YEDİ: SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ
KIŞ 2013, SAYI 11: 1-xx
ISSN 1307-9840
YEDİ: JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE
WINTER 2013, ISSUE 11: 1-xx

Bir İdeoloji Taşıyıcısı Olarak Mit ve Tragedya

Tülay Yıldız AKGÜL*

Özet

Mitosların ortaya çıkışı, dinsel tapınım ve onun getirdiği sistem, törenlerin belli bir disiplinle yinelenmeye başladığı zamanda görülür. İlkel insanların doğadan etkilenmesi, doğanın doğum sancılarını doğayla bütünleşerek hissetmesi, yaratılışın anlamını doğayla paylaşması onu 'oyun'lar oynamaya itmiştir. Bu açıdan bakıldığında mit, geçmişten bugüne bir iletişim ve anlamlar sistemi oluşturur. Bu iletişim sistemi ve anlam olgusu da mitin bir kurgu, bir nesne ya da kavramdan öte anlamlarla kullanılmaya başlandığının altını çizer. 'Anlamlandırma/anlam yaratma', aynı zamanda içinde bulunulan sistemin de işleyişini, yasalarını, düzen ve düzensizliğini kurma ya da koruma amaçlı kullanılmaya yarayan faydacı bir zihniyetle ele alınmaya başlanır. Bu anlamda tragedyanın sahip olduğu kamusal ve politik güç, insanların içinde yaşadıkları dönemi, sistemi benimsemelerinde ideolojik bir rol oynamıştır.

Anahtar Sözcükler: *Mit, İdeoloji, Aristoteles, Tragedya, Tiyatro.*

Myth and Tragedy as an Ideological Tool

Abstract

The arising of myths, religious worshiping and the system which it brings, is seen when ceremonies started to repeat in a certain discipline. Effects of nature on primitive people, feeling the birth pains of the nature with nature and sharing the meaning of creation with nature pushed them to play 'games'. In this perspective myth forms a system of communication and meaning from the past to present. Also, this communication system and the phenomenon of meaning underline that the myth is started to use in a sense beyond a fiction, an object or a concept. 'Signification/ creating a meaning' is also started to use in an utilitarian mindset to preserve or set up to the functioning of the current system, the laws, order and disorder of it. In that sense, the political and public power of tragedy plays an ideological role to make people adopt the system and period they live in

Keywords: *Myth, Ideology, Aristotle, Tragedy, Drama.*

Bu makale hakem değerlendirmesinden geçmiştir.

* Öğr. Gör. Dr., Uludağ Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Oyunculuk Ana Sanat Dalı, Bursa. E.Posta; tulayyildizakgul@gmail.com

Makale geliş tarihi: 30.04.2013 / Yayına kabul tarihi: 04.12.2013

Giriş

Koruyucu, birleştirici, yönlendirici, yorumlayıcı ve meşrulaştırıcı bir işleve sahip olan mitoslar, bütünlüğü olan bir yapı içerisinde kanun, gelenek, görenek, ahlak, kurum ve inanışları geçerli kılan sosyo-kültürel durumlara ve doğa olaylarına açıklık getirerek işleyen sözlü sözleşmelerdir. Tanrılar-yarı tanrılar, soylular ve kahramanlarının doğru olduğuna inanılan hikâyelerinin, toplum üzerinde oynadığı rolü düşündüğümüzde mitlerin yapısının ne uydurulmuş ne de hakiki hik**â**yeler olmadığını anlarız. Gerçeklikle hiçbir bağlantılarının olmadığı dile getirilse de mitler, var olanla olması gerekeni ele aldıkları için toplumlarda ya da topluluklarda birleştirici gücünden dolayı, ideolojik bir söylem oluşturmuştur. Bu nedenle mitoslardaki ortak düşünceler, inanışlar, davranışlar onların işlevselliklerinin de ortaya çıkması için tragedya sanatında hem konu deposu görevi görmüş hem de bu konu deposu olan öyküler, tragedya sanatının siyasal ve ideolojik yapısını oluşturmuştur. Toplumsal söylemi çözümlemek bir anlamda toplumu ve toplum yapısını oluşturan faktörlerin de çözümlenmesini sağlar. Bu yüzden tragedya, tiyatro izleyicisi olan yurttaşlara hem içeriği hem sunulduğu ortam bakımından ahlaki ve siyasal mesajlar vermiş, yurttaş kimliğinin belirlenmesinde de büyük rol oynamıştır. Kabile toplumundan kent-devlet (polis) düzenine geçilmesinin ardından da ortaya çıkan değişimler, mitolojik olan ile tarihsel ve siyasal olanın birleşmesiyle, polisteki yaşantı tragedyalar yoluyla aktarılmıştır. İnsanın doğasında olan taraf tutma, yön belirleme, tragedya oyunlarında mitlerin yardımı ile ve yazarlar aracılığıyla, insanın nerde durması, nasıl düşünmesi, bakması ve yargıya varması gerektiği gibi konularda etkin rol oynamıştır. Her yazı özünde ideolojiktir. Her metin kendi ideolojik bakışını dönemine aktarmıştır. Sözlü ve yazılı anlatımın ilk örnekleri olan mitoslardaki söylem biçimleri de bu bakış açısıyla bu yazının konusunu oluşturmaktadır. Nasıl ki trajik bakış insanın benliğiyle ilişki kurmasını, kendisinin dışına çıkıp öz farkındalığa ulaşmasını sağlıyorsa, tragedya sanatı da mitoslar aracılığıyla sistemin insanlar üzerindeki etkileyiciliğini artırmaktadır. Mitolojik düşünmenin ve yaratıcılığın Antik Yunandan itibaren sanatı ve sanatçının bakışını etkilediği ve her ideolojinin kendi meşruiyeti için kendi araçlarını yarattığı bir gerçektir. Tragedya oyunları aracılığıyla da Antik Yunan yurttaşlarının yaşadıkları sistemi benimsemeleri, var olan değerleri sorgulamaları ve sorumluluk bilinci oluşturmaları sağlanmıştır.

Mitolojik Düşünme ve Yaratıcılık

Mitsel evrenin oluşum süreci, insanın iki ayağı üzerine dikilmesiyle başlar. 3.600 bin yıllık tarih saptaması yapılmış donmuş volkan küllerinde iki ayak üzerinde yürüyen insan izleri, 'tarih öncesi insan'ın en az 4 milyon yıllık bir döneme yayıldığını göstermektedir (Lewin, 1998: 9). Ayağa kalkma daha önceki 'ön insansı'nın ulaşamayacağı bir yapıda, merkezi dört yön doğrultusunda ve aşağı yukarı uzanıyormuşçasına hareketini düzenleme olanağı yaratmıştır (Palmer, D. Barrett, P. 2010: 217).

Antropologlar, mitolojik düşünmenin başlangıç dönemi için, söz konusu olanın hayal, düşünce ve imajinasyon olması nedeniyle somut bilgiden ve bulgudan yoksundurlar. Bu yüzden iki ayaküstüne kalkma döneminin sağladığı *Orientatio* (konumlandırma) sayesinde yön, düzen ve kozmoloji oluşturduklarını sınırsız, meçhul, tehditkâr bir boşluğa, kaosa karşı ilk zihinsel düzenlemenin oluştuğu hipotezini ortaya atmışlardır (Eliade, 2007: 17). Bu insanlaşma yolunda belirleyici yeni bir dönemi başlatmıştır. Bununla beraber 'alet' ve 'ateş' bu sürecin ürünleridir. İlk aletler insan bedeninin yapısında önceden varolmayan bir işlevi, özellikle de kesme işlemini gerçekleştirme üzerine biçimlenmiştir. Ateş kullanımına ait en eski bulgu ise M.Ö 600 bin yıllarına aittir. Ateşin alevlerinin dansının hiçbir kuralı, düzeni ve ritmi yoktur, bu kozmos'un yapısındaki belirsizliğin, düzensizliğin güzel bir metaforudur. Ateşin evcilleştirilmesi, kontrol altına alınabilmesi hayvan geçmişten kaostan kesin bir kopuştur.

İnsanların etoburlaşması ve avlanma, cinsiyetlerarası işbölümünü belirlemiş ve böylece "insanlaşmaya" da güç kazandırmıştır; avın sürekli takibi, avcı ve kurban arasındaki özel bir ilişkiyi, mistik bir dayanışmayı yaratmıştır. Tüm bunlar mitolojik düşüncenin köklerini oluşturmakta ve Paleolitik uygarlıklar yok olduktan yüzbinlerce yıl sonra -anlam ve biçim kırılmalarından geçmiş olmasına karşın- bugün hâlâ canlılığını korumaktadır.

Buzulların hâkim olduğu Paleolitik kültürden, tarımın ortaya çıktığı Mezolitik kültüre ve besinlerin pişirildiği, depolandığı, kap kacak ve testinin ortaya çıktığı Neolitik kültüre kadar bütün yenilikler mitolojilere ve yarı mitolojik masallaştırmalara yol açmıştır. Maddenin farklı varoluş biçimleriyle kurulan yakınlığın başlattığı bu süreç bir imgelem etkinliğidir. Böylece, insanın yaratıcılığını mitlerin oluşumuyla başlatabiliriz. "Mitlerle önceden kavranılamayan, kavranılabilir hale gelmiştir. Bilinmeyenin bilinir hale gelmesi her zaman bir kopuş ya da paradigmatik bir sıçrayıştır." (Kuhn, 2011: 50).

Yaratıcılık, yeni bir şeye varlık kazandırma sürecidir (*Webster's Dictionary,* 1959: 427). Yaratıcılık, insanın bilincinde yoğunlaştığı bir meseleyle dış dünyada karşılaşmasıdır (May, 1992: 74).

Evreni anlama ve kavrama çabasının ortaya çıkardığı yaratıcılık insan oluşumunun ve gelişiminin temel gücüdür. Kişisel ve toplumsal evrimlerin kaynağı olan yaratıcılık, kendi doğası içinde 'taklit etmeye' ihtiyaç duymuş; yaratma ve taklit, dinsel/mitolojik düşünce sanatın dolayısıyla uygarlığın temelini atmıştır.

