T.C.

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Yüksek Lisans Tezi

ANTİK VE MODERN TRAGEDYA ANLAYIŞINDAKİ FARKLAR VE ELEKTRA MİTİNİ EKSEN ALAN OYUN ÖRNEKLERİ

Hazırlayan

Habibe KILIÇ

Danışman

Doç.Dr. Yasemin SEVİM SALMAN

İZMİR / 2024

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum **"Antik ve Modern Tragedya Anlayışındaki Farklar ve Elektra Mitini Eksen Alan Oyun Örnekleri"** adlı çalışmanın, tarafımdan, yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

… / … / …

Habibe KILIÇ

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün …./…../…. tarih ve ……..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğreti Yönetmeliği'nin ..... maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Öğrencisi Habibe KILIÇ'ın **"Antik ve Modern Tragedya Anlayışındaki Farklar ve Elektra Mitini Eksen Alan Oyun Örnekleri"** konulu tezini incelemiş ve aday …./…./…. tarihinde, saat …….'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğunu oy ..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÖZET

Elektra mitinin Antik zamandaki tragedya örnekleri ile günümüzde Elektra'yı konu alan oyunlar üzerinden klasik ve modern tragedyanın sınırları tartışılır. Elektra miti, Elektra'nın da içinde bulunduğu Atreusoğulları soyundan gelen lanetin mirasını ve babasının intikamını annesi Klytemnestra üzerinden almak istemesini anlatır. Bu çalışma kapsamında ele alınan Elektra mitinin Antik Yunan tragedyası üzerinden ne anlam ifade ettiği tartışılmış, ardında da Modern tragedyadaki karşılığı incelenmiştir. Antik ve Modern tragedya arasındaki farklar tartışılarak trajedinin zamanla değişen yönü görünür kılınmıştır. Bu bağlamda birinci bölümde Antik ve Modern tragedyanın tanımlarına yer verilmiş ve trajik kavramı tartışılmıştır. İkinci bölümde ise trajedi kavramının zaman içindeki evrimi, Elektra mitini eksen alan oyunlar üzerinden incelenmiştir. Üç farklı yazar Aiskhülos, Sophokles ve Euripides'in tragedyaları üzerinden Elektra mitinin karşılığı araştırılmıştır. Ayrıca Modern tragedyada Elektra'yı eksen alan altı farklı yazarın uyarlama oyunları üzerinden trajedi kavramının değişen yönleri görünür kılınmıştır. Trajedi kavramının değişen yönleri oyunlar üzerinden karakterler ve Elektranın yansıması, savaşa bakış ve tanrıların konumlanışı başlıkları altında ele alınmıştır. Son olarak da tüm bu çalışmaların ışığında tragedyanın hala varlığını koruyup korumadığı sorusu tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Elektra, Mit, Tragedya, Uyarlama, Trajedi, Modern tragedya.

ABSTRACT

This thesis explores the boundaries between classical and modern tragedy by analyzing representations of the Electra myth in ancient tragedies and contemporary plays that focus on Electra. The Electra myth centres on the cursed lineage of the House of Atreus, particularly Electra's quest for vengeance against her mother, Clytemnestra, for the murder of her father. The study first examines the significance of the Electra myth within the context of ancient Greek tragedy, followed by an investigation into its interpretation in modern tragedy. Through this comparative analysis, the evolving nature of tragedy over time is made apparent.

The first chapter of the thesis provides definitions of classical and modern tragedy and discusses the concept of the tragic. The second chapter studies the evolution of the tragedy concept through the plays based on the Electra myth. The examination includes the works of three ancient playwrights—Aeschylus, Sophocles, and Euripides—to understand their respective treatments of the Electra myth. In modern tragedy, the changing dimensions of the tragic concept are elucidated through the analysis of six different playwrights' adaptations centred on the Electra myth.

The analysis focuses on several key aspects: the portrayal of characters, reflections of Electra, perspectives on war, and the role of the gods within the plays. Finally, the thesis discusses whether, in light of all these analyses, the essence of tragedy continues to persist in contemporary times.

Keywords: Electra, Myth, Tragedy, Adaptation, Tragic, Modern Tragedy

ÖNSÖZ

Antik Yunan tragedyaları, biçim olarak ondan sonra yazılan oyunlara örnek olmasının yanı sıra sahip olduğu zengin içeriği ile yüzyıllar boyunca güncel bir araştırma konusu olmuştur. Bu içeriğin evrensel temalardan oluşması ondan sonra yazılacak tragedyalarla metinlerarası ilişki kurabilmesine önayak olmuştur. Tez çalışması kapsamında odak alınan Elektra oyunu, hem Antik Yunan hem de Modern tragedya türlerinde örneklere sahip olduğundan değişen tragedya anlayışını oyun izlekleri üzerinden görünür kılmaktadır. Elektra, yazıldığı dönemdeki tragedya yapısını kendi karakterinde bütünleştirerek daha güçlü bir muğlaklık silsilesi oluştururken bu güçlü yapı sonrasında yazılacak birçok esere de ilham kaynağı olmuştur. Antik Yunan zamanında yazılmış Elektra eserleriyle ciddi bir hesaplaşma içerisine giren modern yazarlar, kendi dönemlerindeki sanat ve düşünce yapısına göre değişen trajik anlayışı eserlerine yansıtmışlardır. Hem Antik hem de modern zamanda Elektra mitini eksen alan oyunlar, karakterler ve Elektra'nın yansıması, tanrıların konumlanışı ve savaşa bakış temaları altında incelenerek trajik yapının değişimi incelenmiştir.

Tragedyalar konusunda dünya literatüründe birçok araştırma olsa da Elektra odağında yapılan araştırmalar kısıtlı kalmıştır. Uyarlama Elektra metinleri hakkında Türkçe ve İngilizce dilinde yazılmış kaynakların yetersiz oluşu çalışmanın sınırlayıcı faktörlerindendir. Ayrıca Mattias Braun'un Electra's Tod (1970) ve Laszlo Gyurko'nun Szerelmem Elektra (1964) isimli eserleri, kaynaklara erişimin kısıtlı olması ve dil engeli nedeniyle (çalışmaya zenginlik katacağı düşünülse de) araştırma kapsamına dahil edilememiştir. Genel anlamda Elektra ölçeğinde yapılan araştırmaların dünya çapında daha geniş bir yer tuttuğu ancak ülkemizde daha kısıtlı bir alana sahip olduğu görülmüş, bu bağlamda Elektra ile ilgili yayınlamış Türkçe bir oyun uyarlaması örneğinin bulunmadığı belirlenmiştir.

Tez yazımı her ne kadar bireysel bir emeğin karşılığı olarak görülse de bu çalışmaya katkıda bulunan görünmez kahramanlardan bahsetmemek olmaz. Araştırma sürecim boyunca gıyabında tanıyıp tanımadığım fakat eserlerinden yararlanıp tezimde yol almama neden olan tüm yazarlara teşekkür ediyorum.

Öncelikle yüksek lisans eğitimim boyunca uzaktan eğitimin zorlayıcı koşullarına rağmen mantıklı çözümler üreterek öğrencinin yanında olan tavrı ve tez konusu oluşturma sürecimden tezi bitirme sürecine kadar ufuk açıcı yönlendirmeleri ile desteğini bir an olsun eksik etmeyen danışman hocam Doç. Dr. Yasemin SEVİM SALMAN'a bana katkılarından dolayı minnetle teşekkür ederim.

Yüksek lisans öğrencilik hayatım boyunca derslerini büyük bir zevkle dinlediğim, sadece anlattığı konuyu öğrencinin zihninde kalıcı olmasına dair özeni değil aynı zamanda kendi karakteriyle de örnek teşkil eden hocam Doç.Dr. Banu Ayten Akın'a gönülden teşekkür ederim.

Antik Yunan tragedyaları konusunda çalışmama sağlayan ve bu konudaki eserleri ve bakış açısından ilham aldığım Doç. Dr. Oğuz Arıcı'ya bana kattıklarından dolayı teşekkürü bir borç bilirim. Tezi hazırlama sürecimde bana hem teknik anlamda hem de manevi olarak desteğini bir an olsun esirgemeyen canım dostum Dr. Meltem Delibaş'a teşekkür ederim. Tez sürecinde hayatıma katılıp, yoğun çalışma döneminde yanımda olan sevgili arkadaşım Dr. Hatice Acar'a teşekkür ederim. Dünya üzerindeki varlığıma sebep olan, tezi hazırlayıp bitirene kadarki tüm aşamalarda benden desteğini esirgemeyen başta canım annem, babam ve önerileriyle ufkumu açan sevgili abim Nurullah Kılıç'a, ailemin diğer fertlerine gönülden teşekkür ederim. Tezimi Elektra nazarında trajedisi görülmeyen, duyulmayan ve kendi varoluş savaşıyla cebelleşen tüm kadınlara ithaf ediyorum.

Habibe KILIÇ

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ…..…….. ii

TUTANAK…….. iii

ÖZET……...iv

ABSTRACT…….….v

ÖNSÖZ……...…. vi

İÇİNDEKİLER…….. vii

TABLOLAR LİSTESİ……..….viii

GİRİŞ……1

1.BÖLÜM

TRAGEDYANIN TARİHSEL YOLCULUĞU

1.1. Antik Yunan Tragedyaları…….....……...….....11

1.1.1. Tragedyanın Çıktığı Genel Ortam…...……...…11

1.1.2. Tragedyanın Genel Tanımı ….....16

1.1.3. Tragedyanın Biçimsel Özellikleri……...…….……17

1.1.4. Tragedyanın İçerik Özellikleri…...…….……....21

1.1.5.Trajik Olan…….……..25

1.2. Modern Tragedyalar…….....…….....30

1.2.1. Trajedi Kavramı……..…..…….30

1.2.2. Trajedinin Oluşumu ve Trajik Sanat……...……..36

1.2.3. Trajedinin Ölümü Hakkında…….....…….....37
1.2.4. Modern Tragedyanın Sınırları…….....……...….40

2.BÖLÜM

ELEKTRA MİTİNİ KONU ALAN OYUNLAR

2.1. Antik Yunanda ‘Elektra’ Tragedyaları…….....……...……...44
2.1.1. Adak Sunucular (Aiskhülos)....…….....…..……..…..49
2.1.1.1. Karakterler ve Elektra’nın Yansıması...……...…….54
2.1.1.2. Tanrıların Konumlanışı...…….....…….....……...…….55
2.1.1.3. Savaşa Bakış.....……...…….....…..……...…….58
2.1.2. Elektra (Sophokles) …….....…..…….....…..60
2.1.2.1. Karakterler ve Elektra’nın Yansıması……...…...…….....64
2.1.2.2. Tanrıların Konumlanışı…….....…….....67
2.1.2.3. Savaşa Bakış…….....…….....…….....68
2.1.3. Elektra (Euripides) …….....…….....…….....72
2.1.3.1. Karakterler ve Elektra’nın Yansıması…….....76
2.1.3.2. Tanrıların Konumlanışı…….....……..…77
2.1.3.3. Savaşa Bakış……...….....…….....…..……79

2.2. Modern Tragedyada Elektra Uyarlamaları…….....……83
2.2.1. Elektra (Hugo Von Hofmannsthal) …….....…..…….83
2.2.1.1. Oyunun Yapısal Özellikleri…….....….....…...….83
2.2.1.2. Elektra’nın Ölüm Dansı…….....…….....……88
2.2.1.3. Karakterler ve Elektra’nın Yansıması…….....….....89
2.2.1.4. Tanrıların Konumlanışı…….....…..…95
2.2.1.5. Savaşa Bakış …….....…….....….....96

2.2.2. Elektra’ya Yas Yaraşır (Eugene O’neill) …….....……...101

2.2.2.1. Oyunun Yapısal Özellikleri…….....…….....……...……101
2.2.2.2. Koronun yeni hali: Portreler…….....…….....….....…111
2.2.2.3. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması…….....…….....…113
2.2.2.4. Tanrıların Konumlanışı …….....…….....…..116
2.2.2.5. Savaşa Bakış…….....…….....…….....…119
2.2.2.6. Trajedi Kavramı Üzerine…….....…….....…...……...…122

2.2.3. Atreus'un Kızları (Daughters of Atreus) (Robert Turney) ……..…...……125
2.2.3.1. Oyunun Yapısal Özellikleri…….....…….....…....…..…125
2.2.3.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması…….....…….....131
2.2.3.3. Tanrıların Konumlanışı …….....…….....….…138
2.2.3.4. Savaşa Bakış …….....…….....….....…….....139
2.2.3.5. Trajedi Kavramı Üzerine…….....…….....….....……145

2.2.4. Elektra (Frank Mcguinness) …….....…….....….....…...147
2.2.4.1. Oyunun Yapısal Özellikleri…….....…….....……..147
2.2.4.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması…….....…….....….152
2.2.4.3. Tanrıların Konumlanışı …….....…….....….....156
2.2.4.4. Savaşa Bakış…….....…….....….....….160

2.2.5. Cennetin Şehri (The City of Paradise) (Mark Fleishman) …….....163
2.2.5.1. Oyunun Yapısal Özellikleri…….....…….....….....163
2.2.5.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması…….....…….....179
2.2.5.3. Tanrıların Konumlanışı …….....…….....181
2.2.5.4. Savaşa Bakış……..…….....…….....….....182
2.2.5.5. Trajedi Kavramı Üzerine…….……187

2.2.6. Hamlet Makinesi (Heiner Müller) …….....189

2.2.6.1. Hamlet Makinesi Oyununun Yapısal Özellikleri……...189

2.2.6.2. Hamlet Makinesi Oyununda Elektra'nın Ayak İzleri…….193

SONUÇ…….....197

KAYNAKÇA…….....207

ÖZGEÇMİŞ

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Yunan Tragedyasında tören kalıbı…….....19

GİRİŞ

Antik Yunan döneminden beri yazarların oyunlarında konu edindiği Elektra miti Atreus ailesinin içinde bulunduğu intikam, yas ve kan davası temalarını döngüsel bir şekilde konu edinir. Temalar çağlar boyunca güncelliğini korurken Elektra'nın hala dikkat çekmesi oldukça ilginçtir. Elektra birbirini tekrar eden eylemleriyle her seferinde kendi aidiyetini ispatlamaya çalışırken nasıl bir hiçlik içinde olduğunu görünür kılar. Bu döngüsellik evrensel bir noktaya değinerek insanın varoluş savaşı adına her dönem Elektra'nın mitini güncel kılar. Geçmişten günümüze kadar Elektra üzerine yazılmış eserlere bakıldığında eski anlatıların üzerine biçimsel ve içerik olarak farklılıklar getirildiği görülmektedir. Bu tez çalışmasında Antik ve Modern tragedya arasındaki farklar Elektra'nın hikayesi üzerinden tartışılır. Bu noktada Elektra'nın tarihsel yolculuğu hem tiyatronun tragedyadaki değişimini hem de çağın trajedi kavramına bakışının önemli bir göstergesi haline gelir.

Tragedyanın kuramsal olarak ilk tanımlanışı, sanatsal açıdan en yetkin yapıtlarını verdiği V.yüzyıl Atina'sından sonraki zamanlara, Poetika'nın yazıldığı döneme denk gelir. Aristoteles tarafından yazılan ilk kuramsal kitap olan Poetika, Joachim Latacz'a (2016) göre tiyatronun ortaya çıkışından 200 yıl sonra yazılmıştır. Bu noktada dikkat çeken tragedyanın kuralları ve yapısı bir kitap olarak belirlenmediği halde Antik Yunan yazarlarının tragedyalarını birbirine benzer bir formatta yazabildiğidir. Yazılı olmayan bir tarihte tragedyanın bu kadar muntazam şekilde aksettirilmesi gelenekle kurulan bağ ve tragedyayı oluşturan mit ve ritüel yapıları ile sağlanır. Tragedyanın oluşumunda etken olan mit ve ritüel yapılarının eski uygarlıklardan beri uygulanabilir olması yazılı olmayan tanımın yazarlar tarafından içselleştirildiğini de gösterir niteliktedir.

Mit, bir ilkel toplulukta var olduğu haliyle, yani bugünkü biçimiyle, yalnız anlatılan bir öykü değil, yaşayan bir gerçekliktir.

Bugün bir romanda bulduğumuz türden bir kurgu karakteri taşımaz, tersine-öyle inanılır- eski zamanlarda geçmiş ve o zamandan beri de dünyayı ve insanın yazgısını sürekli etkileyen canlı bir gerçekliktir (Malinowski, 1990:87). Ritüel ise yalnızca tekrarlanan bir eylem değil, aynı zamanda arzu ve tiksinti diyalektiğini ifade eden bir eylemdir: doğurganlık veya zafer arzusu, kuraklığa veya düşmanlara karşı tiksinti. Ritüel tek başına kendini açıklayamaz: Mantık öncesidir, söz öncesidir ve bir bakıma insan öncesidir (Frye, 1957: 106-107).

Tragedyanın Antik Yunan döneminde var olduğu zamana en yakın tarihli tanımlanışını Aristoteles (2009) *Poetika* adlı eserinde yapar:

> Tragedya, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya, salt bir öykü (mythos) değildir (Aristoteles, 2009:22).

Aristoteles'in tanımı, tragedyayı ondan sonra gelen kuramcılar için önemli bir veri olmakla birlikte tragedyanın ilk olarak icra edildiği dönemki algısını göstermektedir. Tragedyanın Antik Yunan'da ne anlam ifade ettiğini ise yüzyıllar sonra bu konuda araştırma yapan Jean-Pierre Vernant ve Pierre Vidal-Naquet yaptıkları tanımla kapsamlı bir şekilde ifade ederler:

> Kendi kuralları ve kendine özgü belirtici nitelikleri bulunan özgün bir edebiyat türü olan tragedya, kent-devletin kamusal şenlikler dizgesi içinde yeni bir sahne gösterisi tipidir; üstelik kendine özgü bir ifade biçimi olarak insan deneyiminin o ana değin bilinmeyen yanlarını dile getirmektedir; içsel insanın, sorumluluk sahibi öznenin oluşumunda bir aşamayı göstermektedir (Vernant, Vidal-Naquet, 2012:15).

Antik Yunan döneminde yazılan tragedyanın en önemli işlevlerinden biri kent devlete özgü toplumsal düşünceyi halkla paylaşmaktır. Birey kavramının henüz ortaya atılmadığı, tanrıların insanların eylemleri üzerinde oldukça etkin olduğu bir dünyada ben kavramından ziyade biz kavramı daha etkindir. Tarihsel süreç içerisinde toplumsal yapının değişmesiyle dinamikler yer değiştirip bireyin daha etkin olduğunun düşünüldüğü yeni bir zaman dilimi başlamıştır.

Bu yeni zaman dilimindeki modern dünyada ise tragedyanın tanımı ve algısı Antik Yunan dönemine göre değişir.

Modern dünyanın önemli Alman filozoflarından biri olan Friedrich Schelling'e göre Yunan Tragedyası, insan özgürlüğünü, kahramanın yazgısının üstün gücüne karşı verdiği savaşla yükselten bir türdür. Schelling'te tragedya, 'Kahramanın kaçınılmaz bir cürümün cezasını gönüllü taşıma ve özgürlüğün yitimiyle özgürlüğü kanıtlama düşüncesi'dir (Szondi, 2002: 1). Schelling'in de tanımladığı şekilde bireyin yaşadığı olayın ya da durumun kahramanı olma olgusu, onu diğerlerinden farklı kılarak Antik Yunan'daki düşünce yapısından ayrıştırır. Antik Yunan tragedyasında trajedilerde kahraman ölse de bu eylemin sonu anlamına gelmezken Williams'a (2018) göre modern tragedya kahramana odaklandığı için bireyle sınırlı olur. Bireyin problemleri, acıları ve yaşadıkları odak noktası olurken genel çerçeveye olan ilgi giderek azalır. Böyle olması bugünün tragedya anlayışına dikkat çeker. Değişen toplumsal düşünce yapısı ortaya çıkan sanat ürünlerini de etkiler.

Bir diğer yönüyle tragedya, tiyatronun en çok konuşulup tartışılan kavramlarından biridir. Elektra mitiyle oluşturulmuş tragedyalar ise geçmişten bu yana birçok kez farklı yazar tarafından yeniden yazılmıştır. Ancak Elektra Antik Yunan'da bir tragedya karakteri olmaktan çok daha ötesini temsil etmektedir. Elektra'nın Yunan mitolojisinde bir karakterden psikolojide Oidipus kompleksinin kız çocukları için geçerli olan versiyonuna (Elektra kompleksi) kadar uzanan bir yolculuğu vardır. Yaşadıklarını konu alan oyunlar, şiirler, çizgi romanlar, filmler ve romanlar Elektra'nın sanat dünyasındaki karşılığını gösterir. Bu tez kapsamında mit ile ilgili kısımları incelenmiştir.

Tiyatro incelemelerine bakıldığında Elektra konusunda pek çok yazar ve araştırmacı yeni eserler üretip araştırmıştır. Bunlardan en çok dikkat çekenler arasında Jill Scott'un yazdığı *Elektra After Freud: Death, Hysteria And Mourning* tezi Freud üzerinden 20.yüzyılda yazılan Elektra uyarlamalarını ve son bölümünde Elektra üzerine yazılan bir şiiri (Electra on Azalea Path) ölüm,

histeri ve yas kavramları üzerinden analiz eder. Bir diğer tez ise Elke Gisela Steinmeyer tarafından yazılan *Plaintive Nightingale Or Strident Swan?- The Reception Of The Electra Myth From 1960-2005* olup, Elekra mitinin 1960 ile 2005 yılları arasında üç kıtayı, üç (veya dört) dili ve üç medyayı (drama, çizgi roman dizisi, film) kapsayan sekiz uyarlamasını inceler. James David Patterson tarafından yazılan *Expanding The Electra Myth The Construction Of A Contemporary Adaptation For The Stage* adlı tez yeni bir Elektra oyununun araştırma ve yazma sürecinin belgelenmesinden oluşur. Tezin temel amacı çağdaş bir Elektra oyunu yazmaktır. Leona MacLeod tarafından yazılan *Dolos And Dike İn Sophokles' Elektra* adlı tez ise Sofokles'in Elektra eserini Dolos ve Dike kavramları üzerinden inceler. Janette Aurer tarafından yazılan *Electra İn Context: An İnvestigation Of A Character İn Fifth Century B.C. Athenian Tragedy İn The Social Context Of The Ritual Lament And Revenge* adlı tez M.Ö. 5.yüzyıl Atina trajedisindeki Elektra'nın karakteri ve diğerleriyle ilişkisini ağıt ve intikam geleneklerinin sosyal bağlamında inceler.

Sandra Heiman Cohen tarafından yazılan *The Electra Figure İn Twentieth Century American And European Drama* adlı tez farklı çağdaş Elektra figürlerini uyarlama metinler üzerinden karşılaştıran bir çalışmadır. Alexandra Papoutsaki'nin *Sophocles' Elektra and Philoktetes: Knowledge, Plot, And Self-Reference* adlı tezi ise Sofokles'in entrika oyunları olarak değerlendirilen Elektra ve Philoktetes'te karakterlerin bilgiyi manipüle ederek oyun dünyası üzerinde kontrol kurmaya çalışmalarını inceler. Nancy Collins Cater tarafından yazılan *Re-Envisioning Electra: Jungian Perspectives* adlı tezinde Elektra'yı merkez alınarak oyunlarında geçen karakterler Jung'un söz ettiği arketipler üzerinden incelenir.

Hoffmannsthal'ın yazdığı Elektra uyarlamalar içinde en çok bilinendir. Bu çalışma üzerinde çok fazla inceleme yapılmıştır. Minnie Edith Kruckenberg'in yazdığı *Sources Of Hofmannsthal's Elektra* adlı tezde Hoffmansthal'ın yazdığı Elektra uyarlamasının kaynakları üzerine bir inceleme yapılmıştır.

Nancy Ruth Adams tarafından yazılan *Elektra as Opera and Drama* adlı tez ise Elektra'nın Hoffmansthal tarafından yazılan metnini müzik alanında değerlendirir. Jocelyn Hunter Hawking'in yazdığı *Hofmannsthal's Elektra the Play and the Opera* adlı tez, Elektra'yı bir tiyatro ve opera eseri olarak çeşitli varoluş biçimleriyle inceler.

Türkiye'de yapılmış Elektra'yı konu alan tezlerden biri olan Devrim Demir Yeşilpınar'ın *Tarihsel Sapmaları Döndüren Genç Kuşak için Referans Genç Kadın: Elektra—Edebiyatta, Sinemada, Müzikte, Elektra Öyküsünü Konu Alan Çalışmalar* adlı tezinde Euripides ve Sofokles'in Elektra eserlerinin karşılaştırılması yapılıp Richard Strauss'un Elektra adlı uyarlaması ve Cacoyannis'in Elektra (1962) adlı sinema filmi arasındaki farklar incelenir. Gamze Tanrıvermiş ise *Aktörün Euripides'in Elektra Rolü üzerindeki çalışmaları* adlı tezinde Elektra karakterini Stanislavski yöntemine göre inceler. Hâkime Mat ise *Sophokles'in "Elektra" Adlı Tragedyasında Başkahramanın Kişiliği* adlı tezinde Sofokles'in eseri üzerinden Elektra karakterini değerlendirir. Türkiye'de yapılan kaynaklar incelendiğinde tez başlığında Elektra isminden bahsedilip birinci dereceden ilgili tezlerin sayısı oldukça azdır. Türkiye'de akademik olarak Elektra miti ile ilgili araştırmalar yapıp makale yayınlayan Prof.dr.Tatiana Golban, bu alana katkıda bulunan nadir isimlerdendir.

Bu tez çalışmasında ise Antik Yunan Elektra eserleri ile daha önce Türkçeye çevrilmemiş bazı yazarların Elektra uyarlamaları incelenerek aralarındaki farklar Antik ve Modern tragedya anlayışı üzerinden incelenir. Örnek malzemenin ışığında değişen dönüşen tragedya anlayışı tartışılmıştır. Antik Yunan Elektra eserleri ile modern uyarlamalar arasındaki farklar bu değişimin önemli göstergelerden biri olmuştur. Tüm bunların yanında yazarların metinlerarası ilişkiler yöntemini kullanarak Elektra'yı yeniden gündeme getirmesi yeni oyun yazım tekniklerine de dikkat çekmektedir. Özellikle 20.yüzyılda yazılan oyunlarda Elektra'yı konu alan birkaç antik tragedya birleştirilerek yeni bir oyun oluşturulur.

Aynı zamanda antik tiyatro metinleri sadece dil ve performans koşulları açısından değil, aynı zamanda biçim açısından da değişime uğrar.

Antik Yunan dünyasının Elektra miti, Agamemnon'un savaşın durdurulması için kendi kızı İfhegenia'yı tanrılara adak olarak sunmasıyla başlar. Bunu duyan Agamemnon'un karısı Klytemnestra, kocasını öldürerek kızının intikamını alır. Klytemnestra, sevgilisi Aigisthos ile birlikte ülkeyi yönetmeye başlar. Elektra, babasının ölümünden beri annesinden intikam alma peşindedir. Bunun için kardeşi Orestes'ten yardım ister. Klytemnestra Elektra'nın yardımıyla Orestes tarafından öldürülür. İntikam döngüsü anneden kızı Elektra'ya geçip ardından da Orestes'in anne katlini gerçekleştirmesiyle farklı bir boyut alır. Bu intikam döngüsünü sürdüren Elektra, Antigone ve Medea kadar adından söz edilmese de annesiyle olan sıradışı ilişkisi, babası ve erkek kardeşiyle kurduğu ilişki, onu tüm zamanlarda ayrıksı bir karakter yapar. Elektra yas ve intikamındaki kararlılığı ile olan tutkusuyla dikkat çeker. Aynı zamanda Elektra bir karakterin içindeki kadın ve erkek yanların ne zaman aktive olacağının belirsizliğini ifade ederek kendi özgünlüğünü oluşturur.

Elektra miti, edebi açıdan trajedi olarak çerçevelenir ve trajedi, bir edebi söylem türü olarak, bir yandan insanın saldırgan arzularının tatminini, diğer yandan da insanın estetik ihtiyaçlarının tatminini sunar (Golban, 2006:184).

Elektra adı ilk olarak Hesiyodos'a ait olduğundan pek emin olunmayan ''Kadın Katalogları''nda geçer. Elektra için yazılan ''güzellikte tanrılara taş çıkartır'' olduğudur. Elektra ismi, hiç evlenmemiş (a-lektros) olan Laodike'den sözcük oyunu ile ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda ''parıldayan'' grek öncesi bir ışık tanrısı olarak da geçer (Onay, 2020:83).

Elektra mitinin oyun olarak ilk ortaya çıktığı Antik Yunan tragedyaları, kendisinden sonra yazılan metinlerle hep bir ilişki içerisindedir. Elektra, oyunlarda bitmeyen yas, intikam, savaş, anne katli gibi konuların eski ve yeni eserler arasında nasıl bir değişime girdiğini de tartışacak bir kavramsallığı içerir. Gelecek geçmişten bağımsız var olamayacağı ve dönemler arası bilgi akışıyla

yapısal değişikliklerin nasıl olduğu Antik ve Modern tragedya arasındaki farklar incelenerek görünür kılınır.

Elektra oyunu, Mark Ringer'ın *'Elektra and empty urn'* kitabında bahsettiği gibi metateatrel bir yapıya sahiptir. Sofokles'in Elektra tragedyası üzerine inceleme yapan Ringer, metindeki oyun içinde oyun durumunu görünür kılar. Ringer'a (1998) göre oyunun araştırmacılar tarafından yorumlanmasının zorluğu metateatrel doğasından kaynaklanmaktadır. *Metateatrel* kavramından ilk bahseden kişi Lionel Abel, 1963 tarihli Metatheare: A New View of Dramatic Form adlı kitabında yeni bir tiyatro türü keşfettiğini belirterek metatiyatro kelimesini türetmiştir (Abel,1963). Abel bu terimi, öz-bilinçli doğasıyla karakterize edilen ''dramanın nispeten felsefi bir biçimini'' tanımlamak için kullanır (Perez-Simon, 2016: 3). Bruno Gentili'ye göre ise ''*metateatral*'', önceden var olan oyunlardan inşa edilmiş bir oyundur (Gentili, 1979:15).

Metinlerarası referanslar, Hamlet gibi Elektra'nın da bir kavram haline geldiğini gösterir. Hamlet bir erkek olarak yapması gerekenlerle cebelleşirken Elektra ise bir kadın olarak yapmaması gerekenlerle yüzleşir. Her ikisi de içlerindeki kadın ve erkek tarafların dengelerini kurmakta zorlanır. Hamlet nasıl bir sürü farklı yazarın metninde hem kavram hem de sembolik olarak can bulduysa Elektra da modern yazarların kalemlerinde bu şekilde can bulur. Bu durum Elektra'nın en az Hamlet kadar önemli bir yerde durduğunu gösterir. Keza bu tezin son inceleme oyunu olan Hamlet Makinesi'nde Müller, iki karakterin birbirine benzeyen yanlarını görünür kılar. Her ikisi de içinde bulundukları aile dramasının bir kurbanı olarak yüzyıllardır aynı hikayeyi farklı yazarların metinlerinde dile getirirler. Bu tez çalışmasında Elektra'yı konu olarak seçilmesinin nedenlerden biri Elektra'yı var eden kavramların evrenselliği ve bu kavramların her dönemle metinlerarası bir ilişkiye girerek alımlayıcısına söyleyecek sözü olmasıdır.

Bir diğer önemli neden ise Elektra'nın içerdiği anlamın derinliğinin bir erkek karakter yerine farklı şekilde var olmaya çalışan bir kadın tarafından dile getirilmesidir. Bu durumun örnekleri de seçilen oyunlar üzerinden verilmiştir.

Elektra'nın miti Antik Yunanda bir oyun kurgusu içinde sunulup bir karakter olarak var olan toplumsal düşünceyi paylaşma ve tartışmayı hedef alır. Oyunda bir birey olarak görünmekten çok tanrıların kontrolü altında ifşa ettiği kavramları tartışmaya sunar. Modern tragedyaların biçimsel olarak var olduğu zaman diliminde ise Elektra metinlerde daha çok bireysel problemleri görünür kılarken her eyleminden kendisinin sorumlu olduğu algısıyla tanrıyla görünür görünmez bir hesaplaşmaya girer. Modern ve sonrası dönem metinler Elektra'yı konu alan birden fazla antik eserden alınan parçalarla oluşturulmuş bütünlüklü ve bütünlüklü olmayan yapılardır. Elektra'yı konu alan birçok eserin bazı bölümleri birleştirilerek oluşturulan metinler, yaşadığı çağın toplumsal ve siyasi gündemiyle de metinlerarası bir ilişki içerisine girer. Bu şekilde hazırlanan metinler, özellikle postmodern dönemde yazarın öldüğü fikirlerini desteklese de mitlerin hep bir şekilde var olduğu Elektra'yı konu alan oyunlarda kendini gösterir. Bütünlüklü bir dramatik metinden parçalanmış ve aralarında anlam bütünlüğü olmayan postdramatik metinlere geçiş Elektra mitinin şahitliğinde gerçekleşirken tragedyanın nereye evrildiği de çalışmanın tartışma konularından biri olmuştur.

Bu çalışmaya sınırlılık katan etmenlerden biri, tragedyanın Elektra mitinin ekseninde incelenmesidir. Elektra, perspektifinden ele alınan tez şimdiye kadar yapılmış bütün Elektra uyarlamaları değil, farklı örneklerle çalışmaya katkısı olabilecek uyarlamalar üzerinden ilerler. Üç Avrupa, iki Amerika ve bir Afrika kıtasından yazarların yazdığı eserlerin Aiskhülos, Sofokles ve Euripides gibi Antik Yunan yazarlarının Elektra konulu tragedyalarıyla olan karşılaştırılması çalışmanın sınırlarını belirlemiştir. Ayrıca Elektra'yı konu alan Jean- Paul Sartre'nin Sinekler adlı oyunu ise trajediyi incelerken oluşturulan başlıklar hakkında yeterli farklı bilgi oluşturmadığı için bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Tezin 1.bölümünde tragedyanın Antik Yunan ve Modern tragedya dönemlerindeki tanımı, algısı ve bulunduğu zamana göre varolan dinamiği incelenerek tarihsel yolculuğu görünür kılınmıştır. Antik ve Modern tragedyanın trajik ile bağlantısı araştırılıp oyun dinamikleri üzerindeki işlevinden bahsedilmiştir.

Tezin 2.bölümünde ise Elektra mitini konu alan oyunlar Antik Yunan tragedyalarından başlayarak Modern tragedya örnekleri de dahil olmak üzere incelenmiştir. Oyunlardaki trajedi kavramının değişen yönleri karakterler ve Elektra'nın yansıması, tanrıların konumlanışı ve savaşa bakış başlıkları altında araştırılmıştır.

1.BÖLÜM

TRAGEDYANIN TARİHSEL YOLCULUĞU

1.BÖLÜM

TRAGEDYANIN TARİHSEL YOLCULUĞU

1.1. Antik Dönem Tragedyası Özellikleri

1.1.1. Tragedyanın Çıktığı Genel Ortam

M.Ö. 5.yüzyıl, eski yunan uygarlığı döneminde Atina'da kurulmak istenen modern devlet yapısı ile eski geleneklerin karşı karşıya geldiği bir dönemdir. Tragedya, bu dönemin dinamiklerine sanatsal ve estetik bir bakış açısıyla şahitlik yaparken toplumsal değişimleri de göz önüne serer. Antropoloji ve psikoloji alanında uzmanlaşmış Dodds, Adkins, Vernant, Gouldner ve Slater gibi bilim adamları Yunan trajedisini, çatışan değerler sistemi ve toplum içindeki gizli gerilimlerin savaş alanı olarak görürler (Segal, 2019:21). Tragedya bu geçiş döneminin çatışma alanlarını işleyen veya ifade eden bir edebi tür olma görevini üstlenir.

Yunan tragedyasının çatışan değerler sistemini açıklamaya yardımcı olacak iki kavram ritüel ve mittir. Bu kavramlar aynı zamanda tragedyanın evrilmesini sağlayan Yunan toplumunun dinamiklerini ve tarihselliğini açıklamaya da yardımcı olur. Segal'a (2019) göre Claude Levi Strauss, mite bir gerilim ve karşıtlıklar sistemi olarak yaklaşır. Levi Strauss'a göre mitsel düşünce iki kutuplu karşıtlıklar çerçevesinde işler. Mitin işlevi ise tragedyanın olduğu gibi insanın varoluşundaki temel çelişkilere, insanın toplumla ve dış dünyayla ilişkisine aracılık etmektir.

Ritüelin onayladığı düzen ise hem gerçek hem de semboliktir. Dolayısıyla trajik eylemin bir parçası olarak temsil edilen ritüel, sembol içinde semboldür. Aynı zamanda kaostan düzenin ortaya çıktığı, mit tarafından yeniden canlandırılan büyülü yaratılış zamanıdır.

Bu eylemlerin yüzyıllar boyunca sürekli tekrarlanarak kazandığı sembolik veya mecazi anlam aracılığıyla ayinin yeniden ortaya koyduğu düzenin sembolik bir ifadesidir (Segal, 2019: 36)

Trajedi ise ritüelden farklıdır. Trajedi, yaşamın bir aşamasından diğerine düzenli geçiş sürecini değil, iki aşamanın yan yana gelmesindeki aradalığı, marjinalliği ve belirsizliği vurgular. Trajedide ritüeldeki odak noktası, kahramanın varoluşunun en problemli kısmının, onun en yüksek ve en alçak arasında asılı kalmasının gizeminin merkezi haline gelir (Segal, 2019 :35).

Tragedya, eski dönem dinamikleri ve uygar yaşam biçimi arasında geçen zamanda oluşan çelişkili ve muğlak yapıyı mümkün olduğunca soru işaretleri ile yorumsuz bir şekilde alımlayıcıyla buluşturur. Segal'a (2019) göre Yunan trajedisinin yinelenen bir özelliği de uygar yaşam biçimlerinin ileri sürdüğü tanrı ile hayvan arasındaki dolayımların yok edilişine işaret eder. Medeniyet, bir yandan insanı ''canavarca yaşamdan'' ayırır, diğer yandan onu tanrılarla ikincil ama elverişli bir ilişkiye yerleştirir. Trajik kahraman ise zıt uçlarda kutuplaşarak ya hayvani eylemlere (ensest, anne katli ve baba katli) bulaşır ya da bir tür tanrısal güç veya özerklik arzular.

Yunan tragedyası, kozmik, toplumsal ya da psikolojik düzenin parçalanmasına bütün tutarlılık duygusunu kaybetmeden göğüs gerebilme yeteneği açısından dikkate değerdir. Yunan trajedisinin karmaşıklığı hem toplumsal düzenin yüksek düzeyde kodlanmış yapılarını tam olarak kullanması hem de bu yapıları çözmesinde yatmaktadır (Segal, 2019: 46).

Tragedyanın Yunan kültüründeki gelişim evresini oluşturan bir diğer dinamik ise uygarlığın farklı yönetim biçimlerine sahip olmasıdır. Monarşik düzenden demokrasi yönetimine geçiş evresine kadar farklı sorunlar ve sorgulamalar geçiren uygarlık, tragedyayı arada geçen dönemin bir nevi hesap defteri olarak alımlayıcısıyla buluşturur. Tragedya, Vernant, Vidal-Naquet'e (2012) göre Antik Yunan döneminde tam da kendisi olarak tanımlandığı 5.yüzyıl dönemine gelene kadar monarşi, aristokrasi, tiranlik ve orfecilik gibi kurumların

etkisi altında kalmıştır. Bu kurumlarla birlikte kabile toplumundan kent devlet anlayışına geçiş ve yeni oluşan hukuk düşüncesi tragedyanın içerik olarak şekillenmesine katkı sağlamış ve ortaya çıkmasına da uygun bir zemin hazırlamıştır (Vernat, Vidal-Naquet, 2012:17).

Tragedyanın oluşumuna önayak olan bu uygun zemin aynı zamanda eski yunan toplumunun yapısını değiştirecek bir süreçtir. Bu yapı değişimi eski gelenekle yeni düzen arasındaki kırılmanın yanında tanrıların düzeni yerine yeni yasa koyucuların (insan) düzenine geçişten kaynaklanır. Bu bağlamda tragedya tanrısal yasalardan insan yapısı yasalara geçişte ortaya çıkmıştır ve ‘‘insan –tanrı çatışmasının hüküm sürdüğü dinsel perspektif ve birey topluluk çatışmasının konu alındığı siyasal-toplumsal perspektif’’ üzerinden çatışmayı temellendirir (Paksoy, 2011: 26).

İlk olarak siyasal-toplumsal perspektiften bahsedilecek olursa yönetim biçimlerinden biri olan Monarşi, çok tanrılı egemen yapıyı tek tanrılı bir egemenliğe dönüştürme çabasıdır. Tragedyanın mesafesini koruduğu kahraman mitleriyle ilintili olan Epik sanat eserleri, kahramanlık efsaneleri ile krallık hanedanlarına, soylu genslere bağlanır (Vernant,Vidal-Naquet, 2012:19). Epik sanattaki kahraman figürü aynı monarşik düzendeki gibi tek elden ve tek doğrudan oluşan bir yapıyı temsil eder. Monarşik düzenin yıkılmasıyla krallar güçlerini yitirir ve bu durum ozanların temalarını değiştirmesini sağlar. Böylece Epik sanat zaman içinde çöker.

Monarşiden sonraki dönemde topraklara az sayıda kişinin sahip olması ve bu yolla zenginleşme ile birlikte kralın yetkilerine ortak olma ve giderek kralın yetkilerini elinden almaya çalışan bir mücadele çerçevesinde feodal toplum yapısı ortaya çıkmış ve aristokrasi sınıfı oluşmuştur (Sevinç, 2021:211). Thomson’a (2021) göre Aristokrasi döneminde Monarşik dönemin aksine şiirdeki gelişmelerden ziyade İonia bilimi öne çıkar. İonia bilimi bir ticaret aristokrasisi ürünüdür. Bir kıyı şeridinde kara parçası olan Antik Yunan uygarlığı deniz ticareti sayesinde farklı uygarlıklarla da (Mısır, Babil vb.) bilgi

alışverişinde bulunmuştur. Düşüncelerin bilimsel bir yöntemle açıklanmaya çalışıldığı bu dönemde İonia felsefe okulunun temelleri atılmıştır.

İonia felsefesi dünyanın kökenini ve evrimini soruşturur. Bu felsefede Dünya düzeni için kullanılan sözcük 'kosmos' dur. Dünyayı bir düzene indirgemek için geleneksel düşünce tarzlarında var olan düzen kavramından yola çıkılmaktadır (Thomson, 2021: 77).

Antik Yunan'da Aristokrasi döneminin hakimiyetinin ardından Tiranlık dönemi adından söz ettirir. Tiran; iktidarı yasa dışı yollarla ele geçiren, halkı yasalara göre değil kendi keyfi doğrultusunda yöneten halk düşmanı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Şenel, 2002: 118). Peisistratus ve altıncı yüzyılın ikinci yarısının büyük bölümünde ülkeyi yöneten oğullarının tiranlık yönetimi döneminde ortak kültler, festivaller ve binalar yaratılıp geliştirilmiştir. Bu durumun Atina'ya katkısı ise vatandaşların dikkatlerinin Atina'ya odaklanması ve bu sayede *"polisin (kent devlet)"* bütünleşmesine yardımcı olmasıdır (Raaflaub, 2007: 16). Thomson'a (2021) göre Tiranlık yönetimiyle yeni bir orta sınıf oluşur. Peisistratos, tiranlık yönetiminde yaptığı reformlarla adından söz ettirir ve toplumun din ve kültür yaşamını değiştiren reformlara ön ayak olur. Homeros şiirlerini ilk kez Atina'da tanıtır. Böylece Dionysia Kent festivalini yeniden canlandırır. Bütün bu yeniliklerin altında yatan amaç bir ulusal bilinç ruhunu özendirmektir. Böylece yeni kent-devletinin ticari genişlemesi amaçlanır. Dionysia Kent festivali kent devletinde aktif olmasıyla beraber tragedyanın bir edebi tür olarak gelişip seyirciyle buluşmasına da katkı sağlar (2021, s. 84-85).

Bu edebi eser, toplumun verili yapılarına ikincil bir dil ve anlam yapısı empoze eder. Trajedi ile mitlerde kodlanan toplumsal düzenin ifadesi arasındaki ilişki özellikle karmaşıktır. Halka açık bir festival kapsamında bir ritüel gerçekleştirilir (Segal, 2019: 24).

Tiran yönetimi, aristokratlara karşı olmalarından dolayı aristokratların ve halka yakın olmalarından dolayı da zengin kesimin düşmanlığını kazanmış ve

bu iki düşmanlık, zamanla tiranlığın yıkılmasına sebep olmuştur (Sevinç, 2021: 212).

İnsan-tanrı çatışmasının hüküm sürdüğü dinsel perspektif alanında ise orfecilikten söz etmek gerekir. Orfeciliğin yeni bir Dionysos tapımı olduğu söylenebilir. Thomson'a (2021) göre dini alandaki reform orfecilerin Peisistratos zamanında Atina'ya gelmiş olmasıyla kent devriminin bir sonucu olarak oluşur. Aynı zamanda orfeciliğin malından mülkünden edilmiş köylü sınıfının dünyaya bakışını yansıttığına dair bilgiler vardır. Bu bakış açısını Platon din ölçeğinde şöyle açıklar:

> Yaşam, insanın, Titanların günahının kefaretini ödediği bir cezadır. İnsanın ölümsüz yanı, ölümlü yanı içine kapatılmıştır; ruh, beden içine hapsedilmiştir. Beden ruhun mezarıdır. Bizler tanrıların, ne zaman isterlerse o zaman yaşam hapishanesinden kurtacakları köleleriyiz. Tüm yaşam, ölüme bir hazırlanmadır, çünkü ruh ancak ölüm yoluyla mahpusundan kaçmayı ve bedenin kötülüklerinden kurtulmayı umabilir. Yaşam ölümdür, ölümse yaşam. Ölümden sonra ruh yargılanır (Thomson, 2021:136).

Thomson'a (2021) göre Orfecilik, devrimci bir hareket olmamasına rağmen, bünyesinde aristokrat ahlak yasasına karşı bir meydan okuma vardır. Orfecilere göre insanlar ellerindekiyle yetinemez, çünkü ellerinde birşey yoktur. Orfeciler çok net bir şekilde olmasa da demokratik hareketin ilkelerini ortaya koymuşlardır. Bu demokratik hareketin bir gereği olarak yoksul sınıf, ekonomik konumları itibariyle hak ve yasa gücü elde etmek için mücadele etmiştir. Yoksul sınıf ile yönetenler arasındaki bu mücadele, halk meclislerinin oluşmasını ve demokrasi anlayışının olgunlaşmasını sağlamıştır (Freeman, 2003:159).

Orfeciliğin tragedyayla olan bağlantısı Eski Yunan tiyatrosunun dinsel bir boyutu olmasıyla ilgilidir. Din, sosyal ve politik alanlardan tam olarak ayrılmış değildir (Vernat, Vidal-Naquet,2012: 255). Tragedya varolan eski düzenle yeni oluşacak olan düzen arasındaki kırılma noktalarını, fikir ayrılıklarını sorular şeklinde seyirciye sunarken bu değişimi de gözler önüne serer.

Demokrasi yönetiminin bir getirisi olarak oluşan kent devlet yapısından söz etmek gerekir. İonia felsefesinde bahsedilen dünyayı bir düzene indirgemek düşüncesi kabile toplumundan kent devlete geçişin düşünsel zeminini hazırlamıştır. Kent devlet Vernant-Vidal-Naquet'e (2012) göre Yargıç-kralın yetkesi altında, halk mahkemeleriyle ya da meclisleriyle aynı kentsel mekanda gerçekleştirilen ve aynı kurumsal normlara uyan, tüm yurttaşlara açık olan, çeşitli kabilelerin vasıflı temsilcilerinin yönettiği, oynadığı, yargıladığı bir gösteridir. Kent devlet kendini bir tür oyun konusu olarak görüp halk önünde kendini oynar. Tragedyanın içinde tartışılan ise kentdevlete özgü toplumsal düşünce, özellikle o sırada yoğun bir çabayla oluşturulmaya çalışılan hukuk düşüncesidir (2012, s.17-18).

Eski Yunanlıların tutarlı bir sistem halinde örgütlenen, ilkelere dayalı saltık bir hukuk düşüncesi yoktur. Hukuğun mantıksal bir kurgusu yoktur. Tarihsel bir süreç içinde oluşmuştur. Tragedya ozanları, bu hukuk terimlerinin belirsizlikleriyle, dalgalanmaları ve uyumsuzluklarıyla ortaya çıkarmakta; aynı zamanda ahlak düşüncesiyle olan çatışmalarını da yansıtmaktadır (Vernat, Vidal-Naquet, 2012:18). Hukuk düşüncesinin tragedyadaki izdüşümü ise içerisinde barındırdığı ikilemlerin insanla ilgili konularında çelişki içermeden tek anlamlı olmadığını ortaya koyar.

1.1.2. Tragedyanın Genel Tanımı

Antik Yunanda gelişen *tragedya* kavramı dinsel ritüellerle ilintilidir. Tragedya kelimesinin kökeni trag-odia gibi iki bileşenden oluşur. İkinci bileşen olan odia, ‘‘şarkı’’ anlamına gelir. *Trag* sözcüğü ise ‘‘keçi’’ anlamına gelmektedir. Keçi şarkısı anlamıyla, Aristoteles'in satir tarzı arasındaki anlamsal yakınlık tragedyanın böyle bir satir tarzından doğup geliştiğini gösterir. Aristoteles dışında pek çok bilimci tragedyanın, dans eden ve güldürücü biçimde şarkı söyleyen keçi nitelikli satirlerin koro teşkil ettikleri bir ön biçiminden geliştiğine inanmak istemez. Fakat Aristoteles'i bu konuda doğrular görünen eski belgelere rastlanmıştır (Latacz, 2016:51).

Antik Yunandan tragedyanın günümüze ulaşan ilk bildiğimiz tanımını Aristoteles *"Poetika"* (2009) adlı eserinde yapmıştır.

> Tragedya, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir (Aristoteles, 2009: 22).

Aristoteles'e göre tragedya taklit etme (mimesis) ihtiyacından doğmuştur. Aristoteles Poetika (2009) adlı eserinde şöyle bahseder:

> Tragedya, bir eylemin taklididir. Bu eylem, karakter ve düşünce bakımından belli bir özellikte olması gereken eylem halindeki kişilerce temsil edildiğine göre, çünkü, bu iki etkenle eylemler belli bir özellik kazanırlar-, o halde karakter ve düşünce, trajik eylemin iki etkeni olarak ortaya çıkar; kişiler, eylemlerinde bu iki etkene uyarak ereklerine (mutluluğa) ulaşırlar ya da ulaşmazlar (Aristoteles, 2009: 23).

Aristoteles taklit etme isteğinin eylemsel varoluşunu doğaçlama olarak dile getirir. Aristoteles, tragedyanın tohum evresi olarak doğaçlamayı görür. Yani, tragedyanın başlangıcı doğaçtan yapılanlardı. ''Tragedyanın başlangıcında, doğaçlama, doğaçtan yapılanlar esastı.''diyor Aristoteles. Aristoteles, hem doğaçlayanı hem de doğaçlananı belirtiyor: Doğaçlanan şey bir dithyrambos idi. İkincil olarak: Doğaçlayanlar ise ona ses verenler, yani tekil kişilerdi (Latacaz, 2016 :47).

1.1.3. Tragedyanın Biçimsel Özellikleri

Aristoteles'e göre tragedya ''dithyrambos'' u yönetenlerden evrilip Dionysos için şarkı söyleyen ve dans eden bir koroya öncülük edenlerden gelir (Vernat, Vidal-Naquet, 2012: 252). Dithyrambos'un ne olduğu sorusu tragedyanın gelişimini anlamak için önemlidir. Latacz'a (2016) göre Dithyrambos, dörtlü adım anlamına gelir. Dörtlü adım bir dans adımıdır. Dithyramboslar, Tanrı Dionysos'u kutsamak için, çalgı eşliğinde 50 kişilik korolarca söylenen şarkılardır.

Dithyramboslar Kent Dionysia törenlerinde bir yarışma türü olarak sergilenirdi. Thomson'a (2021) göre Peisistratos'un düzenlediği Kent Dionysia töreni dini ritüeller ve tiyatro yarışmaları ile geçerdi.

İlk gün yapılan ritüelde tanrıya hayvanlar (boğa vb.) kurban edilirdi. Boğa kurban edilmesinin sebebi ''tanrıya yaraşır'' olarak betimlenmesiydi. Aynı zamanda tanrı Dionysos'un boğa şeklinde tasvirleri mevcuttu. Boğa aynı zamanda dithyrambos yarışmasında bir utku ödülüydü. Festivalin kalan günlerindeki tiyatro yarışmaları ise iki türdü: drama yarışmaları ve dithyrambos'lar. Bu dithyrambos yarışmalarından biri oğlan çocuklarından oluşan beş koro, diğeri ise erkeklerden oluşan beş koro arasında gerçekleşirdi.

Thomson'a (2021) göre Dionizyak thiasos, bir erkek rahibin önderliğinde kadınlardan oluşan bir gizli büyü cemiyetiydi. Erginlemeden gelen tören üç öğe içeriyordu:

1.Cümbüşlerde açık kırsal alanlara çıkış.

2.Bir kurbanın parçalanıp yendiği kurban kesme.

3.Utkulu bir geriye dönüş.

Bu dinsel tören, Dionysos'un acısının miti olarak yansıtılıyordu, işlevi toprağın bereketini artırmaktı. İlerleyen zamanlarda tören gizli olmaktan çıkıp dağılmaya başladı. Cümbüş alayında söylenen şarkı, bir ilahi oldu. Kurban töreni bir acı çekme oyunu oldu. İlkinden dithyrambos ortaya çıktı, ikincisindense tragedya. İlkel dithyrambos korobaşı ve koro olarak ikiye ayrıldı. Birinde müzik seslere hakim olurken başkan alet çalan kişiye dönüştü. Diğerinde ise sözler kendilerini müzikal kabuğundan sıyıracak kadar egemen pozisyona geldi ve başkan oyuncu oldu. Bu haliyle önoyunun (prolog) eklenmesinden önce tragedya gösterimleri orkestraya giriş ya da çıkışında koronun söylediği bir parçayla başlayıp biterdi.

Bu giriş ve çıkışlarda pompe ve komos'a olan benzerlikler vardır. Aynı şekilde bu biçimde başlayan ve biten gösterimin kökeninde ve özünde bir agon-

bir sınama ya da yarışma, yaşamı yenileyen bir arınma olduğu söylenebilir. Böylece tragedya sanatı, ilkel totemci klanın dinsel yansılama töreninden gelmiştir denilebilir (Thomson, 2021:165).

Thomson'a (2021) göre dithyrambos'un bu yeni biçimlenişine bakıldığında yunan tragedyasıyla olan benzerliklerine bakarak agon, komos ve bazı diğer teknik terimlerin hangi bölümlerde ne işlev gördüğü saptanabilir. Yunan tragedyasının koral od'ları üç türdür: Koro orkestraya girerken söylenen parodos; yerlerini aldıktan sonra söylenen stasimon; ve kommos. Kommos, koronun ve oyunculardan bir ya da birkaçının katıldığı bir ağıttır, normal yeriyse tragedyanın düğüm noktasından hemen önce ya da sonradır (Thomson, 2021:159).

Kommos'un en basit tipinde oyuncu bir kıta söyler, bunu korodan bir başka kıta izler, sonra oyuncu kendi antistrophe'unu[1], koro ise kendininkini söyler. Tragedyanın en önemli anı olan doruk noktası, agon, Dionysos'un tutkusunda, genellikle ilkel dithyrambos'un kalıntılarını içinde toplayan ayrı bir biçimde, açıcı ile thiasos'u[2] arasında müzikli bir diyalog olarak verilirdi (Thomson, 2021:159).

Thomson'a (2021) göre tablo 1'de görüldüğü gibi tragedya sanatı, uzaktan fakat dolaysız olarak ilkel totemci klanın dinsel yansılama töreninden gelmiştir, evrimindeki her aşama, toplumun şekillenmesiyle biçimlenmiştir.

Tablo 1. Yunan Tragedyasında tören kalıbı (Aktaran Thomson, 2021)

İLKEL ERGİNLEME	YUNAN ERGİNLEMESİ	TRAGEDYA
Çocuk olarak çıkış	Pompe	Parodos

[1] Eski Yunan tiyatrosunda koronun "strophe"den sonraki dönüş hareketinde okuduğu satırlar anlamına gelir.

[2] Tanrıya tapan bir grup olup genellikle sarhoş olarak tasvir edilirler.

Ölüm ve Diriliş	Agon sparagmos	Peripeteia kommos
Kutsal eşyaların gösterilmesi	Anakalypsis	Anagnorisis
Kateşizm	Ainigmata dokimasia	Stichomythia
Yetişkin olarak dönüş	Komos	Exodos

Tragedyanın dinsel yansılama törenlerinden gelme fikrini George Steiner da yineler. Steiner'e göre trajedinin milattan önce 5. yüzyılda Yunan kent devletinde ortaya çıkmasının temelinde dans ve şarkılar, dini ritüeller, kültürel inançlar ve tarihsel hafıza vardı; bütün bunlar Antik Yunan'da dramatik bir formu mümkün kılan koşulları meydana getirir (Williams, 2018:14).

Latacz'a (2016) göre Tiyatro hakkında bilinen ilk kuramsal kitap tiyatronun ortaya çıkışından 200 yıl sonra yazılmış olan Poetika'dır.Tragedyanın bileşenleri ve sanat türlerinden bahsedilen Poetika'nın bazı bölümleri eksik olup, günümüze kadar bütünlüklü bir yapı şeklinde ulaşamamıştır.

Aristoteles'e (2009) göre her tragedya bir düğüm ve çözümden oluşur. Yapıtın içinde ve dışında bulunan olaylar, düğümü oluştururlar. Bütün geri kalan olaylar ise çözümdür. Düğüm, yapıtın başından mutluluk veya felakate doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylardır. Çözüm ise baht dönüşünden yapıtın sonuna kadar olan bölümdür.

Aristoteles'e (2009) göre tragedyanın bölümleri şunlardır:

1.Prolog: Tragedyanın koro gelmeden önceki bütün bölümüdür.

2.Episod: İki tam koro şarkısı arasında kalan bütün bölüm.

3.Exodos: Arkasında hiçbir koro şarkısının bulunmadığı bütün bölüm.

4.Koro şarkısı: Kendi içinde parodos ve stasimon olarak ayrılır. Parodos, bütün koronun toplu olarak söylediği ilk şarkıdır (Aristoteles, 2009: s.36).

1.1.4. Tragedyanın İçerik Özellikleri

Aristoteles'e (2009) göre tragedyanın 6 öğesi vardır.

1.Öykü

2.Karakter

3.Düşünce

4.Dil

5.Müzik

6.Düşünce

Dil ve müzik taklit araçlarını oluştururken, dekorasyon taklit tarzını, öykü, karakter ve düşünce de taklit nesnelerini oluşturur. Tragedya kişilerden ziyade onların eylemlerinin mutluluk ve felaket içinde geçen bir hayatın taklididir. Antik Yunan tragedyasında karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan tragedya olamaz.

1. Öykü: Aristoteles'e (2009) göre öykü peripetie (baht dönüşleri), tanınma (anagnorisis) ve acı veren eylem (pathos) olarak üç öğeyi içerir. Yalın öykü baht dönüşü ve tanınma olmadan sürekli bir akış içerisinde ortaya çıkan yapıdır. Karmaşık öykü yapısı ise baht dönüşü ve tanınmanın aynı zamanda birlikte oluşturdukları yapılardır.

