanımlanmış alan içerisinde, kendine tanımlanmış hareketlerle varolmaktadır. Üçlemenin ikinci oyununda çizilen -demokrasiyle yönetilen kentdevlet- Atina'daki koro ve kentin yöneticisinin organik bütünlüğü, bu oyunda ters yüz edilerek, *Oidipus Nerede* oyununda tartışılan Thebai-Atina karşıtlığında anti kentdevleti temsil eden Thebai'nin kaotik atmosferi dekorla görünür hale getirilmiştir. Üçlemenin birinci oyunu olan *Oidipus Nerede*'de bütün haşmeti ve düzeniyle gördüğümüz Thebai'den geriye kalanlar yıkık bir kenti imlemektedir. Bu yıkıntının hem savaştan yeni çıkmış bir kenti, hem de demokrasisi çökmüş bir sistemi işaret ettiği düşünülebilir. Oyunun başında okutulan kuralla - üçlemenin diğer oyunlarında olduğu gibi- oyuncular üstlerine düşen ışık yandığında konuşabilmektedirler.

Koronun hecelere bölünmüş konuşmalarının yarattığı bir sayıklama hali

içinde, gergin bir atmosferde; Polüneikes'in gömüldüğü haberini almamızla, oyun başlar. Oyun ilerledikçe oyuncuların Antigone hareket dizgesi ve Kreon hareket dizgesi olmak üzere iki ayrı dizge ile hareket ettiğini fark ederiz. Oyun başladığında yasağın delinip ölünün gömüldüğünü haber veren koro daha sonra Antigone'de göreceğimiz hareketleri kullanarak konuşurken Kreon'un ışığının yanması ve konuşmasının başlamasıyla toplu halde Kreon dizgesine geçmektedir. Sofokles'in *Antigone*'sinde sözel olarak belli edilen Kreon korkusu, *Evrídike'nin Çılgılığı*'nda koro tarafından hareket dizgesinin daha organik olan Antigone dizgesinden daha statik ve köşeli olan Kreon dizgesine, aniden ve toplu halde değiştirilmesiyle görsel olarak da ifade edilmektedir. İki hareket dizgesinin niteliklerinin farkıyla Kreon ile Antigone arasındaki çatışmanın ve farklılığın altı çizilmektedir. *Antigone* oyunundaki Kreon ve Antigone'nin savundukları yasaların farklılığına rağmen aralarındaki "mecazi iç içelik hali" (Butler, 2005: 18), *Evrídike'nin Çılgılığı*'nda yerini, bu iki karakter üzerinden genellenebilecek birey-iktidar çatışmasının yarattığı ayrışmaya bırakır. *Evrídike'nin Çılgılığı*'nda Sofokles'in oyunundan farklı olarak halkı temsil eden koronun bedensel ve vokal anlatımıyla; halkın iktidar karşısındaki korkusu, devlet tarafından yapılan sorgulamalar karşısındaki paniği, haksızlık karşısındaki bocalaması; sonunda Antigone'nin isyanına katılarak bireysel bir isyanın kollektif bir isyana dönüşme sürecine halkın etkisi görünür kılınır. *Episod 1* de Kreon'un vatan haini ilan ettiği/ötekileştirdiği Polüneikes'i gömene yönelik tehditleri ve halka yönelik sorgulamalarının koroda yarattığı korku, sessiz seğirmeler ve nidalarla belli edilmiştir.

"KREON: Bir kişi bile birşey görmedi mi?

KORO: (Sessiz hareket) (Y1)

KREON: Böyle birşey mümkün mü?

KORO: (Sessiz hareket) (Y1)

KREON: Yardım ve destek görmemiş olsa, hangi ölümlü bu kadar ustaca hiçbir iz bırakmadan ortadan yok olabilir?

KORO: (Sessiz hareket) (Y1)

KREON: Çok açık ki şu anda suçlu da suç ortakları da, bu suça şahit olanlar da aranızda!

KORO: Eyvah! (-Y2)

KORO: ( BURAYA GEÇERKEN BAŞLAR SEYİRCİYE DOĞRU DÖNECEK/ ANİ VE HIZLI BİR HAREKET)

Ne yapmalı!

Nasıl!

Nasıl temize çıkmalı

[...]

KREON: Bu işi yapan her kimse hemen yakalanıp karşıma getirilecek! Yoksa/  
KORO: Haa! ( G1)

[...]

KORO: Bilsem söylemez miyim?/ (S)  
Hangi fani üstün tutar ötekinin canını kendi tatlı canından  
Töhmət altında kalan insan ölmeden ölür korkudan  
(tek nefes)  
Zeus'un oğlu Apollon  
Oklarını enginlere atan Phoibos  
Ölümsüz Athena  
Başı çelengli Bakkos" (Tekand, 2006: 6-7)

*Evridike'nin Çılgılığı*'nda Kreon'da cisimleşen güç ve otorite mekanizması; günümüzde, halkı çeşitli yollardan isyan etme, isyan edenleri savunma ve isyanı haklı görme haklarından mahrum edecek düzeyde bastıran iktidar odaklarına bir örnek teşkil etmektedir. *Antigone* oyunundaki, devlet yasalarını korumak isterken aşırıya kaçan Kreon'dan farklı olarak Studio Oyuncuları'nın Kreon'u otoriter ve adaletsiz bir sistemin yarasını, kendi öfkesi ve kibiriyle yönlendiren yürütücüsü olarak tasarlanmıştır. *Antigone* oyununda Antigone'ye verilen ceza ile *Evridike'nin Çılgılığı*'nda verilen ceza arasındaki fark da, Kreon'da vücut bulan yönetim şeklinin acımasızlığının ve adaletsizliğinin altını çizerek şekilde seçilmiştir.

"KREON – Bunları aranızdan kusup atacak mısınız, yoksa bir bozguncu fikre teslim mi olacaksınız?  
KORO – Haa! (G1)  
KREON – Konuşun! Devlete sadakatini göstermenin günü geldi! Kararınızı verin! Susarak bu cürmün batağında kendinizi boğmayın!

[...]

KREON: Zeus şahidim olsun şimdilik sinsice aranızda dolaşan bu murdar mahluk;  
KORO: Kim! (S)  
KREON: her halükarda yakalanacak  
KORO: Kim! (S)  
KREON: diri diri mezara konulup taşlanarak öldürülecektir.  
KORO: Haa! ( G1)  
KREON: Bütün bozgunculara lanet olsun! Onlara yatalık edenlere lanet olsun! Bilip de susanlara lanet olsun!" (Tekand, 2006: 6-7, 9)

Metinde, Sofokes'in oyunundaki sahne sıralaması da değiştirilerek Kreon'un

kibirinin altı kalın çizgilerle çizilmeye devam edilir. Sofokles'in *Antigone*'sinde Kreon, oyunun sonlarına doğru sahneye giren bilici Teresias'a karşı çıkıp öfkelenir de sonunda korkup Antigone hakkındaki hükmünden vazgeçerken trajik bir biçimde geç kalarak Antigone'nin ve kendi aile fertlerinin ölümlerini engelleyememektedir. Okuyucular olarak olay örgüsü içinde Teresias'ın daha erken bir uyarıda bulunmadığını görür, geç kalan Kreon'a acırız. Bu ölümleri engellemek tamamen Kreon'un elinde olan birşey değildir. *Evrídike'nin Çılgılığı*'nda ise daha ölüyü gömenin kim olduğu bilinmezken bilici sahneye girer ve Kreon'un ölüyü açıkta bırakma emrini sorgulayarak yöneticinin kibirini ortaya çıkarır.

“KREON: Güzel şey yüceliğe erişmek...

KORO: Dur! (İ1)

KREON: İktidarı elde tutmak...

KORO: Dur! (İ1)

KREON: Güçlü, kudretli olmak!

KORO: Dur! Yapma! (İ1)

KREON: Ama ne kıskançlıklar doğuyor ardından...

TEREİSİAS: Dikkatli ol Kreon; haddini aşıyorsun!

(Teresias bugüne kadar böyle çok kral gördü. Panikleme yok, sadece üzülüyor.

Uyarı tarzında konuşuyor.)

KREON: Nasıl olur? Nasıl olur da bir kör kahin bana, bir krala haddini bildirmeye kalkar?” (Tekand, 2006: 6)

Teresias'ın kralın karşısına geliş nedeni, ölüyü açıkta bırakma emrine karşı çıkmak ve Kreon'a uyarılarda bulunmaktır ancak iktidarı ve gücü elde etmiş olan muktendir, bu uyarıları dikkate almadığı gibi bilici Teresias'ı isyancıyı korumakla ve suça ortak olmakla itham eder; sessizliği karşısında açık bir öfkeye kapılarak tehditler savurur. Koro'nun olay örgüsü içinde gerçekleşen katharsisi bu sahneye başlar. Halkı temsil eden koro başta Kreon'un yarattığı korku politikasına yenik düşmüşken, muktedir haksızın diyebilen ilk kişi olan Teresias'ın konuşmasıyla kuşku duyar; bilicinin de değindiği üzere düşünmeye, sorgulamaya başlar. Koro bocaladıkça hareketsetel olarak koro kişilerinde oluşan istemsiz kas seğirmesine benzer kırılmalar ve korodaki hareket birliğinin kaybedilmesiyle de Kreon hareket dizgesi sahne üstünde ilk defa bozulmaya başlanır.

