



**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANASANAT DALI
TİYATRO YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**WAJDİ MOUAWAD'IN KIYI VE YANGINLAR
OYUNLARINDAKİ TRAGEDYA İZLEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Mesut DALKILIÇ**

**Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Ayla KAPAN EZİCİ**

İstanbul – 2020

**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANASANAT DALI
TİYATRO YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**WAJDİ MOUAWAD'IN KIYI VE YANGINLAR
OYUNLARINDAKİ TRAGEDYA İZLEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Mesut DALKILIÇ**

**Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Ayla KAPAN EZİCİ**

İstanbul – 2020

Tez

ORIJINALLIK RAPORU

% **10**

BENZERLIK ENDEKSİ

% **8**

İNTERNET
KAYNAKLARI

% **1**

YAYINLAR

% **4**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	www.scribd.com İnternet Kaynağı	% 2
2	www.modasahnesi.com İnternet Kaynağı	% 1
3	Submitted to Kocaeli Üniversitesi Öğrenci Ödevi	% 1
4	Submitted to Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Öğrenci Ödevi	<% 1
5	gakguk.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
6	oguzarici.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
7	issuu.com İnternet Kaynağı	<% 1
8	docplayer.biz.tr İnternet Kaynağı	<% 1

Dr. Öğr. Üyesi Ayla Kapan Elçi

TEZ ETİK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Wajdi Mouawad’ın Kıyı ve Yangınlar Oyunlarındaki Tragedya İzleği” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Dr. Ayla Kapan Ezici’nin sorumluluğunda tamamladığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Mesut Dalkılıç

ÖNSÖZ

Wajdi Mouawad ile ilk karşılaşmam 2017 yılında, Yalnızlar *Seuls* oyunuyla turneye geldiği 21. İstanbul Tiyatro Festivali'nde oldu. İsmi bildiğim ama yüzünü görmediğim, ustam dediği Robert Lepage'a saygı duruşunda bulunduğu, çok anarşist Ostermeier'in İstanbul'daki terör saldırılarını bahane ederek festivale katılamayacağını açıklamasıyla festivalin üzerini kaplayan ölü toprağını tek başına silkelediği oyunu. Tek kişilik oyunlara mesafeli yaklaşan, her yarım saatte bir saate bakan beni ve benim gibi düşünen pek çok insanı sanki bu düşüncelerden arındırmak istercesine ters köşe ettiği Yalnızlar oyunu. Rastgele bilet aldığım Yalnızlar, o zamana kadar izlediğim tek kişilik oyunların bir türlü karşılayamadığı çağdaş tiyatral sahnelemeyi hem fazlasıyla karşılamıştı, hem de dramatik örüntünün içinde hikâye anlatıcılığını, anlatısal (diegetik) oyunculuğu bu kadar etkin kullanmasıyla beni çok etkilemişti. İzlerken "bize bizim numaralarımızı yapıyor," demiştim içimden, ama başka bir biçimde. Sanki sıkılınca saatimize bakacağımız her anı öncesinde hesaplamış gibi. Üstelik bunu bu kadar basit, yazılı olan ilk kurallarla yapıyor olmasını da kıskanmıştım. Neredeyse iki saat boyunca hiç saatime bakmamış, anlatılan hikâyeden bir an olsun kopmamıştım.

Yukarıda saydıklarım bir tiyatro öğrencisinin gözüne görünenlerdi şüphesiz. Bunların ötesinde başka şeyler de vardı mutlaka. Hatta beni ve diğer insanları bu kadar etkileyen de sanırım bu başka şeylerdi o akşam. İnsanlık paydasında herkes için ortak olan, tek bir kelimeye, cümleye sığdırılamayacak; zamanı, mekânı, hikâyeyi aşacak kadar yoğun olan şeyler. Kaynaklarını ilk hikâyelerden, kutsal kitaplardan, Antik Yunan'dan alan, insan yaşamının her alanına sızan bir hikâyeye anlatıcısının, onu okuyan, seyreden, herkesin kendinden bir şeyler bulabileceği derinlikte hikâyeler yaratma çabası. Belki de daha fazlası, bilemiyorum.

Oyunun sonunda çağımızda sanatın işlevine, seyirci-temsil ilişkisine şüpheyile yaklaştığım düşüncelerimin altında ezilerek oturduğum koltukta külçe gibi bir süre kaldığımı, Mouawad'ın bu esnada defalarca bis yaptığını hatırlıyorum. Sonrasında Zorlu'nun avlusunda seyrettiğim şeyi sindirmek için bir süre yürüyüşüm, dönüş yolunda çocukça bir heyecanla elde telefon internette peşine düşüşüm dün gibi aklımda. Hakkında neredeyse dilimizde hiçbir şey yoktu. Birkaç internet yazısı, geçtiğimiz yıllarda ödenekli kurumlarda Yanık adıyla oynanan bir oyunun yazarı olması dışında neredeyse hiçbir şey. Sevinsem mi, üzülsem mi şaşkınlığımı üzerimden hemen atmış, işlenecek bir maden bulmuşçasına sevinmiştim... Sonrası, sırasıyla Lübnan'a, Lübnan'dan Paris'e, Paris'ten Québec'e, Québec'ten Colline Tiyatrosu'na, Yalnızlar'a, Yalnızlar'dan Melike Saba Akım'a, Kıyı'ya, Kıyı'dan Ayberk Erkay'a, oradan Vaatlerin Kanı'na, Yana Meerzon'a, Antik Yunan'a ve Antik Yunan'dan günümüze doğru çıkılan bir yolculuk ve bu yolculuğa eşlik eden bolca karşılaşma.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
TEZ ETİK BEYANI.....	
ÖNSÖZ.....	
İÇİNDEKİLER.....	I
KISALTMALAR.....	II
ŞEKİLLER.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	VI
1. GİRİŞ.....	1
2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI veya GENEL BİLGİLER.....	2
3. GEREÇ ve YÖNTEM.....	3
4.BULGULAR.....	5
4.1.TRAGEDYA.....	5
4.1.1.Tragedyanın Tanımı.....	5
4.1.2.Tragedyanın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi.....	6
4.1.3.Aristoteles'in Tragedya Kuramı.....	9
4.1.4.Tragedya Yazarları.....	11
4.1.4.1.İlk Tragedya Yazarları.....	11
4.1.4.2.Atina'nın Üç Büyük Tragedya Yazarı.....	13
4.1.5.Antik Yunan'da Tragedyanın Özellikleri ve İşlevi.....	20
4.1.6.Tragedyanın Trajik Olana Dönüşümü.....	23
4.2.TİYATROYA AÇILAN BİR PENCERE WAJDİ MOUAWAD.....	32
4.2.1.Wajdi Mouawad'ın Hayatı ve Sanat Yaşamı.....	32
4.2.2.Wajdi Mouawad Tiyatrosu'nda Kolektif Olan.....	36
4.2.3.Vaatlerin Kanı Dörtlemesi.....	42
4.2.3.1.Ormanlar.....	43
4.2.3.2.Gökler.....	44
4.3.KIYI OYUNU.....	45
4.3.1.Oyun Kişileri.....	47
4.3.2.Oyunun Kurgusu.....	48
4.3.3.Kıyı Oyunundaki Tragedya İzleği.....	58
4.3.4.Kıyı Oyununa Çağdaş Bir Kimlik Kazandıran Öğeler.....	61
4.3.4.1.Modern Trajik Bir Özne Olarak Wilfrid Karakteri.....	61
4.3.4.2.Oidipus Karmaşası ve Kimlik Bunalımı.....	62
4.3.4.3.Kıyı Oyununda Trajik Olanın İşlevi.....	64
4.4.YANGINLAR OYUNU.....	65
4.4.1.Oyun Kişileri.....	70
4.4.2.Oyunun Kurgusu.....	72
4.4.3.Yangınlar Oyunundaki Tragedya İzleği.....	81
4.4.4.Yangınlar Oyununa Çağdaş Bir Kimlik Kazandıran Öğeler.....	86
4.4.4.1.Modern Trajik Bir Özne Olarak Nawal Karakteri.....	86
4.4.4.2.Travma Sonrası Stres Bozukluğu.....	87
4.4.4.3.Yangınlar Oyunundaki Metinlerarasılık.....	91
4.4.4.4.Trajik Olanın İşlevi: 1+1=1 ve Postmodernizm Eleştirisi.....	94
5. SONUÇLAR.....	98
6. KAYNAKLAR.....	102
7. ÖZGEÇMİŞ.....	106

KISALTMALAR

M.Ö.	: Milattan Önce
yy.	: Yüzyıl
vb.	: Ve benzeri
vd.	: Ve diğerleri
sf.	: Sayfa

ŞEKİLLER

	Sayfa No
Şekil 2.1. Wajdi Mouawad.....	33
Şekil 2.2. Seuls, İstanbul Tiyatro Festivali 2017.....	41

ÖZET

WAJDİ MOUAWAD'IN KIYI VE YANGINLAR OYUNLARINDAKİ TRAGEDYA İZLEĞİ

Aristoteles'in dram sanatının kurallarını ilk kez yazılı olarak belirttiği Poetika'dan günümüze dramatik metinlerde büyük değişimlerin meydana geldiği ve geçtiğimiz yüzyıla kadar bu değişimlerin dram yazarlarının önderliğinde gerçekleştiği görülür. Tiyatroda dramatik metnin otoritesini kaybetmesiyle yazılı metnin tiyatro metnine dönüştüğü, tiyatro sanatında yönetmenin öne çıktığı günümüz tiyatrosunda, yazıyla hesaplaşmaya gitmeden, tiyatrosunu dramatik (mimetik) olanla anlatsal (diegetik) olanın iş birliğine dayandırarak kendisini tiyatro yazarı olarak tanımlayan Wajdi Mouawad, günümüz tiyatro dünyasında özgün bir yerde konumlanmaktadır. 90'lı yıllarda kendi yazdığı oyunları sahneleyerek sanat hayatına başlayan Mouawad, bu yüzyılda yazmış olduğu oyunlarla çağdaş batı tiyatrosunda önemli ve özgün bir yer edinmiştir.

“Wajdi Mouawad'ın Kıyı ve Yangınlar Oyunlarındaki Tragedya İzleği” adlı bu çalışmanın ilk bölümünde tragedyanın tanımı, ortaya çıkışı ve kendi içerisindeki gelişimi, Aristoteles'in M.Ö. beşinci yüzyıl tragedya kuramı, bu tragedya yazarı ve günümüze eserleri kalan üç büyük tragedya yazarının (Aiskhylos, Sofokles, Euripides) yaşamları, içinde buldukları toplumla kurdukları düşünsel, ahlaki ve estetik ilişki incelenmiştir. Tragedyanın toplumsal olanla ilişkisi göz önünde bulundurularak tragedyanın zirvesini yaşadığı Antik Yunan toplumunun özellikleri ve o dönemdeki işlevine değinilmiş, Antik Yunan'dan günümüze tragedyanın tarihsel dönüşümünün izi sürülmüştür.

Tragedyanın getiđimiz yuzyılın bařında felsefi bir kavram olan trajik kavramına dnřm gz nnde bulundurularak Hegel, Nietzsche, M. Scheler ve Ren Girard'ın trajik olana ve tragedyaya dair grřlerine yer verilmiřtir.

Sonrasında Wajdi Mouawad'ın hayatı ve sanat yařamına, bu alıřmada incelenen Kıyı ve Yangınlar oyunlarının parası olduđu Vaatlerin Kanı drtlemesine; oyunların zetlerine, kiřilerine, kurgularına deđinilmiř olup, Kıyı ve Yangınlar oyunları dramatik yazımda klasik tragedya unsularının kullanımı ve Antik Yunan tragedyalarının yansımaları zerinden incelenmiřtir. Wajdi Mouawad'ın dram yazarı olarak Kıyı ve Yangınlar oyunları aracılıđıyla gnmz zerinden Antik Yunan tragedyalarıyla kurmuř olduđu iliřki; oyunları ađdař bir eksene tařıyan unsurlar, trajik olana yklediđi iřlevler zerinden incelenmiř olup, tragedyanın gnmzde dramatik bir biim olarak iřlevi ve gncellenebilirliđi tartıřmaya aılmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Wajdi Mouawad, Tragedya, Trajik, Kıyı, Yangınlar

ABSTRACT

THEME OF TRAGEDY IN WAJDI MOUWAD'S TIDELINE AND SCORCHED PLAYS

From the book *poetika* which has been considered as the first work including the rules of the art of drama and which has been written by Aristotle until today, it seemed certain grand changes have occurred in dramatic texts and these changes took place under the leadership of drama writers until the last century. Wajdi Mouawad is positioned in a unique place for today's theater world, by having an attitude as denying the conflict with writing and also trying to create his own theater based on the collaboration of the dramatic (mimetic) and the narrative (diegetic) where the written texts turn into theater texts with the reduction of the language and also where the director takes a more important place than the others. Mouawad who started his art life by staging his own plays in the 90's, has gained an important and original place in the contemporary western theater with his works.

In the first part of the study, the definition, emergence and development of tragedy in itself; Aristotle's BC the theory of tragedy that he created in the axis of the fifth century tragedy, three great tragedy writers who wrote these tragedies and whose works remain today; The lives of Aiskhylos, Sofokles and Euripides, their intellectual, moral and aesthetic relationships with the society they live in are examined. Considering the relationship of tragedy with the social, the characteristics of the Ancient Greek society, where the tragedy was at its peak, and its function at that time were touched on and historical transformation of tragedy from Ancient Greece to today is traced. Considering the transformation of tragedy into tragic,

which is a philosophical concept at the beginning of the last century, the views of Hegel, Nietzsche, M. Scheler and René Girard on the tragic and tragedy are included.

Later on the personal life and art life of Wajdi Mouawad, the tetralogy and the Blood of Promises, which are part of the Tideline and Scorched plays examined in this study, the use of classical tragedy elements and the reflections of the Ancient Greek tragedies in dramatic writing are examined as the plays summaries, fictions and people have been mentioned. The elements that carry the plays to a contemporary axis have been examined through the functions they have placed on the tragic one, and the function and actuality of the tragedy as a dramatic form today has been opened to a debate.

Keywords: Wajdi Mouawad, Tragedy, Tragic, Tideline, Scorched

1.GİRİŞ

Dram sanatının geçmişten günümüze tarihsel gelişiminin izi sürüldüğünde, ilk dramatik anlatım biçimi olarak karşımıza tragedya sanatının çıktığı görülür. Aristoteles'in dram sanatının ilk yazılı kurallarını belirttiği *poetika* eseri, bu sanatın tarih boyunca gelişimine, dönüşümüne, rehberlik etmiş; toplumsal bir sanat olan dram sanatıyla ilgilenen herkesin başvurduğu bir ilk kaynak olma özelliğini her dönem taşımıştır. Aristoteles'in görüşlerini tragedya sanatının zirvesi olarak kabul edilen M.Ö. beşinci yüzyıl tragedyaları ekseninde oluşturması bu dönemi, tarih boyunca değişip dönüşen tragedya sanatının işlevinin, güncelliğinin sorgulandığı anlarda dönülüp bakılan önemli bir referans noktası hâline getirmiştir. İçinde bulunduğu çağın düşünsel, toplumsal ve politik özellikleriyle kurduğu bu sıkı ilişki sayesinde tragedya, yalnızca dram sanatıyla ilgilenenlerin ilgisiyle sınırlı kalmamış, tarih boyunca dönemin önde gelen filozofları, sosyal bilimcileri açısından da bir cazibe merkezi hâline gelmiştir. Dramatik bir biçim olarak zirvesi kabul edilen M.Ö. beşinci yüzyıl Antik Yunan döneminden sonra toplumsal olanla bağının zayıflamasıyla etkisini, işlevini kaybeden tragedya, tarihin belirli dönemlerinde kısa süreliğine işlevini yeniden kazansa da geçtiğimiz yüzyılda toplumsal olanla bağının kopmasıyla bireyselleşen, yalnızlaşan insanın durumunu tanımlayan felsefi bir kavram olan *trajik*'e dönüşmüştür.

Bu durumun tiyatro sanatındaki yansımalarıysa 20.yy'ın başında avangardların öncü görüşleri ekseninde dramatik metinlerde büyük değişimlerle kendisini göstermiş, Meyerhold'un tiyatronun tiyatralleşmesi fikriyle açılan, dilin aza indirgenmesi sonrası yazılı metnin tiyatro metnine dönüştüğü ve tiyatro sanatında yönetmenin egemen olduğu bir dönem ortaya çıkmıştır. Karacabey (2003) bu durumun tiyatro ile dram kavramı arasındaki yarılmadan ortaya çıktığını belirtirken, Aristoteles'ten günümüze dram sanatının tarihsel süreçteki kırılmalarını göz önünde bulundurarak kronolojik gelişimini şu şekilde sıralar: 1)Aristoteles'in tragedya kavramını derinlemesine incelediği, klasik dram sanatının kurallarını belirlediği

Poetika, 2) Péter Szondi'nin dramda kriz teşhisini koyduğu *Theory of Modern Drama*, 3) Hans-Thies Lehmann'ın *Postdramatic Theater* (Karacabey, 2003).

Özcan (2018) batılı konvansiyonel tiyatronun belkemiği olan klasik dramatik yapının anlatıyı dışladığını, Aristoteles'in *Poetika*'da insana özgü bir yeti olan *mimesisi* (süreklilik, bütünlük, birlik ilkeleriyle tanımlanan dramatik olanın), *diegesisin* (anlatısal olanın) karşısında konumlandığını belirtir. Bu durum göz önüne alındığında çağdaş tiyatro insanı *Wajdi Mouawad*'ın içinde bulunduğu dramatik sonrası dönemin dil ile hesaplaşmasındaki gibi biçimsel ve yapısal arayışlara yönelmeden daha konvansiyonel ve anlatı geleneğine sırtını dayayarak özgün bir yerde konumlandığı söylenebilir.

Bu çalışmada *Wajdi Mouawad*'ın tragedyanın dramatik bir biçim olarak çağımızdaki güncelliğini, işlevini yeniden tartışmaya açabilecek potansiyele sahip olan *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunları bu doğrultuda incelenecek; yazarın dramatik yazımda klasik tragedya unsurları kullanımı, trajik olana yüklediği işlev, içinde bulunduğu dönemle kurduğu düşünsel ilişki üzerinden dramatik bir anlatım biçimi olan tragedyanın güncellenebilirliğinin tartışmaya açılması hedeflenmektedir.

2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI veya GENEL BİLGİLER

Çalışmaya başlamadan önce yapılan Literatür Araştırmasında Türkiye'de Wajdi Mouawad ve onun oyunları hakkında akademik hiçbir çalışmaya rastlanmamıştır. Oyunları hakkında birkaç internet yazısı ve biyografisi dışında Türkçe kaynak bulunmamaktadır. Yabancı dillerde hakkında yazılan makaleler, çalışmalar taranmış olup çalışmaya bütünlüğü içerisinde hizmet edeceği düşünülen akademisyen Yana Meerzon'un çalışmalarından faydalanılmıştır.

Dramatik Sonrası Dönem ile birlikte yazıyla ve hikâyeyle hesaplaşmaya gidilerek metnin sadece araçsallaştığı, yönetmenin öne çıktığı tiyatro sanatında, tiyatrosunu yazının ve anlatının eksenine kuran Wajdi Mouawad, klasik dram

yazımını devam ettirerek yazdığı oyunları son yıllarda batı tiyatrosunda büyük ses getirmiş, bu tercihleriyle de özgün bir yerde konumlanmaktadır. Doğuyla Batının keşiştiği Anadolu topraklarındaki anlatı geleneği, göçebeliğin getirmiş olduğu kültürel birikim ve batılılaşma hareketi göz önüne alınarak (Wajdi Mouawad'ın Lübnan doğumlu bir göçebe olduğu ve bu topraklara hiç de yabancı olmadığı düşünülerek) bu melezliğin görülebileceği *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunları bu doğrultuda seçilmiştir.

Aristoteles'in tragedyanın zirvesi olarak kabul edilen M.Ö. beşinci yüzyıl tragedyaları ekseninde oluşturduğu klasik tragedya kuramının izlerinin görüldüğü, tragedya sanatının güncelliğini tartışmaya açacak potansiyele sahip olan bu oyunlar, dönemin en önemli tragedya yazarlarının içinde buldukları dönemle kurdukları ilişki ve Aristoteles'in bu doğrultuda kaleme aldığı *Poetika* eseri referans alınarak incelenmiştir. Bu bağlamda bu çalışmayla tiyatro sanatında dram yazarının toplumsal ve tarihsel olanla ilişkisine dikkat çekilmek istenmiş, dram sanatının tragedya özelinde çağımızdaki işlevinin tartışmaya açılması hedeflenmiştir.

3.GEREÇ ve YÖNTEM

Bu çalışma bütünlüğü içerisinde 4 ana bölüme ayrılmıştır. Bu bölümler sırasıyla; 4.1.Tragedya, 4.2. Tiyatroya Açılan Bir Pencere Wajdi Mouawad, 4.3. Kıyı Oyunu, 4.4. Yangınlar Oyunu'dur.

4.1.Tragedya bölümü'nde; tragedyanın tanımı, ortaya çıkışı ve kendi içerisindeki gelişimi; Aristoteles'in M.Ö. beşinci yüzyıl tragedyaları ekseninde oluşturduğu tragedya kuramı, bu tragedyaları yazan ve günümüze eserleri kalan üç büyük tragedya yazarı; Aiskhylos, Sofokles ve Euiripides'in yaşamları, içinde buldukları toplumla kurdukları düşünsel, ahlaki ve estetik ilişki incelenmiştir. Sonrasında toplumsal olanla ilişkisi göz önünde bulundurularak tragedyanın zirvesini yaşadığı Antik Yunan toplumunun özellikleri ve o dönemdeki işlevine değinilmiştir. Sonrasında tragedyanın Antik Yunan'dan günümüze tarihsel dönüşümünün izi

sürülmüş, son olarak da geçtiğimiz yüzyılda felsefi bir kavram olan trajik kavramına dönüşümü göz önünde bulundurularak bu alanda trajik olana ve tragedyaya dair görüşleriyle öne çıkan Hegel, Nietzsche, M.Scheler ve René Girard'ın görüşlerine yer verilmiştir.

Bir sonraki bölüme, Mouawad'ın kendisini ve tiyatrosunu bir röportajında bu şekilde tanımlamasına bir atıf olarak “Tiyatroya Açılan Bir Pencere Wajdi Mouawad” ismi verilmiştir. Bu bölümde ilk olarak Wajdi Mouawad'ın hayatı ve sanat yaşamına değinilmiştir. Hakkında ülkemizde bu zamana kadar hiçbir akademik çalışmanın, kaynağın olmaması göz önünde bulundurularak, hem bir kaynak oluşturmak hem de çalışmanın bütünselliği göz önüne alınarak “Wajdi Mouawad'ın Tiyatrosu'nda Kolektif Olan” başlığı altında Mouawad'ın çalışma yöntemine, yaratım sürecine değinilmiştir. Sonrasında bu çalışmada incelenen oyunların parçası olduğu *Vaatlerin Kanı* dörtlemesine ve çalışmanın kendi içerisinde tekrara düşmemesi için ilk iki oyunla sınırlandırarak alınmayan diğer iki oyuna -dörtlemenin bütünlüğünün daha iyi kavranması göz önünde bulundurularak- kısa bir şekilde yer verilmiştir.

Çalışmanın son iki bölümü olan 4.3. *Kıyı Oyunu* ve 4.4. *Yangınlar Oyunu* bölümlerinde ise bu oyunların özetlerine, oyun kişilerine, kurgularına değinilmiş olup, dramatik yazımda klasik tragedyaya unsurlarının kullanımı, Antik Yunan tragedyalarının yansımaları üzerinden bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Wajdi Mouawad'ın Antik Yunan tragedyalarıyla günümüz üzerinden *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunları aracılığıyla kurmuş olduğu ilişki; oyunları çağdaş bir eksene taşıyan unsurlar, trajik olana yüklediği işlevler üzerinden incelenmiş olup, tragedyanın dramatik bir anlatım biçimi olarak işlevi ve güncellenebilirliği tartışmaya açılmıştır.

Bu çalışmanın kaynakçasını; konuya bütünlüğü içerisinde hizmet eden kaynak kitaplar, akademik çalışmalar, yabancı dildeki makaleler ve internet yazıları oluşturmaktadır.

4.BULGULAR

4.1.TRAGEDYA

4.1.1.Tragedyanın Tanımı

Tragedya ile ilgili yapılan tartışmalar, onun tam olarak “ne olduğu” üzerine yürütülen akademik çalışmalar, hâlen günümüzde güncelliğini korumaktadır. Tanımlanabilmesinin sınırlılığının tragedyaı bir cazibe merkezi hâline getirdiği söylenebilir. Öyle ki tarihin her döneminde o dönemin önde gelen filozoflarının tragedyalar ile ilgilendiği, özellikle M.Ö. beşinci yüzyılda -dramatik bir anlatım biçimi olarak zirvesini yaşadığı kabul edilen- üretilen dramatik eserlere atıflarda bulunduğu biliniyor. Bu durumun tragedyanın içinde bulunduğu dönemle olan sıkı ilişkisinden kaynaklandığı söylenebilir. Ancak Antik Yunan tragedyalarıyla kurulan bu ilişkinin tragedyanın kökenine ve “ne” olduğuna dair girşilen çabayı tam olarak karşıladığı söylenemez.

Trag ve *Odia* kelimelerinin birleşiminden oluştuğu varsayılan tragedya, ilk kez Aiskhylos'ta tam olgun biçimiyle görülen tiyatro oyununun adı olmuştur. İkinci kelime olan *odia* kelimesinin anlamına bakıldığında *şarkı* anlamına geldiği görülür. Ancak *tragodia* sözcüğünün ifade ettiği anlam tam olarak salt *şarkı*dan ibaret değil, bunun çok daha fazlasıdır. Kavramla içeriğın birbirinden uzaklaştığı -nesne adını alırken özdeşti, başlangıçta *tragedya* denilen şey bir *şarkı*ydı- tragedyanın süre içinde özellikle M.Ö. beşinci yüzyıl ve sonrasındaki yüzyıllarda salt şarkının çok ötesine geçtiği -Aristoteles'in tragedya anlayışı incelendiğinde şarkının yalnızca tragedyanın bir parçası hâline geldiği- görülecektir (Latacz, 2016).

Tragedya sözcüğünün diğer bileşenine bakıldığında; *trag-*, *tragos*, erkek keçi anlamına gelmektedir. Ancak bunun kavramı anlaşılır kılması açısından bir yararı olduğu söylenemez. Çünkü keçi+şarkı biçimindeki sözcük birleşimi mantıklı bir bütünlük ifade etmemektedir. Latacz (2016) “keçi eşlikli şarkı” söz konusu olamayacağı için, zorlama bir anlam sıçraması yaparak alt anlam olarak kurbanın

düşünülmüş olabileceğini söyler, ancak *Dionysos* kültüründe keçi kurban edilmesi asal, karakteristik bir öge olarak bilinmediğinden bunun nesnel olarak açıklık taşıdığına söylenemeyeceğini belirtir.

Bu çalışmada dramatik bir anlatım biçimi olan tragedya, içinde bulunduğu dönemle kurmuş olduğu ilişki ekseninde ele alınacağından ve bu doğrultuda çalışmanın ilerleyen bölümlerinde günümüzdeki işlevi, güncelliği üzerinden bir tartışma hedeflendiğinden, yukarıda kelime anlamına bakılan tragedyanın ilk olarak; Aristoteles'in ortaya çıkışına ilişkin varsayımı, dramatik bir biçime dönüşümü, Antik Yunan toplumundaki işlevi ve günümüze kadar süren tarihsel serüveni incelenecektir.

4.1.2.Tragedyanın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Aristoteles (2013) sanatın iç sorunlarına yöneldiği ilk eseri *Poetika*'da, tragedyanın hangi özellikleri taşıması ve nasıl olması gerektiğine değinmiş, dramatik bir tür olarak tragedya hakkındaki düşüncelerini yazılı olarak bu eserinde belirtmiştir. Ona göre tragedya, belirli bir zamana yayılan, soylu bir eylemin taklididir. Bu taklidin diegetik bir anlatım yoluyla değil, eylem içindeki kişiler tarafından yapılması, seyirciyle temsil arasında bir özdeşlik kurulmasını, kurulan bu özdeşlik sayesinde de seyircide uyandırılan acıma, korku duyguları aracılığıyla *katharsis*¹'in gerçekleşmesi sağlanmaktadır. Aristoteles bunu tragedyanın işlevi olarak görür. Böylece seyirci yaşadığı toplumun izlerini taşıyan bu gösterilerle kurulan özdeşlik sayesinde kendi dünyasıyla bir hesaplaşma içerisine girecektir. *Poetika* adlı eserinde, tragedyanın ortaya çıkışına ilişkin şunları da söylemiştir:

... kökeninde doğaçlamalardan doğan tragedya (bu hem tragedya, hem de komedyaya için geçerlidir, birincinin geçmişi *dithrambos*'ların yaratıcılarına, diğerinin ise bugün bile birçok kentte söylenen *phallos* şarkılarına dek uzanır) yavaş yavaş yayıldı; içindeki tüm öğeler durmaksızın geliştiriliyordu çünkü bir dizi değişiklikten sonra kendine özgü biçimine kavuştu ve bir daha değişmedi...(Aristoteles, 2013).

¹Arınma, boşalma, rahatlama gibi anlamları olan bu sözcük Aristoteles'ten başlayarak tüm bir sanat estetik kuramının anahtar sözcüğü olacaktır. (Aristoteles, 2013).

Aristoteles'in yukarıda söylediklerine dayanarak tragedyanın gelişimini kendi kendine tamamlayan bir süreçte gerçekleştirdiği söylenebilir. Bu durum açılacak olursa, Aristoteles sanatın bir taklit *mimesis*² olduğunu söylemektedir. Ancak bu taklidin somut şeylerin taklidi olduğunu -bir olayın, bir eylemin, yaradılışların, kısacası insancıl gerçeklerin taklidi- özellikle konu olduğu dramatik şiir alanında, çok basit iki amaç olan; insanlara haz vermeye ve ruhları arındırmaya hizmet ettiğini belirtiyor ve bu konudaki görüşlerine şu şekilde devam ediyor:

Taklit, daha çocukluktan başlayarak insanın doğasında vardır; "öteki" hayvanlardan, taklide duyduğu büyük eğilim ile ayrılır insanoğlu ve ilk bilgilerini taklit yoluyla edinir; taklitten büyük bir haz alır. Bunun açık bir kanıtı, gerçekte çok zor seyredebileceğimiz şeylerin, örneğin en korkunç canavar görüntülerinin ya da kadvraların birebir taklidinden bile çok hoşlanmamızdır. Bunun nedeniyse, öğrenmenin çok hoş bir şey olmasıdır; yalnızca felsefeciler için değil tüm insanlar için (Aristoteles, 2013).

Ona göre *Epopoia*³, tragedya şiiri, komedy, *dithyrambos*⁴ şiiri ve büyük bölümüyle *aulos*⁵ ve *kitharis*⁶ sanatı, bütün bunların ortak özelliği genel olarak taklittir. Çocukluktan başlayarak taklit etmeye eğilimli olan insanoğlu bu yetisiyle hayvanlardan ayrılırken hem ilk bilgilerini taklit yoluyla öğrenir, hem de taklitten çok hoşlanır. İnsanoğlunun taklide olduğu kadar ezgi ve tartıma da doğal bir yeteneğinin olduğunu söyleyen Aristoteles, başlangıçta en çok yeteneği olanların yavaş yavaş bu yeteneklerini geliştirerek doğaçlamalar yoluyla şiiri meydana getirdiğini söyler. Ardından şiirin her birinin yaradılış özelliklerine göre türlere ayrıldığını, soylu ve ağırbaşlı ozanların güzel davranışları ve kendi benzerlerinin yaptıklarını taklit ettiğini, daha sıradan yaradılışların ise kötü insanların yaptıklarını

²Sözlükte üç anlam veriliyor mimesis için: 1-Taklit etme eylemi, taklit, mim. 2-Tasvir, resim, portre. 3-Bir şeyin benzerini yapma, benzetme. (Aristoteles, 2013).

³Homeros destanlarından başlayarak benzeri destanlara verilen ad. (Aristoteles, 2013).

⁴Yunanistan'da M.Ö. VII. Yüzyılda Şarap Tanrısı Dionysos onuruna yapılan şenliklerde; "şarap şimşeğiyle çarpılmış" birinin yönetiminde çalınıp söylenen doğaçlama şarkı. (Aristoteles, 2013).

⁵Eski Yunan müziğinde kullanılan, Argun benzeri üflemeli çalgı. (Aristoteles, 2013).

⁶Eski Yunan'da başlıca iki lir türünden biri olan telli çalgı. (Aristoteles, 2013).

taklit ettiğinin altını çizer. Soylu ve ağırbaşlı ozanların *hymnos*⁷lar ve övgü şiirleri söylediğini, daha sıradan yaratılışlıların ise öncelikle yergiler söylediğini belirtir.

Aristoteles (2013) tragedya ve komedy türlerinin ortaya çıkışını şu sözlerle ifade eder:

Tragedya ve komedyanın ortaya çıkışından sonra ozanlar doğal eğilimlerine göre bu iki türden kendilerine uyanı seçtiler; böylece iambos ozanları komedy ozanına, destan ozanları da tragedya ozanına dönüştüler; çünkü bu yeni biçimler eskilerden daha gelişmişti ve daha üstün tutuluyordu (Aristoteles, 2013).

Aristoteles'in bu düşüncelerinden yola çıkarak, yaratılıştan taklit, ezgi ve tartıma doğal bir yeteneği olan insanoğlunun doğaçlamalarla önce şiiri var ettiği, sonrasında şiirin tüm öğelerinin durmaksızın gelişerek bir dizi değişiklik sonucunda kendine özgü biçimine kavuşmasıyla da tragedyayı ortaya çıkardığı söylenebilir.

Bu dönemde Yunan tragedyası hakkında bilinenler, Aristoteles'in *Poetika*'sının da desteğiyle hâlâ yaşayan oyunlardan çıkarılabilenlerdir. Thomson (2004) bunu şu şekilde ifade eder:

Aiskhylos'un, Sofokles'in ve Euripides'in yazdığı bilinen 250 oyundan yalnızca otuz üçü elimize ulaşmıştır. Aristoteles bu 250 oyunun hepsini tanıyordu, bizimle kıyas kabul etmez biçimde fazla bilgisi olması dışında, bilimsel bir yöntemin usta bir temsilcisi de olan Aristoteles'ten sağladığımız kanıtlarla tragedyanın ilk tarihini kurmak gibi çetin bir sınav olarak gözden kaçırmamaya çalışacağız (Thomson, 2004).

Günümüzde hâlâ tragedyanın oluşumuna dair referans olarak kabul edilen Aristoteles'in düşünceleri, tragedyanın oluşumunun ve dramatik biçime dönüşüm sürecinin en somut ifadesi olarak görülmektedir. Böylece Aristoteles'in dramatik bir biçim olarak tragedyaya ve şiir sanatına dair düşüncelerini paylaştığı, dram sanatıyla

⁷Tanrıların ya da kahramanların onuruna söylenmiş şiirler. (Aristoteles, 2013).

ilgilenen herkesin başvurduğu bir ilk kaynak olmasıyla güncelliğini hâlâ koruyan *Poetika* bu çalışma için önemli bir durak hâline gelmektedir.

4.1.3.Aristoteles'in Tragedya Kuramı

Aristoteles, bütünlüğü içinde ele alındığında bir tragedyada 6 ögenin⁸var olduğunu ve bunları; öykü, karakter, sözel dışavurum, düşünce, gösteri ve şarkı düzeni olarak belirtir. Ona göre bu öğelerden ikisi taklidin araçları, bir diğeri yapılaş biçimi, öbür üçü de tragedyanın nesnelere dir. Bunlar dışında bir ögenin bulunmadığını, bütün bunlar arasında en önemlisinin olayların düzenlenmesi olduğunu belirtir. Aristoteles eylemsiz tragedyanın olamayacağını ama karakteri olmayan tragedyanın olacağını söyler. Sözel anlatımla ortaya konan düşünceler ne kadar başarılı olursa olsun, tragedyaya özgü o etkinin ortaya çıkamayacağını, etkinin ancak bir öyküsü ve bir olay düzeni olan tragedyayla çok daha iyi sağlanabileceğini belirtir. Aristoteles (2013)bunu yazmış olduğu *Poetika*'da şu şekilde ifade etmiştir:

...Çünkü tragedya, insanları değil eylemleri, yaşamı, mutluluğu ya da yıkımı taklit eder; ve mutluluk ya da yıkım eylemin içindedir; hedeflediğimiz son da bir durum değil, bir eylemdir...Kişiler karakterleri taklit etmek için eyleme geçmez; ama eylemleri sırasında ve ölçüsünde karakterlerine bürünür. Öyle ki eylemler ve öykü, tragedyanın başlıca ereğidir; ve erek her şeyde çok önemlidir (Aristoteles, 2013).

Böylece ona göre bir tragedyada en çok hoş giden şeyler öykünün bölümleridir. Bu bölümler olayın gidişini tersine çeviren anlar *peripeteia* ve tanınmalardır *anagnorisis*. *Peripeteia* bir eylemin tersine döndürülmesidir ve bu olabirlik ya da zorunluluğa göre meydana gelmelidir. *Anagnorisis* tanınma ise bilgisizlikten bilgiye geçiş, yazgının açıkça mutluluğa ya da yıkıma sürüklediği kişileri birleşmeye ya da düşmanlığa götüren şeydir. En güzel tanınmalar öyküye ve eyleme en uygun bir *peripeteia*'nın eşlik ettiği tanınmalardır. Aristoteles (2013) bu

⁸Taklidin araçları: Söz düzeni ve şarkılar. Taklidin biçimi: Sahneleme. Nesnelere: Öykü, karakterler, düşünceler. (Aristoteles, 2013).

durumu Őu Őekilde aıklar; akıŐı tersine eviren bir olayla birlikte gelen tanınma, bizde acıma ya da korku duyguları uyandıracaktır ve tragedya ilke olarak bu duyguları uyandıran eylemlerin taklididir. ykünün iki gesi olan *peripeteia* ve *anagnorisis*'e bir nc ge olan heyecan yaratan olaylar *pathos* katılır. Aristoteles (2013) bu olayları bir yıkım ya da acıyla sonulanan olaylar, lmler, byk acılar, yaralamalar, bu trden grlebilecek her Őey olarak tanımlar. Bu duyguların gsteriden doėabileceėini ancak olayların dzenleniŐiyle de yaratılabileceėini, bunun usta ozanların iŐi olduėunu belirtir. Ona gre yk yle kurulmalıdır ki, sahnede grmese bile yalnızca anlatılanları duyduėunda insanın tyleri rpermeli ve iini acıma duyguları kaplamalıdır. Tragedya, mutluluktan mutsuzluėa doėru yol alan, dŐŐ yaŐayan soylu kiŐileri sergilemelidir. Bu kiŐiler bir erdem ya da drstlk rneėi olmasa da, kt huyları ya da acımasızlıėı yznden deėil, bir yanlıėı yznden yıkıma srklenir. Aristoteles bu durumu *hamartia*, yani trajik kahramanı yıkıma srkleyen bir hata olarak tanımlar. Bu trajik hatanın bilinmeden iŐlenen, pozitif bir deėeri savunurken yapılan bir hata olması, su ve ceza diyalektiėindeki pozitif eŐitlik ilkesini karŐılar. Bylece bu hata insanla tanrılar arasındaki sınırın aŐılmasından doėar ve trajik kahraman, yaptıėı trajik hatayla bir seim yapar. Onun seimi daha iyi ile daha kt arasında deėil, her seferinde kaybedeceėi bir seimdir. Tragedya kahramanı bu seimiyle hibir zaman kazanmaz ve bu yzden tragedya kahramanının neyi kaybettiėi grlr (Aristoteles, 2013).