Peripetie, eylemlerin düşünülenin tam tersine dönmesidir. Olasılık ya da zorunluluk yasalarına uygun olarak oluşur. Anagnorisis ise bilgisizlikten bilgiye geçiştir. Alın yazısının mutluluk ya da felaket için belirlediği kişilerin ya dostluğuna ya da düşmanlığına götürür. Acı veren eylem (pathos) ise yıkıcı ve acı verici bir eylemdir. Sahnede seyircinin gözü önünde öldürmeler, maddi acı halleri ve yaralanmalar gibi. Öykünün uzunluğu kavranabilir şekilde olmalıdır.

En uygun uzunluk, bir eylemin olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre nasıl geliştiğini, felaketten mutluluğa ya da mutluluktan felakete nasıl oluştuğunu içeren olayları gösterebilen uzunluktur. Aynı zamanda tragedya, öyküyü güneşin doğuşu ve batışı arasında geçen zaman içinde tamamlamaya çalışır.

İyi örülmüş bir öykünün çift yanlı sonuçtan çok, tek yanlı bir sonucu olmalıdır; baht dönüşü de felaketten mutluluğa değil, tersine mutluluktan felakete dönmelidir. Bu da ahlaksal kötülükten ziyade, iyi olan bir kişinin işlediği ağır bir suçtan ötürü olur. Başlangıçta ozanlar her mitik konuyu işledikleri halde, şimdi birkaç ailenin başından geçenleri konu olarak alır (Aristoteles, 2009: 37-38).

2. Karakter: Öyküden sonra ikincil olarak karakter öğesi gelir. Karakter, belli bir istem yönünün anlatıldığı şeydir. Karakter ahlak bakımından iyi olmalıdır. Karakterin özelliği karaktere uygun olmalıdır. Örnek olarak cesaret, kadında alışılmamış bir özelliktir. Karakterde bulunması gereken bir diğer özellik karakterin tutarlılığıdır. Karakterler betimlenirken belli konuşmalar ve eylemler zorunluluk ya da olasılıkla doğmalıdır.

3. Düşünce: Düşünce öğesi ise bir şeyin varolduğunu veya olmadığını kendileriyle kanıtladığımız özdeyişlerin dile getirdiği şeylerdir. Bu alana akla dayanan söz aracılığıyla ortaya konan her şey girdiği gibi, kanıtlama ve çürütme, korku ve kızgınlık ve benzeri duygular da girer. Eylemlerde düşünceler söz aracı olmadan da anlatım bulurlar.

4. Dil: Dil ise sözcükler aracılığı ile bir şeyleri anlatır. İster bu anlatım nazım, isterse düz yazı biçiminde olsun.

5. Dekorasyon: Dekorasyon öğesinin şiir sanatıyla bir iç bağlılığı yoktur. Sahnede oyun temsil edilmeden ve oyuncular tarafından sergilenmeden tragedyanın yarattığı etkiyi yansıtma gücüne sahiptir.

6. Müzik: Müzik ise tragedya sanatını zenginleştiren önemli bir öğedir.

Aristoteles Poetika (2009) adlı eserinde tragedyanın ödevini nasıl gerçekleştireceğini şu şekilde açıklar:

> Tragedyanın kuruluşu, yalın değil, karmaşık olmalıdır. Tragedya, korku ve acıma duyguları uyandıran eylemleri taklit etmelidir.... Tragedya ozanının yapacağı şey şudur: Ne erdemli kişileri mutluluktan felakete düşmüş olarak göstermeli; çünkü böyle bir hal, korku ve acıma değil, tersine yalnızca öfke uyandırır, ne de kötü kişileri felaketten mutluluğa ermiş olarak göstermeli; çünkü böyle bir şey asla trajik olmaz (Aristoteles, 2009:37).

Aristoteles'in bahsettiği tragedyanın korku ve acıma duyguları uyandırması tragedyanın ödevine hizmet eder. Bu duyguları uyandırmak tragedyada katharsis öğesini gerçekleştirmeye yarar. Aristoteles'e (2009) göre tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir. Bu tutkulardan temizleme durumuna ise katharsis denir.

Mitsel bir anlatının ritüel çerçevesinde bir ürünü olarak evrilen Tragedya seyirciye hangi konuları veya sorunları sunarak katharsis etkisi yaratmak ister? Tragedya her zaman tanrıların hikayelerini mi anlatmıştır? En azından ilk tragedyalarda bu kanılara varılabilir. Thomson'a (2021) göre erken tragedya temaları Dionysosun mitleriyle oluşturulmuştur:

> Erken tragedyanın temalarının Dionysos mitlerinden alındığı konusunda birleşiliyor; ben de ilk temanın tanrının ölümü olduğunu savunuyorum. Yine biliniyor ki, beşinci yüzyılda Dionizyak çevrim, tragedyada diğer mitsel çevrimlerden daha belirgin değildi. İlk tragedya yazarlarının öteki çevrimlere yaklaşmaya başlamalarından önce Dionizyak çevrimi tam olarak kullanmış olmaları gerektiği akla yakın bir şey. Yalnızca Dionysos'un ölümünü değil, aynı zamanda doğumunu ve dirilişini de oyunlaştırmış olmalılar. Söylediğim gibi, bu akla pek yatkın bir şey, ayrıca ortaçağ yalvaç oyunlarıyla da destekleniyor (Thomson, 2004: 160).

Tragedyanın Dionysos'la olan ilişkisi onun genelde bilinmeyen kökenlerinde değil, 5. yüzyılda tragedyayı bir yenilik haline getiren şeyde, gündeme getirdiği tragedyanın tamamen yeni olgularında yatmaktadır. Tragedya, gerçek varoluşun tüm görünüşlerine bürünmüş olaylar ve karakterleri

sahneye taşır. Seyirciler bu olaylar ve karakterleri kendi gözleri ile izlerken, tragedya kahramanlarının orada olmadıklarını ve olamayacaklarını, çünkü kahramanların tamamen geride kalmış bir döneme bağlı, tanım olarak artık var olmayan, girmenin mümkün olmadığı başka bir dünyaya ait olduklarını bilirler. Bu sebeple sahnedeki oyuncuların temsil ettiği ‘‘mevcudiyet’’ halkın günlük yaşam gerçekliğindeki bir yokluğun işareti ve maskesidir. Böylece Eski Yunan kültüründe tragedya yeni bir alan açar; olduğu gibi, yani tamamen kurmaca bir insan eseri olarak hissedilir. Dionysos'un en önemli özelliklerinden biri, düş ile gerçek arasındaki sınırları durmaksızın bulandırmak, öte tarafın ansızın burada belirmesini, kendinden geçmeyi ve benlik göçüne uğramayı sağlamaktır (Vernat, Vidal-Naquet,2012:256-257). Benlik göçüne uğramaya sebep Dionysos'un bir paradoks tanrısı olarak tragedyalarda kendini görünür kılması olduğu söylenebilir. Karakterlerin benliklerine ilişkin bir kesinlik söz konusu olmayıp bütün zıtlıkları aynı anda barındırır. İyilik ve kötülük, yabanilik ve medeniyet gibi.

Dionysos tragedya karakterlerini bir belirsizlik içinde (sınırlandırılmamışlık) tanımlarken Antik Yunan tiyatrosunun ilk zamanlarından beri kullanılan maske bu belirsizliğe bir çeşit sınırlandırma getirir. Yurttaşlar topluluğunun canlandırdığı kolektif bir kişilik olarak koro genellikle maskeli değildir. Profesyonel bir aktörün oynadığı tragedya kişisi ise maskelidir. Böylece koronun karşısında bireyselleştirilir. Bu bireyselleştirme, maske takanı hiçbir şekilde psikolojik bir özne, bireysel bir 'kişi' haline getirmez. Tam tersine maske, tragedya kişisini çok belirli dinsel ve toplumsal bir kategori içine: kahramanlar kategorisi içine sokar (Vernat, Vidal-Naquet, 2012: 16-17).

Maske kullanımına göre kollektif bir yapı olarak kabul edilen koro, Dionysos'un insanın kendi üzerinde tefekküre daldığı bir ayna imgesi, aynı zamanda da Dionysosçu izleyici kitlesine dair bir görüdür.

Böylece tragedyada aktör, koro ve izleyiciler Dionysos karakterinde olmalarıyla birbirlerine bağlanırlar (Dienstag, 2008: 138-139). Koro antik yunan tragedyası için önemli bir işleve sahiptir. Williams bu işlevi şöyle açıklar:

> Antik Yunan tragedyasının benzersiz özelliği koroya yönelik yazılmış olmasıdır. Koroyla aktörler arasındaki özgül ve farklılaşan ilişkiler gerçek dramatik ilişkileri oluşturur. Dramatik form hem geçmişi hem bugünü, hem miti hem mite verilen tepkiyi benzersiz biçimde cisimleştirir. Hikaye üç maskeli aktörce sahneye taşınır; aktörler korodan ayrı bir yerde durmakla birlikte onunla aynı rolleri paylaşıp biçimsel bağlantılar kurarlar; yani aktörlerle koro arasında mutlak bir ayrılık /farklılaşma olduğu söylenemez (Williams, 2018: 43).

1.1.5. Trajik Olan

Trajedi nedir? Bu sorunun cevabı farklı düşünürler tarafından birçok kez verilmiştir. Ward'a (2005) göre George Steiner trajediyi Tanrı'nın varlığının dayanılmaz yükünü gerektiren bir sanat türü olarak tanımlar. Tery Eaglaton ise trajik olanın Tanrıyla ilişkili olarak insani olan her şeyi ilgilendirdiğini ileri sürer (Ward, 2005:100). Williams'a (2018) göre bir edebi form olarak trajedi ‘‘insan yazgısının sefaleti ve adaletsizliği’’ nin yanısıra ‘‘insanın doğasına özgü trajik ve kalıcı bir kusur’’la ilgili kültürel varsayımlarla iç içe geçer. Birden çok anlamı olan bu kavramın edebi alandan farklı anlamları da mevcuttur.

Trajedi ne sadece ölüm ve ıstırap anlamına gelir ne de basit bir kazadır. Trajedi, ölüm ve ıstıraba verilen herhangi bir tepki de değildir. Trajedi sahiden trajik olan ve köklü (uzun) bir geleneğin somutlaştırdığı belirli olaylar ve tepkilerdir (Williams, 2018:37).

Trajedi ve trajik olanın kavramsal olarak ortaya çıkışı tragedyanın gelişimiyle beraber Yunan kent devletleri oluşumu zamanına denk gelir. Steiner'e göre trajedinin milattan önce 5. yüzyılda Yunanistan'da ortaya çıkmasının temelinde dans ve şarkılar, dini ritüeller, kültürel inançlar ve tarihsel hafıza vardır; bütün bunlar Antik Yunan'da dramatik bir formu mümkün kılan koşulları meydana getirmiştir.

Yunan trajedisi, bireylerin yaşamlarına kendi etkilerini empoze eden güçlerle girilen çatışma; adalet ve onun dünyadaki kırılganlığı; resmi hukukla etik değerler arasındaki ayrılık gibi meselelere ilişkin kültürel varsayımlara dayanmaktadır (Williams, 2018:14-15).

5.yüzyılda Yunanlılara özgü tinsel bir dünyadan söz edilebilir. Dinin ve mitlerin içerdiği tinsellik hukuksal bir zihniyetle oluşturulan toplumsal kurumlarda mevcut değildir. Bu noktada toplumsal faaliyetin ve iktidarın mistik, eski biçimlerinin yerini, onlara bağlı uygulamalar ve düşünce tarzlarıyla birlikte alan polis (kent devlet) rejimi arasındaki zıtlık çarpıcıdır. Bu durum tragedya ile paralellik gösterir. Kendisine yabancı gelecek bir gerçekliği göstermeyip tinsel dünyasını belirleyecektir. Trajik bilinç de tragedyayla birlikte doğar ve gelişir. Tragedya düşüncesi, dünyası, insanın kendini özgün bir edebi tür biçiminde ifade etmesiyle oluşur (Vernat, Vidal-Naquet, 2012:25).

Tragedya düşüncesinin oluşumuyla birlikte insan başına gelen şeyleri sorgulayacak bir zemin ve algıya doğru ilerler. Arıcı'ya (2009) göre ''İnsan kendini dünyaya fırlatılmış olarak bulur. Ama dünyaya fırlatılmış olmakla o, aynı zamanda ölüme fırlatılmış bir varlıktır.'' Fırlatıldığı bu dünyanın düzeniyle kendi içindeki kaosun arasında sıkışıp kalacaktır. Tragedya insanın bu durumuna bir trajik bilinç doğrultusunda sorular sorup trajik olanı sorgulatır.

Bir Tanrı'nın başka bir Tanrı'yla, bir hukukun başka bir hukukla çatıştığı, eylemin sürdüğü sırada bile adaletin yer değiştirdiği, döndüğü ve tersine dönüştüğü, çelişkilerle parçalanmış, belirsiz, Tanrısal, doğal, toplumsal bir dünyada, bu adamın yeri nedir? Sorular bir kez sorulduktan sonra, trajik bilinç açısından onu tümüyle doyuracak ve sorgulamasına son verdirecek bir yanıt yoktur (Vernat, Vidal-Naquet, 2012 :27-30).

Tragedyaların tek bir sonucu doğurmaması, sorularının tek bir cevabının olmaması cevapların sonsuzluğunu oluştururken muğlak bir durumu da beraberinde getirir. Antik Yunan Tragedyasının trajik yapısının seyirciye ilettiği en mühim şey içinde barındırdığı çok anlamlılık ve belirsizliktir.

Trajedi, dogmayı açıklamak yerine başka soruları kışkırtarak bu çok anlamlılığı devam ettirir. Hiçbir trajedi yazarı felsefi bir sistem geliştirmeye çalışmamış olsa da eserleri çeşitli sorunları benimsemiş ve araştırmıştır. Trajediler belirli bir felsefeyi benimsemezler; daha ziyade belirli mitler aracılığıyla yaşamın evrensel yönlerini keşfederler.

5.yüzyıl Atina'sında sanat eğitimin gerçekleştirildiği başlıca araçtır. Trajedi, insan varoluşunun değerini en kasvetli anlarda tefekkür etmek ve izleyicileri düşünmeye sevk etmek için müthiş bir araçtır (Carroll, 2005:11-12). Trajedinin yapısında trajik olanı sorgulatan, insanı düşünmeye sevk eden biçimsel araçları mitos, trajik kahraman ve koro izleğinde incelenebilir.

İlk olarak mitostan bahsetmek gerekirse, Aristoteles, trajik etkinin köklerini mitosta yani olay örgüsünde arar (Frye, 2008:114). Mitosta kahraman işlemek zorunda olduğu trajik hata (hamartia) sözün gerçek anlamıyla, o kahramanın varoluşu için bir zorunluluktur (Ananke). Bütün tragedya kahramanları, ölümsüzlüğü arzulayarak sınırı aşarlar; hybris kaçınılmazdır. Ancak sınırın öte yanında insanın ölümlü olduğu bilgisinden başka bir şey yoktur; o halde acı (pathos) da kaçınılmazdır (Arıcı, 2008:69).

Trajik kahramanın içinde, geçmişle şimdiki zaman, mit dünyası ve kent devletin dünyası arasındaki gerilim bulunur. Trajik kişilik kimi zaman mitsel bir uzak geçmişe taşınmış, ürkütücü bir dinsel güçle yüklü bir başka çağın kahramanı olarak görünür. Kimi zaman da yurttaşlarının arasında Atina'nın bir burjuvası gibi, kentdevletle aynı çağda yaşayan, düşünen, konuşan kahraman gibi ortaya çıkar (Vernat, Vidal-Naquet, 2012: 31-32). Trajik kahramanlar sadece onlar sayesinde görebildiğimiz, güçlerinin ve kaderlerinin kaynağı olan o ötedeki şeyle görüş alışverişi halinde gizemiyle çevrelenmişlerdir. Trajik kahraman kendisi yerine yaşamayı hizmetkarlarına bırakır ve tragedyanın merkezinde kötü karakterin ihaneti değil, kahramanın yalıtılmışlığı yer alır (Frye, 2008: 115).

Bu bağlamda Trajedi, kahramanın parçalanmasına tanık olur. Ve bu parçalanmayla genel bir belirsizlik ve rahatsız edici bir üslup kararsızlığı gelir (Wallace, 2013: 220).

Antik Yunan tragedyasında trajik olanın ne olduğu sorusunun cevabı koro ile ilintilidir. Antik Yunan tragedyasının benzersiz özelliği koroya yönelik yazılmış olmasıdır. Koroyla aktörler arasındaki özgül ve farklılaşan ilişkiler gerçek dramatik ilişkileri oluşturur. Gerçek eylem, mitin müşterek özü bakımından, genel ve temsili bir öneme sahip güçlü ailelerin ünlü ve hüzünlü hikayeleridir. Dramatik form hem geçmişi hem bugünü, hem miti hem de mite verilen tepkiyi benzersiz biçimde cisimleştirir (Williams, 2018:43). Modern okur çoğu zaman koro şarkılarını bir 'fazlalık'' gibi görür. Modern okura göre koro şarkıları çoğu zaman 'aksiyonu'' böler, kesintiye uğratır ya da konuyu başka yerlere saptırıp dağıtır. Fakat koro şarkıları, tam da Yunan tragedyalarının özünün, trajik olanın esasının kendisini açık ettiği yerlerdir. Tragedya nedir diye soran birinin öncelikle koro şarkılarına odaklanması gerekir (Arıcı, 2009: 17). Ayrıca Greenwood'a (1936) göre Yunan korosu baştan sona seyirciyi temsil eder ve genellikle oyunun sahnedeki aksiyonunun seyircide uyandırması beklenen düşünce ve duyguları ifade eder.

Yunan tragedyası, kendisini olağanmış gibi sunan bu yaşamda bir gedik açarak, hayatın olağanüstülüğünü, şaşırtıcılığını gösterir aynı anda da insanın bir ölümlü ve sınırları olduğu bilgisini tazeler. Diğer taraftan da sınırları aşmaya kalkışmaksızın varolamayacağını ima eder (Arıcı, 2008: 71). İşte bu iki şeyin arasında kalan insanın hali trajik olanın beslendiği belirsizliktir.

Greenwood (1936), Yunan trajedisinin özgür olmadığından bahseder. Onu sınırlayan kısıtlamaların, onları aşmayı seçen bir şair tarafından ne ölçüde aşılabileceğini ilginç ve önemli bir soru olarak saptayıp buna kesin bir yanıt verilemeyeceğini düşünmektedir. İnsan nasıl kendi özgür iradesiyle doğmayı seçmediyse Tanrı veya adı döneme göre değişkenlik gösteren bir sistem tarafından varsayılan bir hayali özgürlük içinde her şekilde bir sınıra sahiptir.

Bu sınır bazen Tanrı'nın koyduğu kurallar, bazen bilinçdışı şartlanmalar çoğu zamanda içinde yaşadığı sistem tarafından empoze edilenlerdir.

Steiner ve Eaglaton'ın trajik kavramını Tanrıyla ilintili olarak açıklamaları bu kavramın her türlü 'Tanrı' fikriyle hemhal olduğunu gösterebilir. Buradaki Tanrı kavramsal olarak bazen kraldır. Kimi zaman bir yönetici ya da kural koyucu, sorgusuzca durumları yönlendiren bir güç olarak tanımlanabilir. Trajik olan bu güce karşı insanın eylemleri doğrultusunda başına gelen tüm durumların toplamında görülen ya da algılanan şeylerin bütünü olduğu söylenebilir. Tanrı kavramından esinlenerek oluşturulan sınırsızlık algısı içindeki sınırlı olan bir yaşam içerisine sıkışmış insan, bir trajedi modeli göstererek trajik olanı edebi olanla gerçek olan arasında muğlak bir yapıya dönüştürür. Hangisinin ilüzyon hangisinin gerçek olduğu ayrımı, trajik olanın sorgulanmasıyla geçmişten bu yana soru işaretleriyle belirsizliğini koruyacaktır. Bu belirsizliği muhafaza etme gücüne sahip her eser Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi trajik olanın güçlü etkisini bünyesinde barındıracaktır.

1.2. Modern Tragedya

1.2.1. Trajedi Kavramı

Gündelik hayat içinde 'tarif edilemez derecede üzücü'' anlamına gelen trajedi, sanat alanında farklı bir anlam taşır (Eagleton, 2021:21). Raymond Williams'a (2018) göre bir edebi form olarak trajedi ''insan yazgısının sefaleti ve adaletsizliği'' nin yanı sıra ''insanın doğasına özgü trajik ve kalıcı bir kusur''la ilgili kültürel varsayımlarla iç içe geçen bir yapıdır.

Williams'a (2018) göre ''trajedi'' kavramını ilk şekillendiren Yunan tragedyasıdır. Eski Yunan dönemindeki tragedyaların günümüzde hala konuşulup üzerine tartışılıyor olması trajedi kavramının evrensel bir anlam taşıdığı ile ilgili olabilir.

Bu kapsamda evrensellik kavramının insanların ortak değerleri olan duygularla ilişkili olduğu söylenebilir. Bazı duygusal deneyimlerin trajik fikriyle olan ilişkisini Katsaros (2002) şu şekilde açıklar:

> Trajik fikri, dört deneyimden oluşan bir zincirde tanımlanır: neşe ya da haz deneyimi; dehşet ya da aşırı korku deneyimi: şefkat ya da acıma deneyimi; ve de arınma ve tasfiye (Katsaros, 2002: 41).

Evrensel duyguları tanımlayarak insanlar üzerinde geniş etki alanına sahip olan trajik kavram, Antik Yunan döneminde farklılık gösterir. Erken dönemlerde şehir devletleri kurulmadan önce henüz herhangi bir kurumsallaşma mevcut değilken trajedi daha çok bir ritüel örneği gibidir. Yunan trajedisinin dini bir ritüel örneği, bir tanrının acı çekmesini ve ölümünü kutlayan bir yas tutma ritüeli olduğu söylenebilir (Katsaros, 2002:32). Sonraki dönemlerde ise trajedinin rolü değişmiştir. Greenwood'a (1936) göre trajedi yunan halkı için bir çeşit eğlencedir. İnsanlar trajedileri izlemekten keyif alırlar. Bu keyif yunan topluluklarında hem sanatsal duyarlılığın hem de entelektüel kapasitenin yüksek olduğunun en kesin kanıtıdır (Greenwood,1936:37).

Terry Eagleton'a (2021) göre Yunanlıların trajik terimiyle ilgili pek bir fikirleri yok gibidir. Trajik terimi yunan medeniyetleri için daha çok haşmet ve görkem hissi uyandırır.

Aristoteles'in Poetika eserinde tragedyanın yapısal özelliklerinden bahsedilmesi ve oyunlar yazılıp sahnelendikten yıllar sonraya denk gelmesi Eagleton'ın fikrini destekler niteliktedir. Eski Yunan toplumunda trajedinin anlamı tarihsel süreçte değişmiştir. Bu değişen anlam zenginliğinin işlevinden Eaglaton (2021) şöyle bahseder:

> Eski Yunan'da trajedi, sadece estetik bir deneyim ya da dramatik bir gösteri değil, yurttaşlık erdemi aşılamaya yardım eden etik-politik bir eğitim biçimidir. Yunan trajedisinin hem sosyal kurumları tasdik etmek hem de onları sorgulamak şeklinde ikili bir rolü vardır. Aristoteles'e göre, Yunan trajedisi bir tür toplum terapisi işlevi görerek polis'in sağlığını tehlikeye atabilecek duygusal zayıflıkları iyileştirebilir. (Eagleton, 2021:15-16).

Antik Yunan'ın geçirdiği tarihsel süreçte trajedinin polis tarafından algı şekli eski döneme nazaran değişmiştir. Bu değişiklikle birlikte şehir-devlet yapısı kendi otoritesine zemin hazırlamak için mitolojik geçmişle bağlarını koparmıştır (Eagleton, 2021:60). Böylece trajedi kurumu, epik miti polis'in mitleri haline getiren bir makine görevini almıştır (Goldhill, 2012:59). Eagleton'a (2021) göre Yunan trajedisinin kurumsallaştığı dönem, bazı aristokratlar arasında yıkıcı çatışmaların yaşandığı, halkın egemen sınıfa yönelik hıncının şiddetlendiği ve popüler tiranların yükselmekte olduğu sosyal ve siyasi açıdan karmaşık bir dönemdir (Eagleton, 2021: 59).

Trajik kavramının sanatsal açıdan yolculuğunun başlayıp bir altın çağ yaşadığı Antik Yunan döneminden Ortaçağ dönemine geçildiğinde felsefe de dahil her şeyin dinin etkisi altına girdiği gözlemlenir. Ortaçağ'da odakta tanrı ve dinsel düşünce bulunmakta ve her şey bu ölçütlere göre ele alınmaktadır. Döneme hakim olan skolastik felsefe her ne kadar Aristotelesçi bir düzlemde hareket edip bilmenin değerine ve dolayısıyla aklın etkinliğinin önemine değinse de, "yöntem bakımından yapmak istediği, aklı (felsefeyi) vahyin doğrularına uygulayarak kavranılır yapmaktır (Gökberk, 1993: 158)." Bu anlamıyla bakıldığında rasyonel akıl ve düşünen özne, din ve Hristiyanlık düşüncesi altında varoluş dinamiğini Rönesans'a kadar yitirmiştir (Yıldız, 2018:8).

Ortaçağ edebiyatıyla ilgili bir diğer unsur ise trajedi öğesine çok az rastlanmasıdır. Çünkü trajedi o zamanlar dramatik bir formdan ziyade bir anlatı olarak algılanır. Aynı zamanda Ortaçağ'a özgü inanç dünyası gerçek anlamda trajik eyleme elverişli değildir (Williams, 2018: 44). Bu durum tanrı inancı ve dinin insanlar üzerindeki etkisiyle ilintilidir. Ortaçağ trajedileri çoğu zaman genel bir yasanın işleyişine ilişkin toplu örneklerdir ve burada anahtar sözcük Felek'tir. Felek ve onunla bağlantılı Kader, Yazgı, Şans ve Takdir-i İlahi gibi fikirlerin meydana getirdiği karmaşık ağ, klasik dönemden Ortaçağ dünyasına geçisi kapsayan dönem boyunca son derece önemlidir (Williams, 2018:45-46).

Dönemin atmosferiyle ilgili bilgiye ise en önemli Ortaçağ uzmanlarından biri olan Umberto Eco'nun aktardıklarıyla ulaşılabilir. Eco'ya (2014) göre dönem sanılanın aksine iç karartıcı ve kasvetli değildir. Kendi içinde farklılıklar gösteren dönemin düşünce yapısından ise şöyle bahsedilir:

> Ortaçağ düşüncesi, kötülüğü yaratılışın içine konumlandırmaktan kaçınırdı. Lakin yine de kötülüğün olağanca farklı şekliyle karşı karşıya da kalmak durumundaydı. Dolayısıyla Ortaçağ düşüncesi kötülüğün bu farklı formlarını da güzellemekten kaçınmıyordu. Netice itibariyle Eco'ya göre "bireyler kendileriyle barışık değilse de bu çağ kendisiyle barışık olduğu izlenimi veriyordu." (Eco, 2014: 39).

Eco'ya (2014) göre Ortaçağın Modern çağdan en büyük farkı çelişkileri gizlemeye çalışmasıdır. Çünkü Ortaçağ düşüncesi, mükemmel bir durumu ifade etmeye çalışırken dünyayı Tanrı'nın gözünden gördüğünü düşünmektedir.

Rönesans, Ernst Bloch'un (2010) tanımlamasıyla henüz bilinmeyen bir insanlığın yenilenmesiyle birlikte yeni bir yola koyuluş diye betimlenir. Yıldız'a (2018) göre ise bu yeni dönem öncelikle sanatta ve edebiyatta karşılığını bularak insanı en genel hatlarıyla keşfederek bir çağa geçiş evresi olarak tanımlanabilir. Yeniden uyanış ve yeniden doğuş diye tanımlanan Rönesans için söylenen en önemli tez, Ortaçağ'ın öldürdüğü Antik Yunan'ın felsefe ve sanatına yeniden dönüş olduğu ve o dönemin "yeniden doğuşu" olduğudur. Ortaçağ çemberinin içine sıkıştırılmış sanatçıların ruh ve bilinçleri, yeni dünyaların keşfiyle birlikte bastırıldığı yerden çıkmış ve kendini hümanizm ruhuna katmıştır. Sokratik rasyonel akılla belirlenmeye başlanan Antik Yunan'ın klasik ölçü, uyum, denge ve simetri anlayışı hayata tekrar dahil olmaya, sanat ve hayat ise Ortaçağ teolojisi tarafından belirlenen gizem ve mistisizmden arındırılmaya başlamıştır (Yıldız, 2018 :9).

Rönesans devrinde trajedinin ana kaynaklarından biri tam da ünlü insanların düşüşüne yapılan bir vurgudur. Ortaçağ ve Rönesans trajedi kuramı için soylu kahramanın varsıllıktan yoksulluğa düşüşü form için olmazsa olmazdı; ancak bir kez kahramanlar ihtişamlı aristokratlar değil de vurdumduymaz burjuvalar olduktan sonra, vahametli düşüş şeklindeki trajedi

anlayışı da etkisini kaybetmeye başlamıştır (Eagleton, 2021:19). Böylelikle Rönesans tragedyası ölmekte olan bir feodalizmle yeni bireyselcilik arasındaki çatışmanın ifadesi olarak okunabilir (Williams, 2018: 65).

Yıldız'a (2018) göre rönesans dönemi Antik Yunan'ın felsefi ve sanatsal düzlemini kendi içinde yeniden yorumlayarak kendisinden sonra gelen 17. yüzyıl felsefesinin doğmasına önayak olur. Diğer bir deyişle 17. yüzyıl felsefesinin, "Renaissance'ın elde ettiği kazançları derleyip düzenleyen, bunlara dayanarak birliği olan bir dünya görüşüne varmayı deneyen bir yüzyıl" olduğu söylenebilir (Gökberk, 1993: 249).

Yeniçağ olarak da adlandırılan dönem, 17. yüzyıldaki felsefi ve toplumsal ivmelenmenin etkisiyle yerini sırasıyla Neoklasizm, Romantizm ve Gerçekçilik anlayışlarına bırakmıştır. Bir anlamıyla birbirinin içinden geçerek ve birbirini yadsıyarak varolan bu sanatsal üslupların temel omurgasını, Romantizmi dışarda bırakmak kaydıyla, aslında yine kısmen klasik ve bütünüyle rasyonalist akılcılık ilkeleri oluşturur.

Neoklasizm, Antik Yunan klasik ölçü ilkelerinin yeniden keşfiyken, Romantizm kendini var eden özneyi, Gerçekçilik ise toplumsal özneyi keşfetmiştir (Yıldız, 2018:14).

Rönesans'tan sonra bütün tiyatro yapıtları bir bakıma sekülerdir ve dini trajedi baştan sona sadece antik Yunan'a özgüdür. Bu sekülerleşmenin ilk esaslı evresi neo-klasik evredir.

Neo-klasik dönemdeki trajedi ahlaksal ya da metafizikle ilgili olmaktan ziyade eleştireldir (Williams, 2018: 59). Neoklasik dönemde trajedide karakterin yüce konumuna yüklenen anlam Yunan ve Ortaçağ trajedisiyle süreklilik içinde gibi görünür. Williams'a (2018) göre karakterin yücelen konumu bu çağlarda aristokratik bir tasavvurdur. Neoklasik dönemde trajik kahramanın itibarı, toplumsal konumuyla beraber ayrı bir yere konduktan sonra seyirci genel bir

‘‘hissiyat’’ın tüketicisi konumuna yerleştirilir. Bu trajedi türü bağlamında hem kahraman hem seyirci, insani hislerin bilinçli tüketicilerine dönüşür.

18.yüzyılda etkisini göstermeye başlayan Romantizm, klasik biçim kurallarına, aklın merkeziliğine karşı çıkmış ve yansıtılması gereken gerçekliği tanrısal bir gerçeklik olarak yorumlamıştır. Romantik Sanatı başat olarak ele alan ve varlığa ilişkin ‘karşıtların birliği’ ilkesi temelinde diyalektik düşünceyi geliştiren Hegel’e göre sanat, ahlaki bir öğreticiliğe sahip değildir. Sanatın amacı kendisidir, sanat tin ve bizim seyrimiz içindir (Yarar, 2010:18).

Hegel’in trajedi yorumu ise genel ve kapsamlı bir felsefenin parçasıdır. Hegel’in çatışmanın zorunluluğu ve trajedinin bir çözüm sunmasını vurgulaması farklı şekillerde etkili olur. Trajik kahramanın kendi içinde yaşadığı çatışma belirli insanların somutlaştırdığı çatışmanın yerini alır. Hegelci anlamda trajedi, ebedi adaleti değil bir dizi belirleyici toplumsal dönüşüme dayanan tarihin genel akışını olumlar (Williams, 2018: 64-65). Williams (2018) Hegel’in trajedi ile ilgili görüşlerini şöyle yorumlar: Gerçek trajik eylemde kendi kaderini tayin etme ilkesi esastır. Karakter kendi eylemlerinin sonuçlarının nedeni ve kaynağı olarak yine kendisini görür.

Kendi eylemlerinin sorumluluğunu alan birey iyice yalnızlaşır. Hegel trajik kahramanın yalnızlaşmasını modern trajedinin temel özelliklerinden biri olarak görür (Williams, 2018:64). Antik trajedide ebedi adaleti sağlamanın tek yolu, çatışan insanlar ve amaçların yok olması değildir. Yüce bir emir karşısında birey kendi kısmi amacından vazgeçebilir ya da kendi içinde bir uzlaşıya varabilir.

Modern trajedide ise çözüm çok daha zordur ve karakterler daha kişiseldir. Uzlaşı genellikle karakterlerin kendi içinde mümkün olur, dolayısıyla çok daha karmaşık ve daha az tatmin edicidir. Bu nedenle karakterlerin temsil ettiği etik tözden ziyade karakterlerin kişisel yazgısı öne çıkar (Williams, 2018:63-64). Trajedinin tarihsel süreci içerisinde ‘‘kader’’in sekülerleşmesiyle oluşan yeni trajedi tanımında en önemli ses Schopenhauer’e aittir:

> ‘‘……Trajedinin gerçek anlamı daha derinde yatan bir içgörüde saklıdır: Kahraman kendi bireysel günahları yüzünden değil ilk günahtan, yani salt var olmakla işlediği suçtan dolayı bedel öder (Williams, 2018:68).’’

Bu anlayışa göre trajedinin anlamı yaşamın doğasının tanımlanmasıdır ve trajik kahramanın anlamı sadece yaşamdan değil aynı zamanda yaşama iradesinden de vazgeçmiş olmasıdır. Bu bağlamda trajedi kahramanları bir zamanlar sahip oldukları yaşama iradesinin yok olmasının acısıyla paklanırlar (Williams, 2018: 69).

Schopenhauer’ın ‘‘Trajik’’ tanımında Nietzsche’nin değiştirdiği şey trajedi konusundaki nihai tanımıdır. Düşünür *“Tragedyanın doğuşu”* (2011) adlı eserinde değindiği gibi: ‘‘Trajedi bizi teslimiyetten, mutlak vazgeçişten ibaret nihai amaca sevk eder.’’ Bu düşünceden hareketle Nietzsche’ye göre trajedi, karakterlerini yok etmek üzere yaratır; bu, yaşamın ilksel birliği ve hazzını vurgulamanın bir yoludur (Williams, 2018:69).

1.2.2. Trajedinin Oluşumu ve Trajik Sanat

Trajedinin varlığı, birbiriyle çelişen iki tezat öğe üzerine kuruludur. Birbiriyle çelişen iki tezat öğe ile trajedinin varlığından söz edilebilir. Söz konusu çatışma; iki olumlu değerin karşı karşıya geldiği ve bu değerlerden birinin, diğer değerin ayakta kalabilmesi için yok olmaya mahkum olduğu bir çatışmadır. Bu çatışma, nihayeti ne olursa olsun, trajik durumun tanımı içinde yer alır. Trajik durumun trajediye dönüşebilmesi bu değerden birinin ortadan kalkması ile mümkün olacaktır. Çünkü tragedyada ‘Baht dönüşünün yıkımdan mutluluğa değil, mutluluktan yıkıma doğru gitmesi gerekir (Aristoteles, 2014:45).’ Dolayısıyla, tragedyada olduğu gibi modern trajedide de olumlu bir değerin ortadan kalkması ile ortaya çıkan yıkım, trajedinin esasını oluşturur (Yıldırım, 2017:435).

Trajik olan, özellikle felsefe alanında etik ve değerlerle ilişkilendirilerek tanımlanır. Trajik olan ‘‘…. Her zaman değerler üzerine kurulur veya değerlerle ilişkilidir.

O sadece içinde, değer taşıyıcıların hareket ettiği ve birbirlerine şu ya da bu şekilde etki ettiği alanlarda bulunur (Scheler, 2008:240).''

Bu nedenle eskiyle yeni arasında gerçek bir gerilim trajedinin varoluş koşuludur: Bir tarafta kurumlar ve kurumlara yönelik tepkilerde cisimleşen inançlar ile öbür tarafta gündelik yaşamda somut şekilde deneyimlenen yeni çelişkiler ve imkanlar arasındaki gerilim vardır (Williams, 2018: 91).

Steiner'in modern dünyada trajedinin tahayyül edilemez ve erişelemez olduğu yönündeki argümanına karşı Williams, modern devrimlerin çelişkilerinin trajediyi ve trajik formu yeni bir şekilde kavrama potansiyeline sahip olduğunu öne sürer (Williams, 2018:18). Bu nedenle büyük trajediler ne gerçek istikrar dönemlerinde ne de açık ve belirleyici çatışmaların yaşandığı zamanlarda ortaya çıkarlar. Büyük trajedilerin tarihte en yaygın şekilde ortaya çıktığı dönemler, önemli bir kültürün tümüyle çökmek üzere ya da dönüşümün eşiğinde olduğu evrelerin hemen öncesidir (Williams, 2018:90).

Raymond Williams'ın bu tanımı, Antik Yunan trajedisinin kabile toplumundan polis (şehir devleti) düzenine geçiş aşamasında oluştuğuna bir örnek teşkil eder niteliktedir.

Öte yandan siyasi bir kurum olarak hayata adım atan trajedi, kendi kurduğu sisteme karşıt bir tavır almıştır. Trajedi ile demokrasi arasındaki tarihi koşutluk göz önüne alındığında özellikle demokrasi ruhuna duyulan bu hoşnutsuzluk ironiktir. Eagleton'a (2021) göre trajik sanat, Tanrı'nın ölümüyle tanrısallığın yerini alarak yeniden doğmuştur. Trajik tiyatro, modern çağın olmadığı her şeydir.

Trajik sanat, yoksulların talihsizlikleriyle değil, mit ve kader, ritüel ve kurban kesme, fena suçlar ve kahramanca kefaret, şer ve tövbe, kıskanç tanrılar ve itaatkar kurbanlarla ilgilidir (Eagleton, 2021:19). Steiner'in deyişiyle, ''acı ile zevkin, insanın düşüşüne yakılan ağıt ile ruhunun yeniden hayat bulmasındaki hazzın bir bileşimi vardır (Steiner, 2011: 6).

Hegel'e göre Yunan trajik sanatı Dünya Tini'nin serimlenmesinde özel bir aşamayı temsil eder, çünkü klasik antikitenin kısıtlı dini ve siyasi görüşü yerini daha modern bir dünya görüşüne bırakmıştır (Eagleton, 2021:77). Yine Hegel'e göre bu dönemdeki trajik sanat, insan ve kutsal arasındaki ilişkileri tekrar düzenler. Billings'e (2014) göre ise trajik sanat belirli bir tarihsel alanda belirli bir bilişsel rol oynayan, Eski Yunan'ın dini biçimlerinin yetersizliğinin farkına varmasını sağlayan bir vasıtadır.

1.2.3. Trajedinin Ölümü Hakkında

Trajedi tanımlandığı döneme ve düşünürün algısına göre farklılık gösterir. Trajedinin kavram olarak tartışılmasına yol açan Antik Yunan kaynaklarına bakıldığında trajedi hakkındaki ilk ölüm iddiasının Nietzsche tarafından tartışıldığı söylenebilir. Kaufmann (1976), Nietzsche'ye göre trajedinin Euripides'in şiddetli elleri altında öldüğünden bahseder.

Nietzsche, trajedinin öldüğü yeni ruhu defalarca ''iyimserlik'' olarak adlandırır ve bunu yalnızca Sokrates'te değil, aynı zamanda da Euripides'te de, diyalektikten duyulan haz ve bilgiye aşırı inançla birlikte bulduğunu iddia eder (Kaufmann, 1976: 235).

Kimmelman'a (1946) göre trajedi iyilik ve kötülük arasındaki güç ilişkisini yansıtır. Trajik edebiyatta özelllikle kahramanlık dışı olanlarda vurgu, iyinin değil aslında kötülüğün nihai karakteri üzerinedir (Kimmelman, 1946:153). Kimmelman (1946), trajik ruhun köklerinin ironi ve nihai karamsarlığa dayandığından bahseder. Bu bağlamda trajedinin daha çok kötülükle ilişkilendirilmesi, dengenin iyimserliğe doğru kaydığı bir zeminde Nietzsche'nin neden trajediyi öldü olarak kabul etmesini açıklar niteliktedir.

Kaufmann'ın Kimmelman'ın düşüncelerini destekler bir şekilde trajedinin kötülük kavramına daha yakın olduğunu düşünmesi, trajik ruhun moderniteyle birlikte öldüğü düşüncelerini destekler:

> Herhangi bir gerçekçi trajik drama kavramı, felaket olgusundan başlamalıdır. Trajediler kötü biter. Trajik kişilik tam olarak kontrol edilemeyen güçler tarafından kırılır. Anlaşılamaz veya rasyonel sağduyuyla üstesinden gelinemez (Kaufmann, 1976:239).

Eleştirmen George Steiner, ‘‘Tragedyanın Ölümü’’ adlı eserinde, trajediyi modernitenin eleştirisi olarak görür. Trajik ruh seküler değerlere, aydınlanma siyasetine, insan ilişkilerinin akılcı idaresine ve evrenin nihai bilinirliğine iman etmiş bir çağda varkalamaz. O yüzden ‘‘Modern trajedi’’ tabiri oksimoronumsu bir ifadedir (Eagleton, 2021:16). Bu tabiri ‘‘Modern trajedi’’ kitap başlığı olarak kullanan Raymond Williams ise Steiner’ın tam tersi bir düşünce içerisindedir. Steiner’a (2011) göre Hristiyanlık ve Marksizm trajedinin ölümünde rol oynamıştır. Her iki kavram da umutludur, trajedi kötü sonlanmalıdır. Trajik kahramana cennette telafi imkanı öneren herhangi bir teolojinin en ufak dokunuşu dahi öldürücüdür (Steiner, 2021:26). Eaglaton’ın düşüncelerini destekler bir şekilde Goldhill, hristiyanlığın trajediyle olan ilişkisini değerlendirir:

> Hristiyanlığın umudu trajik sonun trajedisini tehdit ediyor. Acı çekmek, sonsuz yaşam vaadinde aşılması gereken inanca karşı bir meydan okuma olarak yeniden yorumlanıyor. Steiner’ın trajedinin ölümü, hristiyanlığı trajik umutsuzluğun hakikati için bir ölüm meleği haline getirir (Goldhill, 2014:638).

Trajik ruhun modern zamanlardaki kaybına dair bir diğer farklı bakış açısı ise kısıtlama kavramıyla ilgilidir. Greenwood’a (1936) göre, Yunan trajedisi özgür değildir. Onu sınırlayan kısıtlamaların, onları aşmayı seçen bir şair tarafından ne ölçüde aşılabileceği ilginç ve önemli bir soru olup buna kesin bir yanıt verilememektedir (Greenwood, 1936:35). Albert Camus (1968) ise modern zamanlarda düzen ve kısıtlama duygusu yitiminin trajik ruh için ölümcül bir darbe olduğunu ve güçlerinin sınırı acımasızca hatırlatılan bireylerin yokluğunda bu ruhun yaşamayacağını düşünür.

Walter Benjamin trajedinin tarihsel özgüllüğünde direterek sadece Eski Yunan türünün bu tanımı hak ettiğini öne sürer. Benjamin’e göre trajedi felsefesi tarihsellikten arındıran bir söylemdir.

Trajik olan diye bir şey yoktur. (Eagleton, 2021:32). Trajiğin olmadığı bir yerde kahraman nasıl var olur sorunsalına Benjamin şu şekilde bir tanım getirir:

> Eagleton'a (2021) göre Benjamin trajik kahramanın, seküler değil de ancak mesihçi zamanda mümkün olabileceğini düşünür. Kimse bu tip bir zamansallık kipinde yaşamayacağı için kahraman ölmelidir. Ancak yine de kahramanın isyanı vakitsiz olmaya yazgılıdır. Kahraman, yeni bir toplumsal varoluş biçimini ortaya seremediğinden, ayrıca mit ve alın yazısının pençesinden kaçamayacak derecede güçsüz olduğundan, ifade yüklü bir sessizliğe ya da ahlaklı bir suskunluğa mahkumdur (Eaglaton, 2021: 80).

Trajedinin ölümünden anlaşılan 'ölüm''ün kelime anlamı gibi kötü bir şey olduğu ve acı vereceği söylenebilir mi? Trajedinin ölümü, bu ölümün ne ölçüde trajik olduğu ve bu vefatı büyük bir kayıp olarak görüp arkasından yas tutulup tutulmayacağı tartışma konusudur (Eagleton, 2021:25). Susan Sontag, trajedinin ölümünün hiç de öyle keder uyandıran bir gelişme olmadığı, çünkü trajedinin hiçbir zaman Batı tiyatrosunda merkezi bir akımı temsil etmediği yönündeki görüşe katılır (Sontag, 2016:26).

Birbirinden farklı düşünürlerin trajedinin ölümü hakkındaki fikirleri, dönemlerin ihtiyaçları ve toplumsal algılayışa göre tanımlamaların değiştiğini gösterir. Trajedi yükselen bazı değerlerin göstergesi olarak bir güneş gibi zaman zaman yükselip bazı dönemlerde de yerini karanlığa bırakır. Kaufmann'ın (1976) bahsettiği gibi trajedi, ilk olarak antik dünyada ölmüş ve daha sonra Shakespeare zamanında yeniden doğup sonra tekrar modern zamanlarda ölmüştür. Kaufmann, trajedinin ölümüyle ilgili sözlerini şöyle devam ettirir:

> Trajedi sempatiye, merhamete ve katılıma bağlıdır. Ne Atina'da ne de bizim zamanımızda trajedi iyimserlikten yok olmadı: ölümcül hastalığı umutsuzluktu ve hala da öyledir (Kaufmann,1976:236).

Bir başka önemli düşünür Heidegger ise bahsedilen bu umutsuzluk çağının panzehiri olarak yeniden trajediye dönülmesi gerektiğini savunur. Martin Heidegger tanrıların dönüşü, mitin nüksetmesi ve trajedinin yeniden

doğuşunun, akılcılık ve teknolojinin çürüttüğü bir çağda tek kurtuluş yolu olduğunu iddia eden bir filozoftur. Tıpkı Oidipus gibi kendini kör etmiş ve bilgi açlığı noktasında en az onun kadar yıkıcı olan bu düzenin karşısında, geç dönem Heidegger için Antik Yunan trajedisi, insanlığın özündeki yabancılığı, kadere açıklığını, varoluşundaki şiiri ve trajiğin en üstün ifadesi olan Varlık'ının dipsiz uçurumunu akla getirir (Heidegger, 2014:112-114).

1.2.4. Modern Tragedyanın Sınırları

Antik Yunan döneminde tragedyanın şaşalı bir dönem geçirdiği kaçınılmazdır. Yüzyıllar boyu etkisini kaybetmeden hala günümüzde tartışılan eserler, farklı yazarlar tarafından ‘‘miti’’ korunarak yeniden yorumlanma arzusu uyandırmıştır. Trajik kavramının tarihsel yolculuk içinde anlamı değiştikçe ‘‘tragedyanın’’hem biçimsel hem de içeriksel anlamı da farklılık göstermiştir. Bunun en temel nedenlerinden biri değişen algı ve toplumsal yapıdır. Aynı zamanda trajik kahramana atfedilen özellikler de tragedyanın kabuk değiştirmesine öncülük eder niteliktedir. Williams'a (2008) göre Yunan Trajedisi benzersiz bir yapıya sahiptir ve yeniden üretilip özelliklerinin aktarılması mümkün değildir. Sırf bu açıdan bile bakıldığında Yunan Tragedyasından sonra gelen her türlü *"tragedya"* eserinin farklı tanımlanması kaçınılmazdır.

Antik yunan sonrası tragedyaların dönemin koşullarına göre şekillenmesinin yanı sıra kahramana yapılan vurgu söz konusudur. Hegel trajik kahramanın yalnızlaşmasını modern trajedinin temel özelliklerinden biri olarak görür (Williams, 2018:64). Bu yalnızlaşmada Modern dönemde ortaya çıkan bireyselleşmenin etkilerinin olduğunu söylenebilir. Antik Yunan döneminde kahraman kendi yalnızlığından ziyade kavramlara karşı olan çatışmasıyla biricikleştirilse de sistem içerisinde diğerleri gibi cezalandırılmaktan kurtulamamıştır. Williams'a (2008) göre Hegel modern trajik sorunu tanımlamakta zorluk çekmiştir. Hegel'e göre antik trajedi metafizik bir içeriğe sahip ve kişisel yazgıyı vurgulayan modern trajediye kıyasla uzlaşıya daha açıktır. Bundan dolayı yalnızlaşan insanın yazgısını bütün bir eylemle

özdeşleştirmek yerine temel içeriği itibarıyla trajik bir etkiye sahiptir (Williams, 2008: 66). Hegel'in bahsettiği durum üzerine kişisel bir yorum yapmak gerekirse Antik Yunan tragedyasının metafizik içeriğinin bütüncül bir eylemle özdeşleştirilmesiyle oluşan muğlak yapının trajik anlamı sonsuzlaştırıcı bir özelliğe sahip olduğu söylenebilir. Modern tragedya dediğimiz olguda ise daha birey bazlı bir trajediden kaynaklanan durum söz konusudur. Bu durum ister istemez anlamı daraltıcı bir etkiye sahip olur.

Modern trajedinin içine düştüğü en büyük handikaplarından biri Williams'ın (2018) bahsettiği gibi dikkat sadece kahramana odaklanıldığında farkında olunmadan ''birey'' ile sınırlı olmasıdır. Modern trajedinin belki de bireyselleşme vurgusuyla kolayca kendini içinde bulduğu bu duruma Antik Yunan trajedisinde kahramanın durumundan örnek verilebilir. Bütün trajedilerde kahraman ölse de bu eylemin sonu anlamına gelmez. Kahramanın ölümünün ardından fiziksel ve tinsel güçler yeniden dağıtılır. Toplumsal sürekliliğinin zeminini koronun varlığı ve sözcükler sürdürür (Williams, 2018: 92). Modern trajedide ise böyle bir durum söz konusu değildir.

Antik Yunan'da kahraman gerçek bir kahraman özellikleri taşıyıp daha epik bir yapı içerir. Özellikle dinin sanat eserleri üzerindeki etkisinin azalmasıyla birlikte birey kendini sahnede görmeye başlar. Öncesinde daha geniş bir perspektifte algılanan birey, şimdi daha kişisel sorunlarla tragedyanın trajik unsurunu oluşturmaya başlamıştır. Modern diye tabir edilen kavram bireyin kendisi ve karşısında durduğu sistemle olan çatışmasını şu zamana kadar ki farklı trajedi modelleriyle dile getirmiştir. Bu bağlamda çok anlamlılığa uygun olmayan daha bireysel problemler ve antik anlamda bir kahramandan söz edemeyeceğimiz yapılar Modern tragedya olarak adlandırılabilir.

Post modern çağ ise tekrar Yunan tragedyasına bir atıfta bulunma ihtiyacı olarak değerlendirilebilir. Tek anlamlı yapının kırılması, çok anlamlı muğlak bir yapının tekrar oluşturulmaya çalışılması Antik Yunan tragedyasıyla biçimsel olarak farklılık gösterse de en azında bir selam verme şekli olarak algılanabilir.

2.BÖLÜM
ELEKTRA MİTİNİ KONU ALAN OYUNLAR

2.BÖLÜM

ELEKTRA MİTİNİ KONU ALAN OYUNLAR

2.1. Antik Yunanda 'Elektra' Tragedyaları

Elektra'yı konu alan Antik Yunan yazarları, eserlerini oluştururken mit aynı kalsa da her seferinde özgün bir yapıt oluşturmayı başarmışlardır. Daha önce yazılmış olan eserlerle bir çeşit gizli bir konuşma veya hesaplaşma söz konusudur. Antik Yunan tragedyasının seyircide bıraktığı soruların sonsuz olasılıklı cevapları meta-tiyatro tekniği ile yeniden yazım olanaklarını kolaylaştırır. Oyunlar belirli bir hikayeyi anlatsa da karakterler ve anlatılan olayların çelişkili anlamları alımlayıcısının zihninde tek bir doğru oluşturmaz. Olasılıklar ve belirsizliklerle dolu yanılsamalı bir atmosfer yaratır. Bu oluşum yazılan yapıtları anlam olarak zenginleştirir. Mark Ringer'ın Sofokles'in *"Elektra"* eseri üzerine yaptığı inceleme, meta-tiyatro kavramının nasıl işlediğine dair önemli ipuçları verir. Öncelikle meta-tiyatro kavramının ne olduğu sorusundan yola çıkarak üç farklı Elektra eserinin birbiriyle karşılaştırılması yapılabilir.

James Calderwood (1971) için, meta-tiyatro (metatheatre) kendi kendine yeten bir sanat eseri olarak oyun ile yaşam arasındaki sınırların ortadan kalktığı bir tür anti-formdur. Mark Ringer *"meta tiyatro"* ve *"metadrama"* nın hem dramayla ilgili drama hem de drama içindeki drama anlamına geldiğini savunur. Teatral, kendine gönderme yapmanın tüm biçimlerini kapsar (Ringer, 1998:7). Yunan tragedyasındaki bir dizi oyun figürünü büyük ölçüde inceleyen Gregory Dobrov, bunu bir temsilin kendi üzerine katlandığı, bir anlatının veya performansın kendi kurgusallığını tanıdığı, angaje ettiği veya kullandığı süreç olarak adlandırır (Dobrov, 2001:9)

Hornby'e (1986) göre *"meta-tiyatro"* hep oluş halinde yeniden ve yeniden ortaya çıkan, sürekli geri dönüşen bir formdur.

Horbny'nin *"Drama, Metadrama and Perception"* adlı kitabında bahsettiği metadramanın olası çeşitleri ise şunlardır.

1. Oyunun içindeki oyun

2. Oyun içindeki tören

3. Rol içinde rol oynamak

4. Edebi ve gerçek hayattan referanslar

5. Kendine referans (Hornby, 1986:32).

Metatiyatro bulgularının bir oyun üzerinden incelenmesi için her ne kadar belirlenmiş başlıklar olsa da illüzyon ve gerçek arasındaki ikilik Thumiger'in (2009) bahsettiği gibi sabit bir ''meta-tiyatro'' tasarlanmasına izin veremez:

> ''Seyirci ile gösteri arasındaki ilişki, değişen mesafe ile özdeşleşme ve değişen beklenti ilişkisi, her durumda değişir. Sanal ile gerçeklik arasındaki sınırlarla ilgilenme süreci bunlardan herhangi birindeki değişikliklere duyarlıdır, dolayısıyla sanatta evrensel, sabit bir 'meta tiyatro' tasarlamak imkansızdır (Thumiger, 2009:12).''

Hem Antik Yunan oyunlarının yapısı hem de Sofokles'in usta bir yazar olmasından dolayı eser eleştirmenler tarafından birçok farklı şekilde yorumlanmıştır. Ringer'a (1998) göre Sofokles'in ''Elektra'' oyununun bu kadar çelişkili yorumlara maruz kalması, oyunun olağanüstü tonal kararsızlığından dolayıdır. Bu kararsızlığın kökleri ise trajedinin meta-teatral doğasından kaynaklanmaktadır. Elektra, trajediyi konu alan bir trajedi, seyircinin dikkatini kendi teatralliğine çeken bir oyundur. Oyunun meta-teatral yankıları, geleneksel kapanış kavramlarını yıkmakta ve izleyiciyi dramatik aksiyonun neredeyse her yerinde ikiliği algılamaya zorlamaktadır. Bu ikilik durumu alımlayıcısında bir

yabancılaştırma etkisi yaratırken, olayları salt anlatılan olarak değil daha geniş bir perspektifte değerlendirme olanağı sağlar.

Mark Ringer'in Sofokles'in eseri Elektra oyunu hakkındaki yorumları ise görünenin ardındaki görünmeyeni ve yazarın kurduğu farklı bir dünyayı anlatır:

> ‘‘Ringer'a (1998) göre Elektra, izleyiciyi tiyatro deneyiminin normal sınırlarının dışına çıkarıyor. Trajedi, kendi yapaylığının farkına varmaya, oyun yazarını kendi virtüözlüğünden memnun etmeye teşvik eder. Elektra, kahramanın zaferini sahneliyor gibi görünse de, sanatın kapsayamayacağı kadar büyük, çözülemez bir trajediye güçlü bir şekilde işaret ediyor. Elektra ve oyunu, trajik sanat derslerinin duyulmasının pek mümkün olmadığı veya çok geç gelebileceği bir dünyada yaşıyor. Elektra, trajik dramın hayatta kalmasını ve onu besleyen kültürü sorgulayan metateatral bir keşiftir. Belki bu yüzden oyun bu kadar ümitsiz, bu kadar hesaplı görünüyor (Ringer, 1998: 212).''

Ringer'a (1998) göre oyundaki karakterlerin tamamı oyun oynamaya takıntılı bir şekilde davranırlar. Karakterlerin hiçbiri dünyaya gerçek bir yüz sunmak istemediği için rollerini yerine getiren birer tiyatro oyuncusu gibidirler. Hornby'nin bahsettiği metadramanın olası çeşitlerinden olan oyun içinde oyun kavramı Elektra'yı konu alan her üç tragedyada da mevcuttur. Aiskhülos'un tragedyasında Orestes'in Elektra'nın karşısına bir yabancı kılığında çıkıp Orestes'in öldüğünü söylemesi Elektra'ya karşı oynadığı bir oyundur. Bu oyun Sofokles'in tragedyasında daha da ayrıntılı bir hale gelir. Ringer'a (1998) göre Sofokles'in Orestes mitine en kişisel katkısı Mürebbi karakterinin haberci taklidi yaparak Orestes'in öldüğü haberini yaymasıdır. Bu durum Yunan trajedisinde oyun içinde oyunun en gelişmiş örneklerinden birini temsil eder (Ringer, 1998:163). Orestes yabancı kılığında bir urnayla gelir ve urnanın içinde Orestes'in cansız bedenine ait küllerinin olduğunu söyler. Sofokles'in eserindeki bir diğer oyun içindeki oyun öğesi ise Orestes'in katıldığı atlı araba yarışıdır. Yarış, biçimsel olarak kendi içinde kuralları olan bir oyundur. Aynı zamanda sembolik olarak da diğer karakterleri Orestes'in ölümüne inandırmak için de bir oyundur. Euripides'in eserine bakıldığında ise Orestes, kendi kimliğini yine saklar. Elektra'nın karşısına bir yabancı kılığında çıkar. Bu oyunda ölümler bir oyun kurgusu içinde gerçekleşir. Orestes, Aigisthos'u kurbanı parçalarken ona

yardım etme bahanesiyle öldürür. Elektra ise annesi Klytemnestra'dan bebeğinin 10. ayı için bir kurban sunmasını ister. Annesi bu amaçla Elektra'nın yanına geldiği sırada Orestes ile birlikte onu öldürürler.