“TEREİSİAS: Bir kişi olsun görebilseydi..

KREON: Tereisias! Söyle; neyi görebilseydi?  
KORO: Söyle!  
TEREİSİAS: Bir kişi olsun düşünseydi?  
KREON: Neyi düşünseydi?

[...]

KORO: Haa!  
Eyvah!  
Parçalanmış cesetler  
Haa!  
Köpekler!  
(es)  
Perişan etti aklımı hikmete ermiş kahin  
İnanmak elimde değil doğrusu yalanlamak da  
Aklım karardı kaldı şaşırırım diyeceğimi  
Bocalamaktayım/ bocalamaktayım  
Bocalamaktayım artık korkunun rüzgarında” (Tekand, 2006: 3, 10)

Oyunun ilerleyen sahnelerinde bocalama ve sorgulama hali koronun teker teker Kreon’un otoritesinden koparak insani haklar uğruna cezalandırılan Antigone’nin yanında isyana katılmasına ön ayak olacak öfkeye dönüşür. Oyunda başta Antigone olmak üzere devlet otoritesine karşı çıkan bütün bireylerin ortak isyan kelimesi ‘yeter’dir. Haimon’u ‘yeter’ demeye iten diyalog vasıtasıyla Şahika Tekand’ın metni, Sofokles’in metninde konuşulmayan bir konuya değinir. Haimon’un erkek kardeşi, Kreon’un büyük oğlu Megareus, Polüneikes ve Eteokles’in hayatlarını kaybettikleri savaşta şehit düşmüştür. *Antigone* metninde değinilmeyen Kreon’un büyük oğlu, *Evrídike’nin Çılgılığı*’ndaki Haimon’un solosunda önemli bir yere sahiptir. Haimon ve Kreon asker olan abinin ölümü üzerinden devlet ile halkın girmesi gereken hesaplaşmayı yaşar; halkı temsil eden Haimon yıllarca anlatılan kahramanlık hikayelerine, sürekli bir savaşa ihtiyaç duyan devlet düzenine, savaşlarda bir hiç uğruna ölen askerlerin duygu sömürüsü olarak kullanılmasına isyan etmekte ve devlet vesayetine babayı reddederek karşı çıkmaktadır. Kreon ve Haimon çatışmasını iktidar/cezalandırıcı baba- isyan eden asker/oğul ekseninde de değerlendirebiliriz. Baba oğul arasındaki konuşma vasıtasıyla halkın uğruna yok olduğu savaşların mantığı ve devlet tarafından kurban edilen insanlar hakkında gerçekler konuşulmaya başlanır. Devletin istediği uysal vatandaş, devlet babayı temsil eden Kreon’un istediği gibi bir evlat olan Megareus’tur. Megareus iktidara ‘yeter’ diyemeyişinin bedelini hayatıyla ödemiş bir kurbandır.

“HAİMON: Böyle bir durumda bana ağabeyimden söz ederek, kanayan yaralarımı deşerek/ acı çektirmeye utanmıyor musun?

[...]

Yıllarca kahramanlık masallarına boğup/  
onu bu savaşa gönderen sen değil misin?

[...]

Oidipus’un oğullarını birbirine düşüren sen değil misin?/  
Bu memlekette Eteokles kadar hakkı olan Polineikes’i hain ilan ederek  
bu savaşı kışkırtan sen değil misin?

[...]

memleket idaresindeki yerini meşrulaştırmak için/ onu memleketinden atarak bir düşman  
yaratıp, savaş çılgınlıkları atan, bu savaşı asıl isteyen sen değil misin?

[...]

Yıllarca ağabeyim de ben de seni sevdik, saydık, yalanlarına inandık./Ama ne oldu?  
Megareus senin istediğin gibi bir evlat olmanın bedelini hayatıyla ödedi.

[...]

Sen Megareus’un ölümünden bile yararlandın./  
Onu toprağa verirken bile kanlı savaş nutuklarını sahte gözyaşlarıyla örtterek/ kahramanlık  
naraları attın./  
Onun yasını tutma hakkını kendine nasıl tanırırsın?/ Ona gözyaşı döküp nasıl ağlarsın?  
Artık senin oğlun olmaktan utaniyorum./ Babam olmandan hicap duyuyorum.  
KREON: Sus artık sus! Bir babayı evladının yasını tutmaktan nasıl men edersin?  
HAİMON: Yeter!” (Tekand, 2006: 12-13)

Sırasıyla İsmene, Haimon ve koro fertleri ‘yeter’ kelimesi ağızlarından döküldükten sonra baştan beri yapmakta oldukları Kreon hareket dizgesini bırakarak Antigone dizgesiyle hareket etmeye başlarlar. Antigone hareket dizgesine geçişte İsmene ve Haimon, Antigone ile aynı hareketleri yaparak korolaşır. Halkı temsil eden korodaki kişiler de birer birer Antigone hareketlerine geçerek Kreon ve temsil ettiği iktidarı sözün dışında görsel olarak da zayıflatmaya başlarlar. Sofokles’in oyunundan farklı olarak bu oyunda yazar, koroyu da isyanın içine katar. Terry Eagleton (2012: 137) “trajik bir hikaye kahramanı olmaya uygun tek niteliğin, türün bir üyesi ve dolayısıyla insan olmak olduğundan ve trajedinin artık antik çağ imgeleminin ötesinde çoğullaştığından” bahseder ve koroyu (2012: 132) “tarihte iz bırakmaksızın, yeryüzünün görünüşüne göre ilerleyen ve başlı başına yeryüzünün ana parçasını



açığa vuran muazzam bir çokluk” olarak tanımlar. Burdan yola çıkarak Şahika Tekand’ın Antigone dahil sahne üstündeki bütün kişileri, gerçekleştirdikleri isyanla, parçası oldukları sistemin içinde varolmayı reddeden trajik hikaye kahramanları olarak belirlediğini, devrimin evrenselliğini bu çokluk üstünden resmettiğini söyleyebiliriz. *Evrídike’nin Çığlığı*’nda, iktidarı temsil eden Kreon dışında bütün kişiler kendi katharsislerini gerçekleştirerek korkularını sağaltıp, Eagleton’ın bahsettiği trajik saygınlığa ulaşmaktadırlar.

“Trajik saygınlık, sıradan kırılabilir bireyin ne denli inanılmaz bir kudret toplayabildiğini, [...] ne denli yüksek bir bedel ödeyebildiğini gösterir.[...] trajik çıkmaz içindeki kahraman, dünyevi yaşamını kaybeder ve bu nedenle onun yenilgisi, ona yüce bir saygınlık kazandıran zaferi olur.” (Eagleton, 2012: 304)

Oyunun başında, Kreon ve Koro arasındaki hareket birliğiyle çizilen resim, oyunun sonunda tersine çevrilir; isyan eden ve yalnız kalmış bir bireyden sivil itaatsizlik sonucu yalnızlaşan iktidara geçiş vasıtasıyla adaletsiz bir sisteme karşı ayaklanmış halkın oluşturduğu kolektif güç görünür kılınır. *Antigone* oyununda ölçüyü kaçıran iki taraf da bunun bedelini öderken, *Evrídike’nin Çığlığı*’nda ölçüyü kaçıran; Butler’in deyişiyle (2005: 24) “kibir denen eril aşırılığa” kapılan Kreon’dur ve anlamsız bir hayatı yaşamaktansa “onu değerli kılmak için hayatını feda eden”(Tekand, 2006: 6) Antigone’ye karşılık Kreon herkesi kaybeder; oyunun sonunda ailesi ve halkı olmayan, “ıssız bir çöle hükmeden” (Tekand, 2006: 8) bir hükümdar olarak hayatta ve sahne üstünde yapayalnız kalır.