Aristoteles (2013) tragedyanın zamana yayılıŐını da blmlendirmiŐtir. Ona gre, tragedya kendi ierisinde baŐlangı, ortası ve sonu olan bir Őeydir. Aristoteles bunları; *prologos* -tragedyanın koronun sahneye geliŐinin ncesinde yer alan blm-, *epeisodion* –tragedyanın koronun iki tam Őarkısı arasında yer alan blm-, *eksodos* –tragedyada ardından bir koro Őarkısının gelmediėi blm- ve *koro Őarkısı* olarak adlandırmıŐtır. Sonuncu ge olan koro Őarkısını ise kendi iinde *parodos*⁹ ve *stasimon*¹⁰ diye ikiye ayırır. Bu blmlerin btn tragedyalarda ortak olduėunu belirtmiŐtir. Ona gre iyi dzenlenmiŐ olan ykler rastgele baŐlayıp bitmemeli ve szn ettiėi bu biimlere uymalıdır. Ejder'e (2015) gre, Aristoteles iin bu gereklilik Yunan sanatının denge, oran, uyum ilkelerinin tragedyadaki yansımasıdır. Yunan sanatının bu zelliėi Aristoteles tarafından tragedyada tamamlanmıŐlık, birlik,

⁹Koronun btnyle sylediėi ilk Őarkıdır.

¹⁰İinde *anapaistos*'lu ya da *trokhaios*'lu dizeler bulunmayan bir koro Őarkısı.

bütünlük kavramlarıyla örtüştürülür ve tragedya bu özellikleri anlatarak değil taklit ederek açığa çıkarır.

Aristoteles'in tragedya anlayışına yukarıda bahsedilenler ekseninde bakıldığında, öykünün tragedyanın ana ilkesi olduğu, karakterlerin ikinci sırada geldiği görülür. Karakterin durumun gerektirdiği uygun sözleri bulma becerisi olan düşünce ise ona göre üçüncü sırada gelmektedir. Bu sözler günümüzde güzel söz söyleme sanatı olan *retorik*, o zamanki adıyla *retorika* ile gerçekleştiğinden, bir şiir söyleme sanatı olan tragedyada dil ile ilişkili olan *sözel dışavurum* dördüncü ögeyi oluşturmaktadır. Aristoteles bunu bir şeyin sözcükler aracılığıyla aktarılması olarak anladığını, dizelerde ve düzyazıda işlevinin aynı olduğunu belirtir. Diğer bir öge olan *şarkı*, ona göre tragedyanın en önemli çeşnişi iken, *gösteri* hakkındaysa işin çekici bir yanını oluştursa da aslında bu sanata yabancı olduğunu, gösteriyi şiir sanatında en az gerekli olan unsur olarak görür. Tragedyanın etkisini bir tragedya yarışması olmadan da gösterebileceğini, gösterinin düzenlenmesinin ozanın sanatından çok dekorcunun sanatını ilgilendirdiğini de belirtir (Aristoteles, 2013).

Aristoteles'in tragedyanın hangi özellikleri taşıması ve nasıl olması gerektiğine ilişkin düşüncülerini içeren *Poetika*, günümüzde yazınla ve sanatla ilgili soruları, sorunları olan herkes için güncelliğini korumaktadır. Aristoteles'in dramatik bir anlatım türü olarak tragedya hakkındaki fikirlerini Antik Yunan tragedya metinleri ekseninde şekillendirmesi, bu çalışma içinde tragedyanın dramatik bir biçim olarak zirve dönemi kabul edilen M.Ö. beşinci yüzyıl Atina'sını ve Antik Yunan Tragedyaları'nı çok önemli iki durak hâline getirmektedir.

4.1.4.Tragedya Yazarları

4.1.4.1.İlk Tragedya Yazarları

“Yunan Tragedyası” türünün M.Ö. altıncı yüzyıl ile birinci yüzyıl arasında yaklaşık 500 yıl boyunca Grekçe konuşulan bölgede tiyatro biçimi olarak var olduğu biliniyor. Grekçe yazan tragedya yazarlarının ve Yunan tragedyalarının sayısını saptamak olanaksız olsa da kalıntıları Güney Avrupa, Kuzey Afrika ve Küçük Asya'da bugün de görülen sayısız tiyatro yapısı düşünüldüğünde 500 yıl içinde sayının olağanüstü çok olması gerekmektedir. Bu varsayıma dayanarak sadece üç

Atina yazarı; *Aiskhylos*, *Sofokles* ve *Euripides*'ten bize tam olarak ulaşan 31 tragedya -Atina'da oynanan oyunların %2,5'u olduğu düşünülüyor- göz önüne alındığında Yunan tragedyasının yükseliş döneminin eserlerinin yok oluşu yüzünden dünya kültür tarihinin uğradığı kaybın büyüklüğünü tahmin etmek zor değildir (Latacz, 2016).

Tragedyanın ilk tragedya *agon*'una dek nasıl geliştiğine yönelik güvenilir bir belgenin bulunmaması, *Aiskhylos*'un ilk kez sahneye geldiği tarihin referans alınmasına, onun ilk büyük tragedya yazarı olarak anılmasına neden olmuştur. Ancak onun öncesinde üç tragedya yazarının adı öne çıkmaktadır; *Thespis*, *Khoirilos*, *Fürinikhos*. Bu kişilerin eserlerine ilişkin çok az notun bize ulaştığı biliniyor. *Thespis*'e ilişkin pek çok antik gönderme bulunmasına karşın hakkında çok az şey bilinmektedir. Onunla ilgili olarak bilinen yalnızca dört isim ve dört parçadır; *Pelias'in Yarış Oyunları*, *Rahipler*, *Gençler*, *Pentheus*. Koroyu geri plana itip konuşma bölümlerine belirgin bir biçimde öne çıkarması, kendisi için tragedyanın yaratıcısı denmesine neden olmuştur. Bunu iki yenilikle başarmıştır; bu yeniliklerden birincisi satirler *dithüramboslar*'ın o zamana kadarki oyununa *hüpokrites* denen ilk tekil oyuncuyu sokması, -o zamana kadar tüm oyun tekil koristler ile tüm koro arasındaki sırf şarkılardan ibaretti- ikincisi ise biri oyunun başında olan *prolog*, diğeri şarkılar arasında olan *rhesis* konuşma bölümlerini bulmasıdır. *Thespis*'in yapmış olduğu bu yenilikler sayesinde tragedyanın toplu bir sanat yapıtı olma yolunu açtığı, salt anlatıcı bir kimliğe sahip olan tragedyaya dramatik bir biçim kazandırdığı söylenebilir. Diğer yazar *Khoirilos* hakkında pek bir şey bilinmemektedir, ancak *Fürinikhos* hakkında bilinenler daha fazladır. Latacz (2016) *Fürinikhos* hakkında şunları belirtmiştir:

Belli bir tarzda *Thespis*'in karşı kutbu oluyor. *Thespis* müzik oyununu konuşma ve seyir oyunu haline getirirken, *Fürinikhos* yeniden daha çok müzik oyunu yapmak istemiş görünüyor; çünkü kendisi 5.yy. sonunda bile hâlâ şarkılarıyla ünlüydü. Dahası yeni dans figürleri dans üslupları bulmak için çok uğraşmış. Herhalde dışsallığa önem veren biri olmalı (Latacz, 2016).

Fürinikhos'un uzun bir süre *Aiskhylos*'un rakibi olduğu bilgisine dayanarak, onun tragedyasının ağırlıklı olarak koro oyunu olmadığı, dramatik biçimin daha fazla ön plana çıktığı varsayılabilir, ancak asıl kırılmanın günümüze kalan oyunları göz önüne alınarak *Aiskhylos* ile gerçekleştiği söylenebilir.

4.1.4.2. Atina'nın Üç Büyük Tragedya Yazarı

Konularını daha çok mitostan alan Yunan tragedyası, yazarının düşünsel yoğunluğunun sanatsal bir bütünlükle seyircilerin önünde sergilendiği, o dönemin sosyokültürel atmosferini başarıyla yansıtan dramatik eserlerdir. Kentin tüm yurttaşlarının sorunlarının soyutlanmış bir biçimde bu eserlerde işlenmesi, Yunan tragedyasına kamusal bir toplum tepkisi işlevi yüklediği söylenebilir. Zirvesi olarak nitelenen M.Ö. beşinci yüzyıl'da eserler veren, o dönemin en önemli tragedya yazarları olan *Aiskhylos*, *Sofokles* ve *Euripides* -günümüze kalan oyunları sayesinde yaşadıkları dönemin düşünsel, kamusal özelliklerini kendi dünya görüşleri ve ahlak anlayışları ekseninde oyunlarında işlediklerinden tragedyanın işlevini toplumsal ekseninde anlamamıza referans olmuşlardır.

Aiskhylos'un yaşamına yönelik bilgilerin kaynakları çeşitli el yazmalarının başında bulunan çok kısa bir yaşam öyküsünden ve ondan sonraki yazarların değerlendirmelerinden ibarettir. Yaşadığı dönemin büyük politik kişiliklerin dönemi olduğu, o öldüğünde Perikles'in tam beş yıldır Atina politikasının düşünsel başı olduğu belirtiliyor. *Aiskhylos*'un tragedyalarını tarihsel ekseninde doğru değerlendirebilmek için, Attika demokrasisinin yozlaşmış hâli olan *okhlokrasi*'de -kalabalığın iktidarı- *Aiskhylos*'un artık hayatta olmadığı, onun yaşamını daha çok soyluluğun ve seçkinliğin normlarının belirlediği göz önüne alınmalıdır. Yunan politikalarıyla sıkı ilişkide olduğu, sadece bir yazar değil dönemin etkin politik düşünürlerinden birisi olduğu söylenebilir. Yunanlılığın doğu ve batıda anıtsal bir ulusal gösterimi olan *Persler* tragedyası, hem kent kuruluşu gibi ulusal politik olaylarda şenlik yazarı olarak onun nasıl angaje olduğunu, hem de beşinci yüzyıl başında ya cephede ya da uzaktan gözlemediği büyük direnişleri eserlerinde işlemesiyle eserlerinin yaşamla sıkı bir ilişkide olduğunu gözler önüne serer (Latacz, 2016).

Sahne yazarı olarak Aiskhylos parlak zaferler kazanmıştır. M.Ö. 499-498 yıllarında oyun eylemine başlamıştır ancak ilk zaferini on beş yıl sonra M.Ö.484'te kazanmıştır. Ardından on iki kere daha zafer kazanmış olup, otuz yıl içerisinde toplam on üç zafer kazanmıştır (Latacz, 2016). Bu bilgilere dayanarak, onun Yunanistan'da M.Ö. beşinci yüzyılın ilk yarısının en önde gelen yazarı olduğu söylenebilir. Güçbilmez (2005) Aiskhylos'un yazarlığını şu şekilde tanımlamıştır:

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 "günahkârlar" için asla "mutlu" bir son değildir (Güçbilmez, 2005).

Yazmış olduğu oyunlardan ancak yedi tanesinin tam metni günümüze ulaşmıştır ancak seksen kadar oyunun adı bilinmektedir. Bize ulaşan yedi oyun başlangıçta tek başlarına bulunmamaktadır. *Büyük Dionüsialar*'ın üç esas gününün her birinde aynı yazardan dört oyun -üç tragedya ve bir satir oyunu- sunulduğu bilinmekte, buna dayanarak her oyunun hem kendi içinde bir bütün, hem de dört oyunluk bir dizi olan *tetralogya*'nın bir parçası olduğu görülür. *Aiskhylos*, tetralogyayı konusal bir birlik olarak saptamış olup, bu konu birliği içerisindeki tragedyaları kronolojik bir olay bağlantısı taşımaktadırlar. Bu durum eldeki her oyun için öteki üç oyunun bilinmesini vazgeçilmez kılmaktadır, ancak *Aiskhylos*'ta bu durum az çok *Oresteia* dörtlemesinde mümkündür. Burada sırasıyla ilk üç oyun olan *Agamemnon*, *Adak Sunucular* ve *Eumenidler* bilinmekte, ancak sonuncu satir oyun olan *Proteus* bilinmemektedir. Bize ulaşan diğer tek oyunlarıysa *Thebai'ye Karşı Yediler*, *Persler*, *Yakarıcılar* ve *Zincire Vurulmuş Prometheus*'tur (Latacz, 2016).

Sofokles, M.Ö.496-406 yılları arasında –yaşamı neredeyse tüm beşinci yüzyılı kapsamaktadır- Atina'da yaşamıştır. Bu süreye dayanarak Atina site devletinin en yüce gelişimini yaşadığı gibi derin çöküşüne de şahit olduğu söylenebilir. İyi eğitimi sayesinde entelektüel ortamlara giriş yaparak; *Heredotos*, *Fidias*, *Protagoras*,

Aiskhylos, Euripides, Aristofanes ve Perikles gibi önemli kişilerle ilişki kurmuştur. Kendisine verilen pek çok resmi ve askeri görevi kabul ettiği, yerine getirdiği bilinmektedir. Çağının yaşamıyla tümünden iç içe olması –politik ve pratik yaşamı, en üst devlet adamlarına eşlik etmesi- onun tragedyelerindeki söylemlerini bir şairin tragedyaya izleyicisine söylediklerinden çok bir yurttaşın yurttaşlarına seslenişi olarak görülmesini sağlamıştır. Kesin olmamakla birlikte yüzün üzerinde oyun yazdığı varsayılmaktadır. Yetişkinlik yaşamı boyunca ortalama her iki yılda bir *tetralogya* - dört oyun- ile Atina seyircisinin karşısına çıktığı düşünüldüğünde, bu durum yalnızca dikkat çekecek bir verimlilik değil, uzun süre kesilmeyen bir başarı ve kamuyu o denli etkileme olanağı olarak görülebilir. *Sofokles*'in bu istikrarı zaferlerinin sayısı ile kanıtlanmaktadır; saptanan 120 oyunun 80'iyle birincilik ödülü elde etmiş, yaratıda bulunduğu yıllar içinde ortalama her üç yılda bir Atina'nın en çok kutlanan sahne yazarı olmuş olup hiç yenilgi yüzü görmemiştir (Latacz, 2016).

Bir sonraki bölümde değinilecek olan Eski Yunan'daki toplumsal şartların tragedyanın işlevi ve etkisi üzerindeki etkisi göz önüne alındığında –Atina halkı gerek içsel, gerek dışsal bir huzursuzluk içerisindeydi- *Sofokles*'in tiyatrodaki başarısını dönemin nabzını iyi tutmasına ve bunları eserlerinde başarıyla işlemesine borçlu olduğu söylenebilir. Onun tragedyaları yaşadığı çağ ile direkt bağlantılı yaratılar olarak tanımlanabilir. Bu tragedyalardan yalnızca 7 tanesinin tam metni, bir satir oyununun da fragmanları bize ulaşmıştır. *Aiskhylos*'un aksine elimizdeki 7 tragedyaya ile birlikte oynanmış tragedyalara ilişkin hiçbir bilgi bulunmamaktadır. Bu 7 *Sofokles* tragedyası, olasılıkla 7 ayrı tetralogya içerisinden seçilmiştir ancak o tetralogyalara oluşturan dörder oyunluk setlerin hangi oyunları içerdiği bilinmemektedir. Bize ulaşan 7 *Sofokles* tragedyası elbette ki tüm insanlık ve dram tarihi açısından çok önemlidir, ancak bu 7 tragedyanın (*Aias, Antigone, Trakhisli Kadınlar, Kral Oidipus, Elektra, Filokteles ve OidipusKolonos'ta*) *Sofokles*'in yaşam boyu yaratılarının çok küçük bir bölümü –yalnızca on beşte biri- olduğu göz önüne alınmalıdır.

Sofokles'in elimize ulaşan tragedyelerinin önemli bir özelliği, kendisinin etkili olduğu dönem içinde oynanış pratiğinin değiştiğini göstermektedir. *Aiskhylos*'un oyunlarını yazma yönteminin -içerik tetralogyası- aksine onun tragedyelerinin hemen hepsi içerik ve dramaturjik olarak kapalıdır. Bu dramaturjik kapalılığın aynı zamanda onun tiyatrosunu daha dramatik bir seviyeye

taşıdığı söylenebilir. Onun özellikle tiyatro tekniğinde bir yenilikçi olduğu, üçüncü oyuncuyu devreye soktuğu, koro sayısını 12'den 15'e çıkarttığı ve sahne dekorunu geliştirdiği Aristoteles sayesinde biliniyor. Eserlerinde dramatik olanın öne çıkmasıyla politik, entelektüel ve sanatsal açıdan böylesine yoğun bir dönemin keşişmesi onun oyun karakterlerini *Antigone*, *Oidipus*, *Kreon*, *Odysseus* vd. mitos figürlerden daha öteye taşımıştır. Kuşkusuz bunda *Sofokles*'in tragedyalarında sadece mitosla yetinmeyip kendi döneminin sorunlarını mitos içinde ve oyun karakterlerinin eylemlerinde göstermesinin önemi büyüktür. Bu karakterlerin tarihsel bir bakış açısıyla her çağın sorunları ekseninde yeniden yorumlanması ve yeniden yazılması (Jean Anouilh¹¹ve Bertolt Brecht¹²'in *Antigone* oyunları) onun oyunlarını tragedyanın ideolojik işlevi açısından bir adım daha öne çıkarmaktadır. *Sofokles*'in yazmış olduğu *Antigone*, dünya edebiyatında ilk direniş oyunu olarak kabul edilebilir. Öyle ki Eagleton (2012), Hegel'in *Sofokles*'in bu oyununu sadece şimdiye kadar yazılmış en güzel trajedi değil, tarihin en önde gelen sanat yapıtı olarak gördüğünü belirtir. Pek çok düşün ve sanat adamının çalışmalarında bu oyunla dolaylı ya da doğrudan ilişki kurması da bu görüşü desteklemektedir. Çalışmamın ilerleyen kısmında detaylı bir şekilde incelenecek çağdaş bir metin olan Wajdi Mouawad'ın *Kıyı* metninde de *Antigone* ve *Oidipus* referansları net bir şekilde görüldüğünden, *Antigone*'nin mitos öyküsü içerisinde *Kral Oidipus* ile olan yakın ilişkisi göz önünde bulundurularak bu iki tragedyaya beraber değinmenin daha faydalı olacağı düşünülmektedir.

Thebai'de hüküm süren Kral Laios ve Kraliçe İokaste'nin, Apollon'dan gelen kehanete göre oğulları olmamalı, çünkü bu oğul babasını öldürüp anasıyla evlenecektir. Buna karşın bir erkek evlatları olunca ayaklarından bağlanıp doğaya bırakılır ancak çobanlar bu bebeği kurtarıp Korinthos'a getirirler. Adı Oidipus (şiş taban) olan bu çocuğu Korinthos'daki kral ailesi evlat edinip büyütürler. Ancak Oidipus, Korinthos'lu olmadığına dair çıkan dedikodu üzerine Delphi tapınağına, Apollon'a bunu sormaya gider. Sofokles'in *Kral Oidipus* oyunu buradan başlar. Apollon, Oidipus'a kendi memleketinden uzak durmasını, çünkü orada babasını öldürüp anasıyla evleneceği kehanetinde bulunur. Bunun üzerine Oidipus

¹¹Jean Anouilh'nin yorumu: Antigone'nin eylemi nihilist dünya güvensizliğinin ifadesi oluyor (1944'te Paris'teki ilk oynanış, direnişe çağrı olarak anlaşılmıştır)(Latacz, 2006).

¹²BertoltBrecht'in yorumu: Diktatorya ile soğukkanlı bir hesaplaşma olarak Antigone (Antigone modeli, 1948; Hölderlin'in çevirisinin, berrak anlaşılabilirlik ve bir o kadar da şiirsellik içinde günümüz Almancasına harika bir uyarlanması.) (Latacz, 2006).

Korinthos'tan kaçarak Thebai yakınına gelir. Orada Laios-babası ile karşılaşır o da Thebai'ye musallat olmuş Sfenks yüzünden Apollon'a danışmaya gidiyordur. Oidipus, yol verme kavgası esnasında bir anlık öfkeyle Laios'u öldürür, sonra Sfenks'in bilmecelerini bilip onu alt ettikten sonra kent kurtarıcısı olarak krallığa getirilip dul kalan İokaste-anası ile evlenir. Bu evlilikten ikisi erkek (Eteokles ve Polüneikes) ikisi kız (Antigone ve İsmene) dört çocukları olur. Apollo'nun Thebai üzerine bela ettiği salgın yüzünden Oidipus geçmişin açıklanmasına zorlanarak gerçeği öğrenir. İokaste kendisini asar, Oidipus ise kendi gözlerini kör eder. Önce İokaste'nin erkek kardeşi Kreon kral olur, sonra Oidipus'un iki oğlu Eteokles ile Polüneikes döntüşümlü olarak başa geçerler. Kör Oidipus'un kentte bulunmasının yeni bir bela getireceği dedikodusu yayılınca iki oğul babayı kovarlar, Oidipus da oğullarını lanetleyip ülkeyi terk eder. İki kızından başka kimse onu düşünmez; İsmene, Thebai'de kalıp babasını oradan destekler, Antigone ise yaşlı babasıyla birlikte yola çıkar. *Oidipus Kolonos'ta* tragedyası ise burada başlar (Sofokles, 1992).

Dönemin ilahi arka planının net bir şekilde gözler önüne serildiği, oyun karakterlerinin mitostan beslendiği *Kral Oidipus* oyununda, Sofokles'in tragedya sanatına getirmiş olduğu yeni özellikleri görmek mümkündür. Karakter yaratımında tanrısal olanın geri plana atılarak soylu kent insanının ve onun bireysel aklının ön plana çıktığı *Kral Oidipus* oyununda, gerilimi yine oyun karakterlerinin bireysel hataları -Oidipus'un aklına çok güvenmesi- belirlemektedir. Sofokles yazmış olduğu bu tragedyada Apolloncu görüşe sert bir eleştiri getirmesinin yanında mevcut düzenin devamını ilahi olanın belirleyeceğini gözler önüne sermektedir. Tragedya karakterleri ekseninde ortadan kalkan tanrısal olanın, tragedyanın işlevi bakımından ortadan kalktığı söylenemez.

Bir diğer oyun olan Antigone ise kent kurtuluşu sayesinde iktidarını pekiştiren Kreon'un, Oidipus'un iki oğullarından Polüneikes'in düşman yardım alarak kendi ülkesine saldırdığını ve vatan haini olduğu gerekçesiyle ölününün gömülmemekle kurda kuşa yem edilmesini bildirmesiyle başlar. İki kardeşin başına gelenlerden Oidipus'un lanetinin tuttuğu söylenebilir. Ölünün her ne olursa olsun gömülmemesinin bir Yunanlı için olağanüstü bir ceza olması -Kreon da bunun farkındadır, herhangi bir kişinin ölüyü gömmeye çalışacağını, sembolik olarak üstüne toprak atmak isteyeceğini bildiğinden- böyle bir eyleme kalkışanın da cezasını ölüm olarak bildirir. Bu eylemi üst üste iki kere gerçekleştiren Antigone olur. Kreon genç

kızın bu davranışını Antigone'nin sevgilisi olan kendi öz oğlu Haimon'un uyarılarına rağmen onu diri diri kapalı duvarların arasına koyarak cezalandırır. Kentte korku verici alametler belirince Kreon, Teiresias'ı çağırır. Teiresias'ın kehâneti felakettir, böylece Kreon, Polüneikes'i gömdürür, Antigone'yi çıkarmak için bizzat hücreye gider. Ama gittiğinde Antigone'nin kendisini astığını görür. Yanında duran oğlu Haimon kılıcını babasına çeker, babası kendini güvenceye alınca kılıcı kendine saplar. Kreon'un karısı, kocasının bu kez ikinci oğlunun ölümüne neden olduğunu öğrenince intihar eder. Kreon saraya gider ve tüm bu acıları yaşayarak çekmeye mahkûm olur (Sofokles, 2011).

Antigone oyunu ise konusu itibariyle savaş sonrası siyasal ve toplumsal düzenin sekteye uğramasından kaynaklı oluşan tekelci bir otoriteye karşı muhalif bir tavır sergileyen ana karakteriyle dönemin hukuksal gelişmemişliğini gözler önüne seren önemli bir tragedya'dır. Bir yanda devletin ve düzenin temsilcisi Kreon, diğer yanda kan bağıyla ilahi olanı temsil eden Antigone vardır. Oyunun bütün gerilimi bu iki karakteri arasında ilerler. Oyun sonunda ise her iki karakter açısından yıkım söz konusudur. Bu yıkımın etkisini belirleyen şüphesiz Sofokles'in ilahi olanla dünyevi olanı bu iki oyun karakterinde ustalıkla somutlaştırmasıdır. Sofokles'in oyun sonunda yine mevcut olanın düzenin devamlılığında yana tavır aldığı söylenebilir. Ancak otorite-birey, devlet-yurttaş ekseninde seyircileri düşündürmesi, sorgulatması ve bu durumlar hakkında sorular sormaya imkân tanınmasıyla *Antigone*'nin dönem içinde yazılan tragedya'lar arasında tragedya türünün ideolojik işlevi açısından özel bir yerde konumlandığı söylenebilir. Ancak bunu *Sofokles* özelinde tek bir oyuna dayanarak söylemek doğru olmayacaktır, bu tragedyayı düşünsel ve tartışma bağlamında başka bir seviyeye taşıyıp, ona eleştirel bir işlev kazandıran *Euripides*'e haksızlık olacaktır.

Euripides, M.Ö.455 ile 406 yılları arasında 22 kez Dionysos Tiyatrosu'nda sahnelenmiş ancak sadece 4 kez birincilik ödülü almıştır. Kendisine ve eserlerine olan ilgi ölümünden sonra daha da artmıştır. Homeros'un yanında günümüz Avrupa edebiyatına en güçlü, sürekli etki yapan Yunan yazarın *Euripides* olduğu söylenebilir. M.Ö. dördüncü yüzyılda Yunanistan'ın en çok oynanan sahne yazarı olmasının ardından, kendinden sonraki drama, tragedya ve komedyaya ondan derinden etkilenmiştir. Roma'nın komedyaya yazarlarını dramatik teknik ve karakter gösterimi açısından etkilemiş, Seneca'ya dek Roma tragedyası da kendisine *Euripides*'i örnek

almıştır. Yaşamına ilişkin kaynaklar diğer iki büyük tragedya yazarından az değildir. Euripides de Atinalı'dır. Ancak kendi memleketi olan kente karşı diğer iki büyük yazarın aksine yoğun bir site bağlılığı yoktur. Resmi bir görevde ya da entelektüel bir çevreyle ilişkide bulunmamıştır. *Aiskhylos* ve *Sofokles*'te görünen yurttaşlık bilinci ve duyarlılığı –öncelikle yurttaşlardı, sanatçı kimlikleri ondan sonra geliyordu- Euripides'te görünmez. Latacz'a (2006) göre, *Euripides* kendini hiçbir zaman toplumla özdeş göremeyen, topluma daha çok sorunsal bir nesne olarak artan bir düş kırıklığıyla, ezik, karamsar gözlerle bakıyor ve ona karşı eleştirel bir uzaklıkta duruyordu (Latacz, 2016).

Toplum hakkında yargılar verebilmek, fikirler dünyasında yaşamak için münzevi bir yaşamı tercih ettiği söylenebilir. Tragedyalarda görülen iki uçluluğun Antik Yunan toplumunda da sürdüğü varsayıldığında, oyunlarında *Aiskhylos* ve *Sofokles* kadar açık ve kesin bir kararlılığa varamaması bu münzevi yaşam tarzıyla ilişkilendirebilir. Oyunlarındaki kopuk sıçramalı anlatımın onun düşünsel çabasını ve zihinsel parçalanmasını yansıtmaktadır. Bu durum *Aiskhylos* ve *Sofokles*'in tragedyalarına karşı onun oyunlarının olağanüstü ikilemli bir etki bırakmasını sağlamıştır, ama Euripides oyunları ile öteki meslektaşlarına oranla daha az başarı kazanmıştır. Oyunlarının toplamı 90'ı geçtiği bilinmekte ancak hayattayken 4 kez, öldükten sonra da 1 kez birincilik ödülü kazanmıştır. 90 oyunundan tragedya olarak nitelenen 17 oyunu günümüze ulaşmıştır. Bu oyunlar 3 grup halinde sınıflandırılmıştır; 1) "Baş Oyunlar" denen grup (*Medea*, *Bakkhalar*, *Hippolitos*, *Alkestis*, *Herakles*), 2) "Savaş Oyunları" denen grup (*Herakles'in Çocukları*, *Yakarıcılar*, *Hekabe*, *Troyalı Kadınlar*, *Fenikeli Kadınlar*), 3) "Dolantı Oyunları" denen grup (*İfigenia Tauris'te*, *Helena*, *İon*, *Elektra*, *İfigenia Aulis'te*, *Andromekhe*, *Orestes*). Oyunlar tarihsel bağlamda incelendiğinde –*Aiskhylos*'tan *Euripides*'e- tragedyanın dramatik bir tür olarak değişimine önemli bir referans olmuştur. Diğer oyunlardan taşıdığı özelliklerle -oyunlarında ağırlık olarak kadın karakterlere yer vermesi, mitos örgüsündeki kenarda kalmış konulara başvurması, ayaktakımını sahneye getirmesi, dine ve eski değerlere olan inancı yapıbozuma uğratması- ayrılması, Euripides'in üç büyük tragedya yazarı içinde modern bir tragedya yazarı olarak tanımlanmasına neden olmuştur (Latacz, 2016).

4.1.5. Antik Yunan'da Tragedya'nın Özellikleri ve İşlevi

Tragedyalar yalnızca mit değildir. Kaynaklarını mitlerden alan, içinde bulunduğu dönemin düşünsel ve toplumsal atmosferinde şekillenen, kendi kuralları ve kendine özgü nitelikleri bulunan özgün bir yazın türüdür. Antik Yunan'da kent devletin kamusal şenlikleri dizgesi içinde yeni bir sahne gösterisi tipi olarak ortaya çıkmıştır. Salt bir sanat biçimi olarak değil, kent-devletin düzenlediği tragedya yarışmalarıyla, siyasal ve hukuksal organlarının yanında yer verdiği toplumsal bir kurum olarak düşünülebilir. Jeann-Pierre Vernant (2012) tragedya türünün mite ait dilin kentin reel politikası üzerinde etkin olmayı bıraktığı dönemde ortaya çıktığını ileri sürer. Ona göre “trajik çatışmada kahraman, mit geleneğine iyice bağlı görünür, ama dramın çözümü onlardan uzaktır: çözüm hiçbir zaman tek bir kahraman tarafından sunulmaz, her zaman yeni demokratik kent devletin dayattığı ortaklaşa değerlerin zaferini dile getirir” (Vernant, 2012).

Bu bilgilere dayanarak tragedyanın etkisinin, geçmiş bir zamana aitmiş gibi algılanan ancak bilinçlerde hâlâ mevcut olan mitin ve dönemin siyasal-düşün adamları tarafından geliştirilmiş yeni değerlerin çatışmasından ileri gelmektedir. Bu durumda tragedya yazarlarının beslendiği kahraman mitleriyle mesafesini korumasının, onları sorgulamasının, kent-devlet çerçevesi içinde hukukun yükselmesine damgasını vuran yeni düşünsel biçimlerle karşılaştırmasının payının büyük olduğu söylenebilir. Antik Yunan'da tutarlı bir düşünce sistemi içerisinde örgütlü, ilkelere dayalı bir hukuk sisteminin olmaması bu duruma zemin hazırlarken, edinilen biyografik bilgiler ışığında dönemin en önemli tragedya yazarlarından *Aiskhylos* ve *Sofokles*'in siyasal, askeri ve düşünsel anlamda yaşadıkları kent-devlet'de aktif rollerde yer almalarının, toplumdaki hukuk ve ahlak düşüncesindeki uyumsuzlukları oyunlarında bu denli başarılı bir şekilde yansıtımalarında önemli bir etken olduğu söylenebilir. Özellikle *Sofokles*'in yazmış olduğu *Antigone* oyunu, bu bilgiler göz önüne alındığında savaş sonrası siyasal ve toplumsal düzenin sekteye uğramasından kaynaklı oluşan tekeli bir otoriteye karşı muhalif bir tavır sergileyen ana karakteriyle, tragedyanın içinde bulunduğu dönemin siyasal ve düşünsel özellikleriyle olan ilişkisine önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Tarih boyunca tragedyanın dramatik bir biçim olarak etkisinin ve işlevinin belirli dönemlerde -M.Ö. beşinci yüzyıl Atinası, Rönesans İtalya'sı, Elizabeth

Dönemi,17.yy. Fransa'sı- dönemin toplumsal şartlarıyla kurduğu ilişkilerle paralellik göstermesi bu görüşü desteklemektedir. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde dramatik bir biçim olarak tragedyanın tarihsel gelişiminde bu duruma ayrıntılı olarak değinilecektir.

Vernant'a(2012) göre tragedya tekniğinde iki öge arasında kutuplaşma vardır; kolektif ve anonim bir varlık olan, kaygılarında, umutlarında ve uslamalarında, yurttaşlar topluluğunu temsil ederek seyircilerin duygularını dile getirme işlevi gören *koro*¹³ile, aksiyonu, dramın merkezini oluşturan ve her zaman, sıradan yurttaşın olağan durumuna az çok yabancı, bir başka çağın kahramanının çehresini taşıyan bireyselleştirilmiş kişilik olan *trajik kahraman*. *Koro* ve *Trajik Kahramanın* böyle bir ikili hâlinde sunulması, tragedyanın sözel dışavurumu olan dilde de bir yanda koronun şiirsel üslubu, öte yanda dramın başkahramanlarında düzyazıya daha yakın diyaloglu üslupla kendisini göstermektedir. Kullanılan dil ile sıradan insana yakınlaştırılan kahraman kişiler, böylece seyircilerin karşısında sahnede yalnızca var edilmekle kalmaz, koro ile ya da birbirleriyle karşı karşıya kaldıkları tartışmalarla da bir tartışma nesnesi olurlar; bir anlamda halkın huzurunda sorgulanmış olurlar. Koro da kahramanın örnek alınası erdemlerini, kararlarını yüceltmekten ve onaylamaktan çok kahraman hakkında kaygı duyar ve ona sorular sorar. Tragedyanın bu yeni çerçevesi içinde kahraman bir örnek olmaktan çıkarak, kendisi açısından da, başkaları açısından da sorun hâline gelmektedir. Toplumun sorunlarının tartışıldığı dramatik bir öykü ekseninde beliren bu ikiliğin tragedyanın ideolojik işlevindeki etkisi yadsınamaz.

Vernant(2012) tragedya ölmediği sürece bu ikiliğin, kişilerin psikolojisindeki gerilimin zayıflamayacağını; bu duyguların, eylemlerin aynı zamanda onlar aracılığıyla etkili olan bir *daimon*'un, yani dinsel bir gücün ifadesi olarak ortaya çıkacağını belirtir. Ona göre trajik kahramanın yaşamı, dramını *peripeteia*'larını çözmeye yetecek, ancak tragedyanın kesinlikle birbirinden ayrılmaz olarak tanıtmayı hedeflediği iki planda cereyan edecektir: her aksiyon, bir öte dünya gücünün tezahürü olarak ortaya çıktığı anda, *ethos* karakterin mantığı ve çizgisine uyumlu olarak gözükülecektir. *Ethos*, insanın kişiliğine ilişkin iken, *daimon* insanla ilahi olan

¹³Aiskhylos'un saptanabilen ilk eseri olan ve elimize ulaşan 472'deki Persler eserini, Euripides'in ölümünden sonra oynanan ve elimize ulaşan son eseri olan İfigeneiaAulis'te oyunları göz önüne alındığında bu iki oyun arasındaki geçen sürede -70 yıl-tragedya metinlerinde Koro'nun işlevinin gelişimi açık bir şekilde görülmektedir. (Latacz, 2016).

arasındaki ilişkiyi tesis eden aracı bir güç olacaktır. Tragedya alanında diğer bir çatışma ise tragedyanın temalarını kahramanların mitsel-dinsel efsanelerinden almasıdır. Büyük tragedya yazarlarında birçok yönden dinsel arkaizm bulunmakta, bu durum tragedyanın kaynaklarının mitsel anlatı geleneğine dayanmasıyla açıklanabilir. Vernant'ın (2012) belirttiğine göre Walter Nestle, tragedyanın mite yurttaşın gözüyle bakılmaya başlandığı zaman doğduğu gözleminde bulunur.

Vernant (2012) *trajik an*'ı; bir yanda siyasal ve hukuksal düşünce, öte yanda mitlere ve kahramanlara değin gelenekler arasında zıtlıkların açıkça ortaya çıkmasına yetecek kadar büyük, ama değerler çatışmasının hâlâ acı verecek kadar yoğun hissedilmesine, durmadan bir karşı karşıya gelişin gerçekleşmesine yetecek kadar kısa bir mesafenin açıldığı an olarak tanımlar. Her başkahramanın içinde geçmiş ile şimdiki zaman, mit dünyası ile kentdevletin dünyası arasındaki gerilim bulunur. İnsansal ve tanrısal düzeyler hem birbirinden ayrılmaz görünecek hem de birbirleriyle zıtlaşacak kadar ayrıştıkları zaman trajik bir bilinç söz konusu olacaktır. Tragedyanın Antik Yunan seyircisi üzerindeki etkisini bu gerilime borçlu olduğu söylenebilir. Bunun yanında güncel toplumsal sorunların, dinsel ve mitolojik referanslara sahip oyun karakterleriyle işlendiği de göz önüne alındığında, seyirciler tarafından kurulan dramatik özdeşliğin yoğunluğunu ve *katharsis*'in etkisini anlamak zor olmayacaktır (Vernant, 2012).