Taklit, en başta olduğu gibi doğayı yansıtma eylemidir. Doğada varolan her nesne olduğu gibi yansıtılır. Bu aşamada ne büyü ne de dans vardır. 'İlkel insan'[1] için kendinden güçlü konumda olan doğa, onun için sadece korkutucudur. İlkel düşüncenin gelişimiyle beraber doğa güçleri yerini zamanla doğaüstü güçlere, bilinmeyene, tanımlanamayana bırakmıştır. İşte büyü bu noktada ortaya çıkar. Büyü, kişinin kendi dışındaki nesnelerle ve olaylarla duygu ortaklığına girebilme inancını anlatır. Taklit yoluyla ilkel insan, yansıttığı gücün, hayvanın ya da rüzgârın yerine geçmekte, onunla özdeşleşmektedir. Bu noktada taklit eylemine ilkel insanın duygu ve düşünceleri de girmiştir. Büyü, taklit, ifade, yaratıcılık ve imgelem estetik kuramların kabaca sınıflandırılmasına yol açmış; antropoloji ve psikolojinin etkisiyle estetiğin felsefi sorunlarıyla ilgili yeni anlayış biçimleri ortaya çıkmıştır.

> Antropoloji kültürel geçmişimizi inceledi ve psikoloji bireysel ruhlarımızdaki gizli geçmişin örtüsünü kaldırdı. Folklor çalışmalarıyla birlikte antropoloji, psikoloji ve psikanalist kuram, sanat dünyasını oluşturan kültürel ürünlerin nasıl ortaya çıktığını gösterdi (Townsend, 2002: 281).

Birçok düşünür geçmişi anlamanın önemli araçları olarak mit ve ritüeller üzerinde yoğunlaştı; içindeki anlam ve büyüden dolayı en önemli malzeme olarak mitlerden yararlandı; sosyal yaşamın ve üretimin bilinci belirlemesinden, mitlerin ideoloji taşıyan niteliğini inceleyerek o dönem insanın dünyayı nasıl gördüğüne, nasıl algıladığına ve giderek nasıl hissettiğine ulaşmaya çalıştı.

İlk Din, İlk Anlatı, İlk Metin, İlk İdeoloji

Mitsel kökenli gelenek hemen her toplumda güçlü bir işlev yüklenmiştir. Bu nedenle 'İlk din', 'ilk anlatı', 'ilk metin' 'ilk ideoloji' olan mitleri geleneksel ve arkaik toplumlardan başlayarak ele almak, mitsel bir evrenin tanımını yapmada, mitsel evrenin ne olduğunu anlamada, bugün neye mit deyip diyemeyeceğimizi kavramada bize kolaylık sağlayacaktır. Çünkü ilkel mitler, köksel olanı yansıtmaktadır. Miti anlamakla, şeylerin "kökenleri" tanınır ve dolayısıyla onları egemenlik altında tutmak, onlarla bir bütün olmak evreni kucaklamakla eşdeğerdir. Mitleri anlama ne 'dışsal' ne de 'soyut' bir eylemdir. Bir miti ya 'anlatarak' ya da doğruladığı ritüeli 'gerçekleştirerek' onu yaşanan bir gerçeklik haline dönüştürerek anlayabiliriz. Malinowski'ye (1990: 87) göre;

> Mit, bir ilkel toplulukta varolduğu haliyle, yani bugünkü biçimiyle, yalnız anlatılan bir öykü değil, yaşayan bir gerçekliktir. Bugün bir romanda bulduğumuz türden bir kurgu karakteri taşımaz, tersine –öyle inanılır- eski zamanlarda geçmiş ve o zamandan beri de dünyayı ve insanın yazgısını sürekli etkileyen canlı bir gerçekliktir. Yaratılışı, ilk günahı ve İsa'nın fedakârca ölümüyle gelen kurtuluşu anlatan İncil öyküsü, inanmış Hıristiyan için ne ifade ederse mit de ilkeller için onu ifade eder. Mit ilkeller için işlevi bakımından, bizim, ayinimizde ve etiğimizde yaşayan, inancımızda egemen olan ve davranışımızı yönlendiren kutsal öykülerimizle karşılaştırılabilir.

Mitolojinin simgelerinin (ister ele gelir görüntüler, ister soyut düşünceler biçiminde olsun) en derin ruhsal mer-

kezlerine dokunmak gibi eğitim görmüşleri ve cahilleri aynı biçimde etkilemek, harekete geçirmek, yığınları bir yönelişe sokmak gibi yönetici, yönlendirici bir işlevi vardır. Mit; insanlık etkinliklerinin her alanında; barınma, beslenme, evlenme, çalışma, öğrenme, sanat, eğitim, bilgelik gibi unsurların örnek alacağı, kendilerini oluşturacakları ve hatta doğru olup olmadıklarını sınayacakları bir 'bilgi köprüsü' işlevi görür. Bu anlamda mit yalnızca geçmişe dair bilgilendirici bir işleve sahip değildir. Sadece geçmişle bağlarımızı sağlayan bir işlevi yoktur. Aynı zamanda, "dünyanın, hayvanların, bitkilerin ve insanın kökenini bildirmekle kalmaz. İnsanın bugünkü durumunu; ölümlü, cinsiyetli, toplum içinde örgütlü, yaşamak için çalışmakla yükümlü bir varlık haline getiren bütün asal olayları da açıklığa kavuşturur" (Bonnafoy, 2000: 784).

'Koruyucu', 'birleştirici', 'yönlendirici', 'yorumlayıcı' ve 'meşrulaştırıcı' bir genel işleve sahip olan mitoslar, yaşamı düzenleme de sunmuş olduğu sınırsızlıklarla ilkel insan'ın hem kılavuzu hem de 'başvuru kitabı' konumundadır. Mitoslar yazılı olmasa da bir 'ilk metin', 'ilk yasa', 'ilk din', 'ilk ideoloji'dir. "Mitos böylece insana kaotik, karanlık bir dünyayla baş etme yollarını gösteren bir akıl rehberi olmuş, insanın tüm bilgisini kuşatmış, onun tüm merakını doyurmuş ve pek çok kez bellek onu hiç bıkmadan bu zamana kadar taşımıştır" (Göksel, 2008: 24).

Mitler insanın kendini, evrenini ve kozmosu anlamasında simgesel bir araçtır. Bu araç ile insan, evren ile arasındaki birliği ve bütünlüğü sezgisel olarak ifade etmektedir. Evrenin birliği ve bütünlüğü arasındaki ilişkiyi algılayan insan için, yaşam daha açık ve daha anlaşılır kılınmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde mitler, mitostan logosa geçiş sürecinde, insan bilgisinin kaynağı açısından önemli bir işlevi de belirlemektedir. İnsanın kendini kuşatan evreni anlama, algılama, bütün olma çabası sonucu oluşan mitler, *Epos* ve *Logos* la birlikte anılır. Ancak yazının egemenliğine adım atan dünya, bu birlikteliğin de parçalanmasına sebep olur. Birbirleriyle olan ilişkileri zamanla çözülür.

> Yazıyı keşfeden bir uygarlık önce bu üç sözcüğün arasını açar, yazı bağımlısı bir toplum onları tümüyle birbirinden kopartır. Bu kopuşta filozoflar logosu kendilerine alırken, mitos yalancılara, epos ağlayıp sızlayan ozanlara bırakılır. Sonra yazı kültürünün en şiddetlenmiş bir zamanında dağıtılan her şey bir araya getirilmeye çalışılır, sonunda hepsi aynı çuvala girer ama artık aradaki bağlantı unutulmuştur (Göksel, 2008: 25).

Bu parçalanmayla birlikte mitos; ölçüleri yok kabul edilen efsanenin dilini karşılarken, epos, belli bir düzen ve ölçüye göre söylenen söz olan edebiyatın dili olur. Mit toplumsal olarak başlangıçta yaratıcı ve yok edici olarak beliren güçlerin kişileştirilmesi, olgunlaştırılmış yaşam bilgisi olduğu gibi, daha sonra ahlaki olarak iyi/kötü ya da coşku/akıl gibi yapılara dönüşen algının geleneğini de oluşturmaya başlar. Bu nedenle mitolojik düşünüş, kendilik bilinci ve nesne bilinci olan insanı yaratmıştır. Günümüzün 'büyüden arınmış' insanına kabullenmesi zor gelse de insan hala mitolojik ve mitojeniktir. "İnsan hem mitlerin yaratıcısı, yani 'mitojenik'tir; hem de yarattığı mitlerin nesnesi, yani 'mitolojik'tir. İnsan dışında kalan diğer varlıklar (nesneler) 'mitolojik' olabilirler, ancak 'mitojenik' değildirler" (Saydam, 1997: 45). Mitoloji'nin bir 'meta–mitoloji'yi de içerdiği, yani yalnızca içeriğini oluşturan mitlerin değil, bu mitlerin nasıl oluşturulduğu ve nasıl bir 'ideoloji' taşıyıcısına dönüştüğünü tiyatro oyunları üzerinden tartışmak daha açıklayıcı olacaktır.

Mit, İdeoloji ve Tragedya

Tiyatro konusundaki ilk kuramsal görüşler, Antik Yunan düşüncesinde belirginlik kazanmaya başlamıştır. Antik Yunan uygarlığının Arkaik çağını ve bu çağın doğacı düşünürlerini izleyen Klasik Çağ düşünürleri, fizik ötesini, insanı ve toplumu yöneten yasaları, sistemli bir biçimde ele almışlar ve 'güzel' kavramıyla birlikte sanata eğilmişlerdir. Klasik Çağ filozofları sanatı önce toplumu eğitmek, sonra da bunun estetik ve duygu yaratımının açığa çıkması bakımından değerlendirmişlerdir. Platon, yapıtlarında sanat ve tiyatro konusuna yer vermişse de ilk sistemli ve çerçevesinin netleştiği tanımlar Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtında olmuştur (Şener, 2003: 15). Yunan toplumundaki değişim ve dönüşüm (M.Ö. XII-V) özellikle Atina'da kendini göstermiş, en büyük gelişmeler bu topraklarda yaşanmış, ancak bu gelişmeler dindeki çok tanrılı yapıyı bozmamıştır. İnsan yaşamının her özel durumu için hâlâ bir tanrı vardır (Olympos Panteo-

nu). Hiç bir tanrı insana düşman değildir. Her tanrı insansı özellikler taşır. Bütün çok tanrılı dinlerde olduğu gibi, dini duygu, yaşama bakış, algılayış ve düşünüş mitlerden oluşmaktadır. Tek tanrılı dinlerdeki gibi bir kutsal kitap ve ona aracılık eden bir peygamber yoktur. Dolayısıyla din kuralları kodlanmış, yazılı ve dogmatik değildir ama değişen koşullara göre biçim alır (Şenyapılı, 2003: 7). Jakob Burckhardt'ın tanımına göre,