Diğer metadrama çeşitlerinden olan oyun içindeki tören olgusu Elektra tragedyalarında mevcuttur. Aiskhülos'un eserinde Agamemnon'un mezarına gidip adak sunulması başlı başına bir törendir. Sofokles'in eserinde ise mezara gidip adak sunma ritüelinin dışında Orestes'in ölüm haberiyle ilgili sembolik bir ritüel parçası bulunur. Bu ritüel parçası bir urnadır. Orestes'in cansız bedeninin külleri bir urnanın içindedir. Euripides'in tragedyasında Aigisthos'un kurban kesme ritüeli de bir törendir. Aynı zamanda Elektra'nın bebeği için kurban kesme ritüeli de vardır. Sofokles'in oyunundaki ritüeller oyun içinde oyun durumuna da hizmet edip beraberinde ölümleri getirir.

Bir başka metadrama çeşiti olan rol içinde rol oynamak ise Elektra'yı konu alan tragedyalarda çok sık görülmektedir. Anlatılan hikaye dinamiklerinde karakterlerin rol yapmadan kalmaları pek mümkün değildir. Karakterler çoğu kez gerçek duygularını yansıtmaktan kaçınırlar. Hile ve aldatma durumu ön plandadır. Aiskhülos'un eserinde Agamemnon'un intikamını alabilmek için Orestes bir yabancı kılığı ile uzun süre oyunda kalır. Aynı zamanda Orestes, kendi hayali ölümünü de ilan eder. Klytemnestra, kocası Agamemnon'u sevmediği halde arkasından onu seven ve sayan bir kadın rolünü oynayarak mezarı için adaklar hazırlar. Sofokles'in eserine bakıldığında Mürebbi karakteri haberci rolüyle Orestes'in öldüğü haberini duyurur. Elektra'nın kız kardeşi Khrysothemis ise itaatkar kız çocuğu rolünü benimser. Euripides'in eserinde, Aigisthos'un onu içerisine ittiği durum nedeniyle Elektra yoksul ve köle bir kadın rolünü oynamak durumunda kalır. Klytemnestra ve Elektranın karşılıklı ilişkileri ve takındıkları rollere bakıldığında ise aslında her ikisi de sembolize ettikleri rolleri istemedikleri görülür. Bu durumu Mark Ringer şu şekilde açıklar:

> ''Elektra'nın en az bir noktasında, üç kadın karakterin her biri 'Ben göründüğüm gibi değilim.' diye yalvarır. Kontrolleri dışındaki koşullar onları hoş olmayan ve istenmeyen bir kişilik yansıtmaya zorlar.

> Klytemnestra'nın gerçekte göründüğü gibi olmadığı iddiası, benzer bir argüman kullanması nedeniyle onu kızlarına bağlar ve üç kadın arasında bir ''aile benzerliğine'' işaret eder (Ringer, 1998:157).''

Elektra ve annesi Klytemnestra'nın toplum normlarına göre aykırı karakterler olması alımlayıcısında belli bir yabancılaşma sağlar. Oyun kurgularında hiçbir karaktere sonuna kadar empati geliştirilemez. Çünkü karakterlerin motivasyonlarının gerçekleşmesi onların duygu durumlarını pozitif bir şekilde geliştirmeyip başka çıkmazlara yol açar. Elektra babasının intikamını aldıktan sonra kendisinin idealize ettiği gibi bir dünya ilüzyonu oluşmaz.

Antik Yunan döneminde kadının bu kadar merkezi bir karakter olarak varsayılıp olaylar üzerindeki etkisinin görülmesi bile tek başına bir illüzyon atmosferi yaratır. Kadınların köle statüsü ile bir tutulduğu dönemde bir kadın karakterin erkeklerin hakim olduğu düzende aykırı hareketleri başlı başına illüzyon temsili kabul edilebilir. Her illüzyon sonuna kadar aynı motivasyonla devam etmediği için bir diğer illüzyon ile başka bir gerçeklik oluşturulur. Elektra oyunları hem içerik hem de biçim olarak pek çok katmandan oluşan ikiliklerle donatılmıştır. Bu ikilikler odak noktasını genişletip, tek doğru argümanını alımlayıcısının zihninde barındırmaz. Burada örnek olarak, Elektra'nın cesur ve düzene aykırı bir kadını temsil ederken diğer taraftan iktidarın kurduğu sistemi desteklemesi ve kadınlığı dışlaması Elektra'nın içinde bulunduğu durumun ciddi bir illüzyon olduğunu ispat eder. Metateatral yapı açısından bu anlamda incelenmeye son derece açık olan bu yapı, Elektra karakterinin üç büyük Antik Yunan yazarı tarafından farklı şekillerde ele alınmasına olanak sağlar. Bundan sonraki bölümlerde bahsedilecek olan modern yazarların Elekta uyarlamaları da Antik Yunan dönemi eserleriyle bir metinlerarasılık izleğinde devam eder. Yazarlar, eserin kendi iç dinamiklerinin yanı sıra yaşadıkları dönemin sosyal, siyasi ve gündemdeki önemli toplumsal durumlarıyla da bir hesaplaşma içerisine girmişlerdir.

Elektra mitini konu olan bu üç Antik Yunan tragedyasında ortak temel kavramlar savaş, kadın karakterler ve tanrılardır. Oyunlarda Antik Yunan tragedyaları ve Modern tragedya arasındaki değişen trajedi anlayışı bu kavramlar temel alınarak incelenmiştir.

2.1.1. Adak Sunucular (Aiskhülos)

Adak Sunucular oyununun yazarı, bir performans şairi olan Aiskhülos, ozan olarak tanımlanır. Aiskhülos, belirsizlik, gizemli sessizlik, alışılmadık hatta belirsiz dili ile meşhurdur (Trousdell, 2008:7). Aiskhülos, Sofokles ve Euripides ile karşılaştırıldığında en iyimser olan yazardır. İnsanların akıllarını doğru şekilde kullanarak felaketlerden kaçınabilecekleri konusunda yüce bir güvene sahip olan tek kişidir. Onun dünya görüşü modern standartlara göre anti-trajiktir; ama yine de trajedi yaratmıştır (Kaufmann,1976:236).

Eski yunan gelenekleriyle yeni bir dünya düzeni arasında köprü görevi yapan yazarın, eserlerinin yapısı oldukça dikkat çekicidir. Aiskhülos'un trajedileri krallar ve kraliçeler, kocalar ve eşler, ebeveynler ve çocuklar, peygamberler ve askerler, haberciler ve hemşireler, insanlar, tanrılar ve hayaletler tarafından doldurulur. Bu kategoriler trajedideki karakterler üzerinde güçlü bir belirleyicidir. Aiskhülosun karakterlerinin tümü, birbiri yerine geçmeyen ve birbirinden farklı kavranan özelliklere sahip bireyler ortaya çıkaracak kadar farklıdır (Boas, 2018:328).

Thomson'a (1941) göre pek çok modern düşünür Aiskhülos'un yer/ yeraltı tanrılarına ve doğacılığa dayanan bir dinden bir yurttaşlık dinine, anaerkillikten babaerkilliğe, klandan kentdevlete geçişi oyunlaştırdığına inanmışlardır.

Aiskhülos'un Elektra karakterinden bahsettiği oyunu ise ''Adak Sunucular''dır. Elektra'yı konu alan oyunların öyküsünün ana hatları Homeros'un eposundan geldiği bilinmektedir. Homeros'ta Agamemnon'un üç kızı vardır: Khrüsothemis, Laodike ve İfianassa. Elektra, Homeros'un eposunda

henüz bilinmemektedir (Onay, 2020:82). Bu bilgiye dayanarak Elektra'nın hikayesinin detaylarını oyunlarında onu konu alan Antik Yunan yazarlarının oluşturulduğu söylenebilir.

Elektra üç büyük tragedya yazarının (Aiskhülos, Sofokles ve Euripides) yapıtlarında bütünlüklü bir hikayenin içinde var olmaya başlar. Trousdell'e (2008) göre ilk kez yaklaşık 2500 yıl önce, Atina'nın dini, sivil ve kültürel başarılarını kutlayan festivalde büyük Dionysia'da sahnelenen oyun, bir üçleme ve satir oyunu şeklindedir. Aiskhülos, Orestia üçlemesini (1. Agamemnon, 2. Adak Sunucular, 3. Eumenidler adlı üç tragedya ve Proteus adlı satir oyunu) İ.Ö. 458 yılının baharında sahnelemiştir (Onay, 2010:5).

Oyunun sahnelendiği dönem yönetimsel olarak çok önemli bir dönüm noktası olan Areopag mahkemesinin yetkilerinin kaldırılmasının üç yıl sonrasına denk gelir. Yüzyıllardır kentin kaderi üstünde belirleyici olan bu soylular heyetinin kanlı olayları yargılamada yetkilerinin kısıtlanıp halk meclisine devri, radikal demokrasiye yönelik kararlı bir adım olmuştur. Bu adımla yönetim gücü, soylulardan halka geçmiştir (Aiskhülos,2010:5-6). Böyle bir dönemde yazılan tragedya geçmiş ve geleceği kendi bünyesinde bütünleşik bir şekilde anlatmayı başarır.

Her dramatik yapıt şimdiki zamanda oynar, ancak tragedyada geçmiş doğrulanır ve gelecek önceden söylenir. Bu nedenle tragedya belli bir geçmişle belli bir gelecek arasına gerilmiş olan şimdiki zamanda geçer. Orestia'da ise üç şimdiki zaman vardır: Klytemnestra'nın Agamemnon öldürülmezden önceki durumu; Orestes'in intikam almazdan önceki durumu; ve Orestes'in eylemden sonraki durumu. Bu üçlemenin her bölümü, bir sonraki bölüm için bir kehaneti dile getirir (Kott, 2006:218-219). Üçlemenin ortasında yer alan Adak Sunucular (Khoeforlar), Orestes karakterini daha fazla merkeze alarak işlenmektedir. Elektra, bu oyunda bir yan figür görevi görür.

Bu üçlemede Elektra'nın sadece karakter olarak var olduğu oyun ise ''Adak Sunucular''dır. Oyunun olay örgüsü ise şöyledir:

Orestes ve arkadaşı Pylades Agamemnon'un mezarının başında dua etmektedir. Ardından Elektra'nın geldiğini gören Orestes ve Pylades saklanırlar. Mezarın başında adak şurubu döküp, dua eden Elektra, bir tutam saç buklesi ve ayak izleri görür. Orestes'in orda olduğunu tahmin eder. Orestes, saklandığı yerden Elektra'nın karşısına çıkar. Orestes ve Elektra, saraya girmek için plan yaparlar. Elektra, Orestes'in geldiğini kimseye söylemez. Orestes'in niyeti Aigisthos'u öldürmektir. Orestes ve arkadaşı Pylades farklı bir şiveyle konuşarak yabancı gibi saraya giriş yaparlar. Klytemnestra'ya Orestes'in öldüğü haberini verirler. Aigisthos, iki yabancı kılığında saraya gelen Orestes ve arkadaşı Pylades'e Orestes'in öldüğünü nerden duyduklarını sormak ister. Ardından Aigisthos öldürülür. Bunu duyan Klytemnestra, Orestes ile yüzleşir. Klytemnestra, Orestes'i onu öldürmemesi için ikna etmeye çalışır. Orestes annesi Klytemnestra'yı da öldürür. Orestes, ona kızan tanrıların olduğunu söyler ve bulunduğu yeri terk eder.

Koronun oyunlar üzerindeki etkisinden bahsedilecek olursa ''Adak Taşıyanlar''da koro, Orestes ve Elektra'yı ilk sahneden itibaren kışkırtır. Kahramanlar her zaman şimdiki zamandadırlar, ama Aiskhülos'un korosu üç zamanın üçünü de cisimleştirir: geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecek zaman. Bu koro sahnenin üzerinde mevcut olan, cinayet zincirinin bütün halkalarını durmaksızın anan ve intikam döngüsünün tekrar edeceğini bildiren geçmişte olup bitenin belleğidir. Koro, Aiskhülos'ta savaşta ganimet olarak alınmış Troyalı kadınlardan oluşur. Koronun Klytemnestra'ya ve Aigisthos'a olan nefreti burda dramatik olarak gerekçelendirilmiştir. Bu kadınlar Troya'nın yıkımını unutmamışlardır; bu yıkım onların kendi geçmişleridir. Atreus soyunun yenilgisi onların zaferi olacaktır. Bu oyunda koro tragedyanın aktörlerinden biridir (Kott, 2006:222).

Aiskhülos'un oyunlarında kullandığı bir diğer özellik de hayvan benzetmeleri ve metaforlardır. Oresteia üçlemesinde de bu özellikler kullanılmıştır. Agamemnon akbaba ve kartallarla karşılaştırılmasının yanı sıra, kendisini çiğ et yiyen bir aslan olarak tanımlar.

Orestes, bir aslandır ve yumurtadan çıkan bir kartaldır. Ancak Klytemnestra'nın oğlu olarak bir yılandır. Klytemnestra'nın çok çeşitli hayvan benzerleri vardır. Bunlar arasında inek, bir dişi köpek, bir kurtla uyuyan dişi aslan, örümcek ve yılan yer alır. Elektra açıkca annesinden daha erdemli ve dürüst olmayı arzulamaktadır (Boas, 2018:333).

Trousdell'e (2008) göre Aiskhülos'un bireyselleşme sürecinin temel bir kinayesi olarak kullandığı eve dönüş metaforu bu oyun için tanımlayıcıdır. Eve dönüş arketipi, güvenli gerçekliğe, temel bir kimliğe, kendini tanımaya ve yabancılaşmanın ve denemenin sona ermesine dönüş gibi güçlü duyguları bir araya getirir. Yunanlılar için eve dönüş sembolü özellikle önemlidir. Ev kavramı (domus, ev; oikos, ev) ailesel, toplumsal, dinsel anlamlara sahiptir (Trousdell, 2008:10).

Oyun üzerinden eve dönüş metaforunun nasıl kullanıldığı eylemlerle kendini gösterir: İlkinde Agamemnon Truva savaşından eve döner; bir sonraki adımda oğlu Orestes eski evinden eve döner ve son eylem olarak çözüm için Atina'ya gidilir. Eve dönüşün kendisi Jung'un bir durum arketipi olarak adlandırdığı şeydir; insan duygularını, tavrını ve davranışını şekillendirmede muazzam güce sahip evrensel bir kalıptır. Aslında eve dönüş bireyselleşme sürecinin temel bir kinayesidir (Trousdell, 2008:9).

Aiskhülos'un en önemli sosyal kategorisi cinsiyet kategorisidir. Cinsiyet genellikle karakterizasyonun hayati bir kurucu bileşenidir. Oyunda, normal bir kadın davranışını aşan bir kadın karakterin en üstün örneği Klytemnestra'dır. Klytemnestra'nın toplumsal cinsiyetle ilgili tasviri karmaşıktır. Bir erkek gibi plan yapmasına ve bir erkek gibi konuşmasına rağmen, kadınlığın tüm izlerini kaybetmemiştir, birbiriyle bağlantılı bazı tehlikeli özelliklere sahiptir. Bu özelliklerden bazıları cinsiyet, ikna etme gücü ve aldatmadır (Boas, 2018:329). Karakterlerin içinde hem kadın hem de erkek yönlerinin görünür olması antik yunan anlayışı ile benzerlik gösterir. Vernant'a (2012) göre bir genç erkek, erginleme sınavıyla bir yetişkin olana kadar kadınsıdır.

Cinsiyetlerin kolayca birbiri içine geçtiği bu düzende Orestes ve kız kardeşi Elektra arasında neredeyse bir ikizlik söz konusudur.

Psikolojik düzeyde, Orestes- Elektra'nın tanınmasının gücü, bilinç ile bilinçdışı arasındaki ''ensest'' kişisel düzeydeki iletişimin ilk aşamasıdır ve daha sonra daha büyük bir bütünlüğe yol açacaktır. Aynı zamanda her karakter diğerinde karşı cinsin karşıtlığının hayati gücünü tanır. Çaresiz köle Elektra, erkeksi düşmanlığın özgürleştirici gücünü kayıp erkek kardeşinde bulur (Trousdell, 2008:18). Aynı zamanda Kott'a (2006) göre Elektra, Orestes'in eyleminin dramatik ve psikolojik motivasyonudur. Elektra hiç kimseyi öldürmeden Orestes'i bu cinayetler için motive eder.

Tanrıların egemen olduğu bir dünyada Aiskhülos, Orestes karakterini bir insan olarak yaratır. Orestes, Klytemnestra ile gerçekten karşılaştığında hiçbir ritüel onu gerçekten kurtaramaz çünkü onun karakteri bir tanrı değil, insandır. Orestes yeni bir tür kahramanlığı tanımlar: Ne bir tanrıdan insanüstü bir özgüven almış, ne de Agamemnon gibi yönlendirilmiş akılsız bir çılgınlığa sahiptir, tereddüt eden, düşünen, sorgulayan bir kahramanlığı simgeler (Trousdell, 2008:19). Vellacott'a (1984) göre, Orestes de babası gibi insani içgüdülerine aykırı bir davranışta bulunur ve doğal aile bağlarını koparır. Aynı zamanda babası gibi kahramanca bir gurura sahip olmayıp otorite arayan zayıf iradeli bir adamdır.

Aiskhülos'un eserlerinde iki tür köle vardır: Köle olarak doğanlar ve sonradan ele geçirilen köleler. Tanrıların ve kralların çocuklarından oluşan bu ikinciler, savaş hukukunun kurbanlarıdır. İlk tür köleler ise anonimdir. Adak sunucular oyunundaki Orestes'in süt annesi bu duruma bir istisnadır. Pek çok köle gibi o da memleketinin ismini taşır (Vernant, Vidal-Naquet, 2012:360). Kassandra ise ganimet hukuku vasıtasıyla elde edilen kölelerin örneğidir; aynı anda Agamemnon'un metresi, Apollon'un kahini ve bir köledir (Vernant,Vidal-Naquet, 2012:361).

2.1.1.1. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Antik oyunlarda kadın karakterlerin işlenişi, oyunun yazıldığı çağ ile ilgili bilgi verir. Eski Yunan kent devleti, kesinlikle kadınları politik hayattan dışlayan tek medeniyet değildir, ama bu dışlamayı trajik aksiyonun motorlarından biri haline getirerek, dramatize etmek gibi hatırı sayılır bir farklılık gösterir (Vernant, Vidal-Naquet, 2012:355). Oyunlarda anlatılan kadın hikayeleri ataerkil düzene bir eleştiri düzeyinde okunabilir.

Adak Sunucular oyununda Klytemnestra ve Elektra'nın anne-kız ilişkisi alışılmışın dışındadır. Her iki karakterde de hem erkeklik hem de kadınlığa dair özellikler bulunur. Bu durum toplum içerisinde cinsiyetlerin uyması gereken zorunlu rolleri de gündeme getirir. Klytemnestra, bilge bir erkek kadar anlamlı konuşurken oyunda birçok yerde tanrısız kadın olarak söz edilmesi topluma aykırı bir durum içinde olduğunun göstergelerindendir. Bir diğer aykırı durum ise kocasını aldatıp ardından da onu öldürmesidir.

Elektra, erkeksi olmakla birlikte çok eşli bir annenin bakire kızıdır; annesi Agamemnon'u yok etme konusunda ne kadar kararlı olmuşsa, o da babasının intikamını almaya aynı ölçüde kararlıdır (Vernant, 1985:163-166). Elektra, babasının ölümünün ardından onun intikamını almak için kendini adar. Babasına seslenirken annesiyle ilişkisinde köle kadar değerli olduğundan bahseder. Annesinin toplumsal normlara uymadığından dem vururken, kendisi de bu sistemin bir parçası olma arzusundandır. Elektra, kendi cinsi olan annesi Klytemnestra'yı yererken erkek kardeşi ve babasına olan sevgisini de her fırsatta dile getirir. Elektra, ölen babasının yerine Orestes'i koymuştur. Hatta Elektra'ya göre bu iki erkek neredeyse kusursuz olarak bütün güzel özelliklere sahiptir.

"……..
Elektra
……Hele o katil kadın-yaptığı kötülüklerle çocuklarının önünde tanrısızlaşmış bir kadına anne demeye dilim varmıyor-İşte o, asla saçını kesip adamış olamaz! Öte yandan bu güzelim armağan, dünyada en çok sevdiğim insandan, Orestes'ten gelmiştir, desem (Aiskhülos, 2010:80)."
……..
Elektra
Ah, babamın sarayı için sevgi dolu son çaba! Sen ey, soyumuzun gözyaşları yüklü son kurtuluş umudu! Kucakla baba evini güçlü kollarınla yeniden! Senin bu huzur veren bakışın! Öyle çok ortak yanımız. Var ki seninle! Seni baba olarak selamlamaya zorluyor. Kaderim beni. Hatta anne sevgisini bile sende buluyorum… Çünkü o annenin hak ettiği yalnızca nefrettir! Ama sen acımasızca kurban diye boğazlanmış kız kardeşimin de yerini tutuyorsun. Sen, erkek kardeşim benim, baba evinin ruhusun tek başına. Güç ve adalet ol bize, Dike ol. En büyük tanrımız Zeus'la birlikte (Aiskhülos, 2010:82)."

Elektra'nın Orestes'e olan dizelerinden de anlaşılacağı gibi, Elektra onu her şey yerine koymuştur. Oyunun genelinde Elektra çok etkin değildir, içinde ve dışında gerçekleşen savaşın sorumluluğunu Orestes'e vermiş gibi davranır. Orestes, bu savaş içerisinde öldüren ise Elektra da emri verendir.

2.1.1.2. Tanrıların Konumlanışı

Aiskhülos'un eserlerinde, tanrıların dünyası ile insanların dünyası arasında sürekli bir iç içe girme vardır. Bu iki alem birbirini yansıtırlar. Tanrısal güçler arasındaki bir çatışmayı yansıtmayan insani bir çatışma yoktur. Aynı zamanda tanrısal bir tragedya olmayan insani bir tragedya da yoktur (Vernant, Vidal-Naquet, 2012: 347). Tanrıların egemen olduğu bu dünyada insanlar tanrılar için birer adak sunucu görevindeyken sundukları adaklar sırayla birbirlerinin ölüleri dışında bir şey değildir. Agamemnon, tanrıların emriyle kızını bir adak yapmak durumunda kalır. Ardından kendisi bir adak konumuna düşerek öldürülür.

Bundan sonra ise Orestes ve Elektra babasının cansız bedeni için tanrıların yardımıyla Aigisthos ve Klytemnestra'yı adak olarak sunacaklardır. Orestes'in öldürme eylemini kendi özgür iradesi dışında, tanrıların buyruğuyla yapar. Eğer yapmazsa tanrılar onu cezalandıracaktır.

Burada dikkat çekici olan, Orestes'in kendi iradesi ya da düşüncesinden bahsetmemesidir. Tanrıların insanların eyleminde ne kadar etkili olduğu görülür.

> *"**Orestes***
> *Güçlü Apollon'un kehaneti, yalnız bırakmayacaktır beni. Odur çünkü bana bu cüreti veren. Öyle ki; bağırırcasına seslendi bana, kaynayan kanımı birden buz gibi kış soğuğuyla donduracağını söyledi. Eğer babamın katillerinin peşine düşüp, onları aynı şekilde öldürerek almazsam öcümü, mal mülk bir yana ağır cezalarıyla ruhumu mahvedeceğini söyledi…… (Aiskhülos, 2010:83)."*

Orestes ile arkadaşı Pylades arasındaki diyalogda tanrıların insanlar üzerindeki etkileri açıkca görülür. Varolan düzende tanrıların buyruğundan çıkmak pek mümkün gözükmemektedir. İnsanlar eylemlerini tanrıların emirlerine göre düzenler. Tanrılar, içinde bulunulan savaş ortamının sonsuz kural koyucuları gibidir.

> *"……*
> ***Orestes***
> *Ne yapsam Pülades? Annemin canını bağışlasam mı?*
> ***Pülades***
> *Apollon'un Delfoi kehanetleri nerede kaldı peki? Yemine sadakat nerde? Tüm dünyayı düşman etsen de kendine, Tanrıları etme!*
> ***Orestes***
> *Doğru, haklısın. Beni uyardığın da iyi oldu (Aiskhülos, 2010:106)"*

Klytemnestra ve Orestes arasında geçen diyalogda ölüm eylemlerinin sorumlusunun tanrılar olduğu vurgusu vardır. Klytemnestra, daha önceden Elektra tarafından tanrısız olarak adlandırıldığı halde kendi öldürme eyleminin sorumlusunu Moira (kader) tanrısı olarak gösterir. Burda aynı zamanda kadere yani tanrıların çizdiği yola karşı gelememe, görünürde eylemi yapan insan olsa da yaptıran büyük güce karşı bir acziyet durumu mevcuttur.

> *"**Klütaimestra***
> *Seni yetiştirdim ben, senin yanında yaşlanmak isterim.*
> ***Orestes***
> *Babamın katili olarak yanımda yaşamak istiyorsun, öyle mi?*
> ***Klütaimestra***
> *Olanların sorumlusu, kader tanrıçası Moira'dır güzel çocuğum!*

Orestes
Öyleyse aynı Moira şimdi de seni ölüme göndermeye karar verdi (Aiskhülos, 2010:107).”

Orestes’in annesini öldürmesinin ardından koro, tanrıların onu azmettirdiğinden bahseder. Zaferin tanrıda kalması, Orestes’in de annesi gibi bir gün cezalandırılacağına kanıttır. Koronun söylediği sözler ise tanrıların olaylar üzerindeki gücünün her şeyin üstünde olduğunu gösterirken tanrıların emriyle öldürenlerin yine de cezalandırabileceği gerçeğini değiştirmeyecektir.

*“**Koro***
……Demek ki geç de olsa Apollon, derin yer yarığını mesken edinmiş o Parnasos’lu tanrı, hilesiz bir hile iddiasıyla geçmişteki suçun aynısına azmettirdi Orestes’i. Ama elbet zafer Tanrıda kalacaktır. Bu yüzden sakın ola kötülerin hizmetine girme. İnançlı sofuya gökte mekan tutmuş tanrıların gücünü yüceltmek yaraşır (Aiskhülos, 2010:109).”

Oyunun sonu koronun bu sözleriyle biter. Orestes’ten önceki kahraman Agamemnon idi. Elektra, bir kahramanını kaybettiği için yerine Orestes’i geçirir. Savaşın kazanma kaybetme doğrultusunda bir kısır döngü olarak süregeleceği oyunun son sözlerinden de anlaşılır. Bu kısır döngünün oyundaki karakterlerden çok tanrıların kontrolü altında olması, Antik Yunan düşünce sisteminin bir parçasıdır. Orestes’in korkusu bu savaş döngüsünün bitmediğini bildiğinden kaynaklanır. Yanılsamalarla dolu zaferin geçici bir durum olduğunu bilen Orestes, kaybetme sırasının ona geldiğinin farkındadır.

*“**Koro***
……Üçüncü büyük afetti bu kral sarayının başına gelen. Başta çocukların kurban edilmesi ve Thyestes’in dayanılmaz acısı. Sonra bir kahramanın krallık gücü çöktü; öldürüldü banyoda, böylece yıkıldı. Akhalar’ın başkumandanı bugün, kurtuluş getiren üçüncü…Yoksa batış mı demeli buna? Nereye varacak, nasıl dinecek sonunda. Gazaba gelmiş tanrıçanın öfkesi (Aiskhülos, 2010:114)?”

2.1.1.3. Savaşa Bakış

Savaş, kavram olarak oyunda çok boyutlu olarak kullanılmıştır. Oyunun yazıldığı dönemde, oyunun hikayesinde, karakterlerin içinde ve birbirleriyle

olan ilişkilerinde savaş kendini hem yanılsama hem de gerçeklikle tanımlar. Oyun boyunca sarayın içindeki ve dışındaki savaş bir türlü bitmez. Agamemnon savaştan döndüğünde öldürülmüştür. Karakterler savaşa kendilerini adamıştır. Adanmışlık hem kurban olmalarını hem de kurban etme durumunu beraberinde getirir. Aiskhülos'un yazdığı ''Adak Sunucular'' oyununda adak sunmak bir nevi kurban edilmek durumu oyun boyunca döngüsel bir şekilde devam eder. Bu döngü, İfhegenia'nın babası tarafından tanrıların emriyle kurban edilmesiyle başlar.

Agamemnon, karısının aşkı nedeniyle kurban edilirken, kızı Elektra yalnız bırakılarak kurban edilir. Orestes bir erkek olduğu için daha tehlikeli olarak addedilip (öldürmeye-savaşmaya en yakın insan) başka diyarlara gönderilerek kurban edilir. İntikam, yas ve kurbanlarla bir döngü şeklinde süregelen savaş bir nevi atreusoğullarının kaderi gibidir.

Klytemnestra, Aigisthos'un öldürülmesinden sonra bir balta ister. Kendisini savunmak için Agamemnon'u öldürdüğü sırada kullandığı aynı baltanın verilmesini ister. Aiskhülos'un üçlemesinde bu balta, cinayetler zincirinin sembolü ve göstergesidir (Kott, 2006:230-231). Baltayla sembolize eden durum ölen kişiler değişse de kullanılan araçların (öldürme eylemi) değişmeyeceğidir. Bu döngüde birini öldüren alet, gün gelir öldüren kişinin canını alabilir. Hile, aldanma ve aldatılmayla dolu bu düzende kurban edilmek sadece sırayla yapılan bir eylemdir.

> *''**Klütaimnestra**[3] (Çıkar)*
> *Bu ne bağırtıdır? Ne oldu? Söyle çabuk!*
> ***Kapı Muhafızı***
> *Daha ne olsun? Ölüler, yaşayanları öldürüyor!*
> ***Klütaimnestra***
> *Eyvah! Bilmece gibi de olsa seni anlıyorum galiba. Geçmişte bizim kullandığımız hile şimdi aynen bizi buldu. Desene!*

[3] Tez boyunca Antik Yunan karakterlerinin isimlerinde bütünlük sağlamak için ''Klytemnestra'' gibi aynı şekilde yazılmıştır. Karakter isimlerindeki harf değişikliği oyun metni örneklerinde çevirmenlerinin tercihine bağlı olarak değişmektedir.

Haydi şimdi çabuk eski baltamı getir. (Muhafız gider) Görelim bakalım, kim yenilecek, kim yenecekmiş. Çektiğim acılar, sonunda bu bitişe sürükledi beni. (Orestes ile Pülades saraydan çıkarlar. Aigisthos'un cesedi görünür (Aiskhülos,2010:106)."

Savaşın aile üyeleri arasında hiç bitmeyecek bir döngü olduğunu Klytemnestra ile Orestes'in diyaloğunda görülmektedir. Orestes, annesi Klytemnestra'ya ölüm kararını kendi verdiğini söyler. Klytemnestra, Agamemnon'un ölümüne sebep olarak bu döngünün içine girmiştir. Karı koca arasındaki bu ölüm savaşını başlatan şey tanrılara kurban edilen kız evlattır. Kurban edilmeyle başlayan bu döngü, Agamemnon ve Klytemnestra'nın öldürülerek kurban edilmesiyle de son bulmayacaktır. Aile üyeleri arasında başlayan bu savaş döngüsünde ölüler ve henüz yaşayanlar sırayla birbirlerinin ölüm sebebi haline gelecektir. İster Atreusoğullarının soyunda isterse devletler arası meydana gelen savaş, insanları çatışmaya sokup ölümlerine neden olmaktan başka bir şeyin çözümü olmayacaktır.

*"**Klütaimestra***
Anlaşıldı, anneni öldürmeye kararlısın sen evlat!
Orestes
Ölüm kararını sen kendin verdin, ben değil.
Klütaimestra
Annenin intikamı için gelecek saldırılardan sakın kendini!
Orestes
Seni kollarsam bu kez babamınkiler saldıracak bana?
Klütaimestra
Hayattayken bir mezar taşına yalvarıyorum belli ki saçma!
Orestes
Senin için bu kaderi hazırlayan, babamın ölümüdür!
Klütaimestra
Bir canavar bu benim doğurduğum, emzirdiğim!
Orestes
Evet, gördüğün o dehşet verici rüya, isabetli bir önceden görme! Öldürmen gerekmeyen birini öldürdün, şimdi aynı şekilde ölmeye hazırlan sen de (Aiskhülos, 2010:108)."

Orestes, annesini ve Aigisthos'u öldürdükten sonra annesinin öcünü alacak köpeklerin onları takip ettiğini söyler. Sayısı gitgide artan bu köpekleri Orestes'ten başkası görmez. Koro, Orestes'i zafer kazandığı için tebrik edip, onun eninde sonunda affedileceğini söyler.

Orestes'i bu ölümlere teşvik eden tanrılar artık yoktur. Koro sadece tanrıların gıyabında konuşup onların Orestes'i affedeceğini söyler. Orestes, cinayetleri tanrıların buyruğuyla işlediği görünse de sonrasında kendi eylemlerinden sorumlu tutulacaktır. Orestes'in durumu, savaşın zafer kazanan tarafı olarak bir gün aynı şekilde cezalandırılacağı kaygısını yaşarken rahat olunamayacağı, ölümler sonucu gelen zaferin gerçek bir huzur getirmeyeceğine en iyi kanıttır.

> *"……..*
> ***Orestes***
> *Siz görmüyorsunuz elbette! Ama ben görüyorum onları! Beni kovuyorlar buradan! Hayır, daha fazla duramayacağım! Fırlar gider (Aiskhülos,2010:113)."*

2.1.2. Elektra (Sophokles)

Sofokles'in yazdığı ilk oyunla son oyunu arasında geçen elli yıllık süre, yazarın Atina'nın hem yükselişini hem de en derin çöküşüne şahit olduğunu kanıtlar. Latacz'a (2016) göre, yazarın Atina'da MÖ 5. yy'da klasiğin yükseldiği dönemde eserlerini oluşturması tesadüf olmayıp özsel bir paralellik söz konusudur. Sofokles, birçok oyununda güçler dengesi, devletin kurumsal olarak işleyişi, siyasal otoriteye karşı çıkma hakkını savunmakla birlikte; bilgi, ahlak, sağduyu ve erdemi, kişiyi ve devleti yücelten değerler olarak çıkarıp ve mitoslardaki konuları alışılmış olanın dışındaki durumlarla sergilemiştir.

Sofokles'in yazdığı *"Elektra"* oyunu yazarın son dönem oyunlarındandır. Kendi Elektra'sını ''Adak Sunucular'a'' bakarak oluşturan Sofokles, çeşitli motifleri kendinden önceki yazarın oyununa borçludur: Apollon'un intikam buyruğu, Orestes'in tanınmasını sağlayan mezar başına bıraktığı saç buklesi ve Klytemnestra'nın mezar adağına sebep olan kötü rüya motifini Sofokles, hem içerik hem işlev olarak yeniden biçimlendirmiştir (Onay, 2020:90)

Biber'e (2006) göre Sofokles'in oyunlarında karakterlerin bireysel özellikler göstermesi sofistik[4] anlayışın yaygınlık kazanmasıyla ilgilidir. İnsana verilen önemden etkilenerek birey üzerine odaklanan yazar, Aiskhülos gibi mitolojik ve dinsel sorunlarla çok fazla ilgilenmez. Ahlaki bir dünya düzenine inanmakla birlikte tanrıların kanunlarına karşı da oldukça saygılıdır. Tanrıların yasalarının yanında ahlak kurallarıyla düzenlenmiş dünya düzeni iç içe geçmiştir. Yine de tanrısal yasalara uygun davranılmaktadır (Biber, 2006: 75).

Seaford'a (1985) göre yunan trajedisi aile içi çatışmaların saptırdığı ritüellerle doludur. Sofokles tragedyasında bu sapkınlığı karakterlerin eylemleriyle görünür kılar. Elektra'nın ölen babasının ardından tuttuğu yas, yaşadığı topluma göre aşırıdır. Elektra'nın ağıtı ve yas dönemi anormal bir şekilde uzun sürer. Seaford Elektra'nın Orestes'i tanımazdan önce ve tanıdıktan sonraki davranışlarıyla ritüelin nasıl bir hale dönüştüğünü açıklar:

> ''Demekki burada da ritüelin rolü saptırılıyor. Ve Orestes'in tanınmasından sonra, sanki anormal derecede düşmanca öznel unsur, artık zafer ufukta olduğuna göre muzaffer bir saldırıya geçmiş gibi sanki bu sahnede bazen aklını kaybettiği düşünülen Elektra'nın Agamemnon'un gerçekten ölümden dönüşüne inanmaya hazırdır (Seaford,1985:323).''

Sofokles'in Elektra'sında yaşayanlar, ölüler tarafından büyülenmiştir. Bu tragedyada her şey liturjidir, törensidir ve ritüeldir. Cinayetler de törensi bir biçimde gerçekleşir. Bütün Orestes tragedyaları içinde Sofokles'in eseri tek temalı olanıdır. Cinayetin trajik arketipi annenin katlidir. Sofokles'te merhamet yoktur, yalnızca dehşet vardır. Orestes ve Elektra karşılıklı olarak birbirine nefret bulaştırırlar (Kott, 2006:237). Hile ve aldatmalarla kullanılan oyun içinde oyun durumu mevcuttur. Neyin gerçek neyin sahte olduğu birbirine karışmıştır.

[4] Guthrie'ye göre sofistler özel yetenek ve yansız bilgilere sahip yazar ve öğretmenlerdir. Onlar pratik zekalarıyla sanat ve politika alanlarında yol gösteren kimselerdir. Bu bağlamda sofistlik, düşünme ve tartışma tarzıdır (Guthrie, 1999:75

Sofokles'in yazdığı 'Elektra' oyunu şuna odaklanır:

Mürebbi, Agamemnon öldürülürken Orestes'i ordan kaçırmıştır. Onu babasının intikamını almasıyla öğütler. Mürebbi, saraya gidip Orestes'in öldüğü haberini yayar. Bunu duyan Elektra üzülür. Klytemnestra bu habere sevinirken Orestes'in nasıl öldüğünü sorar. Mürebbi, Orestes'in yarışlara katılıp at arabasından düşüp öldüğünü söyler. Khrysothemis, babasının mezarında bir saç buklesi gördüğünü söyler, bunun Orestes'e ait olduğundan emindir. Elektra, kız kardeşi Khrysothemis'e inanmaz. Elektra ise Orestes'in öldüğünü söyler ve Aigisthos'u kız kardeşi Khrysothemis'in öldürmesi gerektiğine ikna etmeye çalışır. Khrysothemis, bunu kabul etmez. Orestes, yabancı kılığında elinde bir urnayla saraya girer. Urnanın içinde Orestes'in cansız bedeninin külleri vardır. Sonrasında ise Elektra'ya Orestes olduğunu itiraf eder. Elektra, kapıda beklerken Orestes annesi Klytemnestra'yı öldürür. Saraya giren Aigisthos, Orestes'in küllerini getiren kişiyle konuşmak ister. Aigisthos, Orestes'i tanır. Orestes, annesi gibi Aigisthos'u da öldürür.

Sofokles ile kıyaslandığında Aiskhülos'ta olay akışı lineerdir: Elektra acı çeker, Orestes gelir, kardeşler birbirini tanırlar, anlaşırlar, öldürme gerçekleşir, eylemin etkisi olarak Orestes'in aklının karışması ortaya çıkar.

Sofokles'te ise bu akış karakteristik ertelemeli- baht-dönümlü anlatımına dönüşür. Elektra'da Sofokles, aksiyondaki bu ertelemeyi ve baht dönümlerini, dolantı yoluyla sağlar. Dolantı, aksiyonda iki kez baht-dönümünü sağlar: Birinci bölümde Elektra'nın suskun umudu, derin bir umutsuzluğa dönüşür; ikinci bölüme egemen olan bu umutsuzluk da, bu kez üçüncü bölümde umudun gerçekleşmesine dönüşür. Bu iki kez yaşanan baht dönümü, seyircinin etkilenimini, eyleyen figürlerle birlikte ve sahne olayının dramatikliğini arttırır (Latacz, 2016:224-225).

Oyunda kullanılan rüya motifi Sofokles'in Aiskhülos'un araçlarını nasıl çok farklı şekilde kullandığının bir örneğidir. Seyirci, Orestes'in geri döndüğünü bilir. Klytemnestra'nın rüyası, görselinin nesnesi olarak başlar.

Rüya, oyun ilerledikçe onun hayatını değiştirecek bir anlam taşır. Klytemnestra, rüyayı gören tek karakterdir. Görsel ve zihinsel dikkatin nesnesi olarak rüya anlamı olan bir gösteri olarak oyunu andırır. Rüya sadece bir vizyon oyunun malzemesi, mitin yalnızca bir parçasıdır (Papoutsaki, 1999: 50-51).

Rüya, aynı zamanda Sofokles'in oyununda gerçekleşen iki kehanetten biridir. Klytemnestra rüyası Elektra, Klytemnestra ve koro tarafından kehanet olarak ele alınır ve hepsi bundan gerçekleşecek bir alamet olarak bahseder. Bir alamet olarak rüya, Khrysothemis'in Agamemnon'un mezarındaki fedakarlığını ve Klytemnestra'nın Apollon'a gidip dua etmesini motive etmek için kullanılır. Ancak rüyanın içeriği asla doğrudan yorumlanmaz ve olay örgüsünün bir tarafında yer alır ve sonuçta aksiyon üzerinde hiçbir etkisi olmaz (Bowman,1997:134).

Bir motif olarak kullanılıp aksiyon üzerinde etkisi olmayanın oyundaki işlevini Bowman şöyle açıklar:

> ''Klytemnestra, Orestes'in annesi olarak rüya onun oyundaki rolünü vurgular. Rüya, Klytemnestra'nın Agamemnon'un mezarındaki fedakarlığını motive eder ve rüyanın Orestes'e anlatılması ve onun bu rüyayı yorumlaması, onun ilerlemeye devam etme ve Klytemnestra ile Aigisthos'u öldürme kararını motive eder. Rüyanın içeriği, Orestes ile Klytemnestra arasındaki ilişkiyi sorunsallaştırarak oyunun temel çatışmasını vurgular (Bowman,1997:138).''

Sofokles'in oyununda kullanılan bir diğer kehanet ise Apollon'un Orestes'e kehanetidir. İlk sahnede Orestes'in aktardığı Apollon kehanetinin şartları, oyunun sonunda Aigisthos'un ölümüyle gerçekleşmiş olur. Orestes babasının katillerinden intikam almanın en iyi yolunu ararken bu amaca ancak Aigisthos'un ölümüyle ulaşır. Apollon'un kehaneti böylece oyunun çerçevelenmesi ve kapanışının sağlanması gibi yapısal bir işlevi de yerine getirir (Bowman, 1997:147).

Klytemnestra ve Elektra'nın kullandığı dil bir çocuk–ebeveyn ilişkisinden çok sevginin yoksunluğu ve şiddet çağrışımları içerir. Bütün bunlar Elektra'nın tüm yaşamı ve yetiştirilme tarzının anormal olduğunu iddia eder.

Oyunda Orestes'in başka bir evde yetiştirildiğinden bahsedilir. Bu yüzden onun da davranışları normal kabul edilmez. Tüm bunlar hane halkının temelden zihinsel olarak onarılamaz bir şekilde işlevsiz olduğunu gösterir. Trajik ailelerde bu işlevsizliğin kalıtsal olduğundan bahsedilir (Wright, 2005: 184).

Oyun boyunca Elektra'nın, ailenin diğer üyeleriyle olan feci ilişkilerinin aksine erkek kardeşiyle olan bağı derin, sevgi dolu bir bağlılık olarak tanımlanır. Ancak çok geçmeden bu ilişkinin de işlevsiz olduğu anlaşılır. Erkek ve kız kardeş tamamen farklı mizaçlara ve duygulara sahiptir. Aralarında hiçbir yakınlık yoktur (Wright, 2005:186). Oyundaki karakterlerin kendi içsel durumları ve diğer karakterlerle kurdukları ilişkilere bakıldığında bunların gerçek bir bağdan çok bir çeşit yanılsama olduğu ve oyun sonucunda kurulduğu söylenebilir.

Elektra'nın oyundaki karakterlerle ilişkisinde aşırılıklar olduğu söylenebilir. Elektra'nın oyun boyunca gösterdiği duyguları normal olmaktan çıkmıştır. Ağıt yakmaktan zevk alıyor gibidir. Bu ağıt yakma ritüelü yas dönemi olarak da adlandırılabilir. Elektra'nın sonu gelmeyen bir yas tutma dönemi vardır (Wright, 2005:182). Oyunun ritüelistik yapısı Elektra'nın eylemleriyle aynı doğrultuda gelişir.

2.1.2.1. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Elektra, yanıltıcı bir şekilde oyunun merkezinde yer alsa da bulunduğu toplumda ve yunan tragedyasının yapısında aksiyon alabilecek bir konumda değildir. Froma Zeitlin bu durumu şöyle açıklar:

> ''Yunan tragedyasında ''işlevsel olarak kadınlar hiçbir zaman kendi başlarına amaç değildirler.'' Ancak bunlar, katalizör, ajan, engelleyici, yok edici veya Elektra'da olduğu gibi, oyunu belirleyen kaygıları olan erkeklerin yardımcıları olarak işlev görürler (Zeitlin, 1990:69).''

Elektra'nın tek eylemi ağıtlar vasıtasıyla konuşmasıdır; Orestes'in, planlar uygulamaya konulduktan sonra her türlü eyleme el atması, Elektra'ya hiçbir rol bırakmaz (Bowman, 1997:148).

Kadınların birey olarak gerçek anlamda sayılmadığı bir toplumda Elektra, dişiliğe dair her şeyi hem kendinde hem de çevresindeki kadınlarda yok sayar. Zeitlin'in (1990) ifade ettiği gibi dramanın işlevi evrenin eril görüşünü ortaya çıkarmaktır.

Aiskhülos'un oyunundan farklı olarak burada Elektra'nın kız kardeşi Khrysothemis karakteri de oyuna dahildir. Oyunda Elektra'nın diğer kadınlardan farklı olduğu aşikardır. Koro, Elektra'nın kız kardeşleri gibi olmadığı imasında bulunur. Kendini, babasının intikamını almaya adayan Elektra, benliğini erk güçle var etmeye çalışmaktadır. İçinde bulunduğu durumu değiştirmek ve eylemde bulunmak için bir erkeğe ihtiyaç duyar. Kadınlığa dair olan özellikler onun için yerinde saymak ve acı çekmekle eşdeğerdir. Aynı zamanda toplumda bir kadını değerli kılabilecek tüm statüler (evlilik, çocuk sahibi olmak vb.) bir erkekle olabilecekken Elektra'nın bir diğer hüznü de bunlara sahip olamamaktadır. Elektra'nın bundan sonraki tek tesellisi ailesindeki erkeklere ait ölüm zincirini devam ettirip babasının intikamını almaktır. Bunun için de tek umudu kardeşi Orestes'in gelip bunları gerçekleştirmesidir.

> *"**Koro***
> *Kızım faniler arasında acı gören bir sen değilsin. İçerideki bir soydan, bir kandan olduğun insanlardan bu konuda niçin farklısın? Bak Khrysothemis ve İphianassa nasıl yaşıyorlar…….*
> ***Elektra***
> *Onu sabırla bekliyorum, zavallı ben evlenmedim, anne olmadım. Daima gözlerim yaşlı dolaşıyorum. Bitmez tükenmez bir çile dolduruyorum…….(Sophokles,2020:6)."*

> *"**Elektra***
> *Fakat benim için hayatın en büyük kısmı umutsuzluk içinde geçti gitti; gücüm kalmadı artık. Babadan kardeşten mahrum eriyip bitiyorum; başımda sevdiğim bir erkek bile yok. Ben babamın evinde, itibara layık olmayan Bir göçmen kızı gibi hizmetçilik ediyorum, şerefime yakışmayan bu kıyafetle boş yemek sofralarının etrafında dolaşıyorum (Sophokles,2020:7)."*

Oyuna Elektra'nın kız kardeşi Khrysothemis girmiştir. Ringer (1998)'a göre adı ''Altın norm'' anlamına gelir. Khrysothemis rahat bir şekilde hayatta kalabilmek için itaatkar kız rolünü oynar.

Kız kardeşi Elektra ile olan ilişkisine bakıldığında ise iki zıt karakter oldukları görülür. Kardeşlerin tartışmalarında karşılıklı bir anlayışsızlık vardır. Khrysothemis, Elektra'dan daha basit bir karakterdir. Elektra, kız kardeşi tarafından sunulan mutluluğu reddeder. Bunu ona sunulan iyi haberleri reddedip aşırı tepki vererek yapar (Wright, 2005:179). Khrysothemis, kendisine sunulan kadınlık değerlerini sorgulamadan kabul ederken, Elektra ise intikam ateşiyle eylemlerini gerçekleştirirken belirlenen cinsiyet rollerine uymayı reddeder. Kız kardeşi Khrysothemis'in algısındaki kadın rolüne uyamaz ve kahramanlıkla özdeşleştirdiği erk rolüne doğru ilerler.

> *"**Elektra***
> *Bana sevdiklerime ihanet etmeyi öğretmeye çalışma.*
> ***Khrysothemis***
> *İstediğim, sana güç önünde boyun eğmeyi öğretmek.*
> ***Elektra***
> *O dalkavukluğu sen yap, benim mizacıma uymaz.*
> *……*
> ***Khrysothemis***
> *Babam beni affeder, biliyorum.*
> ***Khrysothemis***
> *Sen beni dinlemeyecek, bana uymayacak mısın?*
> ***Elektra***
> *Hiçbir zaman! Tanrılar beni böyle boş bir insan olmaktan korusun (Sophokles,2020:14)."*

Elektra'nın bir diğer kadın karakter olan annesiyle ilişkisine bakıldığında ise ilişkilerinde sadece bir yakınlık eksikliği değil, gerçek bir nefret görülür. Hem Elektra hem de Klytemnestra ''sevinç'' dedikleri şeyi farklı şekillerde yaşarlar. Elektra'nın sevinci Orestes'in dönüşündendir. Klytemnestra'nın ise Orestes'in ölüm haberinden dolayıdır. Anne ve kız birbirlerine çok benzerler. Birbirine benzeyen karakter özelliklerini taşırken her ikisinde de sağlıksız bir ''olumlu'' duygu türü vardır. Her ikisi de sözde olumlu duyguları tarafından fethedilmiştir (Wright, 2005:182). Bu sağlıksız durum kullandıkları dilde de kendini gösterir. Klytemnestra, sıradışı bir annedir. Aynı şekilde Orestes ve Elektra da annesini öldürmeye çalışan evlatlar olarak sıradışıdırlar.

Wright'ın (2005) bahsettiği gibi aralarındaki nefret ilişkisi birbirilerinin varlıklarına dayanmalarını zorlaştırır. Özellikle Elektra, annesinin babasının ölümüne neden olduğu için ona çok öfkelidir.

> *"**Elektra***
> *Heyhat! Ne talihsizim ben! Şimdi sana acımalı, sana ağlamalı Orestes, çünkü öldükten sonra bile bu kadın, annen sana hakaret ediyor. (Klytemnestra'ya)Nasıl? Sence iyi olmadı mı?*
> ***Klytaimnestra***
> *Duyması gereken kişiyi duydu ve mükemmel bir sonuç verdi.*
> ***Elektra***
> *Aşağıla bakalım! Talihin gülüyor bugün.*
> ***Klytaimnestra***
> *Orestes'le sen bu talihimizi yok etmeye çalışacak mısınız?*
> ***Elektra***
> *Biz yok olduk, nasıl seni yok edelim (Sophokles,2020:26)?"*

2.1.2.2. Tanrıların Konumlanışı

Klytemnestra, zorlandığı bir durumda dua ederek tanrılardan yardım ister. Tanrılara dua ederken onlarla olan ilişkisine bakıldığında, Klytemnestra'nın aynı zamanda tanrılarla insan gibi konuştuğu söylenebilir.

> ***"Klytaimnestra***
>
> *Çeşit çeşit meyve armağanlarını al cariyem, Kral Apollon'a şimdiki endişelerimi defedecek dualar edeceğim. Duy sesimi evimizin hamisi Phoibos! Belirsiz de olsa sözlerimi anla!.....Lykeios Apollon! Lütfedip dualarımızı duy, dileklerimizi istediğimiz gibi yerine getir. Tanrı olduğun için, geri kalan her şeyi sessizliğime rağmen anladığına inanıyorum. Çünkü Zeus'un oğulları her şeyi bilir (Sophokles,2020:21-22)."*

Khrysothemis'in sözlerine bakıldığında, tanrıların da insanlara yardım konusunda taraf değiştirdiğine şahit olunur. Burda tanrıların bir çeşit kaderi yönetme durumunda oldukları söylenebilir. İnsanlar kötü ve iyi talihi oyunda sırasıyla yaşarlar.

> *"**Khrysothemis***
> *……Bir tanrı hep aynı insanları korumaz. Şimdiye kadar bize karşıydı, fakat bugün birçok mutluluk verecek bize belki (Sophokles,2020:31)."*

2.1.2.3. Savaşa Bakış

Oyun, bu savaşın kahramanı sayılabilecek üç erkek karakterle başlar. Mürebbi ve Orestes'in arkadaşı olan Pylades, Orestes'in kahramanlığını desteklercesine onun bu savaşı kazanması için bir oyun kuracaklardır. Sofokles'in eserine bakıldığında savaş kavramı oyunların iyice belirginleştiği bir hal ile desteklenir. Aynı zamanda Elektra'nın içinde bulundukları savaşın bir silahı olarak kullandığı manipülasyon durumu oyun boyunca hissedilir. Sofokles'in eserinde Elektra daha güçlü bir karakter olarak çizilir. Bitip tükenmeyen yası, feveranlı hali, intikam duygusu savaşın içinde soluksuz devam eden haller arasında yerini alır. Elektra'nın sahip olduğu öfke onun içindeki savaşı bir türlü durdurmasına izin vermez. Elektra'nın intikam duygusuyla eylemlerini hiç pişmanlık duymaksızın sürdürmesi hem kendisiyle hem de etrafındakilerle savaşma güdüsünü canlı tutacaktır.

> *"**Koro***
> *Sözlerinde pek ileri gitme, dikkat et. Felaketinin nereden geldiğini biliyor musun? Kendini böyle feci bir akıbete düşüren sensin. Çünkü kederli halinle daima kavga çıkararak, ıstırabına ıstırap kattın. İktidar sahipleriyle boy ölçüşmemeli.*
> ***Elektra***
> *Kötülük beni kötülüğe mecbur etti; biliyorum, öfkemin ne olduğunu biliyorum: Fakat felaketler içinde dahi ömrüm oldukça, çılgın gözyaşlarım dinmeyecek (Sophokles, 2020:8)."*

Savaşın içinde kazanmak uğruna gereken özelliklere sahip olma zorunluluğunun verdiği hissiyat, Elektra'nın kahramanlık tanımında birleşir. Kahramanlığın bu savaşın galibi olmak için ne kadar önemli olduğu Elektra karakteri üzerinden son derece etkili bir şekilde aktarılmıştır. Elektra'nın sözlerine bakıldığında kahramanların savaşta sürekli bulunması gerekir. Orestes'in vazgeçişleri ya da Elektra'nın istediği gibi hareket etmemesi onun kafasında mükemmel kahraman imgesini yıkacaktır.

> *"**Elektra***
>
> *……Bense hep Orestes'in gelip bu duruma son vermesini bekliyorum; zavallı ben! Harap olup gidiyorum. Zira Orestes'in hep tereddüt etmesi ne kadar ümidim varsa kırdı.*

Bu durumda dostlarım, ne akıllı ne de dindar olmak mümkündür; kötülüğün içinde bizi kötülüğe zorlayan güç çok büyüktür (Sofokles, 2020:10)."

Klytemnestra'nın Agamemnon'u neden öldürdüğü ile ilgili açıklamasında intikam alma duygusunun bir savaşın oyun alanı içerisinde nasıl kendi kurallarını belirlediğini göstermektedir. Haklı olmak ya da kendine haklı bir neden bulmak her iki taraf için de kolay olabilir. Savaşın içinde olan taraflar duruma nerden bakarlarsa baksınlar kendilerine haklı bir taraf bulabilirler…

*"**Klütaimestra***
……. Ama niçin, kimin uğruna kızımı feda ettiğini bana söylesene! Argos'lular için mi diyeceksin? Hayır! Benim kızıma kıymaya hakları yoktu. Babanın, kardeşi Menelaos'a düşen görevi üzerine alarak, benim çocuğumu öldürmesi, onu bana hesap vermekten kurtarır mı peki? Menelaos'un iki çocuğu yok muydu? Benim kızımın yerine, onların ölmesi daha doğru değil miydi? ….. Kızını öldürene kötü, cani bir baba denmez de ne denir? İşte benim fikrim budur; ister katılırsın, ister katılmazsın……Ben yaptıklarıma pişman değilim. Sence haksız olsam bile önce dürüst düşünmeye çalış, sonra karşındakileri kınarsın (Sofokles,2020:18-19)."

Babaları Agamemnon'un intikamını almak için Elektra, şimdi de Orestes'ten sonra kardeşi Khrysothemis'i manipule ederek ikna etmeye ve onun iradesini yönetmeye çalışmaktadır. Bu durum bir savaşta askerlerini galeyana getirmeye çalışan bir komutanın davranışlarına benzetilebilir. Elektra'nın oyunlarda öldürmekten çok öldürmeye ikna etme çabası görülür. Bu anlamda Orestes ve kız kardeşi Khrysothemis'i motive etmeye çalışır.

*"**Elektra***
……Artık Orestes olmadığına göre benim yardımımla babamızın katilini, Aigistos'u tereddütsüz öldürmen için gözlerimi sana çeviriyorum. Çünkü senden artık bir şey gizlememeliyim. Harekete geçmek için ne bekliyorsun?.....Sözümü dinlersen, kendin ve benim için ne büyük bir ün kazanacağını görmüyor musun? Bizi görünce, överek selamlamayacak ne bir şehirli, ne bir yabancı olur. Bakın bu iki kardeşe dostlar diyeceklerdir, atalarının ocağını kurtardılar; hasımları iktidar olduğu halde, onları öldürmeye göze aldılar (Sofokles, 2020:33-34)."

Savaşmak sadece fiziksel olarak eylemde bulunmak olarak tanımlanamaz. Elektra'nın savaş kahramanı olan Orestes, bu savaşın

görünmeyen yüzünde onun da yer aldığını belirtir. Savaşmak sadece erkek cinsine ait bir eylem olmayıp, erkekler kadar görünür olmasa da kadınlar da bu savaşın içindedir. Savaş kavramını erkek ve kadınlar beraber yaratmışlardır.

> *"**Orestes***
> *Fakat Ares'in kadınlarda da bulunduğunu unutma. Sanırım bunu tecrübelerinden de biliyorsun.*
> ***Elektra***
> *Ah! Heyhat! Asla örtülmeyecek, Asla unutulmayacak felaketimizin Nasıl gerçekleştiğini Apaçık gözümün önüne getiriyorsun (Sofokles, 2020:45)."*

Oyunda saray ve aile içinde süregelen savaşa değinilmektedir. Mürebbi, sarayın içinde meydana gelebilecek bir savaşın senaryosunu hazırlar gibidir. Bu düzende her savaş, bir oyun ve kurgu gerektirir. Klytemnestra'nın içinde de bir savaşçı ruh olmasına rağmen erkeklerin iktidar olduğu bir düzen karşısında kaybetme olasılığı yüksektir. Savaşa gitmeden önce atalara dua etme isteği yaptıkları eylemin atalardan gelen bir gelenek olduğunun işaretidir.