Yukarıdaki verilere dayanarak Eski Yunan toplumunda tragedyanın kendi içerisinde öz ve biçimsel olarak ikili bir gerilimler bütünü olduğu söylenebilir. Oyun kişileri (koro ve trajik kahraman), sözel ifade (şiirsel ve diyalog), dünya (mit ve kent devlet), zamansal (geçmiş ve şimdi) özellikleri bağlamında taşımış olduğu bu ikiliklerin, tragedyaı salt duygusal bir sağaltım aracı olmaktan çıkartıp ona aynı zamanda sorgulayan, soru sorduran bir işlev de kazandırdığı görülür. İnsana dair davranışları, durumları, eylemleri, şiir ve destanın aksine *mimetik* bir biçimde göstermesi, seyircilerin kurduğu özdeşlikle taraf tutmasını ve bunu yaparken de kendi kendisine sorular sormasını sağlamaktadır. Taşımış olduğu ikili özellikler göz önüne alındığında tragedyanın bu özellikler sayesinde dönemin seyircilerini çok katmanlı düşünsel ve öğretici bir serüvene davet ettiği düşünülebilir, ta ki yazdıkları tragedyaları içinde buldukları dönemin toplumsal ve düşünsel bağlamından kopararak, tragedya sanatının dönem içerisinde gözden düşüp işlevini kaybetmesine neden olan yazarlara kadar.

4.1.6. Tragedyanın Trajik Olana Dönüşümü

Aristoteles'in *Poetika*'da tragedya hakkındaki görüşlerini yazılı olarak ifade ettiğinde tragedyanın o eski işlevini kaybettiği ve gözden düştüğü biliniyor. Kuramını üç büyük tragedya yazarının oyunları ekseninde şekillendiren Aristoteles'in bu görüşleri, tarihin belirli dönemlerinde -16.yy. İtalya ve İngiltere, 17.yy. Fransa- dram kavramı özelinde yeniden ele alınarak değişimlere uğramıştır. Özellikle Jean-Jacques Rousseau'nun fikirleriyle öncü olduğu romantizm akımının etkisiyle 20.yy.'da tragedyanın *trajik* olan ile iç içe geçtiği söylenebilir. Bu dönemlerde tragedya sanatı Antik Yunan'da olduğu gibi toplumsal ve düşünsel olanla bağımlı yeniden kurmuş, kurulan bu bağ sayesinde dönemin düşünsel ve siyasi hayatındaki kaybettiği işlevi Antik Yunan'daki kadar olmasa da bir ivme kazanmıştır. Ancak Yunan tragedyasından günümüze geçen yirmi beş yüzyıllık süre göz önüne alındığında tragedya ve trajik dram özelinde bu yükselişlerin çok sınırlı olduğunu belirtmekte yarar var. Steiner (2011) *Tragedyanın Ölümü* adlı eserinde bu dönemsel şartların Perikles Dönemi Atina'sında, 1580-1640 yılları arasındaki İngiltere'de, 17.yy. İspanya'sında ve 1630-1690 yılları arasında Fransa'da sağlandığını belirtir. 1790-1840 yılları arasındaki Almanya'yı, İskandinav ve Rus dramlarının yazıldığı 20.yy. başlarındaki dönemi de bunlara ekler.

Şener (1991) *Poetika*'nın batıda dram kavramının ilk yazılı kuralları olmasına karşın, batılı yazarların *Horatius*'un *Ars Poetica* adlı eserini daha önce tanıdıklarını belirtir (Aktaran: Gökdağ, 2003). Gökdağ (2003) bunun *Poetika*'nın Aristoteles'in ölümünden sonra iki yüzyıl fiilen ortadan kaybolmasından kaynaklandığını, hem Roma imparatorluğu dönemindeki hem de Avrupa Ortaçağ dönemindeki yazarların *Poetika*'yı birebir tanımadıklarını düşünmektedir. *Poetika*'nın ilk Latince baskısının 1498 yılında Venedik'te gerçekleştiğini, sonrasında 16.yy. boyunca farklı pek çok metnin yorumlarının, farklı dillerdeki çevirilerinin yayımlandığını belirtir. Gökdağ'a (2003) göre Rönesans Dönemi İtalyan yazarları tragedyanın seyirci üzerindeki etkisinden çok tragedyanın biçimsel ve yapısal özelliklerine yoğunlaşmış, Aristoteles'in kurallarına sıkı sıkıya bağlı kalmışlardır. Steiner (2011) İtalyan *Rönesans Dönemi*'nin öncülü olan Ortaçağ'da tragedya kavramının tiyatroyla ilişkili olduğunu gösteren bir anlam bulunmadığını ifade eder. Öncesinde Yeni-klasisizm'in

mevcut biçimini veren *Seneca*'nın yazdıklarının taklidi olarak yazılan o dönemdeki iki Roma tragedyasının sahne üzerinde sergilenmesinin düşünülmediğini belirtir.

Bu bilgilere dayanarak, *Rönesans Dönemi* İtalyan yazarlarının Antik Yunan'daki tragedyayı yalnızca kendi yaşadıkları döneme uyarlamakla yetindikleri söylenebilir. 16.yy.'da dram sanatı özelinde biçimsel olarak girişilen mücadele göz önüne alındığında *Poetika*'nın batı dram sanatındaki etkisi açıkça görülmekte, *Poetika*'nın batı dramatik yazımı için önemli bir referans olduğu açıktır. Ancak bu mücadelenin dram sanatı özelinde etkisinin yazıyla sınırlı olduğu görülür. Rönesans ile birlikte gelişen düşünsel ve sanatsal atmosferin, bu gelişmelerin gerçekleşmesinde toplumsal bağlamda tamamlayıcı bir rol oynadığı da düşünülebilir. Hatta bu rolün sadece 16.yy. dönemiyle sınırlı kalmadığı, dram kavramı özelinde günümüze kadar sürecek olan değişimlerin önünü açmaktadır. Dram sanatının toplumsal olanla kurduğu bu etkin ilişki göz önüne alındığında diğer edebi biçimler arasında bu açıdan özel bir yerde konumlandığı da söylenebilir.

Aynı dönemde bir diğer ülke olan İngiltere'de ise *Elizabeth Dönemi* yazarları yeni-klasisizmin getirmiş olduğu kuralları değişime uğratmışlardır. Üç birlik kuralını, koroyu gözden çıkarmış; trajik ve komik olayları birleştirmişlerdir. Aristoteles ile kuralları yazılı hâle gelen dram kavramının ilk yapıbozuma bu dönemde uğratıldığı söylenebilir. Yapılan bu değişikliklerin o dönemdeki mevcut canlı tiyatro ortamının ve dönemin tiyatro seyircilerinin beklentisi üzerine gerçekleştiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu beklentiyi o dönem yazmış olduğu oyunlarla karşılayan Shakespeare sadece bir yazar olarak değil, seyircinin tepkilerini doğru okuyan, dram kavramını güncelleyen bir tiyatro adamı olarak öne çıkmaktadır. Steiner (2011) o dönemin İngiliz seyircisinin romansları, trajikomik ya da tarihsel oyunların hengâmesini tercih ettiğini, soytarılar, akrobasi ve vahşilikle eğlendiğini bu yüzden yeni-klasisizm modeliyle yazarların başarılı olamayacağını belirtir. Shakespeare'in dehası da dramatik biçimleri şekillendirmesindeki başarısı ve onları olağanüstü bir gerçeklikle kullanmasıyla ortaya çıkmıştır. Gerçek ile fantastik, trajik ile komik, asil ile sefil vd. ikilikler onun oyunlarda başarıyla işlenmiş, bu çok seslilik toplumun farklı sınıflarından oluşan dönemin seyircileri tarafından kabul görmüştür.

Steiner (2011) *Doktor Faustus*, *II.Richard*, *Kral Lear* ve *Kısasa Kısas* gibi oyunların biçimsel olarak *Elizabeth Dönemi* yazarlarının kişisel eğilimlerinden çok

daha fazlasını ifade ettiğini söyler. Ona göre söz konusu oyunlar, antik ve karmaşık dinamiklerin kesişmesinin bir sonucudur. 16.yy.'ın sonu olan bu dönem gücünü bu canlı zeminden almaktadır. Ayrıca Shakespeare oyunlarında görülen palyaçolar, bilge soytarılar, cadılar gibi unsurlarla Ortaçağ'ın izini görmek mümkündür. Shakespeare'in tarihsel oyunlarının ve son dönemdeki kara güldürülerinin Ortaçağ'ın bu izlerinin farkına varmadan anlaşılamayacağını savunur. Sonrasında İngiliz tiyatrosu 17.yy.'da aklın yeniden tanımlanmasıyla büyük bir çöküş devrine girmiştir.

Shakespeare özelinde tragedyanın *Elizabeth Dönemi*'ndeki işleviyle Antik Yunan'daki işlevi kıyaslanacak olursa gelinen noktada en önemli aşama artık dünyevi, yani insana dair olanın ön plana çıkmasıdır. Shakespeare tragedyelerinde Rönesans kültürünün ve değerlerinin ardılı olarak insanı merkez almasıyla yazgı kavramı Antik Yunan tragedyelerinden farklılaşmış, oyun kahramanının eyleminin ortaya çıktığı alan artık metafizik ile kesişen evren değil, insanın psikolojik, fiziksel durumu ve sosyal çevresinin belirlediği maddi dünya olmuştur. Antik Yunan'da bilinmeden işlenen, pozitif bir değeri savunurken yapılan bir hata, Shakespeare tragedyelerinde yerini kahramanın bir seçim yaparak eylemini bilerek gerçekleştirdiği duruma bırakmıştır (Ezici, 2015).

Steiner (2011) Marlowe, Shakespeare, Middleton, Tourneur, Webster ve Ford'un oyunlarının, yeni-klasisizm tarzında üretilmiş oyunlardan çok daha üstün olduğunu söyler. Buna dayanarak *Elizabeth Dönemi* yazarlarının, *Rönesans Dönemi* yazarlarının aksine, uygulamalarıyla tragedya biçimine daha radikal davrandığını, bu radikalliğin sayesinde yeni-klasisizmi aşan, çağının içinden eserler verdikleri söylenebilir. Bu durum tragedya ve dram sanatının tarihsel eksenindeki dönüşümünün, içinde bulunduğu dönemin toplumsal, düşünsel ve sosyal olanla ne kadar sıkı bir ilişkide olduğunu önemli bir kanıttır. Rönesans ile birlikte kilisenin etkisini kaybederek dünyevi olanın, bireyin davranışlarının öne çıktığı çağda, üstün dramatik becerisini toplumsal olanla başarılı bir senteze ulaştıran Shakespeare, özellikle yazmış olduğu tragedyelerle *Antik Yunan*'dan *Elizabeth Dönemi*'ne tragedyanın kaybettiği işlevini yeniden kazanmasında önemli bir görev üstlenmiştir.

Shakespeare ve I.James Dönemi'nden sonra tragedya özelinde romantik döneme kadar belirgin bir durgunluk yaşandığı bilinmektedir. Steiner (2011) bu durumu İngiliz dramı özelinde iç savaş, Cromwell yönetiminde tiyatro binalarının

kapatılması, tiyatronun tekelleşmesi gibi pratik nedenlerle açıklamıştır. Sonrasında sanatsal biçimlerin tarihsel koşullarla şekillendiğini kabul eden romantik dönemde bu durum üzerine düşünülmüştür. Erich Heller bu durumu modern bir biçimde şu şekilde ele almıştır:

Zorunlu değişikliklere, uyumsuzluklara, düşmanlıklara, uzlaşmazlıklara rağmen bir insan topluluğunun birlikte yaşayabilme ihtimali var...Böyle bir toplumda, Aiskhylos ve Sofokles'in temsilleri ulusal bir tören halini almıştır; sanatsal yaratımlarına göre değerlendirilecek olursa, Rönesans ve Elizabeth Dönemi'nde böyle bir yaşam vardı. (Aktaran:Steiner, 2011).

Öncesinde Ortaçağ ve Rönesans döneminin birikimleriyle *Elizabeth Dönemi*'nde şekillenen tragedya, 17.yy. Fransa'sında önemli klasik dram yazarları olan Corneille ve Racine önderliğinde işlev kazanmıştır. Steiner (2011) bu durumda iki yazarın oyunlarını *alexandrin* vezniyle yazmalarının önemli bir etken olduğunu belirtir. Bu vezin sayesinde Fransız şivesinin kuvvetli fakat narin yapısının bir kısmı verilmiş, Fransız toplumsal hayatına retorik ahenginin çoğu kazandırılmıştır. Yunan tragedyelerinin çoğu için de geçerli olan fiziksel eylemin bulunmayışı, Fransız klasik tragedyaları için de geçerlidir ve tragedyanın işlevinin dil ile kurulan sıkı ilişkiye bağlı olduğu söylenebilir. Bu ilişkiye Fransız toplumunun siyasi ve toplumsal arka planının yoğunluğu eklenince Corneille ve Racine'in tragedyelerinin siyasi işlevi açısından öne çıktığı görülür. Bu işlev politik ekseninde Fransa'nın 18.yy.'da kitlesel bir halk hareketi olarak gerçekleştireceği Fransız Devrimi'ne bir ön hazırlık olarak okunabilir.

17.yy.'dan itibaren tragedya yazarları ikili bir fikir çatışmasıyla karşı karşıya kalmıştır; bir tragedya yazarı yeni-klasisizmin -Aiskhylos, Sofokles ve Euripides'den yola çıkarak- kurallarını mı, yoksa tragedya ile komedyanın iç içe geçtiği daha açık bir biçim olan Shakespeare geleneğini mi benimsemeli? *Lessing*, Sofokles ve Shakespeare tragedyaları arasında kesin bir ayrıma gidilmemesini öne sürerken, Aristoteles ve Horatius'un kurallarına bağlılığın tragedyaı yeniden dirilteceği fikrini reddetmiştir. Ona göre tragedya; üç birlik kuralı, mitsel kurgu kullanımı ya da korodan çok daha başka bir yerde, yeni-klasisizm tragedya özelinde Attika

geleneginin bir devamı değil, komik bir taklidiydi. Lessing'in bu görüşleri batıda akılcılığın ve dünyevi olanın egemenliği altında şekillenmiştir. Batı dramının Antik Yunan döneminin trajik olanla ilişkisinden en keskin ayrılışının bu dönemde gerçekleştiği söylenebilir. Daha sonra onun bu görüşleri Fransız ve Alman romantizminin kurallarından biri hâline gelerek romantik akım kendi içinde gelenekten ve klasik olandan beslenerek tragedyanın başlıca biçimlerini diriltmeye yönelik bir çaba içerisine girmiştir. Steiner'e (2011) göre romantik biçim gündelik hayata yönelik bir eleştiri değil, dramatik yaratımın kendisidir. Böylece tiyatronun toplumsal olanla ilişkisinin de değiştiği söylenebilir, çünkü seyirci artık dinsel ya da kentsel bir uygulamaya değil, eğlenmeye gidiyordur. Devrim sonrası oluşan orta sınıf izleyicisinin dehşet ya da intikam duygularına yönelik bir talebi yoktur, beklentisi öylesine ürpermek ya da huzur içinde hayal kurmaktır. Romantik idealler ile tragedyaya arasındaki zıtlığın farkına varan isim *Schiller* olmuştur. *Schiller*, liberalizm ile trajik olan arasında hiçbir doğal ilgi bulunmadığını biliyordu. Racine'i çevirdiği için Fransız yeni-klasisizm'ini çağdaşlarına göre iyi bir şekilde kavrayan Schiller, romantik hassasiyetin dramatik nesnellik ve trajik olanın üzerinde oluşturduğu baskının gerilimini fark edip, özel bir trajik biçim geliştirmeye çalışmış, çeşitli oyunlarını "uzlaşma tragedyalari" olarak adlandırmıştır. Böylece insanın iyimser, ussal ve duygusal mizacına uygun yeni bir trajik biçim arayışı başlamış olmuştur (Steiner, 2011).

Tarihin ilerleyen dönemlerinde değişen toplumsal düzen ve orta sınıfın oluşmasıyla insan ilişkileri de toplumsal olandan kişisel olana doğru kaymıştır. Böylece ilk kez kişisel tragedyaya kavramının 18.yy.'da ortaya çıktığı bilinmekte. Biçimsel olarak da tragedyada düzyazı biçimi ilk kez Fransa'da tartışmaya açılmıştır. Steiner (2011), 1820'li yıllarda Stendhal'ın tragedyanın düzyazı biçiminde yazılarak modern edebiyatta yaşamını sürdürebileceğini iddia ettiğini aktarır. 17.yy.'ın sonlarında Fransızcanın düz yazı ve trajik dram arasındaki psikolojik ve geleneksel engelleri aştığını göz önüne alarak bu görüşü destekleyebileceğini söyler. Bu dönemde tragedyanın dram kökenli yeni bir edebiyat türü olan romanla mücadelesini sürdürmesi biraz da dildeki bu biçimsel değişimlerine bağlıdır. Lessing ve Diderot'nun konuşma dilinin tiyatro oyunlarında kullanarak, tiyatroya yeniden canlılığını kazandırmaya çabalamaları bu görüşü desteklemektedir (Steiner, 2011).

Oyunlarında kullandığı düzyazı biçimi ve tragedyanın kapsamını genişletmesiyle *Georg Büchner*, bu anlamda öne çıkan oyun yazarı olmuştur. *Büchner*, kendi döneminde yazmış olduğu dışavurumcu karakter tragedyalariyle hem kendi dönemine hem de sonrasında 20.yy. Alman Tiyatrosu'na damga vurmuştur. Yeni bir trajik biçim arayışının olduğu söz konusu dönemde *Büchner*'in yazmış olduğu *Woyzeck* oyununun, Antik Yunan ve Shakespeare tragedyalarının karşılayamadığı modern tragedya türünü karşıladığı söylenebilir. Steiner (2011) *Woyzeck*'i yoksul yaşama ilişkin ilk gerçek tragedya olarak tanımlar. *Büchner*'in trajik ıstırapı, altsınıfa mensup baş oyun karakteri *Woyzeck*'te işleyerek tragedyanın ciddiyet ve merhametini alt tabakadan insanların emrine verdiğini söyler. Tragedyanın dilsel ve ana karakter ekseninde sınıfsal kopuşunun *Woyzeck* ile gerçekleştiği görülür. Bu durum 20.yy.'da tiyatro anlayışını marksist bir felsefeyle sınıfsal bir tabana oturtan Epik Tiyatro'nun kurucusu Bertolt Brecht'e açılan bir yol olarak da okunabilir.

19.yy.'da dramatik anlatımda düzyazıya geçilmesiyle İbsen, Strindberg ve Çehov'a uzanan dönem başlamış, bu dönemde yazılan oyunlar Aristoteles'in dramatik bir biçim olarak tanımladığı klasik tragedya kurallarından ayrılan, modernist karakter tragedyalari olarak tanımlanabilir. Sonrasında modernizm ile birlikte tragedyanın dramatik bir biçimden insanın varoluşuyla ilişkili bir kavram olan *trajik*'e evrildiği görülür. Gökdağ (2003) tragedya ile ilgili yeni temellerin artık Alman ve İskandinav felsefeciler tarafından atıldığını, bu felsefecilerin tragedyaya bugün anladığımız anlamda yer verdiklerini belirtir. Ona göre Modern Dönem'deki tragedya'da söz konusu olan, bu dönemin bilinciyle çok yakın ilişkili olan insan hayatı kavramı ve anlayışdır (Gökdağ, 2003).

Yukarıdaki bilgilere dayanarak tragedyanın tarihi boyunca toplumsal olanla ilişkisi göz önüne alındığında, *trajik* kavramının da toplumsal olandan bağımsız düşünülemeyeceği söylenebilir. Gerçekten günümüzde insanların neyi trajik olarak nitelendirdiği, neye göre trajik bulduğu pek çok değişkene bağlıdır. Bu değişkenlere tragedyanın işlevi özelinde toplumsal bağlamda değinilmiş olup aynı durumun trajik kavramı için de geçerli olduğu söylenebilir. Eagleton (2012) çoğu yorumcuya göre trajedinin yalnızca bir değer sorunu olmayıp, ondan daha yüksek olan bir durumu temsil ettiğini, modern zamanların başlangıcında, trajedinin sadece ölüm ya da yıkımın bir eş anlamlısı olabildiğini belirtir. Ona göre ise trajedi sadece sonu kötü

şekilde biten olaylar hakkında değildir. Trajedi, bir tatmin ya da özgürlük olanağı elde etmek için cehennemden geçilmesi gerektiği anlamına da gelebilir. Bu durumda trajedi tür olarak insanlık durumuna özgüdür. Trajedi bazen doğruluk ve adalet uğruna ödemek zorunda olunan bir aşırı bedeller dizini olabilir. Trajik sanatın genelde batı kültürüne ait olduğunu da eklerken bu durumu Çin’de değerli bir bireyin düşüşü anlamında trajedinin tam bir karşılığının olmamasıyla örneklendirir (Eagleton, 2012).

Modernizm sonrası *trajik* olanın insan hayatıyla olan yakın ilişkisinin pek çok düşünürün ilgisini çektiği, bu ilginin kavramı felsefi bir kavrama doğru evrildiği daha önce belirtilmişti. Çalışmanın genelinde dram sanatı özelinde tragedyanın işlevi üzerinde durulduğundan ve sonrasında da incelenecek oyunlarda bu durum tartışmaya açılacağından, *tragedya* ve *trajik* kavramları hakkında düşüncelerine yer verilen düşünürlerin konunun bütünlüğünü sağlamayı gözeterek seçildiği, çalışmanın bu kavramlar özelinde batı felsefesi ve batı kültürü referanslarıyla sınırlı olduğu göz önüne alınmalıdır.

Eagleton (2012) Hegel’e göre trajik sanatın, bir yıkımdan ziyade son derece olumlayıcı bir şey olduğunu, bireyin etik özünün onun sükûnunu bozan çöküşüyle onarıldığını, böylece bireyin öz kimliğini yeniden kazanarak sakince kendi yoluna döndüğünü söyler. Hegel’in modernizm sonrası bireyleşen, yalnızlaşan insanın kendi kimliğini ve benliğini inşasında trajik olana yüklediği işlev önemlidir. İnsanı varoluşu itibarıyla trajik bir varlık olarak gören Nietzsche’ye göre ise mit ve trajedi rasyonalizm (Euripides ve Sokrates), psikolojik gerçeklik, doğalcılık, gündelik hayat, diyalektik, tarihsel iyimserlik, etik ve rasyonel araştırmanın kötü ittifakıyla tasfiye edilmiştir. Nietzsche, trajedinin modernitenin en yüksek eleştirisi olduğunu, trajedinin bilime karşı mit, ahlaklılığa karşı yaşam, söyleme karşı müzik, ilerleme yerine öncesiz-sonrasızlık, sıradanlık yerine kahramanlık, kamusal ve kültürel olana karşı barbarlık, apolloncu toplumsal düzene karşı dionysosçu bir delilik meselesi olduğunu söyler. Tragedyanın ikili yapısının Nietzsche’nin trajedi kavramı özelindeki görüşlerinde devam ettiği ve Hegel’in olumlayıcı işlevinin aksine trajediye eleştirel bir işlev kazandırdığı söylenebilir (Eagleton, 2012).

Bu ikili çatışma bir diğer alman filozof olan Max Scheler’in trajik olan hakkındaki görüşlerinde de kendisini gösterir. Kuçuradi (1966) Scheler’e göre

trajjiğin evrenin var olan temel bir ögesi olduğunu, Scheler'in evren-dünya derken fizik-kimyanın dünyasını değil, insan dünyasını anladığını söyler. Bu dünyaların da dünyadaki kişiler kadar çok olduklarını ekler. Scheler'in trajjiğe bakışı bireysel ve biricik olarak yorumlanabilir. Kuçuradi'nin (1966) Scheler'in trajjiğe estetik ya da metafizik bir fenomen olarak bakmayıp, bir insan fenomeni, bir yaşam fenomeni olarak bakmasının altını çizmesi bu görüşü desteklemektedir. Nietzsche'nin trajediyi ikili çatışmalar bütünü olarak ele aldığı düşünceleri, Scheler'in trajik olana dair düşüncelerinde etkisini gösterir. Öyle ki Scheler trajjiği yüksek olumlu değer taşıyıcıları arasında hüküm süren bir çatışma olarak sınırlandırır (Kuçuradi, 1966).

Tragedya ve trajik olanın tarihsel olarak şiddetle olan ilişkisi göz önüne alındığında, René Girard'ın mit ve Antik Yunan tragedyalarını referans alarak bu ikilik (şiddet-trajik) ekseninde kendi tragedyaya anlayışını oluşturduğu görülür. Şiddetin kökenini kültürel köklerdeki kurucu şiddet'e bağlayan Girard, kurban ikamesiyle topluluk yaşamında şiddetin ölçsüz gücünün denetim altına alındığını belirtir; şiddetin biçimlerini, doğuşunu ve sonlanışını *ikame kurban* kavramıyla açıklamaya çalışır. Tragedya anlayışında yer verdiği bir diğer kavram olan *kurban bunalımını* ise kirli şiddet ve arındırıcı şiddet arasındaki farkın yitirilmesi, yani kurban geleneğinin yitirilmesi olarak açıklar. Bu fark yitirildiğinde artık arınma olanağının kalmayacağını; kirli, bulaşıcı, yani karşılıklı olan şiddetin tüm topluluğa yayılacağını söyler. Bu bunalımı bütünü itibariyle kültürel düzenin bunalımı olarak tanımlar. Ona göre kültürel düzen düzenlenmiş bir farklılıklar sisteminden başka bir şey değildir. Bireylere kimliklerini veren, kendilerini başkalarına göre konumlandırmalarını sağlayan bu farklılıklardır. Bu farklılıkların yitirilmesiyle şiddetin meydana geldiğini, ilkel dinlerden ve tragedyalardan vermiş olduğu örneklerle açıklayan Girard'ın, trajik olanın günümüzde şiddetle olan ilişkisi göz önüne alındığında bu alanda güncel bir bakış açısı sunduğu söylenebilir (Girard, 2019).

Bahsedilen tarihsel süreç göz önüne alındığında, tragedyanın zirvesi olarak kabul edilen Antik Yunan'dan sonra belirli dönemlerde -16.yy. İtalya ve İngiltere, 17.yy. Fransa, Romantizm- işlevini yeniden kazandığı, bu işlevin dram yazarlarının dönemlerinin toplumsal, düşünsel ve siyasal şartları ekseninde Aristoteles'in tragedya kuramıyla giriştiği biçimsel mücadeleler sonucunda sağlandığı söylenebilir. 16.yy İtalya'sı dışında tragedyanın bu gelişimini Aristoteles'in kuramını temel alarak

değiştirme cesaretine sahip olan dönemin dram yazarlarına borçlu olduğu görülür. Dram sanatı özelinde dönemin yazarlarının öncelikli olarak tragedyayı biçimsel olarak değiştirmeleri, dönemlerinin düşünsel, toplumsal ve tiyatro ortamlarıyla paralel olarak gerçekleşmiştir. Bu durum, dram sanatının toplumla olan sıkı ilişkisine önemli bir kanıttır. *Elizabeth Dönemi*'nde Shakespeare tarafından oyun karakterlerinin tiyatro seyircisiyle kurulan özdeşliğe bağlı olarak farklı sınıflardan oluşması, 1789 Fransız Devrimi'nden sonra toplumsal yapının temelli değişmesi ve toplumsal olanın etkisinin tragedyaya özelinde oyun karakterleri aracılığıyla kendisini göstermesi önemli göstergelerdir. Tüm bunların yanında biçimsel olarak en büyük ayrımın dilde şiirsel olanın terk edilerek yerini düzyazının almasıyla gerçekleştiği söylenebilir. Bu duruma edebi sanatlar alanında özellikle roman türünün o dönemdeki gelişmesinin de etkili olduğu düşünülebilir.

Batı dram sanatıyla Antik Yunan tragedyası arasındaki en büyük yarılmanın, Avrupa'daki aydınlanma geleneği sonrası, ilahi olanın dünyevi olan karşısındaki tasfiyesinden sonra gerçekleştiği söylenebilir. Sonrasında modernizm olarak tanımlanan dönemle birlikte, o döneme kadar oyun yazarlarının yapısal değişiklikleriyle şekillenen tragedyaya, toplumsal olanla bağının giderek zayıflaması hatta kopmasından sonra gittikçe bireyselleşen, yalnızlaşan insanın durumunu tanımlayan felsefi bir kavram olan *trajik*'e dönüşmüştür. Kaynaklarını Antik Yunan tragedyalarından alan dram sanatı özelinde 20.yy.'da en büyük yapısal değişimi gerçekleştiren Bertolt Brecht'in, tiyatro anlayışındaki değişimi tarihsel marksist bir felsefeye dayandırması, felsefe ile dram sanatının iç içe geçmişliğine önemli bir kanıt olarak görülebilir. Akılcılık ve bireysellik ekseninde şekillenen batı kıtasında dionizyak olanın tasfiyesi, kendisini toplumsal yaşamda diyalektik olarak faşizm ve Dünya Savaşları olarak göstermiştir. Toplumla olan bağı göz önüne alındığında dram sanatı kuşkusuz tüm bu olanlardan bağımsız düşünülemez. 2.Dünya Savaşı sonrası umutsuzluğun, iletişimsizliğin, yabancılaşmanın tiyatrosu olan *Absürt Tiyatro*, tüm bu yaşananların dram sanatındaki yansımasıdır. Modernizmi içeren ve sorunlarıyla onu aşan bir dönem olarak tanımlanan Modern Sonrası Dönem'de ise dram sanatında tüm kuralların yıkıldığı, karakterin öldüğü, diyalogun yerini monoloğa bıraktığı, tiyatro sanatında yönetmenin öne çıktığı bir dönemi beraberinde getirmiştir. Son yüz yıl ele alındığında dram sanatındaki yapısal değişimlerin yoğunluğu ve hızı dikkat çekicidir. Elbette bu değişimleri modernizm sonrası çok hızlı bir şekilde dönüşen

dünyamızdan ayrı düşünmek mümkün değildir. Acaba toplumsal bağlamda ilerleme olarak görülen bu dönüşümlerin, bireysel bağlamda yabancılaşma, bireyselleşme, hissizleşme gibi insanı *trajik* bir özne haline getiren ikilik yaratması, kendi içerisinde bir ikilikler bütünü olan, güncelliğini buradaki çatışmadan alan tragedyaya çağımızda yeniden bir işlev kazandırabilir mi? Kazandırırorsa da bu işlevi taşıdığı hangi özelliklere borçlu olacaktır? Bu sorulara çalışmanın ilerleyen bölümlerinde Wajdi Mouawad'ın *Kıyı ve Yangınlar* oyunları üzerinden cevap bulunmaya çalışılacaktır.

4.2.TİYATROYA AÇILAN BİR PENCERE WAJDİ MOUAWAD

4.2.1.Wajdi Mouawad'ın Hayatı ve Sanat Yaşamı

Wajdi Mouawad, 16 Ekim 1968 yılında Lübnan'da dünyaya gelir ancak iç savaş nedeniyle sekiz yaşındayken ülkesini terk etmek zorunda kalmıştır. Mouawad ailesi için bu dönemden itibaren başlayan sürgün hayatının ilk durağı Paris olmuş, ancak 1983 yılında Fransa'da yerleşik hayata geçmelerini sağlayacak resmi işlemleri gerçekleştiremedikleri için Kanada'ya, Québec'e göçmek zorunda kalmışlardır

(<http://www.modasahnesi.com/wajdi-mouawad>.,Erişim Tarihi:16 Aralık 2019).



Şekil 2.1.Wajdi Mouawad.

Kaynak:<https://alchetron.com/Wajdi-Mouawad>

Québec'e gidişini, o dönemdeki ruh hâlini, bir göçmen olarak akranlarıyla kurduğu ilişkiyi kendisi şu şekilde anlatmaktadır:

Montreal'e vardığımda tüm dönüşümümü reddettim. Ben bir hamamböceğiydim... Bu yüzden aksanımı kaybetmedim, yabancılığımı gizlemeye çalışmadım, aksine bazen nefretle, bazen gururla, bazen kibirle, bazen kendimi savunurken bunu abarttım; kısacası, tüm bu duyguların umursamazlığı 14 yaşında farklı aksanı yüzünden onunla dalga geçen yaşlıları ve onlara aynı şekilde karşılık veren bir ergen arasında yaşamaktaydı (Mouawad, 2010, Aktaran: Meerzon,2010).

Üniversite eğitimini Québec'te tamamlayan Wajdi Mouawad, 1991 yılında Kanada l'École Nationale de Théâtre'in Oyunculuk bölümünden mezun olur. Hemen arkasından oyuncu Isabelle Leblanc ile birlikte ilk tiyatro topluluğu Théâtre Ô Parleur'yü kurar ve tiyatro yönetmeni olarak kendi yazdığı oyunları *Partie de cache-cache entre deux Tchecoslovaques au début du siècle*¹⁴ (1991), *Journée de Noces chez les Cromagnons*¹⁵(1994) sahneler. Sonrasında eş zamanlı olarak Montreal'deki *Théâtre de Quat'Sous*'nun sanat yönetmenliğini 2000 yılında üstlenir ve bu görevi dört sezon sürdürür. 2005 yılında Québec'te *Abé Carré Cé Carré* ve Fransa'da *Au Carré de l'Hypoténuse* topluluklarını kurar. 2008-2010 yılları arasında Fransa'daki tiyatrosuyla, *l'Espace Malraux, Scène Nationale de Chambéry et de la Savoie* ile ortak çalışmalara başlar. Bu süre içerisinde; kardeşi Naji Mouawad'un yazdığı *Al Malja ve Sürgün*, Louis-Ferdinand Céline'in *Gecenin Sonuna Yolculuk* (1991), Shakespeare'in *Macbeth* (1992), Sofokles'in *Kral Oedipus* (1998), Irvine Welsh'in *Trainspotting* (1999), Edna Walsh'ın *Disko Domuzları* (1999), Euripides'in *Troyalı Kadınlar* (1999), Frank Wedekind'in *Yeraltı Şarkısı Lulu* (2000), Jeson Sherman'ın *Hebron'u Okumak* (2000), Ahmet Gazali'nin *Balina ve Kuzu* (2001), Luigi Pirandello'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* (2001), Çehov'un *Üç Kız Kardeş* (2002) ve Louise Bombardier'nin *Benim Köpek Annem* (2005) oyunlarını yönetir. Mouawad bu çalışmalarının yanı sıra yönetmen olarak sahne sanatları alanında sadece tiyatro ile yetinmeyip, 2016 yılında *Opera de Lyon* ve *Canadian Opera Company* (Opera de Toronto)'nun daveti üzerine, müzik yönetmenliğini Stefano Monrabari'nin üstlendiği Mozart'ın *Saraydan Kız Kaçırma* eserini de sahneye koymuştur

(<http://www.modasahnesi.com/wajdi-mouawad>.,Erişim Tarihi:16 Aralık 2019).

Çok yönlü bir sanatçı olan Mouawad farklı sanatçıların yönettiği oyunlarda da rol almıştır. Brigitte Haentjens'in sahnelediği Albert Camus'nun *Caligula* (1993), Dominic Champagne'nun sahnelediği *Cabaret Neiges Noire* (1992), Daniel Roussel'in sahnelediği Eugene Ionesco'nun *Sandalyeler*, 2010'da Stanislas Nordey tarafından Théâtre National de La Colline'de sahnelenen Albert Camus'nun *Adiller* bunlardan bazılarıdır.

¹⁴ İlk oyunlarından birisidir. Türkçeye "Yüzyılın Başında İki Çekoslovak Arasında Saklambaç" olarak çevrilebilir.

¹⁵ "Cromagnons'larda Düşün Günü".

Dünya tiyatrosunda tanınmasında yazdığı oyunların etkisi göz önünde bulundurulduğunda sanat yaşamında yazar kimliğinin bir adım daha öne çıktığı söylenebilir. 1997 yılında *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ilk oyunu olan *Kıyı*'yı yazıp sahneler. 1998 yılında yazıp, sahneye koyduğu *Willy Protagoras enferme dans les toilettes* adlı oyunu ile *Quebec Tiyatro Eleştirmenleri Ödülü*'ne layık görülür. Ardından 2000'de *Düşler*'i, 2003'te *Yangınlar*'ı, 2006'da *Ormanlar*'ı, 2008'de Uluslararası turneleri hâlâ devam etmekte olan *Yalnızlar* oyununu yazıp sahneler. Wajdi Mouawad'ın yazdığı oyunlarda otobiyografik öğeler görmek mümkündür. 2009 yılında 63. Avignon Tiyatro Festivali'ne konuk sanatçı olarak davet edilen Mouawad, *Vaatlerin Kanı* dörtlemesini *Le Sang des Promesses*'i (*Kıyı, Yangınlar, Ormanlar, Gökler*) sahneye koyar. 2011 yılında *Sofokles Projesi* adı altında Sofokles'in yedi tragedyasını yeniden yorumlayıp yazarak sahneye koymuştur. 2014'de sahnelenen ve turneleri hâlâ devam eden *Soeurs* Kız Kardeşler, ardından ustası olarak gördüğü Robert Lepage ile birlikte hazırladığı *Frères* Erkek Kardeşler, sonrasında "*Baba*" ve "*Anne*"den oluşan son dörtlemesi *Ev Hali* oyunları ile ailelerin evrenine yönelik araştırmalarını derinleştirmiştir. Her şeye her defasında yeniden başlamanın getirmiş olduğu zorlukları, bağ kurduğu tüm değerleri, arkadaşlıklarını, hayallerini sürekli geride bırakmak zorunda kalışını biyografik verilerin ötesinde, edebiyatını besleyen bir kaynak olarak kullandığı ve tiyatro anlayışını bu bağlamda şekillendirdiği söylenebilir (Erkay, 2017).