“KREON- Ey şehirlerin şehri Thebai bak bana.  
Ben Kreon, şehrinin ikbaline hayatını adanmış kral.  
Huzurlu uykularını bana borçlusun.  
Tasasız içine çektiğin her nefesi bana borçlusun.  
Ne zaman yapayalnız kaldım ben?  
Belki kader kralların yalnızlığı.  
Ama ne zaman insansız kaldım ben?  
Ne zamandır ıssız bu krallık bu kadar?  
Ey tanrılar ne yaptım da terk ettiniz beni?  
Işığı kaybolmuş bu şehre, çatısı çatırdayan bu saraya  
Bu sabahsız geceye ne zaman mahkum ettiniz beni?  
(Karanlık) “ (Tekand, 2006: 18)

Şahika Tekand oyun metninde Sofokles'in oluşturduğu muğlaklıkları kaldırarak Antigone ve Kreon üzerinden dişil/halk- eril/iktidar ikili karşıtlığı kurup, oyunun sonunda koca bir çığ şeklinde eril devleti temsil eden Kreon'un üstüne yıkılacak isyanı; birey hak ve özgürlüklerini tanımayan yasaya isyan eden bir kadının (Antigone) edimiyle başlatıp, sistem tarafından makul bulunan bir diğerrinin (Evrídike) sistemde varolmayı tamamen reddetmesiyle, öfkeli ve yıkıcı bir devrime evrilir. Oyun boyunca iktidarın eteğinin dibinde sessiz ve itaatkar bir şekilde bekleyen, büyük oğlunu devlet tarafından oluşturulan bir kardeş savaşında, küçüğünü de adalet ve hak arayışı uğruna kaybeden Evrídike'nin konuşmasıyla; Kreon'un ve temsil ettiğı otoritenin çöküşünü görürüz. Yazar, Sofokles'in *Antigone*'sinde kaderine sessizce razı olup acısını yine sessizlik içinde hayatına son vererek yaşayan Evrídike'den farklı olarak; kralın eşini Heiner Müller'in *Hamlet Makinası*'ndan aldığı cümlelerle konuşturur. Devlet tarafından ödüllendirilen yumuşakbaşlılık ve uysallık gibi sözde erdemler bu sahnede uzun zaman itaat etmeyi seçmiş Evrídike tarafından lanetlenir. Evrídike'nin konuşması günümüz devletlerince şehit olarak kabul edilen insanların ailelerine belletilen 'vatanın selameti için kendini feda eden kahraman' algısına ve devletin ideolojik aygıtları eşliğinde, oğlunu, kocasını kaybetmiş insanlara yüklenen kabulleniş ve metanet içinde yaşama beklentisine karşı bir isyan olarak görülebilir. Evrídike, şehitlerin devlet eliyle katledilen kurbanlar olduğunu ima ederek, dünyanın bütün kentlerinde öyle ya da böyle sürmekte olan eril şiddet düzenini işaret eder ve o düzeni kendi dişi enerjisiyle boğar.

“KORO:[...]Kabullenip susmak mı gerekir  
Acı çekmek ama kımıldamadan beklemek  
İnsanoğlu nasıl katlanır susar/

[...]

Böyle uzun zaman sessiz...  
Böyle uzun zaman  
Nasıl Katlanır/ susar sanki sonsuzdur zaman  
Oysa acının da bir sınırı var.

[...]

EVİRİDİKE: Ben Evrídike!  
Evlatları katledilmiş Thebai'nin bedbaht kraliçesi,  
Ben...kraliçe

Acılar içindeki bu kentin zavallı suskun sesi

[...]

Şimdiye kadar sesimi işitmemiş herkese sesleniyorum.  
Susmamı bekleyen herkese

[...]

Karanlığın yüreğinden. İşkencenin güneşi ardından  
Dünyanın bütün kentlerine  
kurbanlar adına  
Yıllarca susan dudaklara lanet olsun!

[...]

Bana sevgi diye verileni etimden sıyrıp atıyorum.  
Doğruduğum hayatı, verdiğim dünyayı geri alıyorum.  
Hayat verdiğim dünyayı kasıklarımın arasına sıkıştırıp boğuyorum.

[...]

Onu rahmime gömüyorum.  
Teslimiyetin yarattığı mutluluğa lanet olsun.

[...]

Zulme ortaklık eden bu bedenden artık kurtuluyorum.  
Bir zamanlar evim olan bu savaş alanını yok ediyorum  
Bu sarayı ateşe veriyorum. Bütün sarayları ateşe veriyorum.

[...]

Susarak geçen her güne lanet olsun!  
Öfkesiz alınan her nefese lanet olsun!  
Gel ölüm!" (Tekand, 2006: 15-17)

Oyunun sonunda ışığın bize görünür kıldığı figür, isyan eden ve bu uğurda ölümü göze alan Antigone değil Evidike'nin isyanıyla sahne üstünde yapayalnız kalan, bütün yaşananlara rağmen kendi anagnorisisini gerçekleştirememiş Kreon'dur. *Antigone* oyunundaki trajik hatasını fark eden ve bununla yaşamak zorunda kalan kraldan farklı olarak *Evidike'nin Çılgılığı*'ndaki yönetici hiçbir şeyi fark etmemekte diretmektedir ama temsil ettiği sistemin otoritesi, ondan ayrılamayan dışlının yalnız kalmasıyla zayıflamıştır. Oyunun sonunda rol kişileri ve koro üyelerinin sessizliği ve bedensel hareketleriyle simgeledikleri mezar taşları, isyan uğruna ölümü kabullenen ve ölümüyle sistemi sarsan kahramanları işaret eder. Eagleton'un belirttiği üzere (2012: 149) "Yaşayan bir ölüye dönüşenler üzerinde ölümün bir hükmü yoktur, dolayısıyla yasa saygınlığını yitirme tehlikesiyle karşı karşıyadır. Uyuğunun suç ortaklığı olmaksızın, otorite meşruiyetten yoksun kalır."



Şekil 3.1

*Evrídike'nin Çıđlıđı'nın* görsel anlatımına odaklandığımızda; oyunun sonunda isyan sonucu ölümü göze alarak mezar taşlarını simgeler vaziyette konumlanan oyuncuların tutun da iktidarın yalnızlaşmasını ve yıkılışını gösteren, sahne üstünde yoruldukça postürü giderek bozulan Kreon'a ve suskunluğuyla kendi trajedisini çağırıp oyunun sonunda en fazla sesi çıkaran Evridike'ye kadar, Şahika Tekand'ın dert edindiđi meselelerin, fiziksel bir dil vasıtasıyla şimdiki zamanda oyuncunun bedeninde oluşturulan bir maruz kalma gerçekliđi üstünden altının çizildiđini söyleyebiliriz. Oyunun başındaki kesikli konuşmalar, hecelere bölünen kelimeler ve nidalarla oluşturulan sessel tasarım, koronun yaşadığı korku ve kafa karışıklığını işitsel olarak seyirciyle buluştururken yukarıda da bahsettiğimiz Kreon ve Antigone hareket dizgelerinin kullanımıyla, halkı sivil itaatsizliğe götüren olay örgüsüne paralel bir görsel tasarım hazırlanmıştır. *Oidipus Üçlemesi'nin* diđer iki oyununda ışık aracılığı ile yönetilen oyuncular bu oyunda buna ek olarak hareket dizgesinin sınırlılıđı, düzeni ve anahtar sözcüklerin ilişkisiyle ortaya çıkan oyun kuralına bađlı olarak işleyen zorunluluđa tabidirler. Işık artık o kadar keskin bir yol göstermemektedir. Oyuncular kendi yollarını kendileri bulacak; itaatten isyana giden olay örgüsü içinde hareket niteliklerine kendileri karar verecektir. Oyunun başında koronun Polüneikes'in gömülme haberini verişisi sırasında koro elemanlarının her birinin farklı Antinoge hareketlerini yaptıklarını görürüz.



Şekil 3.2

Koro üyeleri, yaşadıkları korku ve dehşeti, ışık tarafından belirlenen kişisel alanlarında, organik Antigone hareketleri, hecelere bölünmüş konuşmalar ve nidalar vasıtasıyla görünür ve duyulur kılarken Kreon'un ışığının yanmasıyla bire bir Kreon hareket dizgesini takip eden ve aynı hareketi yapan bir orduya dönüşürler. Polüneikes'in gömüldüğünü haber aldığımız kaotik ve hareketli sahne koronun Kreon tarafından sorgulanmasıyla, halkın iktidar karşısındaki itaatkarlığını imleyecek şekilde, senkron halde yapılan Kreon hareketleriyle statik hale gelir.



Şekil 3.3

Metinde yer alan, Şahika Tekand tarafından belirlenmiş vokal tasarımla hareket sisteminin birlikte oluşturduğu atmosfer sayesinde Koro, oyundaki önemli duyguları seyirci için görünür hale getirir.

“(TEK KİŞİ)- Ya!...+ hareket  
(tek kişi) – Ka!...+ hareket ( Herkes)  
Herkes – Gö!...()+ hareket

[...]