> *"**Mürebbi***
> *(Orestes ve Pülades'e)*
> *Yanımda dikilip duran siz ikinize de tavsiyem şudur: Harekete geçme zamanı geldi. Klütaimestra şu anda yalnız, içerde hiç erkek yok. Gecikirseniz saraydakilerle ve onlardan daha usta, daha kalabalık düşmanlarla dövüşmek zorunda kalacağınızı unutmayın.*
> ***Orestes***
> *Pülades, artık sözü uzatmanın gereği yok, çabucak girelim; fakat önce atalarımızın bu kapıların önüne diktiği tanrı heykellerine dua edelim (Sofokles, 2020:50)."*

Klytemnestra'nın ölümü sırasında Elektra kapının dışında beklerken bir yandan da annesinin söylediklerine cevap verir. Sarayın içinde aktif ve pasif bir şekilde süren savaşın izlerinden bahseden ikili, ölümün savaşın vazgeçilmez bir silahı olduğunu dile getirirler. Savaşın olduğu yerde ne dostluk ne kan bağı ne merhamet ne de sıranın bir gün kazanan tarafa gelmemesi mümkün değildir.

> *"**Klütaimestra***
> *(İçeriden) Ah! İmdat! Bu katil dolu sarayda bir dost yok mu?*
> *……..*
> ***Klütaimestra***
> *Ah oğlum, çocuğum, merhamet et annene!*

Elektra
Ama sen ne ona, ne babasına merhamet etmedin.
……..
Elektra
Bu darbeler keşke Aigisthos'a da inseydi!
Koro
Lanet yerine geliyor; yeraltında yatanlar yaşıyor! Uzun zaman önce ölenler, kanlarına karşılık katillerinin kanını akıtıyorlar. (Orestes ve Pülades saraydan çıkar.) İşte geliyorlar! Ellerinden damla damla akıyor. Ares'e kestikleri kurbanın kanı! Ama onları ayıplamam bu yüzden (Sofokles, 2020:52-53)."

Ölen insanlar tanrıların kurbanları rolünde bir savaş kurgusu içinde yerini almıştır. Koronun da dediği gibi uzun zaman önce ölenler, yerini onları öldürenlerle değiştirecektir. Bu savaşın kazananı yoktur herkes bir gün kaybetmek üzere doğmuştur.

Matthew Wright'a (2005) göre Sofokles'in Elektra'sının son sahnesi güçlü bir tamamlanmamışlık duygusu yaratır. Bu duygu şimdiki ve gelecekteki kötülükleri referans eder niteliktedir. Yazara göre olay örgüsünün yönetimi ve kesinliği daha çarpıcıdır. Hiçbir trajedi daha fazla dehşetin geleceğini bu kadar güçlü bir şekilde göstermez. Oyunun sonu şüphesiz ki bu işin burda bitmediğini ve oyun boyunca tekrarlanan daha fazla 'felaket' in geleceğinin işaretini vererek biter.

*"**Aigisthos***
Övündüğün bu beceri sana babandan kalmadı.
Orestes
İstediğin şekilde ölmemeni istiyorum. Ölümünün acılı olacağına emin olmalıyım. Bu ceza, idam cezası, kanunlara karşı gelen herkese derhal uygulansa, bu dünyada bu kadar cani olmazdı.
Koro
Ey Atreus'un soyu! Özgürlüğe kavuşmak için ne ıstıraplar çektin!
Ve bu son gayretle nihayet yeniden dirildin (Sofokles,2020:57)."

2.1.3. Elektra (Euripides)

Antik Yunan tragedyasının en tartışmalı yazarı olan Euripides, aynı anda hem ilk ''modern'' yazar, hem tragedya sanatının mezar kazıcısı, hem de Altın Çağ'ın en büyük yazarı olarak tanımlanır (Güçbilmez, 2005:46).

Euripides'in tragedyalarındaki kendine özgü hali, karakterleri ve tanrıyı ele alış biçimi, onu kendinden önce gelen yazarlardan kolaylıkla ayırır. Euripides'in bu ayrıksı tavrını Özdemir Nutku şu cümlelerle dile getirir:

> "O zamana kadar olan alışkanlıkları ve töreleri soruşturmaya başlamış, Atina halkının geleneğindeki insanlık dışı düşüncelere karşı durmuştur. (…) Aristoteles'in 'tüm ozanların en trajik olanı', diye değerlendirdiği Övripides'in geleneğe karşı çıktığı noktalardan biri, Atina devleti içinde kadına verilen değerdi. Ona göre kadın, insanların en trajik olanıydı. Onun içinde, kahramanlarını acı çeken ve çektiren kadınlar arasından seçti. Daha önce tragedya kahramanı, krallar, askerlerdi, erkeklerdi. O soylu olarak doğmuş olmaya inanmıyordu. (…) Kölelik anlayışını eleştiriyordu. (…) Düşüncenin, kişileştirme tekniğinin ve aksiyonun birer organik biçim olarak birbirleriyle çok iyi kaynaştığı Övripides'in oyunlarında en trajik şey insanoğlunun yaşamıdır (Nutku, 2000:41)."

Aiskhülos'un yeni oluşan demokratik düzende tanrıların egemenliğinde çizdiği tragedya dünyasını Sofokles, karakterlerin bireysel özelliklerini daha görünür kılarak yaşanılan toplumda kuralların ve düzenin önemini vurgular şekilde değiştirir. Euripides ise tragedyayı başka bir boyuta taşıyarak olanı olduğu gibi gösterme eğilimine doğru gitmiştir. Bu bağlamda yazar, tragedyanın gerçek yaşamla bağını güçlendirerek aristokrasinin politik yapısıyla demokratik düşünceleri karşı karşıya getirir. Onun tragedyaları çatışma ya da uyuşmazlıklarda beden üzerindeki baskının meşruiyetine dair eleştirel bir tutum içerir (Katman,2021:463). Nietzsche'ye göre tragedyayı Dionysos'çu özünden uzaklaştıran Euripides'in oyunlarının felsefi derinliği, döneminde ivme kazanan sofistik-demokratik görüşlerden beslenir. Bu nedenle Euripides, toplumsal düzeyde var olanı olduğu gibi, yani idealleştirmeden ortaya koymuştur. (Kılan Paksoy, 2011:137)

Katman'a (2021) göre Euripides'in diğer tragedya yazarlarında olmayan bu yeni yaklaşımıyla, ele aldığı konu içinde hem devlet hem de insanların hatalarını göstermeye özen göstermiştir. İdeal bir yurttaş yaratma gayesinden uzak bir şekilde, olay örgüsündeki sürprizleri azaltarak seyirciyi var olan bilgiye yöneltmiştir. Bugünki anlamda realist bir tutum sergileyen Euripides'in oyunlarında siyasi düşünce, güncel toplumsal dinamiklerden beslenmiştir.

Onun tragedyalarındaki siyasi düşünce, ahlak, adalet, doğal hukuk etrafında şekillenir. Paksoy'un da belirttiği gibi Euripides, kölelik gibi yapay ayrımlara karşı çıkar ve 'iyi' ve 'doğru' bir ruh taşımanın asıl özgürlük olduğunu vurgular. (Kılan Paksoy, 2011:141)

Antik Yunan'da kronolojik olarak son Elektra oyununu Euiripides yazmıştır. Euripides'in yazdığı ''Elektra'' oyunu ise şuna odaklanır:

Oyun, Elektra'nın evli olduğu bir Miken köylüsünün ücra kulübesinde başlar. Aigisthos, Elektra'yı babasının intikamını alır korkusuyla evlendirmeyip öldürmek ister. Elektra'nın annesi ise kızının öldürülmesine izin vermez. Onun yerine Agamemnon'un ülkeden kaçan oğlu Orestes'i öldürme sözü verir. Kızı Elektra'yı da fakir bir adamla evlendirir. Adamla kız arasında bir ilişki yoktur. Orestes'in arkadaşı Pylades ona yardım eder. Orestes, Agamemnon'un mezarına gidip saçından bir bukle bırakarak bir koyun kurban eder. Orestes, kız kardeşi Elektra'yı bulmak ister. Elektra ise annesinin babasını öldürdüğünden bahsederken kardeşi Orestes'in onu gelip bulması için dua eder. Orestes ve Pylades, Elektra'nın evine ona kardeşi Orestes'ten haber getirme niyetiyle giderler. Elektra'nın kocası bu haber getirenlerin Agamemnon'un eğitmeni olan yaşlı adamla görüşmeleri gerektiğini söyler. Yaşlı adam, Elektra'ya Agamemnon'un mezarında kesilmiş bir kurban ve bir tutam saç gördüğününden bahseder. Yaşlı adam saç buklesini Elektra'nın saçıyla karşılaştırır. Sonra da Elektra ile ayak izlerini karşılaştırır. Elektra bütün bunların yeterli bir kanıt olmadığını söyler. Yaşlı adam, Orestes'i zamanında ülkenin dışına kaçıran kişidir. Yaşlı adam Orestes ile karşılaşır ve onu başındaki yara izinden tanır. Yaşlı adam, Orestes'e planından bahseder. Aigisthos at meydanında sığır kurban etmek üzeredir. Orestes, Aigisthos'u kurbanı parçalarken ona yardım etmek numarasıyla öldürür. Elektra, annesini kendi öldüreceğini söyler. Orestes, annesini öldürme konusunda tereddüte düşer. Anne katili olmanın yasak olmasından bahseder. Elektra Orestes'le birlikte annesini öldürmeye karar verir. Elektra, annesi Klytemnestra'dan bebeğinin 10. ayı için bir kurban sunmasını ister. Bu arada Elektra ve Orestes annelerini öldürür.

Elektra, suçluluk psikolojisine girer. Klytemnestra ve Helena'nın tanrısal erkek kardeşi Kastor, Orestes'e Elektra'yı Pylades ile evlendirmesini söyler. Orestes'e ise Argos'tan ayrılıp Atina'da kendisini cinayetten yargıtlaması gerektiğinden bahseder. Elektra Pylades ile Fokis'e yerleşir. Orestes Atina'ya doğru yola çıkar.

Latacz'a (2016) göre üç Elektra versiyonu içinde Euripides'in eseri en kötü sayılabilir. Olay, küçük insanlar ortamına taşınıp kaderciliğe, tehdide ve sinir geren acımasızlığa evrilir. Euripides gibi bir yazarın bunu fark etmeme olanağı yoktur. Tanrı inancını sorgulayan yazarın, hiçbir tanrı yardımı olmaksızın, herkesin kendi kararını kendisinin vermesini istediği görünür.

İlk dikkat çeken büyük değişiklik saraylı bir soylu olan Elektra'nın yoksul biriyle köy yaşamı sürmesidir. Diğer oyunlara nazaran bu oyunda intikam eylemi hemen başlar. Bu eylemde de kahramanlık yoktur. Orestes, Aigisthos'u kurban kesme sırasında eğilince arkasından bıçaklayarak öldürmüştür. Elektra, Klytemnestra'yı ''Kızın bir çocuk dünyaya getirdi'', haberiyle köy evine çekmiş ve anne ile kız arasında bir ağız dalaşından sonra iki kardeş, titreyerek, ürkerek bir kılıç saplamasıyla anneyi öldürmüşlerdir. Bu oyundaki ''dei ex machina'' olarak gelen Kastor ile Polüdeukestir. Haksızlık yapmış olan Orestes, mutlaka Atina'ya gitmelidir. Orada cinayet davası duruşmasında Apollon'un sağlayacağı oy eşitliği sayesinde ölüm cezasından kurtulup beraat edecektir. Bir veda kommos'unda kardeşler ayrılırlar. Annesini öldürdüğü için aklı karışmış durumda olan Orestes hızla uzaklaşır. Dioskur'lar, Kastor'un tanrıların ve insanların haklarına saygı isteyen genel bir çağrıyla oyunu bitirirler (Latacz, 2016: 351). Thury'e (1985) göre oyunun deus ex machina sahnesi olmasaydı, Euripides kendi tuzağına düşüp hüsrana uğramış bireylerin umutsuz dramını sunuyor olurdu.

Euripides, Aiskhülos'un eseriyle bir hesaplaşma içerisinde iken Sofokles'in eserindeki gölgelenmiş ana katilliği sorunsalını ön plana çıkarır. Bu oyunda intikam planına geniş yer verilmiştir. Aiskhülos'ta olduğu gibi eylem önce Aigisthos'a sonra Klytemnestra'ya uygulanır.

Bir zamanlar Agamemnon'un eğitmeni ve Orestes'in kurtarıcısı olan ihtiyar adam, Aigisthos'un öldürülüşünü planlar. Diğer iki eserde bu planı Orestes'in kendisi yapmıştır. Klytemnestra'nın öldürülme planını ise bu oyunda diğer oyunlara göre çok daha etkin olan Elektra hazırlar. Bu eserde iki kardeşin öldürme planları yaparken tanrısal buyruğun anlamına ilişkin derin kuşkuya düşüp ağır suçluluk duygusu altında ezildikleri görülür. Sofokles'in eserinde dışlanmış olan suç sorunsalı, Aiskhülos ile hesaplaşma içinde yeniden ele alınmıştır (Onay, 2020:97-98).

Ringer'a (1998) göre Sofokles'in yazdığı Elektra ile Aiskhülos'un ve Euripides'in Elektra'sı arasında bir bağ vardır. Oyunların ortak noktası metinlerarasılık tekniğinin kullanılmasıdır. Euripides oyununun konusunu hem Sofoklesin eseri hem de Aiskhülos'un eserinden alır. Diğer oyunlarda olay yeri görkemli Miken sarayı iken bu oyunda Argos'un kırlık bir yerinde salaş bir köy evidir. Elektra ise annesinin kara vicdanını kişiselleştirerek karalar giymiş ama soylu, sarayın koridorlarında gidip gelen, yaşamının anlamını buradan çıkarmış bir yaslı prenses değil, ailesi bir zamanlar Miken'de saygın olan yoksul bir köylünün paspal ve yırtık giysiler içindeki sıkıntılı karısıdır. Orestes de, Apollon'un buyruğu gereği baştan sona planlanmış bir hile ile kararlı, cesur ve bağımsız bir intikamcı değildir. Güvensiz, ürkek ve sürgündedir. En ufak bir tehlike sezdiğinde tekrar sınırların dışına çıkmaya hazırdır (Latacz, 2016:348-349).

Euripides'in eserinin diğer iki tragedyaya göre tanrıları sorgulayıcı bir tavrı vardır. Onun Elektra'sı vahşi bir tanrıcılığa karşı aydınlanmacı bir protestodur. Apollon'un suçu üstlenecek olması ve ardından Areopag mahkemesinin oy eşitliğiyle Orestes'in ölümden dönecek olması, ona pek bir yarar sağlamaz (Onay, 2020: 98).

2.1.3.1. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Euripides'in oluşturduğu Elektra karakteri çok yönlü bir yapıya sahiptir. Thury'e (1985) göre Elektra inandığı davasını hem kendisini hem de diğerlerini

ikna edici bir şekilde savunur. Ancak bu çok yönlülüğün altında, gerçek erdemi yalnızca zenginlere ve iyi doğmuşlara atfeden, asalet kavramına sarsılmaz bir inanç duyan bir kadın vardır. Bu anlamda Elektra insan eylemini ve erdemini materialist açıdan görür, Klytemnestra'ya göre ise insan motivasyonlarını duygusal ve cinsel kaynaklardan çıkarır. Anne ve kızının farklı değer sistemleri, birbirlerini asla anlayamayacaklarını ve uzlaşamayacaklarını garanti eder (Thury,1985:19-20).

Elektra, Euripides'in oyununda diğer oyunlardan farklı olarak sarayın dışında ve köle bir kadın olarak tasvir edilmiştir. Sarayda yaşarken güzel, soylu ve bekarların peşinde koştuğu biridir. Fakat Aigisthos'un emriyle kendisi için tehlikeli bir hal yaratmaması için yoksul bir köylü ile evlendirilir. Elektra ile kocası arasındaki evlilik gerçek bir ilişkiyi yansıtmaz. Elektra, hala bekaretini korumaktadır. Elektra, kocasıyla kurduğu bu yeni yaşamda kadınlığa dair bir sürü özelliğini yitirmiştir. Saçları kazınmış ve bir köle kadın görünümündedir.

> "***Köylü***
> ……
> *Elekta ise baba evinde kaldı.*
> *Gençliğin alıcı güzelliği onu süslemişti ki,*
> *Yunanistan'ın en önde gelen bekarları peşindeydi.*
> *Bir prense Agamemnon'un intikamını alacak*
> *Bir oğul doğurur korkusuyla Aigisthos,*
> *……*
> *Ama ben de kızcağızı yatakta kirletmedim asla,*
> *Afrodite tanığım, hala bakiredir Elektra (Euripides,2020:5-6)."*

Elektra'nın kadınlık algısına, annesi Klytemnestra hakkında söyledikleri üzerinden bakılabilir. Elektra Aigisthos'un ölüsüyle konuşurken annesinin ve onun durumundan bahseder. Aigisthos, Elektra'nın bu oyunda yerdiği tek erkek karakterdir. Onu yererken kadına has özellikleri kullanması kadınlık imgesinin Elektra'da nasıl bir yer edindiğini gösterir. Elektra ne fiziksel olarak ne de tavır olarak kadınlığa dair özellikler göstermekten kendini men eder. Kadınlık aşağılık bir durum iken, erkeklik her şekilde üstündür ve erkliğe sahip olan her kimse güçlü kalacaktır.

*"**Elektra***
……..
Çok iyi biliyordunuz: Sen, cani bir kadınla evlendiğini,
Annem de, seninle bir günahkarı aldığını.
Sefillikle birbirinizin kaderini paylaştınız:
Sen onun kötülüğünü, o da seninkini.
Argos'ta herkes senin için, "kadının kocası" derdi,
Ama onun için, "adamın karısı" demezdi.
Evde erkeğin değil de kadının sözünün geçmesi
Utanç verici değil mi? Kent içinde, erkeğin, yani
Babalarının adıyla değil de annelerinin
Adıyla anılan çocuklardan da nefret ederim.
……..(Euripides, 2020:42)."

2.1.3.2. Tanrıların Konumlanışı

Yazarın tragedyasında tanrılarla kurduğu ilişki diğer yazarlara nazaran farklılık gösterir. Euripides tragedyasında karakterler, tanrıların aldığı kararlara eleştirel bir gözle bakar. Orestes ve Elektra arasında geçen diyalog tanrıların ölüm emriyle ilgili buyruklarını sorgulayıcı şekildedir. Bu durum diğer iki oyunda görülmez. Euripides, tanrıların düzen ve insanlar üzerindeki etkisini sorgulatmak ister. Kurulan bu savaş düzeneğinde kan bağı da fayda etmeyecektir. Hangi tarafta kalırsan kal intikam, bedel gibi kavramları soludukça kurban eden ya da edilen olmanın dışına çıkılamayacaktır. Yazar, alımlayıcısına bu intikam düzenini kuranın tanrılar olabileceği imasını yapar.

"……..
Orestes
Ah Foibos, bana ilettiğin kehanet öyle saçma ki…
Elektra
Apollon saçmaysa bilge kim ola ki?
Orestes
…kesin yasak olan anne katilliğini buyuruyorsun!
Elektra
Babanın öcünü almanın ne zararı var?
Orestes
Tertemizken, bu kez anne katili olarak suçlanacağım.
Elektra
Babana yardım etmeyince de tanrısız olacaksın.
Orestes
Biliyorum, ama anne katili olmanın bedeli yok mu?
Elektra
Ya peki babanın öcünden vazgeçmenin bedeli?
Orestes
Tanrı kılığında bir intikam cini konuşmuş olamaz mı (Euripides,2020:44)?"

Yazarın oyunun başında saraydan sürülmüş olarak gösterdiği mazlum Elektra, Orestes'ten daha cesur davranışlar sergiler. Bir kadın karaktere göre oldukça aktif ve eylem içindedir. Elektra'nın Kastor ile olan konuşmasında yazar bu savaş ortamındaki ölümleri sorgulatmak ister gibidir. Yazarın ustalıklı kurgusu, anlamı muğlak bir hale getirerek ne tam anlamıyla tanrıları ne de tanrıların buyruklarına uyan insanları hedef gösterir. Kastor'un sözleriyle suç olarak gösterilen ortak kaderi oluşturan eylemlerdir. Agamemnon'un işlemiş olduğu suç ailenin laneti gibi bundan sonra gelen tüm soyları etkileyecektir. Oyunda, suçu fiziksel olarak işleyen oyun karakterleri olsa da bu suçun işlenmesine sebep olan daha üst bir akıl olduğu düşüncesine odaklanılır. Oyun karakterleri tarafından eleştirilebilen tanrılar da tam olarak suçlu sayılmaz. Kadere yönelimin izleri görülür. Yazar sadece bir tarafı hedef göstermek yerine bu eylemlerde kimin etkisi olduğunu alımlayıcısına tartıştırmak niyetindedir.

> *"**Koro***
> *Sizler mademki tanrısınız ve öldürülmüş olarak şurada yatan kadının kardeşisiniz, öyleyse neden o ölüm güçlerini binadan uzak tutmuyorsunuz?*
> ***Kastor***
> *Kader ve zorunluluktur, kaçınılmaza sürükleyen, bir de Foibos Apollon'un akıllıca olmayan dili.*
> ***Elektra***
> *Ben de söze girebilir miyim, ey Tündareos'un oğulları?*
> ***Kastor***
> *Girebilirsin; bu kanlı olayı Foibos Apollon'a yüklüyorum ben.*
> ***Elektra***
> *Hangi Apollon, hangi kehanet sözü, benim yazgımı anne katili olarak çizmiş ki?*
> ***Kastor***
> *Ortak eylemleriniz, ortak kaderiniz, babanızın tek bir suçu ikinizi de ezip geçmiştir (Euripides, 2020:57)."*

Diğer tragedyalara nazaran burda tanrıların insanların olduğu yerde görünmesi onları varolan ulaşılmaz tanrı imgesinden uzaklaştırır. Tanrılar onlara biçilen kutsal rolden uzaklaşmış görünmektedir. Kastor'un diğer tanrıların eylemlerini doğru bulmaması ve eleştirmesi de bu rolden uzaklaştıklarına bir kanıttır. Tanrılar her ne kadar birbirlerinin aldıkları kararları eleştirseler de Orestes ve Elektra'nın içinde bulunduğu duruma bir çözüm getirirler. Tanrılar tamamen insan gibi davranmayıp bir üst akıl olarak kalmaya devam ederler.

*"**Koro***
Aman aman, yukarıda sarayın üstünde pırıl pırıl görünen birileri var; hayalet mi, göksel tanrılar mıdır? Ölümlüler asla böyle Bir hatta yürümezler çünkü. İyi de, insanların gözlerinin önüne niye çıkıyorlar ki böyle?
Kastor
Agamemnon'un oğlu, dinle: Annenin erkek kardeşleri her iki Dioskur, ben Kastor ile kardeşim Polüdeukes, burada sana sesleniyoruz. Az önce gemileri sarsan bir fırtınayı dindirdik. Ve kız kardeşimizin, yani annenin öldürüldüğünü görünce, hızla Argos'a geldik. Ona verilen ceza doğru, ama senin yaptığın adil değil. Foibos'a gelince, Foibos Apollon benim efendimdir, susarım; Ne kadar akıllı olursa olsun, sana verdiği buyruk akıllıca değildi……(Euripides,2020:55)."

Kott'a (2006) göre tanrılar insanlarla alay etmiştir. Apollon'un Orestes'i cinayete kadar götürmeye hakkı yoktur. Her şey başından beri bir yanlış anlamadır. Orestes birini öldürmüştür ve Erinüsler Dioskur'ların kehanetlerine uygun bir biçimde onu kovalayacaklardır, ta ki Areopagos'un verdiği bir hüküm onu serbest bırakana dek. Kehanet bir enformasyondur (Kott, 2006:219).

2.1.3.3. Savaşa Bakış

Euripides'in eseri, Elektra'nın sarayın dışına atılarak oyun dışı kaldığını göstererek başlar. Saraylı soylu bir kadın, elinden tüm gücü alınarak yoksul bir şekilde köy yaşamı sürmeye bırakılmıştır.

Elektra sarayda o düzen içerisindeki varoluşun savaşında yenilgiye uğratılmıştır. Aigisthos ve Klytemnestra'nın hilesi sonucu elindeki soyluluk silahı alınan Elektra, bu savaşın içinde olmaması için baştan güçsüz bırakılmıştır. Elektra'nın eşinin konuşmaları soyluluğun fakirlik karşısında bir güç olarak görüldüğünü ima etse de Elektra'ya yapılanların hepsi onu etkisiz hale getirmek içindir.

*"**Köylü***
……Aigistos şöyle bir hileye başvurdu: Agamemnon'un ülkeden kaçmış olan oğlunu öldürene altın vaat etti,
Kızını da benimle evlendirdi,
Ben ki,…….Dikenli atalardan gelmeyim
Bu açıdan kimse dil uzatamaz bana;
Soyum parlaktır benim, ne ki, servetim
Yok fakirim, böyle olunca soyluluk da kalmıyor (Euripides,2020:6)."

Bir otorite tarafından emir alarak diğer insanları öldürmek, kurban etmenin bir türüdür. Kurban edilmek bu oyun boyunca savaşın bir aracı olarak süregelen zincir şeklinde devam eder. Kurbanlık durumu aynı savaş gibi bulaşıcı bir etkiye sahiptir. Kurban eden bir gün kurban edilecektir. Elektra'nın babası Agamemnon, Aigisthos ve karısı tarafından kurban edilmiştir. Fakat öncesinde Agamemnon, savaşı zaferle kazanıp başka insanları kurban etmiştir. Kendi kızını ise tanrıların emri için kurban etmiştir. Elektra, evlendirilerek saraydan uzaklaştırılıp kurban edilmiştir. Orestes de sürgün edilip başka bir yerde yaşamaya zorlanarak kurban edilmiştir. Elektra, Lacarrieres'nin muhteşem ifadesine göre ''görünürde yaşar'', Orestes ise ''görünürde ölüdür'' (Kott, 2006:224).

*"**Elektra***
Seni son kez yıkayan suyu, o acılı
Ölüm yatağında döktün üstüne.
Ah yazık bana, ey babam, sana inen
Baltanın korkunç vuruşu kahrolsun,
Kahrolsun Troya'dan yurda döneni vuran!
Karın seni kurdelelerle süslenip karşılamadı,
Çelenklerle taçlandırmaya da yanaşmadı,
Hayır, kurban etti seni rezilce
Aigisthos'un ikiye bölen kılıcına;
Bu yolla hilebaz sevgilisini ram etti kendine (Euripides,2020:10)!"

Savaşın yeni bir düzen kurmak için gerekli bir araç olduğunu ihtiyar adamın sözleri açıklar. Dost-düşman ilişkisinde, kimin dost ya da düşman olduğu belli değildir. Böyle bir düzende kimse ebediyen dost değildir. Sözde dost düzeninde kalmak için ise savaşmak kaçınılmaz sondur…

*"**Orestes***
……
Düşmanlarımın üstüne hangi yoldan yürüsem?
İhtiyar Adam
Ah çocuk, zorda olanın dostu yoktur.
Eğer bir tek kişi bizimle kötü günü de
İyi gün gibi paylaşsa, nadir bir mutluluk olurdu.
Oysa sen, dostların için temelden ölüsün,
Onlara hiç umut veremezdin. İnan bana:
Yalnızca kendi bileğine güveneceksin ve kentinle
Baba sarayını yanına çekmen, yalnız sana bağlı.
Orestes
Peki bu amaca ulaşmak için ne yapayım?

İhtiyar adam
Thüestes'in oğlu ile anneni öldür (Euripides,2020:29)!"

Bu oyunun diğer oyunlardan bir farkı da Elektra'nın savaşa karşı tutumudur. Diğer oyunlarda kardeşlerini manipüle ederek ya da daha geride durarak intikam alma peşinde olan Elektra, bu oyunda daha cesur ve cüretkar bir tavır sergiler. Daha önceki oyunlarda dile getirilen kadınların da içinde bir Zeus olduğu düşüncesi burda ete kemiğe bürünüp eylem olarak sergilenir.

*"**Elektra***
Hepsini, biliyorum; şimdi erkekliğini kanıtlamalısın! Ve yüksek sesle söylüyorum işte sana: Aigistos ölmeli! Çünkü eğer sen kavgada yenilip ölümle düşersen, ben de ölüyüm o zaman, diri demem hiç kendime artık: İki yanı keskin kılıçla karaciğerimi delerim. Şimdi içeri girip her şeyi hazırlayayım ben……Nöbet bekleyeceğim ben, kılıcım elimden hazır. Çünkü eğer yenilirsem, hiçbir zaman düşmanlarıma benim vücudumdan intikam alma izni vermem (Euripides,2020:34)."

Aigisthos'un ölümü bir savaş sahnesi gibi betimlenmiştir. Aigisthos, öldürülürken çevrelerinde bulunan kişiler de müdahale eder. Orestes'in sözleri çevredekileri ikna edecektir. Haberci bu sahneyi anlatan kişidir.

*"**Haberci***
Agamemnon'un oğlu, benim can düşmanım ve evimle savaş halinde.
Orestes
Bir kaçağın hilesi mi korkutuyor seni?"dedi. "Sen ki bu kente hükmedensin."Onun ense köküne vurup omurgasını parçaladı; tüm beden bir kıvrandı, feryatlar içinde can çekişe çekişe öldü. Uşaklar bunu görünce hemen mızraklarına sarıldılar.
Hepsi bir olup iki kişiyle savaşacaklar; ama cesaretle silahlarını onlara doğrultup sallayarak karşı durdu. Orestes ve Pülades.Orestes şöyle dedi: 'Ben bu kente düşman olarak gelmedim, hizmetkarlarım da öyle. Ben, babamın katilinin intikamını aldım, ben, acılı, Orestes! Beni öldürmenizin anlamı yok, sizler ki bir zamanlar babama hizmet ederdiniz! Bu sözleri duyan Uşaklar, mızraklarını indirdiler (Euripides,2020:39)."

Bir illüzyon dünyası kuran oyunda artık tanrıların kehanetlerine de tam olarak güvenilmeyecektir. Kişi kendi yaptığı ya da işlediği suçun sorumluluğunu almak durumundadır. Elektra, kahramanca duruşu, etkileyici sözler ve jestlerden oluşan bir kimeradır. Bu, tiyatro seyircisinin hiçbir zaman tam anlamıyla kabullenemeyeceği illüzyon içinde illüzyon türüdür. Oyunun metateatral

yankıları, geleneksel kapanış nosyonlarını patlatır ve seyirciyi dramatik aksiyonun hemen hemen her yerinde ikiliği algılamaya zorlar.

İkilik bir şeyin başka bir şeyin yerine geçmesinin takdir edilmesi, teatral yanılsama paradoksundan ayrılamaz bir olgudur (Ringer, 1998: 127-128). Bu ikilikten kasıt tragedyanın yüzyıllardır kalıcı bir şekilde evrensel bir anlam taşımasına sebep olan muğlak bir yapıya sahip olmasıdır. Bir durumun ya da karakterin en az iki yüzü mevcuttur. Sonuca tek yöntemle varmak mümkün değildir. Tragedyalar cevapları hazır vermek yerine alımlayıcısına soru işaretleri bırakarak görevini yerine getirir.

2.2.1. Elektra (Hugo Von Hofmannsthal)

2.2.1.2. Oyunun Yapısal Özellikleri

Besteci, librettist, orkestra şefi Richard Strauss (1864-1949) bestelediği operanın konusunu, Avusturyalı yazar Hugo von Hofmannstahl (1874-1929) ‘‘Elektra’’ oyunundan alır. Librettoyu da hazırlayan Hofmannstahl, oyunun konusunu Sofokles’in idealize edilmiş metnine dayandırır (Nutku, 2007: 40).

Sofokles’in Elektrası esas alınarak yazılan metin, Antik Yunan oyunundan birçok noktada ayrılarak biçim ve içerik açısından farklılık gösterir. Elektra oyun boyunca sahnededir ve odak noktaya yerleştirilmiştir. ‘‘Elektra’’, Hofmannsthal’ın lirik eserlerinden sonra üslup ve biçim yönünden ilk başarılı tragedyası olup Richard Strauss’un müziğiyle büyük bir anlam kazanmıştır (Ongurlar, 2007:75).

Metnin biçimsel özelliklerine bakıldığında ise Sofokles, gerilimin enerjisini beş perde boyunca inşa ederken Hofmannsthal oyunu tek perdedir. Sofokles’in oyununda koro Elektra için önemli olup Hofmannsthal’ın kaleme aldığı versiyonda ise yoktur (Scott, 1998:67).

Hofmannsthal’ın yazdığı ‘‘Elektra’’ uyarlamasının olay örgüsü şu şekildedir:

Oyun, hizmetçilerin Elektra'nın halinden bahsetmesiyle başlar. Elektra, hizmetçilere kötü davranan onlarla yemek yemek istemeyen nefret dolu bir karakterdir. Elektra, babasının nasıl öldürüldüğünü anlatırken Khrysothemis gelir. Kız kardeşi Elektra'ya korkunç bir şey planlandığından bahseder. Bu plan gereği Elektra, güneş ve ay ışığı görmeyen bir kuleye kapatılacaktır. Klytemnestra geceleri kötü rüyalar görmektedir. Elektra'ya bu rüyalar için iksir sorar. Elektra ise suçlu kişi cezalandırılacağı zaman artık annesinin rüya görmeyeceğini söyler. Bunun için Klytemnestra'ya Orestes'in eliyle birinin kurban edilmesi gerektiğini söyler. Khrysothemis, Orestes'in yabancı bir ülkede atlar tarafından çiğnenerek öldüğü haberini verir. Bunun üzerine Elektra, kız kardeşi Khrysothemis'e annesi ve Aigisthos'u kendilerinin öldürmesi gerektiğini söyler. Khrysothemis, bunu kabul etmez. O, bu saraydan çıkıp evlenmek istemektedir. Orestes, yabancı kılığında Elektra'nın karşısına çıkar. Orestes'in yakın bir arkadaşı olduğunu söyler. Elektra ile biraz konuştuktan sonra ise O'na gerçek kimliğini söyler. Elektra, Orestes'e annesi ve Aigisthos'u öldürmesi için yardım eder. Elektra, Aigisthos'a Orestes'in öldüğünü ve bu haberi veren yabancının sarayda olduğundan bahseder. Aigisthos, yabancı ile konuşmaya giderken Orestes tarafından öldürülür. Etrafta zafer havası hakim olur. Elektra, dans etmek ister. Khrysothemis, tanrıların iyi olduğunu onlar ve tüm insanlar için hayatın başladığını söyler. Elektra, dans ederken yere düşer ve ölür.

Hofmansthal'ın Elektra uyarlamasını kaleme aldığı dönemde modernizmin ayak izlerine rastlanır. Viyana, modernizmi Londra, Paris veya Berlin gibi rakip Avrupa başkentlerinin hararet ve çoşkusuyla kucaklamamıştır. Şehir, ülkesinin Avrupa siyasetindeki konumunun geleceği konusunda Berlin'in iyimserliğini paylaşmayıp, bunun yerine kendisini ölümü kaçınılmaz olan parçalanan bir imparatorluğun ortasında bulmuştur (Scott,1998:73). Bu parçalanmışlığın etkisiyle eskiyi tamamen silmeye çalışmayan sanat üreticileri gelenekle ilişki halindeydiler. Scott'a (1998) göre eski dünyanın çürümesiyle sosyopolitik geçiş çerçevesinde viyanalı ‘‘modernler’’ değişim acısını hafifletmek için geleneğe baktılar. Hofmannsthal ve çağdaşları, natüralistlerin

yaptığı gibi toplumsal olanı bir değişim arenası olarak kucaklamak yerine, modernliği estetik, psikolojik ama çoğunlukla bireysel terimlerle değerlendirdiler (Scott, 1998:74).

Bireysel terimlerle tanımlanan modernliğin izleri Hofmannsthal'ın hem yarattığı karakterlerde hem de metnin yapısında görülmektedir. Scott'a (1998) göre Viyana'daki modernite anlayışının bir yansıması olarak kadınlar onlara biçilen yeni rolleriyle mücadele ederken kayıp bir geleneğin yasını tutmaktadırlar. Bu minvalde Hofmansthal Elektra'nın yeni bir hayat doğurabilecek bir kadın algısını çarpıtıp, onu zayıf bir zihne ve kederli bir bakış açısına sahip zararsız bir yaratığa dönüştürmüştür.

Oyunun sahnelemesindeki farklılıklar modern çizgilere vurgu yaparken karakterlerin yorumlanışı da buna paralellik gösterir. Dieckmann'a (1960) göre Hofmannsthal'ın yarattığı karakterler, Antik Yunandaki karakterlere nazaran duygularını açıkça dışa vurur. Modern Elektra, tüm kadınsı nitelikleri veya arzuları bir kenara bırakır. Agamemnon cinayetinin bilinci ve intikamının sesi haline gelir. İçinde başka bir duygu kalmadığı için intikamını aldığında ise ölür (Dieckmann, 1960:8).

Klasik dramanın kahramanı olan Elektra, yalnızca kendi bireyselliği içinde güvende değildir, istisnai statüsünü verili kabul eder ve bireyselliğinden ancak ölümle vazgeçer (Hawkins, 1975:35). Hofmannsthal'ın karakteri, onu arzularını tatmin etmekten alıkoyan kadere ancak zayıf bir şekilde öfkelenebilir. Benzer şekilde Elektra'nın hırsları en trajik olmayan şekilde ifade edilir. Bir kocaya ve aileye olan özlemi ruhsal değil, fizikseldir ve giderek yaşlanarak güzelliğinin eskisi gibi olmaması Khrysothemis'i korkutmaktadır. Elektra'nın eylemleri de benzer şekilde trajik saygınlıktan yoksundur. Oyundaki ilk eylemi hizmetlilerden kaçmaktır (Hawkins,1975:95).

Hofmannsthal, monoloğunun ve Elektra'nın Klytemnestra ve Khrysothemis ile karşılaştığı sahnelerin tonunu kökten değiştirmiştir. Elektra'nın Sofokles versiyonunda açılış konuşması resmi bir ağıt ve intikam

için tanrılara bir çağrıdır. Hofmannsthal'ın versiyonunda bu, Agamemnon'un ruhunun büyüsü olup baba ile kızı arasında özel bir mesele olarak kabul edilebilir (Hawkins, 1975:24).

Hofmannsthal, Antik Yunan tragedyalarından farklı olarak Khrysothemis'i Elektra kadar duygusal bir karakter yapar. İki kız kardeş aynı kararlığı sergileyip hedefleri farklıdır. Khrysothemis yalnızca bir kadın olarak kendini gerçekleştirmek isterken Elektra ise yalnızca intikam alındığını görmek ister (Hawkins, 1975:25).

Hofmannsthal'ın versiyonundaki bir diğer değişiklik ise Sofokles'in karakterlerinin asaletlerinin reddedilmesidir. Elektra bir uyurgezer olmuştur. Khrysothemis yeni başlayan bir nemfomaniden muzdariptir (Hawkins, 1957:67). Sofokles'in karakterlerinde gözlenen bu değişim Hawkins'e (1975) göre Hoffmansthal'ın metninde dış olay örgüsünü basitleştirip kahramanın psikolojik kategorizasyonu ve motivasyonunu derinleştirdiği bir yapıya dönüşür.

Hofmannsthal'ın dili ve üslubu, Sofokles'in oldukça resmi bir trajedi yaratmak için kullandığı kibirli ve abartılı retorik üsluptan çok uzakta, bir korku ve gizem atmosferi taşır. Seyircisine, dramasındaki ıstırabın (Sofokleyan Elektra'da olduğu gibi) katartik, aşkın türden olmadığını, insan-altına yaklaşan garip ve korkunç bir deneyim olduğunu ima eder (Scott, 1998:65).

Hofmannsthal'ın bu drama için seçtiği 'Eski Ahit'in dili', şiirsel anlatımına ve retorik süsleme kullanımına rağmen, günlük almanca'ya bir o kadar yakındır. (Hawkins, 1975:96).

Dramada bir karakter ne zaman konuşsa dil sorunu zımnen mevcuttur. Bu bağlamda, Elektra'nın dramadaki en önemli iki anda tamamen sessiz olduğuna dikkat edilmelidir: Klytemnestra'nın öldürülmesinden sonra kapı eşiğinde durduğu an ve son dansının kendi ölümüyle sonuçlandığı an (Hawkins, 1957:63).

Hoffmansthal'ın Elektra uyarlaması bir trajedi olup olmadığı tartışmalıdır. Antik yunan tragedyasının biçimsel özelliklerine göre bakıldığında bir trajedi oluşumundan bahsetmek pek mümkün değildir. Trajedi modernizmin ayak seslerinin duyulduğu bir çağda şekil değiştirmek üzeredir. Yazarlar bulundukları ortamın şartlarından etkilenerek bu değişimin izlerini eserlerine yansıtırlar.

Dieckmann'a (1960) göre Hoffmansthal'ın oyunu modern olarak tanımlanır. Bu ayrımı yapmayı sağlayan öğeyi ise şöyle tanımlar:

''En çarpıcı ''modern'' ve kesinlikle klasik olmayan özellik, sahnede ışık ve karanlıkla oynayan oyundur.''

Elektra'da Hofmannsthal üç ana noktaya değinmektedir: (1) Sahne (2) Aydınlatma (3) Kostümler. Oyunda eylemin ana temalarını güçlü bir vurgu ile gösteren, renklerin sembolik ve bir bakıma ''leitmotif'' tipinde kullanımı mevcuttur (Dieckmann,1960:7).

Oyunda merkezi bir kişilik olarak belirlenen Elektra'nın bireyselleşme sürecinde krize şahit olunur. Elektra fiziksel olarak tek bir kişi iken birçok karakteri barındırması açısından çoklu bir yapı içerir. Bu yapının neleri içerdiği Hawkins'in sözlerine bakarak anlaşılabilir:

> ''… Hofmannsthal'in Elektra'sının dramatik ilerleyişi, merkezi bir kişiliğin bireyleşme sürecinin başlarında meydana gelen krizi temsil ediyor olarak görülebilir. Bu kişilik sahnede tek bir karakter tarafından temsil edilmez, daha çok seyircinin dramanın çeşitli noktalarında özdeşleştiği karakterlerin deneyimlerinin bir birleşimidir. Bu deneyimler izleyicinin zihninde, merkezi bir karakterden çok merkezi bir bilinç olan, kişi ötesi bir varlığın deneyimleri olarak birleştirilir. Bu merkezi bilinç ilk başta Elektra karakteriyle özdeşleşmiş gibi görünür (Hawkins,1975:76).''

Alışılageldik trajik yapının yazar tarafından sekteye uğratılması seyircinin trajik beklentilerini de etkiler. Hawkins'e (1975) göre drama, Elektra'nın sözleri ve eylemleri arasındaki tutarsızlık açısından izlenirse, o zaman seyircinin trajik beklentilerinin karşılanmamasından dolayı oluşan hayal kırıklığı, Elektra'nın hayal kırıklığına karşılık gelir.

Tüm drama, Elektra figürü ve onun kendi kişiliğinin efendisi olma yeteneği (sahne tarafından temsil edilen) açısından ele alındığında, bu figürün ölümü ve rolünün bir başkası tarafından üstlenilmesi, bir sürecin mantıksal son aşamasını işaret etmektedir (Hawkins,1975:108).

Bu anlamda trajik düşüncesi somut olandan soyut olana kayarak, trajik olan bu devam eden döngüde mevcuttur. Oyun her ne kadar Elektra'nın ölümüyle somut bir eylem aşamasıyla bitse de soyut anlamda Elektra karakteri bir şekilde bu döngü içerisinde varlığını devam ettirrir. Walter Benjamin'in düşünceleri bu durumu destekler niteliktedir:

> ''Aynı yelpazenin karşıt uçlarında yer alan yıkım ve umut arasındaki ikilik etrafında döner. Benjamin'in dünyasında tam bir yokoluş asla mümkün değildir ve tıpkı Hoffmansthal oyunundaki Elektra'nın oyunu gibi asla bitmez (Collecting writings, Scott,1998:63)''

2.2.1.2. Elektra'nın Ölüm Dansı

Elektra'nın ölüm dansı Hugo Von Hofmannsthal'ın metninde Yunan versiyonlarında bulunmayan bir yapıdır. Bu ölüm, hem yazıldığı döneme hem de yazara göre derin anlamlar taşır. Yunan trajedisindeki karakterin aksine Elektra, bu dramın sonunda kendinden geçmiş bir ölüm dansıyla aniden hayatına son verir. Hofmannsthal, bu hastalıklı ama muzaffer çıkış örneğine sahip olay örgüsüyle yeni bir Elektra yüzyılı başlatır (Scott,1998:59).

Scott'a (1998) göre Elektra'nın vahim sonu, mitte, başlangıcındaki bağlamla yakından bağlantılı yeni bir çağın başlangıcına işaret eder. Genç Hugo Von Hofmannsthal, -birçok anlatıma göre- çöküş ve ölümün, eros ve thanatos'un sapkın yozlaşma planları yapan kesin ortaklar olduğu fin-de-siecle (yüzyılın sonu) Viyana ortamından oldukça etkilenmiştir. Hofmannsthal'ın Elektra'sı işte böyle hastalıklı bir ortamdan doğmuştur. Yazar, ölüm dansıyla hem gelenekle yeniden ilişki kurar hem de trajedinin yeni dünyada nasıl bir hal aldığını Elektra'yı farklı bir şekilde sergileyerek gösterir. Elektra'nın ölümü Walter Benjamin tarafından Ursprung des deutschen Trauerspiels'deki (Alman trajedisinin kökeni) kullanıldığı şekliyle bir tür alegoridir.

Benjamin'e göre trajik drama ve onun alegorik estetiği, Yunan trajedisinden farklı olarak, kader buyrukları yayınlayan kozmik bir düzene itibar etmez, bunun yerine yeryüzünde yaşayanların durumunu korkunç, yozlaşmış ve geçici olarak gösterir.

Bu alegorik estetiği ile yazar gelenekten gelen trajedi algısı üzerinde değişiklik yapmıştır. Elektra'nın alegorik an olarak ölümü, logosun trajik yapısını reddeder, bunun yerine mitin muthos'unu yeniden kurmadaki rolünü onaylar. Drama, aksiyonun Aigisthos'un ölümüyle sonuçlanmasını sağlayacak bir Aristoteles peripeteia'sını (baht dönüşü) reddeder ve böylece trajik bir olay olasılığını engeller. Elektra'nın Hofmannsthal oyunundaki ölümü, oyunun devamı niteliğindeki trajedinin ana cazibesini çalarak intikam mirasını rayından çıkarır. Orijinal oyundaki mantıksal dramatik ilerleme tanrıların intikamına ya da Klytemnestra'nın ölümü için öfkelilere adanmış bir trajedidir. Hofmannsthal, Elektra'yı kendi ölümünde dans ettirerek savaş makinesini durdurur, böylece ana katli suçu için tazminat isteyebilecek olanlardan gök gürültüsünü çalar (Scott, 1998:60-64-91-100).

Yazarın bu buluşunun değeri alegorik olmasıyla da ilintilidir. Alegori, trajik yapıyı bozarak mitle tekrar bir hesaplaşma içerisine girer. Bu bağlamda Benjamin, yeni bir yüzyılda trajediyle bağın mitin farklı şekilde yazılmasıyla olacağını öngörür: Benjamin, Antik trajediyi insanlığın mitin güçlerine karşı kazandığı bir zafer olarak görür. Kurtarıcı zafer tam olarak yeni bir bağlamda trajedi yoluyla mitin tekrar tekrar yazılmasıdır (McCole,1993:85).

Scott'a (1998) göre Hofmannsthal, alegorik kipe göre yarattığı 'Elektra' mitinin, burjuva bilincine hükmeden fantazmagorik bir uyku-rüyasına dönüşmesine izin vermez. Böylece mite panzehirini sunarak kalıcı uykunun kaderi efsanesinden kahramanları kurtarmış olur. Alegori kullanımı ile trajik yapının değiştirilmesi haricinde oyunda önemli bir yeri olan dans ''Trauerspiel'' geleneğiyle önemli bir bağlantıdadır. Ölüm dansı en çok 15. ve 16. Yüzyıl sanat ve edebiyatında, kabaca Benjamin'in trajik drama teorisini temel aldığı İspanyol

barokundaki yas oyunları döneminde yaygındır. Aynı zamanda Benjamin barok trajik dramayı modernite kültüründeki temel değişimleri göstermek için benzetme olarak kullanır. Hoffmansthal ise Viyana modernitesini özetleyen eşzamanlı çürüme ve yenilenmeyi ele almak için İspanya'nın altın çağdaki yas oyununun alegorik kipini benimser (Scott, 1998:61-91).

2.2.1.3. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Antik Yunan döneminden bu yana kadın karakterlerin toplum içindeki varoluş savaşları devam etmektedir. Kendi benlikleriyle ilgili sorgulamaları, başkaları tarafından kurulan düzenin bir ilüzyonu gibidir. Gerçek zannettikleri her şey onlara daha ana rahmindeyken empoze edilen doğrular silsilesinden oluşur. Antik Yunan'da tanrılar ve krallar tarafından yönlendirilen ya da vatandaş olarak bile sayılmayan kadınlar, modern zamanlarda kendi bireyselliklerinin gerçekçi olmayan mücadelesini vermektedir. Hoffmansthal'ın Elektra'sı, Sofokles modeli gibi, bir kız çocuğunun annesine duyduğu şaşırtıcı nefretin ve bir oğlunun annesini katletmesinin öyküsüdür. Leibez, Hoffmansthal'ın Elektra eserini Otto Rank'ın ''doğum travması'' teorisi üzerinden değerlendirir. Özellikle doğum travması ile cinsel, sosyal ve sembolik alanlarda kadına yönelik şiddet arasındaki bağlantıları araştırır.

Freud'un öğrencilerinden biri olan Rank, öncelikle doğum travmasının ne olduğunu açıklayarak bu tanımın üzerinden kadınlara nasıl bir özgürleşme potansiyeli olacağını araştırmıştır. Rank'a göre doğum travmasının tanımı şöyledir:

> ''Rank, doğum travmasını pşisik yaşamın kaynağı olarak görüyor. Bebekler, rahimden ayrılırken, dünyaya gelmeden önce vücutlarına baskı uygulayan dar bir geçitten geçerler, rahim içinde sahip oldukları tam koruyucu ortamı ve anneyle bütünleşmeyi kaybederler. O andan itibaren rahme geri dönmek isterler, ancak kaygı olarak hissedilen travmanın anısı onları bu hedeften uzaklaştırır. Çünkü rahme dönmek, benzer bir travmayı tekrar yaşama riskini almak anlamına gelir. Bebeğin yaşamın zorluklarıyla başa çıkabilmesi için hem doğum sırasında yaşanan aşırı acının hem de geri dönme isteğinin bastırılması gerekir (Leibez, 2017:32).''

Elektra tipik bir nevrotik tarzda kendi cinsiyetinde olanları bastırıp seks ile ilintili her şeyi kınamaya eğimlidir. Oyunun ilk sahnesinde hizmetçilerle olan iletişimi ve diğer kadınlara olan tavrı bu durumu doğrular niteliktedir. Repliklerde Elektra'nın hizmetçiler hakkında söylediklerini hizmetçiler kendi aralarında konuşmaktadır. Elektra'nın söyleminde aynı cinsten olduğu kişilere karşı nefret ve erkeklerle olan seks ilişkilerinden dolayı kınama vardır (Leibez,2017:35).

> *"**3. Hizmetçi***
> *"Ayrıca utancı da silin!" dediHer gün bir köşede yinelenen utancı…*
> ***1.Hizmetçi***
> *"Bizim vücutlarımız bizi sarmalayan pislikle kaplıymış" diye bağırdı.*
> ***Aufseherin (Gözcü Kadın)***
> *Bizi çocuklarımızla gördüğü zaman "hiçbir şey bu ev için doğurduğumuz çamur içinde dolaşan çocuklarımızdan daha lanetli olamazmış. Bu evde merdivenler akan kandan dolayı kayganlaşmış."diye çığlık attı. Bunu söyledi mi söylemedi mi?*
> ***Dört hizmetçi birden***
> *Evet! Evet(Strauss,1909/2007, s.102-103)!"*

Elektra'nın nefrete dayalı ve kendi cinsiyetinden diğer kadınlara karşı olan tahammülsüzlüğü kız kardeşi Chrysothemis ile olan ilişkisinde de görülmektedir. Elektra, kendi varlığına olan öfkesi kız kardeşiyle ilişkisinde de mevcuttur.

> *"**Chrysothemis***
> *Elektra!*
> ***Elektra***
> *Ah, bu yüz!*
> ***Chrysothemis***
> *Benim yüzüm sende o kadar mı nefret uyandırıyor?*
> ***Elektra***
> *Ne istiyorsun? Konuş, anlat, içini dök, sonra da git ve beni bırak.*
> *……Ne istiyorsun? Annemin kızı, Klytemnestra'nın kızı (Strauss,1909/2007, s.104)."*

Elektra ve Khrysothemis her ne kadar farklı iki kadın tipini temsil etse de, ikisi de varoluşlarını gerçekleştiremeyecekleri bir sistem içerisindedirler. Khrysothemis, toplum tarafından onaylanan bir tutumda davranmak ister. Çocuk sahibi olmak, diğer kadınlar gibi yaşama isteğinden bahseder. Elektra, nasıl kendini saraya hapsettiyse kız kardeşi için de aynı tür bir kaderin uygun olduğunu düşünmektedir.

*"**Elektra***
……Ölümün ve adaletin onu ve öbürünü bulmasını Bekle ve dua et…
Chrysothemis
Ben oturup, senin gibi karanlığı seyredemem. Göğsümde tutuşan bir alev var. ……Ağlayamıyorum bile. Sanki her şey taştanmış gibi!Kardeşim acı!
Elektra
Kime?
Chrysothemis
Beni demir kelepçelerle yere çakan sensin.Sen böyle olmasaydın gitmemize izin verirlerdi.……Ölmeden önce yaşamak istiyorum!Vücudum kurumadan önce Çocuklarım olsun istiyorum.Bana çocuk verecek olan bir köylü bile olsa.Ona çocuk doğururum.Kulübeyi fırtınalar sarsarken.Ve soğuk gecelerde onları vücudumla ısıtırım.Beni dinliyor musun? Konuş benimle kardeşim!.....
Chrysothemis
Kendine ve bana acı! Bu kadar sıkıntının kime yararı olur?Babamız öldü. Kardeşimiz geri gelmiyor.....Dışarda ise güneş diğer kadınların üzerine doğup batıyor.....Hayır, ben bir kadınım.Ve bir kadının hayatına sahip olmak istiyorum.Ölmek, hayatta olup yaşamamaktan çok daha iyidir (Strauss,1909/2007, s.106)"

Elektra'nın annesiyle olan ilişkisine bakıldığında iki farklı bedende birbirinin aynısı olan karakterlerin çatışması görünür kılınır. Birbirlerine ne kadar benzediklerinin ikisi de farkında değildir. Elektra Rank'ın açıkladığı ''doğum travması''ndan sağlıklı bir farkındalıkla ayrılamamıştır.

Elektra'nın annesiyle olan ruhsal bağı kesilmediği için ne doğum travmasını atlatabiliyor ne de annesinden bağımsız gelişebiliyor. Her nasılsa Elektra, annesinin bedeninden tamamen kaçamadığı için tam olarak doğamıyor. Elektra'nın Khrysothemis'le birlikte saraydan ayrılmayı reddetmesinin nedeni sadece babasının intikamını almak istemesi değil, aynı zamanda kendisini annesinden ayıramamasıdır.

*"**Elektra***
Annemle konuşmak istiyorum.Daha önce hiç istemediğim kadar!
……..
Klytemnestra
Ne istiyorsun? Bakın şurayaBakın şuna.Kafasını nasıl da kaldırıp bana tıslıyor! Bense onu serbestçe dolaşşın diye evimde tutuyorum. Bakışlarıyla beni öldürebilseydi!Ah tanrılar neden bu kadar çok acı çektiriyorsunuz?.....Bu ısırgan otu vücudumda büyüyor.Fakat benim onu söküp atacak gücüm yok.Neden başıma bunlar geliyor yüce tanrılar?
Elektra

Tanrılar mı?Ama sen kendin bir tanrıçasın.Sen de onlar gibisin!

Klytemnestra
Çok tanıdık geliyor kulağıma. Tıpkı uzun zaman önce unuttuğum bir şey gibiBeni iyi tanıyor.Ama kimse onun ne planladığını bilemez (Strauss,1909/2007, s.107).”

Elektra ve annesi Klytemnestra, bazı zamanlar rolleri değiştiriyor. Klytemnestra rüya gördüğünü anlatırken kendini küçük bir kız çocuğu yerine koyup Elektra'dan yardım istiyor. Kadınlık ve anneliği reddeden Elektra, annesi gözünde bilinçaltı olarak her daim bir ‘‘erkek aklı’’nı temsil ediyor gibi görünür.

*“**Elektra***
Sen kendin gibi değilsin. Böcekler hep etrafında dolanıyor!…….Tıpkı her an rüya görür gibi.
……
Klytemnestra
…….Beni onunla yalnız bırakın.Gecelerim çok kötü geçiyor Elektra.Rüyalar için bir iksir biliyor musun?
Elektra
Rüya mı görüyorsun anne?
Klytemnestra
…..Eğer sadece sen isteseydin.Bana yardımcı olacak şeyleri söylerdin.
Elektra
Ben mi anne? Ben?
Klytemnestra
Evet sen, çünkü sen akıllısın. Senin kafanda her şey net.Bana yardım edecek çok şey söyleyebilirdin…….Her şeytan bizi rahat bırakırYeter ki doğru kan aksın (Strauss,1909/2007, s.108,109,110)”

Aynı zamanda histeri, ataerkil düzene karşı bir protesto olarak görülebilecek bir biçimde, kadınların doğum travmasından kaynaklanan psişik enerjiyi boşaltma olanağı verir. Nitekim, kadın yalnızca annelik pozisyonunu reddediyor ve çocuk pozisyonunda olma hakkını talep ediyor, doğum travması sırasında yaşadığı acıyı ve tekrar rahme dönme arzusunu talep ediyor (Leibez, 2017:37).

Bundan dolayı Klytemnestra'nın rüyasıyla ilgili sıkıntılarını anlattığı sahnelerde onun doğum travmasına, rahme geri dönme isteğinin izlerine rastlanır. Bu durumu destekler nitelikte olan Rank'ın sözlerine bakıldığında; rüyalarda bilinçdışının rahimle aynı sembollerle temsil edildiğinden dolayı

bilinçdışını derinlemesine anlama arzusu rahme yaklaşma arzusudur (Leibez, 2017:44).

> *"**Elektra***
> *…….*
> *Ben sıkıntı tohumları ektim ve neşe üstüne neşeyi katlettim. Yaşayanlar arasında kara bir cesettim.Şu anda hayatın ateşiyimVe ışığım dünyanın karanlığını aydınlatıyor.*
> *……*
> ***Chrysothemis***
> *Bizi ne zaman, kim sevdi?*
> *……..*
> ***Chrysothemis***
> *Bizi ne zaman, kim sevdi?*
> ***Elektra***
> *….*
> *İçimden çıkan ışığı görüyor musun?*
> *……..*
> ***Elektra***
> *Ah! Aşk öldürür.Ne var ki hiç kimse onu tanımadan ölmez.*
> ***Chrysothemis***
> *Elektra!Ben ağabeyimle olmalıyım!Elektra!*
> ***Elektra***
> *Sessiz ol ve dans et.Gel buraya bana, hepiniz!*
> *Sıraya girin!Ben neşenin yükünü taşıyorum ve size dansa itiyorum…..Bizim kadar mutlu yaşayanlara yaraşır tek şey vardırSessiz olmak ve dans etmek (Strauss,1909/2007, s.129)!"*

Elektra için tek yol geri dönmektir. Sahip olduğu yaşam, kadınlığı onun hiç istemediği varoluşudur. Kendisini dünyaya getiren bedenin yokluğu onu da daha fazla var edemeyecektir.