Yazarlığını yalnızca tiyatro metinleriyle sınırlandırmayan Mouawad; *Pacamambo*, *Kalpte bir kabuk*, *Piyano Çalmak İsteyen Küçük Ahtapot* gibi çocuk oyunları ve anlatılarının yanı sıra *Visage Retrouve* ve *Anima* adında iki roman yazmıştır. *Anima* romanı ile aralarında *Thyde Monnier de la Société des Gens de Lettres* (2012) büyük ödülü, *Phénix de la Littérature* ödülü, Laval ikinci en iyi roman ödülü ve *Lire en Poche de littérature française* (2015) ödüllерinin bulunduğu pek çok ödül almıştır.

Mouawad'ın oyunları beyaz perdeye de taşınmıştır. Yazar, 2005 yılında *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ilk oyunu olan *Kıyı*'yı bizzat sinemaya uyarlar ve yönetmenliğini üstlenir. Dörtlemenin ikinci oyunu olan *Yangınlar* ise 2010 yılında Denis Villeneuve tarafından sinemaya uyarlanır ve 83.Oscar Töreni'nde Yabancı Dilde En İyi Film Ödülü'ne aday olur.

Metin ve sahneleme çalışmalarının dışında, Mons, Namur, Nantes, L'île de la Réunion ve Montréal'den gelen elli gençle birlikte 2015'ten beri *Yirmi Yaşında Olmak* projesini yürütmektedir. Günümüz dramatik edebiyatının en önde gelen isimlerinden biri olan, çağdaş batı tiyatrosunda önemli bir yer edinen Wajdi Mouawad, hâlâ Paris Konservatuarı ve Strasbourg Üniversitesi ile iş birliği içinde genç nesille olan çalışmalarını ve 2016 yılında başladığı Paris'te bulunan *La Colline Théâtre National*'daki genel sanat yönetmenliği görevini sürdürmektedir.

4.2.2. Wajdi Mouawad Tiyatrosu'nda Kolektif Olan

Bu bölümde yaratım süreci kolektif bir işbirliğine dayanan, bir "Tiyatro Yazarı Laboratuvarı" olarak nitelenebilecek Wajdi Mouawad'ın tiyatro anlayışına ve Mouawad'ın çalışma yöntemine değinilecektir. Mouawad'ın tiyatrosu, kendi diline ve kendi sesine sahip bir tiyatro olarak tanımlanabilir. Yazının ikinci plana atılarak, dilin sorunsallaştırıldığı Dramatik Sonrası Dönem'de, tiyatrosunu dramatik olanla anlatsal olanın işbirliğine dayandırarak anlatının sınırlarını zorlayan Wajdi Mouawad, çağdaş batı tiyatrosunda bu anlayışıyla özgün bir yerde konumlanmaktadır. Bir röportajında bir yazar olarak kendisini ve tiyatro anlayışını şöyle tanımlamaktadır: "Ben tiyatroya açılan bir pencereyim, tiyatroya bakmanın ve onu yaşamının yollarından biri. Tam ortasında adına tiyatro dediğimiz nesnenin boy gösterdiği sahneye açılan pencerelerden biri." (<https://t24.com.tr/yazarlar/21-tiyatro-festivali/bati-tiyatrosunda-bir-isaret-fisegi-wajdi-mouawad,18542> Erişim tarihi:21 Aralık 2019).

Mouawad'ın tiyatrosu, insanın değişmeyen yazgısını içinde bulunduğumuz çağın ötesindeki mitolojik kaynaklara dayandırarak gösteren, şiddetin tiyâtral ifadesini deneyimleriyle kaynaştırarak otobiyografik öğelerin baskın olduğu bir tiyatro olarak tanımlanabilir. Anlatsal olanla dramatik olanın, şiirsel olanla diyaloglar arasındaki işbirliğinin Mouawad'ın tiyatrosuna çok katmanlı ve çok sesli bir kimlik kazandırdığı söylenebilir. Bu bölüm yazılırken ana kaynak olarak Yana Meerzon'un "*Searching for Poetry: On Collective Collaboration in Wajdi Mouawad's Theatre*" adlı makalesinden yararlanılmıştır.

Oyun metinlerinin ve karakterlerinin oyuncuların yaptığı doğaçlamalarla şekillendiği Wajdi Mouawad tiyatrosunda, doğaçlamalar metnin oluşum sürecinin

başlarında önemli bir araç işlevi görmektedir. Ürettiği her yapım için Mouawad, durumları, karakterleri ve metin içerisindeki gerçekleşecek çatışmaları hayal etmeye yönlendirecek doğaçlamalara dayanan yeni bir kolektif iş birliği yaratmaktadır. Mouawad, “oyunlarının çoğunun aktörlerin katılımı olmadan asla oluşamayacağını, çünkü tiyatrosunda oyun karakterlerinin aktörler aracılığıyla ortaya çıktığını ve böylece hiçbir psikolojik alanın onları birbirinden ayıramayacağını” belirtir (Aktaran: Meerzon, 2010). Ancak bu doğaçlamaya dayanan kolektif yaratım süreci oyun provalarının genelini kapsamaz. Metin ve karakterler başlangıçta doğaçlamalarla oluşturulduktan sonra diyaloglar prova esnasında doğaçlanmaz. Bu durumun ayrıcalık ve sorumluluğu grubun lideri, oyun yazarı ve sahne yaratıcısı olan Mouawad’a aittir.

Oyuncularla doğaçlama çalışmalarının yanı sıra tiyatro teknisyeni, sahne ve ses tasarımcısı gibi tiyatronun pek çok unsurunun işbirliğine dayanan Mouawad Tiyatrosu’nun bu özellikleriyle kolektif bir yaratım kimliği taşıdığı söylenebilir. Yana Meerzon (2010), bu yaratım sürecini şu şekilde ifade etmiştir:

Mouawad ilk önce bir oyun fikri ile ortaya çıkar ve gelecekte performansı birlikte gerçekleştirmeyi istediği bir grup katılımcıyı toplar. Süreç dokuz veya on aya kadar sürebilir, bu sırada katılımcılar değişebilir, ancak çalışmanın yapısı gelişir. Asıl katılımcılar çalışmanın sonuna kadar kalır, yaratım sürecinde, karakterlerin ve hikâyenin çatışmalarındaki tüm değişiklikleri birlikte yaşar ve son performansa katılırlar.

Mouawad bu kolektif yaratıma dayalı çalışma şekline, *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ilk oyunu olan *Kıyı’yı* yazarken geçmiştir. Öncesini Wajdi Mouawad şu şekilde ifade ediyor:

İlk dört oyunumu odamın mahremiyetinde yazdım. Sonra, 1996 yılında *Kıyı’yı* yaratırken, yazar yalnızlığında olmadan bir grup olarak çalışmanın, önce yazıp sonra sahneleme yönteminden bana daha çok ilham verdiğini fark ettim. Bir bakıma bu

süreç benim yaşam tarzıma ve tiyatral deneyimime benziyor (Aktaran: Meerzon, 2010).

Vaatlerin Kanı dörtlemesinin sahnelendiği her festivalde bu kadar ses getirmesine, Mouawad'ın 21.yy.'in başında Fransız dramatik edebiyatının önde gelen isimlerinden birisi hâline gelmesinde bu kolektif işbirliğine dayanan tiyatral yaratımın etkisinin olduğu yadsınamaz. Ayrıca aktörlerin çok farklı ülkelerden seçilmesi de Mouawad'ın tiyatrosunu çok kültürlü, çok kimlikli ve zengin bir damara sahip olmasını sağlamıştır. Örneğin *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin üçüncü oyunu olan *Ormanlar*'ın oyuncularını Montreal, Québec City, Ottawa, Fransa, Belçika ve Rusya gibi farklı bölgelerden seçilmiştir. Bu bölümün ilerleyen kısmında bu duruma daha kapsamlı değinilecektir.

Meerzon'un (2010) belirttiğine göre, Mouawad'ın açık provalarını gözlemleme şansı bulan Lise Gagnon, Mouawad'ın sorularla dolu defterini açtığını, aktörlere çocukluk deneyimlerini ve travmatik anılarını içeren sorular sorduğunu (bir hayvanı öldürüp öldürmedikleri, meslekleri nedeniyle kendilerini hiç dışlanmış hissedip hissetmedikleri, bir sanat yapıtı tarafından travmaya uğrayıp uğramadıkları) belirtir. Aktörler sorulara cevap verip vermemekte özgürdür. Bu sorular oyuncuların yaratacakları karakterler için gerekli olan psikofiziksel durumu sağlayacak ve böylece ilerleyen süreçte kendi gerçek benlikleriyle karıştırılmış kurgusal karakterlerini yaratacaklardır.

Duyguların harekete geçirilmesinde, oyuncunun toplumsal deneyimlerinin ritüelistik kullanımı pek çok tiyatronun oluşumunda görülür. Özellikle Konstantin Stanislavski'nin doğaçlama kullanımı, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Anatoly Vasiliev gibi önemli tiyatro insanlarının çalışmalarını büyük oranda etkilemiş, bu isimler oyunculuk çalışmalarını bu doğrultuda şekillendirmiştir. Mouawad'ın da prova sürecinde oyuncu yönetiminde bu yolu izlediği söylenebilir. Yana Meerzon (2010) Anatoly Vasiliev Kumpanyası'nın oyuncusu olan, 1990 yılında Mouawad'ın mezun olduğu National Theatre School of Canada'da yönetmen ve pedagoğ olarak çalışan Gregory Hlady'nin, Mouawad'a, Stanislavski'nin doğaçlama tekniğini kolektif dramaturji çalışmasının bir aracı olarak kullanarak belirli bir metnin

dramaturji, reji ve oyunculuk potansiyelini toplu olarak keşfetmesini öğrettiğini ve Mouawad'ın kolektif yaratım uygulamalarında bu yöntemi kullandığını belirtir. Mouawad'ın kendisinin ve yaratım sürecine tanık olanların ifadeleri göz önüne alındığında bu görüşün tutarlı olduğu söylenebilir. *Ormanlar* oyununda oyuncu olarak yer alan Emmanuel Schwartz, Meerzon'ın "*Searching for Poetry: On Collective Collaboration in Wajdi Mouawad's Theatre*" adlı makalesinde provalara dair hatırladıklarını şu şekilde ifade ediyor:

Çok farklı yerlerden gelen bizler için uzun süre birlikte çalışmak ve dış dünyadan izole olmak çok önemliydi. Bu provalar için, alışmış olduğumuz yaşam alanımızdan çıkarıldık ve yeni bir alana yerleştirildik, böylece birlikte bir şeyler yapan ve aynı şeyleri hisseden bir mini tiyatro topluluğu ya da tiyatro çetesi olabilirdik (Schwartz, 2010, Aktaran: Meerzon, 2010).

Mouawad'ın bu kolektif ve komünal yaratım süreci aşama aşama ilerlemektedir. İlk aşamada Mouawad önderliğinde toplanan grup onun önderliğinde ve yönetiminde Mouawad'ın yaratmak istediği kurgusal dünya ekseninde entelektüel bir serüvene atılırlar. *Ormanlar*¹⁶ oyunu özelinde örnek vermek gerekirse, oyunun yazıldığı yıl olan 2006 yılından 19.yy'ın sonuna kadar neredeyse 130 yıla yayılan tarihsel bir hikâyesi olduğu için, Mouawad bu oyunun provalarının başlangıç aşamasında oyuncularla tarih ve bilim hakkında, geçtiğimiz yüzyılın keşifleri, felsefesi, edebiyatı hakkında konuşmuştur. Emmanuel Schwartz provaların başlangıç aşamasını şu şekilde aktarıyor:

...Forêts'in provalarının ilk altı haftasını sadece konuşarak geçirdik. Wajdi, ilk hafta bize konu ile ilgili kendi entelektüel yolculuğunu, merakının onu topladığı bilgilere nasıl eriştiğini, bu bilgilerden etkilenişini ve yaratmak istediği kurgusal evrene nasıl geldiğini anlattı. Bizimle tarih, bilim, yüzyılın keşifleri, felsefe ve edebiyat hakkında konuştu. İlerleyen süreçte metnini oluşturacağı oyunun özünü,

¹⁶Forêts, Vaatlerin Kanı dörtlemesinin üçüncü oyunudur. Oyunun geneline yayılan, ana karakterin gerçekleştirmesi gereken eylem okuyucuyu oyunun yazıldığı tarih olan 2006 yılından 19.yy'ın sonuna kadar tarihsel bir serüvene davet eder.

dinamiklerini, sosyal ve tarihsel problemlerini bu sayede ele almaya çalışırdı. (Schwartz, 2010, Aktaran: Meerzon, 2010).

İkinci aşama prova sürecinde oyun metninin ve dramatik yapının oluşmaya başladığı, hikâye çizgisinin belirlendiği uzun bir zamana yayılan dönemi kapsar. Meerzon (2010), oyuncuların bu haftalarda kendilerini Mouawad'ın oluşturduğu metni keşfetmeye adadıklarını, oyuncuların dramaturjik önerilerine açık olan oyun yazarının tartışmalar sırasında onları dinleyip gözlemlediğini, görüşlerini ve fikirlerini aldığını söyler. Mouawad'ın karakterler, durumlar ve çatışmalar hakkında gördüklerini ve duyduklarını netleştirmeye çalışarak oyunculara bazen sorular sorduğunu, ayrıca karakterler için yeni çatışmalar, engeller ve durumlar önerdiğini belirtir. Bu bilgilere dayanarak yaratım sürecinin bu aşamasında da oyuncuların yaratım sürecinde doğrudan etkin olduğu, Mouawad'ın oyuncuların tarihsel, kültürel, politik ve ideolojik bağlamda çağ ile kurduğu ilişkiler ekseninde oyun metnini şekillendirdiği ve oyuncuların yazarla olan işbirliğinin bu aşamada da devam ettiği söylenebilir.

Meerzon (2010), Mouawad'ın provalar süresince oyunun hikâyesini kronolojik olarak çalıştığını, geceleri yazmış olduğu oyun metinlerini ertesi günün prova saatleri içinde oyuncularına teslim ederek kendisine yeni bir keşif imkânı sağladığını ve böylece oyun yazarı ve kumpanya sözcüsü olarak oyun metnini ilk gösterime kadar değiştirip düzenlediğini söyler. Bu değişim ve dönüşümlerin oyunların sahnelenirken de devam ettiğine dair kesin bir bilgi yok, ancak oyun metinlerinin oyunların sahnelenmesinden çok sonra basılması bu ihtimali düşündürmektedir. Bu ihtimal Mouawad'ın tiyatrosunu sürekli değişen, dönüşen, dinamik bir “tiyatro yazarı laboratuvarı” olarak tanımlanmasına imkân tanımaktadır.

Daha öncesinde değinilen seçilen oyuncuların farklı etnik kökenlere sahip olmasına bağlı olarak çoklu aksanlara sahip olması (Fransa'nın yüksek Fransızca'sı, normatif Québécois Fransızcası, İngilizce ve Arapça), Mouawad'ın çok sesli bir dramatik diyalog yaratmaya çalışmasına ve böylece karakterlerin dilsel karşıtlıklar arasında seyahat etmesine imkân sağlar. Kendisi de Lübnan asıllı olan Mouawad, her kültürün tonlamalarını, imajlarını ve kelime dağarcığını kullanarak metinlerinde diyalektik hâle getirir. Böylece Fransızca yazılmış oyunlarının şiirselliği, kendine has

ritmi ve sözdizimsel tasarımı, Arapça hikaye anlatımının sözlü geleneğini kamufle ederken, şiirsel dildeki mevcut tekrar, sanatsal dildeki mevcut gerilimlerin işaretidir. Özellikle bu gerilimler karakterlerin konuşmasında duyulabilir hâle gelir. Tüm prova dönemi boyunca Mouawad, aktörlerinden karakterlerinin anadillerinin ritimlerini ve melodilerini dinlemelerini ister. Sırasıyla aktörlerin kişisel kelimeleri, tonlamaları, hatta sözdizimi gibi dilbilimsel özelliklerinden yararlanır, oyun karakterlerinin sözel ifade biçimlerini belirlerken, yaşadığı çoklu işitsel deneyimle onları zenginleştirir. Son olarak, her bir aktörünün/ortak yaratıcısının sahip olduğu sözlü ve kültürel özgünlüğünü oyun metnine kopyalar (Meerzon 2010).

2008 yılında tek kişilik bir performans olarak tasarladığı ve oynadığı, ustası Robert Lepage'a ithaf ettiği “Yalnızlar” *Seuls*¹⁷ oyunu, görsel (multimedya, video kullanımı) ve işitsel (telefon, telesekreter, jet motoru, nefes alma, radyo paraziti, dokunma) bir performans metni olmasıyla kolektif yaratım örneği olarak diğer çalışmalarından ayrılır. Mouawad, bu sahnelemesinde yine dramaturg, sahne tasarımcısı ve ses teknisyeniyle yoğun bir işbirliğine girer ancak oyunun hem tek kişilik ve çok yoğun otobiyografik öğeler taşıması, hem de sahneleme estetiğinin ön planda olması, oyunun oluşum sürecindeki kolektif işbirliğinin sadece reji alanında sınırlı kalmasını sağlamıştır.



Şekil 2.2. Seuls, İstanbul Tiyatro Festivali 2017.

Kaynak: <http://arsizsanat.com/wajdi-mouawadin-yalniz-adli-oyunu-istanbula-tasiniyor/>

¹⁷Wajdi Mouawad, tek kişilik “Seuls” oyunu ile 21. İstanbul Tiyatro Festivaline gelmiştir.

Yukarıdaki bilgilere dayanarak, Wajdi Mouawad Tiyatrosu, içinde bulunduğumuz çağda kendi sesini, biçimini bir yazarın önderliğinde bulan, bunu çoğulcu bir katılım ve kolektif bir işbirliğiyle gerçekleştiren bir tiyatro olarak tanımlanabilir. Tiyatro ile dram arasındaki mesafenin açılmasıyla dil ile hesaplaşmaya gidilen, yazının ikinci plana atılarak tiyatro sanatının yönetmen sanatına evrildiği günümüz tiyatrosunda; katmanlı, iyi kurulu bir dramatik metnin ve diegetik anlatımın (hikâye anlatıcılığının) ön planda olduğu bir yazar tiyatrosu olmasıyla özgün bir yerde konumlandığı söylenebilir.

4.2.3. Vaatlerin Kanı Dörtlemesi

Sahnelendiği her festivalde büyük bir ilgi ile karşılanan, *Kıyı* (1997), *Yangınlar* (2003), *Ormanlar* (2006) ve *Gökler* (2009) oyunlarından oluşan *Vaatlerin Kanı* dörtlemesi; savaşın yıkıcılığının beraberinde getirdiği bellek, kimlik, köken, göç, sürgün gibi sorunların işlendiği çağdaş batı tiyatrosunda son yıllarda en çok ses getiren, tartışılan, sahnelenen dramatik eserlerden biridir. Özellikle dörtlemenin ilk üç oyununun, 21.yüzyılın başında kendi sesini ve yönünü bulan Wajdi Mouawad'ın, bir tiyatro insanı olarak dünya sahnelerinde tanınmasında önemli bir etkisi olmuştur.

Mouawad, *Avignon Tiyatro Festivali*'nin 2009 yılı “danışman sanatçısı” olduğunda, o yıl Avignon’da dörtlemenin ilk üç bölümünü –*Kıyı*(*Littoral*), *Yangınlar*(*Incendies*) ve *Ormanlar*(*Forêts*)- ilk defa arka arkaya kurgulayıp festivalin onur mekânı olan papalar sarayının avlusunda güneş batarken başlayıp gün doğumunda biten 11 saatlik bir maratonla sergilemiş, ertesi hafta ise dörtlemenin son oyunu olan *Gökler*(*Ciels*) festivalde dünya prömiyerini yapmıştır. Dörtleme bir sonraki yıl Eylül başında hem ayrı ayrı, hem de *Avignon Tiyatro Festivali*'nde olduğu gibi 11 saatlik versiyonuyla Paris’te Theatre National de Chaillot’da sahnelenmiştir. <http://www.mimesis-dergi.org/2011/06/koklerini-arayan-gencler-wajdi-mouawadin-le-sang-de-promesses-kan-yeminleri-dortlemesi>

Vaatlerin Kanı dörtlemesinin ilk oyunu olan *Kıyı*, Fransızca aslından 2018 yılında Ayberk Erkay tarafından Türkçeye çevrildi ve İmge Kitabevi tarafından yayımlandı. Ancak Türkiye’deki tiyatro seyircisinin Wajdi Mouawad ile tanışması

biraz daha erkene dayanıyor. 2011-2012 senesinde Cem Emüler'in çevirisi ve rejisi ile *Yangınlar*, İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından "*Yanık*"¹⁸ adı ile sahnelenmiştir. Sonrasında 2016 senesinde yine aynı çevirisiyle bu sefer Barış Erdenk yönetiminde İzmir Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Geçtiğimiz sezon Moda Sahnesi'nde Ayberk Erkay'ın çevirisi ve Kemal Aydoğan'ın rejisi ile prömiyer yapan *Kıyı* gösterimlerine bu çalışma esnasında devam etmekte, çevirisini yine Ayberk Erkay'ın yaptığı *Yangınlar* ise bu sezon Murat Daltaban'ın rejisi ile Bursa Nilüfer Kent Tiyatrosu'nda sahnelenmektedir. <https://tiyatrolar.com.tr/wajdi-mouawad>

Mouawad'ın metinlerinin uzun ve katmanlı olması, oyunların birbirleriyle olan dramaturjik benzerlikleri göz önüne alındığında çalışmanın kendi içerisinde tragedya izleği ekseninde tekrara düşmemesi için bu çalışma serinin ilk iki oyunuyla sınırlandırılmıştır. Ancak dörtlemenin diğer iki oyunu olan *Ormanlar* ve *Gökler* oyunlarının konularına çalışmayı okuyacakların bu dört oyunu dörtleme hâline getiren ortak ya da ayrı düşükleri noktalar hakkında daha kapsamlı bir fikir sahibi olması düşünülerek kısaca değinilecektir. *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunları Ayberk Erkay'ın çevirisiyle, *Ormanlar* ve *Gökler* oyunları ise Fransızca aslından okunmuştur.

4.2.3.1.Ormanlar

Wajdi Mouawad, dörtlemenin üçüncü oyunu olarak yazdığı *Ormanlar*'i 2006 yılında sahneler. Serinin ilk iki oyunuyla oyun kişilerinin özellikleri –genç olmaları, kimlik karmaşası, sürgün- ve dramaturjik eksende benzerlikler taşıdığı söylenebilir. *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunlarının genel atmosferini oluşturan savaş olgusunun *Ormanlar* oyununda da aynı işlevde kullanıldığı görülür. *Kıyı*'da babasına karşı son vazifesi olarak onu kendi doğduğu topraklara gömme kararı alan genç Wilfred'in, *Yangınlar*'da annesinin nedensiz sessizliğinin izini sürmek üzere onun doğduğu, büyüdüğü, aşık olduğu topraklara doğru yola çıkan genç Jeanne'ın yerini, *Ormanlar*'da annesinin beyin rahatsızlığının izini sürerken aslında kendi köklerine doğru yolcuğa çıkan genç Loup'nun aldığı görülür. Böylece Loup'nun ormanlar oyunu özelinde diğer iki oyunda olduğu gibi hem oyunun geneline yayılan soylu

¹⁸Cem Emüler oyunu İngilizce'den çevirmiştir. Linda Gaboriau tarafından Fransızca'dan İngilizce'ye çevrilen ve 2005 yılında Playwrights Canada Press tarafından basılan oyunun adı "Scorched".

eylem olan “yolculuğu” gerçekleştiren kişi olduğu, hem de bu yolculuğun diğer oyunlarda olduğu gibi genç ana karakterin içinde bulunduğu kimlik karmaşasını aşması ve kendi benliğini yeniden inşa etmesi işlevi taşıdığı söylenebilir.

Kıyı'da genç Wilfrid'in çıktığı yolculukta kendi kimliğini keşfedişi, *Yangınlar*'da Jeanne ve Simon'un annelerinin haklı suskunluğunun sebebini öğrenmeleri gibi kendisini gösteren pozitif değere geçiş, *Ormanlar*'da Loup'nun annesinin kafatasındaki kemik parçasını bilimsel bir araştırmaya izin vermesi ve kendi kökenini öğrenmesiyle yine kendisini gösterirken, hikâyeyi çok katmanlı, geniş tarihsel bir sürece –oyunun yazıldığı tarih olan 2006'dan 19.yy'ın sonuna- taşımaktadır.

4.2.3.2.Gökler

Gökler (*Ciels*) 2009 Avignon Tiyatro Festivali'nde dünya prömiyerini yapmıştır. Dörtlemenin son oyunu olan *Gökler*, oyunun geneli itibariyle uluslararası bir askeri gözlem evinde geçmektedir. Gökler oyununun taşıdığı bazı özelliklerle serinin diğer oyunlarından ayrılmaktadır; diğer üç oyunun aksine ana kahramanlarının askeri bir görevde görevli (Operasyon Yöneticisi, Çevirmen, Kriptanalist¹⁹vd.) yetişkinlerin olmasının yanı sıra *Gökler* oyununun sonunda kurban, askeri üs'de görevli olan Charlie Eliot Johns'un genç oğlu Victor Eliot Johns olur. Savaş olgusunun bir kökene çıkılan yolculuktan ziyade oyunun ana atmosferinin geçtiği direkt bir mekân olarak -uluslararası bir askeri gözlem evi, bir üs- kendisini gösterdiği oyunda, kendi yaşamına bir anda son veren kriptanalist Valery Masson'un intiharının araştırılması ve bu süre içerisinde nereye gerçekleşeceği bilinmeyen terör saldırısının bu intiharla ilintili olması, oyunun geneline yayılan soylu eyleme karşılık gelir. Ama bu eylemin eksi bir durumdan artı bir duruma geçişi sağlayan diğer oyunlardaki genele yayılan eylemlerden işlevsel olarak uzak olduğu söylenebilir. Hikâyenin neredeyse tek bir mekânda geçmesinin, diğer oyunlara kıyasla çoklu zaman tekniğinin, flashbacklerin daha az olmasının, *Gökler*'i dörtlemenin diğer oyunlarına göre daha az katmanlı ve hikâye çizgisi daha doğrusal bir oyun kılmaktadır.

¹⁹Askeri şifreleme sistemlerinde uzman kimse.

4.3.KIYI OYUNU

Kıyı, Yangınlar, Ormanlar ve Gökler oyunlarından oluşan *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ortak paydada bulunduğu en önemli unsurun savaş olgusu olduğu söylenebilir. Antik Yunan'dan günümüze dramatik bir anlatım biçimi olarak tragedyanın izi sürüldüğünde savaş olgusunun tarihsel bağlamda her zaman dramatik bir anlatım biçimi olan tragedyaya ile olay örgüsü ve hikâyenin geçtiği yer bağlamında sıkı bir ilişkisi olduğu görülür. Özellikle modernizm sonrası gelişen endüstrisiyle sonuçları bakımından çok daha yıkıcı bir boyuta ulaşan savaş olgusu, öz yaşamında bunu bizzat yaşayan ve sonuçlarını yıkıcı bir şekilde küçük yaşta yaşadığı sürgünle deneyimleyen Wajdi Mouawad'ın göstermekten, anlatmaktan çekinmeden yazdığı *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinde kendisini belirgin bir biçimde gösterir. Bu durumu savaşların, yıkımların egemen olduğu bir dünyadan bir şekilde kendilerini kurtaran, ancak sonrasında bir sürgün dünyasında kendi kimliğini, geçmişini arayan genç oyun kahramanları –serinin ilk üç oyunu özelinde- vasıtasıyla gösteren Mouawad, savaşların, yıkımların, acının hâkim olduğu coğrafyalara doğru çıkmış oldukları bu yolculuklarda şahit oldukları şiddeti tüm gerçekliğiyle dışavurumcu bir dil ile gizlemeden, anlatarak gözler önüne serer. Dörtlemenin çağdaş bir tragedyaya serisi olarak anılmasında, Mouawad'ın oyun hikâyelerini Antik tragedyaya referanslarına dayandırmasının, klasik tragedyaya unsurlarını dramatik bir bütünlük içerisinde başarıyla uygulamasının ve oyun kahramanlarını modern dünyanın kişilerinden seçerek hikâyeleri çağdaş bir eksene taşımalarının önemli bir payı olduğu söylenebilir.

Wajdi Mouawad'ın 1997 yılında yazdığı ve sahnelediği *Kıyı*; savaş, bellek, sürgün konuları üzerine odaklanan *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ilk oyunudur. Oyun uzun süredir görüşmediği babasının ölüm haberini alan ve onu gömme görevini ona karşı son vazifesi olarak gören genç Wilfrid'in, babasının geçmişine, annesiyle babasının yaşadığı topraklara ve kendi köklerine doğru çıktığı yolculuğu konu almaktadır. Oyunun ana karakteri genç Wilfrid, ismini bile bilmediği bir kadınla hayatının en iyi seksini yaptığı sırada babasının ölüm haberini alır. Babasının ölüm haberini alan Wilfrid için yaşam eskisi gibi olmaz. Almış olduğu ölüm haberi Wilfrid'in tüm benliğini esir alır. Babasını ölen annesinin yanına gömme isteği, akrabaları tarafından annesinin babası yüzünden öldüğü gerekçesiyle şiddetle karşı

çıkılan Wilfrid, ölen babasının eşyalarının arasında bulduğu gönderilmemiş mektuplar sayesinde babasının bilmediği geçmişini, onu doğururken hayatını kaybeden annesiyle babası arasındaki aşkı öğrenir. Babasına karşı son vazifesi olarak onu doğduğu topraklara gömme kararını alır ve bu karar onu annesiyle babasının aşkının hüküm sürdüğü topraklara doğru bir yolculuğa çıkarır. Ancak bir zamanlar aşkın, sevginin hüküm sürdüğü bu topraklar, savaştan yeni çıkmış, artık ölülerin gömüleceği bir karış yerin bile kalmadığı acılı topraklardır. Savaşın, katliamların hüküm sürmesiyle aşkları yarım kalan, sevdiklerini, akıllarını yitiren yetimler, köklerine doğru yolculuğa çıkan Wilfrid'e eşlik edip babasını doğduğu topraklara gömme vazifesini yerine getirmesine yardım ederler. Böylelikle onlar başı hâlâ yerinde duran bir babayı kendi babalarının yerine koyarak vedalaşmadıkları babalarıyla vedalaşmış olurken, Wilfrid de köklerinin uzandığı topraklara dönerek kendi varlığını, kimliğini yeniden inşa eder (Mouawad, 2018).

Oyunun yazarı Mouawad, oyun metninin oluşum aşamasını şu şekilde ifade etmiştir:

...zihnimde, kaynağını Oidipus, Hamlet ve Budala okumalarımın alan bir oyun tasarısı şekillenmeye başladı. Bu okumalar sırasında bu üç devî neyin bir araya getirdiğini anlama fırsatı yakalamıştım. Onları birleştiren, üçünün de prens olması değildi yalnızca, bunun ötesinde, üçünün de mevcudiyeti, kendi babalarıyla olan çetrefilli ilişkilerin derin izlerini taşıyordu... (Mouawad, 2018).

Bu okumaların izlerini oyun metninde görmek mümkündür. Mouawad'ın oyunun ana karakteri olan genç Wilfrid'in içinde olduğu kimlik bunalımını, Oidipus karmaşasıyla temellendirmesi, oyundaki ölen baba karakterinin hayalet olarak oyunda varlığını sürdürmesi ve Wilfrid'in içinde bulunduğu kimlik bunalımını hayalet-baba ile hesaplaşarak aşması bunlara kanıt olarak gösterilebilir.

3.1.Oyun Kişileri

Mouawad oyun kişilerini kitabın başında sırasıyla; Wilfrid, Baba, Şövalye Guiromelan, Simone, Amé, Sabbe, Massi, Joséphine olarak belirtmiştir. Karakterlerin genel özellikleri şu şekilde açıklanabilir:

Wilfrid: Oyunun genç ana kahramanıdır. Nerede yaşadığı, kaç yaşında olduğu, kökeni belirtilmemektedir. Oyun ilerledikçe kendisiyle ve geçmişiyle ilgili çıkarımlar yapmak mümkün olur. Uzun zamandır görüşmediği babasının ölüm haberini alır, onu doğduğu topraklara gömmek üzere bir yolculuğa çıkar.

Baba: Wilfrid'in babasıdır. İsmi İsmail. Oyun boyunca hayalet olarak yer alır. Sevdiği kadın Jeanne -Wilfrid'in annesi- doğum yapamayacak kadar zayıftır ancak Wilfrid'e hamile kalır. Baba doğum esnasında bir seçim yapmak zorunda kalır. Bu seçim Jeanne ve Wilfrid'in yaşamı arasındadır. Başlarda istemese de Jeanne'ın bütün ısrarlarına dayanamayarak sonunda Jeanne'in Wilfrid'i doğurmasına razı gelir ve Jeanne ölür. Bu olaydan sonra ülkesini terk eder, Wilfrid ile bu olayı konuşmaz ve Jeanne'ı hatırlattığı için onunla ölene kadar görüşmez.

Şövalye Guiromelan: Wilfrid'e çocukluğunda anlatılan bir masalın kahramanı. Wilfrid her zora düştüğünde belirip ona yardım eder. Wilfrid'in yetişkinlik çağında yaşadığı kimlik bunalımının çocuklukla olan ilişkisini temsil etmektedir.

Simone: Şarkı söyleyen kadın. Sevdiği adam Said, ona olan aşkını kanıtlamak için mayın tarlasından koşarak geçmeyi dener ancak başaramaz. Mayın tarlasının ortasında patlar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde annesinin, babasının ve kız kardeşinin de savaşta katledildiğini söyler. Yaşamış olduğu travmalardan sonra savaşın tüm yıkıcı sonuçlarına, insanların tüm ümitsizliğine rağmen şarkı söyleyerek direnir. Wilfrid'in babasını doğduğu topraklara gömmek için çıktığı yolculukta ona yardım eder.

Amé: Wilfrid ve Simone ile Wilfrid'in babasını gömmek için çıktıkları yolculukta karşılaşır. Savaşta pek çok bomba patlatmıştır. Savaştan evine döndüğü sırada babasını tanımayarak katleder. Annesi bu duruma dayanamaz ve o da kendisini uçurumdan aşağı atar. Wilfrid ve Simone'a yolculuklarında eşlik eder.

Sabbé: Savaşta yaşadığı ev basılmış, babasının önünde annesine tecavüz edilmiş, babasının başı koparılmıştır. Babasının başı eline tutuşturulmuş, o andan itibaren deli gibi gülmeye başlamıştır. Wilfrid'in babasını gömmesine yardımcı olur.

Massi: Çıktıkları yolculukta Sabbé'nin kahkahalarına karşılık verir. Kendisini köksüz, dünsüz, bugünsüz, hırçın bir deli olarak tanımlar. Arkadaşları kaybolmuş, annesi gitmiş, babasını hiç görmemiştir. O da babayı gömmek için yola çıkan diğerlerine katılır.

Joséphine: Çıkılan yolculukta karşılaşılan en son kişidir. Çok sayıda kocaman kitaplar taşımaktadır. Bu kitaplar savaş öncesinde yaşayan insanların isimlerini kaydettiği rehberlerdir. Kafiledekilerin isimlerini rehberlere kaydetmek için peşlerinden gelmiştir. Rehberleri nereye saklayacağını, ne yapacağını bilememekte, o da Wilfrid gibi omuzlarında ağır bir yük taşımaktadır. Bu durum Wilfrid ile onu yakınlaştırır. Oyunun sonunda taşıdığı rehberler, babanın cesedini denize bırakma fikri babanın hayaleti tarafından ürkütücü bulununca çapa işlevi görür.

Belirtilen ana karakterlerin yanında oyunda; Yönetmen, Yönetmen Yardımcısı Çocuk, Sesçi, Kemeraman, Müşteri, Cenaza Levazımatçısı, Emniyet Memuru, Tezgâhtar, Cenaze Evi Görevlisi Kadın, Marie Teyze, Michel Dayı, Lucie Teyze, François Dayı, Emile Dayı, Jeanne, Wazaan, Farid, Joseph, Anka, İssam, Hâkim, Hâkimin Karısı, Jamil gibi pek çok yan karakter mevcuttur. Bu kadar çok yan karakterin olması, oyunda kullanılan kurgu tekniği ile ilişkilendirilebilir. Bu teknik sayesinde oyunun ilerleyen bölümlerde çok zamanlı, çok mekânlı ve çok katmanlı bir oyuna evrildiği, ancak yazarın bu yan karakterleri aynı uzamda eşzamanlı olarak kullanmayarak oyundaki ana karakterleri oynayan oyuncuların bu karakterleri de temsil ederek hikâyeyi ensemble bir biçimde anlatmalarına imkân tanıdığı söylenebilir.

3.2.Oyunun Kurgusu

Mouawad, *Kıyı* oyun metnini 6 ayrı ana başlıkla adlandırarak epizodik bir anlatımı tercih etmiştir. Bu başlıklar sırasıyla; Burası, Dün, Orası, Öteki, Yol ve Kıyı'dır. Mouawad'ın kullandığı bu başlıklarla oyundaki anlatısal olanı pekiştirdiği, bu başlıkların oyunun sinematografik kurgusuna –yoğun flashback kullanımı,

hikâyenin düz bir çizgide ilerlemediği göz önüne alındığında- hizmet ettiği söylenebilir. Sırasıyla bu başlıkların içeriklerine değinilecek olunursa; Mouawad, *Burası* başlığında Wilfrid'in içinde bulunduğu hâli ve bundan sonrasında gerçekleşecek olanları, *Dün* başlığı altında Wilfrid'in babasının geçmişini, babasının annesiyle olan ilişkisini ve babasıyla olan hesaplaşmasını, *Orası* başlığında Wilfrid'in babasının doğduğu, bir zamanlar aşkın hüküm sürdüğü ancak şimdilerde savaşın yıkıcılığı sonrası acıların ve travmaların hüküm sürdüğü toprakları, hiç bilmediği kendi köklerini, *Öteki* başlığı altında Wilfrid'in kendisi gibi babalarıyla vedalaşamayan, savaşın yıkıcılığıyla travmalar yaşayan insanlarla ortak paydada buluşmasını, *Yol* başlığı altında yolları kesişen ötekilerin belirli bir amaç uğruna aynı eylemi -babayı gömmeye- gerçekleştirmek için çıktıkları yolculuğu, *Kıyı* başlığı altında ise oyunun başında tek bir kişinin amacı olan oyunun geneline yayılan eylemin diğerlerinin kurmuş olduğu özdeşlikle kolektif bir biçimde nasıl gerçekleştiğini işler. Mouawad bu ana başlıkları da kendi içerisinde alt başlıklara ayırmıştır. Bu alt başlıklarında oyun içerisindeki sahnelerin ana düşüncesini; kişi, zaman, mekân, durum gibi dramaturjik özelliklerini tasvir ettiği söylenebilir.