TEK KİŞİ- ( Tiz bir kadın sesi; Yüksek sesle ve çığlıkla haber verir gibi)  
Polineikes gömüldü! + hareket  
HERKES- Haaa! + hareket ( Herkes)  
HERKES- Eyvaaah! + hareket ( Herkes)” (Tekand, 2006: 1)

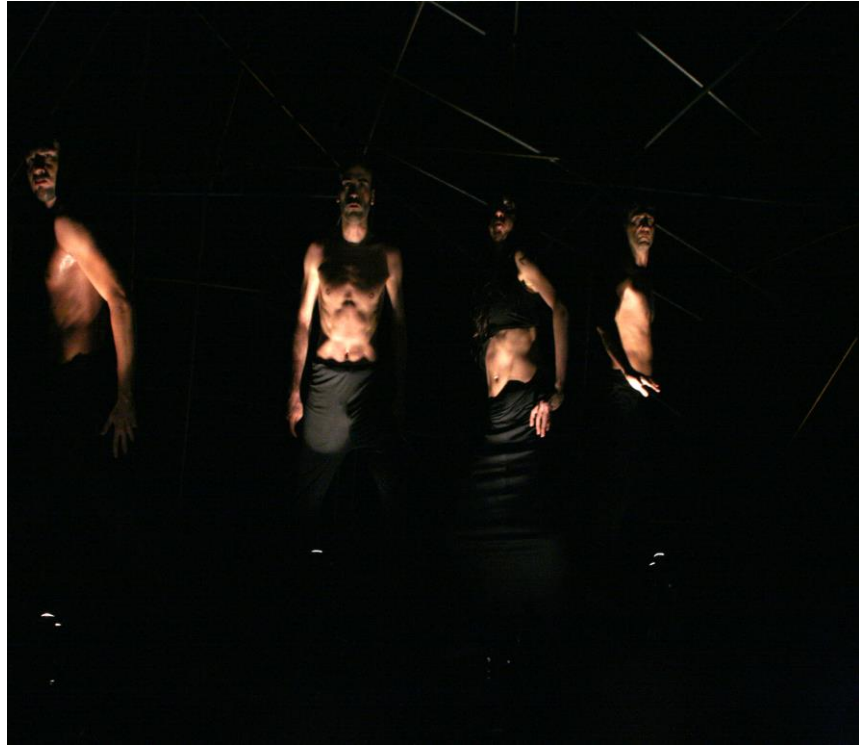
Olay örgüsü içinde Kreon dışında herkesin yavaş yavaş Kreon hareket dizgesinden Antigone hareketlerine geçişyle, Kreon’un, yani iktidarın yalnızlaşması ve gücünü kaybetmesi, sahne üstünde görünür hale getirilir. Bilici Teresias’ın konuşmasıyla ilk önce korodaki hareket birliği bozulur. Koronun düşünüp, sorgulamaya başladığı bu sahnede, itaatkar halkta hala iktidarın beden dili hakim olsa da hareket birliği bozulur. Önceki sahnede gördüğümüz, sağa, sola, öne ve arkaya birer adım atılarak yapılan Kreon hareketlerinin yönlerinde farklılıklar ortaya çıkar.



Şekil 3.4



Şekil 3.5



Şekil 3.6 (bozulan hareket birliđi)

İzleyici, korodaki senkronun bozulmasıyla halkı temsil eden koronun sözel sorgulamaları arasında kolayca paralellik kurar. Aynı şekilde oyunun başında sahnenin ortasında bir fellik unsur olarak dikilen Kreon'un vücut postüründe yavaşça bozulmalar olur; Kreon'un vücudu bükülmeye, çökmeye başlar.



Şekil 3.7

İktidar hırsına yenik düşen, halkına ve gerçekleri söyleyen biliciye öfkelenen Kreon'u canlandıran oyuncu, ışığın sürekli üstünde yanarak yarattığı uzun konuşma süreleri ve karakterin öfkesini belli etmek için kullandığı yüksek ses tasarımı sonucunda sahne üstünde, şimdiki zamanda bedenen bükülmeye başlar, nefesi düzensizleşir, sesi dengesini kaybeder.

“KREON: Onların dayıları ve hayatta kalan en yakın akrabaları olmam sıfatıyla devlet idaresini devralmış olan ben, Thebai'nin bütün mesuliyetini yüklenmeye gönüllü bir devlet adamı olarak, atalarının yurdu için kahramanca ölen Eteokles'in hak ettiği gibi ayinlerle toprağa verilmesini; fakat sürgünden gelip Thebai'yi yakıp yıkmak, sizi kölelik zincirine vurmak ve intikam ateşini akrabalarının kanıyla söndürmek isteyen kardeşi Polineikes'in ise ayinsiz ve mezarlı; mezarlı ve matemsiz bir şekilde açıkta bırakılarak leşinin akbabalara ve köpeklere terk edilmesini emrettim.

[...]

KREON – Daha ne bedel kaldı ödenecek? Günahlarıyla soyuna utanç getiren Oidipus'un çocuklarına babalık ettim. Onların yüzünü yerde bırakmadım. Ancak öz evladımdan ayırmadığım Polineikes, bana ve şehrim kılıç çekti.



O kılıca büyük oğlum Megareus'u şehit verdim. Daha ne bedel kaldı Teresias?  
Yardım etmeyeceksen neden buradasın?

[...]

KREON – Geldiğinden beri hiçbir isabetli kehanette bulunmadın. Bildiğin halde bozguncunun kim olduğunu söylemedin. Sözlerinle yalnızca beni taciz etmeye çalışıyorsun. Bu yalanlardan korkup emirlerimi geri almamı, iktidarımın sarsılmasına izin vermeme bekleyen varsa çok yanılır. Kronion'un bütün kartalları o ölüyü yem olarak alıp da Zeus'un tahtının önüne götürse

KORO – Kreon! (S)

KREON – O didiklenmiş, parçalanmış, ortalığa saçılmış leş parçaları tanrıların evini kirletip kokutsa bile...

KORO – Haaa! (G1) Yapma! (G2)

KREON – Bundan asla korkmayacağım ve o zaman bile, bu hain herifi mezara koydurmayacağım!" (Tekand, 2006: 2,8)

Şahika Tekand'ın sahne üstünde performansın öyküsünü çıkarmak için tasarladığı oyun (game) sayesinde oyuncu, Kreon'un yaşadığı duruma maruz kalır. Şimdiki zamanda sahne üstündeki herkese hükmeden ışık, sistemin yürütücüsü olan Kreon'dan çok şey talep etmekte, Kreon'u oynayan oyuncuyu bedenen zorlamaktadır. Sistemin, maşası olarak kullandığı insana uyguladığı şiddet, ışığın Kreon'u oynayan oyuncu üzerinde yarattığı etkiyle görünür kılınır. Işık ve ışığın imlediği iktidar, Kreon gibi bir muktedirde de hükmetmekte, onunla oynamaktadır. Işık vasıtasıyla iktidarın cisimleştiği insanın (Kreon) da sistem tarafından kendi sınırlı alanında varolduğu görünür kılınarak tragedyası ortaya çıkarılır.

"Kreon canavar değildir, oyunun sonunda onun insanlığının ve yalnız kalışının tragedyası ile baş başa kalırız. Studio Oyuncuları bu yolla, 'sistemin içindeki kötü insanların hatalarını gösterip onların alt edilmesiyle sistemin düzgünlüğüne kavuşacağı düşüncesini ve aslında sorunsuz olduğunu' savunan melodramatik gelenekten uzak durmakta, tam da trajedinin kurduğumuz sistemin içinde sistem tarafından ve insan eliyle yaratılışına parmak basmaktadır." (Ülgen, 2007: 34-35)

Kreon öyküsel olarak iktidar olarak konumlandırılırken, ışıkla verilen oyun kuralı ile Kreon'u oynayan oyuncu da yapısal olarak bir iktidara maruz bırakılmaktadır. Olay örgüsünde koronun Teresias'ı dinleyerek başlattığı sorgulama süreci sonucunda isyan etmeleri ve rol kişilerinin 'yeter' kilit kelimesini kullanarak Antigone'nin tarafını tutması; iktidara karşı başlatılan sorgu, sahne üstündekilerin kullandıkları fiziksel dilin teker teker otorite ve iktidarın dili olan Kreon

hareketlerinden isyanın ve itaatsizliğin dili olan Antigone hareketlerine dönüşmesiyle gösterilmektedir. Sahnelemenin sonlarına doğru sahnenin ortasında bir otorite figürü olarak konumlanmasına rağmen ışık/iktidar tarafınan yorgun düşürülen bir yönetici ve Antigone, İsmene ve Haimon ile birlikte hareket eden halk/ koro görürüz. Oyunun sonunda Kreon'un bir muktedir olarak içine düştüğü yalnızlık, bütün oyun boyunca sahnede onun ayağının dibinde konumlanan, hareketsiz ve sessiz duran Evridike'nin, son episodda Antigone hareket dizgesini kullanarak ve her şeyi yıkarak gerçekleştirdiği isyanıyla görünür kılınmıştır. Şahika Tekand, olay örgüsüyle sahne üstündeki fiziksel öyküyü birleştirerek seyirci için sivil itaatsizliği, bireyin isyanından halkın devrimine dönüşecek dizgeyi, metinsel ve görsel olarak üst üste bindirmiş ve ortaya çıkarmıştır. Evridike, trajedisini doğuran sessizliğini lanetlediği konuşmasının sonunda dizlerinin üzerine düşer ve halkı temsil eden koro da onun ardından bu hareketi yapar. Sahne üstünde Kreon dışındaki kişileri gördüğümüz bu son sahnede koronun mezar taşlarını simgelediği düşünülebilir. Mezarlar itaat yerine isyanı, teslimiyet yerine yok oluşu seçenlerin mezarlarıdır. Evridike'nin konuşmasının ardından sahne üstünde halkını ve bu yolla da iktidarını kaybetmiş Kreon'un iki büklüm bedeni bizi uğurlar.