Şiddet uygulayan kişi aynı zamanda hem doğum travmasının intikamını alır hem de kendisi için anne bedenini temsil eden kişiyi yok ederek geri dönüş arzusunu yerine getirir, böylece rahme giden yol açılır. Katil, kurbanlarını öldürerek aynı zamanda onları rahim olarak hayal ettiği yere geri döndürür (Leibez, 2017,43).

Rank'a göre Elektra'nın dansı annenin bedenindeki zorlu geçiş yerine açık bir alanda hareket eden bir sıvıyı temsil ederek doğumun tramvatik karakterini inkar eder. Elektra, histerik felçten hemen sonra dans etmeye başlar; sanki rahme dönüş fantezisinin uyandırdığı kaygı o kadar dayanılmazdır ki

dansıyla doğum travmasını inkar etmeye ihtiyaç duyar. Ancak çok geçmeden yere yığılır ve annesinin ölümüyle birlikte ölür (Leibez, 2017:37-38).

Leibez'e (2017) göre Hofmannsthal'ın oyununda Klytemnestra, cinayet ile doğum arasındaki eşdeğerliği somutlaştırır. İlk suçu çocuğuna doğum travması yaşatmaktır. Ölümün bilinçdışı için rahmi temsil etmesiyle doğum travması, Hofmannsthal'ın oyununda olduğu gibi kolayca bir cinayet olarak simgelenecektir. Anne, tanımı gereği katil olduğundan, onu öldürmek ve dolayısıyla kadına zarar vermek adaletten başka bir şey değildir (Leibez, 2017,44).

2.2.1.4. Tanrıların konumlanışı

Yazar, metinde modern zamandaki ''yeni tanrı algısı''nı tanımlamıştır. Tanrıların birey olmaya çalışan insanlar üzerindeki gücü, savaşa ve ölüme bakış açıları, yazarın metni yazdığı dönemle bire bir benzerlikler taşır.

Birey olmanın önem kazandığı bu dönemde artık her birey kendi tanrısını içinde taşıyordur. Her birey bir tanrıyken aynı zamanda iktidar ve devletleri kuran sistemler de o tanrıları yöneten büyük akıl gibi hareket etmektedir. Tanrılar insanlar için neyin doğru neyin yanlış olduğunu tamamen iyi niyet ve barışcıl bir şekilde dile getirir.

> *"**Elektra***
> *Ona baltayı veremedim!*
> *Gittiler ve ona baltayı veremedim.*
> *Cennette hiçbir Tanrı yok.*
> *(İçeriden Klytaimnestra'nın çığlığı duyulur.)*
> *Tekrar vur!*
> ***Chrysothemis***
> *Bir şey olmuş olmalı (Strauss1909/2007, s.124)?"*

Yeni dünya düzeninde Tanrı'nın kitaplarda yazdığı gibi cennette olma zorunluluğu yoktur. Tanrılar sözde insanların iyiliği uğruna her yerde olabilirler.

Özellikle insanlara daha barışçıl şartlar sağlamak uğruna savaş zamanları ya insanların içinde ya da insanları uzaktan yöneten bir akıl şeklinde bulunmayı tercih edebilirler.

> *"……*
> ***Elektra***
> *Biz tanrılarla beraberiz.Biz ki bu işi başardıkBizim içimizden tıpkı bir kılıç gibi geçiyorlar, Tanrılar…*
> ***Khrysothemis***
> *…..Hepsi ağlıyor. Duyamıyor musun?Tanrılar iyi! İyi!*
> *Hayat senin ve benim için ve tüm insanlar için başlıyor(Strauss,1909/2007,s.128-129)."*

İyi ve kötü olanın konumlanışı değiştikçe Tanrılara olan bakış açısı da değişmektedir. Bu değişim birden fazla boyut içerdiğinden tanrıların insanların zihninde oluşturduğu doğru ve yanlış imgelemi de değişmektedir. Antik Yunan dönemine baktığımızda tanrıların insanları mahkemeler ile yargılaması ya da cezalandırması bu yeni düzende kendini gizli tanrı ilan eden insanların eliyle olurken, bu her gizli tanrı ise belki içgüdüsel belki de zaruri şekilde büyük tanrının (iktidar, o anki hakim güç vb.) bir uzantısı olarak hareket etmektedir. Yeni düzenin algısında Tanrılar, savaşın barışçıl bir düzen için gerekliliğine inanmaktadır. Aynı oyunun yazıldığı atmosferdeki gibi yeni bir başlangıç için bu savaşlar zaruridir.

2.2.1.5. Savaşa Bakış

Modernizmin hakim olduğu bir dünya düzeninde savaş, birey kavramının önem kazanmasıyla içsel bir hal almıştır. İnsanın kendiyle olan savaşı, sisteme karşı gelemeyeceğinin ya da bir şeyleri değiştiremeyeceği gerçeğinin verdiği umutsuzlukla içselleşir.

Sahnenin başından bu yana hizmetçilere kötü davranan Elektra'nın en büyük savaşının kendisiyle olduğu aşikardır. Hawkins'e (1975) göre Elektra uyarlamasında Shakespeare'in 'Hamlet' karakterindeki gibi, dış eylemden çok rüyaların ve sözlerin hükmü mevcuttur.

Hamlet nasıl kendi içinde bir içsel savaşa sahipse Elektra da öyledir. Bu anlamda Hamlet ve Elektra arasında bir metinlerarasılık olduğu söylenebilir.

Elektra'nın konuşmadığı sahnede hizmetçiler durumu anlatır. Elektra, tanrılarla ilgili söylediği cümleyle tanrılarında bu savaş mekanizmasında olduğunu ima eder. Kötülük ve suç işlemek cehennemle bağlantılı ise tanrıların cennette işi yoktur.

> *"**Der Pfleger (Bekçi)***
> *Kelimelerinizi tutamıyorsunuz, deli misiniz siz? Bir nefes, bir gürültü, bir hiç Hem bizi hem de görevi mahfedebilir.*
> *……..*
> ***Elektra***
> *Ona baltayı veremedim! Gittiler ve ona baltayı veremedim.Cennette hiçbir Tanrı yok. (İçeriden Klytaimnestra'nın çığlığı duyulur.) Tekrar vur!*
> *……*
> ***1.hizmetçi***
> *Görmüyor musunuz? Biri kapıda duruyor.*
>
> ***Khrysothemis***
> *Bu Elektra! Ama bu Elektra, Elektra! Neden konuş muyorsun?*
> ***Hizmetçiler***
> *Elektra! Elektra! Neden konuş muyorsun (Strauss1909/2007, s.124-125)?"*

Cinayetin Orestes tarafından gerçekleştiği an, Elektra derin bir sessizliğe gömülür. Bu sessizlik, şiddeti ve ölümü simgeler niteliktedir. Elektra'nın bu olaydan sonraki ilk konuşma zamanı Aigisthos'un bilmeden ölüme doğru gittiği andır. Aigisthos ile olan konuşmaları da tuhaftır. Işık ve karanlık, ölüm ve yaşamın birer semboliği olarak kullanılmıştır. Işıkta her şey apaçık ortadadır. Tehlike olsa bile görülür vaziyettir. Karanlık ise tekinsiz ne olduğu belli olmayan ortamları gösterir. Karanlık, ölüm gibidir…

> *"**Elektra***
> *İçerde.Harika bir ev sahibesiyle tanıştılar,Ve onun yanında olmaktan mutluluk duyuyorlar.*
> ***Aigisthos***
> *Gerçekten öldüğünü söylüyorlar mı? Hiçbir şüpheye yer vermeyecek şekilde?*
> ***Elektra***
> *……..*
> *Şüpheye hiç yer yok*

Aigisthos
Sesindeki ne?Ve sana ne oldu
……..
Elektra
Sadece en sonunda akıllandımVe artık güçlünün yanındayım.Senin yolunu aydınlatmama izin verir misin?
Aigisthos
……..
Neden dans ediyorsun? Dikkatli ol.
……..
Aigisthos
Neden burda ışık yok? Oradaki adamlar da kim (Strauss1909/2007, s.126-127)?"

Elektra Aigisthos'un ölümünü bir savaşın zafer edasıyla karşılar. Zaferler, neşeli ve seslidir. O yüzden Khrysothemis'in sesleri duyup duymadığı hakkındaki sorusunu olumlu bir şekilde cevaplar. Kendisini dansa götürecek içindeki müziğin sesini bile duyduğundan bahseder. Antik Yunan oyunlarının aksine burda tanrılar Elektra veya Orestes'i cezalandırmak yerine onlarla beraberdir. Elektra bu ölüme götüren zaferleri tanrılarla beraber başardıklarından bahseder. Tanrılar, savaşa yardım ederek 'sözde iyilik' yayarlar.

*" **Khrysothemis***
Binlerce meşale yakılıyor. Duymuyor musun? Duymuyor musun? Sesler Orest! Orest!
Elektra
Duymaz olur muyum? Müziği duymaz mıyım?İçimden geliyor. Çünkü dansı ben başlatmalıyım. Yapamam çünkü güçlü okyanus Yirmi kez daha güçlenmiş olarak ağırlığıyla tüm eklemlerimi sarmalıyor. Ve ben doğrulamıyorum.
……
Elektra
Biz tanrılarla beraberiz.Biz ki bu işi başardık
Bizim içimizden tıpkı bir kılıç gibi geçiyorlar, Tanrılar…

Khrysothemis
…..
Hepsi ağlıyor. Duyamıyor musun?Tanrılar iyi! İyi! Hayat senin ve benim için ve tüm insanlar için başlıyor (Strauss,1909/2007, s.128-129).

Elektra'nın ölüme gitmeden söylediği bu son repliklerde tekrar sessizliğe gömülür, dans eder ve sonrasında ölür. Elektra'nın Antik Yunan tragedyalarının aksine bu metinde var olamamasının somut sebepleri mevcuttur.

Bunlardan biri de sevilememesidir. Aşkın öldürdüğünden bahsetmesi ironik bir şekilde kendi ihtiraslarının sonuçlarını alamadığının bir göstergesidir. Elektra'nın modern dünyadaki bedenlenişi Antik Yunan tragedyalarındaki görünen yokluğundan ziyade var olmasının imkansızlığını kanıtlar niteliktedir.

> ***Elektra***
> *Bana her kim bakarsa*
> *Ya ölümü kucaklamalı*
> *Ya da neşeyi terk etmeli*
> ***Khrysothemis***
> *Bizi ne zaman, kim sevdi?*
> ***Elektra***
> *Benim yüzümü görüyor musun?*
> *İçimden çıkan ışığı görüyor musun?*
> *…..*
> ***Elektra***
> *Ah! Aşk öldürür*
> *Ne var ki hiç kimse onu tanımadan ölmez*
> *(Strauss,1909/2007, s.129).*

Kendisini bir çeşit ölüm makinesi olarak tanımladığı satırlarda modernizm düşüncesinin faili bireye indirgediği bir algı oluşumu saptanabilir. Her kim savaşı temsil etse de savaşın uzağından ya da yakınından geçen herkes de bu ölüm ağına bir şekilde bulaşacaktır.

Antik Yunan tragedyalarının önemli bir özelliği olan seyircide soru işaretleri bırakarak sonuçtan çok sürece odaklanılmasını sağlamaktır. Hoffmansthal'ın eserinde de gerek dans bulgusu gerekse Elektra'nın ölüm dansına giderken söyledikleri seyircide soru işaretleri oluşturan boşluklu bir yapıyı inşa etmektedir. Khrysothemis'in sevgisizlik üzerine vurgusu, kabul görmeme, görülmeme, oluşturulan sistem içerisinde var olamama durumları bir sürü farklı analiz çeşidi tarafından değerlendirilebilecek esnekliktedir. Koca bir savaşın içinde, herkesin eninde sonunda 'kötü' ve 'erdemsiz' sayıldığı bir dünya düzeninde sevgi, neşe ve güzel duyguları yansıtan her şeyin yok edilmekten başka şansı olamayacaktır. Şiddet, bulaşıcı bir hastalık gibi etrafa yayılacak ve temas eden herkesi eninde sonunda bu savaş ortamının içinde yok edecektir. Tıpkı Elektra hikayesindeki kahraman ve antikahramanları yok ettiği gibi.

Hiçbir savaşın kazananı ve kahramanı olamayacağı gibi bu hikayedeki savaşın da kazananı yoktur…

2.2.2. Elektra'ya Yas Yaraşır (Eugene O'neill)

2.2.2.1. Oyunun Yapısal Özellikleri

Amerikalı yazar Eugene O'neill, iki dünya savaşı arasında (1926-1931 yılları arası) kaleme aldığı oyunu ''Elektra'ya yas yaraşır''ı, Aiskhülos'un Oresteia oyunundan uyarlamıştır. Her ne kadar Aiskhülos'un eserinden uyarlansa da yazarın Euripides ve Sophokles'in ''Elektra'' yapıtlarından da etkilendiği söylenir. Travis Bogard, O'Neill'ın karakterlerinde psikolojik ilgi ve şiddet eylemlerine yönelik düzeltilemez kendini haklı çıkarmalarda Euripidesçi bir etki görüldüğünden bahseder (Miller, 2000:101).

Yazar Elektra'ya yas yaraşır uyarlamasını ''Oresteia'' oyunu gibi üçleme şeklinde oluşturur. O'Neill'ın oyunuyla karşılaştırmadan önce Aiskhülos'un Oresteia oyununu yazarken nasıl bir dünya gerçekliğinden beslendiğine göz atmak gerekir. Pratt'a (1956) göre Aiskhülos'un yazdığı Oresteia tüm insan manzarasını kapsar. Bu manzarada bir dizi suç, bireysel kötülükler, aile laneti, toplumsal ayaklanma ve mekanik bir ilahi ceza sistemi tarafından sürdürülmektedir. Dini törenler ve acı deneyimlerin iyileştirici gücü aracılığıyla birey için arınma vardır. Aeropagus mahkemesi, bireysel davaların düzenli bir şekilde duruşmasını sağlayan sosyal bir araç olarak kurulmuştur. En üst düzeyde Zeus'un cezalandırıcı elini ahlaki yönetimde ağırlık ve ayrım yapan ilahi bir akılla yönlendirdiği tespit edilmiştir (Pratt, 1956:167).

Oyunun yazıldığı sıralar sosyal, siyasi ve ekonomik olarak sadece Amerika'yı değil tüm dünyayı sarsıcı özelliklere sahip bir dönemdir. Dünyada büyük güçlerin savaşının bitmediği bir dönem arasında yazılan oyun bu kaosu ve yeni bir düzene geçiş sancılarını oyunun dinamiklerinde belirtir. 1.Dünya savaşının yaraları henüz sarılmamışken, ekonomik bir buhrana gömülen toplumlar yeni bir savaş olasılığına doğru yönlendirilmektedir.

Oyunda yazar, savaş atmosferini ve toplumun içinde bulunduğu şartları din ve sosyal statü etkisini bir aile dinamiğiyle görünür kılar.

O'Neill'ın yazdığı ''Elektra'ya yas yaraşır'' oyununu kısaca özetlersek evlenmeden önce kocasını çok seven Christine evlendikten sonra kocası Ezra Mannon'u bir denizci ile aldatır. Christine sevgilisiyle beraber kocası Ezra'yı zehirleyerek öldürür. Lavinia, kardeşi Orin'e annesinin sevgilisinin olup babalarının ölümüne sebep olduğunu kanıtlar. Orin, annesinin sevgilisi Adam'ı öldürür. Bunun üzerine Christine intihar eder. Orin ve Lavinia, annelerinin ölümü ardından uzun bir yolculuğa çıkarlar. Döndüklerinde Lavinia kendisine uygun olan kişi Peter ile evlenmek ister. Annesinin ölümünden sonra kendisini suçlayan Orin, kız kardeşi Lavinia'yı annesine benzeterek onu kıskanmaya başlar. Orin, kendini öldürür. Lavinia ise kendisini aile üyelerinin portrelerinin arasında eve kapatarak cezalandırır.

İnsanın acı çekerek öğrendiği fikri Aiskhülos'un Oresteia'sında mevcuttur. Elektra'nın babası için duyduğu yas ve keder, Antik Yunan kadın kahramanlarının Victoria dönemi hassasiyetlerine hitap edebilecek trajik acılarının bir başka örneğidir (Bakogianni, 2011:130). O'Neill kendi uyarlamasında Aiskhülos'un dünyasının (ilahi ceza ve adalet dünyası) değerlerini, aile üyelerinin birbirlerinin suçluluklarına işaret ettiği ve birbirlerine kendinden tiksinme konuları konusunda talimat verdiği bir sisteme dönüştürür (Chirico, 2000:89).

Bir akademisyen olan Margaret Ranald ise O'Neill'ın üçlemesinin Aiskhülos, Euripides, Sophokles, Jung, Freud ve püritenizm ile Amerikan tarihinin birleşik geleneklerinin etkisiyle yeniden işlendiğini belirtir (Miller, 2000:101).

Oyunda Aiskhülos ve diğer Antik Yunan yazarlarından sonra Jung'un etkilerini de Cohen'e (1968) göre şöyle görülür: ''Jung'un doğanın ilkel, bozulmamış yönlerini temsil eden 'kutsanmış adalara' dönüş kavramı vardır. Bu adalardaki karakterlerin saflığı ve masumiyeti ''uygar toplum''daki suçluluk

imajını dengeler (Cohen, 1968:74).'' O'Neill'ın uyarladığı hikayede Orin ve Lavinia bir süre bu şekilde bir adada kalır.

Orin ve Christine, Brant ve Christine, Ezra Mannon ve Christine de böyle kutsanmış bir adaya gidip yaşama hayali kurmuşlardır. Eugene O'Neill'ın kaleme aldığı 'Elektra'ya Yas Yaraşır' oyununu üç bölüm halinde yazmıştır: Yuvaya dönüş, Pusu ve Hayaller uğrağı. Her bir bölümün olay örgüsünden bahsedilecek olursa:

YUVAYA DÖNÜŞ

1865 senesi nisan ayında Mannonların evinin dışında geçer. Seth Beckwith, Mannon ailesinin hem bahçıvanı hem de orta hizmetkarıdır. Evin sahibi Ezra Mannon'a babasından miras kalmış ve gemicilikten epeyce para kazanmaktadır. Peter, Lavinia'ya daha önce sorduğu evlenme teklifini tekrar hatırlatınca o da babasının ona ihtiyacı olduğu için kimseyle evlenemeyeceğini söyler. Lavinia'nın annesi Christine, New York'a babasını ziyarete gitmiş ve orada kaptan Brant ile karşılaşmıştır. Brant, Lavinia'yı görmek istediği için akşam yemeğine gelmek ister. Seth'e Lavinia'ya yemeğe gelecek olan Brant ile ilgili şüphelerinden bahseder. Seth, Brant'ın David Mannon ve Kaledonyalı dadının çocuğu olduğundan şüphelidir. Brant, akşam yemeğinde hizmetçinin oğlu olduğunu ve babası David Mannon'un kendisini öldürdüğünü söyler. Lavinia, annesi Christine'nin Brant ile olan ilişkisini farkeder. Christine, bu ilişkiyi itiraf ederek kocası Ezra Mannon'dan nefret ettiğini söyler. Christine, ayrıca Lavinia'dan ona babasını hatırlattığı için nefret edip oğlu Orin'i sevdiğini itiraf eder. Lavinia, annesine Brant'tan vazgeçip Ezra Mannon'a bağlı bir eş olursa, Brant ile olan ilişkisini söylemeyeceğinden bahseder. Christine, Lavinia'ya bu ilişkiyi bitireceğini söyler. Christine Brant ile kocası Ezra'yı zehirlemek için plan yapar. Eve dönen Mannon, Christine'den Lavinia'nın Brant ile görüştüğünü öğrenir. Lavinia bu durumun sadece bir kereye mahsus olduğunu söyler. Mannon, Christine'e onu sevmediğini bildiğini söyleyerek bu görüşmeye onay vermez. Christine Mannon'a Adam ile beraber olduğunu itiraf eder.

Christine'nin üzerine yürüyen Mannon şiddetli bir ağrı sonucu iki büklüm olur. Christine Mannon'a farklı bir ilaç verir. Lavinia, rüyasında babasının onu çağırdığını söyleyerek odaya girer.

Ezra, Lavinia'ya annesi Christine'nin suçlu olduğunu söyleyerek son nefesini verir. Christine kocası Ezra'yı zehirlemiştir. Lavinia yere düşen kutuyu gorse de bu durumu bilmez.

PUSU

Mannonların evinin dışıdır. Ezra Mannon'un öldürülmesinden iki gün sonra bir gece eve taziye için gelenler vardır. Lavinia, babasının ölümünden dolayı annesi Christine'i sorumlu tutmaktadır. Lavinia, kardeşi Orin'e annesi hakkında şüpheleri olduğundan bahseder. Christine, Orin'e Brant ile bir ilişkisi olmadığını söyleyip bu durumun Lavinia'ın bir iftirası olduğundan bahseder. Ezra Mannon'un çalışma odasında, portresinin önünde ölü bedeni yatırılmıştır. Orin, babasının ölü bedeninin başında kendi kendine konuşur. Lavinia içeri girip, Orin'e annesinin yalanlarından bahseder. Lavinia, annesinin kaptan Brant ile birlikte babasını öldürme planı yapıp Brant'ın zehri tedarik ettiğini söyler. Orin, Lavinia'ya inanmaz. Orin, Lavinya'ya eğer Brant'ın annesinin gerçekten aşığı olduğunu ispat ederse ona inanacağını söyler. Lavinia, Orinle birlikte annesinin tepkisini ölçmek için ilaç kutusunu babasının kalbinin üzerine koyar. İlaç kutusunu gören Christine, hareketleriyle kendini ele verir. Fakat suçunu itiraf etmek istemez. Christine, Brant'a olanı biteni anlatmak için iskeleye gider. Christine, Lavinia'nın her şeyi itiraf ettiğini ve uzaklara gitmeleri gerektiğini söyler. Orin, silahla Brant'ı öldürür. Ardından mobilyaları parçalayarak Brant'ı hırsız öldürmüş süsü verir. Orin, annesine Brant'ı öldürdüğünü itiraf eder. Annesine o adamı unutturacağını ve güney denizlerine doğru bir seyahate gidebileceklerini söyler. Lavinia, Orin'i tekrar annesinin oyuncağı olmaması konusunda uyarır. Christine, kocasının silahıyla kendisini öldürür. Lavinia, Seth'e Doktor Blake'i eve getirmesini ve annesinin babasının acısına dayanamayarak kendini vurduğunu söylemesini ister.

HAYALLER UĞRAĞI

Mannonların evinin dışı, bir sene sonradır. Evde uzun süredir kimse oturmuyordur. Seth ve arkadaşları evin önünde içki içerlerken iddia sonucu eve giren kişi hayalet gördüğünü söyler. Seth, evde hayaletler olduğuna inanmaktadır. Lavinia ve Orin, uzun bir seyahat sonucu gittikleri adadan dönerler. Lavinia, görüntü olarak değişip annesine benzer. Orin, Lavinia ve Peter'ın evlenmesine müsade etmeyeceğini söyler. Eğer evlenirlerse elindeki itirafnameyi Peter'a vereceğini söyleyerek Lavinia'yı tehdit eder. Orin, elindeki itirafnameyi Hazel'e teslim eder. Orin, silahla oynarken kendini vurur. Orin'in ölümünden sonra Lavinia ağır matem elbiselerini giyer evin bütün odalarını çiçeklerle doldurur. Hazel, Orin'in ölümünden Lavinia'yı sorumlu tutar. Peter ile evlenmemesi gerektiği konusunda uyarır. Peter ise Lavinia'ya yas sürecinde evlenmenin iyi bir fikir olmadığından bahseder. Lavinia ise evlenemeyeceğini çünkü ölülerin ona izin vermediğini söyler. Lavinia, kendini eve kapatıp ölülerle yalnız yaşamaya başlar.

Antik Yunan oyunundaki karakterlerin ismi ''Elektra'ya Yas Yaraşır'' oyununda değişikliğe uğramıştır. Orestes, uyarlamada Orin olarak yer alır. Elektra ise Lavinia ismindedir. Klytemnestra yani Elektra'nın annesi Christine olarak geçer. Aigisthos karakterinin yerine ise burda Christine'nin sevgilisi olarak Adam Brant vardır. Agamemnon Ezra Mannon olarak geçer. Kassandra karakteri oyundan çıkarılmıştır.

O'Neill, Yas Elektra'ya Yaraşır oyunu üzerinden freudyen kavramları bilinçdışı motivasyon, dil sürçmeleri ve ensest eğilimler olarak kullanır. Orin ve Lavinia, yetişkinin karşı cinsten bir üyeyle ilişkisinin kısmen karşı cinsten ebeveyne yönelik bilinçdışı özlemlerin gelişmesiyle Freudcu kavrama da bağlı kalır (Cohen, 1968:73).

Oyun, psikolojik açıdan okunmaya oldukça açıkken aynı zamanda Modern zamanlardaki yazarın yaşadığı dönemin dine ve tanrıya bakış açısını da farklı dinamiklerle göz önüne serer. Bu anlamda, O'Neill'ın oyununda püriten

inanç sisteminin izlerine rastlanır. Püritenlik terim olarak, Hristiyanlıkta 16. yüzyılda aşırı İngiliz protestanların oluşturduğu bir dini harekete işaret etmektedir. Bu akımın mensupları kilisenin kutsal metinlerden kaynaklanmayan ve sonradan uydurulmuş her türlü katkıdan arındırılması gerektiğini savunmuştur (Gündüz, 1998:313). 17.yüzyılın başlarında İngiltere kilisesinden ayrılan bazı püriten gruplar Amerika'ya göç etmişlerdir. İlk büyük püriten göçü 1620'de New England'a gerçekleşmiştir. Püritenlerin Amerika'daki yerleşimlerinde New England'ın özel bir önemi vardır. Çünkü bu bölgeye yerleşen Püritenler, Kalvin'in Cenevre'de kendi yeteneğini kullanarak dini hayatın; ferdi, kiliseye ait, politik ve sosyal düzene ilişkin bütün boyutlarını göz önünde bulundurarak ve kutsal kitap buyruklarını esas alarak kurduğu sistemi başlangıç noktası kabul etmiştir. Bu sistemde temel düşünce sivillerin kilise yönetimine girmesini sağlamak olmuştur (Williams,1998:110).

New England, kilise-devlet ilişkileri bakımından da önemli bir modeldir. Bir nevi teokrasi kabul edilen bu modelde devlet Tanrı tarafından fakat insanlar aracılığıyla yönetiliyordu. Kilise ve devlet ittifakının temelini oluşturan bu amaç birliği, Püritenlerin New England'da tesis ettiği modelin merkezinde yer almış ve diğer sosyal ve kültürel formlarda çeşitli şekillerde tezahür etmiştir (Williams, 1998:112). Stafford'a (1962) göre püritenlerin aşk ve güzelliği inkar etmeleriyle yaratılan bir güç vardır. Bu güç kötü kader olarak adlandırılabilir. Kötü kadere neden olan itkiler ise kader, Tanrı ve bugünümüzü yaratan biyolojik geçmiştir. Bu güç yükselen Amerikan sanayi toplumundaki güçlü yönetici ailelerin hayatlarını yozlaştırır. Bu yozlaşma sevgi ve yaşamın inkar edilip zenginlik ve güç yüceleştirilmesine neden olur. Oyunda, Mannonlar böyle bir türün temsilcileri olarak görülür (Stafford, 1962:550).

Mannon ailesi, oyunda kendi kendilerini cezalandırmayı teşvik eden bir sistem içindedir. Zaman, insanın kaderin esiri olmaktan daha çok her şeyi kendi elleriyle yaptığı bir dönemdir. Artık kişinin kaderini belirleyen güçler, insan dünyasının dışında değildir. Yazarın neden oyunu böyle bir zaman içinde geçirdiğini eleştirmen C.W.E Bigsby, O'Neill'ın savaş öncesi New England'ı

kendi kendini cezalandırmayı teşvik eden Püriten inanç sistemi nedeniyle seçtiğini öne sürer. Bigsby, ‘‘günah, suçluluk ve ceza kavramlarına’’ odaklanan Püriten dini uygulamalarının, O’Neill’ın Yunan tiyatrosunun öfkelilerle sembolize edilen kendi kendini yok eden kaderciliğini ‘‘Kalvinist bir vicdan’’ a çevirmesine izin verdiğine işaret eder, benlik kendi düşmanıdır (Chirico, 2000:88). Bu durum oyundaki psikolojik temaların da varolan inanç sisteminden kaynaklandığı görülür.

O’Neill, uyarlamasında çağdaş bir trajedi uyarlamasına geçerken dört önemli değişiklik yapar: ‘‘Kader’’ kelimesini kasıtlı olarak ortadan kaldırır. Böylelikle kendini cezalandırma vurgusu ortaya çıkar. Kendini sorgulamaya götüren sorulara yer verilirken Kassandra karakteri oyundan çıkarılır. Bu yapılan değişikliklerle birlikte O’Neill eserini klasik trajedi anlayışından, trajediyi ailenin yakın ortamına yerleştiren bir anlayışa dönüştürür. Böylece O’Neill sadece miti revize etmekle kalmayıp geleneksel trajedi anlayışını da revize eder (Chirico, 2000:81).

Trajedi anlayışını revize eden yazar kader kavramını da farklı bir boyutta ele almıştır. O’Neill’ın psikolojik kader kavramı, herhangi bir dış koşuldan ziyade aile içinden gelir. Onun Elektra yönünü etkileyen bu psikolojik kaderin iki ana yönü ebeveyn çocuk ilişkisi ve püriten vicdandır. Lavinya’nın mirasının püritenliği, ilk iki perdedeki saldırgan eylemleri temel alarak şekillendirir; ancak üçüncü perdede püriten nefretin ve engellemelerin kurbanı olur (Cohen, 1968:79).

Üçlemenin tüm anlamı psikotik ve nevrotik dürtülere dayanmaktadır. Ailenin tüm üyeleri hüsran, bilinçaltı dürtüler, aktarılmış kişilikler, cinsel sapkınlıklar, istikrarsızlık ve öldürücü suçlardan oluşan dar bir hapishaneye hapsedilmiştir. Onlar Yunan trajedisinde olduğundan çok daha mutlak bir anlamda önceden belirlenmiş ve kaçınılmaz olan psikolojik bir kadere yakalanmış, kalıtımın ve çevrenin oyuncaklarıdır. Kendi doğaları gereği bir yozlaşma çukuruna sürüklenirler. Orin bunu şu sözlerle ifade eder: ‘Şu anda

bilebildiğim tek aşk daha fazla suçluluk doğuran suçluluk duygusuna olan sevgidir (Pratt, 1956:166).'

O'Neill'ın oyuna kattığı kendini cezalandırma vurgusu karakterler üzerinde kendine zarar verme ve kendi kendini yok etmeye yönelik bir dürtüye dönüşür. İntihar vakaları bunun açık bir örneğidir. Chirico'ya (2000) göre aile üyeleri kendi canlarına kıyma konusunu yapılacak en doğru ve adil şey olduğunu düşündükleri için birbirlerini bu konuda manipüle ederler. Böylece yargı ve ceza, kişiye yine kendi aile üyeleri içerisinden gelir. Bu duruma örnek Lavinia'nın Orin'e kendi canına kıyması için verdiği üstü kapalı emirdir.

Oyunun sonunda Lavinia kendini eve kilitler çünkü atalarının kendisini insanlıktan izole bir şekilde yaşamasını emrettiğini düşünmektedir. Mezarın ötesinden konuşan sesler onu kontrol eder.

O'Neill'ın oyunundaki bir diğer önemli değişikliklerden biri Cohen'e (1968) göre Orin'in ensest eğilimli olduğu vurgusudur. Bu durumun izlerine Orin'in annesiyle ve kız kardeşiyle olan diyaloglarında rastlanır. Diğer önemli sapma ise odak noktasının anne kız ilişkisinden sadece kıza doğru değişmesidir.

Oyunda Antik Yunan tragedyalarıyla kıyaslandığında ölüm sayısında da artış görülür. Aiskhülos'un Oresteia eserinde 4 tane ölüm meydana gelir. Bu ölümler Agamemnon, Kassandra, Klytemnestra ve Aigisthos'un ölümleridir. O'Neill ise bu durumu iki cinayet, iki intihar ve kendini kurban etme olarak değiştirmiştir. Christine, kocası Ezra Mannon'u zehirle öldürür. Lavinia ve Orin, Christine'nin sevgilisi ve Aigisthos'un muadili Adam Brant'ı, babalarının intikamını almak için gemide öldürür. Christine ve Orin intihar ederler ve Lavinia oyunun sonunda bir nevi Mannon'ların evine gömülür (Chirico, 2000:88).

Cohen'e (1968) göre Elektra karakteri olan Lavinia, trajik yunan kadın kahramanı ile ailevi ilişkilerden kaynaklı psikolojik sorunları olan modern kadının bir birleşimidir. Lavinia acı çekerek ve kendini feda ederek gelişemez

ve bu nedenle Antik Yunan tragedyalarında geçemediği sınavını burada da geçemez. Euripides'e özgü bir evlilik yoluyla unutulmak için bir girişimde bulunur (Cohen, 1968:71). Ancak bunda da başarılı olamaz.

Bir başka görüş olarak Antik Yunan trajedilerinde Elektra, mirastan mahrum bırakılmış prensestir ve onun aşağılanması babasının ölümünün sonucudur. ''Yas Elektra'ya Yakışır''da ise mirastan mahrum bırakılan prenses rolünü bir kenara bırakan Lavinia, intikamcı rolünü üstlenir (Frenz, Mueller,1966:86).

Oyunda Lavinia ve annesinin dış görünüşündeki benzerlik ve farklılıklar mevcuttur. Lavinia'nın Brant ve annesinin ölümünden sonra kişiliğinde ve tarzında meydana gelen değişim dikkat çekicidir. Black (2004), Lavinia'nın oyun bölümleri içindeki farklı dış görünüşlerinden şöyle bahseder:

> '' ''Yuvaya dönüş'' ve ''Pusu'' bölümlerinde oldukça sadedir, saçları ciddi bir şekilde toplanmış ve güzelliği gizlenmiştir; düz göğüslü ve erkeksi bir görünüme sahiptir. Peter Niles'le evlenmek üzere nişanlanmıştır fakat onunla hiç ilgilenmiyordur. ''Hayaller uğrağı'' bölümünün ikinci sahnesinde ise artık şehvetli ve cilveli görünür. Saçları artık annesinin gibi parlak 'kahverengi-altın' ve annesinin üçlemenin başında giydiği elbisenin bir kopyası gibi görünen yeşil bir elbise giyer. Bu bölümdeki görüntüsüyle annesine benzemektedir (Black, 2004:177).''

Lavinia'nın dış görünüşünün nedenlerinden biri de annesiyle olan ilişkisi olarak gösterilir. Babası savaşa gitmeden önce de Lavinia, annesi ile sevgi dolu bir ilişki içinde değildir. Annesinin kızı olmadığını göstermek için giyim ve davranışlarında erkeksi davranır ve babası döndüğünde generalin komutası altında bir asker gibi yürür (Black, 2004:176). Cohen'e (1968) göre Elektra'nın içinde iki güç savaş halindedir: Annesinin pagan içgüdüleri ve babasının dayattığı püriten normlar. Ancak diğer Mannonlar sadece aynı cinsiyette oldukları ebeveyne benzemektedirler.

Lavinya'nın arınma ve yeniden doğuş şansı yoktur. Kendine özgü bir şekilde cehenneme mahkumdur ve çevresini fethetme yeteneğinden yoksun olduğunu bilir. Mevcut tek tatmin edici kaçış veya çözüm, kendi kendini sürgüne

gönderme şeklindeki cezalandırmadır (Cohen, 1968:72). Yazar, aynı zamanda oyunda kendini cezalandırma temasını etkin bir şekilde kullanır.

Bir başka deyişle O'Neill'ın Elektra figürü, yeni yaratılmış bir karakterden ziyade Yunan kız kardeşlerinin değiştirilmiş bir bileşimidir. Lavinya sahneye o kadar hakim ki ne Orin ne de Christine onun seviyesine ulaşamaz. Anne-kız ilişkisindeki kıskançlık ve nefret, Sofokles ya da Euripides'in daha önceki trajedilerinde açıkça görülen düşmanlık duygularının çok ötesine geçer (Cohen, 1968:70).

Oyunda Lavinia, çok tutkulu ve duygusal bir kadın olarak tasvir edilir. Arzuları o kadar engellenmiştir ki kıskançlık ve nefret, harekete geçme motivasyonu olarak adalet ve intikamın çok ötesine geçer (Cohen,1968:70). Lavinia'nın aksine annesi Christine, tutkuları ve arzularının peşinden giden bir kadını canlandırır.

Christine kırk yaşında fakat daha genç görünen, endamıyla dikkat çeken bir kadındır. Pahalı ve şık görünümyle göze çarpan bir giyim tarzı vardır. Oyun boyunca kocasından kurtulma arzusunun ötesinde etkili bir plan yapamaz ve yalnızca güney denizlerinde Adam'la bir aşk fantezisi yaşamak ister. Ezra'yı öldürmekten başka bir alternatif görmemesinin nedeni asla belli değildir. Ona dokunmasına dayanamadığını söyler. Onu neden terk etmek ve öldürmek zorunda hissettiğini de düşünmemiş gibi görünür. Boşanma ve ayrılık 1860'larda bugüne göre daha az yaygın olmasına rağmen farklı bir sisteme ait olan ‘‘Püriten’’ New England'da bu durumlar yaşanabilir. (Black, 2004:175).

Lavinia'nın babası Ezra Mannon gemicilik yaparak epeyce para kazanmaktadır. Aynı zamanda babası Abe Mannon'un mirasına sahiptir. Grant donanmasında en iyi savaşçı olup hakimdir. Ardından siyasete karışıp vali olur, savaş başladığında ise tekrar orduya girer. Generalliğe yükselir.

Aigisthos'un bu oyundaki muadili olan Brant karakterinden bahsedilecek olursa Ezra Mannon'un amcasının gayri meşru ilişkisinden doğan biridir.

Böylece Antik Yunan tragedyasında olan akrabalık durumu iki erkek karakter arasında devam eder. Annesi Maria Brantome Mannonların evinde çalışan bir hizmetlidir. Fakirliğe dayanamayıp intihar etmiştir.

Brant, annesinin yaşadıklarından dolayı Mannonlardan pek hoşlanmamaktadır. Gemi kaptanlığı yapmaktadır. 36 yaşında gemi kaptanlığı yapan Brant'ın daima hayatla mücadele eder bir görüntüsü vardır. Çehresi Ezra Mannon'u andırmaktadır.

Peter Niles kardeşi Hazel'e karakterce oldukça benzer. Açık kalpli, hile yapmaz ve iyi tabiatlı bir erkektir. Oyundaki en iyi karaktere sahip olan erkek olarak değerlendirilebilir. Kadınların aşırı etkisi altında kalır. Davranışları zaman zaman Lavinia hatta kız kardeşi Hazel tarafından kontrol edilir. Hazel ise 19 yaşlarında sevimli ve sağlıklı bir görüntüye sahiptir. Karakteri hakkında kişilere emin bir intiba bırakır. Oyundaki en iyi kadın karakter olduğu söylenebilir. Bu anlamda Hazel ve Peter Niles'ın tasvirleri Püriten olmayan davranış kalıplarının geliştirilebileceği türden sağlıklı Amerikan karakterini gösterir. O'Neill bu karakterleri sempatik bir şekilde sunar. Onlar yalnızca kahraman tarafından kurtarılacak kişilerdir (Stafford, 1962:553).

2.2.2.2. Koronun Yeni Hali: Portreler

Mannon malikanesinde duvarda asılı olan portreler O'Neill'ın oyuna kattığı yeniliklerden biridir. Chirico'ya (2000) göre O'Neill oyuna aile portrelerini ek sahne karakterleri olarak dahil eder. Portreler, aynı zamanda aile üyelerinin geçmişi hakkında da bilgi verir. Oyunun aksiyonu sırasında karakterler üzerinde de etki yaratır. Portreler Variety eleştirmenine göre Ezra Mannon'u New England'ın ilk ailelerinden birinin babası olarak tanımlar.

Elektra'ya yas yaraşır oyununda eski yunan oyunlarında mevcut olan koro yoktur. Ancak portreler, koronun görevini görmektedir. O'Neill'ın portreleri yaşayan Mannon ailesini izleyen ve sessizce suçlayıp her şeyi bilen

atalardan oluşan bir koro olarak kullanır. Portreler aynı zamanda izleyen ve yargılayan Furies korosunu da anımsatır (Chirico, 2000:90).

Mannon maskesi ‘‘cadı yakan çağın sert yüzlü bakanından’’ son nesildeki Lavinia’nın ‘‘donmuş gözlerine’’ kadar her neslin deneyiminin kaçınılmaz benzerliğini simgeler (Stafford, 1962:550).

Birçok farklı araştırmacı O’Neill’ın buluşu olan portrelerin oyuna nasıl bir katkı sağladığı hakkında farklı fikirlere sahiptir. Bu araştırmacılardan Brooks Atkinson, The New York Times için yazdığı incelemede, Mannon'un evini özellikle "ölülerle çevrili küçük bir ada" olarak tanımlar ve evin duvarlarını çevreleyen aileye ait portrelerin somut varlığının bir ada gibi evi dış dünyayla izole ettiğinden bahseder (Chirico, 2000:90). Portreler evi dış dünyayla ayırırken aynı zamanda evin içinde farklı bir dünyanın sınırlarını çizmektedir.

David Freedberg ise ‘‘The power of images’’te, çoğu insanın portlere karşı duyduğu içgüdüsel tepkiyi tartışır; portrelerin, ölüleri yaşayanlar arasında tutma yeteneğine sahip olduğunu söyler (Chirico, 2000:90). Freedberg’in bu düşüncesini destekler şekilde Chirico’ya (2000) göre de insanların portrelere karşı gösterdiği duygusal tepki, bu resimlerin canlı statüsünü düşündürmektedir. İnsanların davranışlarını portreler etrafında ayarlama biçimleri, bir şekilde görüntünün sadece gerçek kişiyi temsil etmekle kalmayıp aynı zamanda o haline geldiğini ima eder (Chirico, 2000:90).

Chirico’ya (2000) göre aynı zamanda portreler, kaderin insanların elinde olduğunu vurgular. İnsanlar üzerinde çalışan görünmeyen kader güçlerinin rolünün azaltılmasına ve bunun yerine karakterlerin kendileri ve eylemleri hakkındaki kendi anlayışlarını kontrol etmede aile atalarının rolünün vurgulamasına olanak tanır. Bu portrelerdeki atalara yargıç rollerinin verilmesi, kaderin artık aile üyelerinin elinde olduğunu gösterir. Athena’nın kurduğu Aeropagus konseyi tarafından affedilen Orestes’in aksine, Mannon ailesinin af dileyecekleri kimse de yoktur (Chirico, 2000:91).

2.2.2.3. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Amerikalı yazar O'Neill, oyununu yazdığı çağdaki kadınların varolan sistem içerisinde nasıl olduğunun bir panoramasını çizer. Lavinia ve Christine, birbirini sevmeyen bir anne-kızı temsil ederler. Lavinia, 23 yaşında sade siyah elbisesiyle erkeksi bir tarza sahiptir. Yürüyüşleri ve hareketleri bir askeri andırır. Annesi Christine ile çok farklı bir dış görünüşe sahip olsa da yüzleri birbirine benzer. Christine Mannon ise 40 yaşında güzel ve endamlı bir kadındır. Yaşından daha genç görünür. Güzel olmaktan ziyade alımlı olup nadir rastlanan bir çehreye sahiptir.

Oyunun atmosferinde kadınlar birbirine destek olmayıp sürekli bir savaşın içindedirler. Arzuları engellenmiş, toplumsal kurallar kendi istekleriyle çelişmiş olan bu kadınlar için sevgi çok uzak bir kelimedir. Christine ve Lavinia'nın anne-kız ilişkisi alışılagelmemiştir. İkisi de birbirini sevmeyip nefret ederler. Christine, kocası Mannon'u evlendikten sonra sevmemeye başladığından bahseder ve Lavinia'yı da ona kocasını hatırlattığı için sevmediğini itiraf eder.

> *"……*
>
> ***Lavinia:*** *(Tekrar sakınarak, sertçe kekeler.) Demek ben de senin nefretinden doğdum…….(Sonra acı bir nefretin alevlenişiyle) Of, senden iğreniyorum. Sana karşı nefretten başka bir his duymamakta haklıyım!*
> ***Christine:*** *(Sarsılmış, kendini müdafaa maksadıyla) Seni sevmeğe uğraştım….. Fakat senin vücuduna babanın sebep olduğunu hiçbir zaman unutamadım. Sen bana daima izdivaç gecemizi ve balayını hatırlattın(O'Neill,1960/1931,s.52)."*

Kadınların toplum içinde kendi benliklerini ifade edemedikleri bir ortamda bir anne-kız modelinin birbirlerini yok etmeye çalışmaları dışarda meydana gelen savaşın akrabalık sistemi üzerinden bir devamı niteliğindedir. Kurulan bu düzende bir erkeğe sahip olmanın yolu ona ya annelik yapmak ya da onun sevgilisi, karısı olmaktır. Anne-kız birbirlerinin yerine geçerek bir taraftan da birbirlerinin simgeledikleri şeyleri yok etmeye çalışırlar. Lavinia, Orin'e

annelik yaparken bir taraftan da anne imgesini yok etmeye çalışır. Christine ise bekar bir kadın gibi sevgilisiyle flört ederken Lavinia'nın sahip olabileceği sevgili rolünü yok etmeye çalışır. Kadınlar, erkeklerin hayatında bir manipülator görevi üstlenerek, dışardaki savaşın en büyük destekçileri olarak kendi içlerindeki savaşa devam ederler. Kadınların birbirini yok etmeleri için ellerindeki silah nefret, intikam ve manipülasyondur.

> *"……*
> ***Christine:*** *Seni bilirim Vinnie.Ta küçük yaştan beri hep aynı şeyleri yapmaya çalıştın. Babanın yanında benim yerimi tutmak, Orin'e de annelik yapmak istedin. Daima, benim yerimi çalmak için planlar kurdun.*
> ***Lavinia:*** *(Vahşet ile.) Hayır, asıl doğduğum günden beri bana gösterilen bütün muhabbeti çalan sensin. (Sonra tehdit edici bir tavırla.) …..*
> ***Christine:*** *……Ama kendi şerefim de lekelenecekmiş, ne çıkar? Hiç olmazsa sevdiğim adama kavuşurum ya!*
> ***Lavinia*** *(kinle): ……Ondan beş yaş daha büyük olduğunu da unutma. Senin bütün güzelliğin uçup, yaşlandığın zaman o hala en iyi çağında olacak.Seni görmeye bile tahammül edemeyecek.*
> ***Christine:*** *(Bu sözlerle tahammülü tükenmiş,tehditkar bir tarzda kızının yüzüne vuracakmış gibi bir hareket yapar.)- Seni ifrit,seni adi! (Lavinia soğuk kanlılıkla annesine bakmaktadır. Christine kendine hakim olarak elini indirir(O'Neill,1960/1931,s.55-56)."*

Orin, annesi Christine öldükten sonra bu durumdan çok etkilenir. Lavinia, bir çeşit anne rolüne geçerek Orin üzerinde egemenlik kurmak ve onun hareketlerini kontrol etmek ister. Aynı şeyi farklı şekilde Orin de Lavinia üzerinde yapmaya çalışır. Lavinia, Orin'in annesiyle yaşadığı büyük aşka engel olmuştur. Hazel ise oyun boyunca toplumun alışık olup onayladığı bir kadın modelidir. Orin'e göstermiş olduğu sevgi ve şefkat, Orin'in istediği şey değildir. Orin hem kız kardeşi hem de annesinden ve asker olarak zaman geçirdiği savaş ortamından hep kötücül duygular alarak beslenmiştir.

Orin ile annesi arasında farklı bir ilişki türü vardır. Christine, Orin'e sevgilisi gibi muamele eder. Bu bir çeşit ensest ilişki örneği de sayılabilir. Bu ensest ilişki örneği O'Neill'ın Antik yunan oyunları üzerinden bir freudyen okuma yaptığının da göstergesidir.

"....
Christine: *(Acele ile)- Evet. Onu demek istemedim. Bunun böyle olması lazımmış.*
Orin: *Bundan sonra seni artık bir daha terk etmeyeceğim. Ne Hazel'i isterim, ne de başkasını. (Müşfik bir gülümseme ile) Sen benim biricik sevgilimsin.*
……
Orin: *……Saçların hala o zamanki gibi güzel, anne. Onlar değişmemiş. (Elini yukarı uzatarak annesinin saçlarını okşar.Christine bu hareketten hoşlanmaz bir ürperti geçirerek oğlundan uzaklaşır.Fakat Orin bunun farkına varmayacak derecede mesuttur.) Oh, anne! Bundan sonra hayatımız harikülade olacak. Vinnie'yi Peter'e varması için kandırırız. İkimiz kalırız…. (O'Neill,1960/1931,s.142-143)."*

Orin, ilk aşkı ve sevgiyi annesiyle yaşamıştır. Şimdi de annesini öldürerek bir nevi onun yerine geçen Lavinia'ya aynı duygularla yaklaşmaya başlar. Orin'in bahsettiği Marie Brantome, Mannonlar için ahlakı düşük bir hizmetkardır. Bir Mannon erkeğinden gayri meşru bir çocuk meydana getirmiştir. O yüzden Marie Brantome'a benzetilmek Lavinia için son derece kötü bir durumdur. Cohen, Lavinia ve Orin arasındaki ilişkinin dinaminiği şöyle açıklar:

> Psikolojik eğilimlerin çeşitli belirtileri özellikle Lavinia'da açıkça görülüyor. Eylemlerinin çoğu, varlığından pek haberdar olmadığı bir alt benlik tarafından bilinçsizce motive ediliyor gibi görünüyor; dolayısıyla birçok eyleminin robot benzeri bir görünüme büründüğünü görüyoruz. Dahası, O ve Orin, geriye kalan tek iki Mannon olduklarında nerdeyse ensest bir ilişkiye girerler (Cohen, 1968:75).

".....
Orin: *Bana şimdi ne kadar çok şey ifade ettiğini hissetmiyor gibisin. Benim her şeyim oluverdin…Annemizi beraberce öldürdüğümüzden beri…*
Lavinia: *-Orin!*
……
Orin: *- Zaman oluyor ki sen benim kardeşim gibi görünmüyorsun, ne de annem gibi; fakat aynı güzel saçlara sahip olan bir yabancıya benziyorsun….(Kızın saçını okşar gibi dokunur,kız şiddetle geri çekilir.Orin vahşice güler.)Belki de sen Marie Brantome'sun?Bir de bu evde hayaletler olmadığını söylüyorsun…*
Lavinia: *(Kardeşine büyülenmiş gibi dehşetle gözlerini dikerek)-Allah aşkına, sus! Sen çıldırmışsın, nasıl böyle söyleyebilirsin(O'Neill,1960/1931 ,s.250-251)."*

Brant'ın Lavinia ile diyaloğunda, onu hem kendi annesi hem de Christine'e benzetmesi zihnindeki kadın imgesinin aynı olduğunu gösterir.

Fakat bu kadın imgesi, kendi yaşadıkları toplumda onlara dayatılan 'iyi ve ahlaklı' sayılmayan bir imgeyi temsil eder.

> *"…….*
> ***Brant:** - Bazı hususlarda annenize o kadar çok benziyorsunuz ki! Yüzünüz onunkinin aynı. Sonra saçlarınız! Sizin ve annenizinkiler gibi bir saça, pek zor rastlanır. Böyle saçları olan yalnız bir tek kadın daha biliyorum. Söyleyince hayret edeceksiniz. Annem.*
> ***Lavinia:** (Bir sıçrayışla)- Ya(O'Neill,1960/1931,s.38)"*

Oyunda birçok kez çiftler tarafından bahsi geçen bir adada yaşama durumu vardır. İlk olarak Ezra Mannon eşi Christine ile bir adada yaşamak istediğini ve ancak orda mutlu olabileceklerini söyler. Brant ve Christine ise adaya gitme hayali kurarlar. Orin ve Lavinia bir süre adada yaşayıp geri gelirler. Ada, imgesel olarak onların farklı bir gerçeklikte aşk ve sevgiyle bir otorite eli olmadan yaşayabilecekleri özgür bir dünyayı simgeler. Brant'ın sözlerinde bahsettiği adalı kadınlar ise başka bir dünyanın gerçekliğinin ürünüdür. Kadınlar aşık oldukları ya da sevdikleri için günahkar sayılmadıkları, dinin insanlar üzerinde sorgulayıcı bir araç olarak kullanılmadığı bir atmosferde yaşarlar.

2.2.2.4. Tanrıların Konumlanışı

Tanrılar, insanların yaptığı doğru ve yanlış eylemlere göre insanları cezalandırırlar. Özellikle Antik Yunan dönemine baktığımızda karakterler tanrıların kontrolünde yargılanır veya eylemde bulunurlar. O'Neill'ın yarattığı dünyada ise kişilerde kendi kendilerini cezalandırma durumu vardır. O yüzden her kişi kendi tanrısı gibi bir algının yaratıldığından bahsedilebilir. Chirico'ya (2000) göre püritenizm kişileri kendi kendini cezalandırmaya teşvik eder. Püritenizim günah, suçluluk ve ceza kavramlarına odaklanmıştır. Kişilerin benlikleri kendi düşmanları olarak görülür.

Lavinia'nın repliklerine bakıldığında bir yaratıcının onun eylemleri üzerinde etkili olacağına inandığından bahsetmek pek doğru olmayabilir.

Kendi eylemlerinin sorumluluğunu alabileceğini bunun için bir yaratıcının onu cezalandırıp ödüllendirebileceği durumuyla ilgili değildir.

"…….
Lavinia: *(Onun arkasından bakarak huşunetle seslenir.)-Ne Allahtan, ne de başka bir kimseden af talep etmiyorum. Ben kendimi affediyorum. (Geriye yaslanarak gözlerini tekrar kapar. Acı acı) İnşallah iyi olduklarını sananlar için de bir cehennem bulunur(O'Neill,1960/1931, s.263)…"*

Christine, evi türbeye benzettiğinden bahseder. Biçimsel olarak evi dini bir yapıya benzeten Christine aile üyelerinin yaptıkları kötülükleri din, gelenek, zengin ve güçlü bir aile olarak kendi sosyal statülerine uygun davranışları sergiledikleri bir yer olarak tasvir eder. Dinin kuralları olduğu gibi ailenin de kendi eylemlerini örtbas edecek haklılık durumları nesilden nesile süregelir. Evin ölülerle dolu bir mabed olduğuna vurgu yapılırken aynı zamanda da dinin bir araç olarak kullanılıp insanların yaptığı kötülükleri maskeleme özelliğine değinilir. Dine ve yaratıcıya olan bakış açısı ailenin büyüklerinden miras gibi kalmış bir düşünce kalıbıdır, evin miras olarak kalması gibi. Dinin bir gelenek gibi nesilden nesile olan aktarımı, aile içindeki biyolojik aktarıma da benzetilebilir.

"…….
Christine: *……(Mevzu değiştirmek için telaşla,taşıdığı çiçeklere bakarak) Bunları toplamak için limonluğa gitmiştim.Mezarımız biraz aydınlansın diye. (Eve doğru istihza ile başını sallar.) Her gidip gelişimde daha çok türbeye benzetiyorum. Tıpkı İncildeki beyazlanmış Lahd, putperest mabetlerinin cephesi bu çirkin püriten grisi üzerine bir maske gibi oturtulmuş. Böyle bir acibeyi inşa ettirmek tam ihtiyar Abe Mannon'a göre bir iş. Nefret hislerini gömmek için bir mabet(O'Neill,1960/1931,s.31)…"*

Christine'nin inancı ile ilgili bir başka repliğinde ise artık inancının kalmadığından bahseder. Bu bir ölüm sonrası yas tutma aşamasındadır. Sadece cehenneme olan inancı kendini cezalandırma durumuyla ilintilidir.

Christine: *(Acı bir alayla) –Bir zamanlar ben de senin gibiydim. Göklere imanım vardı. Şimdi yalnız cehennemin mevcut olduğuna inanıyorum(O'Neill,1960/1931,s.182)."*

Chirico'ya (2000) göre portreler, oyunda koro görevi görür. Antik Yunan tragedyalarında koro, halkın kendisini de temsil eder. Buradaki portreler ise hem halkı hem de tanrıyı simgeler. Oyunda karakterlerin kendini cezalandırma vurguları klasik tragedya anlayışından uzaklaşarak herkesin kendi tanrısı olduğu

fikrini de beraberinde getirir. Portreler, oyun boyunca Lavinia ve diğer karakterler üzerinde takip edilmişlik hissi yaratır.

Portreler, evde yaşayanların ölmüş akrabalarına ve ebeveynlerine aittir. Aralarında genetik bir bağa da sahip olan karakterler, onların onaylayacağı gibi davranmaya dikkat ederler. Duvarlarda asılı olmaları aynı tanrı imgesi gibi ölümsüzlüğü de gösterir. Lavinia, kendisini sarmalayan bu tanrı imgesinden kurtulmak ister. Bu imge ona hep aile köklerini de hatırlatır. Tanrı imgesi, oyun boyunca hem vardır hem de yoktur aynı portreler gibi. Varlığının yanılsaması bile karakterlerin zihinlerinde yapmaları gereken şeyleri belirlemiştir.

Oyundaki karakterler çoğunlukla kendi cezalarını kendileri veriyorlar. Oyunun sonunda hayatta kalan Lavinia, kendi cezasını yaşayarak ödemeye karar verir. Her birey kendisinin tanrısıdır, bu yüzden herkes kendi cezasını kendi kesecektir. Lavinia, bir tanrı gibi ölümsüz olarak Mannon'ların portrelerle çevrelediği evde yaşamaya devam ederek kendi cezasını verecektir.

Christine Hazel ile olan diyaloğunda bir nevi günah çıkarır ve buradaki suçlunun yaratıcı olduğundan bahseder. Yaratıcının belirlediği kaderin onu suça teşvik ettiğinin izleri bu repliklerde görülür.

> *"……*
> ***Christine**: - Ben de bir zamanlar senin gibi idim. Çok zaman önce (Sonra acı bir özdeyişle) hep öyle kalabilseydim…Neden hepimiz masum, müşfik, itimad edilir bir insan olarak kalamıyoruz? Ama, Allah bizi rahat bırakmıyor; hayatımızın istikametini değiştiriyor ve başkalarının hayatlarıyla karıştırarak bize işkence ediyor. Nihayet birbirimizi ölüme kadar götürüp zehirliyoruz….(O'Neill,1960/1931,s.116)."*

2.2.2.5. Savaşa Bakış

Savaş hem evin içinde hem de evin dışında farklı şekillerde devam etmektedir. Yok etme ve yok olma eylemi zamanın getirdiği şartlara entegre olarak Antik Yunan oyunlarındaki şekliyle döngüsel olarak devam etmektedir. Yok eden, yok olur; yok olan ise daha önceden yok etmiştir.