Bu alt başlıklar sırasıyla şöyledir: *Burası* (1.Gece, 2.Çekim, 3.Peep Show, 4.Şafak, 5.Morg, 6.Yemin, 7.Prosedürler, 8.Aile, 9.Cenaze salonu), *Dün* (10.Hayalet, 11.Plaj, 12.Bombardıman, 13.Aşk, 14.Yalnızlık, 15.Anne ve oğul, 16.Acı ve Doğum, 17.Talep), *Orası* (18.Gecenin karanlığında okuyan kör, 19.Köylüler, 20.Simone, 21.Karşılaşma, 22.Gizli direniş, 23.Mezarlık, 24.Yemek), *Öteki* (25.Yolların kesiştiği yer, 26.Çürüme, 27.Sabbe, 28.Söz, 29.Prova, 30.Kayma ve şamata, 31.Massi, 32.Tecrit, 33.Bozulma), *Yol* (34.Düşler ve homurtular, 35.Josephine, 36.Dermansızlık ve dans, 37.Uykusuzluk), *Kıyı* (38.Kıyı, 39.Soyunma, 40.Resitatif I., 41.Kopyalanma ve öpücük, 42.Resitatif II., 43.Ufuk, 44.Resitatif III., 45. Şövalye Guiromelan, 46.Giyinme, 47. Sürülerin çobanı).

Bu bilgiler göz önüne alındığında Mouawad'ın dramatik yazım tekniğinde göstermeci olanın, epizodik anlatımın öne çıktığı söylenebilir. Oyunun genelinde de dramatik olanla anlatsal olanın işbirliği, oyun metni içerisinde pek çok kez kendisini gösterir. Özcan (2018) Platon'un Devlet eserinde anlatsallığı üç farklı biçimde sınıflandırışının -taklide başvurmadan anlatı (*haplodiagesis*), taklit yoluyla anlatım (*diegesis dia mimeseos*), ikisinin karması olan (*diegesisdi'amphoteron*)- benzerinin Aristoteles'in taklidi *mimesis* sınıflandırmasında görüldüğünü belirtir. Aristoteles'in

bu üç farklı *mimesis* biçimini; 1) kısmen anlatıcının anlatımı kısmen de anlatıcının kendi üzerine başka karakterleri alması şeklinde (*diegesis di' amphoteron*), 2) başından sonuna kadar anlatıcı olarak kalarak (*haplediegesis*), 3) karakterleri kendi eylem içindeyken göstererek (*diegesis dia mimeseos*) sıralar (Özcan, 2018).

Kıyı oyununun geneline yayılan diegetik anlatım ana karakterlerin kendi eylemleri içindeyken dramatik öykünün devamlılığına, dramatik olana hizmet etmektedir. Oyunun açılışındaki, *1.Gece* sahnesinde Wilfrid'in aşağıda alıntılanan monoloğu bu işbirliğine bir örnek olarak görülebilir:

WILFRİD: Çaresizlikten ne yapacağımı bilemedim Sayın Yargıç, koştum geldim yanınıza. Bu gibi durumlarda sizi görmek gerekiyormuş, öyle söylediler, ben de koştum geldim o yüzden yanınıza ama yani şimdi ne ne diyeceğimi biliyorum, ne neye nasıl cevap verebileceğimi biliyorum, yani bilemiyormuş insan, ben de anlamadım ki nasıl oldu, durup dururken, bir anda başıma yıkıldı dünya... Ama tabii şimdi yapılması gerekeni yapmak gerekiyor, yani sorduğunuz üzere size kimin nesi olduğumu anlatmam gerekiyor, o yüzden elimden geleni yapacağım, anlatmaya çalışacağım, gerçi dediğim gibi fazla bir şey bildiğim yok ama fark etmez neticede, nasılsa daha epey bir buradayız, o yüzden diyorum ki en iyisi emin olduğum bir gerçekle başlayayım, öncelikle şunu söyleyeyim size, benim ismim Wilfrid ve üzerime dört bir yandan hücum eden tabiat kanunları yüzünden felaket daralmış durumdayım ve bütün bu hikâyeye, tabii buna hikâyeye denirse, bundan üç gün önce çok ama çok acayip bir şekilde başladı... (Mouwad, 2018).

Yukarıda belirtilen oyunun açılış sahnesindeki monologtan Wilfrid'in içerisinde bulunduğu ruh hâli, kendisini tanımlayamama durumu açıkça görülmektedir. Monoloğun ilerleyen kısmında babasının öldüğünü, bu durumun onun üzerindeki yaratmış olduğu etkiyi açıklar. Böylece monolog oyun kişisi ve içinde bulunduğu durum dışında, bundan sonrasında oyunda neler olacağına dair çıkarımlar yapmaya imkân tanımaktadır. Bu özelliklerine dayanarak monoloğun klasik tragedyadaki prolog işlevi gördüğü söylenebilir. Mouawad'ın oyunun açılışını böyle bir monologla gerçekleştirmesi, oyunun sonrasında da sık sık karşılaşılan ve oyunun geneline yayılan dramatik olanla anlatısal olanın işbirliğine bir ön hazırlık olarak görülebilir.

Oyunun bir sonraki sahnesi olan 2.Çekim'de ise Mouawad'ın yer yer kullandığı oyun içinde oyun tekniği karşımıza çıkar. Ancak bu tekniği sinemasal bir metaforla kullanmasının, bu sahneleri *Wilfrid* karakteri özelinde ve oyun genelinde çağdaş felsefeci Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı'na bir gönderme olarak okuma imkânı sunduğu söylenebilir. Baudrillard (2018)'ın bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi olarak tanımladığı *simülasyon*, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümün *simülakr*, simüle edilmesiyle yani gerçek olmayan bir şeyin gerçekmiş gibi sunulmasıyla gerçekleşmektedir. Akay (2013) Baudrillard'ın bu görüşünü sanatın, yanılsama üzerine kurulu düzenini yitirmesi, yapılanın, sanat tarihinin tekrarından başka bir şey olmaması olarak yorumlamaktadır.

Mouawad'ın oyunun belirli anlarında ara sahneler olarak yazdığı bu oyun içinde oyun sahneler, içerdiği diyaloglarla kendi köksüzlüğü ve bunun sonucunda yaşamış olduğu kimlik bunalımıyla kendisini var edemeyen Wilfrid karakteri özelinde örtüşmektedir. Mesleğini oyuncu olarak tanımlayan ancak oyun genelinde bu sahneler dışında mesleğine dair herhangi bir durumun söz konusu olmadığı Wilfrid karakteri özelinden, Mouawad'ın oyunun geneline yayılan bir simülasyon göndermesi yaptığı düşünülebilir. Wilfrid'in içinde bulunduğu durumu sanki bir filmmiş gibi nitelendirmesi, Mouawad'ın yazmış olduğu oyunun işlevini ve sanatın çağımızdaki işlevsizliğini -yönetmenin aşağıdaki söylemleri doğrultusunda değerlendirdiğinde- taklidin taklidi olarak somutlaştırarak tartışmaya açtığı düşünülebilir.

2.ÇEKİM

WILFRİD: Hayır anlamıyorum ki nereden tutuldum bu manyaklığa, sanki sürekli bir filmde oynuyormuşum gibi hissediyorum.

YÖNETMEN: Wilfrid, haydi diyelim ben yokum, peki sen emin misin var olduğuna? Haydi yürü Wilfrid, dönüşmekte olduğun adamı düşün.

WILFRİD: Ben de onu düşünüyorum zaten! Ne olurdu çünkü adam olarak kalsam!

YÖNETMEN: Wilfrid, ben filmin yönetmeniyim ve benim de, senin de, herkes gibi bir sürü mühim derdimiz, dışa vurmak istediğimiz ama kimsenin umurunda olmayan bir sürü metafizik düşüncemiz var. Biliyorum, şu filmi çekmenin bile belki bir anlamı kalmamış olabilir zira hatıra niyetine hiçbir şey kalmadı elimizde, neleri filme çektiğimizi bile unuttuk gitti. O yüzden evet, her şeyi boşuna yapıyormuşuz

gibi görünebilir ama bize bu tuzağı kuran hayatı tuzağa düşürmek için bu filmi çekmek zorundayız. Yürü şimdi Wilfrid, yürü! (Mouawad, 2018)

Bir sonraki sahne olan *4.Şafak* sahnesinde ise Wilfrid'in trajik hâliyle yine oyun içinde oyun tekniği aracılığıyla sinemasal bir metafor olarak karşımıza çıkmaktadır. Wilfrid'in içinde bulunduğu hâlden kurtuluşun filmin çekilmesiyle gerçekleşeceği belirtilir. Bu filmin de aslında oyunun geneline yayılan, "Wilfrid'in babasını kendi doğduğu topraklara gömmek üzere çıktığı yolcuğa" karşılık geldiği söylenebilir. Öyle ki bu filmi çekecek olan da, bu eylemi gerçekleştirecek olan da aynı kişidir; Yönetmen=Wilfrid.

4.Şafak

Yargıcın yanında. Etrafta film ekibi.

YÖNETMEN YARDIMCISI KIZ: Bizsiz ne yapacaksınız Wilfrid?

KAMERAMAN: Ve biz sensiz?

YÖNETMEN: Sonu olmayan bir film şeridini döndürüp duran bir kamerayı nasıl durdurabilirsin, hatıraların akışına nasıl engel olabilirsin, filmi devam ettirmeden yoluna nasıl devam edebilirsin?

WILFRİD: Hangi filmden bahsediyorsun sen? Ortada bir film olsaydı, kendimizi iyi hissederdik, müzik olurdu, seyirciler olurdu! Biri mi var, bir şey mi var burada şu bant kaydından başka, lanet şey dönüp dönüp başa sarıyor, çizik plak gibi takılıp kalıyor *Zırzıralobabanızöldübigeliverin'*de, durmadan aynı bok, yedirtecek bana kafayı! Hem sen kimsin ayrıca? Ne istiyorsun benden?

YÖNETMEN: Ben senim.

WILFRİD: Nasıl yani, ben misin?

YÖNETMEN: Ben senin dün olduğun kişiyim! (Mouawad, 2018).

Oyunun finaline doğru Wilfrid'in babasını yıkadığı ve Joséphine ile yakınlığı sahnedeki bir kez daha ortaya çıkan bu sinemasal oyun içinde oyun tekniğinin, bu sefer seyircinin durumunun manevi yönden ağır ritüel yanıyla -ölüyü

yıkama, babayla vedalaşma- özdeşlik kurmasını engelleyen bir yabancılaştırma ögesi olarak kullanıldığı görülür.

39.Soyunma

Film çekimi.

...WILFRİD: Sen de çıkar mısın rica etsem?

YÖNETMEN: Ama ben filme çekiyorum seni!

WILFRİD: Onu diyorum ben de. Kapatsan artık şu kamerayı?

YÖNETMEN: Dalga mı geçiyorsun sen benimle! En önemli ana geldik! Yalnız başınasın ve babanın cesedini yıkıyorsun, en vurucu sahnesi bu filmin!

WILFRİD: İşte onu diyorum ben de! Çıksan da yalnız başına vurulsam diyorum!

YÖNETMEN: Ah! Bana müthiş bir fikir verdin! Çekeceğim bu kareyi, evet, çekeceğim ama uzaktan çekeceğim! Böylece mahremiyet unsuru daha sağlam vurgulanmış olacak. Gözlerini ölümlle yüzleşen yaşama dikmiş adam olacaksın. Lens değiştireceğim. Haydi Wilfrid, sen bana aldırma, ben yokum.

Yönetmen uzaklaşır. Joséphine bir kova suyla gelir (Mouawad, 2018).

Bu sinemasal oyun içinde oyun tekniğinin yabancılaştırma işlevinde kullanılmasının dışında Mouawad'ın metninde yabancılaştırma etmenlerine sık sık rastlanır. Mouawad'ın dramatik olanla özdeşliği kırarak seyirciyle olay arasında belirli bir mesafe bırakmayı, belirli teknikler kullanarak gerçekleştirdiği görülür. Bu tekniklere örnek olarak çoklu mekân tekniği aracılığıyla diyalogların iç içe geçtiği *7.Prosedürler* ve *8.Aile* sahneleri örnek olarak gösterilebilir.

7.Prosedürler

Wilfrid aynı anda iki ofiste ve bir mağazadadır

EMNİYET MEMURU: Buyurun?

CENAZE EVİ GÖREVLİSİ KADIN: Buyurun Beyefendi?

TEZGÂHTAR: Beyefendi buyursunlar?

WILFRİD: Sizinle görüŖmem gerektiđini söylediler. Sizinle görüŖmem gerektiđini söylediler. Sizinle görüŖmem lazım.

EMNİYET MEMURU: Hangi konuda?

CENAZE EVİ GÖREVLİSİ KADIN: Hangi konuda?

WILFRİD: Babamın eşyaları için. Babam için. Babam (Mouawad, 2018).

8.Aile

LUCİE TEYZE: Salondan memnun musun bari yavrum?

WILFRİD: Salon işte. Bakın buyurun! Bir olayı yok.

MİCHEL DAYI: Aa çok güzel bir salonmuş!

ÉMİLE DAYI: Ben babasının kim olduğunu artık öğrenmesi gerek diyorum.

FRANÇOİS DAYI: Aydınlık bir salon, samimi de bir havası var.

ÉMİLE DAYI: Duysun öğrensin artık her şeyi.

LUCİE TEYZE: Cenaze gelmedi mi hâlâ?

WILFRİD: Hazırlıyorlar.

ÉMİLE DAYI: Neredesiniz ya siz?

MARİE TEYZE:Ne demek “neredesiniz”?

ÉMİLE DAYI: Ne ne demek! Neredesiniz işte?

LUCİE TEYZE: Cenaze salonunda! Nerede olacaktık?

ÉMİLE DAYI: Salona ne zaman geldik?

LUCİE TEYZE: Ne bileyim, oldu biraz işte...

ÉMİLE DAYI: Beni dinleyin! Siz salonda olabilirsiniz ama ben değilim!

FRANÇOİS DAYI: Sen neredesin?

ÉMİLE DAYI: Wilfrid'in evindeyim.

MİCHEL DAYI: Ne işin var orada?

ÉMİLE DAYI: Ben hiçbir şey anlamadım! Daha iki saniye önce mutfakta sakın sakın konuşuyordum, şimdi kalkmış salondayız diyorsunuz bana! Ben Wilfrid'in evindeyim ve siz de ben sözümü bitirene kadar burada, yanımda duracaksınız! (Mouawad, 2018).

Bu tekniklerin yanı sıra oyundaki flashback kullanımının ve oyun kahramanlarının farklı yaşlardaki hâllerinin aynı uzamda buluşturulmasının oyunun kurgusuna ve etkisine bir derinlik kattığı söylenebilir. 11.Plaj, 12.Bombardıman,

13.Aşk, 16.Acı ve doğum sahneleri yine bu tekniklerin kullanıldığı sahnelere örnek olarak gösterilebilir.

11.Plaj

Orta yaşlı baba.

ORTA YAŞLI BABA: Küçük Wilfrid'im benim; sana neden yazdığımı bilmiyorum, kime yazdığımı bilmiyorum. Kim olduğumu da bilmiyorum artık. Sana yazıyorum çünkü yazacak başka kimsem yok. Bugün senin ikinci yaş günün ve sana doğumunu hatırlatacak günlerin ne kadar üzücü geçeceğini düşünüyorum çünkü o günler sana annenin ölümünü hatırlatacak. İki yaşındasın...

BABA:...ve ben senin yanında değilim, orada, o tanımadığım ülkede yanında olamıyorum. Kime yazıyorum? Neden yazıyorum? Kim okuyacak? Kim beni teselli edecek? Yaşamaya nasıl devam edeceğim, Wilfrid, canım Wilfrid'im, üçümüzün birlikte olmasını çok isterdim ama üzgün olmak istemiyorum...

ORTA YAŞLI BABA:...bugün iki yaşındasın ve annenle ilgili güzel bir hatıran olmasını istiyorum, o yüzden, ikinci yaş günün için, sana sahip olduğum en güzel hatıramı hediye edeceğim çünkü sana verebilecek daha güzel bir şeyim yok. Bir plajdaydık, yağmur yağıyordu.

Plaj. Genç baba ve anne, peşlerinde, ellerinde şemsiyelerle Marie ve François.

WILFRİD: Bu siz misiniz?

BABA: Biziz.

WILFRİD: Ne güzelsiniz!...

12.Bombardıman

...ORTA YAŞLI BABA: Sevgili Wilfrid, bir kafede oturdum ve sana yazıyorum. Bugün onuncu yaş günün. Annen öleli on yıl oluyor. Dün gemiyle buraya geldim, çölden ve güneşten başka bir şey olmayan bir ülke. Tanıdığım birisi bir binada boyacı olarak iş verecek bana. Anneni düşünüyorum. Savaşın içinde geçirdiğimiz o mutlu günleri düşünüyorum. Hayatta olan anneni....

Wilfrid: Bana yıllar boyunca birini bile göndermediğin mektuplar mı yazdın?

BABA: Evet.

WILFRİD: Neden?...Neden yazıyordun peki?

BABA: Bilmiyorum. Her seferinde bu defa göndereceğim diyordum, sonra ceketin cebinde kalıyordu yine.

WILFRİD: Nerede olduğunu hiçbir zaman bilmedim, bunun farkında mısın? Neden bana hiçbir şey söylemedin?... (Mouawad, 2018).

Wilfrid babasının gemişini, yaşadıklarını, babasının annesiyle olan aşkını, babasının öldükten sonra ona bıraktığı eşyalarının arasından çıkan mektuplar –bunlar Wilfrid için yazılmıştır ama gönderilmemiştir- sayesinde öğrenir.

13.Aşk

JEANNE: İsmail.

ORTA YAŞLI BABA: Jeanne.

JEANNE: Ölüme aldırma, sana bir oğul verecek o.

ORTA YAŞLI BABA: Ama sen yoksun artık.

BABA: Sen yoksun artık.

JEANNE: Oğlunu terk etme İsmail.

BABA: Ona yazıyorum!

JEANNE: Göndermediğın mektuplar.

ORTA YAŞLI BABA: Ona bakmam. Ona bakarsam seni görürüm.

GENÇ BABA: Jeanne!

JEANNE: İsmail!

BABA: Söyle Janne.

ORTA YAŞLI BABA: Söyle Jeanne.

JEANNE: Bak bu sensin plajda koşan! Yanıma geliyorsun.

GENÇ BABA: Jeanne, buraya, denizden esen rüzgârın koynuna seni görmek için, benimle evlenmeni istemek için geldim. Seni seviyorum, hiçbir şey söyleme! Deliyim ben baksana, buradayım, yanındayım, karşımızda deniz, sana aşkımı sunuyorum, sana arkadaşlığımı sunuyorum, arkadaş olalım seninle diyorum. Cevap verme, bir şey söyleme...

16.Acı ve doğum

BABA: Wilfrid, kaç yaşındasın? Hiç hatırlamıyorum... Belleğim bir orman. İçinde yalnızca annen dolaşıyor. Beynimin içinde gezinip duruyor ve sürekli hatıraları canlandırıyor. Kafam ölen annenin adımları altında ezilen ölü yapraklarla dolu. Unuttuklarımla beynimdeki gıcırta arasında yol alan bir seyyah oldum çıktım. Ölüm nasıl olur da hayat verebilir? Belleğim ağaçları kesilen bir orman. Unutuyorum.

Jeanne çığlık atar.

ÜÇ BABA BİRDEN: Jeanne!

JEANNE: Hissediyorum onu karnımda, hissediyorum.

GENÇ BABA: Kurtarın onu!

DOKTOR: Çocuktan vazgeçmemiz gerekiyor.

GENÇ BABA: Çocuktan vazgeçin.

JEANNE: Hayır! Çocuğu kurtarın, çocuğu kurtarın!

GENÇ BABA: Haydi doktor!

JEANNE: İsmail, bana söz verdin.

GENÇ BABA: Unutun çocuğu!

JEANNE: Hayır! İsmail, bana söz verdin, bana söz verdin...

GENÇ BABA: Jeanne!

JEANNE: O yaşayacak, ben değil...

GENÇ BABA: Evet, söz verdim, söz verdim, ama olmaz!

JEANNE: Senin için, benim için, ikimiz olacak o, biz olacak, onsuz hayat olmaz, hiçbir şey olmaz, bana söz verdin İsmail, bana söz verdin...

GENÇ BABA: Jeanne!

DOKTOR: Karar verin yoksa ikisini de kaybedeceğiz!

GENÇ BABA: Bilmiyorum.

JEANNE: İsmail, beni düşün... Beni düşün, kendini düşünme! Acını unut, kederini unut! Güçlü ol İsmail, güçlü ol!

DOKTOR: Söyleyin haydi!

GENÇ BABA: Çocuk, çocuk!

Wilfrid'in doğumu.

JEANNE: Hayat, hayat çıktı içimden!

GENÇ BABA: Jeanne.

JEANNE: Hayat doğdu! Hayat ne kadar da güzelmiş.

Jeanne ölür. (Mouawad, 2018).

Yine bu mektuplar aracılığıyla akrabalarının annesini babasının öldürdüğü iddiasının aslını -aslında babası annesinin yaşamasını istemiştir ancak Jeanne bunu kabul etmemiştir- öğrenir. Bununla birlikte doğduğu günden beri görüşmediği babasının onu terk etme sebebini de -babası Wilfrid'i her gördüğünde sevdiği kadını hatırlayacağından onu terk etmiştir- öğrenir. Böylece babasıyla ve kendisiyle ilgili

hakikate ulaşan Wilfrid, babasına karşı son vazifesi olarak onu doğduğu topraklara gömmek üzere bir yolculuğa çıkar.

Oyundaki *Şövalye Guiromelan* ve *Baba* karakterleri gibi iki soyut karakterin de -Şövalye Guiromelan'ın Wilfrid'in çocukluğunda dinlediği bir masalın karakteri olduğunu, babanın ise oyun boyunca hayalet olarak sahnede kaldığı göz önüne alındığında- oyunu masalsı bir atmosfere taşıdığı, Mouawad'ın bu iki karakteri sadece yabancılaştırma ögesi olarak kullanmakla yetinmeyip, bu soyut karakterlere dramaturjik eksende metaforik bir işlev yüklediği görülür. Bu işleve *Oidipus Karmaşası* ve *Kimlik Bunalımı* bölümünde detaylı olarak değinilecektir.

Mouawad'ın oyun içerisinde kullandığı bu teknikler sayesinde oyunun kurgusuna dram sanatı ekseninde çok daha katmanlı, dinamik bir kimlik kazandırdığı görülür. Bunun oyun metni özelindeki yansımalarına bakıldığında; oyun metninin anlatsal olanla dramatik olanın işbirliğine dayandığı, bu dayanışmanın gerçekle hayalin iç içe geçtiği bir atmosferde gerçekleştiği ve Mouawad'ın kullandığı teknikler sayesinde *Kıyı* metnini klasik bir tragedya metninin ötesine taşıdığı söylenebilir.

3.3. Kıyı Oyunundaki Tragedya İzleği

Tragedyayı belirli bir zamana yayılan soylu bir eylemin taklidi olarak tanımlayan Aristoteles'in kuramı göz önüne alındığında, Wilfrid'in ölen babasını kendi doğduğu topraklara gömme eyleminin *Kıyı* oyunu özelinde bu eylemi karşıladığı görülür. Oyunun neredeyse başından sonuna kadar bu ana eylem etrafında ilerlemesi, oyunu karakterlerin taklidi olmaktan kurtararak bir öykü içerisinde gelişmesine imkân tanımış, böylelikle hedeflenen sonun bir durum değil eylem olmasını sağlamıştır. Eylemler ve öyküyü tragedyanın başlıca ereği olarak gören Aristoteles'in anlayışının bu eksende karşılandığı söylenebilir.

Aristoteles (2013)'in bir tragedya öyküsünde en çok hoş giden bölümlerden birisi olarak belirttiği *peripeteia* olayın gidişini tersine çeviren anlar, Mouawad'ın *Kıyı* metninde yine net bir şekilde görülmekte, Wilfrid'in oyunun başında hiç tanımadığı babasının ölüm haberini aldığı an *periteteia*'ye karşılık gelmektedir. *Kıyı* metni içerisindeki o sahne şu şekildedir:

...lafı uzatmayayım, kısacası götün kralına denk gelmişti, ayrıntılara girmek istemiyorum çünkü farkındayım burası hiç yeri değil ama işte o sırada hayatımın en güzel sikişini yaptığımı bilmeniz çok ama çok önemli, gerçekten diyorum! Muazzamdı ya, on numara, çatır çatır her türlü pislik, rezillik, kopuyoruz kadınla! Sonra ben tam gelmek üzereyim, tam boşalıyorum, tam o sırada ne oldu biliyor musunuz, telefon çaldı üç kere, gerçi üç kere mi çaldı, ben mi üç kere boşaldım hatırlamıyorum orasını, kafam öyle gitmiş hâldeyim ama çalıyor işte telefon, peki ben ne yaptım size söyleyeyim mi, sanki çok normal bir şeymiş gibi, şeyimi kadının içinden çıkarmaya tenezzül bile etmeden tuttum açtım telefonu! Bakın bazıları kadere inanmıyor, şahsen kendilerine hiç imrenmiyorum zira ben de inanmıyorum ama ne olur siz izah edin bana şunu, gecenin üçünde zır zır telefon çalıyor, tekrar ediyorum gecenin üçünde ve ben tam o sırada boşalmakla meşgulüm ve sonra telefonu açıyorum ve karşıdan bir ses diyor ki babanız öldü! E şimdi bu kaderin bok yemesi değil de ne sikimdir yani?... (Mouawad, 2018).

Bu andan itibaren hiçbir şeyin Wilfrid için eskisi gibi olmadığı, almış aldığı ölüm haberinin Wilfrid'in tüm benliğini esir aldığı görülür. Bu durumdan kurtulmak için karakterin bir eylemde bulunması gerekir ve oyunun geneline yayılacak olan soylu eylemin yolu böylece açılmış olur.

Aristoteles'in öykünün bir diğer hoş giden bölümü olarak tanımladığı *anagnorisis* tanınmanın ise *Kıyı* oyununda farklı bir işlevde kullanıldığı söylenebilir. En güzel tanınmaların öyküye, eyleme en uygun *peripeteia* ile gerçekleşeceğini, böylece *pathos* acının, yıkımın ortaya çıkacağını belirten Aristoteles'in aksine Mouawad *anagnorisis* tanınmayı, oyunun geneline yayılan soylu eylemin sonuçlanmasıyla gerçekleşecek bir pozitif değer işlevi olarak kullanmaktadır. Kral Oidipus'un aksine Wilfrid'in kendi kökenine, kim olduğuna dair çıktığı yolculuk bir yıkım getirmez. Tam tersine bilgisizlikten bilgiye geçiş, yaşadığı kimlik karmaşasını aşmasına ve büyümesine sebep olur. Böylece klasik tragedyada sonlarında görülen *pathos* gerçekleşmez (Aristoteles, 2013).

Kıyı oyununda *pathos*, savaşta ve sonrasında gerçekleşen yıkımlar, travmalar, katliamlar olarak Wilfrid'in kendi kimliğini inşa etmek için çıktığı yolculuğun geneline yayılmıştır. Wilfrid özelinde bir *pathos* yıkımdan söz edilemeyeceği için oyunun ana kahramanını yıkıma sürükleyen bir hatadan da *hamartia* söz edilemez. Ancak oyunun yan kahramanları olan Jeanne (Wilfrid'in annesi) ve Amé özelinde

trajik hatadan söz edilebilir. Sevdığı adama canı pahasına çocuk vermek isteyen Jeanne ve savaştan döndüğü sırada babasını tanımayarak katleden, sonrasında annesinin intiharına sebep olan Amé'nin eylemleri *hamartia* olarak görülebilir. Amé özelinde trajik hatanın, eylemin bilinmeden, bir anlık öfkeyle işlenmesi, Jeanne özelinde ise eylemin pozitif bir değeri savunurken gerçekleşmesi –âşık olduğu adama bir evlat verme isteği- suç ve ceza diyalektiğindeki pozitif eşitlik ilkesini karşılamaktadır.

Oyunun geneline yayılan bir trajik çatışmanın olmaması ve oyunun sonunda karakterlerin trajik bir eylemde bulunmaması, Aristoteles'in önemle üzerinde durduğu *katharsis*'in gerçekleşmesini engellemiştir. Mouawad'ın oyun yazımındaki bu tercihiyle klasik tragedya yazımından en önemli ayrımı gerçekleştirdiği ve *Kıyı* oyununu bu tercihiyle bir anlatı eksenine taşıdığı söylenebilir. Diğer yandan Mouawad oyunundaki bu diegetik anlatımla Aristoteles'in tragedya anlayışındaki sözel dışavurumu karşılamaktadır. Simon'un sık sık şarkı söylemesinin Aristoteles'in tragedya anlayışındaki şarkıyı, oyunun belirli bölümlerinde (Resitatif²⁰I., Resitatif II., Resitatif III.) kullandığı poetik monolog tekniğinin ise Aristoteles'in sözel dışavurumunda üzerinde durduğu *retorikayı* karşıladığı söylenebilir.

Mouawad'ın oyun metnini Antik Yunan tragedyalarından referanslarla şekillendirdiği bilinmekte, oyunun belirli anlarında Antik Yunan tragedya kahramanlarına göndermelerde bulunduğu oyun içerisinde görünmektedir. Savaştan dönen Amé'nin babasını tanımayarak katledişi, Kral Oidipus'un babasını katledişine bir gönderme olarak görülebilir. Başarılı bir savaşçı olan Amé, savaştan dönüp evinin yolunu tuttuğu sırada başını örtmüş bir adamı görür, adamın ona bir adım atmasıyla onu katleder. Evine vardığında bu adamın babası olduğunu anlar, annesi ise bu acıya dayanamayıp kendisini uçurumdan aşağı atar. Amé'nin hybrisi –öfke kontrolünün olmaması- bu eylemin gerçekleştirmesinde -Kral Oidipus oyunundaki Oidipus karakterinde olduğu gibi- etkindir. *Kıyı* oyununun geneline yayılan bir cesedi gömme eylemiyse başlı başına Sofokles'in Antigone tragedyasına bir gönderme olarak okunabilir. Yine kör Waazan karakteri de körlüğü, bilgeliği, öngörüsüyle Antik Yunan tragedya kahramanlarından *Teiresias*'in bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

²⁰Belli bir melodi olmadan konuşma biçimiyle söylenen müzikli anlatı.

3.4. Kıyı Oyununa Çağdaş Bir Kimlik Kazandıran Öğeler

3.4.1. Modern Trajik Bir Özne Olarak Wilfrid Karakteri

Kıyı oyununda, oyunun ana karakteri olan genç Wilfrid'in nerede yaşadığı, nereli olduğuna dair bir bilgi verilmemektedir. Ancak babasının, annesinin ve babasını gömmek için kökenine, keşfedeceği kendisine doğru çıktığı yolculukta karşılaştığı insanların isimleri göz önüne alındığında Ortadoğu kökenli olduğu düşünülebilir. Wajdi Mouawad'ın da Lübnan kökenli bir göçmen olduğu, oyunlarında otobiyografik öğelere yer verdiği göz önüne alındığında bu varsayımın sanatçı-yapıt ilişkisi ekseninde tutarlı olduğu düşünülebilir. Wilfrid karakteri, Meerzon (2009)'un *The Exilic Teens: On The Intracultural Encounters in Wajdi Mouawad's Theatre* adlı çalışmasındaki kültürlerarası ideoloji ve pratiğin şekillendirdiği sürgündeki gençlerin bir temsili olarak görülebilir. Mouawad'ın göçmenliği, köksüzlüğü, kimlik bunalımını ve bunların sonuçlarını Wilfrid karakteri özelinde işlediği, bunun sonucunda Wilfrid'in modern trajik bir karakter kimliği taşıdığı söylenebilir. Oyunun açılışında Wilfrid içinde bulunduğu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

Ben daha düne kadar hiçbir şeydim, sıfırdım ama öyle bir gelişti ki olaylar burada buldum kendimi, karşınızdayım işte bakın ve tabii siz de haklı olarak bana biraz kendinizden bahsedin diyorsunuz sanki bir öyküymüşüm gibi ama değilim ki, diyorum ya sıfırım ben, hiçim, hiçbir şeyim, yoldan geçen adamın tekiyim ya da neysem de ben de bilmiyorum ki, hiç öğrenemedim ki! (Mouawad, 2018)

Oyunun prolog niteliği taşıyan *1.Gece* bölümünde Wilfrid babasının ölüm haberini aldığı ana kadarki yaşamını bu şekilde ifade etmektedir. Kendisini bir hiç olarak ifade eden Wilfrid'in kendisini tanımlayamadığı, bir kimlik bunalımı yaşadığı görülür. Bu durumun farkında olduğu ve babasının ölüm haberini alana kadar bu durumu aşmak için hiçbir şey yapmadığı söylediklerinden çıkarılabilir. Mouawad, oyunun ilerleyen bölümlerinde Wilfrid'in içinde bulunduğu durumun nedenlerinin ipuçlarını verir. Doğumuyla annesini öldüren, ismini bile bilmediği bir kadınla

hayatının en iyi seksini yaptığı sırada hiç tanımadığı babasının ölüm haberini alan Wilfrid karakteriyle *Oidipus Karmaşasını* farklı bir biçimde somutlaştırdığı görülür.

3.4.2.Oidipus Karmaşası ve Kimlik Bunalımı

Sigmund Freud'a göre fallik dönemde çocuklar, karşı cinsten olan ebeveynlerine yönelik cinsel arzular beslemektedir. Erkek çocuğun babanın yerine geçerek anneye, kız çocuğun da annenin yerine geçerek babaya sahip olma arzusunu, Freud *Oedipus Karmaşası* olarak adlandırmaktadır. *Oedipus Karmaşası* ile erkek çocukların bilinçli bir biçimde babalarını öldürmek istediklerini ve anneleriyle cinsel ilişkiye girmeyi arzuladıklarını değil, gelişimsel olarak böylesi bilinçdışı duygulara sahip olduklarını anlatmaya çalışmaktadır. Erkek çocuk annesine karşı duyduğu arzuları ve babasına yönelik saldırganca duygularını bilinçdışına iterek bastırmakta, babasıyla özdeşim kurarak bu karmaşayı çözmektedir (Yerlikaya ve İnanç, 2012).

Mouawad oyun metninde Wilfrid'in kusurlu bir şekilde yaşamış olduğu *Oidipus Karmaşasını*, Freud'un teorisine atıfta bulunarak şu sözlerle dile getirmektedir:

WILFRİD: Dünyaya geleyim dedim annem öldü, üç posta kayayım dedim babam öldü! Resmen tek başıma ağzına sıçtım düzenin, önce annemi öldürdüm, sonra babamı becerdim! (Mouawad, 2018).

Wilfrid'in annesini kendi doğumu esnasında kaybetmesi -bir açıdan kendi annesinin katili olması- ve babasıyla sağlıklı bir özdeşlik kuramaması onun yaşadığı kimlik bunalımının kökenini oluşturur. Çocukluk dönemine hatta doğduğu ana dayanan bu karmaşa, Wilfrid'in yetişkin kimliğini inşa edememesinin ana nedenini oluşturmaktadır. Mouawad bu durumu oyun metninde Wilfrid'in her zora düştüğü anda imdadına yetişen çocukluk kahramanı *Şövalye Guiromelan* karakteriyle somutlaştırmıştır. Nitekim gerçekten duygusal anlamda bir şeyler hissettiği Josephine

ile öpüştükten sonra ve babasını Josephine'in rehberleriyle kıyıya bağlamadan önce *Şövalye Guiromelan* ile vedalaşarak yetişkin kimliğine kavuşur.

45.Şövalye Guiromelan

Wilfrid sahil boyunca yürür.

ŞÖVALYE: Beni mi çağırdın Wilfrid?

WILFRİD: Evet.

ŞÖVALYE: Bana ne söylemek istediğini biliyorum.

WILFRİD: Bildiğini biliyorum.

ŞÖVALYE: O hâlde söylemene lüzum yok.

WILFRİD: Söylemeye ihtiyacım var.

ŞÖVALYE: Canımı acıtacak, o kadar. (Bir müddet sessizlik.) Bitti mi yani?

WILFRİD: Evet. Bitti.

ŞÖVALYE: Büyüdün. Ağlama (Mouawad, 2018).

Böylece Wilfrid'in babasını doğduğu topraklara gömmek için çıktığı yolculuk aynı zamanda kendi kimliğini inşa ettiği, kendi kökenine doğru çıktığı bir yolculuk işlevi görür. Mouawad'ın baba karakterini oyunda hayalet olarak kullanması, Wilfrid'in ölen babasıyla hesaplaşmasına, onu tanımasına ve hayatı boyunca kuramadığı özdeşliği kurmasına imkân sağlar. Bu durum aynı zamanda, Mouawad'ın oyunun başında yaratım sürecinde kaynağını Odipus, Budala ve Hamlet okumalarından alan sürecin Hamlet ayağına denk gelirken, oyun metnini metinlerarası bir çizgiye de taşımaktadır.

Bauman'ın (2019) tamamıyla icat edilmesi gereken, bir çabanın hedefi, bir amaç, kişinin en baştan inşa etmesi gereken şey olarak tanımladığı "kimlik", Wilfrid özelinde çıkmış olduğu yolculukta babasının hayaletiyle ve kendi kökleriyle girişmiş olduğu hesaplaşmalar sayesinde oluşumunu tamamlar. Kimlik kavramını "oldukça tartışmalı bir kavram" olarak tanımlayan Bauman (2019), bu kavramın bir çatışmalar bütünü olduğunu, savaş meydanının kimliğin öz yurdu olduğunu söyler. Mouawad'ın Wilfrid'in kimlik inşasını bir savaş sonrası atmosferde şekillendirme tercihiyle

kimlik kavramının bu çatışmalı ve sancılı yapısını daha da pekiştirerek gözler önüne serdiği söylenebilir.