> Yunan dini, "Yunan halkının mizaçlarından biri"dir. Bir halkın sahip olduğu en görkemli mitoloji olan bu din daha sonra bazı filozoflarda metafiziğe ve etiğe dönüşmüştür, fakat yüksek anlamda bir din olduğunu söyleyemeyiz, çünkü kader kavramından asla kurtulamamıştır. Yunanlıların bütün diğer inanç tasarımları gibi kader kavramı da çelişkilerle doludur: kâh katı bir zorunluluk kâh keyfi bir tesadüf, kâh bariz bir bedel kâh nesilden nesile geçen gizemli bir lanettir, fakat her defasında son derece kadercidir. *Ananke, a*cımasız kara yazgıdır; *heimarmene*, kaçınılması imkânsız sondur; *aisa* herkes için eşit olan yazgıdır; *tykhe*, öngörülemeyen talihtir (ya da talihsizlik); *potmos*, azalan kısmettir; *ate*, tanrıdan gelen körleşmedir. *Agos,* cinayet ve *alastor*, intikam, tragedyadan da bilindiği üzere, şiddetle kasıp kavuran güçlerdir. Fakat en yaygın kavram *moira'dır:* Doğduğunda insanın "payına düşen kader". Tanrıların moira'ya karşı yapabileceği hiçbir şey yoktur, en azından genel olarak, çünkü bazen de moira onların aracıdır sanki. Onu etkilemeye ya da deyim yerindeyse onunla işbirliği kurmaya çalıştıkları da olur. Fakat üstün yetenekli ya da vicdansız tek tük insanın tanrılara ve moira'ya aldırmadığı bile görülür; bu, *hypermoron*'dur: "yazgının ötesinde", alın yazısına karşı gelişen şey korkunç olduğu kadar şaşırtıcıdır, hem suç hem de kazançtır. (Friedell, 1999: 81'den)

İlk çağlardaki dinsel, büyüsel, mitolojik yaşantı Antik Yunan'da adeta iki kutba ayrılmıştır. Yunan halkının ekonomik ve toplumsal yapısındaki değişimle birlikte yükselen tüccar sınıfının bu değişime öncülük etmesi, Yunan soylu sınıfıyla tüccar sınıfını karşı karşıya getirir. Soyluların aşırı zenginleşmesinin yarattığı koşullar, halkın memnuniyetsizliğini açığa çıkarır. Daha birkaç yüzyıl öncesine kadar herkesle eşit hak ve yükümlülüklere sahip organik bir konumda olan Yunan halkı, bölünmüş ve homojen yapısını yitirmeye başlamıştır. Toplumsal yapıdaki bütün bu gelişmeler duyuşu, düşünüşü, söylencelerin etkisini de değiştirmiştir. Bir yanda soyluların yeniden düzenlediği ve kendi hakim anlayışına göre biçimlendirdiği Olympos Tanrı Panteonu, diğer yanda halkın kendi geleneklerinden taşıdığı coşkuyu, doğayla bütünleşmeyi sağlayan esrikliği, tanrıların içindeki kutsalla bütünleşmeyi getiren büyüselliği ile Dionysos törenleri. Tanrı Dionysos için yapılan törenlerin içinden doğan, süreçle evrimleşen tragedya, artık sadece Dionysos'un yaşamını, alın yazısını, sadece onunla ilgili olan söylencelerle ilgilenmeyi bırakarak, mitolojideki başka öyküleri de içine katmış ve giderek ozanlar konularını mitoslardaki öykülerden seçmeye başlamışlardır.

Antik Yunan'da iki büyük ozan Homeros ve Hesiodos, mitosları dokunulmaz, büyüsel ve kutsal olan işlevsel tahtından indirmişlerdir. Mitosların törenlerdeki büyüsel-işlevsel etkilerini azaltarak onları destan malzemesi olarak kullanmışlardır. Tanrıların dinsel amaçlar dışında anılması ya da onların kahramanlıklarından, kutsallıklarından bir nebze de olsa sıyrılarak insan bedenleri ve insanca işleriyle anılmaları, destanların konusu haline gelmiştir. İki büyük ozanın tüm bunları konu malzemesi yapmasıyla mitler edebi olana doğru kaymışlardır.

Mitin sözsel alandan yazılı dil alanına doğru ilerlemesi; hem tanrısal sözün hem de söylencenin etkisinin, gücünün ve kutsallığının azalmasına neden olmuş, insanın evreni algılama yolculuğunda ilerlemesiyle birlikte, mitostan eposa (destan) ve tragedyaya geçişle birlikte edebiyat da kendi mantığını ve dilini oluşturmuştur. Bu oluşturulan edebi mantık tragedyalar yoluyla insanlara o dönemin duyuş ve düşünüşünü, insanların nasıl olması ve nasıl davranması gerektiğini aktarmıştır. Öyle ki Tragedya yazarları, mitlerin verdiği konu zenginliğiyle, olayları algılayış ve seyircilere aktarış tarzlarıyla, ideolojik düzlemde önemli bir konuma sahip olmuşlar, çağın toplumunun sorunlarına dikkat çekerek, 'çözüm'ler sunmuşlardır. Doğal olarak sorunlar karşısındaki kahramanlıklar da, kahramanların eylemleri ve

çözümleri de ait oldukları çağın nitelikleriyle belirlenmiştir. Bu nedenle mitler, yalnızca evrenin nereden gelip nereye gittiği sorularına cevap oluşturmaz. Mitlerin geçmiş söylencelerden devralınan mirası, her dönem iktidarın 'ideolog'larınca zenginleştirilip, bireylerin günlük yaşamdaki davranış tarzlarının belirlenmesine çalışılmakta, kendi dönemlerinin ideolojisi olarak iş gören mitoloji kendi gerçekliklerini de kendi anlamlandırma sistemi içinde topluma aktarmaktadır. Bu anlamda mitleri anlatan tragedya yazarlarının (ideolog) ne denli önemli sorunlara dikkat çektikleri ve mitosların bir ideoloji taşıyıcısı olarak kullanıldığı da açıktır. "İdeoloji mitolojinin ve dinin etkilerini de taşıyan bir anlamlandırma sistemidir" (Çoban, 2013: 266). Artık tiyatronun başlangıçtaki misyonu değişmiş, kendisi için araç olmaktan çıkarak, politik bir amaca yönelmeye başlamıştır.

Efsaneleri, mitleri ve efsaneleşecek kadar eski olayları işleyen tragedya bundan böyle dinsel, ahlaki ve politik mesajlı oyun kurgularıyla, toplumu ve evrenin minimal temsilini yansılayan bir araca dönüşür. Bu özelliğiyle de başlangıçtaki coşkunluk içinde doğayla kucaklaşma amacı, yerini ölçülü olmaya ve toplumsal kurallara uymaya bırakır. Bundan böyle tragedyanın üç büyük yazarı *Aiskhylos, Sophokles* ve *Euripides*, mitosları, efsaneleri, kendi dünya görüşleri ve ahlâk anlayışlarıyla ele alıp yorumlamışlardır.

Mitostan Logosa Geçiş Sürecinde Kahramanlar Aracılığıyla Hâkim İdeolojinin Benimsetilmesi

Antik Yunan dünyasında tragedya, toplumun her üyesinin, içinde kendini bulduğu, onunla özdeşleşebildiği bir yapıydı. Toplumun bir bütün olarak "arınması" olan tragedya, bütün temel sorunların tartışıldığı büyük bir öyküydü. Mitosların evrenini kendine konu edinen ve bu büyüsel evren içinde edebi olanı ortaya çıkaran tragedya sanatıyla Aiskhylos'ta Yunan halkının 'tanrılara olan inancı ve güveni tazelenmiş'; Sophokles'te 'acıma ve korku' duyguları açığa çıkmış; Euripides'te ise 'kutsal olandan dünyevi olana kayarak karşıtlıklar ve çelişkiler'in ortaya çıkmasıyla tragedyanın 'yücelik'ine darbe indirilmiştir.

> Antik Yunan'da tragedya tarihine bakıldığında, tragedyanın yapısının gitgide karmaşıklaştığı gözlemlenebilir. Aiskhylos'un ilk oyunlarında var olan ve başlangıçta basit bir şiiri ya da dithyrambos'u içeren dinsel kutlama, zaman içinde anlatımın karışık biçimlerini içeren tiyatro oyunlarına dönüşür. Bu süreçte Dionsiyak olgu da gözden çıkarılarak yitirilir. Öyleyse Dionysos'çu unsurun henüz saf dışı bırakılmadığı ilk aşamasında tragedyanın hedefi doğayla birlik kurmak iken, sonradan bu hedef dünyanın karmaşık görünümünün akılcı bir biçimde kavranmasına dönüşecektir ve bu tam da Nietzsche'nin tragedyanın ölümü dediği şeydir. Tragedyanın hakiki özü olarak kavranan, gözlemleyenin gündelik psikolojik konumunun daha ilksel, daha doğal bir konuma dönüştürmekle ilgili özü, bu bozulma sürecinde 'uygarlaştırma' ile uygarlığı temsil eden ve başlangıçta Dionysos ile kurduğu dengeli birliği kendi lehine bozan Apollon'un egemenliğinin artmasıyla birlikte yıkıma uğramıştır. Başlangıçta, tragedyanın ilkel ve akıldışı olana, ya da aklın hesaba katılmadığı dürtüsel duruma çağıran sesi, sonraki tragedyalarda dönüşüme uğratılarak izleyicinin aklını ve dikkatini çekmek için kullanılmaya başlanmıştır. (Güçbilmez, 2006: 27-44)

Bu, aynı zamanda mitosların da kendi içinde ilk kırılma noktasıdır. Artık saf ve doğal haliyle mitoslar etkilemek, büyülemek ve döngüyü tamamlayarak insanın evrendeki yerini ve anlamını göstermeyecektir. Mit, varolan gücünü, dayanıklılığını yitirmeye, eriyip dağılmaya başlamıştır, ancak bu dağılma ve gücünü kaybetme sadece mite ait bir dağılma değildir: Kent-devlet dünyası da aynı şekilde tartışma konusu edilir ve tartışma aracılığıyla, temel değerlerine karşı çıkılır (Vernant ve Naquet, 2012: 28). "Mitoslar artık düzenin, sistemin, hakim ideolojinin devam ettiricisi olarak oyunlarda kullanılmakta; Tanrılar, yarı tanrılar ya da soylu kahramanlar aracılığıyla izleyenini sistem içinde kalmaya ikna edecek şekilde düzenlenmektedir. Bu büyük öykünün kahramanları tragedyada seyircinin önünde tartışma konusuna dönüşür. İzleyici de artık kahramanın aracılığıyla asıl konu edinenin kendisi olduğunu keşfeder." (Vernant ve Naquet, 2012: 255).