Şekil 3.8



Şekil 3.9

Dert edindiği adil düzeni, olay örgüsünde ve sahne üstündeki fiziksel eylemlerde, bir bireyin yasa karşıtı eyleminden bir halkın devrimine dönüşecek şekilde tasarlayan Şahika Tekand'ın; Sofokles'in tragedyası olan *Antigone* metnini alıp, kendi altını çizmek istediği kısımlar için uyarlayıp, daha çok sistem eleştirisi, birey ve devlet çatışması, hak kavramı ve hak arayışı, bireyin isyanı ve devletin kısıtlayıcılığı gibi durumları göstererek içinde çelişkilere ve muğlaklığa çok da yer olmayan, saflara ayrılmış ve taraf tutmanın gerekliliğini ve zorunluluğunu belirten; haklı tarafı işaret eden bir yapı kurduğunu söyleyebiliriz. *Evrídike'nin Çığlığı*, otoriterleşmiş; Agamben'in deyişiyle (2005: 12) “yasasızlığın yasa haline geldiği” iktidarlarda başlayan bireysel bir isyanın sivil itaatsizliğe nasıl dönüştüğünü görünür kılarak yalnızlaştırılan iktidar erkinin gücünü kaybedip sistem tarafından kullanılan ve atılan bir posa haline gelişinin de altını çizmekte ve iktidar ilişkilerini ona maruz kalanlar ve onu üretenler üzerinden sahne üstünde görünür kılarak, sistemin değişmesi için gereken kolektif güce dikkat çekmektedir.

Antik Yunan'da Sofokles tarafından yazılan, kamusal alan ile özel alan arasında varolan çatışmayı ve bu iki alanın toplumsal cinsiyet normları üstünden yapılan okuması vasıtasıyla birbirinden ayrılmasının imkansızlığını gösteren *Antigone* oyununu alıp, yapısında bulunan muğlaklıkları törpüleyerek, iktidar ilişkilerini görünür kıлып, düzeni değiştirmenin yolunun isyandan geçtiğini söyleyen *Evrídike'nin Çığlığı*; Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi*'ndeki yeri itibariyle, kendini gerçekleştiren insan gösterilip (*Oidipus Nerede*), demokratik bir yapının nasıl

işlemesi gerektiği görünür kılındıktan sonra (*Oidipus Sürgünde*), demokrasinin işlemediği bir sistemde; bireye düşen sorumluluğu, isyanın haklılığını ve bireysel isyanın kolektif güçle bir devrime dönüşme ihtimalini resmeder. Oyunda isyanı bir kadının başlatması (*Antigone*) ve bunu devrime dönüştürenin de başka bir kadın oluşuyla (*Evrídike*), kamusal alanın dışına atılan ‘öteki’ nin sistemi değiştirme gücünün altı çizilir. Studio Oyuncuları’nın üç oyununda da ışık tarafından yönetilen insanı görürüz. Üçlemenin ilk oyununda insan ışık tarafından kullanılır, ikinci oyunda oyun kuralını bozarak ışığa bakıp soru sorar, üçüncü oyun olan *Evrídike’nin Çılgılığı*’nda ise ışığın iktidarını reddederek sivil itaatsizliği başlatır. Oyun, iktidarın yalnızlaştırılması sonucu, iktidar mekanizmalarının bir dişlisi haline gelen ‘insan’ın yalnızlığının, hizmet ettiği güçler tarafından tüketilişinin ve terk edilişinin trajedisini ortaya çıkarır. Oyun mevcut yapının ve onu temsil eden kişinin parçalanmasıyla biter. Oyun sonunda sahnede yalnız kalan yönetici Kreon, parçalanmış sistemin vücut bulmuş hali olarak seyirciler karşısında, bozulan vücut formu ve tükenmekte olan gücü ile, şimdiki zamanda, durmaktadır. Sahne üstünde devrim, iktidarın (ışık ve Kreon) yanında durmayarak, ondan korkmayarak, ona itaat etmeyerek başlatılır. Eagleton’un belirttiği üzere (2012: 380) “Giderek açgözlü çok uluslu şirketlerin hükmettiği bir dünya yapısı, onarılmak için parçalanmak zorunda olan bir yapıdır. Bu[...]bir politik devrim inancını da simgeler.”

## SONUÇ

Bu tez, Antik Yunan tragedyalarıyla birlikte karşımıza çıkmaya başlayan; kimi kuramcılara göre artık canlılığını yitirmiş; kimilerine göre ise anlamı içinde bulunduğu toplumsal ve tarihi şartlara göre değişmiş olan trajik kavramının ışığında, Studio Oyuncuları'nın üç ayrı tragedyadan oluşan *Oidipus Üçlemesi*'nin incelenmesini ve trajik kavramının geçmişten günümüze gelen tartışmalarının bu alan doğrultusunda sınırlandırılarak tartışılmasını hedeflemiştir. Bu tezde amaç, M.Ö.5.yy.da en parlak dönemini yaşadığı belgelenen tragedyaların özünde bulunan trajiğin, günümüz modern toplumunda hala yaşayıp yaşamadığının; yaşıyor ise nasıl bir değişime uğradığının yine günümüz Türkiye'sinde modernist sanat yapan Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* tragedyaları üzerinden analizini yapmaktır. Bu açıdan bu tez bir çeşit alan çalışmasıdır. Antik Yunan'da Sofokles'in yazmış olduğu *Thebai Üçlemesi*'nin Şahika Tekand tarafından yeniden yazılarak oluşturulan *Oidipus Üçlemesi* ile karşılaştırılması yapılarak, Antik Yunan'da trajik olan ile günümüz toplumunda trajik olan incelenmiş, aralarındaki bağlantıların ve kopuşların nedenleri sorgulanmıştır.

Alan olarak Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi*'nin seçilmesinin bir kaç nedeni bulunmaktadır. Studio Oyuncuları, günümüzde, Türkiye'de en değişik estetiği oluşturan, görsel farklılık ve yeni biçim denemelerine açık ve en önemlisi bütün bunları bir dünya görüşüyle, belli bir egemen ideoloji ile hesaplaşmak adına uygulayabilen bir ekiptir.

“Studio Oyuncuları öncelikle oyuncu-seyirci kavramlarına ve canlı olana sarılımları ile bir tiyatrodur.[...] Topluluğun tiyatroya yaklaşımı Türkiye'de büyük çoğunlukla karşılaştığımız gerçekçi sahneleme biçiminden tamamen ayrılmaktadır.[...] ‘Kurgusal bütünlüğe sahip tamamlanmış eserlerle’ ortaya çıkışıyla avangard veya absurd çalışmalarla ilişkilendirilebilir ancak ön plana aldığı ‘performatif’ unsurlarla yine bu çalışmalardan ayrıştırılabilir. Studio Oyuncuları sahnemelerinde bir tasarım bütünlüğü çerçevesinde metin performansın hizmetine verilerek performansın öyküsü birincil kılınmaktadır.” (Ülgen, 2007: 30-31)

Studio Oyuncuları'nın, birbirinin devamı olan üç tragedya metninden oluşan *Thebai Üçlemesi*'nin yeniden yazımıyla oluşturduğu *Oidipus Üçlemesi* tiyatro oyunları; Walter Benjamin'in *Fate and Character* adlı yapıtında bahsettiği şekilde (1979, aktaran Eagleton 2012: 148) "trajedinin yazgıya bir boyun eğiş değil, ona karşı gerçekleştirilen bir darbe" olduğu görüşünü doğrular nitelikte; performansın öyküsü öne çıkarılacak şekilde yeniden yazılmış tragedyalardır. Mitleri ve eski kahramanları sorunsallaştıran Antik Yunan tragedya metinlerini alıp, anlatmak istediklerine ve performansın yararına yeniden yazıp tasarlayarak kendi tragedyalarını oluşturan Studio Oyuncuları bu tragedyalarla eski mitlerin hikayelerini kullanarak modernitenin yarattığı mitleri sorun haline getirir; trajik kahramanın karşısına ise günümüz insanın trajik yazgısını üretmekte olan bir takım kuvvetleri koyar.

"Eğer modernizm trajik bir dürtü ya da yeni bir yaşam kontratı ödünç veriyorsa bu, özellikle mitolojinin dönüşü nedeniyle. Geç modern çağda mitik yazgı, yüzünü muazzam anonim kuvvetler kılığında yeniden gösterir; dil, İstenç, iktidar, tarih, üretim, arzu gibi adlar alan bu kuvvetler, bizi, bizim onları yaşadığımızdan çok daha fazla yaşar." (Eagleton, 2012: 273)

Sahne üstünde yarattığı tasarım; oyuncularını yönelttiği oyunculuk biçimi ve Şahika Tekand'ın yazımı ile yeniden tasarlanan metin biçimleri ile Studio Oyuncuları, 'trajjiği' organik bir yapı içerisinde var etmeyi hedeflemektedir.