3.4.3. Kıyı Oyununda Trajik Olanın İşlevi

Kıyı oyunu özelinde trajik olana bakıldığında, trajik olanın bir yıkımdan ziyade olumlayıcı bir işlevi olduğu görülür. Oyunun ana karakteri olan genç Wilfrid'in içinde bulunduğu trajik hâli, yaşamış olduğu kimlik karmaşasını, oyun sonunda aştığı görülür. Bu durumun diğer oyun kahramanları olan Simone, Amé, Sabbé, Massi ve Joséphine özelinde de olumlayıcı bir işleve sahip olduğu söylenebilir. Bu kişiler çıktığı yolculukta babasıyla ve kökleriyle hesaplaşarak kendi kimlik bunalımını aşan Wilfrid'e babasını gömmesinde yardım ederek, bir bakıma vedalaşmadıkları babalarıyla Wilfrid'in babasının cesedi arasında bir özdeşlik kurarak kendi babalarıyla vedalaşma şansına sahip olurlar.

Bu açıdan bakıldığında *Kıyı* oyununun, trajik sanatı bir yıkımdan ziyade son derece olumlayıcı bir şey olarak gören, bireyin etik özünün onun sükûnunu bozan çöküşüyle onarılacağını, böylece bireyin öz kimliğini yeniden kazanarak kendi yoluna döneceğini söyleyen Hegel'in görüşlerini karşıladığı söylenebilir. Hegel'in modernizm sonrası bireyleşen, yalnızlaşan insanın kendi kimliğini ve benliğini inşasında trajik olana yüklediği işlevi de Wilfrid karakteri özelinde görmek mümkündür.

Mouawad'ın tüm bunları batıya göç etmiş, kendi köklerinden koparılmış genç bir kahraman özelinde onun köklerine doğru çıktığı bir yolculukta -bu yolculuğun savaş sonrası savaşın tüm yıkıcılığının gözler önüne serildiği bir Ortadoğu ülkesine olması- işleminin, çağımızda yaşanılanlar göz önüne alındığında savaş olgusuna karşı trajik olana güncel, eleştirel bir işlev yüklediği söylenebilir. Rasyonalizmle birlikte gelişen pozitif bilimler ve sanat akımlarıyla, trajedi ve mitin tasfiye edildiğini belirten Nietzsche, trajedinin bilime karşı mit, ahlâklılığa karşı yaşam, söyleme karşı müzik, ilerleme yerine öncesiz-sonrasızlık, sıradanlık yerine kahramanlık, kamusal ve kültürel olana karşı barbarlık, Apolloncu toplumsal düzene karşı Dionysosçu bir delilik meselesi olduğunu söyler (Eagleton, 2012). Mouawad'ın *Kıyı* metninde Antik Yunan tragedya kahramanlarının yansımalarına ve mitsel referanslara yer vermesi,

oyunun geneline hâkim olan şiirsellik, yer yer şarkı kullanımı ve savaşın tüm yıkıcılığını *Dionysosçu* bir dışavurum olan delilik ile tasvir etmesi, Nietzsche'nin trajik olmanın işlevine dair görüşlerini büyük bir ölçüde karşılamaktadır.

Kıyı metninin dünyada bu kadar çok ses getirmesinin ve çağdaş bir tragedya kimliği kazanmasında, Mouawad'ın klasik tragedya unsurlarını başarıyla kullanmasının yanı sıra, trajik olana yüklediği bu işlevlerin önemli bir payı olduğu söylenebilir.

4.4.YANGINLAR OYUNU

Savaş, bellek, sürgün konuları üzerine odaklanan *Vaatlerin Kanı* dörtlemesinin ikinci oyunu olan Yangınlar *Incendies*, Wajdi Mouawad tarafından 2003 yılında yazılıp sahnelenmiştir. Oyunun 2010 yılında Denis Villeneuve tarafından sinemaya uyarlandığından çalışmanın başında bahsedilmiştir. Bu durum Mouawad'ın *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunlarının dramatik kurgusunun –*Kıyı* oyunu da bizzat Mouawad tarafından sinemaya uyarlanmıştır- sinemasal olana ne kadar yakın olduğunu kanıtlar niteliktedir. Oyunlarındaki flashback, çoklu mekân ve atlamalı zaman kullanımı, karakterlerin farklı yaş gruplarındaki hâllerinin bir arada işlenmesi metinlere çok katmanlı, kurgusal açıdan zengin bir hikâye kimliği kazandırırken, bu tercihlerin Mouawad'ın metinlerinin sinema gibi anlatım olanaklarının daha fazla olduğu bir sanat dalıyla sıkı ilişkide olmasına imkân tanımaktadır. *Yangınlar* oyunu dörtlemenin ilk oyunu olan *Kıyı* oyunuyla konu, yazım tekniği ve hikâye örgüsü özellikleriyle belirli benzerlikler taşıyor olsa da bir devam niteliği taşımamaktadır.

Yangınlar, annelerini kaybeden ikiz kardeşler Jeanne ve Simon'a, annelerinin vasiyetinin noterde açıklanmasıyla başlar. Anne Nawal Marwan'ın beş yıl önce yazdığı vasiyeti noter tarafından okunur. Nawal Marwan, tüm mirasını eşit olarak ikiz çocukları Jeanne ve Simon'a pay edilmesini vasiyet etmiştir. Ayrıca siyah dolma kalemini arkadaşı noter Hermile Lebel'e, sırtında 72 yazan haki renkli ceketini Jeanne Marwan'a, kırmızı defterini de Simon Marwan'a bırakır. Ancak vasiyet bununla sınırlı değildir. Nawal, çırtlıplak ve tabutsuz gömülmek istediğini, adının hiçbir yere yazılmamasını, mezar taşı istemediğini belirtir. Bu durumu verdiği bir

sözü tutmamakla gerekçelendirir. Dörtlemeye adını veren “vaatler” ile *Yangınlar* oyununda sık sık karşılaşılr. Bunun dışında hem arkadaşı, hem avukatı olan noter aracılığıyla ikizlere birer zarf bırakır. Jeanne’a bıraktığı zarfı babalarını -o ana kadar öldü olarak bilmektedirler- bulup ona vermesini, Simon’a bıraktığı zarfı ise erkek kardeşlerine –hiç tanımadıkları, yaşadığı bile belli değildir- bulup ona vermesini vasiyet eder. Bu zarflar sahibine ulaşınca sessizliğin bozulacağını, onlara bir mektup verileceğini, o zaman mezarına bir taş koyarak ismini yazabileceklerini söyler. Annelerinin bu isteklerine ikizlerden Simon öfkeyle karşı çıkar. Nawal’ın beş yıllık suskunluğunu ölümünden birkaç gün önce ikizlerin tam doğduğu gün, doğduğu saatte "artık birlikteyiz, daha güzel olacak her şey" sözcükleriyle bozduğunu Noter Hermile Lebel aktarır ve bunun bir rastlantı olmadığını iddia ederek ikizleri vasiyeti yerine getirmeleri konusunda ikna etmeye çalışır (Mouwad, 2019).

Simon’un öfkeli ve kesin karşı çıkışının aksine Jeanne mesleğinin getirmiş olduğu –üniversitede matematik öğretmenidir- analitik düşünme becerisiyle annesinin vasiyetini yerine getirmeye karar verir:

...JEANNE: Çizdiğim görünürlük grafiği hatalıymış. Benim yerim neresi bu çokgende? Bunu öğrenmek için bir varsayımı kanıtlamak zorundayım. Benim babam öldü. Elimizdeki varsayım bu. Bütün veriler bunun doğru olduğuna inanmamızı işaret ediyor. Fakat hiçbir şey bunu kanıtlamıyor. Cesedini görmedim, mezarını görmedim. O yüzden, 1 ile sonsuzluk arasında, babam yaşıyor olabilir. Hoşçakalın Bay Lebel (Mouawad, 2019).

Oyun metninden anlaşıldığı üzere Noter Hermile Lebel tarafından annesinin babasıyla tanıştığında çok küçük yaşta olduğu bilgisi verilen Jeanne, annesinin vasiyetini yerine getirmek, babasını bulup mektubu vermek üzere annesinin doğduğu topraklara doğru yolculuğa çıkmaya karar verir. Mouawad kullandığı hikâye içinde hikâye tekniğiyle bir yandan Nawal Marwan’ın yaşam öyküsünü aktarırken, bir yandan da ikizlerin içine düştükleri durumu ve Jeanne’in annesinin doğduğu, yaşamının büyük bir kısmını geçirdiği topraklara doğru çıktığı yolculuğu gözler önüne serer. Bunu göz önünde bulundurarak *Yangınlar* oyununun bir yanda Nawal Marwan’ın ana kahramanı olduğu, diğer yanda Jeanne’in ana kahramanı olduğu iki başlı bir hikâye örgüsüne sahip olduğu söylenebilir.

Hikâyenin Nawal Marwan ekseninde Nawal'ın 14 yaşında sevdiği adam Wahab'dan hamile kaldığı, bu bebeğin annesi Jihane tarafından kabul edilmediği, ebe Elhame'in çocuğu onun karnından çıkartıp kime isterse ona vereceği, Wahab'ın da zorla Nawal'dan uzaklara götürüldüğü anlatılır. Sonrasında Nawal bir oğlan çocuğu dünyaya getirir ve Wahab'ın ona hediye ettiği bir palyaço burnunu kundağına gizleyip, onu daima seveceği sözünü vererek bebeğini ebe Elhame'a teslim eder. Elhame güneye gittiğini söyleyerek çocuğu alır.

Ölüm döşğinde olan anneannesi Nawal'ı yanına çağırır ve okumayı, yazmayı, saymayı, konuşmayı öğrenmesinin sözünü verir; onlar gibi olmamasının, tek şansının bu olduğunu söyler. Kimse yazı yazmayı bilmediği için ölümünden sonra mezar taşına adının yazılmayacağını, Nawal'a yazmayı öğrenince gelip adını mezar taşına yazmasını vasiyet eder. Nawal 19 yaşında okumayı, yazmayı öğrenince anneannesi Nazıra'ya verdiği sözü tutar ve mezar taşına ismini yazar. Sonra oğluna verdiği sözü tutmak, onu bulmak üzere yola çıkar. Yolda Sawda adında bir kadınla karşılaşır. Sawda, Nawal'dan ona da yazı yazmasını, okumasını öğretmesini ister. Kocasını Wahab ile aynı kampta kaldığını, yolları bildiğini, oğlunu bulmak için çıktığı bu yolculukta ona yardım edebileceğini söyler, Nawal bunu kabul eder ve ona Arap alfabesini öğretir. Nawal ve Sawda köy köy, yetimhane yetimhane Nawal'ın çocuğunu ararlar. O sırada ülkelerinde çıkan savaşın yıkıcılığı ve sonrasındaki kargaşada hiçbir sonuç alamazlar. Sonrasında Nawal'ın 40 yaşına geldiği, savaşın tüm yıkıcılığıyla devam ettiği ve bu yıkımın ortasında hayatta kalmaya çalışan Sawda ve Nawal'ın birer direnişçiye dönüştüğü görülür. Savaşın ne zaman sonlanacağını belirsizliği ve çaresizliği içerisinde Nawal bir plan yapar; milislerin lideri Chad'ı öldürmek. Chad'ın çocuklarına ders veren kişinin onun öğrencisi olduğunu, onun yerine ders vermek bahanesiyle içeri sızacağını, Chad'ı öldüreceğini anlatır; ancak sonrasında onun için bir kurtuluş imkânı olmadığını bilmektedir:

...SAWDA: Sonra? Nasıl kaçacaksın oradan?

Sessizlik.

SAWDA: Kabul etmiyorum. Senin işin değil bunu yapmak.

NAWAL: Benim işim değil mi? Kimin işi peki? Senin mi?

SAWDA: Neden olmasın?

NAWAL: Neden yapacağız bunu? İntikam almak için mi? Hayır. Çünkü biz hâlâ tutkuyla sevebilmek istiyoruz. Ve bizi bekleyen günlerde, bazılarımız ölecek, bazılarımız hayatta kalacak. O yüzden tutkuyla sevmiş olanlar, henüz bunun tadına varmamış olanlardan daha önce ölmeli. Ben böyle olması gerektiğine inanıyorum Sawda. Ben yaşamam gereken aşkı yaşadım. Sahip olmam gereken çocuğa sahip oldum. Öğrenmem gerekiyordu, öğrendim. Şimdi geriye sadece ölüm kaldı ve ben onu seçiyorum, birbirimizi tamamlayacağız... (Mouawad, 2019).

Nawal, ne zaman cesarete ihtiyaç duysa Sawda'nın ona öğrettiği gibi "şarkı söyleyeceğini" söyleyerek Sawda'yı ikna eder. Sonra planladığı eylemi yapar, Chad'ı öldürür ancak yakalandıktan sonra öldürülmeyip dönemin en acımasız hapisanesi olan Kfar Rayat'a gönderilir. Mahkûmların sadece birer numarayla adlandırıldığı - Nawal'a 72 numarası verilmiştir- bu hapisanede, 7 numaralı hücrede oranın baş işkencecisi olan Abou Tarek tarafından işkence edilir, defalarca tecavüze uğrar. Tüm bunlar olurken şarkı söylediği için -Sawda'ya bunun sözünü vermiştir- "Şarkı Söyleyen Kadın" olarak anılır. Nawal uğradığı tecavüzler sonucu Abou Tarek'ten hamile kalır ve hücrelerinde kendi başına doğum yapar. Hapishanenin hademesi Fahim, tecavüz sonrası Nawal'ın doğan çocuklarını nehre atmak üzere hücreden alır ancak her zaman yaptığı gibi nehre atmak yerine -şarkı söyleyen kadının şarkılarının kulaklarında çınlamasıyla- vicdanına yenilerek çocukları yolda karşılaştığı bir köylüye, Abdelmalak-Malak'a verir. Hapishanenin hademesi Fahim, kovaya iyi bakmadığı için ikizleri görmez, oyunun bu noktasına kadar kardeşinin hapisane'de tecavüz sonucu doğduğunu düşünen Jeanne, Malak'tan kardeşi Simon ile birlikte hapisanede bir tecavüz sonucu dünyaya geldiği, asıl adlarının Jannanne ve Sarwane olduğu, babasının ülkesindeki çıkan savaşta ölmediği, bir işkenceci olduğu gerçeğiyle yüzleşir:

...JEANNE: Hayır! Fahim'in yanıldığı falan yok! Onu her gün görüyormuş! Çocuğu almış, kovayı almış, çocuk kovadaymış ve tek bir çocuk varmış, iki değil, iki değil!

MALAK: Fahim iyi bakmamış.

JEANNE: Benim babam öldü, ülkesi için verdi canını, o bir işkenceci değildi, annemi sevdi, annem de onu sevdi, hem de deliler gibi!

MALAK: Annen sana böyle mi anlattı? Haklı, her çocuğun masala ihtiyacı vardır uyumak için. Ben sana söylemişim, sorular sorup, yanıtlar vermeye başladın mı bir bakarsın doğduğun güne varmışsın, bak biz de vardık işte senin doğumunun ardında yatan sırta. Beni dinle şimdi. Fahim bana kovayı uzattı ve koşarak kaçtı ardına

bakmadan. Kovayı örten bezi kaldırdım ve iki bebek gördüm içinde, yeni doğmuş, öfkeden kıpkırmızı kesilmiş, yaşama kavuşmanın şevkiyle birbirlerine tutunmuş, birbirlerine sarılmış iki bebek. Sizi aldım ve gittim ve sizi doyurdum ve size birer isim verdim: Jannaane ve Sarwane. İşte sizin hikâyeniz bu ve şimdi sen, annenin ölümünün ardından yanıma döndün ve gözlerinden akan yaşlar bana yanılmadığı gösteriyor. Şarkı söyleyen kadının meyveleri tecavüzden ve dehşetten doğdu, nehre atılmış çocukların kayıp çığlıklarına ses olacaklar yeniden (Mouawad, 2019).

Çıkan af sonrası hapishaneden çıkan Nawal, tecavüzün meyveleri olan çocuklarını Malak'tan alarak ülkesini terk etmiştir. Annesinin ona bıraktığı kırmızı defterden yaşadıklarını öğrenen Simon, daha fazla dayanamayarak annesinin kardeşine vermesi için bıraktığı zarfı alarak annesinin ülkesine, Jeanne'in yanına gitmeye karar verir ve Noter Hermile Lebel ile birlikte yola çıkar. Yaptıkları araştırmalar sonucu kardeşinin kimliğinin Nihad Harmanni olduğunu öğrenirler. Yolda karşılaştıkları bir milis tarafından eskiden güneydeki direnişin ruhani lideri olan Chamseddine'ı bulmaları söylenir. Sonunda Noter ve Simon, Chamseddine'i bulurlar ve Nihad Harmanni'nin Nawal Marwan'ın –şarkı söyleyen kadının- Wahab'dan olan oğlu olduğunu söylerler. Chamseddine duydukları karşısında afallar, Sarwane-Simon'a onun kalmasını söyleyerek noteri dışarı yollar. Simon'a kardeşi Nihad'ın onun için savaştığını, iyi bir nişancı olduğunu ama sonra bir gün annesini aramak için kuzeye gittiğini söyler. Sonra ülkeyi yabancı bir ordunun işgal ettiğini, Nihad'ı yakalayıp ama onu öldürmediklerini, ona Kfar Rayat'ta yeni inşa edilen hapishanede soruşturmaları yürütme görevini verdiklerini anlatır:

...SIMON: AbouTarek'in, babamın yanında mı çalıştı mı yani?

CHAMSEDDINE: Hayır, kardeşin, babanın yanında çalışmadı. Senin kardeşin, senin baban. İsmi değiştirdi. Nihad'ı geçmişe gömdü. AbouTarek oldu. Annesini arıyordu, onu buldu ama tanımadı. Annen oğlunu arıyordu, onu buldu ama tanımadı. Onu öldürmedi çünkü şarkı söylüyordu ve sesi güzeldi. Bu kopan kıyametin kendisi Sarwane, doğru, anladın: Annene işkence etti ve annen, evet, oğlu tarafından işkence gördü, oğul annesine tecavüz etti. Oğul, erkek kardeşinin ve kız kardeşinin babası. Sesimi işitiyor musun Sarwane? Kadim asırların sesi sanma bu sesi. Hayır, Sarwane, bu bugünün sesi. NihadHarmanni ismi ağzından çıktığı an, o bir saniyede içimdeki bütün yıldızlar kıydılar canlarına, sessizliğe gömüldüler. Ve görüyorum ki senin içindeki yıldızlar da susuyor şimdi. Sendeki sessizlik, Sarwane, yıldızların sessizliğidir, annenin sessizliğidir. Senin içinde (Mouawad, 2019).

Nawal'ın bu gerçeği 5 yıl önce takip ettiği uluslararası bir ceza mahkemesinde öğrendiği, oğluna verdiği “onu daima seveceği sözünü” tutamayarak

o andan itibaren kendisini sessizliğe teslim ettiği anlaşılır. Sonunda Jeanne ve Simon, babaları ve ağabeyleri olan Nihad-AbouTarek'e annelerinin vasiyeti üzerine bıraktığı mektupları vererek çıktıkları bu yolculukta hem kendi hakikatlerini öğrenir, hem de annelerinin vasiyetini yerine getirmiş olurlar. Oyunun sonunda Nawal'ın ikizlerin vasiyetini yerine getirmeleri durumunda, Noter Hermile Lebel'e ikizlere vermesi için bir başka mektup daha bıraktığı ortaya çıkar. Bu mektupta ise Nawal hem çocuklarına veda eder, hem de sessizliği kıran çocuklarından artık mezarına bir taş koyup üzerine ismini yazabileceklerini hatırlatır.

4.4.1.Oyun Kişileri

Mouawad oyun kişilerini kitabın başında sırasıyla; Nawal, Jeanne, Simon, Hermile Lebel-noter, Antoine, Sawda ve Nihad olarak belirtmiştir. Karakterlerin özellikleri şu şekilde açıklanabilir:

Nawal: Tam adı Nawal Marwan. Lübnan'da kimsenin okuma yazma bilmediği bir köyde doğmuştur. 14 yaşında sevdiği adam olan Wahab'dan hamile kalmış ancak annesinin bu durumu kabul etmemesiyle çocuğunu başkasına vermek zorunda kalmıştır. Sevdiği adam Wahab ve ondan olan çocuğu kaybolmuştur. Doğmuş olduğu köyü terk ederek okuma-yazma öğrenmiş, bir yandan kaybolan çocuğunun izini sürmüş, bir yandan da ülkesindeki çıkan savaş süresince hayatta kalmaya çalışan bir direnişçiye dönüşmüştür. Savaş sırasında milis lideri Chad'ı öldürmüş ancak sonrasında esir düşerek dönemin en acımasız hapishanesi olan Kfar Rayat Hapishanesi'nde Abou Tarek tarafından işkenceye ve tecavüze uğramıştır. Çıkan af sonrası Abou Tarek'in tecavüzü sonucu doğurduğu ikizleri Malak tarafından kendisine verilmiş, onları alarak Kanada'nın Québec bölgesine göç etmiştir. Travmalarla dolu bir geçmişi vardır. Oyunda 14, 15, 19, 40, 45, 49, 60, 65 yaşlarındaki hâliyle yer almaktadır.

Jeanne: Tam adı Jeanne Marwan. Gerçek adı Jannanne Marwan'dır. Nawal Marwan'ın kızı, Simon Marwan'ın ikiz kardeşidir. 22 yaşında. Lübnan kökenlidir. Doktora öğrencisidir ve aynı zamanda Üniversite'de matematik dersi vermektedir. Eğitim durumu yüksek, analitik düşünebilmektedir. Québec'te yaşamaktadır.

Simon: Tam adı Simon Marwan. Gerçek adı Sarwane Marwan'dır. Nawal Marwan'ın oğlu, Jeanne Marwan'ın ikiz kardeşidir. 22 yaşında. Lübnan kökenlidir. Amatör boksördür. Öfkeli bir mizacı vardır. Québec'te yaşamaktadır.

Hermile Lebel: Noter. Nawal Marwan'ın hem avukatı hem de dostudur. Sadık ve güvenilir birisi olduğu söylenebilir. Québec'te yaşamaktadır.

Antoine: Tam adı Antoine Ducharme. Nawal Marwan'a bakıcılık yapmıştır. Bakıcılık yaparken, yan yana iken sessizliği dışında hiçbir şeyine şahit olmadığı Nawal Marwan'ı tek başına kaldığında belki konuşuyordur umuduyla teybe kaydetmiştir. Ancak etik bulmadığı için kayıtları hiç dinlememiş, Nawal öldükten sonra bu kayıtları kızı Jeanne'a vermiştir.

Sawda: Nawal ile aynı köydendir. Güneyli ve göçmendir. Aile ilişkileri sorunludur. Derinlerden gelen, yumuşak bir sesi vardır ve şarkı söylemektedir. Okuma yazma bilmemektedir, ancak Nawal ona ana dili olan Arapça okuma yazma öğretir, o da Nawal'a şarkı söylemeyi öğretir. Savaşta kaldıkları kampta annesi, babası, kuzenleri, komşuları dostları öldürülmüştür.

Nihad-Abou Tarek: Tam adı Nihad Harmanni. Nawal Marwan ve Wahab'ın oğlu. Acımasız bir keskin nişancıdır. Öldürdüğü insanların fotoğraflarını çekmekte ve şarkı söylemektedir. Yetimhanede büyümüş, savaş zamanında direniş lideri Chamseddine ile tanışmış, silah kullanmayı öğrenmiş iyi bir nişancı olmuştur. Ancak bir zaman sonra annesini aramak üzere Chamseddine'in yanından ayrılır. Yabancı bir ordunun ülkesini işgali sırasında esir düşer, ancak onun yeteneklerinden etkilenip öldürmeyerek Kfar Rayat'da yeni inşa edilen hapisanede soruşturmaları yürütecek bir işkenceci olarak işe alırlar. Kimliğini değiştirerek Abou Tarek ismini alır.

Hademe: Adı Fahim. Eskiden Kfar Rayat²¹hapisanesinde gardiyan, sonrasında Kfar Rayat'da bir okulda hademelik yapmaktadır.

Abdelmalak: Gardiyan Fahim, Nawal Marwan'ın hücrelerinde doğurduğu çocukları nehre atmayı Abdelmalak'a vermiştir. Jeanne ve Simon'u Nawal hapisane'den çıkana kadar Abdelmalak büyütüştür. Onlara Jannanne ve Sarwane isimlerini vermiştir. Nawal hapisten çıktığını duyduktan sonra -"şarkı söyleyen kadın"ın tahliyesi tüm ülkede ses getirir- büyüttüğü ikizleri Nawal'a vermiştir.

Belirtilen bu karakterlerin yanı sıra oyunda; Ralph, Wahab (Nihad'ın babası), Jihane (Nawal'ın annesi), Nazira (Nawal'ın anneannesi), Elhame (Ebe), Abdessamed

²¹ Gerçekte böyle bir yerin bilgisine ulaşılammıştır. Wajdi Mouawad'ın oyunda kurguladığı tahmin edilen yer, bölge.

Darazia, Milis, Rehber, Adam gibi pek çok yan karakter de mevcuttur. Ancak oyunun hikâyesindeki belirli sahnelerde sadece yardımcı karakter olarak yer almaktadırlar.

4.4.2.Oyunun Kurgusu

Mouawad'ın *Kıyı* oyununun metninde görülen epizodik anlatım, *Yangınlar* oyunu metninde de görülmektedir. Mouawad, *Yangınlar* oyununu 4 ayrı ana başlıkla adlandırmıştır. Bu başlıklar sırasıyla; *Nawal'ın Yangını*, *Çocukluğun Yangını*, *Jannaane'in Yangını* ve *Sarwane'in Yangını*'dir. Kendi içerisinde sahneler barındıran bu başlıkların, oyunun ilerleyişi ve bütünlüğü göz önüne alındığında hikâyenin ilerleyişine dair fikir verdiği söylenebilir. Oyun iki hikâye ekseninde ilerlemekte, bunlardan birisi Jeanne'in annesinin vasiyetini yerine getirmek için annesinin doğduğu topraklara doğru çıktığı yolculuk, diğeryse Nawal'ın 14 yaşından ölümüne kadar süren yaşamıdır. Oyunun sonlarına doğru ikizlerden Simon'un da bu iki hikâyenin kesiştiği yere dâhil olduğu, oyunun finalini belirlediği, ancak diğer iki karaktere kıyasla eylemlerinin oyunun geneline yayılmadığı görülür.

İlk hikâyenin ana kahramanının Jeanne, ikinci hikâyenin ana kahramanının da Nawal olduğu söylenebilir. Oyunun geneline yayılan bu çift hikâye örgüsünün oyun metninin 4 ayrı ana başlığı altında devam ettiği görülür. Mouawad ilk başlık olan *Nawal'ın Yangını* başlığı altında; Jeanne ekseninde annesi Nawal'ın ikizlere bıraktığı vasiyeti, onlarla olan ilişkisini, son yıllardaki suskunluğunun bu ilişkiye etkisini ve Jeanne'in annesinin vasiyetini yerine getirmek için çıktığı yolculuğu gözler önüne sermektedir. Diğer ana kahraman Nawal ekseninde ise; Nawal'ın Wahab ile olan aşkını, 14 yaşında Wahab'dan hamile kalmasını, bu hamileliğin annesi tarafından karşı çıkılması sonucunda doğum yaptıktan sonra çocuğunu istemeyerek bir başkasına vermesini, doğurduğu oğluna ve anneannesine vermiş olduğu sözleri ve ölümünden önceki son beş yılda gömülü olduğu sessizliği işlemektedir. İkinci başlık olan *Çocukluğun Yangını* başlığı altındaysa; Nawal ekseninde onun okuma, yazma öğrenerek anneannesine vermiş olduğu sözü tutması, çocuğunu bulmak için doğduğu toprakları terk edişi, çıktığı bu yolculukta Sawda ile tanışması, onun Sawda'ya alfabeyi, Sawda'nın da ona şarkı söylemeyi öğretmesi işlenirken, Jeanne ekseninde ise annesinin geçmişinin izini sürüşü işlenmektedir. Üçüncü başlık olan *Jannaane'in*

Yangını, adından anlaşılacağı üzere Nawal'ın ikiz çocuklarından Jeanne'in gerçek kimliğini öğrenmesine bir atıftır. Bu başlık altında Jeanne annesinin ülkesindeki savaş sırasında neler yaptığını, neler yaşadığını, nelere maruz kaldığını öğrenir; annesinin babası hakkında anlattıklarının bir masal olduğu gerçeğiyle yüzleşerek babası ve kendisi hakkındaki hakikati öğrenir. Son başlık olan *Sarwane'in Yangını* ise bir önceki başlıkla benzerlikler taşımaktadır. İkizlerden Simon annesi hakkındaki hakikati ona bıraktığı kırmızı defter aracılığıyla öğrendikten sonra kardeşi Jeanne gibi o da annesinin vasiyetini yerine getirmek üzere Noter ile birlikte annesinin doğduğu topraklara doğru yola çıkar. Hem kendi gerçek kimliğiyle hem de kardeşiyle babasının aynı kişi olduğu hakikatiyle yüzleşir. Bu bölüm oyunda tüm taşların yerine oturduğu bölümdür.

Mouawad yukarıda bahsedilen ana başlıkları da kendi içerisinde alt başlıklara ayırmıştır. Bu alt başlıkların da *Kıyı* metninde olduğu gibi oyun içerisindeki sahnelerin ana düşüncesini, kişi, zaman, mekân, durum gibi dramaturjik özelliklerini tasvir etmektedir.

Bu alt başlıklar sırasıyla şöyledir: *Nawal'in Yangını* (1.Noter, 2.Son Arzular, 3.Grafik Teorisi ve Çevresel Görüş, 4.Kanıtlanması Gereken Varsayım, 5.Orada olan, 6.Katliam, 7.Çocukluk, 8.Vaat, 9.Okumak, yazmak, saymak, konuşmak, 10.Nawal'in cenazesi, 11.Sessizlik), *Çocukluğun Yangını* (12.Taştaki isim, 13.Sawda, 14.Erkek ve kız kardeş, 15.Alfabe, 16.Nereden başlamalı, 17.Kfar Rayat Yetimhanesi, 18.Fotoğraf ve Güney'e giden otobüs, 19.Banliyönün çimleri, 20.Çokgenin tam ortası), *Jannaane'in Yangını* (21.Yüzyıl süren savaş, 22.Abdessamad, 23.Yaşam bıçağın kenarında, 24.Kfar Rayat, 25.Dostluklar, 26.Hakikcet, 27.Telefon görüşmeleri, 28.Gerçek isimler, 29.Nawal'in konuşması, 30.Kızıl kurtlar), *Sarwane'in Yangını* (31.Şarkı çalan adam, 32.Çöl, 33.Bir keskin nişancının prensipleri, 34.Chamseddine, 35.Kadim asırların sesi, 36.Babaya mektup, 37.Oğla mektup, 38.İkizlere mektup).

Kıyı oyununun açılış sahnesinde bir monolog olarak yer alan prolog kısmının, *Yangınlar* oyunundaysa parçalı bir şekilde sırasıyla önce 1.*Noter* sahnesinde Noter Hermile Lebel'in monoloğu şeklinde, sonrasında ise 2.*Son arzular* sahnesinde ikizlerin de sahneye dâhil olmasıyla sahne şeklinde yer aldığı görülür:

1. Noter

Gündüz. Yaz. Noterin bürosu.

Hermile Lebel: ...Keşke bu şartlar altında tanışmak zorunda kalmayıydık sizinle. Keşke başka türlü olsaydı, keşke diyorum tabii ama her şey umduğu gibi olmuyor insanın, bilemiyor ki neyin nasıl olacağını, ne bekliyorken neler oluyor neler. Ölüm bu neticede, ne bir işaret gönderir, ne bir haber verir, istedi mi çıkar gelir. Kendi söz verir, kendi bozar. Daha vakit var dedirtir insana, sonra bir bakarsın kapına dayanmış. Annenizi severdim. Samimiyetle söylüyorum size: Annenizi severdim. Sizden bahsedirdi bana. Arada bir. Bazen. Birden düşerdiniz aklına. İkizler derdi. İkizlerin kız olanı. İkizlerin erkek olanı. Biliyorsunuz nasıl biri olduğunu, kimseye bir şey anlatmazdı. Yani konuşmayı bırakmasından önceleri söylüyordum, o zamanlar da çok konuşmazdı, sizden hiç bahsetmezdi. O da öyleydi işte...(Mouawad, 2019).

Noter sahnesinde Hermile Lebel, Nawal'ın nasıl bir ruh hâlinde olduğunu ve ikizlerle olan ilişkisine dair ipuçlarını verir. Kendisini sessizliğe gömmeden önce de çok konuşmadığı, yaşadığı travmalar sonrası dünyayla ve ikiz çocuklarıyla olan ilişkisinin nasıl sekteye uğradığı sezdirilir. Sonrasında 2. *Son arzular* sahnesi ise Nawal'ın vasiyetinin açıklanmasıyla birlikte oyunun geri kalanının nasıl şekilleneceğinin haberini vermektedir:

2. Son arzular

Birkaç dakika sonra.
Noter. İkizler.

Noter zarfı açar.

Hermile Lebel: ...Ölümüm halinde mirasımın karnımdan çıkan ikiz çocuklarım JeanneMarwan ve SimonMarwan arasında eşit olarak pay edilmesini istiyorum. Nakit param çocuklarım arasında eşit olarak pay edilecektir. Mobilyalarım onların istekleri ve ortak kararlarına göre elden çıkarılacaktır. Ortak bir karara varılamaması ya da herhangi bir anlaşmazlık durumunda, mobilyalarım tenfiz memuru tarafından satılacak ve elde edilen gelir ikiz erkek ve kız çocuklarım arasında eşit olarak pay edilecektir. Giysilerim tenfiz memuru tarafından belirlenecek bir hayır kurumuna bağışlanacaktır. Arkadaşım, noter Hermile Lebel'e siyah dolma kalemimi, JeanneMarwan'a sırtında 72 yazan haki renkli ceketimi, Simon Marwan'a kırmızı defterimi bırakıyorum.

Noter üç nesneyi ortaya koyar.

Defin.

Noter HermileLebel'e.

Noterim, dostum,
İkizleri yanınıza alın
Beni çırılçıplak gömün
Beni tabutsuz gömün
Kıyafet istemem, kefen istemem
Dua istemem
Yüzüm toprağa baksın.
Bir çukurun dibine bırakın beni,
Yüzüm önce dünyaya baksın
Elveda niyetine.
Her biriniz
Bir kova soğuk su
Döksün üzerime.
Sonra toprak atın üzerime ve kapatın mezarımı.

Mezar taşı ve kitabe.
Noter Hermile Lebel'e.

Noterim, dostum,
Mezarımın üzerinde taş istemem,
İsmim hiçbir yer kazınmasın.
Sözünü tutmayanların mezar taşı boş kalır.
Ve verilen bir söz tutulmadı.
Sessizliğini bozmayanların mezar taşı boş kalır.
Ve sessizlik bozulmadı.
Ne mezar taşı
Ne taşın üzerinde isim
Ne olmayan bir taşın üstünde olmayan bir isim için bir kitabe isterim.

Jeanne ve Simon'a, Simon ve Jeanne'a.

Çocukluk bıçaktır boğaza saplanmış. Kolay çıkmaz saplandığı yerden.
Jeanne,
Noter Lebel sana bir zarf verecek.
Bu zarf senin için değil.
Baban için
Senin baban ve Simon'un babası için.
Onu bul ve zarfı ona ver.

Simon,
Noter Lebel sana bir zarf verecek.
Bu zarf senin için değil.
Erkek kardeşin için.
Senin erkek kardeşin ve Jeanne'ın erkek kardeşi için.
Onu bul ve zarfı ona ver.
Bu zarflar sahiplerine ulaştığında
Size bir mektup verilecek
Sessizlik bozulacak
O zaman bir taş koyarsınız mezarıma
O zaman kazırsınız ismimi güneşe bakan bir taşın üzerine...(Mouawad, 2019).

Böylece oyunun geneline yayılacak olan eylem -ikizlerin annelerinin vasiyetini yerine getirmeleri- ve bunun sonucunda oyunda bir merak unsuru olan Nawal'ın suskunluğunun sebebi öğrenilecektir. İkizlerden Simon'un annesine karşı

duyduğu öfke onun bu eylemi gerçekleştirmesine hikâyenin belli bir kısmına kadar engel olsa da Jeanne özelinde bu eylemin gerçekleştiği görülür. Ancak Mouawad'ın paralel hikâye örgüsü nedeniyle oyunda tek bir hikâyeden söz edilemez. Jeanne'ın annesinin vasiyetini yerine getirmek için çıktığı yolculuğa aynı zamanda Nawal'ın 14 yaşındaki hâlimden günümüze kadar yaşadıkları eşlik etmektedir. *Yangınlar* oyununda aynı uzamda iki ayrı hikâyenin zaman zaman iç içe, zaman zaman da ayrı ayrı işlenmesinin oyunun hikâyesini çok katmanlı, zengin bir kurguya sahip olmasına imkân tanıdığı düşünülebilir.

Hikâyedeki bu ikili yapı ve iki hikâye arasındaki zamansal fark göz önüne alındığında -Nawal karakterinin farklı yaşlardaki hâli(14, 15, 19, 40, 45, 49, 60, 65) işlenmektedir- yoğun bir flashback kullanımını zorunlu hâle getirdiği, bunun oyun metnini çok dinamik, çok zamanlı bir kurguya sahip olmasını sağladığı söylenebilir. Bu zaman çizgisinin doğrusal olmaması hikâyenin geçtiği zaman ekseninde değerlendirildiğinde şimdi ile geçmişin sıkı bir ilişkisi olarak yorumlanabilir. Geçmişle kurulan bu ilişkinin *Kıyı* oyununda olduğu gibi salt bilgi vermek, neler olduğunu göstermekle sınırlı olmadığı, *Yangınlar* oyunundaki iki ayrı hikâyenin final kısmındaki bağlantısı göz önüne alındığında, oyununun sonunda gerçekleşen *katharsisi* pekiştiren bir işlevde kullanılmasıyla *Kıyı* oyunundan ayrıldığı söylenebilir.

Mouawad'ın serinin ilk oyunu olan *Kıyı*'da aynı uzamda farklı mekân, kişi ve diyalogları iç içe geçirme tercihlerini bu oyunda da devam ettirdiği görülmektedir:

16. Nereden başlamalı

*Jeanne tiyatro sahnesine çıkar.
Bangır bangır bir müzik.*

JEANNE *seslenerek*: Antoine... Antoine... Antoine!

Antoine gelir. Müzik konuşmalarına fırsat vermeyecek kadar yüksektir. Antoine beklemesini işaret eder. Müzik durur.

ANTOINE: Sesçi geldi de. Sistemi kontrol ediyor.

JEANNE: Antoine, bana yardım edin.