Antik Yunan eserlerinde kullanılan savaş teması oyunda kendini farklı biçimlerde sürdürür. Aiskhülos'un Oresteia eserinde olduğu gibi oyunda baba karakteri savaşla ilintilidir. Ezra Mannon ve aile soyundaki erkekler donanma ve askerlikle bağlantılıdır. Orin askere gönderilir. Ezra Mannon, somut olarak dışarda varolan savaşın kazananıdır. Hatta bu savaş sayesinde rütbesi yükselmiştir. Lavinia'nın ilk bölümlerde annesinin kadınsı özelliklerini dışa vurmasının aksine bir erkek gibi sade giyimi, bu savaş ortamında kendi kimliğinden vazgeçtiğinin bir göstergesidir. Savaş, erkeklerin dünyasına ait bir durumken bir kadın olarak Lavinia bu savaşın içinde varolmak için öncelikle kadınsı dış görünüşünden vazgeçer. Oyundaki erkeksi hareketleri ise bu asker olma isteğinin bir çeşit uzantısıdır. En büyük rakibi olan annesi Christine'nin elinden de onun kadınlığı ile sahip olduğu her şeyi almaya çalışır. Erk sistemi üzerinde varolan savaş kendini anne-kız ilişkisi üzerinden de varedecektir.

> *"**Christine:** -Seni bilirim Vinnie.Ta küçük yaştan beri hep aynı şeyleri yapmaya çalıştın. Babanın yanında benim yerimi tutmak, Orin'e de annelik yapmak istedin. Daima benim yerimi çalmak için planlar kurdun.*
>
> ***Lavinia:** (Vahşet ile)- Hayır, asıl doğduğum günden beri bana gösterilen bütün muhabbeti çalan sensin. (Sonra tehdit edici bir tavırla.) Artık beni yalanlar ve bir takım mazeretlerle oyalayamazsın. Hemen şimdi öğrenmek istiyorum. Dediğimi yapacak mısın, yapmayacak mısın(O'Neill,1960/1931,s.55)?"*

Christine ve Brant aşklarının önündeki engelleri nasıl yok edecekleri hakkında konuşurlar. Bu konuşma bir nevi savaş planını andırır. Bu savaşın en güzide aracı ise intikam duygusudur. Christine'nin sözleri savaşın sadece fiziksel olarak var olduğu yerde değil başka şekillerde de gündelik hayata nasıl işlediği ile ilgili ipuçları verir.

Savaş ortamında insan öldürmek suç sayılmazken sivil hayatta bir suç unsuru sayılır. Christine eğer Brant öldürülürse kendisini de öldüreceğini söyler. Savaş mekanizması içinde insanlar birbirlerinin varoluşlarını etkiler. Brant, yaptığı planda Mannon'u önce hakaret edip sonra da silah kullanmaya zorlayarak öldürmek istemesi, manipülatif davranışların insanlar arasında görünmeyen savaşları nasıl tetiklediğini gösterir.

*"**Brant:** Onu elime geçirsem öldürürdüm.*
***Christine:** Sonra da adam öldürmek suçundan asılırdın. O zaman ben ne yapardım? Bana da kendimi öldürmek başka çare kalmayacaktı.*
***Brant:** Onu tek başına, kimsenin müdahale etmeyeceği bir yerde yakalayabilseydim. Kuvvetli olanın galip geleceği bir cenge sokabilseydim. Tıpkı garpte sık sık yaptıklarını gördüğüm gibi.*
***Christine:** Burası garp değil ki…*
***Brant:** Ona sokakta, herkesin önünde hakaret eder, benimle dövüşmeğe mecbur ederdim. Evvela onun silah kullanmasına müsade eder, sonra da nefsimi korudum diye onu öldürürdüm (O'Neill, 1960/1931, s.63)."*

Güçlü bir Mannon olmanın ilk şartlarından biri kayıtsız şartsız savaşın içinde bulunma isteğidir. Kadının görevi erkeğini yeterince manipüle etmekken erkeğin görevi ise her türlü savaşta öldürmekten çekinmemesidir. Christine yanında hep savaşan erkekleri varedecektir. Kocası Ezra, savaştan galip gelip askeri rütbe kazanan bir erkektir. Yeni aşkı Brant ise içinde bulundukları her türlü savaşın kazananı olmalıdır. Onu bu savaşa sürükleyen ihtiras, intikam ve manipülatif unsurlar aşkı Christine tarafından tedarik ediliyordur.

"……..
***Christine:** (Muhteris) Onun eve dönmesi tekrar benim yatağıma dönmesi demektir. Bunu hiç düşündün mü?….(daha fazla sezişle) Kim bilir, belki de senin aşkın bana uydurduğun bir yalandan ibaret… Sırf Ezra'dan sinsice intikam almak için bana bir sözde aşık rolü oynadın.*
***Brant:** (İrkilerek, kadını omuzlarından yakalar, şiddetle.) Yeter! İstediğin her şeyi yaparım bunu biliyorsun. (Sonra kötü şeyler yapmağa hazırlanan bir ruh haleti içinde, kağıdı cebine sokarak) Haklısın,ben bir budalayım.Ezra Mannon'un ölümü beni tereddüde düşürmemeli.*
***Christine**:……Oh! İşte tekrar sevdiğim adam oldun. İki yüzlü korkak bir Mannon değilsin artık. Söz ver bana, vadet. Artık korkaklık, çekingenlik yok(O'Neill,1960/1931,s.69)."*

Orin'in rüyası, savaşın herkesi aynılaştırıp ölen ve öldüreni nasıl farksız hale getirdiğini simgeler. Savaş içerisinde ölmek ve öldürmek zincirsel bir döngüyle birbirini takip etmektedir. Hayatta kalıp öldürenler için ise ölünceye kadar bu savaş bitmeyecektir. Orin, savaşın bir çeşit kurgu ve oyun olduğunu ima eder. Bu oyunu ciddiye almadığın anda diğer oyun kişileri sana savaşın acıtan yanını tekrar gösterecektir. Savaştan vazgeçmek pek mümkün değildir. Vazgeçilse bile kişi kendini tekrar savaşın içinde bulur. Oyun dışı kalmanın tek yolu ölmektir. Kahramanlık kavramı ise bu oyunun içinde kalanların çevreleri

ve kendileri tarafından türettikleri bir nevi motivasyon sözcüğü gibidir. Orin'in yaşadıkları içinden çıkılamaz bir döngüyü ifade ederken Lavinya ise toplum tarafından savaşın nasıl algılanması gerektiğini sunar. Savaş, Lavinia gibilerin algısı ve desteği sayesinde kendini sürekli var eder. Lavinia'ya göre savaşta kahramanlık gösterenlerin kahramanlıkları savaş sona erdiğinde biter. Savaşın ateşini diri tutmak için kahramanlar sürekli desteklenmeli ve yüceltilmelidir. Lavinia, içinde bulunduğu durumu kanıksarken, Orin daha sorgulayıcı ve bu düzenin ardında da bir başka gerçekliğin olabileceğinin ipuçlarını paylaşır.

> *"**Lavinia:** (Bir ürperişle) –Şimdi artık düşünme bunu.*
> ***Orin:**(Aynı şekilde devam eder.)- Geriye dönmeden önce birtanesini daha orada öldürmek zorunda kaldım. Bu tıpkı aynı adamı iki defa öldürmek gibiydi……..Yüzleri hala rüyalarıma giriyor, babamın yüzü oluveriyor. Yahutta benimki. Bu ne demektir Vinnie?*
> ***Lavinia**:- Bilmiyorum,ben seninle konuşmak zorundayım.Allah aşkına,savaşı unut! Bitti artık o.*
> ***Orin**:- Bizim öldürenlerin içinde savaş bitmedi.(Sonra birden bire acı ve alaycı bir tonla) ……O zaman kudurarak öldürmek arzusunu duydum. Bağıra bağıra ileriye doğru koşmaya başladım. Bunun üzerine bizim budalalardan bir çoğu da aynı şekilde çoşarak beni takip ettiler. Önceleri dalaşmağa cesaret edemediğimiz karşı taraf hatlarından birkısmını ele geçirdik. Tabi emir almadan hareket etmiştik. Fakat babam buna göz yummayı daha hayırlı bir siyaset telakki ederek beni bir kahraman yaptı.İşte bunun için güldüğüme hayret etme.*
> ***Lavinia**:(Kardeşini yatıştırmak için yanına gelip onun kolunu tutarak).- Cesaret gösterdiğini biliyorsun ya. Ben de seninle iftihar ediyorum (O'Neill, 1960/1931,s.149-150)"*

Mannon aile üyeleri arasında öldürmek eylemi, nesillerden nesile aktarılan en büyük mirastır. Oyundaki ilişki şekilleri de bir çeşit kuralları olan savaş niteliği taşır. Kişiler değişse de oyunun kuralları ve yapılacaklar bellidir. Brant, Orin tarafından öldürülüp intihar süsü verilmiştir.

İntihar, Antik Yunan oyunlarında olmayıp O'Neill'ın kendi uyarlamasında olan bir yeniliktir. İntiharın temsil ettiği alt anlamlardan biri de kişilerin kendileriyle olan savaşlarının neticesinde yok olmalarıdır. Birey kavramı önem kazandıkça bireysel yokoluşları temsil eden ölüm çeşitleri de dikkat çekici hale gelmiştir. İntihar, kişinin her şeyi kendi eliyle yaptığı sembolik anlamda da olsa kendini ölümle cezalandırdığı bir olgudur.

"……
***Orin:** (Kendi kendine konuşur gibi)- Bu benim rüyama benziyor… onu daha evvelde öldürmüştüm…Birçok defalar…*
***Lavinia:** Orin!*
……..
***Orin:** (Kıza aldırmayarak hala Brant'ın yüzüne dalmış, garip bir tarzda)- Eğer ben, o olsa idim…Onun yaptığını yapardım. Annemi onun sevdiği gibi severdim… Onun hatırı için babamı da öldürürdüm (O'Neill,1960/1931, s.180)"*

Oyunda Antik Yunan'daki savaş kavramı, modern zamanda insanlar arasındaki özel ilişkilere indirgenip daha psikolojik bir hal almıştır. Fiziksel savaşın yanında karakterler, birbirlerini arzuları üzerinden psikolojik olarak benliklerini yok etmeye çalışmaktadırlar. Bu anlamda kendini cezalandırma olgusu intihar eylemine dönüşür. Oyunda karakterlerin yok olma durumlarında birbirlerinin yerine geçerek sürdürdükleri savaş eylemine kaldıkları yerden devam ettikleri görülür. Bu yok olma süreçlerinde birbirlerine benzemeleri ise şiddetin herkesi ne kadar aynılaştırdığının metaforik bir işaretidir. Savaşa bulaşan herkes eninde sonunda birbirine benzer. Aynı aile üyelerinin duvarlardaki portreler gibi benzer durumlar içerisinde kalarak bu savaşın birer parçası olmaları savaşın döngüsel olarak da devam ettiğinin birer habercisidir.

2.2.2.6. Trajedi Kavramı Üzerine

O'Neill'ın eserinin bir trajedi olup olmadığı tartışma konusu olmuştur. 20.yüzyılda O'Neill kendi eserinde yaptığı değişikliklerle orjinal yunan tragedyası özelliklerini yapı sökümüne uğrattığı aşikardır.

Walter Prichard Eaton (1937), O'Neill'in oyununda klasik trajedi kalitesini yakalayamadığından bahseder. Bunun sebebinin ise ortada büyük bir trajedi olmayıp Mannon ailesine acınabilecek kadar kaderlerinin kurbanı olmadıklarıdır. Seyirci karakterlerle empati kuramayacağından olayların kendileri için geçerli olacağı durumunu yaşayamazlar. Eaton, bu empati kuramama durumunu oyunda seyircinin bütünlüklü bir olay örgüsüne odaklanmak yerine karakterlerin psikolojik tasvir ve gelişimlerine

odaklandığından güçlü bir katharsis deneyimleyememelerine bağlar (Chirico, 2000:82).

O'Neill kader kelimesini kendi oyununda neye dönüştürmüştür? Chirico'ya (2000) göre öncelikle kader kelimesinin ortadan kaldırılması bir olayın önceden bildirildiği fikrini ortadan kaldırır. İntikam kaderin belirsiz, bilinmeyen ellerinden aile üyelerinin eline geçer. Oyunda kader kavramı, kişilerin ölümden dönen atalarının sesine veya seslerine dönüşmüştür.

20.yüzyılda insan, gelenek ve içgüdülerin arasında sıkışmış Antik Yunan döneminden beri zaman zaman tartışılan varoluş kaygısını modern zamanın nüveleriyle deneyimler. İnsan kaçınılmaz olarak kendisini manevi ve duygusal ihtiyaçlarının yanı sıra entellektüel ve rasyonel ihtiyaçlarının da merkezinde yer alan çatışmalarla karşı karşıya bulur. O'Neill insan doğasının bu kararsızlığını uzlaştırmaya çalışır. Antik Yunan mitolojisindeki bu kavramlar tükenmiş olsa da insan ilkel içgüdülerini hala sürdürmekte ve nafile bir şekilde modern varoluşa gerekçe bulma arayışına girmektedir. Temel çatışma, içgüdü ve gelenek arasında ortaya çıkar. İçgüdülerin peşinden gidildiğinde gelenek yokluğu insanı yok eder; ancak gelenek takip edilirse insan, engellenmiş içgüdüleri ve arzuları tarafından boğulur (Straumann, 1944:77). O'Neill'ın kaleme aldığı oyunda, karakterlerin arzuları ve gelenek arasında nasıl sıkıştıkları ve bu durum karşısında çözüm bulamayıp kendi benliklerini nasıl yok ettiklerine şahit olunur.

Bu nedenle modern insan, içinde yaşadığı dünyanın sayısız gerçekleriyle yan yana duran, idealist de olsa uyumsuz biri olarak görülür.

Bu dünyaya yabancı ama yine de onunla ilişki kurmaya çalışır. Gitmek istedikleri ‘‘ada’’ kavramıyla, yaşamış oldukları medeni dünya arasındaki fark bulundukları gerçekliğin acı dolu bir yanılsamadan ibaret olduğunun resmidir. Karakterlerin sistem gereği sahip oldukları entellektüellik, rasyonel ihtiyaçlarının yanı sıra içgüdüsel tutkularını da tatmin etmeye yönelik güvensiz arzularını koruyan bir maskeden başka bir şey değildir (Cohen, 1968:54). Trajedi

kavramı, oyunun genelinde alışılagelmiş biçimsel bir trajediden ziyade, anlamsal olarak karakterlerin kendi istemleri dışında sahip oldukları maskelerde gizlidir.

20.yüzyıl geleneğinde dünya savaşları arasında O'Neill'ın bakış açısıyla kaleme alınan bu eser, modern insanın yaşadığı görünmeyen trajediyi görünür kılmak üzerine kurgulanmıştır. Bu zamandaki trajedi kavramları değişip, şiddetin nasıl sessiz bir üslüpla insanların hayatına girdiğini hayatın her alanındaki savaş durumlarının nasıl görünür kılındığına şahit olunur. Tanrı çoktan ölmüş, insan eylemlerinin sorumluluğunu alırken tanrının görünür yokluğu ona çağının trajedisini yaşamaya mahkum etmiştir. Antik Yunan'da tanrılarla kurulu bir düzenden bireyin yalnız kalarak kendini tanrılaştırmak zorunda kaldığı bir döneme geçilmiştir. Birey Antik Yunan tragedyalarındaki gibi bütüncül bir sistemin içinde kendini görmek yerine her şeyin sorumlusunu kendisinin olduğu düşüncesine doğru trajedisini oluşturur. Trajedi bu oyunda etkisini birey engelinde kaybetmiş ve bu oyun kişilerinin bünyesinde farklı bir trajedi anlayışının doğmasına yol açmıştır. Antik Yunan tragedyalarındaki Elektra bu oyunda Lavinia karakteri olarak trajedisini evde portrelerle yalnız kalarak eylemsiz bir şekilde bitirir.

2.2.3. Atreus'un Kızları (Robert Turney)

2.2.3.1. Oyunun Yapısal Özellikleri

Robert Turney'in kaleme aldığı oyun ilk kez 14 Ekim 1936'da NewYork'ta sahnelenir. Sandra Heiman Cohen'e (1968) göre yazar, 15 yıl boyunca ara ara bu oyun üzerinde çalışır. Aktör ve oyun yazarı olan Turney, ‘‘Atreusun kızları’’ oyunu dışında bir oyun daha yazmıştır.

2.Dünya savaşına ramak kala yazılan oyunda tüm dünyayı etkisi altına alan ekonomik kriz ve ülkeler arası anlaşmazlıklar Amerika'yı da etkilemiştir. Oyunun önemli bir bileşeni olan savaş olgusu, yazıldığı zamanın gerçekliğine uyarak Antik Yunan tragedyalarında yer almayan barış ve kardeşlik çağrısına da yer verir.

Eleştirmen J.W.Krutch, Atreus'un kızlarının bir neslin en sıradışı Amerikan oyunlarından biri olduğunu, oyunun ''güzelliği, özgünlüğü ve gücü'' olduğunu ve Turney'in bu dramada neredeyse bir mucizeye imza attığını belirtir (Cohen, 1968:87). Yazarın üç farklı Antik Yunan tragedyasını birbiriyle bağlantılı bir şekilde aynı potada eritmiştir. Atreus'un kızları oyununun üç perdesi üç ayrı oyuna dayanmaktadır. Euripides'in Aulis'teki İphegenia'sı üzerine 1. perde; Aiskhülos'un Agamemnon'un 2.perdesi; Euripides'in Elektrası da 3.perdesidir. Her perdeye tamamen kadın bir karakter hakimdir. İfhegenia, 1. Perdedeki odak karakterdir. İfhegenia'nın fedakarlığı daha sonra Klytemnestra'yı harekete geçirmek için motive eder (Cohen, 1968:88-89).

Cohen'e (1968) göre yazar, Elektra karakterini daha hayati bir noktaya taşırken aynı zamanda Antik Yunan'a göre karakterde daha fazla bireysel özellikler görülür. Yazar, Elektra karakterini daha farklı bir odaktan tanımlayarak yeni özellikler katar. Daha önceki tragedyalarda tasvir edilmeyen çocuk Elektra'nın ebeveynlere karşı davranışları farklı nedenselliklere dayandığı görünür kılınarak geçmiş ve gelecekteki yaşadıklarıyla bütünleştirilir. Karakterlerde gerçekçi yaklaşımın yanı sıra melodramatik unsurlara da rastlanır.

Turney'in eserinde Yunan tragedyaları uyarlamalarında pek bulunmayan din ve doğa üstü konuları hakkında şüpheci bir yaklaşım görülür. Yaygın olarak bulunmayan bu özelligin izlerine, yaşadığı döneme aykırı bir tavrı olan Euripides'in Elektra oyununda da rastlanır. Turney ve Euripides'in eserlerinde ortak olarak bulunan özellikler dine olan eleştirel tutum dışında, intikam konusundaki tutum ve Elektra figürünün sıradan ve önemsiz şeylerle çevrili evcil bir tarzda tasvir edilmesidir (Cohen, 1968:142). Ayrıca modern izleyicinin onlarla kolayca özdeşleşebilmesi için yazar karakterlerini evcil ve insani bir şekilde tasvir etmeye çalışır. Bu durum, kahramanca kişiliklerden ziyade ev içi davaları ve sıkıntılara gömülmüşlüğü gösterir (Cohen, 1968:87-88).

Oyunun olay örgüsünden bahsedilecek olursa, oyun 3 bölüm şeklinde yazılmıştır. Her bölüm birbiriyle bağlantılı olup, aynı zamanda kendi içinde bir hikayeyi anlatmaktadır.

1. Bölüm

Beşik taşıyan iki köle, bebek Orestes'i güneşleneceği bir yere yerleştirir. Kadınlar nakış işlemektedir. Elektra 10 yaşında bir çocuktur. Ifhegenia ise yarı çocuk yarı kadındır. Polymnia kraliçe iken şehirleri yağmalanmış, kocası ve oğlu öldürüldükten sonra Elektra'ya bakıcılık yapmaya başlar. Klytemnestra, bir kraliçedir. Kocası Agamemnon savaşa gittiği için o gelene kadar ülke yönetiminden sorumludur. Klytemnestra, Agamemnon'un kuzeni olan Aigisthos'un Agamemnon'a karşı savaşmayı bekleyen bir grubun lideri olarak Girit sarayında beklediğinden bahseder. Aigisthos ile Agamemnon arasında aileden gelen bir kan davası durumu vardır. Klytemnestra, Girit'in Aigisthos'a yardım etmesinden endişelendiği için Cheops ile ittifak yapacağını söyler.

Bunları duyan Elektra, kardeşi Orestes'in beşiğinin yanına giderek onu öldürecekler diye bağırır. Agamemnon, İfhegenia'nın gelin olacağı haberini yollar. Klytemnestra, damadın isminin Achilles olduğunu söyler. Haberci Klytemnestra'ya kendisinin gelmemesini sadece İfhegenia'yı yollamasını söyler. Fakat Klytemnestra, kendisinin de geleceğini söyler. Aulis'te bir deniz kıyısında Akhilleus, Agamemnon'a kehanetler nasıl olursa olsun İfhegenia'nın ölmeyeceğini söyler. Agamemnon, bu tür bir ölümü diğerleri de yaptığı için kendisinin de bunu engelleme şansının olmadığından bahseder. Tek umudu, baş rahip Kalchas'ın başka bir kefaret bulmasıdır. Klytemnestra, İfhegenia'nın öldürülmemesi için Kalchas ve diğerlerini ikna edemez. Rahip Kalchas, İfhegenia'yı ölmesi için ikna etmeye çalışır. Akhilleus ise kızın onun gelini olacağı için artık Atreus evine ait olmayacağını ve o evin kendisine başka bir kurban bulması gerektiğini söyler. Klytemnestra, kurban ilahisi duyar. Agamemnon, tanrının onlara cevap verdiğini ve lanetin evlerinden kalktığını söyler. Klytemnestra çok üzgündür.

2.Bölüm

Elektra dadısı Polymnia'ya Aigisthos'un Agamemnon ve kardeşi Orestes'i öldürmek için burda olduklarını söyler. Elektra, annesinin ondan bir şeyler gizlediğini düşünür. Klytemnestra, Aigisthos'a onları bir araya getiren şeyin ortak nefretleri olduğunu söyler. Aigisthos ve Klytemnestra'yı öpüşürken gören Elektra, onlara babası Agamemnon'un döndüğünü işaret eden ışığın tepede yandığını söyler. Klytemnestra, Aigisthos'tan hamile olduğunu söyler. Aigisthos, Agamemnon'u öldürmek istemediğini ve Klytemnestra'nın onunla birlikte Girit'e gelmesini tembihler. Klytemnestra, Agamemnon'a bir hamam hazırlayıp ardından geniş ve sağlam bir balıkçı ağını onun üzerine atacağından bahseder. O sırada da Aigisthos'un baltayı kullanması gerektiğini söyler. Aigisthos, bu cinayeti işlemeyi kabul etmez. Klytemnestra, Aigisthos'a ''Baltayı ver.'' der. Kaptan, Kraliçe'nin krala eşlik etmesi için herkese Aulis'e gitme emri verir. Euterpe, Kralın eve bir truva prensesi getirdiğini söyler. Bu kişi Kassandra'dır. Euterpe, Kassandra'nın öngördüğü her şeyin kesinlikle gerçekleştiğini söyler. Polymnia hastadır ve Elektra onunla ilgilenir. Kassandra, Klytemnestra'yı ölümler konusunda uyarır, yanlış yolda olduğunu dile getirir. Klytemnestra, planladığı şekilde Agamemnon'u öldürür. Ardından Klytemnestra, Elektra'yı İfhegenia olarak çağırıp sarılmaya çalışır. Artık ona zarar veremeyeceklerini ve intikamını aldığını söyler. Klytemnestra, bir süre sonra Elektra'nın ölen kızı İfhegenia olmadığını farkeder. Elektra perişan bir haldedir. Babasının olduğu yere doğru hızlıca gider.

3.Bölüm

Saray avlusunda, bahar ağaçlarının gölgesinde Fria, haber almak için gelen genç adama Agamemnon'un 11 yıldan daha fazla süredir ölü olduğunu söyler. Aigisthos ve Klytemnestra kral ve kraliçedir. Elektra, annesiyle barışmayacağını ve ondan intikam alacağını söyler. Genç adam Elektra'ya kardeşi Orestes'in yaşadığı haberini getirir. Haber getiren genç adam, Orestes'tir. Elektra, Orestes'e annesi ve Aigisthos arasında bir ilişki olduğunu söyler.

Agamemnon'u öldürdükleri gün ise Klytemnestra, Aigisthos'tan olan çocuğu ölü olarak doğurur. Kahin, Orestes'e babasını öldürenlerin öldürülmesi gerektiğini emretmiştir. Pylades, Orestes'e Aigisthos'u öldürmesi gerektiğini fakat annesini öldürmemesi gerektiğini söyler. Elektra, babasının öldürüldüğü baltayı Orestes'e gösterip, üzerine intikamını alacağına dair yemin ettirir. Elektra, Orestes'e kendisini Girit'ten gelen bir gezgin olarak tanıtıp ardından Aigisthos'u öldürmesini tembih eder. Elektra, festival günü için bir elbise giyinmiş halde içeri girer ve annesi Klytemnestra'ya bu gece onu nefretten arındıracağını söyler. Klytemnestra, Elektra'ya anne olunca bazı şeyleri daha iyi anlayacağından bahseder. Bir ağlama ve acı bir çığlık sesi duyarlar. Sesin nerden geldiği belli değildir. Klytemnestra, Elektra'ya onu hiç sevmediğinden bahseder. Elektra, annesine eğer onu tekrar sevmesini istiyorsa yanından ayrılmamasını söyler. Orestes, Elektra'nın arkasından gizlice kapıdan içeri sızar. Klytemnestra, oğlu Orestes'i görüp kim olduğunu sorar. Elektra ise onun oğlu Orestes olduğunu söyler. Orestes, annesine ''Diz çök ve ölmeye hazırlan.'' der. Klytemnestra, seve seve öleceğini söyler fakat ölümünün Orestes'in eliyle olmaması gerektiğinden bahseder. Klytemnestra, Orestes tarafından öldürülür.

''Atreus'un kızı'' oyununun sıkı bir olay örgüsü vardır. Bu aklı başında ve inandırıcı karakterlerle birleştiğinde, mitin tutarlı ve anlaşılır bir versiyonuyla sonuçlanır. Turney, eserinde bütün zamanlara hitap edebilecek çağdaş bir konuyu anlatır. Hayata insani bir yaklaşımı nefretin, savaşın ve cinayetin olmadığı bir yaşamı talep eder. Sevgi, barış ve anlayış doktrini arar (Cohen, 1968:88).

Turney'in eserini farklı kılan özelliklerden biri de Elektra'nın ana hikayesinde bulunmayan karakterleri bir araya getirmesidir. Kassandra, Polymnia ve İfhegenia bu farklılığı oluşturan karakterlerdir. Kassandra, bir kadın peygamberdir. Polymnia ise eskiden Klytemnestra'nın dadısı iken şimdi çocuk Elektra'ya bakmaktadır. Kendi ülkesinde prenses olan Polymnia, savaşta köle olarak ele geçirilmiştir. İfhegenia ise Klytemnestra'nın kızı olup Atreus'un

suçunun kefareti olarak öldürülür. İfhegenia, Agamemnon'un öldürülmesinin tek nedeni olduğu için oyun boyunca önemini korur (Cohen, 1968:89).

Oyunun ilk bölümünde Elektra çocuk, Orestes ise beşikte bir bebektir. Elektra farklı bir çocuk portresi çizer. Yazarın Elektra'yı çocukluktan itibaren göstermesi sahip olduğu bazı özelliklerin içgüdüsel ya da genetik olduğunu vurgular niteliktedir. Elektra'nın içgüdüleri, çocuklukta bile doğal bir intikam eğilimine işaret eder gibi görünür. Elektra diğer çocuklar gibi oynayamayacak kadar hassas bir yapıya sahip, mızmız, asabi bir çocuktur (Cohen, 1968:89).

Yazar Elektra karakterini çocuk olarak oyuna başlatır. Buradaki amaç Elektra'nın karakterinin nasıl bir gelişim gösterdiğini seyirciyle paylaşma isteği olabilir. Turney, bu anlamda Elektra'yı bütünsel bir kişilik olarak sunmaya ve onun çocukluğundan itibaren gelişimini izlemeye özen gösteren tek oyun yazarıdır. Aynı zamanda düşünceleri ve eylemlerinin çok daha inandırıcı olmasının nedenleri çocukluk hikayelerinde görünür kılınır. Turney'in Elektra'sının sahip olduğu davranış incelikleri belki de bu karakterin en göze çarpan özelliğidir (Cohen, 1968:142).

Oyunda aynı zamanda Elektra'nın güvensizliği dikkat çekicidir. Bu güvensizliğin nedenlerinden biri hem Klytemnestra'nın onu bilinçsizce reddetmesinden hem de İfhegenia'ya olan taraftarlığından kaynaklanır. Elektra güvendiği insanlara karşı savunmada kalıp sorun arıyor gibi görünerek zayıf bir karakter tasvir etmekten hoşlanır gibi davranır. Elektra'nın güvensizliği, küçük çocuk Orestes'e odaklanan, sahiplenici, talepkar bir aşkla sonuçlanır (Cohen, 1968:95).

Klytemnestra karakteri ise kadınsı ve anne sevgisi ile doludur. Bu durum diğer Antik Yunan versiyonlarında pek görülmez. İfhegenia'nın kaybı onun insani ilkelere sahip bir kadın olarak yozlaşmasının başlangıcını işaret eder (Cohen, 1968:91). Cohen'e (1968) göre Klytemnestra yıkımı ve kehanetleri savunan bir dini inanışa karşı şüpheci ve isyankar bir tavır sergiler. Seyirci Klytemnestra'ya sempati duyar. Agamemnon'un öldürülmesine göz

yumulmasına rağmen, bunun için bazı gerekçeler ortaya konur. Elektra'nın intikamı, efsanenin diğer versiyonlarında bulunan kahramanca imalara sahip değildir. Klytemnestra'nın Aigisthos ile ilişkisi, başlangıçta onun ahlakı konusunda şüphe uyandırmayacak şekilde tasvir edilmiştir. Agamemnon'un öldürülmesi şehvetli arzuların sonucu değildir. Klytemnestra, Aigisthos'u kullanışlı bir intikam aracı olarak görür (Cohen, 1968:92). Sadece Aigisthos değil Orestes de hem Klytemnestra hem de Elektra'nın intikam peşinde koşmalarına barış ve kardeşlik çağrısı yaparak engel olurlar (Cohen, 1968:89). İki kadın karakter olan Klytemnestra ve Elektra sırayla intikam peşinde koşarlar. Klytemnestra, İfhegenia'nın intikamı için planlar yapıp ölüm eylemini gerçekleştirdikten sonra onun yerini Elektra alır. Klytemnestra'nın kendisi de ölümle güçlü bir bağa sahiptir. Çünkü kendisi Agamemnon'u öldürür ve ardından düşük yapar; bu bir tür şiirsel adalettir (Cohen, 1968:96).

Turney'in diğer oyunlarda görülmeyen temel farklarından biri, Klytemnestra'ya karşı sergilediği sempatik tavır ve Elektra'ya bahşettiği ihanet ve kurnazlıktır (Cohen, 1968:142).

İlk bölümde bebek olarak görülen Orestes, bencil motivasyonlara sahiptir. Klytemnestra'nın onu küçük düşürmesi ve gururunu incitmesi nedeniyle intikam almaya yatkındır (Cohen, 1968:99). Oyunun ilerleyen bölümlerinde ise Orestes, Elektra ve Klytemnestra'nın arasındaki husumetin bir aracı olmaktan öteye geçemez.

Turney'in yarattığı karakterlerde kadın karakterler daha ön planda izlenimi verirken, erkek karakterler ise yaptırım gücüne sahip bir imaj altında edilgen figürleri temsil ederler.

2.2.3.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Oyunda kadın karakterler daha ön plandadır. Erkeklerin savaşa gittiği bir ortamda saray yönetiminde kadınların, sözde iktidara sahip bir düzende tanrı ve erkek hegemonyasına karşı nasıl sorunlarla karşılaşıldığı görülür. Erkekler,

tanrılarla birlikte kaderi şekillendirirken kadınlar kendileri için belirlenen kaderin ağlarını örmekle meşguldürler. Oyunda tanrıların buyruğunu ne erkekler ne de kadınlar çiğneyemez. Bundan dolayı Atreus'un yaptığı bir hatanın bedelini öncelikle düzenin en zayıf halkası olan kadınların nasıl ödediğine tanık olunur. Erkekler de bu halkanın sözde güçlü tarafı olarak katledenleri temsil ederler. Bir kan davası gibi olan öldürme eylemi ailenin üyeleri tarafından bir sonraki aşamaya taşınacaktır.

Bu oyundaki kadın karakterlerin birbirleriyle ve çevrelerindeki erkeklerle olan ilişkileri diğer oyunlara göre farklılık gösterir. Klytemnestra, kızı Elektra'dan nefret etmez. Dadı Polymnia ile Klytemnestra arasındaki karşıtlık aynı şeyleri yaşayıp farklı tercihler yapan iki kadın dinamiğini gösterir. Klytemnestra ve Aigisthos'un ilişkisi ise farklılık gösterir. Bu oyunda Aigisthos, şiddet yanlısı olmayıp sevgilisi Klytemnestra ile Agamemnon'u öldürmek için iş birliği yapmaz. Oyun, kadın karakterlerin toplu halde iplerle bir şeyler ördükleri sahneyle açılır. Antik yunan oyunlarının tamamında bulunmayan kadın karakterler bu oyunda bir aradadır; peygamber olan Kassandra ve Elektra'nın dadısı olan Polymnia ve İfhegenia. Elektra ilk bölümde çocuktur.

Agamemnon, kızları İfhegenia'yı öldürene kadar Klytemnestra oyunda savaş karşıtı bir tutum sergiler. Klytemnestra, kocası savaşa gittiği için ülkeyi kraliçe olarak yönetir. Bu durum o zamanki erk sistem düzenine göre normal kabul edilemez. Yazar, burada toplumsal rolleri değiştirmeye çalışarak varolan algıyı kırmaya çalışır.

> *"……*
> ***Klytaimnestra:*** *(with simple dignity) I am Klytaimnestra, Agamemnon's Queen.((Sade bir vakarla) Ben Agamemnon'un kraliçesi Klytaimnestra'yım.)*
> ***Vortigern:*** *We do not deal with women.(Kadınlarla işimiz yok.)*
> ***Klytaimnestra:*** *You must.I bear my husband's state while he is absent at the war. (Olmak zorunda. Kocam savaştayken onun yetkilerini ben sürdürüyorum.)*
> ***Vortigern:*** *(nonplussed)You rule these folk?((Şaşkın) Bu halkı siz mi yönetiyorsunuz?)*
> ***Klytaimnestra:*** *I do(Turney,1936:12).(Evet)"*

Klytemnestra'nın Polymnia ile olan konuşmasında varoluş ile ilgili sorgulaması dikkat çeker. Klytemnestra, kadınlıkla ilgili durumlardan duyduğu hoşnutsuzluk ve nefretten bahseder. Bir taraftan kocasının yokluğunda ülkeyi bir erkek gibi yönetirken bir taraftan da erkeklerden nefret ediyordur. Klytemnestra kendisine bu sistem içerisinde biçilen rollerden memnun değildir. Oyunun en başında kadınların iplerle birşeyler dokuması gibi kadınlar, kendilerine sunulan kaderin sınırları içinde özgürlüklerini çoktan kaybetmişlerdir. Klytemnestra'nın sergilediği nefret ve bedeninin sınırlarına sığdırdığı kadınlığını sergileyiş biçimi bu durumun bir neticesidir. Kendi hayatlarının kontrolü hakkında Polymnia ve Klytemnestra zıt fikirlere sahiptir. Klytemnestra hayatlarının kontrolünün kendi ellerinde olmadığını savunur.

Önceleri bir kraliçe olan ve savaş sonucunda bir köle ilan edilip şimdi Elektra'nın dadısı olan Polymnia ise kendi hayatının dokumacısı olarak kontrolün onun elinde olduğuna inanır. Yazarın Polymnia karakterini bu şekilde düşünüyor olarak göstermesi sistemi kanıksayan insanların hayata bakış açılarını göstermek olarak değerlendirilebilir.

> *"……*
> ***Klytaimnestra:** Oh, Polymnia! Polymnia! Why are we born, and in our turn why do we women give our children life! (Ah, Polymnia! Polymnia! Neden doğduk ve biz kadınlar çocuklarımıza hayat veriyoruz?)*
> *……*
> ***Klytaimnestra:** Oh to be free! Free! But all about us wind the lives of other men, like threads that make a web and in it woven-we-of destiny and men made captive here. (Ah özgür olmak! Özgür! Ama çevremizdeki her şey, diğer insanların hayatlarını bir ağ gibi oluştururken ve bu ağda biz-kaderi ve burada esir tutulan insanları ören iplikler gibi doluyor.)*
> ***Polymnia:** Each of us weaves and what we weave is but ourselves. (Her birimiz bir dokuyucu olarak sadece kendimizi dokuruz.)*
> ***Klytaimnestra:** We are not weavers of our lives, not we…….(Biz hayatımızın dokumacıları değiliz.)(Turney,1936:47-48)."*

Klytemnestra Agamemnon'u öldürme cesaretiyle kadınlığı bırakır. Bu ana kadar savaş ve ölüm karşıtı olan Klytemnestra, öldürme eylemini ancak çok sevdiği kızı İfhigenia'nın intikamını almak için ve kadınlık rolünden sıyrılarak yapabilir. Kocasının yokluğunda devleti yönetirken bile kadınlığı tam olarak bırakamadığı için daha barış yanlısı ve ılımlı bir karakter göstermiştir. Önce

Aigisthos'un öldürmesini ister fakat o yapamayacağını söyleyince intikamı için eril bir tavra girer ve baltayı eline alır. İntikam, Klytemnestra'ya bütün yeminlerini bozdurur. Kendi seçimlerini yaşayamadığı bu sistemde hayata karşı en büyük tepkiselliği sahip olduğu intikamıdır.

> *"……..*
> ***Aigisthos:*** *(sadly) My Klytaimnestra, save your words…..But murder is no part of me.((Üzgün bir şekilde) Klytaimnestram, sözlerini saklı tut….Fakat cinayet benim bir parçam değil.)*
> ***Klytaimnestra:*** *Coward! Coward! I will do the thing if you're afraid! Give me the ax! (He looks at her in unbelieving horror.) Give me the ax! (She snatches it from him. The moment the ax is in her hands, she is a changed being. From a Fury she becomes a priestess of destruction lost in a terrible exaltation. Aigisthos gazes at her a moment almost in fear. Then he turns and goes blindly from the room….)Up!Klytaimnestra,up! Lay off your womanhood! ...) İphegenia! İphegenia! İphegenia!)(Turney,1936:55-56).(Korkak! Korkak! Eğer korkuyorsan bunu yapacağım! Baltayı bana ver! (Ona inanılmaz bir dehşetle bakar.) Baltayı bana ver! (Baltayı ondan kapar. Balta eline geçtiği anda farklı bir varlık olur. Öfkeden korkunç bir coşkuya kapılmış bir yıkım rahibesine dönüşür. Aigisthos ona bir an neredeyse korkuyla bakar. Sonra döner. ve körü körüne odadan çıkar….)Yukarı!Klytaimnestra,yukarı! Kadınlığınızı bırakın! ... İphegenia! İphegenia! İphegenia!) "*

İntikam Atreus evinde kadından kadına geçen bir miras gibidir. Klytemnestra kızı Ifhigenia'yı kaybettikten sonra intikam almak ister. Elektra ise babası Agamemnon'un ölümünden sonra annesi Klytemnestra'dan intikam almak için yaşayacaktır. Klytemnestra, Agamemnon'u öldürdükten sonra kendinden geçmiş bir şekilde Elektra'yı kızı Ifhigeneia sanırken bazı eşcinsel eğilimler gösterir. Bu cinsel eğilim durumu, kendisinde olan bir şeyi kaybetme dürtüsünden dolayı da olabilir.

> *"……..*
> ***Klytaimnestra:*** *Don't be afraid, Iphegenia! They cannot hurt you any more.I have avenged you now at last.(Korkma Iphegenia! Artık sana zarar veremezler. Artık intikamını aldım sonunda.)*
> ***Elektra:*** *Don't. Don't touch me! (Elektra beats the air with her hands in a frenzy of fear.Klytaimnestra shudders and gazes about her vacantly.) Let me go to him(Turney,1936:75).(Yapma. Bana dokunma! (Elektra korkudan deli gibi elleriyle havaya vuruyor. Klytaimnestra ürperiyor ve boş boş ona bakıyor.) Bırakın onun yanına gideyim!) "*

Yazar, Polymnia ve Klytemnestra'nın diyaloglarında intikamı farklı kanıksamış iki kadın portresi çizer. İlk diyalogta Klytemnestra kendi anneliğini

sorgularken çocuklarını ona ait hissetmemekten bahseder. Klytemnestra'nın intikam duygusu ne çocuklarını ne de kendisini kurtaramayacaktır. Polymnia da acılar çekip bir zamanlar intikam hissiyle dolsa da hayata karşı tepkileri Klytemnestra'dan farklı olmuştur. Polymnia, çektiği acılara Klytemnestra gibi başkaldırmayıp kabullenmeyi tercih etmiştir. Her ikisi de çocuklarını kaybetmelerine rağmen Polymnia, ölen çocuğunun yerine başka çocukların bakımını üstlenerek acısını dönüştürmüştür. Klytemnestra ise bu acısını ancak intikam duygusuna dönüştürerek başka bir canı yok etmiştir.

> *"……*
>
> ***Klytaimnestra:****….. The day Orestes stands within these halls, I die. Forth from my womb I brought a sword. I made a temple of my mind to hate and of my heart a tomb…….I am a woman meant for motherhood and yet no child is mine. Defeated I go down to that dim place where those who have loved lie loveless and those who have hated are still (Turney,1936:102) (…Orestes'in bu salonlarda durduğu gün ölürüm. Rahmimden bir kılıç getirdim. Zihnimin nefret için bir tapınağını ve kalbimin bir mezarını yaptım…….Ben annelik için yaratılmış bir kadınım ama yine de benim çocuğum yok.)"*
>
> ***Polymnia:*** *……..But after that first night in the strange tent-within me there was a hard hatred of all men.I knew then that a woman's lot was bitter.-You see,before that I had known love. (Her voice dies away. She is lost in the memory.)(…. Fakat o garip çadırdaki-içimdeki o ilk geceden sonra bütün erkeklere karşı derin bir nefret vardı. O zamanlar bir kadının kaderinin acı olduğunu biliyordum. - Görüyorsun, ondan önce aşkı biliyordum…. (Sesi kesilir. Hafızada kaybolur.)*
>
> *……*
>
> ***Polymnia:*** *For a long time I was full of hate. But I was silent.I submitted to that which was demanded of me-they removed the chains from my hands and feet…..But I prayed that I might not bear a child to be a slave.It seemed my life was only one long prayer for that-(Uzun süre nefretle doluydum. Ama sustum. Benden istenileni yerine getirdim; ellerimden ve ayaklarımdan zincirleri çıkardılar. ….Ama köle olacak bir çocuk doğurmamak için dua ettim.Görünüşe göre hayatım bunun için uzun bir duadan ibaretti...)*
>
> *……..*
>
> ***Polymnia:****……One living thing had been taken from me,and another given in its place.I no longer hated men.I understood.I felt pity,pity and a kind of love.It was as though they were my children,too….(Turney,1936:103-104-105) (Benden bir canlı alınmış, yerine başka bir canlı verilmişti. Artık erkeklerden nefret etmiyordum. Anladım. Acıdım, acıdım ve bir tür sevgi hissettim. Sanki onlar da benim çocuklarımdı…)"*

Klytemnestra ve Elektra'nın ilişkisi Agamemnon'un ölümünden sonra şekil değiştirir. Elektra'nın annesine duyduğu intikam onu yok etmeden

geçmeyecektir. Klytemnestra, kızının kendisinden nefret ettiğinin farkındadır. Elektra, annesine babasının katili olduğu için ondan nefret ettiğini ancak kalbini nefretten arındırdıktan sonra annesini sevebileceğini söyler. Bu durum da annesinin ölümüyle mümkündür. Oyunda dikkat çekici olan bir diğer unsur ise her iki kadın da bir ölüm ardından fiziksel olarak değişime uğrarlar. Klytemnestra, Agamemnon'u öldürdükten sonra, Elektra ise annesinin ölümünden sonra yaşlı bir kadın gibi görünür. Her iki kadının da yaşamdan çok ölüme yakın olma halleri, intikam duygularının yok etmeye evrilmesinden kaynaklıdır. Öldürmeye çalıştıkları şey kendi varoluşlarıdır.

> *"……..*
> ***Klytaimnestra:*** *Well, let that rest. If you forgive me in your heart, I will not turn away. But if you hate me,let me go.(Neyse, bırakalım bunu. Eğer beni kalbinden affedersen, geri dönmem. Ama eğer benden nefret ediyorsan, bırak gideyim.)*
> ***Elektra:*** *Tonight I'll purge myself of hate.(Bu gece kendimi nefretten arındıracağım.)*
> ***Klytaimnestra:*** *(crying out sharply) No! If you hate me, and I know you do, why have you come tonight? Are you not weary of this war of loathing you have waged upon my heart so long a time? ((Sert bir şekilde bağırarak) Hayır! Benden nefret ediyorsan, ki öyle olduğunu biliyorum, bu gece neden geldin? Uzun zamandır kalbime karşı yürüttüğün bu nefret savaşından bıkmadın mı?)*
> ***Elektra:*** *Tonight I will empty my heart of words:….. After tonight I mean to love you(Turney,1936:110-111). (Bu gece kalbimi kelimelerden arındıracağım:Bu geceden sonra seni sevmek istiyorum.)"*

Elektra'nın daha önceden de ifade ettiği gibi annesini sevebilmesi için onun ölmesi gerekiyordur. Elektra ile Klytemnestra arasındaki ilişkinin, oyun boyunca kadınlar arasında çatışması olan tek ilişki olduğu söylenebilir. Klytemnestra, Elektra'ya karşı iyi bir tutum içerisindedir. Ondan Elektra gibi nefret etmiyordur. Klytemnestra'nın savaşı, onu çaresizliğe iten koşullara karşı duyduğu güçlü bir intikam duygusunun yıkıcı etkileridir.

> *"……..*
> ***Klytaimnestra:*** *No. I can't bear any more. You've never loved me and you never will. (She is almost out of the room.) (Hayır. Daha fazla dayanamıyorum. Beni hiçbir zaman sevmedin ve hiçbir zaman da sevmeyeceksin. (Odadan çıkmak üzeredir.)*
> ***Elektra:*** *Mother!(Anne!)*

> ***Klytaimnestra:*** *(stopping short and turning incredulously) What did you say?((Bir an için duraksar ve inanamayarak döner) Ne dedin?)*
> ***Elektra:*** *Don't go, Mother.(Anne,gitme.)*
> ***Klytaimnestra:*** *How many years it is since you have called me Mother! (Bana anne demeyeli kaç yıl oldu!)*
> ***Elektra:*** *But tonight I'll be your daughter. (Her voice suddenly becomes childlike and wheedling.) Don't go away; don't leave me now. (Then as Klytaimnestra hesitates.) Mother, you must not go away if you want me to love you again! See, I will sit here and we will talk. (She sinks down into the folds of her cloak upon the steps(Turney,1936:115-116). (Ama bu gece senin kızın olacağım. (Sesi birdenbire çocuksu ve yalvarır bir hal alıyor.) Gitme; şimdi beni bırakma. (Sonra Klytaimnestra tereddüt eder.) Anne, seni tekrar sevmemi istiyorsan gitmemelisin! Bak, burada oturacağım ve konuşacağız.)"*

Kassandra, Agamemnon'un köle olarak getirdiği bir kadındır. Agamemnon, Kassandra'yı ona tecavüz eden Ajax'ın elinden kurtarır.

Truva'da kutsal bir peygamber olarak bilinen Kassandra, diğer kadınlar gibi savaş mağlubiyeti sonucunda köle muamelesi görmektedir. Oyunda kadınların toplum içindeki statüsü, sahip oldukları dini rütbelere rağmen yine de her açıdan değersizleştirilmeye mahkumdur…

> *"…….*
> ***Agamemnon:*** *(in a low voice) This is the maid,Kassandra. ((Alçak bir sesle) Bu hizmetçi, Kassandra.)*
> *……..*
> ***Agamemnon:*** *Had I not chosen her, she would have fallen to the lot of brutal Ajax,who had ravished her.We must be gentle with her,wife,for she was deemed a prophetess inviolate and sacred there in Troy (Kassandra'yı seçmemiş olsaydım, onun ırzına geçen acımasız Ajax'ın payına düşecekti. Ona karşı nazik olmalıyız, karıcığım, çünkü o Troya'da dokunulmaz ve kutsal bir peygamberdi.) (Turney,1936:66)."*

Sarayın içindeki iki hizmetli kadın olan Fria ve Polymnia'nın orada bulunuş sebepleri aynıdır. İkisi de savaş mağlubiyeti sonucunda köle olarak gelmişlerdir. Polymnia, bir gün barış geleceğinden ve zevkle hizmet edenlerin eninde sonunda özgürlüklerine kavuşacağını düşünür. Polymnia'nın oyun boyunca sürdürdüğü bu olumlu tavrı böyle bir düzeni normal olarak kabul edenlerin her şeyi nasıl kabullendiklerine dair güzel bir örnektir. Polymnia acıya kalbini kapatırken gerçekliğe ve uğradığı haksızlığa da algılarını kapatmış gibidir.

"……..
Fria: *You see it was only after I was taken captive that I had to learn. Among my people it was only slaves who spun.But now I am a slave myself-not that you ever make me feel I'm one.(Esir alındıktan sonra öğrenmek zorunda kaldım. Halkım arasında sadece köleler eğirirdi. Ama şimdi ben de bir köleyim - Sen bana köle olduğumu hiç hissettirmiyorsun.)*
Polymnia: *You forget that I'm a slave, as well. I know how hard it is for you at first; but close your heart to bitterness,and peace will come.Those who give their service joyously are always free (Benim de bir köle olduğumu unutuyorsun. İlk başta senin için ne kadar zor olduğunu biliyorum; ama kalbini acıya kapat ve huzur gelecektir. Hizmetlerini sevinçle verenler her zaman özgürdür.) (Turney,1936:5)."*

2.2.3.3. Tanrıların Konumlanışı

Oyunda intikam durumlarını başlatan ve nesilden nesile devam eden öldürme eylemi ilk olarak tanrılara karşı geliş yüzünden olur. Agamemnon'un babası Atreus, kutsal bir günde kan dökmüştür.

Tanrıların kurallarına göre ise Atreus'u haklı çıkarılabilecek hiçbir sebep yoktur. Agamemnon, babasının yaptığı hatanın bedelini ödemek durumundadır. Başrahip Kalchas, tanrıların başka bir kefareti kabul etmediğini söyler. Kanın kanla yıkanması istenmektedir. Agamemnon, evini ve devleti arındırmak için bu kefareti ödemek durumundadır. Tanrıların bu duruma müsamaha göstermesi mümkün değildir. Agamemnon bu anlamda tanrıların buyruğuna uyan düzenin istediği insan tipini sembolize eder.

*"**Kalchas:** Implacable! The gods are still implacable. Atonement must be made. (Acımasız! Tanrılar hala acımasız. Kefaret ödenmeli.)*
Agamemnon: *Kalchas, even of old, one still might placate angry gods with precious gifts. I am prepared to give all that is mine and all that may be mine from Troy. (Kalchas, eskiden kızgın tanrıları değerli hediyelerle yatıştırmak mümkündü. Troya'dan benim olabilecek her şeyi vermeye hazırım.)*
Kalchas: *Your father, Atreus, defiled the sacred day of Artemis with blood. (Baban Atreus, Artemis'in kutsal gününü kanla kirletti.) (Turney,1936:24-25).*

Oyundaki kurulu düzende tanrıların koymuş olduğu kuralların etkisi büyüktür. Kimse bu kuralların dışına çıkamaz. Erkeklerin ve tanrıların sözünün geçtiği bir yerde Klytemnestra, çocuğunu korumak adına hem tanrılara hem de

erkeklerden oluşan düzene meydan okur. Bu davranış, oyunun geçtiği zamanın dinamiklerine göre son derece aykırı ve cesur bir tavırdır.

> *"**Klytaimnestra:** Away from us! Stand you behind me, child. Come, buy her from me now! You all are men and armed and I am woman against you all, yet I shall fall and die before you tear her from these arms. (Bizden uzak dur! Arkamda dur, çocuk. Gel, onu benden al! Hepiniz erkeksiniz ve silahlanmışsınız ve ben hepinize karşı bir kadınım, yine de siz onu bu kollardan ayırmadan ben düşüp öleceğim.)*
> ***Kalchas:** The holy will of Heaven demands this sacrifice. (Cennetin utsal iradesi bu fedakârlığı talep etmektedir.)*
> ……
> ***Klytaimnestra:** Ay! Know me, then, for what I am! A godless creature that defends its young(Turney,1936:31) (Ay! Beni tanı o zaman, ne olduğumu! Yavrularını savunan tanrısız bir yaratık.)"*

Tanrılar var olan düzeni korumak, kurban döngüsünü devam ettirmek için savaş ve ölümleri kutsarlar. İronik bir şekilde ise kurban etme durumlarının barışı sağlamak için olduğunu iddia ederler. Ifhegenia'nın ölümü tanrıların vadettiği gibi daha az ölümü değil, haddinden daha fazla ölüm, intikam ve aile içinde süregelen bir kan davası durumunu gündeme getirir.

2.2.3.4. Savaşa Bakış

Oyun, Agamemnon'un Truva savaşındayken başlar. Onun yokluğunda ülkeyi karısı Klytemnestra yönetir. Oyunun başlangıcında sahneye bebek Orestes haricinde kadınlar hakimdir. Savaşmak için erkekler sarayın dışındayken kadınlar sarayın içinde betimlenir. Fiziksel olarak saray dışında varolan savaş, oyunun ilerleyen bölümlerinde sarayın içinde şekil değiştirerek devam eder.

Çocuk olan Elektra'nın ağzından savaşın kötü olduğuna dair sözler duymak şaşırtıcıdır. Elektra, savaşın erkekler dünyasına ait olduğunu vurgularken kadınların bu şiddetle ilişkili olamayacağı vurgusunu da yapar. Dadı Polymnia, bu tür düşüncelerin çocuklara ait olmadığını söylese de Elektra oralı olmaz. Savaşanlardan nefret etmesine rağmen babasından nefret etmemesi şaşırtıcıdır. Çünkü Elektra'ya göre babası sadece savaşı yönetir. Bu açıklamasında tekrar çocuk algısına dönüldüğü görülebilir. Elektra, bir çocuğun

zihinsel yapısıyla yaptığı açıklamalarla aslında toplumun savaş durumuna olan bilinçsiz yaklaşımını dile getirmiş olur.

> *"**Elektra:** I hate all men. Why do they fight and kill and make so many people miserable? Just think of it,Neia,to hold a sword and strike somebody down with it and see them red with blood.Oh, I couldn't.Could you ?It's horrible! (She shudders and hides her face in her hands.) (Tüm erkeklerden nefret ediyorum. Neden bu kadar insanı savaşıp öldürerek perişan ediyorlar? Düşünsene Neia, birini kılıç tutup yere serdiğini ve kanlar içinde kaldığını gördüğünü... Ben yapamam, sen yapabilir miydin ? Korkunç bir şey! (Titrer ve yüzünü ellerinin arasına saklar.))*
> ***Polymnia:** Don't think about such things. They're not for children's minds. (Böyle şeyleri düşünme. Bunlar çocuk aklı için uygun değil.)*
> ***Iphegenia:** But Father-he fights like other men. You don't hate him. (Ama babam diğer erkekler gibi savaşıyor. Ondan nefret etmiyorsun.)*
>
> ***Elektra** (taking her hands away from her face): No-o. But Father's different.And besides he doesn't kill.He leads the others into battle;but he doesn't fight.He is the leader and the King(Turney,1936:9). ((Ellerini yüzünden çekerek): Hayır. Ama babam farklı. Ayrıca o öldürmez. Diğerlerini savaşa götürür; ama savaşmaz. O lider ve kraldır.)"*

Polymnia, Klytemnestra'ya savaşın bir çeşit erkeklerin yaşam biçimleri olduğundan bahseder. Klytemnestra ise bu duruma sabrının olmadığını çünkü savaşın savaş doğurduğunu söyler ve bu sözleriyle savaşın bitmek tükenmek bilmeyen döngüselliğinin şiddeti de beraberinde getirdiğinin vurgusu yapılır.

> *"……
> ***Klytaimnestra:** Why can't men stay at home? There's quite enough for them to do. (Erkekler neden evde kalamıyor? Yapacakları yeterince iş var.)*
> ***Polymnia:** We must be patient with the ways of life. (Yaşam biçimlerine karşı sabırlı olmalıyız.)*
> ***Klytaimnestra:** I have no patience! War! It's always war! One war breeds but another war (Turney,1936:10). (Sabrım kalmadı! Savaş! Her zaman savaş! Bir savaş başka bir savaşı doğurur.)"*

Klytemnestra, nerdeyse her repliğinde savaş karşıtı olduğunu belirtir. Klytemnestra, barış ve kardeşlik yanlısıdır. Bu misyonu ona diğer oyunlardan farklı olarak Turney verir. Fakat Klytemnestra, kendi inisiyatifini kullanmasına izin verilmeden savaş döngüsünün içindeki yerini almak durumundadır. Kocası

savaşta olduğu için devlet yönetimi ile ilgili kararları kendisi alır. Savaş sahnesinde roller değişir.

> *"**Klytaimnestra:** They are a constant menace at our gates. I would my lord went not upon this war. (Kapılarımızda sürekli bir tehdit oluşturuyorlar. Lordumun bu savaşa girmemesini isterdim.)*
> ***Cheops:** In Egypt, too,they menace us.Not these, but others from the desert and beyond the seas…..(Mısır'da da bizi tehdit ediyorlar. Bunlar değil, çölden ve denizlerin ötesinden gelen diğerleri....)*
> *……*
> ***Cheops:** Crete is the enemy of Pharaoh and of you and has allied herself with those like Vortigern.Yearly she demands a tribute from your treasury. Mycenae grows more golden with the passing years, while Crete becomes a menace to the glory of the world.(Girit, Firavun'un ve sizin düşmanınızdır ve Vortigern gibilerle ittifak kurmuştur. Her yıl hazinenizden haraç talep eder. Miken, geçen yıllarla birlikte daha da altınlaşırken, Girit dünyanın ihtişamı için bir tehdit haline gelir.)*
> ***Klytaimnestra:** She was the heart of all that glory once. (Bir zamanlar tüm o ihtişamın kalbiydi.)*
> ***Cheops:** She is no more its living heart. She has become but rotten wood that must be cut away(Turney,1936:16-17). (Artık onun yaşayan kalbi değil. Kesilip atılması gereken çürümüş bir odun haline geldi.)"*

Savaşa karşı bir tavrı olan Klytemnestra, kızını kurtarmak için eşi Agamemnon'un kılıcını kullanmasını ister. Agamemnon'un cevabı onların bu düzen içerisinde bir piyon olduklarının kanıtı niteliğindedir. Savaş bir devlet politikası olup, devleti yönetenlerin ise bu senaryoya uygun bir şekilde savaş araçlarını kullanmaları gerekir. Kılıç ancak devletin istediği şekilde tasarlanmış bir savaşta kurtarıcı rolünde olacaktır.