"Studio Oyuncuları yöntemi sahne üzerinde esas olarak 'sahne', 'metin' ve 'yaşam' birlikteliğini kurmayı amaçlamaktadır. "Bu sahneleme yolunda, 'yaşamda insanın'/ 'tiyatro tekstinde rol kişininin'/ 'sahnede oynayan oyuncunun' maruz kaldığı koşullar nitelikleri itibariyle simultane olarak gerçek kılınır." (Ülgen, 2007: 31-32)

*Oidipus Üçlemesi*'ne baktığımızda, üç oyunda da şimdiki zamanda sahne üstünde kurulu bir 'oyun' üstünden ilerlendiğini görürüz. Bu 'oyun' vasıtasıyla birincil öneme sahip olan performansın öyküsü seyirciye aktarılır. Bu açıdan metinler performansa hizmet etmektedir ancak bu oyunlarda metin içerikleri oyunların politik tavrının ve oyunlar aracılığıyla dolaşıma sokulan söylemlerin okunması açısından

önemlidir (Ülgen, 2007: 32). Işık yanınca konuşma ve ışık sönünce susma kuralı üç oyunda da mevcuttur ama kurulan oyun yapısı içinde ulaştıkları anlam değişir. *Oidipus Nerede* oyununa baktığımızda, ışık Oidipus'u yanlış yönlendiren sistemi imlerken; *Oidipus Sürgünde*'de sorgulayan güç haline gelmiştir. Üçlemenin son oyunu olan *Evriddike'nin Çılgılığı*'nda ise sorgulayan güçten suçlayan ve cezalandıran daha otoriter bir güce dönüşmüştür. Tuluğ Ülgen'in belirttiği üzere (2007: 42) “ Üç oyunda da oyunları oynatan asal öge ışıktır. Işık bir oyuncu gibi oyuna katılır. Işığın otoritesi oyuncu için tartışılmazdır. Bu açıdan oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik yaratılırken rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır.”

*Thebai Üçlemesi*'nin üç tragedyasında da ele alınan 'trajik' farklılık gösterdiği için, oyunlar üç ayrı bölümde Studio Oyuncuları'nın onları kullanarak yeniden yazıp oynadıkları tragedyalarla trajik olan açısından bağdaşıp ayrıştıkları noktalar karşılaştırılarak analiz edilmiştir. Üç bölümde de ekibin metin kullanımı, performansın öyküsü ve ışık ayrıntılı incelenerek trajik olanla kurulan ilişkideki rolleri ortaya çıkarılmıştır.

Birinci bölümde, *Thebai Üçlemesi*'nin ilk oyunu olan *Kral Oidipus* ele alınmış, Şahika Tekand'ın bu oyundan yola çıkarak yeniden yazdığı ve yönettiği *Oidipus Nerede* oyunu ile bağdaşıp bağdaşmadığı noktalar incelenmiştir. *Kral Oidipus* tragedyasında ethos-daimon ikileminde sıkışan Oidipus'un şehrin kurtarıcı hükümdarından, bir günah keçisine, şehrin dışladığı bir artığa dönüşüm sürecinde birey olarak Oidipus'un kendi içindeki daimonlarla yüzleşmesi vasıtasıyla; karakteri kaçınılması en zor, en değişmez kaderi olan (Eagleton, 2012: 165) insanın kendine olan yabancılığı; kendini tanımaktaki sınırlılığının yarattığı trajedi ortaya çıkarılmıştır. *Oidipus Nerede* tragedyası ise, insanın kendine olan bu yabancılığını-günümüz dezenformasyon aracı haline gelen multivizyon ekranlarını temsil eden ve Sofokles'in metninin temelinde bulunan bulmaca yapısını oyun kuralı haline getiren sahne tasarımı yardımı ile- sistemin insanla oynadığı ve onu yanlış yönlendirdiği bir yapı içerisinde göstermeyi tercih etmiştir. Kendisi için bir muamma olan insanın trajedisiyle ilgilenen *Kral Oidipus* tragedyasından farklı olarak Studio Oyuncuları modern insanın trajedisi olan yaşamı oyun haline getirme ve yaşamla uzlaşmayı, ışıkla/sistemle uzlaşıp onun yardımıyla kendi hakikatini bulacağını ve iktidarını koruyacağını sanan Oidipus üzerinden görünür kılmıştır. İki tragedyada da eyleminin

tam anlamıyla faili olmayan insan tartışılırken Antik Yunan tragedyası kendine muamma haline gelen insanı, Studio Oyuncuları'nın tragedyası ise insan-sistem ilişkisi içinde kendine yabancılaşan, sistem dışına atılan insanı ve onun karşısında konum alan toplumun dinamiklerini ele alır.

İkinci bölümde, *Thebai Üçlemesi*'nin ikinci oyunu olan *Oidipus Kolonos*'ta oyunu ve bu metin kullanılarak yeniden yazılıp Studio Oyuncuları tarafından oynanan *Oidipus Sürgünde* oyunu birbiriyle karşılaştırılarak incelenmiştir. İki tragedyada da ortaya çıkan trajediler içinde buldukları tarihsel ve toplumsal koşulların getirdikleri göz önüne alınarak analiz edilmiş, birbirleriyle olan ortaklıkları ve farklılıkları tartışılmıştır. *Oidipus Kolonos*'ta tragedyasının yazıldığı dönemde kentdevletlerin yönetim şekli ve yeni yeni ortaya çıkan 'demokrasi' kelimesinin ifade ettiği anlamlara karşılık olarak Studio Oyuncuları *Oidipus Nerede* ile günümüzde demokrasinin eksikliğini ve bu eksikliğin neden olduğu trajedileri tartışmaya açmıştır. İki oyunun karşılıklı incelenmesi sonucu M.Ö.5.yy.da yersiz yurtsuz olan sürgünlerin trajedisinin günümüzde yersiz yurtsuz hale getirilen mülteciler üzerinden canlılığını koruduğu sonucuna varılmıştır. İki oyunda da demokrasiden yoksun bir toplum ile demokrasi ile yönetilen bir devlet karşılaştırılarak; izleyicide ve okuyucuda sevgi toplumuna duyulan ihtiyaç, demokratik bir yönetimin kişi hak ve hürriyetlerini korumadaki rolü gösterilmiştir. İki oyunda da demokratik bir toplumda dahi bir mültecinin Agamben'in deyimiyle (2013: 105) bir "homo sacer yani karşısında tüm insanların egemen kesildiği kişi" olduğunun altı çizilmiş, seyirci/okuyucu, kendinin de içinde bulunduğu bu dışlama ve sınır çizme politikasının soğuk yüzüyle karşı karşıya getirilmiştir. Buna ek olarak Studio Oyuncuları'nın tasarladıkları oyun yapısında, özellikle metindeki sorular ön plana çıkarılarak Oidipus'un Atina halkı tarafından sorgulanması dekor tasarımı yardımıyla sahne üstüne taşınmıştır. Dekorda şehrin içinde ama asla merkezinde yer alamayan Oidipus vasıtasıyla ülke sınırlarına hapsedilmiş hayatlarıyla mülteciler görünür kılınmış; soru sormayı tekrardan hatırlayarak Oidipus'a kendini ifade etme ve savunma hakkı veren Atina korusu vasıtasıyla da günümüz devlet politikalarını sorgulamadan kabul eden halklara dair bir uyanış umudu ortaya çıkarılmıştır.

Üçüncü bölümde öncelikle *Thebai Üçlemesi*'nin son oyunu olan *Antigone* incelenmiş, sonrasında başta *Antigone* metni olmak üzere çeşitli metinler kullanılarak yeniden yazılan *Evridike'nin Çılgılığı* oyunu analiz edilmiştir. *Antigone* de, ondan yola



çıkılarak yazılan *Evrídike'nin Çıđlıđı* da anti-kentdevleti imleyen Thebai'de geçmektedir. Studio Oyuncuları demokrasiyle yönetilmekten uzak bu şehri, yaptıkları dekor tasarımıyla yıkılmış; sanki bir savaştan çıkmış gibi göstererek şehrin ve içindekilerin yaşadığı bölünme ve yıkımı seyirci için gözle görünür hale getirmiştir. *Oidipus Üçlemesi*'nin diđer iki oyunundan farklı olarak *Evrídike'nin Çıđlıđı*'nda bireylerin teker teker isyan edip, itaatkar birliđi bozmaları sonucu; ışığın sahnenin farklı yerlerinde konuşan kişilerle yanıp sönmesi ve üst üste bindirilen ışık-konuşma sekansları vasıtasıyla, kişisel başkaldırıdan sivil itaatsizliğe giden yolda üst gücü temsil eden ışığın gücünün çıkan farklı seslerle nasıl dağıldığı ve zayıfladığı gösterilmiştir. Sofokles'in metninde işlenen aile-devlet çatışması *Evrídike'nin Çıđlıđı*'nda diřil-eril çatışmasına evrilmiştir. Bu açıdan oyun günümüzün ötekileri olan kadınların eril sisteme baş kaldırısını imlemektedir. Sofokles'in metnindeki devleti yönetirken kibrine yenilip aşırıya kaçan ama iyi bir devlet adamı olan Kreon Studio Oyuncuları'nın metninde sistem tarafından kullanılan bir iktidar öznesine dönüşmüştür. Studio Oyuncuları *Evrídike'nin Çıđlıđı*'nda bir yandan kolektif isyanın gücünü görünür kılarken diđer yandan sistem tarafından maşa olarak kullanılan ve halk desteđini kaybedince zavallılařan yönetim kadrosundaki insanların trajedisini de tartışmaktadır. Sofokles'in tragedyasında trajik olan kentdevlet yasaları ile tanrı yasaları arasında sıkışan insan iken; Studio Oyuncuları oyundaki muđlaklıkları kaldırıp, seyirciyi de sahnede olanlar karşısında ve esasen hayatta taraf olmaya zorlayarak, sistemin kullandığı insanların sıkıştıkları korku kapanından çıkış yolunu gösterir; iktidardaki kişilerin bile bir üst güç tarafından nasıl yönetildiđini, zorlandıkları trajik eylemleri ve sonuçlarını görünür kılmayı hedefler.