Böylece, dionysoscu komünal etkinlik, apollonik akılla perdelenerek, izleyici bir eylemsizliğin içine itilir. Apollonik

'ölçülü olma ve kendini bilme' vurgusu, 'kendini bilmeyen ölçüsüz seyirci' için sıkışmışlığın bir işareti olmuş ve en üstte yer alan tanrılar katıyla en altta yer alan ölüm ve sürgün yurdu Hades arasında sıkıştırılan seyirci, bir yönüyle ideolojik abluka içinde konumlanarak etkisizleştirilmeye başlanmıştır. Artık tiyatro, başladığı gibi insanların kendi doğal istemleri doğrultusunda yaptıkları komünal bir festival değil, bir kısmının izlediği, bir kısmının ise daha önce törenlerde canlandırdıkları kahramanlara bürünmüş olan 'oyun'a dönüşür. Tiyatro bundan böyle bir amaca dönüşerek kendi içinde politik bir işlev de kazanır. Bu politik işlevin estetik düzlemdeki kuramsal alt yapısını ise Aristoteles *Poetika* adlı çalışmasıyla oluşturur. Yunan tragedyasının ve Aristoteles Poetika'sının temel savunusu "ölçülü olmak" üzerine kuruludur. Katarsis[2] etkisiyle izleyicide yaratılmaya çalışılan bilinç düzlemi de bu ölçülüğün altını çizer. Aristoteles sayesinde; topluma 'zarar' verecek duygular Poetika'da somutlanmış ve toplumun düzen dışına çıkmaması için; izleyenlerin ruhlarını, dünyalarını, yaşamlarını tragedya'nın dışına çıkılamaz kuralları ile Aristoteles seyirciyi 'ölçülülük' içine hapsetmiştir. Tragedya normlarının 'aşırı olmamayı' imlemesi, istemlerin ve değişimin önlenmesi anlamında ideolojik ve politiktir. Böylelikle, 'iyilik, mutluluk ve erdemli olma' biçiminde tarif edilen tragedyanın amacının, ahlaki ve politik çıkarımı bu 'ölçülü olma' tezinde gizlidir. Tragedyadaki karakterin 'mutluluktan mutsuzluğa doğru giden' yıkımının nedeni, karakterin 'kusurlu' davranışıyla yaratılacaktır ve bu da 'ölçüsüz olma' durumudur. Dolayısıyla bu yıkım ve ölçüsüz olma hali aynı zamanda 'ölçülü olmanın' nasılını da görünür kılar. Bu sebeple tragedyalarda her oyunun sonunda 'kutsal döngü' sağlanarak seyircinin belli bir düşünceye varması istenir. Ancak, nasıl bir sorun işlenirse işlensin sonunda varolan sistem, düzen, yapı bozulmamalı ve 'ilahi adalet' bir şekilde sağlanmalıdır. Bu da 'ölçülü olmanın' izleyiciye sunulan mükâfatıdır.

> Güzel bir tragedyada ne mutluluktan yıkıma sürüklenen erdemli kişiler gösterilmelidir (çünkü bu, ne korku ne de acıma uyandırır, yalnızca itici gelir herkese), ne de yıkımdan mutluluğa geçen kötü insanlar (tragedyaya en uzak durum olur bu; ne sıradan bir yakınlık ne acıma ne de korku uyandırır)... Öyleyse, bir ara durum kalıyor geriye: Bir erdem ya da dürüstlük örneği olmasa da, kötü huyları ya da acımasızlığı yüzünden değil, bir yanılgı yüzünden yıkıma sürüklenen bir adam; büyük bir üne sahip, büyük bir mutluluk içinde yaşayan, Oidipus gibi, Thyestes gibi ya da bu türden ailelerin şanlı üyeleri gibi biri. (Aristoteles, 1993: 43)

Aristoteles, Poetika ile bugünkü klasik tiyatronun temellerini atarak tiyatroyu egemen sınıfların doğrultusunda bir yönelimin içine sokmuş olmakla önemli bir yerde durmaktadır. Bu anlamıyla Aristoteles bireyin değişmez kaderini vurgulamasıyla ve bireyin kaderini mevcut iktidar düzenlemesi içine hapsetmesiyle dönemin mevcut politik ve ideolojik söyleminden muaf tutulamaz. Diğer bir anlamda Aristoteles'in kurallarını çizdiği yazgısal tiyatro, insanı değişim olanaklarının dışında ele alarak, onu kaderi ile baş başa bırakmıştır. Bu anlamda mitler ya da mitsel kahramanlar, masal da uydurma da olsa tragedya da önemli bir amaca hizmet etmişlerdir; dinleyeni/izleyeni doğru yola sevk etmek. Böylece söylence, doğru hareketi destekleme, yanlış hareketi ise yerme amaçlı bir işlev kazanmış ve klasik sanat mitosları kendi ideolojik ve politik amaçları doğrultusunda kullanmıştır.

> Tragedya yazarları, mitlerin verdiği konu zenginliğiyle, olayları algılayış ve seyircilere aktarış tarzlarıyla ideolojik düzlemde önemli bir konuma sahip oldular, Grek toplumunun ahlaksal sorunlarına dikkat çektiler, çözümler bulmaya çalıştılar. Diyebiliriz ki: Dionysos'u terkedenler, uçsuz bucaksız bir sorunlar denizine yelken açan ilk tiyatro kahramanlarıydılar. Sorunlar karşısındaki kahramanlıkları da ait oldukları çağın nitelikleriyle belirlendi. *Louis Althusser,* Antik Yunan Çağı tiyatrosunun açmazını şöyle dile getirir: Özeleştiriden yoksun bir çağın tiyatrosu da eleştirel bir biçim alamaz. O insanlar kölelerin omuzlarında, insanın nasıl iyi olabileceğini tartıştılar, felsefi sistemler kurdular, sanat yaptılar ve o alttaki manzarayı hep silikleştirdiler, tartışma konusu bile yapmadılar. (Yücel, 1990: 247)

Tiyatro tarihinde de akımlar, Aristoteles'in çerçeve içine aldığı kurallara kendi kurallarını, söylemlerini, görüş ve

düşünüşlerini katarak ve yeniden yorumlayarak bu ideoloji taşıyıcılığını devam ettirmişlerdir. Her dönem kendi zamanının mitolojik evrenini yaratmış, o evrenin içinden yarattıkları mitlerle varolan hâkim ideolojinin sesi olmuşlardır.

Althusser'in de (1999: 143) belirttiği gibi klasik tiyatro anlayışı, hâkim ideolojinin bakışıyla hareket etmektedir.

> Klasik tiyatro bize dramı, dramın tümüyle merkezi bir karakterin kurmaca bilinçliliğinde yansıtılan koşullarını ve 'diyalektiğini' verdi... ve herhalde, 'klasik' estetiğin bu biçimsel koşulunun klasik estetiğin maddi içeriğiyle yakından ilişkili oluşu bir tesadüf değildir. Şunu ima ediyorum: Klasik tiyatronun malzemesi ya da temaları (politika, ahlak, din, şeref, 'şan', 'tutku', v.s) kesinlikle ideolojik temalardır ve ideolojik doğaları sorgulanmadığı yani eleştirilmediği sürece de öyle kalırlar.

Aiskhylos, Sophokles ve Euripides Oyunlarında Bozulan Toplumsal Dengenin Kurulmasında Kahramanın Rolü

Aiskhylos, kuşku duyan değil, inanan ve oyunlarında ahlâki sorunları tartışırken o sorunları çözerek uzlaşmayı ve mantıklı olmayı savunan bir yazardır. Onun kahramanlarının tragedyası, yıkıcı bir yanlışın içinden geçerek okurun karşısına çıkar. Yazarın trajik olarak nitelendirdiği hata, oyun kahramanlarında 'günah' ve 'ceza' kavramıyla ele alınır. Temel problem bir ahlâki sorunu tartışıp çözüme bağlamaktır. Aiskhylos'un kahramanları için seçtiği son, oyundaki 'günahkâr'lar için asla "mutlu" bir son değildir. Bu nedenle *Agamemnon* da *Klytaimnestra* da ölmelidir. *Prometheus* günahkâr değilse de, *Zeus*'la çelişkisi uzlaşmazlık, çözümsüzlük boyutundadır ve bu nedenle cezalandırılmalı ve sonsuz acı çekmelidir (Güçbilmez, 2005: 41).

Aiskhylos, geleneksel inançlara derin bir anlam bulma çabasındadır. Yunan düşünsel ortamına yerleşmiş olan düzen ve haklılık sorunlarını, Zeus inancına bağlayarak oyunlarında bunların yanıtını aramaya çalışır. İnsanda oluşan bütün yaşam belirtilerinin kaynağı, tanrısal ortamdan gelmekte ve bu sebeple de insandaki her duygunun, eylemin ve oluşumun karşılığı, tanrısal düzende anlam kazanmalıdır. Çünkü, bu düzen, sürdürülmesi gereken, eleştirilse bile haklılığı her daim korunan/korunması gereken bir düzendir. Bu nedenle mitosların içindeki direngenlik, yaratıcılık, değişim yazarlarca geleneksel kalıplara dökülmüş; 'itaat et, ahlaklı ol, varolan kurallara uy, dışına çıkma' şeklinde ele alınmış ve böylece otoriter yapının devamlılığına katkı sağlanmıştır.

Aiskhylos'a göre 'özgür seçim', insanın baş yetkisidir. Böylece insan 'özgür seçim' karşısında sorumluluk da yüklenmiş olur. Zeus'dan ateşi çalan *Prometheus* buna iyi bir örnektir. Zira 'özgür seçim' hakkı olan, 'ateş' ya da 'bilinç'i insana da vermek gerekir. Peki, bunun sonucu tanrılarca nasıl karşılanacaktır, özgür seçimin sonucu ne olacaktır?