ANTOINE: Ne yapmamı istiyorsunuz?

JEANNE: Nereden başlayacağımı bilmiyorum.

ANTOINE: Bařtan bařlamak lazım herhalde.

JEANNE: Hiçbir mantıęa oturtamıyorum.

ANTOINE: Anneniz ne zaman vazgeçti konuşmaktan?

JEANNE: 97 yazında. Ağustos ayında. Yirmisinde. Doğum günümüzde. Eve geldi ve sustu. O kadar.

ANTOINE: Ne olmuş olabilir o gün?

JEANNE: O sıralar Uluslararası Ceza Mahkemesi'nde görülen bir davayı izliyordu, duruşmalara gidiyordu.

ANTOINE: Neden?

JEANNE: Doğduęu ülkeyi yıkıma uğratan savařla ilgiliydi dava.

ANTOINE: Tam o gün ne olmuş peki?

JEANNE: Hiçbir şey. Hiçbir şey. Belki bir şey çıkar diye yüz kere bařtan okudum tutanakları.

ANTOINE: Bařka bir şeye rastlamadınız mı?

JEANNE: Hayır. Küçük bir fotoğraf sadece. Göstermiřti zaten daha önce. 40 yařında, yanında bir arkadařı var. Bakın.

Ona fotoğrafı gösterir.

Antoine fotoğrafı inceler.

Nawal (19 yařında) ve Sawda terk edilmiř yetimhanede.

SAWDA: Nawal. Kimse yok burada. Terk etmiřler yetimhaneyi.

NAWAL: Ne olmuş?

SAWDA: Bilmiyorum.

NAWAL: Çocuklar nerede peki?

SAWDA: Burada çocuk yok. KfarRayat'a gidelim. En büyük yetimhane orada.

Antoine fotoğrafı alır.

ANTOINE: Bu bende kalsın. Büyüttüreyim. İyice bir inceleyim sizin için. Ayrıntılarla uğrařmayı severim. Buradan bařlanabilir iřte mesela. Annenizi özleyorum. Gözümün önüne geliyor bazen. Oturuyor öylece. Sessiz. Gözlerinde ne delilik, ne kaybolmuřluk. Bakıřları berrak, keskin.

JEANNE: Neye bakıyorsun anne, neye bakıyorsun? (Mouawad, 2019).

Ancak bu tercihlerin dramatik olanla seyirci arasında bir mesafe yaratmak ya da yabancılařtırma iřlevinden ziyade hikâyenin etkisini pekiřtiren bir iřlevde

kullanılmaktadır. Oyunun son 3 sahnesi olan ve final sahneleri olarak nitelendirilebilecek 36.Babaya mektup, 37.Oğla mektup, 38.İkizlere mektup sahnelerinde, Nawal tarafından yazılan mektupların hayatını kaybettikten sonra yine 65 yaşındaki Nawal tarafından dile getirilmesi bu işlevi en iyi örneklendiren sahneler olarak gösterilebilir. Nawal'ın ikizlere babalarına vermek üzere bıraktığı mektup:

36. Babaya mektup

*Jeanne zarfı Nihad'a verir. Nihad zarfı açar.
Nawal (65 yaşında) okur.*

NAWAL: Ellerim titriyor size yazarken.
Bu sözcükleri saptamak isterdim o cellâdın yüreğine.
Kaleme bastırıyorum, her sözcüğü kazıyorum kâğıda,
Ellerinizde can verenlerin isimleri belleğimde tutarak.
Mektubuma şaşırmayacaksınız.
Sadece şunu söyleyecek size:
Kızınız ve oğlunuz işte karşınızda.
Birlikte can verdiğimiz çocuklarımız işte karşınızda.
Ne söyleyeceksiniz onlara? Şarkı söyleyecek misiniz?
Kim olduğunuzu biliyorlar.
Jannaane ve Sarwane.
Cellâdın dehşetinden doğma iki oğlan, bir kız.
Bakın onlara.
Mektubu size kızınız verecek.
Onun vasıtasıyla, size halen yaşıyor olduğunuzu söylemek istiyorum.
Yakında susacaksınız.
Biliyorum.
Gerçekle yüzleşen herkesi bekleyen, sessizliktir.
Şarkı söyleyen kadın 72 numaralı orospu 7 numaralı hücre
Kfar Rayat hapishanesi.

Nihad mektubu okumayı bitirir. Jeanne ve Simon'a bakar. Mektubu yırtar.

Nawal'ın hem ikizlerinin babası, hem işkencecisi ve tecavüzcüsü olan, doğduğunda onu ne olursa olsun seveceğinin sözünü verdiği oğluna yazdığı mektup:

37. Oğla mektup

NAWAL: Seni her yerde aradım.
Orada, burada, her yerde.
Seni yağmurda aradım

Seni güneşte aradım
Ormanların sonunda
Vadilerin dibinde
Dağların tepesinde
En karanlık şehirlerde
En karanlık sokaklarda
Seni güneyde aradım,
Kuzeyde,
Doğuda,
Batıda,
Ölen arkadaşlarımı toprağa gömerken aradım seni,
Gökyüzüne bakarken aradım seni,
Kuşların arasından geçerken aradım seni,
Sen de bir kuştun çünkü.
Daha güzel ne vardır bir kuştan,
Güneşte parıldayan bir kuştan daha güzel?
Daha yalnız ne vardır bir kuştan,
Fırtınanın ortasında kalmış,
Tuhaf kaderini gün doğumuna taşıyan bir kuştan daha yalnız?
Bir an korkuydun.
Bir an sevinç oldun.
Korku ve sevinç.
Boğazımda sessizlik.
İnanmıyor musun bana?
Anlatayım sana.
Ayağa kalktın,
Cebinden palyaço burnunu çıkardım,
Ve belleğim infilak etti.
Titreme.
Üşütme.

Bunlar en uzak hatıralarımdan gelen kadim sözcükler.
Kim bilir kaç defa mırıldandığım sözcükler
Hücremde.
Sana babanı anlatırdım.
Sana onun yüzünü anlatırdım,
Doğduğu gün ona verdiğim sözü anlatırdım.
Ne olursa olsun, seni daima seveceğim,
Ne olursa olsun, seni daima seveceğim
Bir yenilgiyi paylaştığımızı bilmiyordum o an,
Çünkü nefret ediyordum senden bütün kalbimle.
Ama sevginin olduğu yerde, nefret olamazdı.
O yüzden susmayı tercih ettim, sevgiyi korumak için.
Bir dişi kurt yavrularını daima korur.
Karşında Jeanne ve Simon var.
Onlar senin kardeşin
Ve sen aşktan doğduğun için
Onlar da aşkın kardeşleri.
Kulak ver
Gecenin serinliğinde sana yazdığım bu mektuba.
Şarkı söyleyen kadının, senin annen olduğunu anlatacak sana
Ve belki sen de susacaksın.
O yüzden sabırlı ol.
Oğlumla konuşuyorum, işkencecimle değil.
Sabırlı ol.
Birlikte olmak mutluluktur.
Birlikte olmaktan daha güzel hiçbir şey yoktur.
Çünkü bunlar babanın son sözleriydi.
Annen.

*Nihad mektubu okumayı bitirir. Ayağa kalkar.
Jeanne ve Simon ayağa kalkarlar ve karşısına geçerler.
Jeanne defterindeki bütün sayfaları yırtar.*

Nawal'ın vasiyetini yerine getiren ikiz çocuklarına verilmesi için noter Hermile Lebel'e bıraktığı mektup:

38. İkizlere mektup

Simon zarfı açar.

NAWAL: Simon,
Ağlıyor musun?
Ağlıyorsan silme gözyaşlarını.
Çünkü ben de silmeyeceğim gözyaşlarımı.
Çocukluk bıçaktır boğaza saplanmış
Ama senin çıkarmayı başardın.
Şimdi tükürüğünü yutmayı öğrenmelisin en baştan.
Çok cesur olmak gerekir bazen bunun için.
Tükürüğünü yutmak için.
Şimdi tarihi baştan inşa etmen gerek.
Tarih paramparça.
Usulca
Her parçayı avut
Usulca
Her parçayı iyileştir
Usulca
Her parçayı salla beşiğinde.

Jeanne,
Gülümsüyor musun?
Gülümsüyorsan bırakma gülümsemeyi
Çünkü ben de bırakmayacağım gülümsemeyi.
Öfkenin kahkahası bu
Yan yana yürüyen kadınların kahkahası

Adını Sawda koyabilirdim
Fakat öyle bir isim ki bu
Her harfi
Yüreğimde açık bir yara.
Gülümse Jeanne, gülümse
Bizim ailemiz,
Ailemizin kadınları, öfkeye kurban verdi ömürlerini.
Ben anneme öfkeliydim
Annem annesine öfkeliydi
Sen de bana öfkeliyin.
Bu bağı koparmak gerek.

Jeanne, Simon,
Nerede başlıyor sizin hikâyeniz?
Doğduğunuz gün mü?
Öyleyse dehşetle başlıyor.

Babanızın doğduğu gün mü?
Öyleyse büyük bir aşk hikâyesi.
Ama daha geriye giderseniz,
Kana ve tecavüze rastlarsınız
Bu aşk hikâyesinin doğumunda
Ve aşka rastlarsınız
Eli kanlı cellâdın, tecavüzcünün doğumunda.
O yüzden,
Size hikâyenizi sorduklarında,
Hikâyenizin,
Genç bir kızın
Anneanesi Nazira'nın ismini mezartaşına kazımak için doğduğu köye geri geldiği
gün başladığını söyleyin.
Hikâye orada başlıyor.

Jeanne, Simon,
Neden mi size anlatmadım?
Bazı gerçekler vardır, keşfetmek gerekir açığa çıkarmak için.
Zarfi açtınız, sessizliği kırdınız
Mezarıma bir taş koyun
Ve üzerine ismimi kazıyın.
Annemiz (Mouawad, 2019).

Yangınlar oyunu, dramatik yazımda göstermecî tercihlerin kullanıldığı, oyunun geneline hâkim olan diegetik anlatımın yanında dramatik olanın etkisinin göz ardı edilmediği bir metin olarak yorumlanabilir. Mouawad'ın *Kıyı* oyunundaki belirli yazım tekniklerini bu oyun metninde de tekrarladığı, ancak bu teknikleri *Yangınlar* oyununun sonunda gerçekleşen *katharsisi* pekiştirme işlevinde kullandığı söylenebilir. Oyun metninin iki ayrı karakter ve iki ayrı hikâye ekseninde işlenmesi metni çok katmanlı, zengin bir boyuta taşımalarının yanında, taşımış olduğu metinlerarası özellikler sayesinde okuyuculara farklı okumalar yapma imkânı tanımaktadır. Bu metinlerarası duruma çalışmanın ilerleyen kısmında daha detaylı değinilecektir.

4.4.3. Yangınlar Oyunundaki Tragedya İzleği

Yangınlar oyununa bakıldığında da Mouawad'ın oyun metnini Antik Yunan tragedya referanslarına dayandırdığı, oyunun hikâyesini Aristoteles'in belirttiği iyi bir tragedya öyküsünde olması gereken öğelere yer vererek oluşturduğu söylenebilir. Aristoteles (2013)'in tragedya kuramında bahsettiği oyunun, öykünün geneline yayılan soylu eylemi, *Yangınlar* oyununda Jeanne karakterinin çıkmış olduğu

yolculukta görmek mümkündür. Annesinin vasiyet olarak babasına vermesi için bıraktığı zarfı, babasına vermek üzere annesinin doğduğu topraklara yolculuğa çıkan Jeanne, oyunun geneline yayılan eylemi gerçekleştirir. Bu sayede hikâye bir durum olmaktan çıkmış, hikâyenin bir eylem içerisinde gerçekleşmesine imkân tanınmıştır. Ancak Mouawad'ın *Kıyı* oyununda olduğu gibi yine yer, zaman ve olay birliğini kullanmış olduğu dramatik yazım teknikleriyle yapıbozuma uğratarak hikâyeyi çok boyutlu bir anlatıma taşıdığını söylemek mümkün.

O ana kadar babasının öldüğünü zanneden, bir başka erkek kardeşten haberleri olmayan ikizler için bu vasiyet, Aristoteles'in öykünün en çok hoş giden bölümü olarak belirttiği bir baht dönüşü *peripeteia* anlamına gelmektedir. Jeanne'ın babasını bulmak için çıktığı bu yolculukta, Simon'un da oyunun ilerleyen kısmında annesinin ona bıraktığı kırmızı defterden annelerinin yaşadıklarını öğrenmesi -Nawal dönemin en acımasız hapishanesi olan Kfar Rayat'da hapis yatmıştır ve orada kendisine işkence edilmiş, tecavüze uğramıştır- ikizler ekseninde yine bir baht dönüşü *peripeteia* olarak görülebilir.

Aristoteles (2013)'in bir tragedya öyküsündeki diğer en hoş giden bölümü olarak belirttiği tanınmaların *anagnorisis*, *Yangınlar* oyununda onun belirttiği gibi öyküye ve eyleme en uygun *peripeteia* ile dört yerde gerçekleştiği görülür. Bunlar sırasıyla şöyledir: 1) Nawal'ın işkencecisi, tecavüzcüsü olan Abou Tarek'in duruşmasında Abou Tarek'in aslında oğlu Nihad olduğu gerçeğini öğrenmesi ve mahkemede onu tanınması, (sf.66-69) 2) İki kızlerin aslında babalarının annelerinin işkencecisi, tecavüzcüsü olduğu gerçeğini öğrenmeleri, (sf. 53-57) 3) Babalarının gerçekte kim olduğunu öğrenmeleriyle gerçekleşen ikizlerin kendi gerçek adlarını, kimliklerini öğrenmeleri, (sf. 53-57) 4) İki kızlerin babalarının aynı zamanda ağabeyleri olduğu gerçeğini, ensest durumu öğrenmeleri (sf. 66-69).

Tanınmanın eşlik ettiği bir baht dönüşü sonucu işlenen ensest suçun öğrenilmesi Nawal karakteri ekseninde yıkımı *pathos* meydana getirirken, oyunun sonunda trajik bir eylem olan "sessizlik eylemini" beraberinde getirmiştir. Ancak bu eylem Aristoteles (2013)'in belirttiği gibi bir şiddet eylemi değil, daha çok hakikatin öğrenilmesiyle gösterilen bir tepki olarak gerçekleşmektedir.

Aristoteles (2013)'in trajik kahramanı yıkıma sürükleyen bir hata, bir durum olarak tanımladığı diğer bir kavram olan *Hamartia*'yı da *Yangınlar* oyunundaki

Nawal ve Nihad karakterlerinin özelinde görmek mümkündür. Oyunun başında Nawal henüz 14 yaşındayken dünyevi olanı –töre, toplumsal kurallar- hiçe sayarak, ilahi olanı -Wahab'a duyduğu aşk- tercih etmesi ve bunun sonucunda hamile kalması ilk trajik hata *hamartia* olarak görülebilir. Bunun sonucunda annesi Jihane, Nawal'ı bir tercih yapmaya zorlar; ya doğduğu köyü, ailesini terk edecektir ya da ebe Elhame gelip çocuğu karnından çıkarıp alacak ve bir başkasına verecektir. Nawal köyünü, ailesini terk etmek yerine yavrusundan ayrılmaya razı olur.

7. Çocukluk

Nawal (15 yaşında), bir odada yalnız başına.

NAWAL: Artık birlikteyiz, daha güzel olacak her şey. Artık birlikteyiz, daha güzel olacak her şey. Artık birlikteyiz, daha güzel olacak her şey.

NAZIRA: Az daha sabır Nawal. Bir ayın kaldı.

NAWAL: Gitmeliydim anneanne, diz çökmeliydim, giysilerimi çıkarmalıydim, her şeyi vermeliydim, evi, köyü, her şeyi terk etmeliydim.

NAZIRA: Sefaletin gözü kör olsun Nawal. Güzellik nasip değilmiş, çile düşmüş, acı düşmüş, öfke düşmüş bize bu hayattan. Sokağın her köşesine nefret sinmiş. Sevgiyle konuşmaktan aciz düşmüşüz. Haklısın Nawal, yaşayacağın bir aşk vardı yaşadın, bir çocuğun oldu ve o çocuğu alacaklar elinden. Sana ne kalacak? Bir hiç. Sefaletle savaşıyor geçecek ömrün, gün gelecek yenileceksin belki... (Mouawad, 2019).

Nawal özelinde ikinci trajik hatanın *hamartia* ise milislerin lideri Chad'ı öldürmesiyle gerçekleştiği söylenebilir. Sonucunun kendisi için ölüm olduğunu bile bile bu eylemi gerçekleştirmesi Nawal'ın cesareti ve fedakârlığından *hybris*'inden kaynaklanmaktadır. Her ne kadar Sawda'yı korumak istediğini, onun için hayatın bir anlamı kalmadığını belirtse de okumayı, yazmayı öğrenen, ilerici bir kahraman olan Nawal'ın bu eylemi Sawda ile paylaşmak istememesi yine bu ekseninde bir okumaya imkân tanımaktadır.

...SAWDA: Ne yapacağız peki?

NAWAL: Sana ne yapacağımızı söyleyeceğim ama beni sonuna kadar dinleyeceksin ve karşı çıkmayacağına şimdi söz vereceksin.

SAWDA: Ne var aklında?

NAWAL: Söz ver!

SAWDA: Bilmiyorum!

NAWAL: Hatırla, yanıma geldin ve "Bana yazmayı öğret, okumayı öğret" dedin. Ben de sana olur dedim ve sana verdiğim sözül tuttum. Şimdi söz verme sırası sende. Söz ver.

SAWDA: Söz veriyorum.

NAWAL: Saldıracağız. Ama tek bir yere saldıracağız. Tek bir yere. Ve orayı cehenneme çevireceğiz. Hiçbir çocuğa, hiçbir kadına, hiçbir erkeğe dokunmayacağız, sadece bir kişi. Tek bir kişi. Yalnızca tek bir kişiye dokunacağız. Onu öldürür müyüz, öldürmez miyiz, bunun hiçbir önemi yok, ama ona dokunacağız.

SAWDA: Kim o?

NAWAL: Chad.

SAWDA: Milislerin lideri. Ona ulaşamayız.

NAWAL: Çocuklarına ders veren kız benim öğrencim olmuştu. Bana yardım edecek. Bir haftalığına onun yerine derse gireceğim.

SAWDA: Neden "ben" diyorsun?

NAWAL: Çünkü tek başıma gideceğim...(Mouawad, 2019).

Nawal hür iradesiyle kendisini kurban ederek bu eylemi gerçekleştirir ancak sonuç onun beklediği gibi ölümle sonuçlanmaz. Tutuklanarak konulduğu dönemin en acımasız hapisanesi Kfar Rayat Hapishanesi'nde öz oğlu tarafından işkence edilir, tecavüze uğrar. Nihad karakterinin özelinde de trajik hatanın *hamartia* izlerini bu eyleminde görmek mümkündür. Yetim olarak sürdürdüğü yaşamında acımasız bir ölüm makinesine dönüşen Nihad, o kadar yetenekli bir keskin nişancıdır ki esir düştüğü düşman orduları tarafından öldürülmeyip eğitilir. Sonrasında görevlendirildiği ve Abou Tarek adını alarak kimlik değiştirdiği Kfar Rayat Hapishanesi'nde yıllardır aradığı annesini tanımayarak ona işkence ve tecavüz eder. Nihad'ın bu eyleminin de yine öfkesinden *hybris* kaynaklandığı söylenebilir. Doğduğu andan itibaren şiddetin hüküm sürdüğü bir coğrafyada sahipsizliğin

getirmiş olduğu aşırı öfkeli mizacı Nihad'ı verilen görev sonucunda annesine tecavüz ederek hamile bırakma durumunda bırakır.

Yangınlar oyununun geneline hâkim olan sözün ön planda olduğu anlatısalılık (diegesis), Aristoteles'in tragedya anlayışındaki sözel dışavurumu karşılarken, Mouawad'ın şarkı ögesini başlarda oyunun karakteri Sawda özelinde, sonrasındaysa Nawal karakteri özelinde yer verdiği görülür. Ayrıca "şarkı" oyunda metafor olarak bir direnme, hayatta kalma sembolü olarak yer almaktadır:

...NAWAL: Başka seçeneğin yok. Bana ihanet etme Sawda, benim için yaşa, benim için şarkı söylemeye devam et.

SAWDA: Sensiz nasıl yaşayacağım?

NAWAL: Ya ben, ya ben sensiz nasıl yaşayacağım? Uzun zaman önce, gençken ezberlediğimiz şiiri hatırlasana. O zamanlar oğlumu bulacağımın umudu vardı hâlâ içimde. (*Arapça Al Atıl şiirini okurlar.*) Beni ne zaman özleyecek olursan bu şiiri oku, ne zaman cesarete ihtiyaç duyarsan, alfabeyi say. Ben de ne zaman cesarete ihtiyaç duyacak olursam şarkı söyleyeceğim Sawda, senin bana öğrettiğin gibi şarkı söyleyeceğim. Ve sesim senin sesin, sesin benim sesim olacak. Böylece daima birlikte olacağız. Birlikte olmaktan daha güzel hiçbir şey yok (Mouawad, 2019).

Nawal ekseninde şarkı söylemenin kritik anlarındaki işlevi –cesarete ihtiyaç duyduğu anlarda şarkı söylemesi, Fahim'in Nawal'ın söylediği şarkıların kulağında çınlamasıyla ikizleri nehre atmaması, Abou Tarek'in şarkı söylediği için Nawal'ı öldürmemesi- göz önüne alındığında "şarkı" ögesi hikâyenin kırılma anlarında önemli bir işleve sahiptir. Mouawad, Aristoteles'in tragedyanın çeşnisi olarak nitelendirdiği bu ögeyi oyun içerisinde daha belirgin bir hâle getirmeyi istemiş olacak ki oyun içerisinde Nawal karakterinin nâmında "Şarkı Söyleyen Kadın" olarak somutlaştırmıştır. Nawal'ın yüzleştiği hakikat sonrasında yaşamış olduğu yıkıma "sessizlik" ile tepki göstermesi de yine olay örgüsü içerisinde hem bir ironiye, hem de Şarkı-Sessizlik ikiliğinin çatışması üzerinden finaldeki trajedinin şiddetine bütünsel olarak hizmet etmektedir.

Yangınlar oyununda Aristoteles'in klasik tragedya kuramının öğelerinin yanı sıra *Kıyı* oyununda olduğu gibi Antik Yunan tragedyalarının yansımalarını da

görmek mümkündür. Nawal ve oğlu Nihad'ın arasında yaşananlarda *Kral Oidipus*'un izleri görülürken, Nawal'ın savaşın hüküm sürdüğü topraklarda oğlunu bulmak için çıktığı yolculukta dönüştüğü aydın, ilerici, direnişçide *Prometheus*'un izlerini görmek mümkündür. Bu izler *Yangınlar* oyununu metinlerarası bir kimliğe kavuştururken, oyunun kendi içerisinde çağdaş, eleştirel bir söyleme sahip olmasına imkân tanımaktadır. Bu konuya “Yangınlar Oyununa Çağdaş Bir Kimlik Kazandıran Öğeler” başlığı altında ayrıntılı olarak değinilecektir.

4.4.4. Yangınlar Oyununa Çağdaş Bir Kimlik Kazandıran Öğeler

4.4.4.1. Modern Trajik Bir Özne Olarak Nawal Karakteri

Yangınlar oyununun Nawal, Jeanne, Simon ve Nihad ana karakterleri göz önüne alındığında *Kıyı* oyununda karşılaşılan göçmenlik durumunun ve göç hikâyesinin bu sefer bir aile üzerinden tekrar edildiği görülür. Modernizm ile birlikte yıkıcılığı daha da artan savaş olgusu, oyunun ana karakterlerini içinde buldukları çağın kurbanı durumuna taşımaktadır. Ancak bu kurban durumu karakterlerin yaşadıklarının şiddetine ve yazarın tercihlerine bağlı olarak trajik olanın boyutu ekseninde değişkenlikler göstermektedir.

Oyunun başında Jeanne ve Simon'un yaşamlarını Québec'te sürdürdüğü anlaşılmaktadır. Hatta anneleri tarafından Québec'te bir hastanede doğdukları yalanı söylenmiştir. Ancak oyunda göçmenliğin, köksüzlüğün ikizler ekseninde gündelik yaşamlarında bir sorun teşkil ettiğine rastlanmamaktadır. Daha çok satır aralarından Nawal'ın ikizlere ve genel olarak yaşama karşı takındığı tavır ve ikizlerin anneleriyle olan ilişkilerine dair fikir edinilebilmektedir. Mouawad'ın ön oyun olarak değerlendirilebilecek olan *1. Noter* ve *2. Son arzular* sahnelerinde oyunun hikâyesini bu şekilde oluşturmayı tercih etmesi, karakterlerin yaşadıkları ve bu yaşadıklarının yaşamlarına, ilişkilerine etkisi göz önüne alındığında *Yangınlar* oyununda *trajik kahraman* olarak Nawal Marwan diğer karakterlere göre daha öne çıkmaktadır.

Nawal'ı trajik bir kahraman olarak öne çıkaran yaşadıklarıdır. Mouawad'ın da hikâyesini bu yaşanan anlar ekseninde şekillendirmesinin, bu anların etkilerini

satır aralarında okuyucuyla paylaşmasının, hikâyeyi bir bütün olarak kendi içerisinde tutarlı bir hâle getirdiği söylenebilir. Nawal'ın yaşadıkları –bebeğinden ayrılması, 19 yaşındayken savaş esnasında çocuğunu ararken bindiği bir otobüsün gözlerinin önünde taranması ve yakılması, hapishanede işkence ve tecavüz edilmesi-değerlendirildiğinde travmalarda dolu bir geçmişe sahip olduğu, oyunun satır aralarındaki bilgiler göz önüne alındığında da bu yaşadıklarının etkisinin devam ettiği görülür. Bu belirtilerden yola çıkarak Nawal'ın “travma sonrası stres bozukluğu” yaşadığı ihtimali göz önünde bulundurulabilir.

4.4.4.2. Travma Sonrası Stres Bozukluğu

Özgen ve Aydın (1999) yapmış oldukları çalışmada *Travma Sonrası Stres Bozukluğu*'nun DSM-IV' şu şekilde tanımlandığını belirtmektedir:

Travma sonrası stres bozukluğu (TSSB), DSM-IV'te, gerçek bir ölüm ya da ölüm tehdidi, ağır yaralanma, bireyin fiziksel bütünlüğünü tehdit eden bir durumla karşılaşması, böyle bir duruma tanık olma gibi ağır travmatik olaylardan sonra ortaya çıkabilen, özgül semptomlarla kendini gösteren bir tablo olarak tanımlanmaktadır.

Savaş, çatışma, cinayet ya da doğal afet yaşama vb. risk altındaki kişilerde oranın %58'e kadar çıkabildiğini, insanların neden olduğu travmaların, doğal afetlerden daha fazla TSSB oluşturduğunu, TSSB'nin gelişme riskini, stresörün şiddetini arttıran ve kişinin yatkınlığı olduğunu gösteren etkenlerin belirlediğini aktarırlar. Bu etmenleri; karşılaşmanın ani olması (hazırlıksız olması), insan tarafından oluşturulması, ölüm tehdidi içermesi, gaddarlık ve insanlık dışı olaylar içermesi olarak tanımlamaktadırlar (Özgen ve Aydın, 1999).

Nawal 19 yaşındayken yaşamış olduğu otobüs olayını şu şekilde tasvir etmektedir:

NAWAL: Otobüsün içindeydim Sawda, onlarla birlikteydim! Üzerimize benzin döküyorlardı, bağırdım onlara: "Ben kamptan değilim, ben mülteci değilim, ben de sizdenim, benden aldıkları çocuğumu arıyorum!" diye bağırdım. Duydular sesimi, indirdiler beni otobüsten, sonra, sonra ateş ettiler, bir anda, gerçekten bir anda alev aldı otobüs, içindekilerle birlikte alev aldı, yaşlılarla, çocuklarla, kadınlarla, herkesle birlikte alev aldı! Bir kadın pencereden çıkmaya çalışıyordu, askerler ateş etti kadına, öyle kaldı pencerede, bir bacağı dışarıda, kucaklarında çocuğu vardı, alevlerin içinde, derisi tutuşu, çocuğunun derisi tutuştu, her şey tutuştu, herkes yandı! Vakit kalmadı Sawda! Vakit kalmadı. Kafası kesilmiş tavuk gibi koşturuyor zaman, deli gibi koşturuyor, bir o yana, bir bu yana, kesik boynundan kan fışkırıyor, o kanda boğulacağız Sawda, hepimiz boğulacağız (Mouawad, 2019).

Nawal'ın savaş ve çatışma riski altındaki hayatı, yaşamış olduğu şeyin aniden bir insan tarafından ölüm tehdidi oluşturacak şekilde gerçekleştirilmesi göz önüne alındığında, yukarıdaki bilgilere dayanarak olay sonrasında *Travma Sonrası Stres Bozukluğu* yaşadığı çıkarımı yapılabilir.

Özgen ve Aydın (1999) ayrıca TSSB'de yaşam boyu komorbid (eşlik eden hastalık) psikiyatrik bozukluk gelişme riskinin %70 civarında olduğunu ve 1998'de yapılan komorbidite çalışmalarında %35,5 depresyon, %29 fobik bozukluk görüldüğünü belirtirler. Nawal'ın ikizlerle ve genel olarak insanlarla olan ilişkisinin sınırlılığı göz önüne alındığında bunun içinde bulunduğu kronik depresyon ve kronik TSSB'den kaynaklandığı söylenebilir. Ayrıca Nawal bu duruma eşlik eden bir fobik bozukluğa da sahiptir. Mouawad buna oyun içerisinde Noter Hermile Lebel aracılığıyla şu şekilde yer vermiştir:

HERMILE LEBEL: İnşaat yüzünden otobüslerin güzergâhını da değiştirdiler. Getirdiler buraya diktiler durağı, bahçenin önüne. Bütün otobüsler burada duruyor. Her seferinde anneniz aklıma geliyor. Pizza söyledim bu arada. Yeriz birlikte. Yanında içecek de gönderecekler, patates, çikolata da var. Karışık söyledim ama pepperoni koydurmam, hazmı zor oluyor. Hintli bir pizzacı burası, güzel pizza yapıyorlar sahiden, yemek yapmayı sevmiyorum, buradan söylüyorum hep.

SIMON: Şu işi halledelim bir an evvel. Akşama maçım var, geç bile kaldım.

HERMILE LEBEL: Tabii, tabii. Pizza gelene kadar evrak işlerini çıkaralım aradan.

JEANNE: Neden her otobüs durduğunda annemiz aklınıza geliyor?

HERMILE LEBEL: Fobisi yüzünden!

JEANNE: Ne fobisi?

HERMILE LEBEL: Otobüs fobisi. Bütün evraklar burada, hepsini kontrol ettim. Bilmiyor muydunuz?

JEANNE: Hayır!

HERMILE LEBEL: Asla otobüse binmezdi.

JEANNE: Neden olduğunu söyledi mi?

HERMILE LEBEL: Evet. Gençken sivillere dolu bir otobüs gözüntün önünde taranmış. Korkunç bir olay. (Mouawad, 2019).

Nawal'ın 40-45 yaşlarındayken hapishanede işkence edilmesi ve tecavüze uğraması, yukarıdaki bilgiler ekseninde değerlendirildiğinde TSSB'yi karşıladığı, eylemin bir cinsel saldırı olmasının travmanın şiddetini daha da arttırdığı söylenebilir. Korkmaz (2019)'ın belirttiğine göre Welch ve Mason (2007) cinsel saldırı sonrası birkaç haftalık süreçte birçok insanın güçlü duygusal tepkiler ve pek çok travma sonrası belirtiler sergileyebileceğini, bu belirtilerin genellikle kaygı, sürekli ağlama, kendini suçlama ve kusurlu hissetme, güvensizlik, iğrenme ve çaresizlik olduğunu söyler (Aktaran: Korkmaz, 2019).

Oyunun zamansal atlamaları göz önüne alındığında Nawal'ın bu süreci nasıl karşıladığı, hemen sonrasında ne tepki verdiğine dair bir bulgu bulunmamaktadır. Ancak Simon'un oyunun başındaki söylediklerinden Nawal'ın nasıl bir ruh hâlinde olduğu anlaşılmaktadır:

...SIMON: Onun parasını da istemiyorum, defterini de istemiyorum... Siktiğimin defteriyle heyecan yaratacak bende sözde! Siktirsin oradan! Son isteğe bak! Git babanı bul, git kardeşini bul! Madem bu kadar önemli, kendi gidip bulsaymış ya! Koduğumun derdine bak! Madem bir oğul istiyormuş, hangi cehennemdeyse o da artık, onu arayacağına lütfedip de azıcık bizimle ilgilenseymiş ya? O siktiğimin vasiyetnamesinde bir kerecik çocuklarım demeyi bile becerememiş kaltak! Bir kerecik oğlum, bir kerecik kızım diyememiş! Salak mıyım lan ben! Kafam çalışıyor! Kafam çalışıyor! Niye ikizler deyip duruyor? "Karnımdan çıkan ikiz çocuklarım" diyor lan bize, kustu lan sanki bizi, sanki sıçtı lan bok gibi! Niye böyle diyor, niye?

...SIMON: Ya siz bu karyı sahididen ciddiye mi alıyorsunuz ya? Delirtmeyin adamı! Ya karı on yıl boyunca her gün adliyeye gidiyor, ne kadar manyak, sapık, katil varsa, hepsinin duruşmasına giriyor, sonra bir gün aklına esiyor, susuyor! Tek kelime etmiyor! Beş yıldır konuşmuyor lan bu manyak, beş yıldır! Ne bir kelime, ne bir ses, hiçbir şey çıkmıyor ağzından! Sonra yine bir gün belli ki devreler yanyor bunun, şalter atıyor, vidalar gevşiyor, artık her ne boksa, alıyor eline kalem, başlıyor uydurmaya koduğumun delisi! Neymiş, bir kocası varmış, halen yaşıyormuş da, bir oğlu daha varmış da, adam öleli bir asır oldu, başka çocuk falan

da yok. Ne güzel de uydurmuş kendine, hep sahip olmak istediği bir evlat, sevebileceği bir oğul. Kaltağa bak, bir de ben gidip onu bulacakmışım! Bana hâlâ son isteği falan demeye kalkmayın...(Mouawad, 2019).

Nawal'ın son yıllardaki hâli ve çocuklarıyla kurduğu-kuramadığı ilişki değerlendirildiğinde, Korkmaz (2019)'ın çalışmasında belirttiği olayın sonrasındaki depresyon süreci ve olaya ilişkin obsesif şekilde düşünmenin -her gün adliyeye gitmesi- gerçekleştiği söylenebilir. İkiz çocuklarıyla olan arasındaki iletişimsizliğin ve sevgi bağının kurulamaması, onların bu travmatik olayı Nawal'a hatırlatmasıyla - Jeanne ve Simon tecavüzün meyveleridir- gerekçelendirilebilir. İçinde bulunduğu kronik depresyon ve TSSB sonucunda Nawal'ın dış dünyaya uyum sağlayamamanın getirdiği bir uzaklaşma ve içe çekilme yaşadığı, işkencecisinin oğlu olduğu hakikatiyle yüzleştikten sonra da tamamen kendisini dış dünyaya kapatarak son beş yılını sessizlik içerisinde geçirdiği görülür.

Kerem Eksen (2008) Walter Benjamin'in Alman yas oyunlarını konu aldığı çalışmalarında trajik kahramanın sessizliğinden bahsettiği çalışmasından söz eder ve bu oyunlardaki trajik kahramanların sessizliği hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade eder:

...Sadece yenilginin değil, yalnızlığın yol açtığı bir sessizliktir bu. Trajik insan, oyunun başında toplumsal yaşamda var olup dilin içinde konumlanabilen biriyken, oyunun sonunda toplumsallığın ve onu kuşatan dilin tamamen dışına savrulmuştur. Ona en çok yakışanın ölüm olması biraz da bundandır: Ölmek, trajik kahraman için "layığını bulmaktan"tan bambaşka bir şeydir. Artık içinde bulunduğu toplumsallığın ve dilin dışına atıldığını bilen kahraman için ölüm, mümkün tek insani "varoluş" biçimi olur ve kahramanın sessizliği bu varoluşun (ya da yok oluşun) asli ifade haline gelir (Eksen, 2018).

Mouawad'ın da Nawal karakteri özelinde sessizlik eylemini bu işlevde kullandığı görülür. Nawal'ın tüm bu yaşadıkları göz önüne alındığında, bu sessizliğin onun açısından sadece iletişim üzerinden şekillenmediği, kendi varoluşu üzerinden bir tepki işlevi görmektedir. Yaşadığı yıkım ve ruh hâli göz önüne alındığında Nawal'ın kendi canına kıymak yerine böyle bir tepkiyi tercih etmesi bunu desteklemektedir. Hatta ölümünden sonra da bu tepkiyi -yüzü toprağa bakılacak

şekilde, mezar taşsız gömülmeyi vasiyet etmesi- devam ettirdiği görülür. Oyunun sonunda hakikatin ortaya çıkması ve vasiyetinin yerine getirilmesiyle bu tepkinin/sessizliğin bozulacağını ifade etmiştir.

4.4.4.3. Yangınlar Oyunundaki Metinlerarasılık

Mouawad'ın oyun metnindeki Antik Yunan tragedyelerinin yansımaları göz önüne alındığında *Yangınlar* oyununun *Kıyı* oyununa oranla daha belirgin "metinlerarası" özellikler taşıdığı söylenebilir. Duman (2019) modern sonrası çağda Derridacı dil düşüncesinin, anlamı sürekli ertelenen, yakalandıkça elden kaçıp bir türlü ulaşılamayan, bağlama göre değişen, yazarının bile denetiminden çıkan güvenilir bir olgu olarak sunmasının, bu düşünceyi paylaşan çağımız yazarlarını bilinçli olarak bir başka yazım tekniği olan "metinlerarasılık"ı kullanmaya ittiğini belirtir. Yapısökümcü dil anlayışından doğan bu görüşe göre bütün edebiyat metinleri başka edebiyat metinlerinden oluşmaktadır ve ilk edebi metin diye bir şey yoktur. Bu durumda bütün edebiyatın metinlerarası olduğunu, her metnin kendisinden önce yazılmış metinlere gönderme yaptığı, onları çağrıştırdığı, onlardan izler taşıdığını savunmuşlardır (Duman, 2019).