Çođu Antik Yunan tragedyasının sorular üreten ve ürettiđi soruların cevaplarını vermeyen bir yapıda yazıldığını söyleyebiliriz. Antik Yunan tragedyalarındaki trajik kahramanlara baktığımızda çođunun soylu ve önemli kişiler olduđunu görürüz. Günümüzde ise Terry Eagleton'un *Tatlı Şiddet*'de belirttiđi gibi (2012: 136) "trajedi artık antik çağ imgeleminin ötesinde çođullaşmıştır." Studio Oyuncuları bu nedenle yeniden yazdıđı tragedyalarda bireyin karşı karşıya kalabileceđi haksızlıkları, sistemle bireyi karşı karşıya getirdiđi bir yapı içerisinde göstermeyi hedefler. *Oidipus Nerede*'de iktidar hırsı sonucunda sistem tarafından yanlış yönlendirilen birey ve onu diřlayan toplum görülür; *Oidipus Sürgünde*'de sistemin diřlayarak içerdii birey ve hakları tartışılır; *Evrídike'nin Çıđlıđı*'nda ise

sisteme baş kaldıran bireyler vasıtasıyla oluşan sivil itaatsizliğin gücü ve kalabalıksız bir iktidar öznesinin zavallılığı ortaya çıkarılır. *Oidipus Üçlemesi*'nde kullanılan ışık bir rol kişisi, bir üst güç olarak oyuna katılır ve trajiğin ortaya çıkmasında rol oynar. Işık yandıkça konuşabilen ve oyun kurallarına kendini feda ederek sahne üstündeki zorluğa istekli olan oyuncunun durumu ile modern insanın hayattaki güvenli alanının zıddı sunulur. Işığı yöneten kişi salonda seyircilerin görebileceği bir yerde bulunur. Böylece sistem eleştirilirken yöneten ve yönetilenler sistemin parçası olarak bir arada görünür kılınır ve sürekli bir hükmedenin altında kalan ve sıkışan insanın trajedisi işlenir. Birincil öneme sahip olan performansın öyküsü sayesinde sahne üstündeki kişiler çoğullaşarak hepimizin acılarını temsil edebilecek anonim kişilere dönüşür.

“Trajedinin söz konusu olduğu yerde, evrensellik sorunu dilbaz bir tikelcilikle sürüncemede bırakılamaz. Elbette bir bakıma bütün trajediler özgüldür: Belli halkların ve cinsiyetlerin, belli ulusların ve toplumsal grupların trajedileri vardır. İngiliz dokumacıların yıkımı vardır, Afro-Amerikalılar'ın uzun süren köleliği, kadınların günbegün aşağılanmaları ya da kolektif bir politik sıfattan dahi yoksun olup, kuytularda kaybolup giden belirsiz hayatların faciaları. Ayrıca bu deneyimlerin hiçbiri, diğerleriyle soyut biçimde mübadele edilmez. Fakat acı, müşteregi paylaşmaya uygun ve çok çeşitli yaşam biçimlerinin diyaloga geçebileceği son derece etkili bir dildir. Ortak bir anlam bölgesidir.” (Eagleton, 2012: 17)

Böylece seyirci Antigone'nin, Kreon'un ya da Oidipus'un hikayesi altında günümüz toplumlarında isyan eden, güce tapan, dışlanan, ötekileştirilen; bir şekilde ya sistem tarafından ezilen ya da sistem tarafından kullanılan insana dair izler görülür. Yani kendine dair izleri görür. Gördüğü acılı bir topluluktur. Böylesi bir topluluğa göre, haksızlık, bölünme ve antagonizm müştereken paylaştığımız gündemdir (Eagleton, 2012: 17).

Aydınlanmanın ardından hayalkırıklığına uğrayan çağımızın sanatçıları, toplumun yenik düştüğü burjuva sınıfın meta ilişkilerine karşı politik bir umudu korumak ve yaymak için yeni biçim ve içeriklere yönelmiştir. Studio Oyuncuları da toplumsal ilişkilerde ve idolojide yaşanan tarihsel kopuş sonucu geçmişi unutan, unutturulan insanlara; tiyatronun mitsel kökenine dönüp içerik olarak tragediyaları kullanarak ulaşmayı hedeflemiştir. Bunu yaparken Yıldızoğlu'nun da belirttiği üzere (1997: 21) “toplumdaki bütün biçimleri en ayrıntılı şekilde, görüldüğü gibi yansıtıp burjuva toplumunun, burjuva hegemonyası altında kurgulanmış bütünlüğününü yeniden üreten naturalizmi” reddedip, yeni biçim denemelerinde bulunmuştur. Ekibin

yeni biçim yaratmakta kullandığı başat öge ‘ oyun’ dur. *Oidipus Üçlemesi*’ndeki üç tragedya da oyuncular tarafından uyulması zorunlu oyun kuralları bulunur.

“Oyun, oyuncunun karşısına yapısındaki zorlayıcı çelişki ile gelir. Oyuncunun bu zorlukla dürüstçe mücadelesi sahne varlığını ve performansını gerçek kılar. Oyuncu kendini kurallarla bağlantılı olarak performansın zorunlu olarak getirdiği çelişkilere teslim eder. Oyuncunun kendini teslim ettiği bu somut mücadeleye seyirci de tanık olur. Ayrıca, seyirci performansın fizikselliğinin ötesinde metin ve oyun katmanlarının paralelliği ve çelişkilerinin birlikte yaşanmasına da tanıklık eder.” (Habif, 2008: 110)

Böylece Studio Oyuncuları yarattıkları yeni biçim ile günümüzde ‘trajik’ olanı; modern insanın trajedisini ve trajik eylemin çelişkilerini, sahnede şimdiki zamanda var eder. Sistemin oyuncağı haline gelmiş modern insanı ve çıkış yolunu görünür kılar. Bunu yaparken Antik Yunan’da trajedilerin içinde bulunan muğlaklıkları törpüleyerek sistemle insanı karşı karşıya getirdiği yapıda haklı-haksız rollerini dağıtıp, izleyiciyi taraf olmaya çağırır. Oyunlarda kahramanlar kadar anti-kahramanların trajedileri de irdelenir. *Oidipus Nerede*’de bilmekle iktidarı bir tutarak gerçeği öğrenme arzusundan vazgeçmeyen Oidipus kadar *Oidipus Sürgünde*’de iktidar hırsına yenik düşen Polüneikes ve *Evrıdike’nin Çığlığı*’nda iktidarını kaybetmemek uğruna herkesi kaybederek yalnızlaşan Kreon da trajik karakterlerdir. Sistemle uzlaşan modern insanın trajedisi, sahnede oyun kuralları vasıtasıyla şimdiki zamanda izleyiciye görünür kılınır. Işığın/üst gücün yardımıyla bulmacayı çözmeye çalışan ve kendi sonunu hazırlayan Oidipus sahne üstünde uyması zorunlu oyun kurallarını takip ederek gerçekten bulmaca çözmek zorundadır; oyuncunun sahne üstünde ışık yanan kutulara ulaşmak için gösterdiği çaba gerçektir. *Oidipus Nerede*’de halkı oynayan oyuncular; oyun boyunca korkuya kapıldıkları ya da tereddüt ettikleri, sistemin onların üstünde güç sahibi olabildiği her anda, oyun kuralı olarak ışıktan geriye doğru kaçma ya da seyirme hareketi yapmak zorundadırlar. Metinde kafası karışan, korkan halk sahne üstünde ışıktan kaçmaya çalışan oyuncularla şimdiki zamanda gerçek kılınır. *Evrıdike’nin Çığlığı*’nda sivil itaatsizlik, ışık yandığı halde ondan kaçmayan ve konuşma kuralını reddeden oyuncular ile sahne üstünde gösterilir. Oyun boyunca iktidar öznesinin üstündeki baskı, bir üst gücü temsil eden ışığın onun üstünde sürekli yanması ve oyuncuyu gerçekten fiziksel olarak sürekli konuşmak zorunda bırakmasıyla dürüstlük kazanır. Trajik karakterlerin

yaşadığı trajik deneyim sahne üstünde oyun kuralı vasıtasıyla var edilir. Oyuncunun oyun oynarken içtenliği önemlidir ama dürüstlüğü içtenliğinden çok daha önemlidir. Çünkü oyuncunun dürüstlüğü, oyunun gerçekleşme ilkelerine saygı göstermesiyle kendini gösterir (Habif, 2008: 107).