> Bir gece dünya üzerinde ışık görerek ölümlülerin ateşi bulduklarını anlayan Zeus öfkelenerek Prometheus'u aldığı gibi Kafkaslar'da bir dağın zirvesine zincirler. Zeus'un yaratıcı dimağının ortaya attığı işkencede bir akbaba gündüz Prometheus'un ciğerini yiyecektir ve geceleyin yeniden oluşan ciğeri akbaba ertesi gün yeniden parçalayarak Prometheus'a sonsuz bir acı yaşatacaktır. Prometheus'un hikâyesi yaratıcılığın (insanoğlunun hayatına yeni biçimler kazandırmak) sembolüdür. Prometheus'un çektiği işkence yaratıcılıkla birlikte gelen içsel çatışmayı temsil eder ve tarih boyunca Michelangelo, Thomas Mann, Dostoyevski gibi sayısız yaratıcı insanın bize anlatmaya çalıştığı üzere insanoğluna yeni biçimler kazandırma uğraşı veren kişilerin mücadele etmek zorunda kaldıkları endişe ve suçluluk duygusunun bir sembolüdür. (May, 2013: 175-176)

Tanrı Zeus insanoğlunun yükselme çabalarını görüp kıskanıp acımasızlığını göstermiştir. Âdem'le Havva'yı cennetinden kovan Tanrı da aynı cezayı vermemiş miydi yarattıklarına? Peki, neden tanrılar bu cezaları vermektedir? Çünkü Âdem'in de Havva'nın da, Prometheus'un da yaptığı eylemler bir başkaldırıdır. İnsanoğlu sınırlarını aşmaya çalıştığında (ki tragedya oyunlarının tümü bunu anlatır) günah işlediğinde, kibre ve öfkeye kapıldığında (Agamemnon'un Truva savaşında yaptığı gibi), evrensel güce sahip olmak istediğinde (Modern Faşist ideolojilerde olduğu gibi) tehlikeli bir durum ortaya çıkar. Bu durumun önleyicisi ya da sorgulatıcısı olan mitler, efsaneler bu zaaflara karşı tragedyalar aracılığıyla birer uyarı niteliği taşır. Bu uyarının hangi nite-

likte ya da hangi bakışta ele alınacağını da yazarlar sistemin taşıyıcısı olarak kurgulayıp düzenleyendir (May, 1992: 177). "Tragedya aynı anda hem düzen hem de düzensizliktir. Yazar, siyasi düzeni değiştirir, ters çevirir ve bazen de onu yok eder" (Vernant ve Naquet, 2012: 353). Tüm dinsel geleneklerde olduğu gibi tanrıların eylemlere karşı çıkışı, tragedyalardaki kahramanların karşı çıkışıyla paralellik taşır. Tıpkı Sophokles'in Oedipus mitinde olduğu gibi. "Oedipus'un babası oğlunun gelecekteki konumu ve gücünü kıskanarak onu kurtlara bırakan kralın sesi otoritenin, tanrıların sesi değil midir? Ya da Antigone oyunundaki Kreon'un güce, erk'e sahip olma isteği ne ile açıklanır. Genç, yeni, büyüyen, gelişen ne varsa, ezme eğiliminde olan bir kabile şefi'nin bir Şaman'ın, soylu'nun sesidir bu. Yeni yaratıcılıklara direnen dogmatik inanç ve katı geleneğin bakışıdır" (May, 1992: 177).

Özgür seçim öyle bir 'şey'dir ki, bazen tanrılar bile bu seçim karşısında alın yazısına karşı gelememektedirler. Politik düzende ise, aynı düşünce, aristokrasiye karşın kurulan demokrasi örneğiyle görülebilir. Aiskhylos; "ele aldığı hanedanların yaşam öykülerinde, insanın toplumsal ve düşünsel gelişmesini ortaya koymaya çalıştı. Bu gelişme, kalıtımsal bir suçun, günah'ın ya da mit'in kuşaktan kuşağa geçirilip, sonunda bir insanlık dersine bağlanmasıyla ifade edildi ve belli mitoslar, verilmek istenen derse göre yeniden kurgulandı" (Paksoy, 2011: 99). Yine, *Persler* oyununda Aiskhylos, Yunanlıların cesaretini değil de Persler'in yenilgisini ele alarak tanrıların isteklerinin gerçekleştiğini inceden inceye işlediği bir tarih uyarlaması olarak izleyicisine sundu. Atreusoğulları'nın mitosunu ele alan ozan, mitos yoluyla tanığı olduğu toplumsal ve siyasal değişimi her açıdan (ilkel kabile, erken monarşi, aristokrasi ve demokrasinin toplumsal tarihini) yansıtır. Üçlemenin ilk oyunu olan *Agamemnon*, günah ve günahın bedelini ödeme açısından sonraki dramatik eserleri de etkiler. Truva Savaşı'ndan dönen Agamemnon'un karısı Klyteimnestra ve onun aşığı tarafından öldürülmesi konu edilir. Efsaneye göre Agamemnon, Truva savaşına çıkabilmek için kızını, İphigeneia'yı, kurban etmiş; Klyteimnestra da kızının intikamını almak için, aşığı Aigisthos'la birlikte Agamemnon'un savaştan dönmesini beklemiştir. Üçlemenin bu ilk oyununda Agamemnon'un beklenişi, kente gelişi ve öldürülüşü işlenmektedir. Bu ölümün öcü, üçlemenin diğer bir oyunu olan *Adak Taşıyanlar*'da ele alınır.

> "Üçlemenin ikinci oyununda yeni iktidar, Aigisthos (ve Klyteimnestra), 'korkak', 'ahlaksız' ve 'saygısız', 'fırsatçı' bir tiran olarak tanımlanır. Argos'da bir tiranlık kurulmuştur ve Klyteimnestra ile Aigisthos'un davranışları zorbalıklarla doludur. Bu yüzden *Sunu (Adak) Taşıyanlar*'ın başlıca konusu, kenti tiranlardan kurtarmak ve üçlemenin başından itibaren gelmesi beklenen düzenin, özgürlük, adalet ve sôphrosûnê'n (özdenetim, ölçülülük, ılımlılık) yeniden tesis edilmesidir. Agamemnon soyu iyi yönetimi, disiplini (*Eunomia)* temsil ederken, Aigisthos, kraliçeyi ayartarak 'hak etmediği' krallığa oturmuş gayri meşru bir tirandır. Bu yüzden Orestes'ten, kente yeniden *Eunomia'*yı (disiplini, iyi yönetimi) getirecek bir kurtarıcı olarak söz edilir. Çünkü Aiskhylos'un yapmak istediği burada seyircisinin gözünde, bir katil olan Orestes'i haklılaştırmaya çalışmaktır". (Arıcı, 2011: 5)

Agamemnon'un oğlu Orestea ve kızı Elektra, birlikte babalarının öcünü alarak hem annelerini hem de annelerinin sevgilisini öldürürler ve bunun sonucunda anne katili olurlar. Fakat Aiskhylos bu kan dökme ve öç almayı meşru görür. Aiskhylos tarafından adalet uğruna öç alma ya da kan dökmeye 'tanrılar'da izin verebilecektir. "Üçlemenin son oyunu *Eumenides*'te, cinayeti işleyen insanları cezalandırmakla görevli Erinys'ler adı verilen öçperileri, Orestes'in peşine düşerler. Atina da, Tanrıça Athena'nın yargısıyla Orestes mahkemede aklanarak bağışlanır. Öçperileri olan Erinysler'de Eumenideslere dönüştürülerek iyilik yapanlar anlamını almışlardır" (Nutku, 1985: 37). Artık demokrasinin denetimsiz hiçbir kurumu kalmamaktadır. 'Atalardan kalma gelenek' *olan Areopagos*[3] üzerinde yapılan reformların, Atina halkına ikna edici bir şekilde anlatılması gerekmektedir. Aiskhylos'un *Hayırlı Tanrıçalar (Eumenides)* oyunuyla (ve üçlemenin tamamıyla) yapmaya çalıştığı budur. Aynı zamanda, Aiskhylos bu üçlemesinde mitolojik malzemeyi, tarımsal ritüellerin (acı çekme, kutlama ve eriştirme)yapısına uyan ve karşıtların çatışması biçiminde ele almış, oyunda karşıt güçlerin çatışması sonucu Agamemnon'un ölümüyle

toplumsal denge bozulmuş, son oyunda (Eumenides) ise Orestes'in aklanarak bağışlanmasıyla adeta yeniden doğum gibi bozulan toplumsal döngü bir yenilenmeyle tamamlanmıştır. 'Öç perilerinin', 'iyilik yapanlara' dönüştürülmesi aynı zamanda, bir şenlik ya da kutlama gibi doğanın bozulan döngüsünün adeta tamamlanma sürecidir. Aiskhylos oyun kişilerini, kin, gurur ya da öç duygularını simgeleyen figürler olarak ele alır ve kahramanının bozduğu evrensel uyum, tanrılar aracılığıyla yeniden kurulur. Bir yargılama sahnesiyle yeniden sağlanan sadece evrensel uyumun korunması, döngünün sağlanması değildir. Aynı zamanda eskinin, geleneğin, törelerin ve Orestes'in hareketinde hayat bulan bir yeniliğin de mücadelesidir. Pek çok oyunda rastladığımız gibi bu oyunda da mit, modern dönem psikolojisine büyük bir katkı sağlamıştır.

> Karara varılması gereken konu baskıcı ve sömürücü bir ebeveyn'i öldüren insanın yargılanıp yargılanmayacağıdır. Davanın sonucu insanlığın geleceği için büyük önem teşkil ettiğinden Olimpos'taki tanrılar da dünyaya inerek bu tartışmaya katılırlar. Birçok konuşmanın ardından Athena jüriye iddiasını ifade ederek onlardan 'tüm yüksek otorite kavramlarını alaşağı etmelerini, 'tanrı ve kutsal korkunun yüceliğini' korumalarını ve bir tarafta 'anarşi'den diğer taraftaysa "kölelikten farksız efendiliğin" çifte tehlikelerinden kaçınmalarını ister. Jüri oyunu kullanır ve sonuç beraberliktir... Son oyu Athena'nın kullanması gerekir. İnsanlığın ilerleyip gelişmesi isteniyorsa, öldürülmesi pahasına onları bu tür nefret dolu ebeveynlerin zincirlerinden kurtarmak gerektiğini ifade eder. Ve onun oyuyla Orestes affedilir. (May, 1992: 122)

Tüm bu yaşanılanlar insan arzularının mücadelesi ve her tür insan deneyimi kadar büyük, şiddetli ve temel bir çatışmanın sonucudur. Mevzu anneyi öldürme olsa da gerçekte olay bugünün bakış açısıyla Orestes nezdinde bir çocuğun insan olarak varolup olamama mücadelesidir. Aynı zamanda tragedyada vurgulanan eski değerlerle yeni değerlerin bir mücadelesi de olan mahkeme sahnesinin çarpıcılığını Aiskhylos psikolojik bir sezgiyle şöyle ifade eder: "Orestes önündeki engeli aşmak zorundaydı.'. Onun bu eylemi gerçekleştirmediği takdirde sonsuza dek 'hasta' kalacağını belirtir. Yunan korosuna ise oyunun sonunda şunları söyletir: 'Gün aydınlandı, şafak yakındır.'. Yani, Orestes'in eylemiyle birlikte dünyaya yeni bir aydınlık, açıklık ve bakış gelmiştir" (May, 1992: 123). Burada şu da açıktır ki, üstü örtük bir biçimde tanımlanan devlet; adaleti sağlayan, sonsuza dek akıp gidecek bir 'şiddeti sona erdiren nihai şiddet' olarak gösterilir. Tam anlamıyla *Sunu Taşıyanlar* oyununda özetlenen bir niteliktir bu: Yani devlet, 'haksız davranma hakkına sahip' bir Deux ex Machina olarak karşımıza çıkar (Arıcı, 2011: 8).