Yangınlar oyunundaki bu yansımaların farkında olunabilmesi için okuyucunun Antik Yunan tragedyelerini bilmesi ve bu yansımaları yorumlayabilmesi gerekmektedir. Mouawad'ın *Yangınlar* oyununda Antik Yunan tragedyelerinden *Aiskylos*'un *Zincire Vurulmuş Prometheus* ve *Sophokles*'in *Kral Oidipus* oyunlarının hem ana düşüncelerinin hem de ana kahramanları olan *Prometheus* ve *Oidipus*'un yansımalarını görmek mümkündür. Oyunun ana trajik kahramanı olan *Nawal Marwan* özelinde *Prometheus*'un yansımalarının, *Nihad Harmanni-Abou Tarek*'te ise *Kral Oidipus*'un yansımalarının görüldüğü söylenebilir. *Yangınlar* oyun karakterlerindeki Antik Yunan tragedya kahramanlarının yansımalarına geçmeden önce *Zincire Vurulmuş Prometheus* oyununa –*Kral Oidipus* oyununa çalışmanın öncesinde değinildiğinden- değinmek yararlı olacaktır.

Farklı kuşaklardan tanrıların arasındaki anlaşmazlıkların işlendiği *Zincire Vurulmuş Prometheus* oyununda, oyunun ana kahramanı olan titan *Prometheus*, Olympos tanrılarına baş kaldırarak onlardan ateşi çalıp insanlara vermiş, bunun sonucunda tanrıların kurmuş olduğu düzene karşı geldiği için zincire vurularak

cezalandırılmıştır. Bu ateş sayesinde insanođlu bütün sanatları öğrenecektir. *Prometheus*'un tanrıların kurmuş olduđu düzene karşı geldiđi göz önüne alındığında yapmış olduđu eylemin politik bir anlam taşıdığı söylenebilir. Bulunmuş olduđu eylemin başına neler getireceđini bilerek –her şeyi önceden görebilme yetisine sahiptir- bu eylemi gerçekleştirdiđi, bunlara hazır olduđunu oyun içinde belirtmektedir. *Prometheus*'un bilinç ve özgürlük kavramları üzerinde durup direnmesi, onda hem bir gurur hem de bir katlanma duygusu doğurmaktadır. Oyunun ana düşüncesine bakıldığında akıl gücüyle kaba gücün çatıştığı, akıl gücünün kaba güçten üstün olduđu, özgür düşüncenin ne olursa olsun engellenemeyeceđi, tutuklanamayacağı işlenmektedir (Aiskhylos, 2013).

Yangınlar oyununun ana kahramanı olarak Nawal'ın yaşadıklarına, yaşadıkları karşısındaki tavırlarına bakıldığında *Prometheus*'un yansımalarının görüldüğü söylenebilir. Nawal'ın gençken baskın egemen kültürün cehalet olduđu, hiç kimsenin okuma yazma bilmediđi köyünden ayrılarak okuma, yazma öğrendiđi, anneannesine vermiş olduđu sözü -okuma yazma öğrenip anneannesinin mezarına ismini yazacaktır- yerine getirdiđi görülür. Nawal'ın bu davranışında *Prometheus*'un başkaldıran tavrının izlerinin görüldüğü düşünülebilir. Nawal'ın okuma, yazma öğrenerek kabalıđa, zorbalıđa karşı gelişi oyun içerisinde şu şekilde yer almaktadır:

*Nawal (19 yaşında) anneannesinin mezarının başında.
Taşın üzerine Arapça Nazira'nın ismini kazır.*

NAWAL: *Nun, elif, zı, ye, re! Nazira.* İsmim bundan böyle mezartaşımı aydınlatacak. Aşağıdaki yoldan geldim, oradan girdim köye. Annem oradaydı, yolun ortasında duruyordu. Beni bekliyordu sanki. İçine doğmuş olsa gerek. Tarih yüzünden. İki yabancı gibi baktık birbirimizin suratına. Sonra köylüler gelmeye başladı, toplandılar etrafıma. "Mezartaşına anneannemin ismini kazımak için geri döndüm." dedim. Güldüler. "Yazmayı mı öğrendin?" dediler. Evet dedim. Güldüler. Adamın biri üstüme tükürdü. "Yazmayı öğrenmişsin ama daha kendini koruyamıyorsun" dedi. Cebimden kitabımı çıkardım. Öyle bir vurdum ki kapađı yamuldu, adam da düştü bayıldı yere. Yoluma devam ettim. Annem arkamdan baktı hep, mezarlıđa, senin yanına gelmek için çeşmenin oradan dönene kadar izledi beni, ayırmadı gözlerini. İşte ismin yazıldı mezartaşına. Ben gidiyorum. Ođlumu bulacađım. Sana verdiđim sözü tuttum, şimdi doğduđu gün ona verdiđim sözü tutacađım. Ne olursa olsun, seni daima seveceđim. Teşekkür ederim anneanne (Mouawad, 2019).

Prometheus karakterinin Nawal karakteri üzerindeki yansımaları sadece bununla sınırlı değildir. Nawal'ın iç savaş esnasında milislerin liderini öldürmesi dönemin şartları itibariyle ülkede infial yaratmıştır. *Prometheus*'un ateşi çalarak insanlara verişinin yaratmış olduğu etkinin benzerini bu eylemde görmek mümkündür. Nawal'ın da bu eylemin sonucunda başına nelerin geleceğinin bilincinde olarak bu eylemi gerçekleştirmesinin onu trajik bir kahraman olarak *Prometheus*'a yakınlaştırdığı düşünülebilir.

Yangınlar, Zincire Vurulmuş Prometheus metninin aklın gücünün kaba güçten üstün olduğu ana düşüncesinin aksine, insan eliyle yayılan kolektif bir şiddet olgusu olan savaşın yıkıcılığının yine insanlar üzerindeki yıkıcı etkisinin gözler önüne serildiği bir metin olarak yorumlanabilir. Mouawad'ın *Prometheus*'un tanrılardan çalarak insanlığa ilerici bir medeniyet unsuru olarak verdiği ateşin, içinde bulunduğumuz çağdaki işlevini ve bunun sonucunda getirmiş olduğu yıkımı gözler önüne sermesi, içinde bulunduğumuz çağa, insanlığın geldiği noktaya dair metne politik, eleştirel bir nitelik kazandırmaktadır. Bu eleştireliliğe bir sonraki bölümde trajik olanın işlevi başlığı altında detaylı olarak değinilecektir.

Yangınlar oyunundaki bir diğer Antik Yunan tragedya kahramanı yansımasının Nihad Harmanni-AbouTarek karakterinde görüldüğü, bu karakter çağdaş bir *Oidipus* olarak karşımıza çıkmaktadır. *Kral Oidipus* oyunundaki insanlığı tehdit eden salgının yerini *Yangınlar* oyununda kolektif olarak yayılan bir şiddet unsuru olarak savaşın aldığı görülür. Bu şiddet ortamında oradan oraya savrulan kimsesiz Nihad'ın bu kolektif şiddet olgusundan kaçamadığı, yetişkinlik hayatında bir ölüm makinesine dönüştüğü metin içerisinde okuyucuya aktarılır. Oyunun ana kahramanlarından birisi olmasına ve hikâyeye etkisine rağmen oyun içerisinde son derece az yer verilmesi, Nihad karakteri hakkında sınırlı bilgi edinilmesine, onu tek boyutlu bir karakter olarak karşımıza çıkarmaktadır. Bu tek boyutluluk onun işinde - keskin nişancı- çok başarılı, insanları öldürmekte çok yetenekli olduğu ve bundan zevk alışıyla sınırlıdır. Kuşkusuz yaşadığı coğrafyayı etkisi altına alan kolektif şiddet olgusundan Nihad'ın mizacı bağımsız düşünülemez. Bu özellikleri sayesinde dönemin en acımasız hapisanesi olan Kfar Rayat Hapishanesi'ndeki soruşturmaları yürütme görevi ona verilmiştir. Nihad'ın bu mizacının tıpkı Kral Oidipus'un gözünün önünde olan biteni göremeyişine neden olan aklına aşırı güveninin yerini tuttuğu, onun *hrybrisini* oluşturduğu söylenebilir. Varoluşunu yaptığı işle anlamlandıran, verilen her görevi yerine getirerek bir ölüm makinesine dönüşen

Nihad Harmanni, yıllardır aradığı annesi Nawal'ı tanımayarak ona tecavüz ederek hamile bırakır. Böylece trajik yıkımın ortaya çıkardığı *katharsis* bu ensest durumun ortaya çıkmasıyla oyunun sonunda gerçekleşir.

Mouawad'ın *Yangınlar* oyun metnini yalnızca dram sanatının özü olarak kabul edilen klasik tragedya unsurlarıyla oluşturmadığı, aynı zamanda Antik Yunan tragedyalarının ana düşüncelerine, kahramanlarının yansımalarına çağdaş bir eksende yer verdiği görülür. Bu yansımaların oyun metnini farklı yorumlara ve okumalara açık bir eksene taşıdığı söylenebilir. Aynı zamanda insanın varoluşundan itibaren değişmeyen yazgısının trajik boyutu bu yansımalar sayesinde daha belirgin bir şekilde gözler önüne serilirken, trajik olana içinde bulunduğumuz çağ ekseninde eleştirel bir işlev kazandırılması oyun açısından önem teşkil etmektedir.

4.4.4.4. Postmodernizm ve 1+1=1

Mouawad'ın *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunlarında oyunun geneline yayılan trajik bir çatışmanın olmaması, oyunları klasik dramatik yapının dışına, diegetik bir anlatımın daha yoğun olduğu bir eksene taşımaktadır. Bu oyunlar klasik tragedya unsurlarının kullanıldığı, Antik Yunan tragedya kahramanlarının ve oyunlarının yansımalarının görüldüğü anlatılar olarak tanımlanabilir. Bu durum Mouawad'ın tercihleriyle şekillenirken, anlatısal olanın geçmişle ve günümüzle kurduğu bu bağ eleştirel ve politik bir söylemin ortaya çıkmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Her iki oyunda da görülen savaş olgusu ve bu olgunun getirmiş olduğu yıkım çağdaş karakterler ekseninde bir aile üzerinden işlenmektedir. Karakterleri çağdaş eksene taşıyan en önemli unsurlar savaş sonucu yaşanan göç ve kendi köklerinden koparılmışlığın meydana getirdiği sorunlar olarak ortaya çıkmakta, bu unsurlar oyun kahramanlarını yaşadıkları çağın kurbanı çizgisine taşımaktadır. Böylece oyun karakterlerinin postmodern çağın karakterlerine yakınlaştığı söylenebilir. Akay (2013) ne gerçek dünyanın içindeki şahıslara ne de onların duygularına ve psikolojik vaziyetlerine ilgi duyulmadığını; ancak psikanalitik süreçlerin ortaya çıkardığı “garip” kimselerin (Beckett'in kahramanları) postmodern kahramanlar olabileceğini belirtir. Bu bağlamda Mouawad'ın oyun karakterleri fiziksel olarak bu görüşü karşılıyor olmasa da yaşamış oldukları olaylar, bu olaylar sonucundaki psikolojik durumları göz önünde bulundurulduğunda postmodern eksende değerlendirilebilir.

İçinde bulunulan şu anki dönemde bile bu olaylar -savaş, göçmenlik, mülteci sorunları- kitle iletişim araçları sayesinde herkes tarafından bilinmekte, güncelliğini korumaktadır. Günümüzde bu her şeyin farkında olma ancak hiçbir şey yap(a)mama hâli postmodern durum olarak yorumlanmaktadır. Ezici (2015) bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

II. Dünya Savaşı sonrasına tarihlenen ve günümüzde hâlâ devam etmekte olduğu varsayılan modern sonrası (Postmodernizm) dönem, savaşların, şiddetin, yıkımların sanayi sonrası toplumların aydınlanma değerlerine olan inancını yitirmesi ve bu değerleri sorgulaması ile modernî içeren fakat onu aşan bir durum yaratmıştır. Modernizm ile saptanan ekonomik, politik, ahlaki, kültürel, sanatsal bütün kavramların sorgulandığı bir dönem olmuştur (Ezici, 2015).

Modernî içeren ve modernin sorunlarıyla onu aşan bir durum olarak nitelendirilen Postmodernizm, tüm kavramların iç içe geçtiği, tüm bilimlerin şüpheyle karşılandığı bir çağ olarak nitelendirilmektedir. Akay (2013) bilimsel söylemin neyin üzerine konuştuğuna dair kesinliğini kaybetmesinin ve bildiğini varsaydığını bilememeye başlamasının pozitif bilgiyi bir bilgi olmaktan çıkardığını, bunun tıpkı Hegel'in spekülâtif felsefesinin itirafıyla benzerlik taşıyan durumu arz ettiğini belirtir:

...Kendi meşruluğunu taşıyamayan bir bilim, bilim olmaktan uzaklaşmıştır. En kötü ve bayağı durumuna düşerek bir tür ideoloji veya bir güç aleti hâline gelmiştir. Ancak kendi kendisini doğuran evrensel bir bilgi, bilimdir...(Akay, 2013).

Mouawad'ın *Yangınlar* oyununda Jeanne karakteri özelinde bu durumu matematik bilimi üzerinden somutlaştırdığı görülür. Doktora öğrencisi olan, aynı

zamanda bir üniversitede matematik dersi veren Jeanne, ders verirken öğrencilerine soyut matematikten ve matematiğin göreceliğinden bahseder:

*Jeanne'm ders verdiği sınıf. Tepegöz.
Jeanne tepegözü çalıştırır.
Ders başlar.*

JEANNE: Aranızdan kaç kişinin gireceğiniz sınavlarda başarılı olacağını şimdiden söylemem mümkün değil. Şu ana kadar öğrenmiş olduğunuz matematiğin amacı, kesin ve belirli problemlere yine kesin ve belirli çözümler üretebilmektir. Grafik teorisine giriş düzeyindeki bu ders kapsamında göreceğiniz matematik ise tamamen farklı bir niteliğe sahip çünkü artık çözümsüz problemlerle ilgileneceğiz ve bu çözümsüz problemlerden yola çıkarak başka çözümsüz problemlere ulaşacağız. Eşinizden dostunuzdan sürekli boş yere uğraştığınıza yönelik şikâyetler duyacaksınız. Çok geçmeden konuşma şeklinizin değiştiğini fark edeceksiniz ve hatta susma şeklinizin, düşünme şeklinizin. Onların asıl zoruna giden de bu olacak. Zekânızı AIDS'e çare bulmak ya da kanserle savaşmak yerine saçma sapan teorik çalışmalarla heba ediyor olmakla suçlanacaksınız. Kendinizi savunmak için ortaya bir argüman koyamayacaksınız zira bizzat kendileri teorik bir karmaşaya dönmüş olan argümanlarınızın hiçbir işe yaramadığını öğrenmiş olacaksınız. Soyut matematiğin dünyasına, yalnızlığın topraklarına hoş geldiniz. Grafik teorisine giriş.

Jeanne'ın çokgen örneğini üyeleri büyükanne, baba, anne, oğul ve kız olan bir aile üzerinden örneklendirdiği görülür. Aile üyeleri denildiğinde genel olarak sayılabilecek öğeler bunlardır ancak oyunun norm dışı finali göz önüne alındığında bu örnek geçersiz sayılacaktır. Mouawad'ın oyunun başında böyle bir tercihe girişmesi oyunun finali göz önünde bulundurulduğunda pozitif bilimlerin göreceliğine, olağandışı bir durum karşısındaki kesinliğinin sorgulanmasına bir gönderme olarak yorumlanabilir.

Jeanne'ın annesinin bıraktığı zarfı babasına vermek için yola çıkmaya karar verdiği sırada Noter Hermile Lebel'e söyledikleri ise matematiğin kesin ve değişmez sonuçlarıyla bu görecelik arasında bir çatışma yaratmaktadır:

JEANNE: Matematikte 1+1, 1,9 ya da 2,2 yapmaz. 2 yapar. Buna ister inanın ister inanmayın, 2 yapar. İster keyfiniz yerinde olsun ister perişan halde olun, 1 artı 1, 2 yapar. Her birimiz bir çokgenin içinde yaşıyoruz Bay Lebel, her birimiz bir çokgene aidiz. Kendi adıma, ait olduğum çokgenin içinde nerede durduğumu, yerimin neresi olduğunu bildiğimi sanıyordum. Yalnızca kardeşim Simon ve annem Nawal'ı gördüğüm o noktada yaşadığımı sanıyordum. Bugün, bulunduğum o noktadan babamı da görebileceğimi öğrendim. Ait olduğum çokgende bir başkasının daha

olduğunu, bir kardeşim daha olduğunu öğrendim. Çizdiğim görünürlük grafiği hatalıymış. Benim yerim neresi bu çokgende? Bunu öğrenmek için bir varsayımı kanıtlamak zorundayım. Benim babam öldü. Elimizdeki varsayım bu. Bütün veriler bunun doğru olduğuna inanmamızı işaret ediyor. Fakat hiçbir şey bunu kanıtlamıyor. Cesedini görmedim, mezarını görmedim. O yüzden, 1 ile sonsuzluk arasında, babam yaşıyor olabilir. Hoşçakalın Bay Lebel (Mouawad, 2019).

Jeanne'ın basit bir hesap üzerinden ($1+1=2$) matematiğin kesinliğine, sonucun değişmeyeceğine vurgu yaptığı görülür. Analitik zekâsıyla babasının hayatta olabilme olasılığını göz önünde bulundurarak annesinin doğduğu topraklara doğru yola çıkmaya, babasını bulmaya karar verir. Jeanne'ın bu eylemi gerçekleştirmesi onun analitik düşünebilme becerisi sayesinde. O, kardeşi Simon gibi dürtüsel ve duygusal hareket etmez. Aklına, matematiğe duyduğu güvenle hakikatin peşine düşen Jeanne, aklın ve matematiğin bu sefer onu yanılttığına, hakikatin hiç de sandığı gibi olmadığına şahit olacaktır:

...SIMON: Bir artı bir iki yapar derdin hep. Doğru mu bu?

JEANNE: Evet... Doğru...

SIMON: Bana yalan söylemedin değil mi?

JEANNE: Hayır! Bir artı bir iki yapar!

SIMON: Bir yapmaz mı hiç?

JEANNE: Ne öğrendin Simon?

SIMON: Bir artı bir, bir yapabilir mi?

JEANNE: Evet.

SIMON: Nasıl olur?

JEANNE: Simon.

SIMON: Açıkla bana!

JEANNE: Matematikle uğraşacak zaman değil şimdi Simon, boş ver, bana ne öğrendiğini anlat!

SIMON: Bana bir artı birin nasıl bir yapabildiğini açıkla, bana kafamın basmayacağını söyleyip dururdun hep, şimdi tam vakti işte, anlat da öğreneyim! Açıkla!

JEANNE: Tamam! Matematikte tuhaf bir hipotez var. Yanlış olduğu henüz kanıtlanamamış bir hipotez. Bana bir sayı söyle, fark etmez. Eğer sayı çiftse, ikiye böleceğiz. Eğer tekse, üçle çarpıp, bir ekleyeceğiz. Çıkan sayıya da sürekli aynı

işlemi yapacağız. Bu hipoteze göre başta hangi sayayı alırsak alalım, sonuçta bire varacağız. Söyle bir sayı...

İnsanlık tarihi boyunca en büyük tabulardan birisi olan ensest, Mouawad tarafından basit bir matematik işlemi metaforuyla (1+1=1) oyun içerisinde yer verilmiştir. Oyunun sonunda babayla ağabeyin aynı kişi çıkması, hem matematik biliminin ihtimaller içerisindeki göreceliğini gözler önüne sererken hem de salt akılcılığın değişmez, kesin yargılarına bir eleştiri işlevi taşımaktadır. Mouawad'ın oyunun içerisinde karakterler ekseninde Jeanne olarak somutlaştırdığı akılcılık, hayatın hesaplanamaz akışı -ilahi olan- karşısında mağlup edilmiştir. Jeanne'ın analitik düşünebilmesi ve kararlılığı sayesinde erişilen hakikat, olasılıklar dâhilinde aklın sınırlarını aşarak yıkıma sebep olmuştur.

Bu bilgilere dayanarak Mouawad'ın modernizm sonrası savaşların, şiddetin, yıkımların sonucunda toplumların aydınlanma değerlerine olan inancını yitirmesini ve bu değerleri sorgulamasını *Yangınlar* oyununda gözler önüne serdiği, oyununu bu özellikleriyle postmodern bir eksene taşıdığı söylenebilir. Oyunun hikâyesini modernizm ile birlikte kitlesel ölümlerin gerçekleştiği, günümüzde de güncelliğini koruyan, en şiddetli yıkımlara sebep olan savaş olgusu ekseninde işlemesi, moderniteye yapılan sert bir eleştiri olarak okunabilir. Böylece *Yangınlar* oyununun trajedinin modernitenin en yüksek eleştirisi olması gerektiğini savunan Nietzsche'nin görüşleriyle bu bağlamda örtüştüğü söylenebilir.

5.SONUÇLAR

Aristoteles'in sanatın iç sorunlarına yöneldiği ilk eseri *Poetika*, dramatik bir tür olarak M.Ö. beşinci yüzyıl Antik Yunan döneminde zirvesini yaşadığı kabul edilen tragedya için önemli bir referans noktası, tragedyanın oluşumunun ve dramatik bir biçime dönüşüm sürecinin en somut ifadesi olarak görülebilir. Aristoteles'in M.Ö. beşinci yüzyıl tragedya ekseninde oluşturduğu bu eser, tragedyanın hangi özellikleri taşıması, nasıl olması gerektiğine dair görüşlerini

içermekte, tragedyanın dramatik bir tür olarak toplumsal olanla kurduğu tarihsel ilişki göz önünde bulundurulduğunda yazıyla ve dram sanatıyla ilgilenen herkesin başvurduğu bir ilk kaynak olarak günümüzde güncelliğini korumaktadır. Bugünden bakıldığında işlevsel olarak tragedyanın zirvesi kabul edilen M.Ö. beşinci yüzyıl'da, dönemin önde gelen tragedya yazarlarından Aiskhylos, Sofokles ve Euripides'in, yaşadıkları dönemin düşünsel ve kamusal özelliklerini kendi dünya görüşleri ve ahlâk anlayışları ekseninde oyunlarında işlemeleri, tragedyanın işlevini yazarın toplumsal olanla kurduğu ilişki ekseninde anlamamıza önemli bir referans olmuştur. M.Ö. beşinci yüzyıl Antik Yunan döneminden sonra toplumsal olanla bağının zayıflamasıyla dramatik bir biçim olarak etkisini ve işlevini kaybeden tragedya, tarihin belirli dönemlerinde -Rönesans İtalya'sı, Elizabeth Dönemi, 17.yy. Fransa-yine dram yazarlarının toplumsal ve düşünsel olanla bağını yeniden kurmasıyla Antik Yunan dönemindeki kadar olmasa da belirli bir ivme kazanmıştır. Sonrasında modernizm ile birlikte değişip gelişen ekonomik ilişkiler ekseninde dramatik anlatımda şiirin yerini düz yazıya bıraktığı, Aristoteles'in klasik tragedya kurallarının terk edildiği modernist karakter tragedyalarının öne çıktığı görülür. Böylece o döneme kadar oyun yazarlarının yapısal değişiklikleriyle şekillenen tragedya, toplumsal olanla bağının giderek zayıflaması hatta kopmasından sonra, gittikçe bireyselleşen, yalnızlaşan insanın durumunu tanımlayan felsefi bir kavram olan *trajik*'e dönüşmüştür. Tragedyanın dramatik bir anlatım biçimi olarak toplumsal olanla kurduğu diyalektik ilişkiyle, dram yazarının içinde bulunduğu dönemle kurduğu düşünsel, psikolojik ve estetik ilişki bir bütün olarak düşünüldüğünde, bu durum içinde bulunduğumuz dönemde de -tarih boyunca toplumsal bir sanat olan dram sanatının işlevi düşünüldüğünde- dram yazarının sorumluluğunu, önemini gözler önüne sermektedir.

Bu çalışmada Aristoteles'in M.Ö. beşinci yüzyıl tragedyaları ekseninde oluşturduğu görüşleri referans alınarak, dönemin tragedya yazarlarının yaşadıkları dönemle kurdukları düşünsel, kamusal ilişki göz önünde bulundurulmuş; çağdaş tiyatro yazarı Wajdi Mouawad'ın *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunlarındaki klasik tragedya unsurlarını kullanımı üzerinden tragedyanın dramatik bir biçim olarak güncellenebilirliği ve trajik olana yüklediği işlev üzerinden de tragedyanın çağımızdaki işlevi tartışmaya açılmıştır. Geçtiğimiz yıllarda batı dramatik edebiyatında büyük ses getiren bu oyunlar göz önünde bulundurulduğunda

Mouawad'ın dramatik bir yazım biçimi olan tragedya sanatıyla içinde bulunduğu çağ ekseninde *poetika* üzerinden yeni bir hesaplaşmaya girişerek bu hesaplaşmayı çağının düşünsel, psikolojik ve toplumsal şartları ekseninde gerçekleştirdiği söylenebilir.

Wajdi Mouawad'ın ilk dönem oyunları arasında değerlendirilebilecek olan *Kıyı* (1997) ve *Yangınlar* (2003) oyunları, onun dramatik yazımda klasik tragedya unsurlarını kullandığı, Antik Yunan tragedya kahramanlarının ve oyunlarının yansımalarının görüldüğü, dramatik olanla anlatsal olanın iç içe geçtiği çağdaş birer tragedya olarak tanımlanabilir. Trajik olana yüklediği işlevler, oyunun geçmiş olduğu atmosfer, oyun karakterlerinin yaşadığı olaylar (bu olaylar sonucundaki psikolojik durumları) oyunları çağdaş bir eksene taşıırken, oyunlarda geçmiş bir zamana aitmiş gibi algılanan ancak insanın değişmeyen yazgısını gözler önüne seren Antik Yunan yansımalarıyla, modernizm sonrası büyük yıkımlara sebep olan savaş olgusunun çatışması trajedinin etkisini belirlemektedir. Ancak Mouawad'ın oyunlarındaki gerilim-çatışma Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi birey-toplum, ilahi-dünyevi ikiliklerin çatışması sonucunda mevcut düzenin devamlılığının güzellemesi işlevinden uzaktır. Onun oyunlarında batı akılcığının getirmiş olduğu bir yıkım olarak karşımıza çıkan savaş olgusu oyunlarındaki genel atmosferi oluştururken, oyun kahramanları bu olgunun sonucunda kendi köklerinden, gerçekliklerinden koparılmış kurbanlar olarak karşımıza çıkar. Bu durum Vernant'ın Antik Yunan tragedyaları tekniği olarak bahsettiği kutuplaşmayı (modernizm ile modernist dünyanın kurbanı trajik kahraman arasındaki kutuplaşma) çağdaş ekseninde karşılamaktadır.

Mouawad beslendiği Antik Yunan tragedyalarının ve tragedya kahramanlarının yansımaları sayesinde okuyucuyla-seyirciyle çağdaş oyun kahramanları arasında bir mesafe yaratarak, okurun-seyircinin geçmişle şimdiyi karşılaştırıp içinde bulunduğu dönemi sorgulamasını sağlamaktadır. Bunu tıpkı Antik Yunan tragedyalarındaki öz ve biçimsel ikili bir gerilimler bütünü olarak, oyun kişileri (modern dünya insanları ve modernizmin kurbanı insanlar), sözel ifade (şiiresel ve diyalog), dünya (modern ülkeler ve 3.dünya ülkeleri), zamansal (geçmiş-köken ve şimdi) eksenlerde gerçekleştirmektedir. Oyunlarındaki eleştirel, politik söylemin gücünü tam da bu noktadan aldığı söylenebilir. Tüm değerlerin, kavramların, birbirine karıştığı, mevcut olanla ideal olanın arasındaki yarılmanın

sonucunda sanatın taklidin taklidi olması durumunun bile aşılarak işlevinin tartışıldığı çağımızda, oyunlarına yüklediği bu eleştirel-politik işlevle içinde bulunduğumuz çağa, o çağın bir kubanı olarak adeta meydan okumaktadır. Üstelik bunu geçmişte koparıldığı dili üzerinden bir hesaplaşmaya gitmeyerek tiyatro anlayışını yazının ön planda olduğu bir yazar tiyatrosu ekseninde oluşturarak, “kurban hikâyeleri” anlatma biçimi olan tragedya sanatı üzerinden, batının kaynaklarıyla gerçekleştirmektedir. Kendi köklerinden koparılışını, bağ kurduğu tüm değerleri geride bırakışını, biyografik verilerin ötesinde edebiyatını besleyen bir kaynak olarak kullanması ve oyunlarında yer vermesiyle -oyunlarına eşlik eden otobiyografik yansımalar- trajik olanın etkisi ve ona yüklediği politik işlev böylece daha da anlam kazanmaktadır.

Yaşadığı dönemin düşünsel ve kamusal özelliklerini kendi dünya görüşü ve klasik tragedya unsurlarıyla temellendirdiği estetik bir anlayışla oyunlarında işleyen Mouawad, oyunlarını mevcut kültürel düzenin yerini alan savaş olgusu atmosferinde oluşturarak, 20.yy’ın başında tarihsel avangartların batının uygarlık ve logos karşılığını *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunlarında savaşın çağımızdaki yıkıcılığını gözler önüne sererek devam ettirmekte; bu karşılığı avangartların öncüsü olduğu dilin sorunsallaştırılarak yazıyla bir hesaplaşma içerisine girildiği günümüz tiyatrosunda dille hesaplaşmadan -şiiri, şarkıyı, yazıyı ön planda tutarak- anlatmaktan yana tavır alarak gerçekleştirmesiyle de hem bir tiyatro insanı olarak günümüz tiyatrosunda, hem de yazmış olduğu *Kıyı* ve *Yangınlar* oyunları çağdaş bir tragedya yazımına örnek olarak çağdaş dramatik edebiyatında özgün bir yerde konumlanmaktadır.

6.KAYNAKLAR

- Aiskhylos (2013) Zincire Vurulmuş Prometheus. Çeviren: Ergat A., Eyübođlu S., Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Akay A. (2013) PostmodernizminABC'si. Say Yayınları, İstanbul, s: 25-49, 121-151.
- Akgül T. (2014) Bir İdeoloji Taşıyıcı Olarak Mit ve Tragedya. Yedi:Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 11. İzmir. Türkiye.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/yedi/issue/21844/234850>
- Aristoteles(2013) Poetica. Poetika. Çeviren: Rifat S., Can Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard J. (2018) Simulacres et Simulation. Simülakrlar ve Simülasyon. Çeviren: Adanır O., Dođu Batı Yayınları, İstanbul, s: 7-15.
- Bauman Z. (2019) Identity. Kimlik. Çeviren: Hazır, M., Heretik, Ankara, s: 25-95.
- Çakmak Duman B. (2019) Çağımızda Oyun Yazarlığı. Mitos-Boyut, İstanbul, s:95-109.
- Eagleton T. (2012) Sweet ViotenceThe İdea of theTragic. Tatlı Şiddet. Çeviren: Tunca, K., Ayrıntı Yayınları, İstanbul, s: 21-111, 269-315.
- Eksen K. (2008) Trajik Hata ve Sessizlik. Cogito Dergisi, 54.İstanbul. Türkiye [ElektronikDergi].<https://docplayer.biz.tr/144920649-Tragedya-sayi-54-bahar-2008.html>
- Eylem E. (2015) Tragedya ve Etik Yaşam: Hölderlin, Hegel ve Heidegger'in Tragedya Yorumları Üzerine Bir İnceleme. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Prof.Dr. Zeynep Sayın).
- Ezici T. (2009) Şiddetin Metafizigi ve Dramaturjik Görüntüsü, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Ezici T. (2015). Modern ve Modern Sonrası Metinlerde Şiddetin Tiyatral İfadesi. Atatürk Üniversitesi GSF Sanat Dergisi. Erzurum. Türkiye. <http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunigsfd/article/view/5000173210>

Girard R. (2019) La Violence et le Sacre. Şiddet ve Kutsal. Çeviren: Alpay, N., Alfa, İstanbul, s: 59-128.

Gökdağ E. (2003) Tiyatro Kuramının Başlangıcından Modern Döneme Tragedyanın Algılanışı. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Ankara 15. Türkiye.

<http://dergipark.org.tr/tr/pub/tad/issue/11484/136848>

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

Gümüş, Y. (2018). 2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı. Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art.

<https://dergipark.org.tr/ijia/issue/43126/522677>

Karacabey, S. (2003). Modern Sonrasında Dramatik Metinler. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Ankara. 15. Türkiye, 36-95.

<https://dergipark.org.tr/tad/issue/11484/136845>

Kaya, H. (2019) Tragedy As A Form Of Drama: The Glorious Span Of Tragedy From Ancient Greek Drama To The 20th Century. *Research & Reviews in Philology*. Gece Akademi. Sayı: 1, Yıl:2019, Cilt:1. 17-26. https://www.academia.edu/38606110/Tragedy_As_A_Form_Of_Drama_The_Glorious_Span_of_Tragedy_From_Ancient_Greek_Drama_to_the_20th_Century

Korkmaz B. (2019) Cinsel Saldırıya Maruz Kalan Kadınlarda Psikoterapötik Değişim Sürecinin İncelenmesi: Şema Odaklı Bir Yaklaşım. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara, (Danışman: Prof. Dr. İhsan Dağ).

Kuçuradi İ. (1966) Max Scheler ve F. Nietzsche'de Trajik olan. Yankı Yayınları, İstanbul.

Latacz J. (2016) Einführung in Die Griechische Tragödie. Antik Yunan Tragedyaları. Çeviren: Onay Y., Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Meerzon Y. (2010) Searching for Poetry: On Collective Collaboration in Wajdi Mouawad's Theatre. https://www.academia.edu/7282440/Searching_for_Poetry_On_Collective_Collaboration_in_Wajdi_Mouawads_Theatre

Meerzon Y. (2013) Staging Memory in Wajdi Mouawad's Incendies: Archaeological Site or Poetic Venue.

https://www.academia.edu/12901951/STAGING_MEMORY_IN_WAJDI_MOUA_WAD_S_INCENDIES_ARCHAEOLOGICAL_SITE_OR_POETIC_VENUE

Meerzon, Y. (2009) The Exilic Teens: On the Intracultural Encounters in Wajdi Mouawad's Theatre.

https://www.academia.edu/12864374/The_Exilic_Teens_On_the_Intracultural_Encounters_in_Wajdi_Mouawad_s_Theatre

Mouawad W. (2009) Forêts, Lemeac/ActesSud-Papiers, Paris.

Mouawad W. (2009) Ciels, Lemeac/ActesSud-Papiers, Paris.

Mouawad W. (2018) Littoral. Kıyı. Çeviren: Erkay A., İmge Kitabevi, Ankara.

Mouawad W. (2019) Incendies. Yangınlar. Çeviren: Erkay, A. (Yayınlanmamış Kaynak)

Nietzsche F. (2013) Die Geburt Der Tragödie. Tragedyanın Doğuşu Çeviren: Tüzel M., Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Özcan C. (2018) Çağdaş Tiyatroda Anlatı, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul, s: 9-33.

Özgen, F., Aydın, H. (1999). Travma Sonrası Stres Bozukluğu. Klinik Psikiyatri, Antalya. Türkiye.

https://www.journalagent.com/kpd/pdfs/KPD_2_1_34_41.pdf

Platon (2017) Politeia. Devlet. Çeviren: Eyüboğlu S., Cimcöz M.A., Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Sofokles (1992) Kral Oidipus. Çeviren: Tuncel B., Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

Sofokles (2011) Antigone. Çeviren: Dilmen G., Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Steiner G. (2011) The Death of Tragedy. Tragedyanın Ölümü. Çeviren: Dinçel, B.İ., Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Thomson G. (2004) Aeschylus and Athens. Tragedya'nın Kökeni. Çeviren: Doğan, M.H., Payel Yayınları, İstanbul.

Yazgan İnanç B. ve Yerlikaya, E. (2012) Kişilik Kuramları. Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

Vernant J.P. (2017) Mythe et Societe en Grece Ancienne. Eski Yunan'da Mit ve Toplum. Çeviren: Özcan, M.E., Alfa, İstanbul.

Vernant J.P., Vidal-Naquet, P. (2012) Mythe et tragédie en Greceancienne. Eski Yunan'da Mit ve Tragedya. Çevirenler: Tamgüç, S., Çam, R.F., Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, s:9-48.

<http://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/babaya-veda-seremonisi-i-17897> (23.04.2020)

<https://www.colline.fr/parcours-de-wajdi-mouawad> (23.04.2020)

<http://www.mimesis-dergi.org/2011/06/koklerini-arayan-gencler-wajdi-mouawadin-le-sang-de-promesses-kan-yeminleri-dortlemesi> (23.04.2020)

<https://www.modasahnesi.com/wajdi-mouawad> (23.04.2020)

<https://t24.com.tr/yazarlar/21-tiyatro-festivali/bati-tiyatrosunda-bir-isaret-fisegi-wajdi-mouawad,18542> (23.04.2020)

<https://tiyatrolar.com.tr/wajdi-mouawad> (23.04.2020)

<https://www.unlimitedrag.com/single-post/Katharsis-hala-mumkun> (23.04.2020)

7.ÖZGEÇMİŞ

Lisans öğrenimini İstanbul Ticaret Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde 2014 yılında tamamladı. Tiyatroya lisans öğrenimi sırasında 2012 yılında MSM Akşam Okulu'nda başladı. Geçtiğimiz sezonlarda çeşitli özel tiyatrolarda oyuncu olarak yer aldı, 2016 yılında yazmış olduğu "Bir Acayip Oyun" adlı oyun Aydın Üstüntaş Oyun Yazma Yarışması'nda övgüye değer bulundu. 2017 yılında başladığı yüksek lisans öğrenimi sırasında oyunculuk dışında eğitimde tiyatro ve drama çalışmaları, genç kimliği, tiyatro pedagojisi alanlarında çalıştı.

Katıldığı Atölye ve Seminerler:

Beden ve Mekân Keşfi - Hareket Atölyesi, Ebru Ahunbay.

JacquesLecoq, Şiirsel Beden, Simel Keçicioğlu. (2018)

Dionysos'un Dönüşü, TheodorosTerzopoulos'un Methodu, İstanbul. (2018)

Atlas Atölye Eğitimleri, Fiziksel Tiyatroda Devinim, A.Kadir Çevik, İstanbul (2019)

Atlas Atölye Eğitimleri, Modern Sonrası Tiyatroda Öz ve Biçim, Süreyya Karacabey, İstanbul (2019)

Spolinist, Viola Spolin Yöntemi, Ege Maltepe, İstanbul (2020)