Bu tezde yapılan analizler sonucunda gelinen noktada; Studio Oyuncuları'nın Antik Yunan tagedyalarını alıp, ortak bir anlam bölgesi yaratarak, trajiği günümüzde yazgının yerine geçen sistem ve onun yarattığı mitlere karşı politik bir duruş sergilemek niyetiyle kullandığını söyleyebiliriz. İki karşıt yönelişin -saf bir temsil sanatı olarak tiyatro ve sistemle çatışır gibi görünürken sisteme entegre olan performans sanatının- merkezinde durarak (Habif, 2008: 123-124) ve sahnede kurduğu oyun kuralı ile performansın öyküsünü öne çıkararak kendi yönelimini belirleyen Studio Oyuncuları, *Oidipus Üçlemesi* ile; en önemli yanları, onlardan önce gelen birçok halkların kültürlerinden farklı olarak, insanlıkla olan ilgileri olan Yunan kültürünün (Brockett, 2000: 27) ürünü tagedyaları konu alarak kendine konu ve kaynak olarak kitlelerin yaratıcılığını, dönüştürücü dinamiklerini almaya özen göstermişlerdir (Yıldızoğlu, 1997: 33). Engin Yıldızoğlu'nun *Yaşasın Modernist Refleks*'de bahsettiği modernist sanatçı gibi Studio Oyuncuları da biçimsel taktiklerle bizi toplumun alışlagelmiş algılanmasının dışında, uzağında bir yere çekti, toplumun bize 'garip' görünmesine yol açtı. Böylece biz bu konumdan bakarken, toplumu gerçek haliyle, tüm olumsuzluğu ile görmemize yardım etti (Yıldızoğlu, 1997: 32). Bunu yaparken de eleştirdiği burjuva toplumu görünür kılmak ve günümüzde fazlasıyla övülen bencil bireyciliği kırmak için evrensel olanın mitik boyutta ifade edildiği Antik Yunan tagedyalarını kullandı. Ekibin zihnindeki trajik imgesi, Terry Eagleton'ın belirttiği üzere (2012: 16) "hayati olduğu kadar ölümcül de olan ve bir ölçüde yaşanan günü meydana getiren fakat 'unutkan' postmodernizmin usturuplu şekilde bastırıldığı bir mirasın azami ciddiyetine sahiptir."

Bu tezin sonunda varılan noktada, kimi trajedinin ölümü kuramcılarında katılmayarak trajik olanın ölmediği, sadece değiştiği söylenebilir. Alan olarak incelediğimiz Studio Oyuncuları'nın *Oidipus Üçlemesi* tagedyaları içlerinde modern çağın trajedilerini barındıran, trajik olanı kullanarak seyirciyi politik kılmayı hedefleyen tagedyalardır. Kentdevlet şenliklerinde, eski yasaları, tanrısal kralları ve bunları anlatan mitleri sorgulamayan halk katharsis yardımıyla korkularından arındırılarak sorgulama yoluna itilirken günümüzde Studio Oyuncuları katharsis

yardımı ile modernitenin mitlerini sorgulamayan; yaşamla uzlaşan modern insanı kendiyile ve içinde bulunduğu sistemle yüzleştirir. Antik Yunan tragedyelerinde trajiğin özünü oluşturan muğlaklığın yerini, sistem içinde yeri muğlak olan; hiyerarşik konumu ne olursa olsun (ister iktidarda olsun ister sürgünde) sistem tarafından kullanılan insan alır. Günümüzde trajik olan; sistemi oluşturan anonim kuvvetlerin altında ezilen, sistemin işlediğine ve gerekli olduğuna inanan, ilkelerini unutmuş modern insandır. Studio Oyuncuları,

“sistemin içindeki kötü insanların alt edilmesiyle sistemin düzgünlüğe kavuşacağı düşüncesini yani aslında sistemde bir sorun olmadığı fikrini savunan melodramik gelenekten uzak durarak, tam da trajedinin kurduğumuz sistemin içinde, sistem tarafından ve insan eliyle yaratılışına parmak basmaktadır.” (Ülgen, 2007: 34-35)

## KAYNAKLAR

Agamben,G. (2013). *Kutsal İktidar-Egemen İktidar ve Çıplak Hayat*. İsmail Türkmen (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Agamben, G.(2005). *İstisna Hali*. Kemal Atalay (Çev:). İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Arıcı, O. (2005). *Antik Yunan Tragedyalarında Ölçülülük (Sophrosune) ve Uyum (Harmonia) Düşüncesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İ.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Arıcı, O. (2009). *Muğlaklık ve Tragedya*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İ.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aristoteles. (2013). *Poetika-Şiir Sanatı Üstüne*. Samih Rıfat (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Brockett, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.

Bardby, D. And Williams, D. (1988). *Director's Theater (Modern Dramatists)*. (1st Edition). New York: St. Martin's Press

Butler, J. (2007). *Antigone'nin İddiası-Yaşam ve Ölümün Akrabalığı*. Ahmet Ergenç (Çev.). İstanbul: Kabcacı Yayınevi.

Butler, J. (2013). *Kırılğan Hayat-Yasın ve Şiddetin Gücü*. Başak Ertür (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Eagleton, T. (2012). *Tatlı Şiddet-Trajik Kavramı*. Kutlu Tunca (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Erhat, A. (2000). *Mitoloji Sözlüğü*. (9.Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Girard, R. (2003). *Şiddet ve Kutsal*. Necmiye Alpay (Çev.). İstanbul: Kanat Kitap.

Kılan Paksoy, B. (2011). *Tragedya ve Siyaset-Eski Yunan'da Tragedyanın Siyasal Rolü*. (1.Baskı). İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.

Kuçuradi, İ. (2013). *Sanata Felsefeyle Bakmak*. (5.Baskı). Ankara: TFK Yayınları.

Nietzsche, F. (2010). *Tragedyanın Doğuşu*. Mustafa Tüzel (Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özsoysal, F. (2000). Klasik Oyunların Çağdaş Yorumları. *Mimesis* 8. (1.Baskı). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 141-214.

Sofokles. (2002). *Eski Yunan Tragedyaları-Kral Oidipus*. Güngör Dilmen (Çev.). İstanbul: Mitos- Boyut Tiyatro Yayınları.

Sofokles. (2010). *Eski Yunan Tragedyaları-Oidipus Kolonos'ta/Tharkisli Kadınlar*. Furkan Akderin (Çev.). İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

Sofokles ve Aiskhülos. (2005). *Eski Yunan Tragedyaları-Aiskhülos-Persler/ Sofokles-Antigone*. Güngör Dilmen (Çev.). İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

Steiner, G. (2011). *Tragedyanın Ölümü*. Burç İdem Dinçel (Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tekand, Ş. (2002). *Oidipus Nerede*. Basılmamış Oyun. İstanbul: Studio Oyuncuları Arşivi.

Tekand, Ş.(2004). *Oidipus Sürgünde*. Basılmamış Oyun. İstanbul: Studio Oyuncuları Arşivi.

Tekand, Ş.(2006). *Evrídike'nin Çılgılığı*. Basılmamış Oyun. İstanbul: Studio Oyuncuları Arşivi.

Thomson, G. (1990). *Aiskhylos ve Atina*. Mehmet H. Doğan (Çev.). İstanbul: Pavel Yayınları.

Ülgen, T. (2007). Studio Oyuncuları ve Ödipus Üçlemesi. *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Dergisi*, Sayı: 11, 25-52.

Vernant, J.P. (2013). *Yunan Düşüncesinin Kaynakları*. Hüseyin Portakal (Çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.

Vernant, J.P. ve Vidal-Naquet, P. (2012). *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*. Sevgi Tamgüç ve Reşat Fuat Çam (Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Yıldızođlu, E. (1997). *Yaşasın Modernist Refleks!* (1.Basım). İstanbul: Telos Yayıncılık.

## İNTERNET

Özsoysal, F. (2004). Huzur Var, Tragedya Yok. *Radikal Gazetesi Kültür Eki*. Erişim Tarihi: 24.05.2004, [www.radikal.com.tr/kultur/huzur-yok-tragedya-var-711519/](http://www.radikal.com.tr/kultur/huzur-yok-tragedya-var-711519/)



## ÖZGEÇMİŞ

1984 yılında Ankara'da doğdu. Lisans eğitimini gördüğü Hacettepe Üniversitesi Matematik Bölümünden 2007 yılında mezun oldu. 2008-2010 yılları arasında Studio Oyuncuları bünyesindeki oyunculuk kursuna katıldı. 2010-2011 akademik yılında Haliç Üniversitesi Tiyatro Yüksek Lisans programına başladı. Fabrice Farchi, Yasuyo Mochizuki, Alexandra Kazazou, Thomas Richards ve Mario Biagini gibi eğitmenlerin/yönetmenlerin atölye programlarına katıldı. Çeşitli özel tiyatroların çocuk ve yetişkin oyunlarında rol aldı.