> *" **Agamemnon:** Klytaimnestra, in God's name, this torture is without avail. We have no power to save our child. (Klytaimnestra, Tanrı adına, bu işkence boşuna. Çocuğumuzu kurtaracak gücümüz yok.)*
> *……*
> ***Agamemnon:** We are without power, without hope. (Klytaimnestra goes to him swiftly and speaks almost in a whisper.)(Gücümüz, umudumuz yok. (Klytemnestra hızla yanına gider ve neredeyse fısıltıyla konuşur).*
> ***Klytaimnestra:** There's hope beside you there. Take up that sword and bare it. Lift our cry-the war-cry of our house. These will not fight if you'll but play the man.(Yanında bir umut var. Kılıcını al ve kuşan. Çığlığımızı yükselt, evimizin savaş çığlığını. Eğer erkek gibi davranırsan bunlar savaşmaz.)*
> ***Agamemnon:** I cannot plunge the State in civil war. Wife, you and I are bondsmen to the State. This strikes too sharply at your heart or you would see how I am bound(Turney,1936:39). (Devleti iç savaşa sürükleyemem.*

Karıcığım, sen ve ben devlete bağlıyız. Bu senin kalbine çok sert bir şekilde çarpıyor, yoksa ne kadar bağlı olduğumu anlarsın.)"

Savaşın içindeki kişilerin de savaşı adil ve kutsal bulmamaları, bir sistem tarafından yönetildiklerini farkettiklerinin işaretidir. Savaş kutsal olmamakla beraber belli bir adaleti de beraberinde getirmeyecektir. Klytemnestra, kızının öldürüldüğüne dem vurarak bu sistemin yöneticileri olarak erkekleri sorumlu tutar.

Klytemnestra'nın acısını susturacak hiçbir şey olmadığından bahsedilirken kadınların bu savaş senaryosu içinde ezilen ve kaybeden kesimden olduğu da aşikardır.

"……..
Achilles: *No war is holy! I whom you know am unafraid to fight repeat no war is holy and no war is just. (Hiçbir savaş kutsal değildir! Savaşmaktan korkmadığımı bildiğiniz ben, hiçbir savaşın kutsal olmadığını ve hiçbir savaşın adil olmadığını tekrarlıyorum.)*
Agamemnon: *We are bound to Menelaos by our oath. (Menelaos'a yeminimizle bağlıyız.)*
Klytaimnestra: *What are you men, what are you men, what are you that take our children, all we have? (Siz nesiniz erkekler, nesiniz siz, çocuklarımızı, sahip olduğumuz her şeyi alan siz nesiniz?)*
Kalchas: *Silence! (Sessizlik)*
Achilles: *There is no silence that can hush her cry! She is the flame of motherhood wind-fanned-the never-ending cry of womankind(Turney,1936:31). (Onun çığlığını susturabilecek hiçbir sessizlik yoktur! O, rüzgârın körüklediği annelik ateşi, kadınoğlunun hiç bitmeyen çığlığıdır.)"*

Klytemnestra ve Akhilleus, İfhegenia'yı kurtarmak için direnseler de Kalchas bu durumu halkı için yapması gerektiğini vurgular. Bir kadının böyle bir ortamda varolma şansı yoktur. Kalchas gibi kişiler savaşı güzelleştirerek bir çeşit misyonerlik görevi yaparlar. Savaşları devam ettirmek için kahraman olmaya özendirmek algı değişikliğinin bir sonucudur.

*"**Klytaimnestra:** You shall not die while I have life in me. (İçimde hayat varken ölmeyeceksin.)*
Kalchas: *To give yourself- a willing sacrifice is an heroic deed. No warrior who dies in battle for his people could do more. So doing shall you stand superbly poised upon the brink of time, a beacon for the lighting of the*

world…..(Turney,1936:32).(Kendini gönüllü olarak feda etmek kahramanca bir eylemdir. Halkı için savaşta ölen hiçbir savaşçı daha fazlasını yapamaz. Böylece zamanın eşiğinde, dünyanın aydınlatılması için bir fener olarak mükemmel bir şekilde duracaksınız...)"

Oyundaki intikam alma döngüsünü başlatan İfhegenia'nın öldürülmesi babası Agamemnon'un güç sahibi olmasına rağmen engel olamayacağı bir durumdur. Agamemnon, başkalarından kendi evlatlarını feda etmelerini isterken kendisinin bundan kaçamayacağını belirtir.

Kurallar ve bu kuralı uygulayıcılar katlin sürekliliğini sağlarlar. Savaş sadece ülkeler arasında değil, tanrı ile düzenin en zayıf halkasını temsil edenler arasında da süregelir. Varolan düzende en büyük kural koyucu tanrıların buyruklarıdır. Bu düzendeki en zayıf halka ise köleler ve kadınlardır.

*"**Aigisthos:** …….I see a distant future clearly and must labour to that end.These Northmen are our complement.If we accept them,we have conquered them and made their greatness part of ours.But if we do not make them brothers in our destiny,they conquer usThe destiny of man is somehow peace and love.(Uzak bir geleceği açıkça görüyorum ve bunun için çalışmalıyım Bu Kuzeyliler bizim tamamlayıcımız Eğer onları kabul edersek, onları fethetmiş ve büyüklüklerini bizim bir parçamız haline getirmiş oluruz Ama onları kaderimizde kardeş yapmazsak, bizi fethederler İnsanın kaderi bir şekilde barış ve sevgidir.)*

……

***Aigisthos:** Such is the end of those who trust in war to perish from the earth. (Yeryüzünden yok olmak için savaşa güvenenlerin sonu böyle olur.)*

***Klytaimnestra:** Far better that than live ignobly. That's the greatness of our race, that we have stood unconquered age by age. (Cahilce yaşamaktansa bu çok daha iyi. Irkımızın büyüklüğü, çağlar boyunca fethedilmemiş olmamızdır.)*

***Aigisthos:** The arts of peace alone are great and in them is our only immortality. Be not so troubled love. I must return. Good night. (He kisses her.) Do not outwear your strength,Polymnia.We have abiding need of all you are.(Exit Agisthos)(Turney,1936:98) (Yalnızca barış sanatı büyüktür ve tek ölümsüzlüğümüz ondadır. O kadar üzülme aşkım. Dönmeliyim. İyi geceler. (Onu öper.) Gücünü yıpratma Polymnia. Senin her şeyine ihtiyacımız var.)"*

***Agamemnon:** Achilles, I am powerless-powerless to save my child.(Achilles, ben güçsüzüm. Çocuğumu kurtaracak gücüm yok.)*

***Achilles:** We'd be outnumbered, yes; but still our armies are the best in Greece. (Sayıca az oluruz, evet; ama yine de ordularımız Yunanistan'ın en iyileridir.)*

***Agamemnon:** I cannot plunge all Greece in civil war-I who have striven for the unity of Greece. (Yunanistan'ın birliği için çabalayan ben, tüm Yunanistan'ı iç savaşa sürükleyemem.)*

> ***Achilles:*** *But Iphegenia's death can serve no common good.(Ama Iphegenia'nın ölümü ortak bir yarara hizmet edemez.)*
> ***Agamemnon:*** *I am the keystone which supports this great alliance to protect all Greece.Year after year barbarians have flung their hordes against our walls, seeking to overwhelm the civilization we have reared. And year by year I ask that Grecian men and women give their brothers, fathers, lovers, husbands, sons, themselves to die defending it. When they demand the same of me, I, too, must bow my head and suffer by their side. They feel my father's sacrilege has laid a curse upon the State and that my house must take atonement. Now my only hope is that the High Priest Kalchas will accept some other expiation(Turney,1936:23-24).*
> *(Tüm Yunanistan'ı korumak için kurulan bu büyük ittifakı destekleyen kilit taşı benim... Yıllar geçtikçe barbarlar ordularını duvarlarımıza dayadı ve yetiştirdiğimiz medeniyeti ezmeye çalıştı. Ve ben her yıl Yunanlı erkek ve kadınlardan kardeşlerini, babalarını, sevgililerini, kocalarını, oğullarını ve kendilerini bu medeniyeti savunmak için ölüme vermelerini istiyorum. Benden de aynı şeyi talep ettiklerinde, ben de başımı eğmeli ve onların yanında acı çekmeliyim. Babamın yaptığı saygısızlığın devleti lanetlediğini ve evimin kefaret ödemesi gerektiğini düşünüyorlar. Şimdi tek umudum Başrahip Kalchas'ın başka bir kefareti kabul etmesi.)"*

Klytemnestra, Agamemnon'u öldürmeden önce peygamber Kassandra, intikamın insanların arasındaki çatışma durumlarını tetiklediği ve bunun bir sonu olmadığından bahseder. Elektra ve Klytemnestra'nın sahip olduğu intikam duygusu, eylemlerini belirler. İntikamın savaşla bezenmiş bir ortamda ölümden başka getirisi yoktur. Kassandra, kehanetlerinden bahsederken bu durumun sona erdirilmediği müddetçe devam edeceğini söyler. Ölüm ve savaş döngüsünü devam ettirenler kendi içlerindeki tanrıyı öldürürler. Savaşta zafer kazananlar aslında kendini karanlığa süren tanrılardır. Bu yüzden hiçbir savaşta gerçek bir zafer söz konusu değildir. Kassandra savaş içeren her türlü durumun, insanlar arasında sevgi bağı olmadıkça ancak kendi varoluşlarını yok edecekleri vurgusunu yapar. Kassandra'nın bir peygamber olarak savaşan halk hakkındaki kehaneti varolan düzen devam ettikçe geçmiş ve geleceğin aynı şekilde ilerleyeceği üzerinedir.

> *"…….*
> ***Kassandra:*** *Endless! Endless cycle of despair! O warriors and women, this once believe Kassandra! Inscrutably we move along the paths of destiny, surrounded by prophetic and unheeded echoes of the past…. O men and women!..... Put by your swords! It is yourselves you kill. Lift up your faces to the sky! İt is your heritage……..İmplore the wide arc of heaven,and silence shall answer you.Alas! Who shall love mankind if men love not each*

other? (Turney,1936:71).(Sonsuz! Sonsuz umutsuzluk döngüsü! Ey savaşçılar ve kadınlar, buna bir kez inanalım Kassandra! Geçmişin kehanet dolu ve dikkate alınmayan yankılarıyla çevrelenmiş olarak kaderin yollarında anlaşılmaz bir şekilde ilerliyoruz. Ey erkekler ve kadınlar!..... Kılıçlarınızı çekin! Öldürdüğünüz kendi kendinizsiniz. Yüzlerinizi semaya kaldırın! Bu senin mirasın…….. Cennetin geniş yayına yalvar, sessizlik sana cevap verecektir. Ne yazık ki! İnsanlar birbirini sevmezse insanlığı kim sevecek?)"

Klytemnestra Agamemnon'u plan yaparak öldürdükten sonra Aigisthos ile ilk defa burada konuşurlar. Aigisthos, Agamemnon'u öldürmek istemeyerek savaşmanın sevgi ve aşk ile ilgili olmadığını ancak şehvet ve nefretle ilgili olduğunu söyler. Klytemnestra, Agamemnon'u çocuğu yerine koymaktadır. Savaş ortamında devlet ve tanrıların kişiler üzerinde kurduğu tahakküm insanlar arasındaki aşk ve sevgi ilişkilerini var etmeye izin vermez. Klytemnestra, Mısır'ın savaş sebebiyle nasıl yok olduğundan bahsederken, Aigisthos ise savaşa inananların sonunun ölüm olduğunu ima eder. Aigisthos için ölümsüzlük ancak barışla sağlanacaktır.

"…..
Klytaimnestra: *Do those who fought at Troy love one another now?(Truva'da savaşanlar şimdi birbirlerini seviyorlar mı?)*
……
Aigisthos: *The arts of peace alone are great and in them is our only immortality. Be not so troubled, love.I must return.Good night.(He kisses her.)Do not outwear your strength,Polymnia.We have abiding need of all you are…..(Turney,1936:97-98).(Yalnızca barış sanatı büyüktür ve bunlar bizim tek ölümsüzlüğümüzdür. Bu kadar üzülme aşkım. Geri dönmeliyim. İyi geceler. (Onu öper.)Gücünü yitirme Polymnia.Bizim sana sonsuz ihtiyacımız var. ...)"*

2.2.3.5. Trajedi Kavramı Üzerine

Robert Turney tarafından iki dünya savaşı arasında yazılan ''Atreus'un Kızları'' adlı oyun Antik Yunan tragedyalarında var olan trajedinin olduğu gibi devam ettiğini iletir. Oyunun Antik çağda geçmesi, bu iletisini güçlendirir niteliktedir. Yazar, oyunun yazıldığı dönemdeki siyasi ve sosyal olaylara doğrudan bir göndermesi olmayıp, oyun genel olarak savaş, iktidar ve kadınlar üzerinden toplumsal cinsiyet eşitsizliğine değinmektedir.

Uyarlamada yazar, dramatik olay örgüsünün kurallarına sadık kalsa da, yazarın Antik Yunan oyunlarında tema olarak geçmeyen barış, kardeşlik ve sevgi gibi konuları işlemesi, seyirciye ne düşünmesi gerektiğini empoze ederek trajik etkinin gücünü azaltmaktadır. Böylece Antik yunan oyunlarına has alımlayıcının zihninde tamamlaması beklenen boş alan kendiliğinden hazır olarak verilmiş olur. Öte yandan yazarın savaş, intikam ve ölüm temalarındaki döngüselliği yakalayıp kendi oyununda birden fazla karakter ile bu döngüyü görünür kılması ise trajik etkiyi güçlendirici bir yapı sağlamıştır.

Seçtiği oyunlar ve farklı olay örgüsü ile özgün bir uyarlama olan ‘‘Atreus’un kızları’’ adından da anlaşılabileceği gibi farklı kadınların oluşturduğu bir mozaikte süregelen döngüselliği göstermektedir. Odak, Elektra ve annesi Klytemnestra’nın arasındaki intikam hikayelerinden kayarak, Atreus’un bir intikamın oyunun parçası olmasına sebep olduğu diğer karakterleri de görünür kılar. Modern zamandaki Elektra, Orestes’i bu intikamı alması için motive ettikten sonra gözden kaybolur. Elektra’nın yaşadığı yas, intikam ve varoluş savaşındaki merkezi odak, diğer kadın karakterlerin durumları da mercek altına alınarak daha üst bir ölçekten değerlendirilir.

2.2.4. Elektra (Frank McGuinness)

2.2.4.1. Oyunun Yapısal Özellikleri

Özgün bakış açısıyla Sophokles’in ‘‘Elektra’’ eserini uyarlayan İrlandalı yazar Frank McGuinness, bu eserin yanısıra birçok klasik eserin uyarlamasını da yapmıştır. Aktif olarak hem yaratıcı yazarlık profesörü hem de misafir yazar olarak Dublin’de University College’da görev alan McGuinness’in öğrencilik yıllarında oyunculuk ve yönetmenlik denemeleri de olmuştur. (https://www.theguardian.com/stage/2008/oct/18/frank-mcguinness) Neredeyse tiyatronun her alanında görev almış olan yazar, tiyatro ile ilgili duygularını şöyle dile getirir: ‘‘Beni çılgına çevirip çok zorlasa da hiçbir zaman oyun yazarken olduğum kadar mutlu olmadım.’’ (https://www.theguardian.com/stage/2008/oct/18/frank-mcguinness)

Yazarla yapılan bir röportajda insanların zaaflarına karşı sempati duyduğunu dile getiren yazar, duygusallıktan nefret etmektedir. Hatta duygusal bir bakış açısının pek çok yazar ve hikaye anlatıcısına zarar verdiğini düşünür (https://www.theguardian.com/stage/2008/oct/18frank-mcguinness).

Elektra oyunu McGuinnes'in ile ilk kez BBC televizyonunda bilinçsizce karşılaşıp aynı zamanda seyrettiği ilk Yunan tragedyası olma özelliğini taşır. 1997 yılında Londra'da bulunan Donmar Tiyatrosu tarafından yazara Sofokles'in Elektra oyununu tekrar yazması için teklif gelir. Yazar, metinle bir bağ kuramadığı için çalışmak istemez fakat sonrasına tekrar ele alır. Yazar Elektra'nın öfkesine odaklanarak karakterin özünde yatan aşk ve nefret arasındaki derin bağlantıyı inceler (McGuinness, 2012:84). Elektra'nın özünde yatan aşk ve nefret arasındaki derin bağlantıyı bildiğinden bahseden yazar, oyunu, nefreti, saflığı ve duygusallığı nedeniyle sevdiğini dile getirir (McGuinness, 2012: 82).

Oyunun yazıldığı 1990'lı yıllar İrlanda'nın siyasi olarak hareketli bir dönemine denk gelir. İrlanda ve İngiliz hükümetleri arasında bazı antlaşmalar imzalanıp yönetim sistemleri ve iç güvenliği sağlamakla ilgili yeni kararlar alınmıştır. Ülkeyi iç karışıklığa götüren şiddet eylemlerinin görüldüğü bu dönemde uzlaşmayı sağlayacak antlaşmalar imzalatmaya çalışmaktadır. Yazarın tam da böyle bir dönemde savaş temasını oyununda trajedinin önemli bir basamağı olarak gören Elektra oyununu yeniden uyarlaması tesadüf olmasa gerekir (https://tr.wikipedia.org/wiki/Kuzey _%C4% B0rlanda _sorunu).

McGuinness'e (2012) göre Elektra'nın çektiği acıların yoğun analizi oyunun kanıdır, ancak eti ve kemiği anne ve kız arasındaki savaştır. Bu oyunu yazmasına yardımcı olan motivasyon ise kendi sözleri ile Elektra'nın incelikli ve tuhaf şekilde her türlü karanlığı karıştırarak yunanlılara karşı kendi olarak meydan okuması olmuştur.

Yazarın yeniden kaleme aldığı oyunun olay örgüsü ise şöyledir:

Hizmetçi ile karşılaşan Orestes, babasının toprağı olan antik Argos şehrindedir. Hizmetçi, Orestes'e babasının cinayetine karşı intikam almasını söyler. Kahin, Orestes'e babasının intikamını nasıl alacağından bahsetmiştir. Orestes, ilk olarak babasının mezarına gidip onu onurlandıracağını, mezarına şarap döküp bir tutam saç bırakacağını söyler. Orestes, kahinin ona bir yabancı gibi davranması gerektiğini, Orestes'in iki tekerlekli bir at arabası yarışında öldüğünü söylemesini tembihler. Elektra, uluyarak içeri girer. Orestes, Apollon'un emri üzerine babası Agamemnon'un mezarına şarap dökmeye gider. Dini şarkı eşliğinde saraya giren Elektra, babasının öldüğünü ve annesinin Aigisthos ile zina yaptığından bahseder. Elektra'nın babası Agamemnon hoşgeldin ziyafetinde baltayla öldürülmüştür. Elektra, yas tuttuğunu ve bu acının büyüklüğünü midesinin kaldırmadığından söz eder. Koro ise Klytemnestra kalpsiz olduğu için babasının kaderinin yasını Elektra'nın tutması gerektiğini söyler.

Khrysothemis Elektra'ya gücü olmadığı için yapacağı her şeyin boşa gideceğini ve öfkesinin işe yaramayacağını söyler. Elektra ise Khrysothemis'e babasının kızı olduğunu ve babasını onurlandırmak için kendisine yardım etmeyerek ihanet ettiğini söyler. Elektra, Khrysothemis'e ''Annenin çocuğu olmayı sen seçiyorsun.'' der. Khrysothemis, Elektra'ya bu ülkeden gönderileceğini ve zindana diri diri gömülüp orada yas tutmaya bırakılacağından bahseder. Khrysothemis, annesinin gönderdiği adakları babasının mezarına taşıyordur. Elektra, kız kardeşi Khrysothemis'ten annesinin gördüğü rüyayı anlatmasını ister. Rüyada babası Agamemnon'un hayata geri döndüğü söylenir. Agamemnon, Aigisthos'un taşıdığı asayı alıp, ateşin yanına diker. Asa kalın bir dal haline gelip tüm mikenin üzerine gölgesini düşürür. Annesi bu rüyadan korktuğu için Khrysothemis'i mezara gönderir. Elektra, annesinin babasını öldürme şeklinden dolayı hiçbir teklifin cinayetin izlerini silmeyeceğini söyler. Elektra, kız kardeşine babasının mezarına gitmesini ve saçından bir bukle keserek bırakmasını söyler. Elektra kendi kemerini de verir. Khrysothemis ise Elektra'nın dediklerini yerine getirir. Klytemnestra, kocası Agamemnon'u

öldürdüğünden çünkü bunun için haklı sebepleri olduğundan bahseder. Bir hizmetkar Klytemnestra'ya Aigisthos'tan iyi haberler getirdiğini söyler. Hizmetkar aynı zamanda, Orestes'in öldüğü haberini getirir. Klytemnestra, hizmetkara bu konuda kanıtı olup olmadığını sorar. Elektra, Orestes'in ölümüyle kendisinin de öldüğünden bahseder. Khrysothemis, Orestes'in ölmediğini hatta orada olduğunu söyler. Kanıt olarak ise babasının mezarının başında yeni kesilmiş bir tutam saçtan bahseder. Biri mezara süt dökmüştür. Khrysothemis, saçın Orestes'e ait olduğunu söyler. Elektra ona inanmaz. Kardeşi Khrysothemis'e Aigisthos'u öldürmeleri gerektiğini çünkü onu öldürürlerse özgürleşeceklerini söyler. Orestes, koroya Aigisthos'un evini aradığını söyler. Orestes Elektra ile karşılaşır. Kendi kimliğini saklayarak Orestes'in öldüğü haberini verir. Elindeki vazoda Orestes'in külleri mevcuttur. Elektra, Orestes'e küçükken nasıl annelik yaptığından ve erkek kardeşi öldüğü için onun da beraber ölmek istediğinden bahseder. Orestes, Elektra'ya kim olduğunu açıklar ve kanıt olarak babasının mühür yüzüğünü gösterir.

Orestes, Elektra'ya bir süre daha kimseyle bilgi paylaşmamasını ve sessiz olmasını söyler. Elektra, Orestes'i Phocis'e götürmesi için güvendiği adam Pylades'i görür. Orestes ve Pylades, Klytemnestra'yı öldürür. Orestes ve Pylades, Klytemnestra'nın ölüsüyle beraber görünürler. Aigisthos, Klytemnestra'yı sorduğunda ise ona örtüyü açarak gösterirler. Sonrasında Orestes ve Pylades, Aigisthos'u da öldürür. Koro ise Atreus'un çocuklarının özgürlüğünü kazandığını söyler.

Uyarlama metin sadece bir tablo eklenerek yeniden düzenlenir. Herhangi bir karakter eklenmemiştir. Yazar, Antik Yunan metnine özgü karakterlerle, oyunun geçtiği zaman ve durumlara bağlı kalarak bir metin oluşturur. Elektra metninin yazımıyla ilgili doğrudan bu şekilde bir bilgi bulunmasa da bir başka Antik Yunan tragedyası olan ‘‘Oidipus’’ oyunu için metnin edebi niteliğinin en az düzeyde olacağı bire bir çevirisini yaptırır. McGuinness bunun için bir çeviri komisyonu görevlendirerek oyunun edebi yönlerini çıkartıp en fazla 100 satırlık bir çeviri malzemesi elde eder. Yazar, antik çağ yazarının gölgesinde kalmamak

ya da rakip olmama düşüncesiyle çeviride bu sadeliği aradığından bahseder. Bu söylemiyle metne özgünlüğü ve lirik etkiyi kendi kalemiyle eklemeyi uygun gördüğü anlaşılır. (https://www.theguardian.com/stage/2008/oct/18frank-mcguinness)

Oyun, Orestes ve sadık bir aile hizmetkarının konuşmasıyla başlar. Orestes'in öldürüleceğinin bildirilmesi ile Elektra'nın geleceğe ait tüm umutları yıkılmış olur. Bu hayal kırıklığıyla geçmişiyle tanımlanıp geleceğini umut eden Elektra, ölümdeki yaşam ile yaşamdaki ölümün karmaşık bir buluşması haline gelen şimdiki zaman üzerindeki hakimiyetini kaybeder. Elektra, kardeşi Orestes'in kurtarıcısı olduğuna inandığı kadar, katledilmesine de tamamen inanır (McGuinness, 2012:88). Oyunun geneline bakıldığında ise Elektra hep bir hüzün ve yas içerisindedir. Geçmişte meydana gelen olay, gelecekte bilinmeyen bir zaman diliminde çözülecektir. Elektra tüm şimdiki zamanların intikamını alarak yasının bedelini ödeyeceği zamanlara yoğunlaşır.

Hizmetkarın, Orestes'in bir at arabası yarışında yaşamının nasıl sona erdiğini anlatması sinematografik bir tasvir şeklindedir. Klytemnestra'nın Orestes'in öldürülmesine olan tepkisi rahatlama ve pişmanlığın karışımıdır. Elektra, kaybının şiddetini tüm gücüyle açığa vurur; bu yoğunluk Orestes'in külleri olduğu düşündüğü şeyi kız kardeşine vermesiyle doruğa ulaşır (McGuinness, 2012:88).

Oyunda aksiyon teatral olarak çifte anlamla donatılmıştır ve her biri anında etkilidir. Elektra'nın çektiği acıya anında dahil olunup ondan uzaklaşılır. Karakterin özündeki acı, oyunun özünde değildir (McGuinness, 2012:90). Bu durum, Elektra'ya alımlayıcısının bakışını mesafeli tutarak algılama boyutunu her anlamda geniş tutan bir etki yaratır. Yazar, Elektra'nın bu karakter özelliğini kendi perspektifi ışığında yorumladığı söylenebilir.

Orestes, Klytemnestra'yı Elektra'nın yardımıyla öldürür ve bu eylem gerçekleştiğinde erkek kardeşi, Elektra'nın amacına hizmet etmiş olur. Burada derin bir ironi vardır, annesinin ölümü kızının teatral gücünün ölümü anlamına

gelir (McGuinness, 2012:90). Klytemnestra, Elektra'yı ayakta tutan enerjiyi temsil eder. Elektra, hayatın ona yüklediği keder yükünü annesinin omuzlarına bırakmıştır. Annesinin ölmesi onu bu yükten sadece geçici olarak kurtaracaktır. McGuinness'e (2021) göre oyun atmosferinde huzur bir türlü sağlanamaz. Değişmeyen olgu ise acı çekip bu acıya misilleme yapmaktır.

Oyunda, Sofokles'in yapıtından farklı olarak Mikenli kadınlardan oluşan koro bulunmaz. Ayrıca koronun kadın olduğuna dair bir bulguya da rastlanmaz.

Elektra'nın uluması bu oyuna ait bir buluş olup Antik Yunan tragedyalarında yoktur. Elektra, oyunda iki yerde ulur. İlki oyunda kendisinden ilk bahsedildiği yerde ulur. Uluma, hem kendi karakterini hem de yaşadıklarından dolayı çektiği ıstırabı yansıttığı söylenebilir. İkinci kez uluduğunda ise Orestes'in öldüğü haberini almıştır. Uluma aynı zamanda karakterin özünden getirdiği içgüdüsel durumlara ait bir motif olarak da görülebilir.

2.2.4.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Oyunda İfhegenia'nın sadece ismi geçmekle birlikte Elektra, Khrysothemis ve Klytemnestra kadın karakterleri yer alır. Elektra, oyunun başlangıcından bu yana derin bir yas ve üzüntü içindedir. Asla anda ve mutlu olarak görülmez. Kendini hep geçmişte veya gelecekte mutlu olarak görmektedir. Elektra'ya göre geçmiş için ancak intikam alınabilir, istediği geleceğe ulaşmak için ise intikama ihtiyacı vardır. Elektra'nın kendini tanımlayışına bakıldığında tek başına asla var olamadığı görülür. Korunmak ve varlığının onayı için ya bir çocuk ya da kocaya ihtiyacı olduğunu düşünmektedir. Babasının evinde köle gibi yaşadığını söyler. Antik Yunan zamanında kadınların hakları olmadığı için çoğu durumda kölelerle aynı statüde görünürler. Elektra, bu aile cinayetinde babasının intikamının alınması için mücadele ediyor görünse de diğer taraftan da kendi değersizliği ve yok sayılmasını sadece bu duruma bağlamaktadır. Geçmişte iyi olarak tanımladığı hayatında da yine aynı sosyal statü ve haklara sahiptir.

*"**Electra:***

The best days of my life are finished…. I'm a childless woman who is melting away. I have no man to protect me. I live like a slave in my father's house. I dress like a beggar-eat what's thrown me (McGuinness, 1997:13).(Hayatımın en güzel günleri bitti…Çocuksuz, eriyip giden bir kadınım ben. Beni koruyacak bir erkeğim yok. Babamın evinde köle gibi yaşıyorum. Bana atılanı yiyen bir dilenci gibi giyiniyorum.)"

Khrysothemis, Elektra'ya öfkesinin işe yaramayacağını, yeterince güçlü olmadığı için tek çarenin boyun eğmek olduğunu söyler. Ayrıca Khrysothemis'e göre bulundukları düzende özgür bir kadın olmanın tek yolu itaat etmektir. Khrysothemis ve Elektra arasındaki diyaloglarda Elektra'nın kız kardeşi Khrysothemis'e karşı suçlayıcı bir tavrı vardır. Onu kendisi gibi babasının intikamını almamakla suçlar. Elektra'nın hem kız kardeşine hem de annesine olan tavrında bir çeşit kadın düşmanlığı gözlemlenir. Kadınlara karşı olan öfkesi dinecek gibi gözükmez. Kendini hiç var olamamış gibi hisseden Elektra, Klytemnestra gibi bir annenin kızı olmayı bir çeşit suç gibi algılar. Bu suç algısının sebeplerinden biri kocasını aldatan ve öldüren birinin kızı olmaktır. Elektra'nın bu duruma duyduğu öfke, kendini var edemediği her türlü kadınlık halinden feragat etmesidir. Elektra sadece annesine değil, kadın olmanın hallerine karşı da farketmediği bir öfkeye sahiptir.

" …..
Khrysothemis:
What are the things you are saying outside the house, sister? Your anger's useless…….But they have power. I must obey them in everything if I'm to be a free woman.(Evin dışında neler söylüyorsun? Öfken işe yaramaz……Ama onların gücü var. Eğer özgür bir kadın olacaksam onlara her konuda itaat etmeliyim.)
Electra:
You try to stop me. You'd be a coward as well as a victim, would you?....What would it profit me stop mourning?……You could be called the daughter of the greatest of men. You choose, as things stand, to be your mother's child.…You have betrayed your own (McGuinness, 1997: 17-18).(Beni durdurmaya çalışıyorsun. Kurban olduğun kadar korkak da olursun, değil mi?..... Yas tutmayı bırakmanın bana ne faydası olur?…….Sen en muhteşem erkeklerin kızı olarak anılabilirsin. Şartlara göre sen annenin çocuğu olmayı seçiyorsun.…Kendi çocuğuna ihanet ettin.)"

Klytemnestra, kızı Elektra'ya karşı savunmasında kızının kendisine olan saygısını bir erkek üzerinden tanımlar. Kızı, Aigisthos'un yokluğunda ona saygı göstermek zorunda hissetmiyordur. Agamemnon'u sadece kendisinin öldürmediğini, içinde bulundukları sistemin de onu ölüme mahkum ettiğinden bahseder. Bu sistemi de adalet diye tanımlar. Elektra'ya babasının neden kız kardeşini tanrılara kurban ettiğini sorar.

> *"……*
> ***Klytemnestra:***
> *So, you're prowling outside the house again, It's easy seeing Aegisthus is not here.....Now he's away and you show me no respect.Your constant refrain is that I'm cruel,That I do great harm to you and yours.I am not a cruel woman. And your excuse is your father, nothing else. I killed him.……But I did not act alone.Justice killed him too.If you'd come to your senses, you would be on her side.Tell me, this father of yours that you're constantly lamenting,Tell me why he and he alone among the Greeks,….(McGuinness,1997:23-24).(Yani yine evin dışında sinsice dolaşıyorsun, Aegisthus'un burada olmadığını görmek çok kolay....Şimdi o uzakta ve sen bana hiç saygı göstermiyorsun. Sürekli olarak benim zalim olduğumu, sana büyük zarar verdiğimi ve senin.....Ve senin mazeretin baban, başka bir şey değil. Onu öldürdüm.……Ama tek başıma hareket etmedim. Adalet onu da öldürdü. Aklını başına alsaydın İfhegenia tarafında olurdun. Söyle bana, sürekli ağıt yaktığın şu baban, Söyle bana, neden o ve o Yunanlılar arasında yalnız?)*

Elektra'nın annesiyle olan diyaloğunda kendi kadınlık kimliğine de bir eleştiri söz konusudur. Elektra, kadınlığın doğasından bahseder ve kendisini kadınlığın doğasından uzaklaştıran kişinin annesi olduğunu söyler.

Khrysothemis Aigisthos'u öldürmeyeceğini çünkü bir erkek gücüne sahip olmadığını söyler. Khrysothemis de Elektra'nın bilinçaltı korkusu gibi kadınlığının doğasına uygun hareket etmiyordur. Birini öldürmek, intikam almak ya da savaşmak kadınlığın doğasına aykırıdır. Kadınlar bu senaryoda ancak katledilen olarak var olabilmektedir. Her üç kadın karakter de birbirine söyledikleri sözlerde zaman zaman birbirlerinin bilinçaltı korkularına aynalık etmiş olurlar.

> *"…….*
> ***Klytemnestra:***
> *What should I care about her? She has so insulted her mother…..Will she stop at nothing-has she no shame?(Ne hakkında onunla ilgilenmeliyim ? O*

annesine hakaret ediyor. Hiçbir şey onu durduramayacak mı-hiç utanması yok mu?)

Electra:

Yes,I do feel shame, even if you might not think so. I know what I'm doing's wrong. It goes against my nature.But you are malign, you are cruel.You force me to act against my will…. (McGuinness, 1997: 27).(Evet, siz öyle düşünmeseniz bile utanç duyuyorum. Yaptığımın yanlış olduğunu biliyorum. Bu benim doğama aykırı. Ama sen kötü niyetlisin, zalimsin. Beni irademe aykırı davranmaya zorluyorsun….)"

"……..

Chrysothemis:

…….Just who do you imagine that you are- Full of fighting talk and I'm to follow you?You are a woman, not a man-do you know that?……They have the good fortune, we the bad….If anyone's heard your words, we're in deeper trouble.……I beg you, before we wreck ourselves entirely,restrain your anger. All you've said to me will be breath wasted. You are powerless, they have power, learn to give in (McGuinness,1997: 39-40). (....Sen kim olduğunu sanıyorsun- Konuşmaların şiddet içerirken ben sana mı uyacağım ? Sen bir kadınsın, erkek değil, bunu biliyor musun?……Onların iyi şansı var, bizim ise kötü... ...Eğer biri sözlerinizi duymuşsa, başımız daha büyük dertte demektir.……Kendimizi tamamen mahvetmeden önce size yalvarıyorum, öfkenizi dizginleyin. Bana söylediğin her şey boşa nefes olacak. Sen güçsüzsün, onların gücü var, pes etmeyi öğren.)"

Elektra, Orestes'e annelik yaptığından bahsederken, annesi Klytemnestra'nın ise ona gerçek anlamda anne olmadığından hatta Orestes'i bile kendisinin emzirdiğinden söz eder. Klytemnestra'nın bir başkasıyla ilişki yaşayıp kocasını aldattığı ve kadınlığa biçilen kurallara uymadığı için Elektra'nın nazarında ''anne'' lik sıfatının hakkını veremez. Diğer taraftan da Klytemnestra, bütün bunları İfhegenia öldürüldüğü için yapmıştır. Klytemnestra ve Elektra, farklı düzlemlerde sisteme başkaldıran iki kadını temsil ederken her ikisi için de kutsal sayılan ''annelik'' kavramı farklı anlamlar taşımaktadır.

"……..

Electra:

Orestes,the man I loved most, This is all that is left of you...I nursed you as a baby,I didn't mind the bother,You were never your mother's child,you were mine. …..All vanished in a day, dead with your death.……Your mother, who is not mother, is mad with joy.Her crimes, I know, you would have put a stop to them.But fate is cruel, your fate and mine.It does not bring me your beautiful face.No,it delivers cold ash and useless shadow.Pain-Pain-….I am nothing, let me turn into nothing with you (McGuinness,1997: 44-45). (Orestes, en sevdiğim adam, Senden kalan tek şey bu... Bebekken seni emzirdim, aldırış etmedim, Sen hiçbir zaman annenin çocuğu olmadın, benimdin……..Senin

ölümünle hepsi bir günde yok oldu, öldü……Anne olmayan annen sevinçten deliye döndü.Biliyorum onun suçlarına bir son verirdin. Kader öyle acımasız ki senin güzel yüzünü getirmiyor bana. Hayır, soğuk kül ve işe yaramaz gölge veriyor. Acı-Acı-Ben bir hiçim, seninle hiçbir şeye dönüşeyim.)"

Elektra, Orestes'in ölmediğini öğrendiğinde ona yine sevgili oğlum diye seslenir. Bir taraftan Orestes'e annelik yapmak isterken bir taraftan da bakire olmayı üstün kılan sözler sarfeder. Kadınlar hakkında ilk izlenim olarak Elektra ve Orestes farklı fikirlere sahiptir. Elektra için kadınlar bir hiçtir. Orestes ise kadınların da savaşabildiğini söyleyerek erk bir durum üzerinden onların varlığını onaylar. Aynı düşünce tarzı Elektra'nın kendini erk biri yani kardeşi Orestes üzerinden var etme durumuyla desteklenmiş olur. Orestes'in ölmemesi Elektra'nın da var olmasını sağlar.

"……
Electra:
Dear woman, dear friend, look-it's Orestes.We thought him dead-know now he' alive. (Sevgili kadın, sevgili dostum, bak, Orestes. Biz onun öldüğünü sanıyorduk, artık hayatta olduğunu biliyoruz.)
……..
Electra:
I swear by the Virgin I fear no one in that house. Those women are good for nothing. They're a waste of space on this earth.(Bakire üzerine yemin ederim ki o evde kimseden korkmuyorum. Bu kadınların hiçbir faydası yok. Onlar yalnızca dünyada boş yer kaplıyorlar.)
Orestes:
Women can fight as well. You know that from experience (McGuinness,1997: 49). (Kadınlar da savaşabilir. Bunu tecrübemden biliyorum.)"

2.2.4.3. Tanrıların Konumlanışı

Uyarlamada tanrılar birçok konuya hakim ve yöneten pozisyonundadır. Hizmetçi ve Orestes arasındaki geçen diyalogta tanrıların her şeyi bildiğinden ve bu sebeple istediklerini yapabildiklerinden bahsedilir. Tanrılar, hayatın her noktasında insanların eylemlerini yönlendiren önemli figürlerdir.

"***Servant:***
We could not. You do what Apollo demands, he is a god. He knows what we should do. Pour wine on your father's grave……(McGuinness,1997: 10).(Biz yapamadık. Apollon'un istediğini yaparsın, O bir tanrıdır. Ne yapmamız gerektiğini biliyor. Babanın mezarına şarap dök…)"

Elektra, babası Agamemnon'un tanrıların emriyle gerçekleştirdiği ölümü haklı görmektedir. Agamemnon, kızı İfhegenia'yı tanrılar için feda eder. Ayrıca Elektra, kan davası gibi tanrıdan korkmanın babadan çocuklara geçen bir miras olduğunu dile getirir.

> *"……..*
>
> ***Electra:****……*
> *Ask Artemis, the goddess of the hunt, why she stilled the winds in Aulis? No,let me tell you,because we cannot question her. She is a goddess……..A sacrifice had to be made: his daughter for the beast. That is how she went to her death…..You cast aside your older children-We fear God because our father feared God. (McGuinness,1997: 25-26)?(Av tanrıçası Artemis'e Aulis'te rüzgarları neden durdurduğunu sorun. Hayır, sana söyleyeyim çünkü onu sorgulayamayız.*
> *O bir tanrıça…Bir fedakarlık yapılması gerekiyordu: canavar için kızı. Ölümüne böyle gitti...Siz büyük çocuklarınızı bir kenara bırakın-Biz Allah'tan korkarız çünkü babamız Allah'tan korkardı.)"*

Klytemnestra Elektra ile olan konuşmasında tanrılardan yardım ister. Klytemnestra, tanrıların kızının ölümüne neden olmasına rağmen onlara olan inancı devam etmektedir. Yazarın uyarlamasında bu durumu devam ettirmesi bir çeşit sistem eleştiri olarak da okunabilir. İnsanlar da yapılan haksızlıklardan şikayet etmelerine rağmen, sistemin bir parçası olmaya devam ederler.

> *"……..*
> ***Clytemnestra:***
> *……. I pray to the Lord to lift my terrible fears. Phoebus Apollo, my protector, listen to my heart's secret. I am not among friends.I cannot speak openly while she stands near me…..Listen to me, and hear my secret.…God Apollo,hear me kindly.…You are a god,and you know well what it is. The children of Zeus see everything (McGuinness, 1997: 27-28). (Korkunç korkularımı ortadan kaldırması için Tanrı'ya dua ediyorum. Koruyucum Phoebus Apollon, kalbimin sırrını dinle. Ben dostların arasında değilim... Beni dinle ve sırrımı duy.… Tanrı Apollon, beni nazikçe duy.… Sen bir tanrısın ve onun ne olduğunu çok iyi biliyorsun. Zeus'un çocukları her şeyi görüyor.)"*

Koro, tanrıların adil olduğundan bahseder. Tanrılar adil olduğu için hiçbir ölümlü cezadan kaçamaz. Koronun McGuinness'in metninde cinsiyetinden bahsedilmez. Bu sebeple koronun replikleri bir çeşit ortak söylem olarak değerlendirilebilir. Koronun söylemi kimi zaman Elektra'ya destek kimi zaman da sistemin getirdiği düzeni anlatan bir sestir.

" ……

Chorus:
……..As God is just, guardian of all laws,no mortal escapes punishment. The day of judgement dawns.O voice that's truly heaven sent,Tell this to the dead below,…May I see your blood restored.Your fate will change, it will come good,You feared God's law, and you feared God (McGuinness,1997:42-43).(..Tanrı adil olduğundan, tüm yasaların koruyucusu olduğundan, hiçbir ölümlü cezadan kaçamaz. ...Bunu aşağıdaki ölülere söyle,..Kanının geri geldiğini göreyim.Kaderin değişecek, iyi gelecek,Tanrı'nın kanunundan ve tanrıdan korktun.)"

Tanrılar oyunda taraf tutmaksızın her türlü ölüm eylemin destekleyicisidirler. Orestes ve Elektra'nın intikam eylemlerinde tanrılar onlara yardımcıdır. Tanrılar, İfhegenia ve Agamemnon'u öldürenlerden intikam alınmasına engel olmazlar.

"……..
Orestes:
You see me here because the gods told me to come now. (Beni burada görüyorsunuz çünkü tanrılar bana hemen gelmemi söyledi.)
Elektra:
If the gods brought you here, this is their greatest gift. And in your being here, I see the hand of heaven.…(Eğer tanrılar seni buraya getirdiyse, bu onların en büyük hediyesidir. Ve senin burada olmanda cennetin elini görüyorum.)
Elektra:
The gods are on our side, I'll serve them. You know how things stand here (McGuinness, 1997: 50-51). (Tanrılar bizim tarafımızda, onlara hizmet edeceğim. Burada işler nasıldır bilirsin)"

Elektra, Klytemnestra ve Aigisthos'u öldürmeden önce tanrı Apollon'a dua eder. Öldüreceği kişilerden tanrısız diye bahseder. Koronun söyleminde bir yarışta savaş tanrısının nasıl öldürdüğü tasvir edilir. Halbuki oyunda öldüren kişi ölümlü bir karakterdir. Bu durum karakterlerin, tanrıların dünya üzerindeki bir uzantıları olduğunun kanıtıdır. Ölüm, tanrıların oluşturduğu dünya düzeninde bir çeşit suçlulara uygulanan müeyyidedir. Oyunun başından beri farklı görevlerde olan tanrılar (savaş tanrısı, …vb.) insanları ya öldüren ya da ölen ikiliğine yönlendirir. Oyundaki karakterlerin yaptığı eylemler tanrıların gözleminde edilgen bir misyon içerir. Görünürde eylemi gerçekleştiren insan olsa da tanrıların izni olmadan eyleme geçebilecekleri bir hareket alanı mevcut değildir.

"…….

Elektra:

Lord Apollo.Hear their prayer- hear mine also.I've stood before you often.I made you offerings form what little I possessed.……Now I ask, Lord Apollo, with all I have.Show to the godless how the gods reward evil.(Tanrı Apollon.Onların duasını duy, benimkini de duy. Ben sık sık karşında durdum. Sahip olduğum azıcık şeyden sana adaklarda bulundum.……Şimdi soruyorum, Lord Apollo, sahip olduğum her şeyle.Tanrısızlara tanrıların kötülüğü nasıl ödüllendirdiğini gösterin.)

Chorus:

The God of War advances, Breathing blood and vengeance.…….There's no escaping death. The champion of the dead,.. He's entered the house,.. His sword is smelling blood (McGuinness, 1979:54).(Savaş Tanrısı ilerliyor, Kan ve intikam soluyor.....Ölümden kaçış yok. Ölülerin şampiyonu... Eve girdi.. Kılıcı kan kokuyor.)"

Oyunun sonuna gelindiğinde Sofokles'in kanunlara olan güveni ve bir çeşit mutlu son anlayışının izleri görülür. Frank McGuinness, oyunun tarihsel gerçekliğini devam ettirerek yaşadığı zamanla bir bağ kurmaya çalışır. Bunu da belli belirsiz bir noktadan yaparak oyunun orjinal versiyonuna paralel yeni bir eser oluşturur. Yazarın, oyunda biçimsel ve içeriksel olarak çok az değişiklik yapması Antik Yunan tragedyalarından bu yana neredeyse hiçbir şeyin değişmediğini vurgular niteliktedir. Modernizmden post modern çağa doğru giden bir zaman diliminde tanrılar hala oldukça aktiftir. Tanrılar, aynı zamanda tüm ölüm eylemlerinin görünmez bir eli olarak insanları kendi istekleri doğrultusunda yönlendirir. Yazarın eseri kaleme aldığı çağda tanrılar, bir çeşit kaos, savaş ve şiddete izin veren her türlü iktidar sistemlerinin temsili olmuştur. İnsanlar sorgulamadan kendilerine yazılan kaderi kabullenerek yaşamaya devam ederler. Çünkü yaşanılan çağda her türlü iktidar organı insanların iyiliği için ölümlere neden olan savaş, kaos, ayaklanma gibi sistemlerin sürekliliğine destek olurlar. Elektra'nın kadınlar hakkındaki tüm fikirleri ve eylemleri yaşadığı toplumun ortak kanısından başka bir şey değildir. Hakkını savunup, babasının intikamı almaya çalışırken kendi içinde bulunduğu sistemin onu bir erk gibi davranmaya zorlayıp şiddet diliyle kendini var etmesini haklı bir varoluş olarak görür. Kendine ait olduğunu düşündüğü tüm düşünceler sistemin onu yoksaymak için ürettiği kurallar dışında bir şey değildir. McGuinness, bu durumun tasvir ettiği Elektra karakteriyle antik çağ ve yaşanılan zaman dilimindeki aynı

olduğunu gösterir. Yazar, kendi yaşadığı zaman diliminde değişen söylemleri keskin bir şekilde görünür kılmadan dile getirmeye çalışır. Elektra, Shakespeare'in hüküm sürdüğü bir coğrafyada tekrar varolup ''bir kadın hamlet''imgesinin ayak izlerini oluşturduğu söylenebilir.

2.2.4.4. Savaşa Bakış

McGuinness, Sofokles'in oyununu Antik Yunan dünyasının düşünce ve ruhuna paralel bir şekilde yorumlar. Oyunda kendi yazar kimliğini oyunun anlamı ve iletisinin önüne koymadan, alımlayıcının dikkatini daha fazla görünür kılmak istediği yerlere çeker. Bu minvalde savaş kavramı, Antik Yunandaki muğlaklığıyla yer alsa da yazarın içinde bulunduğu dönem ve kendi bakış açısına göre tekrar yorumladığı kısımlar da mevcuttur.

Oyunun ilk başlarında savaşta ölmemiş Agamemnon'un evde düzenlenen bir ziyafet sofrasında öldürüldüğü bilgisi verilir. Oyunun Antik Yunan versiyonunda da olduğu gibi her ölüm sınırları, niteliği ve kuralları belirlenmiş bir savaş içerisinde olmak zorunda değildir. Söz konusu ölen kişi savaşta zafer kazanmış bir kral olsa da. Her savaş ölüm getirmez çünkü bir taraf geçici de olsa zafer kazanmış olacaktır. Fakat savaş çemberine girmiş her kişi bir gün eninde sonunda kaybeden tarafına geçer.

Klytemnestra Elektra ile olan diyaloğunda, Agamemnon'un neden kızı Ifhegenia'yı kurban ettiği hakkında konuşur. Savaşın kurbanlarının bu savaşı başlatanlar değil, masum insanlar olduğunun vurgusu yapılır. Klytemnestra, bir taraftan da kendi katlinin vicdan azabını rahatlatmak için haklı sebepler aramaktadır. Masumların da bir gün suçlu hale geldiği bu düzende, Klytemnestra kızına önce kendini yargılaması gerektiğini söyler. Bir başkasını öldürmek için kendine haklı sebepler bulmaya çalışan biri eninde sonunda masum olmaktan çıkıp katleden tarafına geçecektir. Böyle bir savaş ortamında herkes önce kendi eylemlerini yargılamalıdır. Anne- babaların suçlarını bir şekilde tüm masum çocuklar çekmektedir. Bu düzen içerisinde söz sahibi olamayan çocuklar, bir şekilde katledilmeye hazır bir güruhu temsil eder.

Yazar aynı zamanda dünya üzerinde varolan tüm savaşlarda masumların, çocukların ne kadar savunmasız olduğu ve ilk hedef olarak görüldüğünün vurgusunu da yapar.

> *"……..*
> ***Clytemnestra:****……*
> *Why did he sacrifice your sister to the gods?....For the Greeks,would you say? But they have no right to kill her. She was mine. My child……Was it not for their father and mother that this war started?*
>
> *Did your damned father feel pity for the children of Menelaus? Had he no pity for mine?I killed him -I made the only choice I could….(McGuinness,1997: 24)?"(Kız kardeşini neden tanrılara kurban etti?... Yunanlılar için mi dersin? Ama onu öldürmeye hakları yok. O benimdi. Çocuğum……Bu savaşı başlatan onların babaları ve anneleri değil miydi? Lanet olası baban Menelaus'un çocuklarına acıdı mı? Benimkine hiç acımadı mı? Onu öldürdüm; yapabileceğim tek seçimi yaptım.)*

Klytemnestra, Hizmetkar'a Orestes'in nasıl öldüğünü sorar. Hizmetkar, Orestes'in at arabası yarışlarında öldüğünden bahseder. Yazar at arabası yarışlarının nasıl olduğunu oldukça ayrıntılı ve sinematografik bir şekilde tasvir eder. Yarış bir oyundur. Bu oyunun belli kuralları olup kazanmak kaybetmek üzerinedir. Aynı savaş gibi. Kuralları olan bu oyun tüm ayrıntılarıyla anlatılır, sonrasında ise Orestes'in ölümü gerçekleşir. Oyunun yazıldığı 1997 yılına yakın Körfez Savaşı meydana gelmiştir. Bu savaşın nerdeyse bir ilke imza atan özelliği, insanlara canlı yayında izletilmesidir. Orestes'in sahte ölümünü anlatan sahnede, çevresindekilerin bu ölüme sadece seyirci kalması eserin yazıldığı dönemdeki değişen savaş algısına hizmet ettiği söylenebilir. Savaşın aynı bir oyun kurgusu gibi tarafları olan, insanların kazananları onurlandırdığı ve bir şekilde izleyip sonucu görmek durumunda kaldığı bir nevi yarış senaryosu gibidir.

> *"…….*
> ***Servant:****…..*
> *…..He ran as well as he looked, he won the great prize. No other man enjoyed such triumphs-He won victory in each and every contest. Great cheers went to heaven,Orestes, the Greek, has won.The son of Agamemnon, the leader against Troy…. The reins are tight, the steeds are ready,they shout. Before he knew it he struck the pillar's edge…. He falls to the ground,the horses mad in the middle of the course. And a cry of pity rises for the young man, So brave*

and so bloody his end, Flung to the earth,his feet soaring to the sky. The drivers with great difficulty stopped their horses. They free his corpse-no friend would know him. Disfigured,dirty with blood (McGuinness,1997:30-31).
(Göründüğü kadar koştu, büyük ödülü kazandı. Başka hiç kimse böyle zaferlere ulaşamadı. Her yarışmada zafer kazandı. Büyük tezahüratlar cennete gitti, Yunanlı Orestes kazandı. Truva'ya karşı lider Agamemnon'un oğlu. Dizginler sıkı, atlar hazır, bağırıyorlar. Daha farkına bile varmadan sütunun kenarına çarptı... Yere düşüyor, parkurun ortasında atlar çıldırıyor. Ve bir acıma çığlığı yükseliyor genç adama, sonu öyle cesur ve öyle kanlı ki. Yere fırlatıldı, ayakları göklere süzülüyor. Sürücüler büyük güçlükle atlarını durdurdu. Orestes'in biçimi bozulup kana bulanmış cesedini hiçbir arkadaşı tanımazdı.)

2.2.5. Cennetin Şehri (The City of Paradise) (Mark Fleishman)

2.2.5.1. Oyunun Yapısal Özellikleri

Mark Fleishman'ın kaleme aldığı bu uyarlama, içerdiği özgün yapısını coğrafyasının sahip olduğu siyasal ve sosyal kaosa borçludur. Öyleki oyunun kaleme alındığı dönemlerde ülke yeni bir düzene geçiş evresindedir. Bu geçiş evresine damgasını vuran Güney Afrika'da ''Apartheid'' diye adlandırılan dönem ağır insan hakları ihlaliyle karakterize edilir. Apartheid rejimi Güney Afrika'da 1948 yılından 1994 yılına kadar süregelen zaman diliminde son derece ırkçı bir dönem olup, tüm Afrika kıtasında ırkçılığın resmi olarak en son yıkıldığı anayasal düzendir (Gençoğlu, 2022). Sarkin'e (2004) göre demokrasiye başarılı bir geçiş için, yeni demokratik toplumun geçmişiyle nasıl başa çıkacağı uzun vadede barış ve istikrarı sağlamak adına büyük bir etkiye sahiptir.

Sanatçılar kendi içlerinde yaşadıkları coğrafyanın sorunlarını, o döneme ait özellikleri alımlayıcısına görünür kılmak için çeşitli sanatsal araçlardan faydalanırlar. Kruger (2012)'e göre Apartheid döneminde Güney Afrikalı tiyatro yapımcıları, otoriter bir devletin vahşetini göstermek ve ırkçılığa karşı mücadeleyi temsil etmek için klasik trajedi metinlerinden yararlandılar.

''The City of Paradise'' oyunu ise Elka Gisela Steinmeyer'a (2007) göre Elektra efsanesinin ilk gerçek Güney Afrika uyarlamasıdır. Oyun, Güney Afrika'da Apartheid dönemin hemen sonrasında yeni demokratik hükümetin

Apartheid seleflerinden devraldığı mirasla başa çıkmaya çalıştığı bir dönemde geçer. Bu dönem, eski ve baskıcı bir siyasi sistemden demokrasiye geçiş dönemi olması açısından Güney Afrika tarihinde oldukça önemli bir dönemdir (Steinmeyer,2007:152).

Güney Afrika'da ağır insan hakları ihlalleriyle başa çıkmak için 1995 yılında Hakikat ve Uzlasma Komisyonu (TRC) kurulmuştur. Bu komisyonla tüm siyasi görüşlerden mağdurların acılarına tanıklık edebilecekleri ve onurlarını geri kazanabilecekleri bir platform sağlanırken, failler de günahlarını açıklayarak hakikatin tam olarak ortaya çıkması karşılığında affedilecekleri bir arenaya sahip oldular. Böylece ulusal bir katharsis süreci oluşturuldu (Sarkin, 2004: 100).

Sarkin'e (2004) göre bu katharsis süreci çok da kolay sonuçları getirmiyordu. Çünkü Güney Afrika'da genellikle fail ve mağdur arasındaki ayrım bulanıktı, yani bazı durumlarda bir kişi aynı anda hem mağdur hem de fail olabiliyordu. İntikam, öç alma ve affetme olasılığı hararetli tartışmalara neden oluyordu (Sarkin,2004:82). Bu anlamda yazarın neden Elektra oyununu uyarlama yapmak için seçtiği anlaşılmaktadır. Afrika'nın yeni bir sisteme geçişi ve bu sisteme adapte olurken eski ve yeni arasındaki uyumsuzluk, uyarlamanın belli başlı noktalarında yazarın ışık tutmasıyla aydınlanır. Afrika'nın bu değişime yönelik sorgusu ve kafa karışıklığı oyunda da Elektra ve Orestes'e nasıl ceza verileceği konusunda diğer karakterler tarafından tartışılır.

Yazar uyarlama metinde Apartheid rejiminden kaynaklanan ve Afrika'da süregelen fail ile mağdur ilişkisindeki muğlaklığı, Antik Yunan metinlerine has özelliklerle örtüştürür. Bu özellikler seyirciyi ucu açık bir sorgulamaya doğru yönlendirir. Oyunun son bölümünde hikaye değişerek Elektra ve Orestes'in nasıl ceza alacağını irdeleyen farklı bir yöne doğru akar. Bu yön Afrika'nın güncel problemlerini seyirci ile interaktif bir şekilde sorgulatmayı sağlar. Ucu açık bir sorgulama düzeneğinde doğrunun ne olduğu parmakla gösterilmeden, tartışmaya açık sorular ile seyircinin zihninde yer bulur.

1998 yılında, Güney Afrika'daki ilk serbest seçimlerden dört yıl sonra, Cape Town'da yapımcı ve aktör olan Mark Fleishman, ''Elektra'' efsanesinin yeni bir uyarlamasını ''The City of Paradise'' adı altında Cape Town Üniversitesi Hall tiyatrosu'nda sahneye koyar (Steinmeyer, 2007: 152).