Böylece, tanrıların yüce desteğiyle baskın ideoloji ve bakış Aiskhylos'un oyunlarında yeniyi de içinde barındırarak kendi gerçekliğini göstermiştir. Yazdığı her oyunda sürekli olarak insan ile tanrı arasındaki bağlantıyı işleyen ve oyunlarında bir korku 'siyaseti' ya da 'kutsal bir korku tiyatrosu'nu egemen ideoloji anlayışı olarak sunan Aiskhylos, mitos kahramanları ile Atinalılar arasında daima belli bir mesafe bırakmış ve toplumsal kaygısını tarihsel bir perspektif üzerinden izleyicisine aktarmıştır. Mitoslar sayesinde bir toplum haritası da çıkaran tragedya yazarları bu toplum haritasının soyunu yüce kahramanlar olarak gösterir ve aynı zamanda bu kahramanların yüceliği eylemin büyüklüğüne ve sonuçlarına da büyüklük katar. Dolayısıyla Aiskhylos, bütün Atinalıların bildiği mitsel ve kültürel geleneğe uyar. Doğru düşünmek, dönemin ideolojisine göre düşünmek ve hareket etmektir. Doğru hareket varolan sisteme uymak, sistemi varolan düşünceyle desteklemek ve dışına çıkmamaktır.

Sophokles'in oyunlarında ise mitos kahramanları, içinde bulundukları durum ve gerçekleştirdikleri eylemle ön plana çıkmışlar ve bu yolla trajik niteliklerini kazanmışlardır. Sophokles'in yarattığı karakterler aşırı tutkuludurlar. Bu aşırı tutkulu oyun kişileri (kahramanlar) toplusal dengeyi tutkularıyla bozmakta ve kendi cezalarını yine kendilerinin vermesiyle de karşı koyulan düzeni kendi sonlarıyla tekrar kurmaktadırlar. Sophokles'in *Antigone* oyununda "Antigone" bütün bu yasaların savunucusu konumundadır.

> Yunanlılara göre, öldükten sonra toprağa gömülmek, her yurttaş için bir onur vesilesiydi. Ancak Atinalılar, vatan haini saydıkları bir kimseyi kendi topraklarına

> gömmüyorlar, yalnız ölen kişinin akrabalarının yabancı bir toprakta bir cenaze töreni yapmalarına izin verebiliyorlardı. İşte Sophokles'in Antigone oyununda Polyneikes bu haktan bile mahrum bırakılmıştı ve onun için sadece mücadele eden Antigone'ydi. Antigone kendi kararında direnirken aynı zamanda tüm Thebai yurttaşlarının da sözcülüğünü yaptığına inanıyordu. (Paksoy, 2011: 130)

Antigone oyununda, Yunan siyasal ve toplumsal düzeninin, savaşlarla birlikte çöküşüyle ortaya çıkan karışıklığın ve düşüşün etkileri bulunmaktadır; bozulan demokrasi düzeninin ve tanrısal yasaların yerine "akılcı" yasaların önerilmesi ifade edilmekte ve bu Antigone'nin mücadelesiyle vurgulanmaktadır. Sophokles tragedyasının temeli, bu iki dünya ve yasa arasındaki dengenin kurulması üzerinedir. Sophokles, yazılı olmayan yasalara (tanrısal-mitsel-geleneksel) yazılı yasaların üzerinde bir değer vermez ancak o, daha çok, bir denge ve uyum arayışındadır. Sophokles tanrısal yasa ile yazılı yasayı vurgulamakla 'yasa' ile 'buyruk' arasındaki ayrımı da ortaya koymuştur. Aynı zamanda yazar Antigone oyunu ile demokrasinin çelişkilerine ve tutkularına yenik düşen bir liderin erk sahibi olması *(Kreon)* keyfi bir yönetim gerçekleştirdiğinde de bu yaptıklarını (kinlerini ve kişisel hırslarını) dönemin tanrılarının sırtına nasıl yıkmaya çalıştığını göstermiştir.

Sophokles'in bakışı Aiskhylos'a göre daha rasyonel ve tamamen olmasa da mitoslardan daha uzakmış gibi görünse de, göksel evrenin yasalarından da kopmuş değildir. Çünkü Sophokles, aklı; tanrıların insanlara verdiği bir lütuf olarak görür. Akıl, mitos yerine tanrılar tarafından insana sunulandır. Bu nedenle insan bu lütfu kendisine ait olmayan bu akıl yetisini dikkatli kullanmak zorundadır. Aksi takdirde tanrılar bunu geri alabilirler. Lütuf olarak bakılan bu akıl daha sonra Rönesans'ta aklın keşfedilmesiyle birlikte saf mit'in yerini alacak ve mitlerin alaşağı edildiğinin altı çizilerek 'akıl' mitleşecektir.

> Koro: Bu ne şaşılası hüner/ne ustalık/ usunu kimi zaman iyiye/kimi zaman kötüye kullanır. Yasaları ve toprağın tanrılarını/ gözettiği sürece/ üstün saygınlığa ulaşır. Kendi yarattığı/ güçlü devletin yurttaşıdır. Ama yersiz yurtsuz kalır/ yoz tutkulara kapılan kişi. Böylesi ırak olsun evimden ocağımdan/ paylaşamam onun düşüncelerini. (Sophokles, 1997: 78)

İnsan aklı ile yasaları ve tanrıları saymalı, onlara itaat etmeli ve verilen aklın sınırlarını kullanırken ölçülü olmalıdır. Mitosun yerini alan akıl, ahlâki ve toplumsal kuralları uygulamak ve devletin düzenine uymak zorundadır. Akılla birlikte gelen, gurur, kibir ve isyan duyguları, insanı esir almamalı insan aklını kontrol etme yetisine sahip olmalıdır.

Sophokles tragedyalarında tanrılardan ve akıldışı varlıklardan daha az yardım ister. Çünkü onun karakterleri, bilgisine, aklına ve deneyimlerine güvenmektedir. Kişi, temsil ettiği gücün hakkını ararken özgür sayar kendini. Önemli olan bu özgürlüğü kullanırken, vicdanına, ya da yasalara karşı görevini yerine getirirken kamu yararını gözden uzak tutmamalıdır (Şener, 1993: 49).

Sophokles, birçok oyununda güçler dengesi, devletin kurumsal olarak işleyişi, siyasal otoriteye karşı çıkma hakkını savunmakla birlikte; bilgi, ahlâk, sağduyu ve erdem'i, kişiyi ve devleti yücelten değerler olarak karşımıza çıkarmış ve mitoslardaki konuları alışılmış olanın dışındaki durumlarla sergilemiştir. Varolan sistemin ideolojik olarak savunuculuğunu da yapan Sophokles, kendi dönemindeki demokrasi anlayışını büyük ölçüde benimsemiş ahlâk, erdem, dostluk ve sevgi gibi kavramlarla tragedya kahramanlarını bunların taşıyıcısı olarak kullanmıştır. Her toplumda iki tarafında olduğunu düşünecek olursak; yeni fikirler ve ahlaki iç görüler getiren etkilerle, geçmişin değerlerini korumaya çalışan kurumlar karşı karşıya gelecektir. Yeni fikirler, eski biçimler, değişim, istikrar, var olan kurumlara saldırı ve bunu koruyan otoriter bakış olmasa hiçbir toplum uzun süre ayakta kalamaz. Bu nedenle tragedya oyunlarında bu değerlerin, kurumların hepsini görürüz. Yazar da bunları karşı karşıya getirerek ya yeni bir fikir sürer ya da varolan eski biçimi bir şekilde devamı için över. Çatışmanın vazgeçilmez öğesi de budur. Ancak Sophokles bu çatışmanın sonucunda birey tragedyalarına önem verir ve kahramanları üzerinden mesajını aktarır. İki karşıt güç olan tanrısal ya da toplumsal alınyazısı yer değiştirir ve ezilen bireyin alınyazısı devreye girer. Her şey her an değişebilir ve tersine dönebilir, ne iyi ne de

kötü bir durumun sürekliliği vardır, değişim kaçınılmazdır ve bunu belirleyecek olan tanrısaldan çok toplumsal faktörlerdir. Antigone ya da Oedipus'un öyküleriyle Sophokles, insanların her şartta ahlakça yetkin ve erdemli olabilmeleri için anlatır mitosları. Onun kahramanları kendilerinin çizdiği yolda büyük bir yalnızlığa ve yok oluşa itilirler. Bu nedenle Antigone ya da Oidipus gibi oyunlarda bireyin hakkından öte devletin hakkı önde gelir ve devletin çıkarları söz konusu olduğunda en temel hak olan yaşama hakkı bile elinden alınabilir vurgusu hakim görüş olarak işlenir. "Kendi sesini duyurmak adına mücadele eden Antigone bu yüzden, yani polis çıkarlarına karşı geldiği gerekçesiyle, Kreon tarafından ölüm cezasına çarptırılmıştı." (Paksoy, 2011: 120). Sophokles için önemli olan *polisin* (devletin) ve ona özgü değerlerin yeniden yüceltilmesidir. Bu da insanların bilerek ahlaklı ve erdemli olmalarını sağlayarak gerçekleşecek bir şeydir. "Antigone, doğanın düzeni kadar toplumun düzenine, yeryüzü kadar gökyüzüne, oğul kadar kıza özen gösterilmesini, yazılı olan yasalar kadar yazılı olmayan yasalara uyulmasını istemektedir. O bize, gücü elde etmek için edilmiş baştan çıkarıcı ve gösterişli, ama bir o kadar da içi boş sözlerin düzeni tehdit ettiğini, bunların yerine yazılı olmayan yasaların söylediklerine kulak vermek gerektiğini, yazılı olmayan o yasalarla uyumlu yeni bir düzenin kurulmasının zorunlu olduğunu söyler." (Aysever, 2012: 21). Gerçeğin peşine düşen Kral Oidupus ise bilerek ve isteyerek kendi sonunu hazırlar. "Ancak olduğunu sandığı kişinin tam tersi olduğunu keşfedince manasını bulacağı bilmecenin ta kendisi olduğunu nereden anlasın?" (Vernant ve Naquet, 2012: 45). Ama yine de Oidipus'u hiçbir güç gerçek bilgiye ulaşmaktan da alıkoyamaz. Gerçeğe ulaştığında da gözlerini kör edip sürülmesini ister. Onun günahı, babasını öldürmek öz annesi ile evlenmektir. Ama bunun sonucunda cezalandırılması tanrıların zorlamasıyla ya da bir yargılanmayla olmaz, kendi isteği ile özgür bir seçim yapar. Bu seçim onu toplum gözünde yüceltir. Bu yıkım kahramanımızın sahip olduğu erdemin, ahlakın, halkına duyduğu sevgi ve sorumluluğun sonucudur. *Thebai* mitine göre başından beri bir günahkâr olarak kabul ettiğimiz Oidupus, tragedyanın sonunda günahkârlığından arınır ve Sphinks'ten kurtardığı şehri bu kez vebadan kurtarır. Burada kahramanlara verilen ceza aynı zamanda onları seyircinin nezdinde yücelmesini sağlamış, bu yücelmeyle de toplum içinde bir denge kurulmuştur. Antik Yunan toplumunda devlet yönetiminde geleneklerle çatışmayan bir düzenin oturtulmasını sağlamak o toplumu oluşturan herkesin sorumluluğundadır. Bu sorumluluk Sophokles'in Oidupus ve Antigone oyunlarındaki kahramanlar aracılığıyla vurgulanmıştır.

Sophokles mitlerdeki kahramanları birer erdem, bilgi ve ahlak timsali olarak gösterip yasa ile buyruk, geleneksel olan ile toplumsal olan arasında bir karşıtlık yaratarak siyasal otoritenin devamını ve gücünü savunur. Otorite boşluğu yaratmamak, yol göstericilik ve önderlikle; devleti yücelten birçok değeri de yücelterek Yunan demokrasi anlayışını pekiştirir.

Seyircinin varolan gerçekleri akıl süzgecinden geçirebilmesi, onun ne ile karşılaşacağını baştan bilmesi ile mümkündür. Euripides'e göre tanrıların sesi insanların sesini baskı altına almamalıdır. Bu nedenle Euripides'in oyunları mitsel temelinden oldukça uzaklaşmıştır. Örneğin *Orestes* söylencesini, Aiskhylos'ta olduğu gibi mutlu bir sonla değil insanlığın büyük bir çıkmaza sürüklendiği trajik bir sonla bitirmiştir. Euripides insanların tanrıların elinde nasıl bir oyuncağa dönüştürüldüğünü seslerinin, isyanlarının nasıl bastırıldığını göstermek için Orestes oyununda tüm karakterlerini birer kurbana çevirmiştir. Tanrıların dili yerine insanların diliyle onlara seslenen Euripides tragedyanın mistik, mitolojik olan bütün yanlarını dağıtmış, bireyin dünyasının keşfi ve toplumsal olaylara karşı akılcı bir bakış açısıyla, felsefenin konuşma kalıplarını sahneye taşıyarak gerçekçi olarak niteleyebileceğimiz bir sanat anlayışı doğurmuştur. Mitos bura da öykünün ya da mesajın gücünü vurgulayan bir araçtır. Mitolojik kalıpları, toplumsal sınırları olabildiğince zorlayan ve mitolojik dünyanın dışından mitolojiyi, dolayısıyla tanrıların düzenini eleştirerek, oyunlarını töre ve evren anlayışı üzerinden kurar. Akla aykırı olan Euripides'e göre anlaşılmaz olandır. Bu nedenle akıldışı olanı değil gerçek olanı ele almak önemlidir. Gerçek olan ise kişileri, olayları ve sonuçları idealleştirmeden ortaya koymaktır. Bu nedenle Euripides aristokratik görüşlerin karşısına sofistik görüşleri çıkarmıştır.

Böylece oyunlarında karşıt görüşleri çarpıştırarak her şeyin açıkça bilinmesi gerektiğini savunur. Kişisel çıkarların mitik düşünceyi yozlaştırdığını ve dahası insanların kendi aralarındaki ilişkileri yansıtan bir tanrılar dünyası yarattığını öne sürer. Mitolojik karakterleri ve öyküyü ele alsa da onları ters yüz eder. Örneğin, Orestes tragedyasını demokrasinin yozlaşması olarak ele alır. Söylencenin mitolojik temelinden uzaklaşarak, tanrıların aracılığına ihtiyaç duymaz ve oyunu mutlu sonla bitirmez. İnsanlığın bir çıkmaza sürüklendiğini göstererek trajik bir sonla bitirir.

> Kutsal kahraman burada, kendi iradesi olmaksızın bir tanrının (Apollon'un) emirlerini uygulayan aciz bir insana dönüştürülmüştü. Tiran Aigisthos'un adamları tarafından ele geçirilen argos kenti ise halkın ve yönetimin yozlaştığı bir polis olarak karşımıza çıkartılıyordu. Mecliste toplanan halk, demokratik çözümlerle değil; yasadışı, hatta ilkel yöntemlerle, Orestes'ten ve ona yardım edenlerden (Elektra ve Pylades'ten) öç alma çabasındaydı (hatta çoğunluk, Orestes'in taşlanmasından yanaydı). (Paksoy, 2011: 148)

Euripides göstermelik demokratik kurumları eleştiriye tabi tutarak, Atina'nın bozuk düzenini ve yozlaşmakta olduğunu göstermek ister ve bunu da söylencenin içinden ama onu idealize etmeden yapar. Mitler birleştirici bir unsur olduğu kadar ayrıştırıcı bir unsur olarak da kullanılır.

Mecliste yasalar değil karmaşa hakimdir. Politikaların halkın tutku ve duyguları yönünde gelişen bir devlette hiçbir değerin geçerliliğinin kalmadığının altını çizer. Bu nedenle Orestes bir kahramandan ziyade Atina'nın genç politikacılarını simgeleyen biri olarak gösterilir. Söylenceleri tersine çeviren ve ilahi adaleti "makineyle indirilmiş bir tanrıya" çeviren Euripides, partilerarası ya da insanlararası ideolojik çatışmanın Atina'yı iç savaşa sürükleyeceğini yine mit yoluyla aktarır. 'deux ex machina' çözümün tanrılarda olduğunun değil tersine çözümsüzlüğün göstergesi olarak sahneye iner. Çünkü toplum nazarında tanrıların hükmü kalmamıştır. Bu nedenle bir denge unsurunun olması gerektiğini bu denge unsurunu da 'orta sınıf'ın oluşturacağını oyunlarında imler. Dolayısıyla monarşinin yerine demokrasinin sınırlarını ve üstünlüğünü söylenceyi tersine çevirerek gösterir. "Euripides toplumun kendi içinde barındırdığı çelişkileri oyunlarında çok iyi bir şekilde resmeder ancak önerebileceği bir çözüm yoktur. Ne mitos ne logos toplumun bağrında taşıdığı yaralara merhem olamaz. Yaşamının sonunda Euripides nihilist bir gizemciliğe sığınmıştır." (Keskin-Büyük, 2013: 385-404).

Ele aldığı söylenceleri tanrıların değil birebir insanların diliyle yazar. Mistik olan evrenin dağıldığını, yeryüzüne indirdiği tanrıların -kötü yürekli tanrıların- gerçekte insanların yansımaları olduğunun altını çizer. Nietzsche şöyle der; gerçekte seyirci, Euripides'in sahnelerinde, kendi benzerini gördü, dinledi ve konuşmayı böyle iyi anladığına sevindi (Nietzsche, 1996: 65). Çünkü Euripides, Atina demokrasisinin kendini yıkmaya götürdüğünü görmüş ve oyunlarının temeline bu çelişkiyi yerleştirmiştir. Onun oyunlarındaki yıkıcılık bu çelişkileri olduğu gibi ortaya koymasında yatar. Devlete karşı olan güven son derece azalmış ve bunu gören yazar eski düşünce biçimlerinin karşıtını ortaya çıkarmıştır. Mitolojik olaylar tragedyanın merkezinde yer alsa da bu olayları oluşturan tanrısal bakışı ve zihniyeti oyunlarından kovmuş, bunun en belirgin örneklerini ise kadınları olayların kahramanı olarak göstermesiyle vermiştir. Kadınlar onun tragedyalarıyla beraber, gerçekçi ve güncel yüzleriyle oyunlarda yer almıştır. Aiskhylos'un ve Sophokles'in yarattığı karakterler, yüce değerler taşıyan, güçlü, soylu, erdemli ve ahlâklı kişilerdi. Oysa Euripides yüce kahramanlar yerine sıradan insana da oyunlarında yer vermiştir. "Savaş kahramanları yerine, aşağılık serseriler; vatanseverce davranış yerine "seks ve cinayet"; sapına kadar erkek olanlar yerine yalaka dolandırıcılar! Tragedya idealler ülkesinden lağıma dönmüştür (Latacz, 2006: 255).

Euripides'deki demokrasi anlayışı ne Sophokles'in ne Aiskhylos'un ne de onlardan yola çıkarak tragedyanın kurallarını belirleyen Aristoteles'in anlayışıyla örtüşmez. Euripides'de de demokrasi anlayışı vardır fakat o, demokrasiye farklı bir anlam yükler. Euripides'deki demokrasi anlayışı bugüne daha yakın bir anlayıştır. Bu nedenle Euripides'in dünyasında ne tanrılar ne de varolan biçimiyle demokratik düzen, dönemin mitleri ve tragedyaları insanların sorunlarına çare olamaz. Aiskhylos ve Sophokles tragedyalarında

didaktik bir önerme sunarken Euripides soru sordurmayı, eleştirel bakmayı yeğlemiş ve seyircisine de bunu göstermiştir. "Oyunları bir bütün olarak ele alındığında Euripides'in ahlaki, siyasi, düşünsel ya da dinsel olarak neyi savunduğunu kesinlemek zordur. Euripides'in soyut düşüncelerden zevk alan bir entelektüel mi, insan psikolojisine meraklı bir gerçekçi mi, yoksa örneğin Olimpos dinine karşı duran bir akılcı mı olduğuna karar vermek olanaksız görünür" (Güçbilmez, 2005: 46).

Sonuç

Mit, insana dair olan tüm gerçekliklerin anlamlandırılması sürecinin başlangıcını imler ve bu imleme süreci insanı seyirci olmaya ittiği andan itibaren ne mitosların ne de ritüellerin orijin anlamı kalmaz. Değişim, dönüşüm ve evrim süreci mitoslardaki dünyayı da kapsar. Geçmişte ve bugün üretilen mitler oyunlar aracılığıyla ideolojilerin devamı ya da toplumsal ikna yöntemi olarak kullanılır. Mit, dünyayı kavramsallaştırma ve anlamlandırmanın özel bir süreci olarak iş görür. Çokanlamlılık, mitolojinin en büyük güç alanlarından birini oluşturur. Tragedyanın gelişimiyle birlikte de; Aiskhylos, Sophokles ve Euripides mitsel olaylardan beslenerek, kendi oyun kurguları içinde, mitleri sanatsal bir çerçeveye oturtmuş ve tragedya kahramanları yolu ile oyunlara siyasal bir işlev kazandırmışlardır. Apollonik bir 'ağırbaşlılığa', 'ölçülülüğe' terk edilen mitoslar, dönemin siyasal ve ideolojik yönelimine tragedyalar yoluyla sözcülük eder. Tragedyada mitler, kahramanlar ve konunun işleniş biçimi 'boyun eğdiren ideolojik aygıtlar' olarak kullanılırken, tanrıların dünyası ise zorla boyun eğdirmeyi imleyen baskı aygıtlarıdır. Atina, eskinin yerine yeni bir düzen kurarken (Oresteia) eskiyi evcilleştirerek, ehlileştirerek yeniyi taçlandırmıştır. Yeni ile eski düzenin arasındaki uzlaşmanın mümkün olduğu (Antigone) fakat bu uzlaşının da çatışma olmadan kurulmasının imkansız olduğu açıktır. Bura da arzulanan eski ile yeninin tam orta noktasıdır. Evrenin sürekli bir değişim ve dönüşüm halinde olduğu gibi, aynı durum polis devleti için de geçerlidir. Çatışma halindeki gruplar toplumda bir bağlılık duygusu geliştirecek ve toplumsal birlik ve uyum sağlanarak insanlar birbirine yakınlaşacaktır. Antik Yunan'da, yarışmanın, mücadelenin ve tartışmanın bu kadar önemsenmesinin nedeni de bütün bu çatışmaların toplumda birlik duygusunu, polis içerisinde ise uyumu sağlayacak bir gücü barındırdığının düşünülmesidir. Çünkü Antik Yunan için varlık, uyum demektir. Üç büyük yazar da bu uyumu, eski ile yeninin çatışmasını mitoslardaki konu zenginliğini kullanarak oyunlarında ele almışlar ve bakış açılarını da yansıtarak politik bir söylem kurmuşlardır. Toplumsal onama, razı olma tragedyanın da hedeflediği şeydir.

Efsaneleri, mitleri ve efsaneleşecek kadar eski olayları işleyen oyunlar bundan böyle dinsel, ahlaki ve politik mesajıyla toplumu ve evrenin minimal temsilini yansılayan bir araca dönüşür. Toplumsal devamlılığı sağlamak da mitosların işlevinden biri olmuştur. Bu özelliğiyle başlangıçtaki coşkunluk içinde doğayla kucaklaşma amacı, yerini ölçülü olmaya, erdemli davranmaya ve toplumsal yaşamın bozulmaması için bir denge kurucu, yol gösterici, öğretici ve sonunda uyumu gerçekleştiren bir kalıp içine girmiştir.

Bu anlamda tragedyanın içinde mitler, toplumsal anlamda egemen ideolojinin yeniden üretimine, yani iktidarın kitlelerin bilinç yapısını denetim altında tutmasına ve sistemin devamlılığını sağlamasına hizmet eder bir konumda kullanılmıştır. Anlatı buna bağlı olarak iktidarın anlatısıdır. Toplumsal yaşamı ve toplumsal düşünüş biçimlerini yazarlar bir gerçekliğe dönüştürerek üretme gücüne sahiptirler ve bu gücün kaynağı tragedyalarda mitsel öykülerdir. Tragedyanın sahip olduğu kamusal ve politik güç, insanların içinde yaşadıkları dönemi ve sistemi benimsemelerinde ideolojik bir rol oynamıştır.

Kaynakça

Althusser, Louis (1999). "Mimesis" *Materyalist Tiyatro Üzerine Notlar*, çev: Ç. Genç.

Arıcı, Oğuz (2011). "*Oresteia: Bir Modern Devlet ve Adalet Tartışması*", Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi. İstanbul (17): 1-17.

Aristoteles (1993). *Poetika*. çev; İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aysever, R. Levent (2012). Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**,** *Antigone'nin Muhalefeti ya*

da Muhalefet Etmenin Tarzları Üzerine, www.edebiyatdergisi.hacettepe.edu.tr/ 05.11.13 (13-44)

Bonnefoy, Yves (2000). *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, çev; Levent Yılmaz, Ankara: Dost Kitabevi,

Campbell, Joseph (1992). *Batı Mitolojisi-Tanrının Maskeleri*, çev; Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge yayınları

Çoban, Barış (2003). "Söylem ve İdeoloji", *Söylem, İdeoloji ve Eylem: İktidar ve muhalefet arasındaki mücadeleyi Çözümleme Denemesi*, T. V. Dijk, S. Mills, J. Wilson, N. Fairclough, P. Graham, M.C. Heck, S.Hall, L.Ilgın, B. Çoban. Haz; Barış Çoban, Zeynep Özarslan. İstanbul; Su Yay.

Eagleton, Terry (2012). *Tatlı Şiddet,* çev; Kutlu Tunca, İstanbul, Ayrıntı Yay.

Eliade, Mircea (2007). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi*, I. Cilt, çev; Ali Berktay, İstanbul: Kabalcı yayınları.

Frıedell, Egon (1999). *Antik Yunan Kültür Tarihi*, çev; Necati Açа, Ankara: Dost Yayınları.

Göksel, Nil (2008). "Logos'u Unutmak", *Felsefe Sosyal Bilimler Dergisi Bibliotech* (6): 24-30.

Güçbilmez, Beliz (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, Ankara: Deniz Kitabevi.

_____ (2006). "Performans Sanatı: Nıetzsche'nin Kehaneti", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* (21): 27-44

Keskin, Uğur ve Büyük Köksal (2013) "Antik Yunan Yazınsal Oyunlarında Yönetim Düşüncesi" *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi* (18/1): 385-404

Kuhn, T. Samuel (2011). *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*, çev; Nilüfer Kuyaş, İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Latacz, Joachim (2006). *Antik Yunan Tragedyaları*, çev: Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.

Lewin, Roger (1998). *Modern İnsanın Kökeni*, çev; Nazım Özüaydın, Ankara: Tübitak Yayınları.

Malinowski, Borinislaw (1990) *Büyü Bilim ve Din*, çev, Saadet Özkal, İstanbul: Kabalcı Yayınları,

May, Rollo (1992). *Yaratma Cesareti*, çev; Alper Oysal, İstanbul: Metis Yayınları,

_____ (2013). *Kendini Arayan İnsan*, çev; Kerem Işık, İstanbul: Okuyanus Yay.

Meydan Larousse (2003). Cilt VIII.

Nietzsche, Frederich (1996). *Tragedyanın Doğuşu*, çev; İ. Zeki Eyüboğlu, İstanbul: Say Yay.

Nutku, Özdemir (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, İstanbul: Remzi Kitabevi,

Paksoy, Banu Kılan (2011). *Tragedya ve Siyaset*, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.

Palmer, Dougles & Barrett, Peter (2010). *Evrim Atlası*, çev; Çağlar Sunay-Muzaffer Özgüleş, İstanbul: İş Bankası Yayınları.

Saydam, M. Bilgin (1997). *Deli Dumrul'un Bilinci*, İstanbul: Metis Yayınları.

Sophokles (1997). *Antigone*, çev; Güngör Dilmen, İstanbul: Mitos-Boyut

Strauss, C. Levi (1986). *Mit ve Anlam*, çev; Şen Süer- Hilmi Yavuz, İstanbul: Alan Yay.

Ünlü, Aslıhan (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar,

Townsend, Dabney (2002). *Estetiğe Giriş*, çev; Sabri Büyükdüvenci, Ankara: İmge Yayınları.

Şener, Sevda (2003). *İnsanı Geçitlerde Sınayan Dram Sanatı*, İstanbul: Mitos-Boyut.

Şenyapılı, Önder (2003). *Otuzbin Yıl Öncesinden Günümüze Heykel*, İstanbul: ODTÜ Yayıncılık.

Vernant, J. Pierre & Naquet, Pierre V. (2012). *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*, çev; Sevgi Tamgüç-Reşat Fuat Çam, İstanbul, Kabalcı Yay.

Webster's Dictionary (1959). Newyork.

Yücel, Okan (1990). "Dionysos Ritüellerinden Tragedya ve Komedya'ya", *Mimesis: Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi* (3): 239-249.

Notlar

1 Levi-Strauss (1986: 7-8), antropolojik yönteminin ayrıntılarını sunduğu *Yaban Düşünce* adlı kitabında "ilkel" ya da "mantıksız" bir düşünce dizgesinin olmadığını, sadece "kendi" mantığıyla işleyen düşünce dizgelerinin bulunduğunu belirtir. Ona göre "yaban düşünce düzenli bir düşüncedir ama kendini düşünen bir düşünce değildir." Bu da bize biriktirmeci tarih anlayışındaki Batı ile "ilkel" diye nitelendirilen toplumların farkını gösterir. Batı toplumları deneyimlerini biriktirerek "uygar" bir aşamaya ulaşırlar. Diğer toplumların teknolojik ya da toplumsal açıdan aynı aşamaya gelmemiş olması onların deneyim eksikliklerini değil, bu deneyimleri kullanış şekillerindeki farklılığı gösterir. Bu nedenle Levi-Strauss, "ilkel" sözcüğü yerine "yabanıl"ı tercih ederek, soyut ve evrensel tanımlar yerine, "yaşayan gerçek birey"i ele alarak evrimci düşünceye son noktayı koyar. Bu konunun ayrıntıları için bkz.(Ünlü; 2006).

2 Trajedi, korku ve merhamet gibi zaafa uğratan duyguların fazlasını boşaltıp, duygusal zayıflık tehlikesi altındaki bütün vatandaşlara bir çeşit kamusal terapi sağlayarak, zevkli ve politik değeri olan bir iş görebilir. Korku hissederiz ama köşe bucak kaçmamız telkin edilemez. Deyim yerindeyse sarsılırız ama eyleme geçirilmeyiz... Fransız neo-klasik eleştirmen Rapin, trajedinin bizleri korkuya karşı katılaştırdığını çünkü yüksek mevki sahiplerinin felakete uğramasına alışırken, merhametimizi ona layık olanlara ayıracak biçimde eğittiğini ileri sürer (Eagleton, 2012: 207-208).

3 *Areopagos;* eski bir kurum olan Areopagos Mahkemesi'nin "yasaların bekçiliğini" yapmak gibi belirsiz yetkilere sahip olduğu, dolayısıyla da bu muğlaklık Areopagos'a geniş yetkiler tanır. Epihaltes'in 462 yılında Areopagos Mahkemesi'nin yetkilerini azaltıcı girişimlerde bulunduğunu ve mahkeme yetkilerinin olasılıkla bu tarihten itibaren, yalnızca cinayet suçlarına bakmakla sınırlı hale getirildiğini açıklar Christopher Pelling'den aktaran: (Arıcı, 2011:7).