Cape Town üniversitesi Drama bölümünde profesör olan Mark Fleishman, ödüllü bir yönetmen olup Magnet Theatre'ın prodüksiyonlarının çoğunu yönetmiştir. Fleishman, tiyatro yapımı ve dramaturjiye özel olarak odaklanan bir dizi teorik ve uygulamalı ders vermektedir. Araştırma alanları arasında çağdaş Güney Afrika tiyatrosu, çeviri ve performans, interaktif dramaturji ve mekana özgü toplum temelli performans yer almaktadır. Aynı zamanda sadece tiyatro metinlerinin değil, özellikle Güney Afrika tiyatrosu üzerine yayınlanmış çok sayıda akademik makalenin de yazarı olan Fleishman, uluslararası alanda saygı duyulan bir tiyatrocu ve akademisyendir. (https://magnettheatre.co.za/people/mark-fleishman/)

Mark Fleishman'ın Elektra mitinden yola çıkarak yaptığı uyarlamanın olay örgüsü bölümlere ayrılmış şekliyle şöyledir:

Prolog

Bir gece vakti genç bir kız elinde bir kova slopla mutfaktan çıkar. Sesotho'da aniden tuhaf, bedensiz bir ses karanlıktan haykırır. Kız, ağlamaya devam eden sesin kaynağını aramak için döner. Çöp kutusundan bir çift el çıkar. Ses ve eller ağlamaya devam ederken kız dönüp mutfağa kaçar. Kassandra iyi günler der. Duvarlardan kan damladığından ve cinayetle nefes aldığından bahseder. Anne, babalarının küçük çocuklarını yedikleri bi ev olduğundan bahseder. Gece sarayın kreşinde, İsizulu'da bir şarkı sesi duyulur. İkizler yaklaşık 5 yaşındadır. Çocuklar, hemşire gözetiminde oyun oynarken yarı açık kapıdan bir tartışma sesi duyulur. Agamemnon, Klytemnestra'ya 'Kızımız düğüne hazır mı?' diye sorar. Klytemnestra, gerçek planının ne olduğunu bildiğini söyler. Klytemnestra, Agamemnon'a kızlarını öldürmemesi gerektiğini söyler. Agamemnon ise devletteki pozisyonu ve kardeşinin karısına yapılan

yanlışın intikamını alması gerektiğinden bahseder. Klytemnestra, Menelaus'un kendi kızını kurban etmesi gerektiğini söyler. Agamemnon, lider, kral ve general olarak bunun onun görevi olduğunu söyler. Agamemnon, kızını öldürmezse Truva ordularının Argos'a yelken açacağını ve tüm çocuklara tecavüz edip öldüreceğinden bahseder. Aralarında çıkan tartışma sonucu Agamemnon, Klytemnestra'ya vurur. Klytemnestra, öfkeyle oyma bıçağını çıkarıp Agamemnon'a doğru yürür. Klytemnestra, Agamemnon'a kendisini bırakıp kızlarını öldürmeye giderse, onu cezalandıracağın söyler.

Dış-Çöl-Gün

Kuvvetli rüzgar esiyordur. Çölde iki gezgin kum fırtınasına yakalanır.

Sahne-1

Geceleyin, mutfak sarayıdır. Sarayın derinliklerinden ritmik olarak gıcırdayan yatak yaylarının sesi. Mutfak ıssız görünür. Buzdolabı yavaşça açılır ve Elektra, buzdolabının içinde ağzına yiyecek doldururken ortaya çıkar. Korkunç görünmektedir. Yıllarca süren taciz ve hapis cezasıyla yaralanmıştır. Bu tacizin bir sonucu olarak eylemleri yavaşlar. Çöplükteki bir şeyin farkına varır ve buzdolabından ağzında yiyecekle birlikte çıkar. Aigisthos mutfağa girer ve Elektra'yı çöplükte diz çökmüş görünce ne yaptığını göremeden arkasından gelir. Son anda ona döner ve Elektra onun ayakkabılarının üzerine kusar. İki gizli servis ajanı gölgelerden fırlar. Biri Elektra'yı buzdolabına geri götürür diğeri ise Aigisthos'un ayakkabılarını temizler. Aigisthos, mutfağın karanlık bir köşesine gizlice gidip cebine doldurduğu tonlarca parayı saklar. Üst kattan korkunç bir çığlık duyulur. Aigisthos, araştırmak için ajanlarını görevden alır. Çabucak zulasını bitirir ve gider. Koro, büyük bir telaşla içeriye girer. Hemşire, koro gururlu ölülerin toprağın altında kıpır kıpır olduğundan bahseder. Koro ise toprağın altında öfkelenenler olduğundan söz eder. Hemşire, Elektra'ya planlarının Elektra'yı Aigisthos eve gelir gelmez, güneşin parlamadığı bir yere göndermek olduğunu söyler. Hemşire, Klytemnestra'nın dün gece bir rüya gördüğü için onu mezara yollayıp Agamemnon'un yattığı yeri ıslatmasını

söylediğinden bahseder. Elektra ise hemşirenin mezara götürdüğü şeyleri dağıtmasını söyler ve kendi saçından bir bukle keserek onu mezara koyar. Hemşireye, ölülerin düşmanlarını ayaklar altına almak için kardeşi Orestes'in geri dönmesi ve yaşaması için dua etmesini söyler. Elektra, Klytemnestra ile karşılaşır.

Elektra Aigisthos'un artık Klytemnestra'dan sıkıldığı ve başka kadınlarla beraber olduğu imasında bulunur. Elektra, Klytemnestra'nın babasını öldürdüğünü hatırlatır. Klytemnestra, Agamemnon'un 10 yıl savaşıp sonra geri döndüğünde eve bir kızla gelip onunla da beraber olduğunu ima eder. Elektra ise annesini babası yokken süslendiği için fahişelikle suçlar. Elektra, İfhegenia'nın kayıp olup annesinin onun hayatını boğduğunu ve iki kez kızkardeşinin ölümüyle öldüğünü söyler. Klytemnestra, Elektra'nın hareket etme özgürlüğünün kraliyet kararnamesiyle sınırlandırıldığını söyler.

Dış-Argos'a giden bir yol-Gün

Gezginlerin ikinci görüntüsü. Yardım etmek ve önemsemek.

Sarayın dışı, gecedir. Kassandra, Orestes'in adını saray duvarlarına sprey boyayla boyarken keşfedilir. O sırada yaklaşan bir arabanın sesi duyulur. Farlar, gözden kaybolan Kassandra'nın üzerine sıçrar. Aigisthos, şarkı söyleyerek mutfağa girer. Kassandra, Aigisthos onu farketmeden mutfakta ilerler. Aigisthos, Agamemnon'un mezarına işerken 'Sakın uyanma.' der. Kassandra, onu arkadan taklit eder. Keşfedilene kadar taklit etmeye devam eder. Aigisthos, Kassandra'yı görünce ona bir içki ikram eder. Aigisthos, Kassandra'nın sarayın duvarlarına yaptığı karalamaları görür ve onu güvenlik görevlilerine teslim eder. Aigisthos, megafon ile koroya seslenir. Toplumsal düzeni ve çocukları korumak için surların içinde bir kuvvet halinin var olduğunu, hayatlarını mahvetmeye çalışanları aramak ve tutuklamak için özel yetkiler ilan ettiğini söyler. Koro, Orestes'in bir terörist olduğundan bahseder fısıltı şeklinde. Mutfak kapısı açılır ve yiyecek, barınak isteyen iki yolcu ortaya çıkar.

Sahne-2

Mutfak korosu masanın üzerine ve çevresine tünemiş, yoğun bir ilgi ve şüpheyle yabancıları izler. Pylades, yıkanma ritüelini bitirir ve yemek yemeye oturur. Elleriyle yemek yemesi koroda tepkiye neden olur. Onlar yemek yerken korodan bir iki kişi onlara dokunmak, koklamak ve giysilerine yakından bakmak için öne çıkar. Sonunda yemek biter. Pylades, Elektra'nın sonunda buzdolabında olduğunu anlar ve kapıya doğru hareket eder. Orestes ve Pylades, Elektra'nın durumu karşısında gözle görülür bir şok olurlar. Pylades, Elektra'ya Orestes'in artık olmadığını ve kendisini kurtarmayacağını söyler. Elektra, öfkelenerek Pylades'i dövmeye başlar ve ona inanmaz. Elektra, Pylades'ten vazoyu ona vermesini söyler. Elektra vazodaki kardeşinin külleriyle konuşurken bir taraftan da bir bıçakla kendini öldürmeye çalışır. Orestes, Elektra'yı durdurmaya çalışırken ona hala hayatta olduğunu açıklar. Orestes, Elektra'yı yıkar. Uzaktan izleyen Pylades dışında yalnızdırlar. Orestes, Elektra'ya birlikte kaçmayı teklif eder. Elektra ise henüz hiçbir şey yapılmamışken kaçmayı reddeder. Orestes, hayatta intikam ve nefretten başka istenecek çok şey olduğundan bahsedip Elektra'ya Korint'e gitmeyi teklif eder. Orestes, kardeşi Elektra'nın intikamını almak için döndüğünü fakat anneyi öldürme düşüncesinin onu ürpettiğini söyler. Orestes, annesini öldürmenin onun ellerini tekrar kirleteceğinden bahseder. Elektra ise babasının ıstırap içindeki ruhunun hayatı imkansız kılacak kadar dünyayı kirleteceğini söyler. Elektra, Orestes'i yakalayıp çöp yığınına doğru götürür. Agamemnon'un çürüyen cesedini göstererek, onun için bu görevi yerine getirmeleri gerektiğini söyler. Orestes kusar. Elektra, Orestes'e babası gibi bir savaşçı olması gerektiğini tembihler. Orestes'e defalarca vurur, Pylades gelip onu durdurur. Elektra, Orestes'e Atreus'un torunu olarak kan mirasından kaçamayacağını söyler. Çok üzülen Elektra, yere yığılır. Pylades, Elektra'nın ayaklarını yıkamaya başlar.

Pylades, bir hikaye anlatır: Karnında yoğun bir öfke ateşi yanan bir adam varmış. Öfkesi ona zaman ve arkadaş kaybettirmiş. Öfkesini kontrol altına almaya çalışan adama, bilge ruh şehirdeki hayatını bırakıp çölün derinliklerinde

bir vahaya yerleşmesini, orada kurumuş ağaçların arasında oturmasını ve geçen herkese acı su sunmasını önermiş. Adam öfkesini kontrol etmeye çalışarak vahaya giderek kurumuş ağaçların arasına oturmuş. Uzun yıllar güneşin amansız sıcağına katlanıp ekşi suyu çekip herkese ikram etmiş. Yıllar geçtikçe karnındaki ateş soğuyarak ve artık öfke duymamaya başlamış.

Bir gün, karanlık bir atlı vahaya gelmiş ve adam ona su ikram ettiğinde binici ona küçümseyerek bakmış. Binici kaseyi alıp suyu kuma atmış. Adam o kadar öfkelenmiş ki, biniciyi atından indirip ölümüne dövmüş. Adam ne yaptığının farkına varır varmaz vicdan azabıyla dolmuş. Çölde ikinci bir binici büyük bir hızla atını sürerken ölü adamın yüzünü görünce haykırmış. Adama, kralı öldürmeye giden adamı öldürdüğünü söylemiş. O anda vahadaki su berrak ve tatlı bir hal alırken, solmuş ağaçlar da yeşile dönmüş.

Dış-Şehrin sokakları –gece

Orestes, çaresizce baskıdan kaçmaya çalışarak sokaklarda koşar. Mutfakta Pylades, Elektra'yı yıkamaya devam eder. Suyla oynarlarken, oyun yerini samimiyete bırakır ve yıkanma daha erotik hale gelir.

Dış-Park-Gece

Orestes koşmayı bırakıp nefesini düzenlemeye çalışır. Ondan bir şey isteyen Kassandra, ona yaklaşır. Orestes ise ondan kaçıp umumi bir tuvalete sığınır. Aigisthos, kılık değiştirmiş bir şekilde tuvalete girer ve kapıyı çalar. Başlarda Orestes, kapıyı açmasa da sonlarda açar.

Bölünmüş sahne

1. Hücrede kavga sesi. Kassandra dışarda kutlama yapar.

2. Pylades ve Elektra sevişir.

Dış-Park-Gece

Açılan hücre kapısından Aigisthos, fermuarını çekerek dışarı çıkar. Orestes tuvalet zemininde yatarken Aigisthos oradan uzaklaşmaya başlar. Kassandra, Aigisthos'un sırtına atlar. Onu yere attıktan sonra ölümüne döver. Tekrar canlanıp, onu bir kez daha öldürür. 3.cinayetten sonra biraz iyileşmiş olan Orestes, Aigisthos'un arkasına gelir ve onu öldürür. Orestes, Aigisthos'u öldürdüğünün farkında değildir. Kassandra, Aigisthos öldüğü için çok mutludur. Pylades ve Elektra, Orestes için endişelenmiştir. Orestes ise Pylades'e kız kardeşine ne yaptığını sorar. Elektra, Orestes'e Pylades'in o istemeden hiçbir şey yapmadığını söyler. Orestes, Elektra'ya hediye olarak Aigisthos'un cesedini getirir. Elektra, Orestes'i annesini öldürmek için ikna etmeye çalışır. Kassandra, bağırarak mutfağa dalar. Kapıları yumruklar. Aigisthos'un yerde yuvarlandığını ve kralın öldüğünü söyler. Elektra, hemşireden Klytemnestra'nın kapısının anahtarlarını ister. Klytemnestra, yatak odasında yatarken karşısında Orestes'i görünce şaşırır. Orestes, Klytemnestra'nın isteğiyle başını annesinin göğsüne koyar. Klytemnestra, bir hikaye anlatmaya başlar.

Hikaye ise şöyledir: Bir ülkede yaşayan zayıf ve kötü kral, kardeşinin emrettiği her şeyi ona sağlamaktan mutluymuş. Bir gün erkek kardeş krala gelmiş. Denizin ötesinde Truva denen bölgeye yelken açıp ordu kurmasını ve kardeşinin bir Truva prensiyle kaçan karısını geri getirmesini istemiş. Kral bir ordu kurmuş. Ordunun ayrılma zamanı geldiğinde tanrılar rüzgarları yelkenlerinden tutmuş. Kardeş, rüzgarın olmamasından kralı sorumlu tutmuş. Tanrılar krala kızmış ve rüzgarın esmesine izin vermeden önce kraldan ilk doğan kızını kurban etmesi gerektiğini söylemişler. Kardeşine karşı koyamayan zayıf kral, kraliçeyi dinlemeyip genç ve güzel kızını öldürmüş. Genç kızın boğazından kanlar aktığı anda rüzgarlar uğuldamaya başlamış ve kral ordusuyla savaşa koşturmuş. Uzun süre evinden uzak kalan kral, çocuklarının nasıl olduğunu öğrenmek için yazmamıştır. Kral, eve dönerken vücudunu para için satan yeni bir eş getirmiş. Yeni eş açgözlüymüş, yaşlı kraliçe ve çocuklarından kurtulmak istiyormuş. Eski kraliçe çocuklarını korumak için, çok sevdiği kötü kralı ve yeni

karısını öldürmüş. Çocuklarını kral olarak yetiştirmek için krallığın gücünü ele geçirmiş.

Elektra, annesinin Orestes'e anlattığı bu hikayenin yalan olduğunu söyler. Klytemnestra, Elektra'yı zayıf iradeli olarak görerek babasına benzetir. Elektra, Orestes'e annesini öldürmesi gerektiğini söyler. Klytemnestra, Aigisthos'un ölü bedeniyle konuşur. Elektra, Orestes'e annesini şimdi öldürmesi gerektiğini söyler. Orestes, hareket etmez. Klytemnestra, Aigisthos'un ölü bedeniyle konuşurken Elektra onu nasıl sevebildiğini sorar. Klytemnestra, Agamemnon'un ölmeyi hakedip nasıl öldürdüğünü tasvir ederken kendisi Orestes tarafından öldürülür.

Sahne-3

Orestes ve Elektra'nın kanlı ellerinden kirlilik yükselir. Gaz maskeli garip figürler, farklı yönlerden odaya girerler. Orestes ve Elektra'yı kovalamaya, onların peşine düşmeye ve çıldırtmaya başlarlar. Onlar hareket ederken sahnenin arkasında ordu kıyafetleri giymiş bir figür görülür. Menelaus, eve Truva'dan döner. Kardeşi Agamemnon'un öldüğünü duyar. Bir denizci Menelaus'a Klytemnestra'nın intikamcı çocuğu tarafından öldürüldüğü haberini verir. Elektra ve Orestes, amcası Menelaus'tan yardım isterler. Menelaus, Orestes'e annesini öldürerek kutsal olmayan bir hareket yaptığını söyler. Menelaus, gücünün azaldığını ve savaş kıyafetlerini çıkardığı için ancak vatandaşlarla konuşarak onlara yardım edebileceğini söyler. Tindarus Klytemnestra'nın mezarına çiçek bırakmaya geldiğinde Orestes ve Elektra'yı görünce onların yüzüne tükürür. Orestes, annesini öldürmenin bir suç olduğunu fakat babasının intikamını aldığına göre de ortada bir suç kalmadığını belirtir. Tindarus Orestes'e annesini öldürmeyip mahkemeye çıkarıp cinayetle suçlamasının doğru olacağını söyler. Orestes, doğru olduğunu düşündüğü şeyi yaptığını fakat eylemlerinin hayatlarını cehenneme çevirip büyük bir bedel ödediklerini söyler. Elektra, annesini öldürerek bir vatan hizmeti yaptığından bahseder. Annesinden nefret ettiğini ve ondan nefret etmek için dünyada her türlü nedeni olduğunu dile getirir.

Tindarus, Elektra'nın kardeşini annesine karşı kışkırttığını söyler. Koro, taşlayın diyerek suçlu kişilerin acı çekmesini isterken Tindarus ise sabırlı olmaları gerektiğini kişisel intikam değil kamusal intikam peşinde olduklarını söyler. Herald, mahkemeye getirilen suçlamayı sorar. Tindarus ise bu iki canavar yaratığın annelerinin vücudundaki yaşamı çekip çıkardığından bahseder. Tindarus, adalete saygılı olduğunu ve alınacak kararın doğru çıkacağına güvendiğini söyler. Herald, iki kardeşi de her açıdan suçlu bulur. Orestes ve Elektra için af çıkarılmasına karar verilir. Tindarus, bu kararı doğru bulmayıp af hukukunun kirlendiğini düşünür. Koro, yerden yüksekte Orestes ve Elektra'yı taşımaktadır. Zil sesiyle koro Orestes ve Elektra'yı yere serer ve işe geri döner. Ziyafet vardır. Hepsi uzun bir masada yemek yer. Gerçek zaman yerini yavaş harekete, giderek grotesk hale gelen genişletilmiş harekete bırakır. Yemek masasında birbirlerini yemeye başlarlar.

Steinmeyer (2007)'a göre Mark Fleishman, Elektra oyununu öğrenci ekibi ile ''The City of Paradise (Cennetin şehri)'' adı altında tasarlar. Bu oyun için Fleishman, Aiskhülos'un Oresteia eseri, Sofokles ve Euripides'in Elektra eserleri ve Euripides'in Orestes eserlerinden yararlanır. Yazar oyunu 'atölye tiyatrosu' olarak adlandırılan tür yardımıyla oluşturur. Bu tiyatro türü 1970'lerin başında Güney Afrika'da ortaya çıkar ve ana akım ''beyaz'' tiyatro dünyasına bir muhalefet olarak başlı başına postkolonyal bir olgudur (Steinmeyer, 2007: 153).

Fleishman (1990) 'Muhalif bir biçim olarak atölye tiyatrosu' adlı makalesinde aşağıdaki sekiz özelliği sıralar:

1. Bir kişi tarafından yazılmasının aksine, bir grup insan tarafından birlikte yapılır.

2. Performans için yapılmıştır ve edebiyattan çok hayatla ilgilidir. Bu nedenle bir atölye oyunu, metin performanstan kolayca ayrılmadığı için kolayca yayınlanamaz. Bir atölye oyununun yayınlanmış herhangi bir versiyonu, bir sürecin yalnızca belirli bir aşamasında kristalleşmesidir.

3. Benzersiz bir yapısal biçime sahiptir ve geleneksel sözlü biçime dayanır.

4. Güney Afrika kasabalarına özgü, doğal olmayan, fiziksel, müzikal ve hayattan daha büyük olan özel bir performans tarzı vardır.

5. Müzik, anlatı ve dans gibi çeşitli performans biçimlerini tek bir performans bağlamında birleştirir.

6. Batı tiyatrosunun bireysel öznesinden çok kolektif öznesi ile ilgilidir.

7. Esasen kentsel bir kültürel ifade biçimidir ve kökleri kente dayanır. Güney Afrika deneyimi ve doğası gereği açıkça politiktir.

8. Hem Güney Afrika'daki durumun temel trajedisi karşısında yenileyici, hem de grotesk parodi yoluyla güç yapılarını yabancılaştırma yeteneği açısından dönüştürücü olan ironik bir komik vizyon sergiler.

Steinmeyer (2007), Fleishman'ın ''The City of Paradise'' oyunu yukarıda sözü edilen tiyatro özelliklerini karşıladığından bahseder. Yazar bu kararını 28 Şubat 1998 tarihinde kaydedilen performans videosuna göre verir. Bu video, oyun metninin okunmasının tek başına yeterli olmadığını gösterirken anlam bütünlüğünün sessiz sahneler, jestler, beden dili, müzik ve dans bağlamıyla birlikte sağlanabileceğini gösterir (Steinmeyer,2007:154).

Oyunun görsel özellikleri söz konusu olduğunda bir diğer akla gelen konu ise fiziksel imgelerdir. Steinmeyer (2007)'e göre fiziksel imge çok değerli, muğlak ve karmaşıktır. Fleishman (1997) ise fiziksel imgelerin esasen diyalojik olduğundan bahseder. Bu diyalojikliği zıtlıkların çift sesli bir oyunu olarak tanımlar. Bu imgeler izleyiciden yaratıcı bir yanıt talep eden bir anlam çoğalmasına yol açar. Bu tür açık uçlu imgelerin, değişen gerçekliğin belirsizlikleriyle başa çıkmaya çalışan bir ülke için uygun olmadığını savunanlar da vardır.

Steinmeyer (2007) atölye tiyatrosunun (Workshop theatre) özelliklerini sistematik olarak inceleyerek oyun üzerinde nasıl yorumlandığına göz atar. Bunlardan bahsetmek gerekirse:

Atölye tiyatrosu özelliklerinin ilk maddesinde bahsedilen ‘bir kişi tarafından değil, grup tarafından yazılma’ durumu Mark Fleishman’ın yapıtında mevcuttur. Yapıt, Mark Fleishman ve oyuncu kadrosunun üyeleri olan öğrencilerle beraber oluşturulur. İkinci maddeyle ilişkili olarak prodüksiyonun videosu izlendiğinde performans ve metnin birbirinden ayrılamayacağı gerçeği netleşmiş olur. Sadece metne odaklanılması ise ne kadar çok şey kaçırıldığının farkına varılmasını sağlar. Üçüncü madde, sözlü anlatımın oyunun yapısı üzerindeki etkisiyle ilgilidir. Antik bir rapsodun icrası metin, müzik, sunum ve doğaçlamanın karşılıklı etkileşiminden oluşur; tek tek bölümleri tek bir anlatı halinde bir araya getirir.

Dördüncü madde oyunda bulunması en zor noktadır, ancak Güney Afrika kasaba yaşamının bazı karakteristik özelliklerini bu oyunda bulmak mümkündür: Orestes'in saklandığı ve Aigisthos'un ona saldırdığı, muhtemelen ona tecavüz ettiği ve öldürüldüğü avludaki portatif umumi tuvalet. Orestes tarafından meşru müdafaa eylemi sırasında; ya da herkese yaklaşan dönüşünü hatırlatmak için evin duvarına gizlice 'Orestes' adını grafiti gibi püskürten Kassandra; ya da kanunsuz çetenin, anne katilliğinden suçlu bulunduktan sonra Elektra ve Orestes'i taşlayarak öldürmek istediği an (Steinmeyer, 2007:155). Oyunda, beşinci maddede bahsedilen çeşitli performans biçimlerinin birleşimi sunulmuştur. Altıncı maddedeki kolektiflik fikri, oyunun merkezi sorunu olan adalet sorunu kapsamındadır, çünkü bu sadece bir bireyi değil tüm toplumu ilgilendirmektedir. Metin, oyunun aksiyonu ile TRC'yi (Hakikat ve Uzlaşma Komisyonu) açıkça ilişkilendirdiğinde yedinci maddedeki politik unsur oyunun sonuna doğru baskın hale gelir (Steinmeyer, 2007:156). Sekiz maddedeki komik vizyon, Elektra'nın buzdolabında yaşadığı, Agamemnon'un cesedinin Kassandra'nın yaşadığı çöp kutusunun yanındaki bir çöp yığınında on yıl

boyunca çürüyerek yattığı durum gibi çok sayıda grotesk sahnede kendini gösterir. Sonunda Aristofanes'in komedilerini anımsatan bir ziyafet olur.

Oyunun son sahnesinde ziyafette kişilerin birbirini yemeye başlaması grotesk bir unsur olarak değerlendirilebilir. Fleishman groteskin kullanımına ilişkin şu yorumu yapar:

'Maddi bedeni olağanüstü, sıklıkla grotesk biçimlere yeniden biçimlendirerek ve yeniden icat ederek, toplumun ve dünyanın bazı yönlerini altüst eder ve parodisini yaparlar (Fleishman, 1997:206).'

Steinmeyer'a (2007) göre Mark Fleishman'ın atölye tiyatrosunun bu özelliklerini Güney Afrika tiyatro tarihinin daha erken dönemlerinde Athol Fugard'ın bir yöntem olarak oyuncularla olan çalışmalarında kullandığını öne sürer. Bu yöntemin işleyişi ise oyunculara olay örgüsünün iskelet yapısı verilip, onların yaptığı doğaçlamalarla metin yazılarak oluşturulur.

Oyun, bir prolog ve üç sahne şeklinde yazılmıştır. Her sahne ise kendi içerisinde iç ve dış mekan olarak belirtilerek bölümlere ayrılır. Sahne 2'de bulunan bölünmüş sahne ise iki durumu farklı eylem ve kişilerle gösterir.

Oyunun sahne tasvirinden bahsetmek gerekirse buzdolabı, dolaplar, iki lavabo ve bir atık alanıyla donatılmış bir mutfaktır; bu, Agamemnon'un babası Atreus'un kardeşi Thyestes'in çocuklarını katletmesi ve onlara yemek olarak servis etmesi de dahil olmak üzere Atreus evinin tarihine bir göndermedir. Arka planda Klytemnestra'nın yatak odasına açılan kapısı açık olan bir ev vardır. Arada bir veranda ve portatif tuvaleti olan bir çeşit avlu bulunur. Fleishman'ın oyununda zemin satranç tahtası gibi siyah beyaz çinilerden yapılmıştır (Steinmeyer, 2007: 158).

Fleishman'ın öğrencileriyle birlikte hazırladığı oyun metninde karakterler eski ve yeninin bir buluşma noktası olarak değerlendirilebilir.

Modern zamandaki insan davranışları, eskiyi temsil eden karakterlerin potasında uyumlu bir şekilde eritilir.

Oyun, yazarın seçimi sonucu birden fazla Antik Yunan metninden alınan parçalarla oluşturulduğu için oyun içinde farklı zamanlarda yaşamış karakterler bir arada görülür. Oyunda Kassandra, Klytemnestra, Agamemnon, Elektra, Orestes, Aigisthos, Pylades, Hemşire, Menelaus, Klytemnestra'nın ebeveynleri Tindarus ve Leda bulunur.

Oyunda Kassandra birkaç bölümde görünür, bazen arka planda sessizce oturur; İlk replikler Kassandra'ya aittir. Kassandra İngilizce ve SeSotho dillerinin bir karışımını konuşur. Bu durum konuşma belirsizliğini pekiştirmektedir. Kassandra, eski kaynakların aksine bu uyarlamada oyun boyunca hayattadır.

Yunan kahramanı, kralların asil kralı Agamemnon, bu oyunda şiddetli ve acımasız bir maçoya dönüşmüştür. Karısının İfhegeneia'nın hayatı için yaptığı ricadan, karısının onu asla affetmeyeceği ve uzun süreli yokluğu sırasında intikam alacağı tehdidinden etkilenmeden onunla vedalaşır. Agamemnon, çocukları Orestes ve Elektra'ya iyi davranmaz. Çocuklar, ondan korkarlar. Agamemnon, öldürüldükten sonra bir çöp konteynerının içine bırakılır. Mezarı yoktur.

Agamemnon'u oynayan oyuncu aynı zamanda Aigisthos'u da oynar; bu durum yalnızca belirgin bir fiziksel benzerlikten kaynaklanmaz. Aigisthos ve Agamemnon, kuzendirler. Aigisthos, ölen Agamemnon'la yaptığı konuşmasından da anlaşılabileceği gibi alaycı ve esprili bir tavır sergiler. Sahneye ilk çıktığında sarhoştur. Aigishtos, ölen kuzeni Agamemnon gibi Kassandra ve Orestes'e karşı şiddetvari davranır. O, halkıyla ilgileniyormuş gibi görünen katı bir hükümdardır; düzeni ve barışı korumaya çalışır. Hatta Orestes'in yaklaşan dönüşü üzerine olağanüstü hal ilan eder. Aigisthos'un Klytemnestra'ya olan tavırları ise oldukça sevecendir. Oyunda romantik bir müzik eşliğinde dans ettikleri de görülür. Aigisthos, Klytemnestra için küçümsediği ilk kocasının

olumlu bir ayna görüntüsüdür. Klytemnestra'nın hayatındaki iki adam iki taraf gibi temsil edilir; biri daha hafif biri de daha karanlık olanı.

Klytemnestra ise güçlü, kendine güvenen, duygusal ve şefkatli bir karakter olarak sunulur. Kassandra ve Hemşire gibi onun rolünü de siyahi bir oyuncu canlandırır. Agamemnon'u öldürdüğü gerçeğini savunup Sofokles'in eserinde olduğu gibi bu eylemiyle gurur duyar. Hiçbir pişmanlık duymayıp tam tersine bundan keyif alır.

Fleishman, Klytemnestra karakterini mantıksız ve kafası karışmış görünen Elektra'dan çok daha ikna edici bir karakter haline dönüştürür. Klytemnestra, oyun içinde aynı Pylades karakteri gibi bir hikaye anlatır. Fakat onun anlattığı hikaye, Atreus'un evinde cinayetlere sebep olan olaylara yer vermektedir. Orestes sinirli ve çekingen bir çocuk olarak tasvir edilir ve bu yıllar geçtikçe pek değişmez. Pylades onun arkadaşı olarak yanındadır. Pylades'in bu fiziksel desteği, Euripides'in Orestes'inde de bulunur.

Orestes, Fleishman'ın uyarlamasında ne pahasına olursa olsun annesini öldürmekten kaçınmak ister ve Euripides'in Elektra'sında olduğu gibi Elektra'yı bu eylemden caydırmaya çalışır. O kendisini doğuran kişiyi öldürmek istemez. Ancak Orestes, bu konuda kararlı kardeşi Elektra'nın karşısına çıkamayacak kadar zayıftır.

Sonuç olarak Orestes'i anne cinayetine tetikleyen şey Elektra değil, annesinin babası Agamemnon hakkında anlattıkları olur. Klytemnestra, Agamemnon'dan nasıl nefret ettiğini ve onu nasıl öldürdüğünü anlatır. Orestes ise annesini susturmak için öldürmeyi seçer. Öldürdükten sonra pişman olan Orestes annesinin cesedinin başında defalarca özür dilese de artık çok geçtir.

Orestes'in arkadaşı olan Pylades, ilk olarak Elektra'ya Orestes'in öldüğü haberini vermesiyle görülür ve oyunun ilerleyen bölümlerinde Elektra ile birlikte olarak Orestes'e karşı cephe alır. Bir diğer ayrıntı ise hem Orestes hem de Pylades, Elektra'yı yıkarlar. Pylades, oyun içinde bir hikaye anlatır.

Fleishman'ın Elektra karakteri ise Elektra mitinin daha önceki uyarlamalarının çoğunun özelliklerini taşır. Elektra'nın bakımına dikkat etmeyip pis olma vurgusu, Euripides ve Sofokles'in oyunlarında da mevcuttur. Elektra, pis kokar ve ince bir üst, kirli bir iç çamaşırı giyer. Oyunda kızını uzun süre banyo yapmadığı için azarlayan kişi Klytemnestra'dır. Elektra'yı oyunda ilginç kılan özelliklerden biri de buzdolabında yaşamasıdır.

Fleishman'ın Elektra'sı aynı zamanda nevrotiktir; bir psikopat gibi davranıp sürekli titrer, kasılmalar ve kontrolsüz hareketler yaşar. Sözlü tartışmalarda başarısızlığa uğradığında şiddetli patlamalar yaşaması durumu babasıyla benzerdir. Elektra'nın babasıyla olan durum ise şaşırtıcı kabul edilebilir. Çocukluğunda babasıyla ilgili korkutucu anıları olsa da ona olan hayranlığının nedeni belirsizliğini korur. Babası Agamemnon'u çok gerçek, güçlü ve güzel olarak idealize eder. Elektra çok duygusaldır, Sofokles ve Euripides'in oyunlarında olduğu gibi rasyonel tartışmalara açık değildir. Elektra'yı intikam fikri ele geçirir; Orestes'e "uygun bir intikam" istediğini ve bunu yalnızca "kendi yöntemiyle" yapılabileceğini söyler.

Elektra'nın annesine olan nefreti de anlaşılabilir. Çünkü Klytemnestra, Elektra'yı küçümseyip bekaretiyle alay eder. Klytemnestra, onu ailesi için bir utanç ve babasının kızı olarak nitelendirir. Fleishman'ın uyarlamasında Elektra karakterine getirdiği yenilik geçmişin üstesinden gelmeyi başarmasıdır. Böylece hayatında yeni bir aşamayı başlatabilir. Bu yeni başlangıç sayesinde Orestes, Elektra'nın saçını yıkar. Ardından Pylades Elektra'nın bacaklarını ve kollarını yıkar. Elektra bu arınma sürecinde Pylades'e olan hislerini keşfedip onunla sevişir. Ayrıca oyunun sonunda anne cinayeti için af çıkarıldığında Elektra sevinir ve ziyafete katılır. Pişmanlık duymayıp vicdan azabı çekmez. Af onun hayatında geçmişi kapatıp yoluna devam etmesini sağlar.

Orestes ve Elektra'nın amcası olan Menelaus karakteri, Fleishman'ın oyuna getirdiği yeniliklerdendir. Menelaus, Truva'dan savaşı bitirip döner. Orestes ve Elektra, amcalarından onların safında savaşması için yardım isterler.

Menelaus ise savaşın bittiğini ve ancak kızgın kalabalığı ikna için konuşabileceğini söyler. Böylece kardeşler, amcalarından da destek göremezler.

Klytemnestra'nın ebeveynleri olan Tindarus ve Leda karakterleri ile torunları olan Orestes ve Elektra'nın etkileşimi diğer oyunlarda olmayan bir yeniliktir. Yazar, onların diyalogları aracılığıyla Klytemnestra cinayetinin farklı bir bakış açısından görülmesine olanak tanır.

Tindarus'un temsili, Euripides'in Orestes oyunundaki tasvirine benzer. Orestes, büyükanne ve büyükbabasıyla barışmak için onları ziyafete davet etse de bu barışma gerçekleşemez. Tindarus, küçümsemesini ifade etmek için Orestes'in yüzüne tükürür. Çünkü Klytemnestra'nın ebeveynleri, torunlarının affını ve kızlarının öldürülmesinin telafi edilmeyişini kabullenemezler.

Koro, oyun boyunca birden fazla role girer. İkinci bölümde ise muhtemelen mutfak yönünü güçlendirmek amacıyla garson, temizlikçi ve hizmetçi rollerini üstlenirken, üçüncü ve son bölümlerde ise aksiyonun geçtiği Argosluların rollerini üstlenir. Oyunda Ifhegenia karakteri ise sadece isim olarak geçer.

2.2.5.2. Karakterler ve Elektra'nın Yansıması

Oyunda kadınlığın toplumdaki algısı üzerinde ayrışma noktası, Klytemnestra ve Elektra'nın diyalogları üzerinden okunabilir. Elektra, sistem tarafından oluşturulan kadınlık algısını doğru bulurken Klytemnestra varolan algıyı sorgular. Aynı zamanda Klytemnestra, erkeklerin her açıdan daha fazla hakları olduğu durumuna dikkat çeker. Elektra, tanrılar ve erkeklerin hegemonyası altında olmaktan dolayı bir rahatsızlık duymayıp bu durumu normal olarak kabul eder. Çünkü kadınlık onun için kendi içinde de yok etmeye çalıştığı aşağı statüde bir değerdir. Klytemnestra, Elektra'nın bulunduğu durumu içindeki öfke ve nefretin yarattığını söyler. Elektra, bir kadın olarak annesinin kocasını aldatmasını eleştirirken babası Agamemnon'un annesini aldatmasından hiç söz etmez.

"……..

ELECTRA

Oh mother the world knows you less well than I. Any woman who works on her beauty when her man is gone from home indicts herself as being a whore. She has no decent cause to show her painted face outside the door unless she wants to look for trouble. (Ah anne, dünya seni benden daha az tanıyor. Erkeği evde yokken kendini güzelleştirmeye çalışan her kadın kendini bir fahişe olarak gösterir. Bela aramak istemiyorsa, boyalı yüzünü kapının dışında göstermesi için makul bir nedeni yoktur.)

CLYTAEMNESTRA

Oh you poor, prissy thing.You are so dry and shrivelled in the prudish prison of your virgin state.You judge with little knowledge. Once you have tasted its sweet fruits you too will be a fool for sex. When our husbands choose to despise our beds, to stay away through long and lonely nights, why should we women not imitate them and find other friends. But then the dirty gossip puts us in the spotlight; the guilty ones, the men, are never blamed at all. (Seni zavallı, iffetli şey. Bakire halinin tutucu hapishanesinde çok kuru ve pörsümüşsün. Az bilgiyle hüküm veriyorsun. Kocalarımız yataklarımızı hor görmeyi, uzun ve yalnız geceler boyunca uzak durmayı seçtiğinde, biz kadınlar neden onları taklit etmeyelim ve başka arkadaşlar bulmayalım? Ama sonra kirli dedikodular bizi ön plana çıkarıyor; suçlu olanlar, yani erkekler hiç suçlanmıyor.)

ELECTRA

If this be true; if you be right, I thank the gods and your cruel imprisonment for my virginity. (Eğer bu doğruysa, eğer sen haklıysan, bekaretim için tanrılara ve senin zalim hapishanene şükrediyorum.)

CLYTAEMNESTRA

It is not the gods who keep you virgin child, nor your mother and her friends. It is your own perverted hatred and your unhealthy rage. What man would look upon your bitter vengeful state and seek to hold you near or make you his (Fleishman, 2015:12-13)?"(Senin bakire olarak kalmanı sağlayan tanrılar, annen ya da arkadaşların değil. Bu senin kendi sapkın nefretin ve sağlıksız öfken. Hangi erkek senin bu acı ve intikam dolu haline bakarak seni yanında tutmak ya da kendi çocuğu yapmak ister ki?)

Oyunda Elektra karakteri, çocukken babasından iyi bir davranış görmediği halde onun ölümüyle sarsılır. Bu ölümden annesini sorumlu tutar. Elektra, özellikle oyunun başlarında kendi kadınlık özelliklerinden ve annesinin kadınlığından nefret eder. Annesi Klytemnestra'yı fahişe olmakla suçlar. Elektra, bir bakıma annesinin içindeki kadınlığı yok etmek için onu öldürmek ister. Elektra, Orestes'i annesini öldürmeye ikna ederken babasını aldatıp başka bir adamla beraber olma durumunu vurgular. Aynı zamanda kadınlığın erkeklik kadar değerli ve önemli olmadığını düşünmektedir. Elektra, şiddeti savunan ve istediği şeyler olmadığında karşısındakine şiddet gösteren bir yapıya sahiptir.

Onun istediğini gerçekleştirmediği için Orestes'e birkaç kez vurarak fiziksel şiddet uygular. Bu durum Elektra'nın insanları kendi istediklerini yaptırmak uğruna suça ve şiddete sevk eden yapıyı kanıksadığının bir işaretidir.

Elektra, Orestes'in arkadaşı Pylades'le seviştiği zaman, Orestes'te bir diğer sahnede Aigisthos'u öldürüyordur. Bu durum aslında Elektra'nın annesi Klytemnestra ile benzerliğini sembolize eder. Annesinin seviştiği adam yok edilirken, Elektra başka bir adamla sevişerek annesinin damgalandığı fahişe statüsüne sahip olur. Orestes, Elektra'nın Pylades ile cinsel beraberlik yaşadığını öğrenince Elektra'ya, annesi Klytemnestra'ya olan benzerliğinden bahseder. Elektra'yı annesinin yerini almakla itham eder. Orestes, Elektra'ya Aigisthos'un cesedini gösterince Elektra'nın bu ölüm karşısında sevinse de sevişme eylemi onun intikam konusundaki tutumunu değiştirmez.

> *"……..*
> ***ELECTRA***
> *He hasn't done anything, Orestes; nothing I was not a willing partner in.* (*Pylades, benim gönüllü olmadığım hiçbir şey yapmadı Orestes.)*
> ***ORESTES***
> *You? You're just like her. Just like the one called mother. Look, look at this face. Its unmistakable. A copy of the other one; the painted one, all done up to snare the unsuspecting hero. You want to take her place. Clear the decks so you can have them all to yourself. Perhaps it's you who needs to die(Fleishman,2015:28).* (Sen mi? Sen de tıpkı onun gibisin. Tıpkı anne denilen kişi gibi. *Bak, şu yüze bak. Hatasız. Diğerinin bir kopyası; boyalı olanın, masum kahramanı tuzağa düşürmek için her şeyi yapılmış. Onun yerini almak istiyorsun. Güverteleri temizle ki hepsi senin olsun. Belki de ölmesi gereken sensin.)."*

Oyunda birçok kadın karakter bir şekilde şiddete bulaşmıştır. Klytemnestra, kocasının ölümüne neden olmuştur. Elektra, annesi ve Aigisthos'un katlinden sorumludur. Peygamber Kassandra ise Orestes'e Aigisthos'u öldürmesi için yardım etmiştir. Kassandra oyunda ölümsüz olduğu için eski yunan metinlerindeki gibi öldürülemez.

2.2.5.3. Tanrıların Konumlanışı

Fleishman, uyarlamasında tanrıların rolünü en aza indirger. Böylece aksiyonu daha güçlü bir şekilde insan düzeyine aktaran Euripides'in izinden gider. Oyunda tanrıların, insanların eylemlerinde aktif rol oynadıkları görülmez. Tanrılar, kurulu bir sistemin görünmez kural koyucuları olarak uzaktan olanları izlemektedirler. Antik Yunan metinlerinde önemli bir yeri olan tanrılar (Euridipides'in metinleri hariç) karakterlerin eylemlerinde söz sahibi ve yönlendiricilerdir.

Fleishman, adalet sorununun dini çağrışımını dışarıda bırakarak intikam eylemlerinin nedenini tamamen kişisel duygulara indirger. Böylece korkutucu bir senaryo yaratarak insanoğlunun nefret ve intikam arzusu ile ne kadar ileri gidebileceğini gösterir. Öte yandan, hangi gücün bu temel yıkıcı içgüdülerin üstesinden gelebileceği sorulabilir (Steinmeyer, 2007: 159). Fleishman'ın tanrıların oyundaki etkisini indirgemesinin bir nedeni de ülkenin içinde bulunduğu siyasi gündemi adalet kavramı üzerinden sorgulatma isteği olabilir. Orestes, tanrı ve cennet adına yapması gereken eylemlerin birbiriyle çeliştiğinden bahseder. Halbuki cennet kavramı için yapılan eylemler Tanrı'nın isteği üzerine olmalıdır. Burada ise cennet için yapılanlarla Tanrı için yapılacaklar aynı paralelde değildir.

> *"……..*
> ***ORESTES***
> *In god's name, in the name of heaven, what was I supposed to do? I had two duties, two clear choices, both of them conflicting. Should I have kept still about her deeds? What would he have done then?Hounded me with the Furies of a father's hatred!Or are there Furies on my mother's side,but none to help him in his deeper hurt (Fleishman, 2015:41). (Tanrı adına, cennet adına, ne yapmam gerekiyordu? İki görevim, iki net seçeneğim vardı ve ikisi de birbiriyle çelişiyordu. Yaptıkları konusunda sessiz mi kalmalıydım? O zaman ne yapardı? Bir babanın nefretinin öfkesiyle beni kovalardı! Yoksa annemin tarafında Fury'ler var da, onun derin acısında ona yardım edecek kimse yok mu?)"*

2.2.5.4. Savaşa Bakış

Elektra mitinin modern bir versiyondaki uyarlaması olan oyunda, savaş teması erkeklik ve iktidar üzerinden değerlendirilebilir. Elektra gücü yettiği sürece bu savaşa bir nevi çığırtlanlık yapma rolünü gönüllü olarak üstlenmiştir.

Oyunda savaşla ilgili ilk vurgu, Agamemnon'un kızı İfhegenia'yı neden öldürmesi gerektiğinin açıklaması ile gelir. Savaşlardaki ölümler nasıl haklı kılınıyorsa Agamemnon da bu katli gerçekleştirmek için kendi vicdanını rahatlatacak bir nedene sahiptir. Diğer çocukları kurtarmak için kendi kızı İfhegenia'yı feda etmek durumundadır. Aksi halde bu durum daha büyük savaşlara neden olacaktır.

> *"……..*
> ***AGAMEMNON***
> *The army, marooned upon the shore grows restless. (Kıyıda mahsur kalan ordunun huzursuzluğu büyüyor.)*
> *……*
> ***AGAMEMNON***
> *If I don't act, the Trojan armies will sail to Argos and rape and kill all of our children. This conservation is over (Eğer harekete geçmezsem, Truva orduları Argos'a yelken açacak ve tüm çocuklarımıza tecavüz edip öldürecek. Bu konuşma sona ermiştir.) (Fleishman, 2015:4)."*

Aigisthos kanun ve düzenin sağlanması için Orestes'i aratmaktadır. Bu amaçla Argos halkı ile yaptığı konuşmasında bir politikacı tavrı takınır. Aigisthos'un sözlerinden anlaşıldığı kadarıyla huzuru bozan herkes devlet için bir tehlike arz eder ve bu kişilere devlet her şeyi yapmakta özgürdür. Bu sözler modern zamanlardaki savaşların nasıl haklı bir nedene dayandırıldığının güzel bir örneği olarak görülebilir. Aigisthos, Orestes'i terörist ilan etme yetkisini devletten alır. Ayrıca, Orestes'e verilen cezanın ona iyi geleceğini düşünmektedir. Aigisthos, kuzeni Agamemnon gibi bir devlet adamı olarak ülkesi için en doğru seçimi, yani ülkeye zarar verebilme ihtimali olan her şeyi yok etme eğilimindedir.

"……..

AEGISTHUS
Men and women of Argos! There are those amongst us who seek to overthrow our stable lives, to wrench away our peace from out our bosom. I cannot stand aside and let this pass……..This then is Aegisthus's command. By the powers invested in me as ruler of this place, I declare that a state of emergency now exists within the city walls. I declare special powers to search and to seize; to detain and punish those who seek to wreck our quiet lives. (Argos'un erkekleri ve kadınları! Aramızda istikrarlı yaşamlarımızı yıkmak, huzurumuzu bağrımızdan söküp almak isteyenler var. Bir kenarda durup bunun geçmesine izin veremem. Bu Aigisthos'un emridir. Buranın yöneticisi olarak bana verilen yetkilere dayanarak, şehir surları içinde olağanüstü hal ilan ediyorum. Huzurlu hayatlarımızı mahvetmek isteyenleri gözaltına alıp cezalandırmak adına arama ve el koyma için de özel yetkiler çıkarıyorum.)
CHORUS
Orestes is a terrorist! Orestes doesn't exist! Orestes isn't coming! Orestes is the devil (Fleishman, 2015:17)." (Orestes bir terörist! Orestes gelmiyor! Orestes şeytan.

Elektra, Klytemnestra'yı öldürmesi için Orestes'i ikna etmektedir. Orestes, öncesinde Elektra'yı bu intikamdan vazgeçirmeye çalışır. Hatta Elektra'ya beraber Korint'e gitmeyi teklif eder. Orestes, onu doğuran annesini öldürmenin onu kirli yapacağını ve hayatını imkansız kılacağını söyler. Orestes, geçmişten bu yana savaşın döngüsel bir şekilde insanları kurban ettiği vurgusunda bulunur. Elektra ise bu düzende var olmak kurban pozisyonuna düşmemek için tek çarenin şiddet yoluyla birilerini öldürmek olduğunu söyler. Elektra bu sistemi devam ettiren düşünce yapısını temsil ederken Orestes ise bu döngüyü kırmaya çalışan taraftır.

"……..
ORESTES
I am clean now, Electra. To kill my mother will make my hands the source of such pollution; to wring and choke the world all round and make all life impossible. (Artık temizim, Elektra. Annemi öldürmek ellerimi böyle bir kirliliğin kaynağı haline getirecek; tüm dünyayı sıkıp boğacak ve tüm yaşamı imkansız hale getirecek.)
ELECTRA
And if you do not kill her. The tormented soul of your father will so pollute the world as to make your life impossible. (Ve eğer onu öldürmezsen. Babanın acı çeken ruhu dünyayı öyle bir kirletecek ki, senin hayatını imkansız kılacak.)

ORESTES

Where does it all end, Electra? The vicious cycle that goes back and forth between one killing and another so that the victims multiply like sheep upom the slaughterhouse floor, drowning in their own blood, desperately gasping for breath in the foul and putrid air of our savage deeds. Life goes on. People forget. Come away with me, Electra…..(Tüm bunlar nerede bitiyor Elektra? Bir cinayetten diğerine gidip gelen kısır döngü, böylece kurbanlar mezbahanın zeminindeki koyunlar gibi çoğalıyor, kendi kanlarında boğuluyor, vahşi eylemlerimizin iğrenç ve kokuşmuş havasında umutsuzca soluk soluğa kalıyor. Hayat devam ediyor. İnsanlar unutuyor. Benimle gel, Elektra.)

ELECTRA

No, I won't listen anymore…. An evil thing is conquered only by another evil thing and only violence can save us (Fleishman, 2015:23-24)." (Hayır, artık dinlemeyeceğim.... Kötü bir şey ancak başka bir kötü şey tarafından fethedilir ve bizi sadece şiddet kurtarabilir.)

Orestes'i Klytemnestra'yı öldürmesi için bir türlü ikna edemeyen Elektra, her türlü yola başvurur. Elektra, Orestes'i ikna etmek için 'erklik' imgesinin sahip olması gereken durumlarla (güçlü, kuvvetli olması, babası gibi büyük bir savaşçı olması vb.) onu motive etmeye çalışır.

Orestes'i ikna edemeyen Elektra, ona vurmaya başlayarak ''Kadınlarla arkadaşlık et.'' diyerek aşağılar. Elektra'nın bu sözlerinde savaşanın erk olması gerektiği, çünkü bu erkliğin toplumsal statü olarak bir değerinin olduğu vurgusu yapılır. Kendisi de babası Agamemnon'un intikamını almak uğruna kadınlık kimliğinden vazgeçmiştir. Aynı zamanda Atreus'un torunu olarak kan mirasından dolayı bu savaş döngüsünün içinde kalmak zorunda olduğundan bahseder.

"……

ELECTRA

Get up. Get up you weak and useless thing. Stand up and face your fate,don't let your knees buckle so quickly beneath its weight. Come on, be your father's son. ….You are a warrior! Fight back. Stand up yourself. Stand up to me….She hits him over and over again until Pylades stops her. Orestes gets up off the floor. (Kalk ayağa. Ayağa kalk seni zayıf ve işe yaramaz şey. Ayağa kalk ve kaderinle yüzleş, dizlerinin kaderinin ağırlığı altında bu kadar çabuk bükülmesine izin verme. Hadi, babanın oğlu ol. ....Sen bir savaşçısın! Karşılık ver. Kendin ayağa kalk. Bana karşı koy.... Pylades onu durdurana kadar ona tekrar tekrar vurur. Orestes yerden kalkar.)

……

ELECTRA
Run you dog; go and keep company where you belong, with women. But you are a grandson of Atreus, and you can't escape your heritage of blood (Fleishman, 2015:24-25)."(Kaç seni köpek; git ve ait olduğun yerde, kadınlarla arkadaşlık et. Ama sen Atreus'un torunusun ve kan mirasından kaçamazsın.)"

Aigisthos ve Klytemnestra'yı öldüren Orestes ve ona destek çıkan Elektra, artık birer anne katilidirler. Atreus'un evinden aldıkları kan davasını bir sonraki adıma taşımış olurlar. Öfkeliler (furyler), Orestes ve Elektra'yı takip etmeye ve onları çıldırtmaya başlarlar. İki kardeş amcaları olan Menelaus'tan yardım isterler. Menelaus, onların safında beraber savaşmak istemez. Aynı zamanda savaşın aynı döngüde sürekli olarak yanlış şeyler ürettiğinden bahseder. Amcalarının sözleri savaşın artık sona erip boyut değiştirdiğinin bir işareti olarak görülebilir ve savaşmanın yerini oyunun yazıldığı dönemde diplomasi ile ikna etmek aldığı söylenebilir. Menelaus bu kan davasının oluşmasına neden olan bir karakter olarak savaşın biçiminin değiştiğini vurgular.

"……..
ELECTRA
What are you thinking uncle? Why do you pace in circles?
(Ne düşünüyorsun amca? Neden daireler çiziyorsun?)

MENELAUS
I am not sure which way to turn. Wrong follows wrong forever. (Hangi yöne döneceğimi bilmiyorum. Yanlış, yanlışı sonsuza dek takip eder.)
ORESTES
Think of our father. Think of our house. The blood we share. He is listening now from beneath the ground. Lift up your sword again and join the battle on our side.(Babamızı düşün. Evimizi düşün. Paylaştığımız kanı. Şu anda yerin altından bizi dinliyor. Kılıcını tekrar kaldır ve bizim tarafımızda savaşa katıl.)

MENELAUS
I want to share your pain, Orestes, Electra, I do. That's what family is for.
……..But my own force is slight now…..Perhaps its time to talk, to negotiate. Perhaps this is where hope lies. The mob is angry,on fire, But with care and diplomacy. Perhaps they can be swayed. I will go to them,try to perseuade the citizens to use their passion wisely (Fleishman, 2015:39).(Acını paylaşmak istiyorum, Orestes, Electra, gerçekten. Aile bunun için vardır. Ama benim gücüm artık çok az.....Belki de konuşma, müzakere etme zamanı gelmiştir. Belki de umut burada yatıyor. Kalabalık kızgın, ateş içinde, ama dikkatli ve diplomatik bir şekilde. Belki de ikna edilebilirler.

Onlara gideceğim, vatandaşları tutkularını akıllıca kullanmaları için ikna etmeye çalışacağım.)"

Orestes ve Elektra'nın büyükbabaları olan Tindarus'un annelerini öldürmekle ilgili sözleri adaletin yerini bulmadığı konusundadır. Tindarus, öldürmek yerine mahkemede yasaların önünde bir yargılanma yapılmasını daha doğru bulduğunu söyler. Savaşlar, birini öldürmek için kılıfı önceden hazırlanmış bir takım cinayetler şeklinde kendini hep var eder. Tindarus'un önerdiği suçlu insanların mahkeme önünde yargılanması ise savaşı daha adil bir forma dönüştürür. Diğer taraftan ölüm cezasına çarptırma ise savaşın yasalar karşısında kılıf giydirilmiş bir şekli sayılabilir…

"……..
TYNDAREUS
What should you have done?When your father died- killed, I admit, by my own daughter's hand, an atrocious crime which I do not condone and never shall- you should have dragged your mother into court, charged her formally with murder, and made her pay the penalty prescribed, expulsion from this house.Legal action, not murder…..Where I want to know, will this chain of murder end? Can it ever end, in fact, since the last to kill is doomed to stand under permanent sentence of death by revenge (Fleishman,2015:42)?" (Ne yapmalıydınız ? Babanız öldüğünde- kendi kızımın eliyle öldürüldüğünü kabul ediyorum, ki bu asla tasvip etmediğim ve etmeyeceğim iğrenç bir suçtur- annenizi mahkemeye sürüklemeli, onu resmen cinayetle suçlamalı ve öngörülen cezayı, yani bu evden atılmayı ödemesini sağlamalıydınız. Yasal işlem,cinayet değil….Bilmek istediğim, bu cinayet zinciri sona erecek mi ?Aslında hiç bitebilir mi, çünkü en son öldüren, intikam yoluyla sürekli ölüm cezasına çarptırılmaya mahkumdur.)

2.2.5.5. Trajedi Kavramı Üzerine

Trajik etkisi güçlü Antik Yunan tragedyalarından yola çıkılarak üretilen metinlerin trajik yolculuğu farklı süreçlere tabidir. Mark Fleishman'ın birden fazla oyun metninden faydalanıp farklı zamanlarda yaşamış karakterleri aynı metin içinde metinlerarasılık yöntemiyle buluşturur.

Aynı zamanda yazar, Klytemnestra'nın ebeveynlerinin durumuna ve onların duygularına özel bir vurgu yaparak antik Elektra mitine yenilikçi bir yön kazandırmaya çalışır. Bu yenilikçi yön efsaneyi, Apartheid sonrası Güney Afrika'da ortaya çıkan hakikat, af, bağışlama ve uzlaşma gibi ana sorularla ve

bunları çözmesi gereken kurumla ilişkilendirmesini sağlar (Steinmeyer, 2007:172). Elektra ve Orestes'in ana katlinden dolayı olan suçları, yargılanmaları gerektiği durumunu doğurur. Verilen karar bir bağışlama olurken bu diğer taraf olan Klytemnestra'nın ebeveynlerini uzlaşmaya götürmez. Anlaşılan odur ki mükemmel bir çözüm olmadığı gibi neyin daha adil olduğu sorusunun da tek bir cevabı yoktur. Soruların tek bir cevabının olmadığı bu durum ise kendiliğinden Antik Yunan metinleriyle bir ilişkiye girerek trajik kavramını bu muğlaklık üzerinden yeniden üretir. Öte yandan Elektra miti, yazarın yaşadığı dönemin sorunlarına atıfta bulunduğu için Elektra karakterinin odağından toplumsal suçlar üzerindeki adalet çözümlerine kaydırılmıştır. Elektra, yaşanılan bu zamanda suçu kanıksayan ve şiddeti doğal gören toplumun bir ferdi haline gelmiştir. Saray soylusu olan karakter, oyun boyunca özensiz ve pis kıyafetlerle dolaşan bir görünümde olup Antik Yunan tragedyalarındaki gibi isteklerinin ardında güçlü bir duruş sergilemeyerek kendi değerlerini (bakirelik vb.) korumak adına bir çabası yoktur.

Aynı zamanda oyunda Fleishman, bağışlama ve uzlaşma gibi son iki soruya özel bir vurgu yapmakta ve mükemmel bir çözümün olmadığını göstermektedir. Onun üretimi, antik mitlerin günümüzle olan ilişkisini göstermeye yönelik değerli bir katkıdır. Ancak hakikatin uzlaşmaya giden yol olup olmadığı sorusu açık kalmalıdır. Hakikat kavramı algıya göre değişkenlik göstermekle birlikte özellikle günümüz modern dünyasında tek bir doğru olarak tanımlanması pek mümkün değildir.

Belki de yazar hakikat yoluyla uzlaşma fikrinin yalnızca 'Cennet Şehri'nde gerçekleştirilebilecek bir ütopya olduğunu göstermek ister. Yazar, affedemeyen ve barışamayanlara, geçmişte yaptıklarından gerçekten hiçbir zaman pişmanlık duymayan ve haksız aftan kurtulanlara örnek olmak istemiştir. Metnin siyasi bir amaç taşımaması da odak noktasını geçmişten gelen çatışmalar ve nedenlere taşımakta, trajik etkinin dağılmamasına yardımcı olmaktadır.

Geçmişten geri getirilemeyecek en önemli şey kayıplardır. Telafi edilemez kayıp deneyimi ile onu temsil yoluyla telafi etme arzusu arasındaki bu gerilim trajiktir. Çünkü bu gerilimi oluşturan trajedi hem çözümü davet eder hem de çözümden kaçar ve daha fazla kışkırtır (Gruger, 2012:59). Kayıpların telafisi olmadığı bu dünyada savaşların bitmesi yerine adalet sisteminin hüküm biçmesi de yeterli olmayacaktır. Dünya artık trajik kavramıyla ciddi bir şekilde başa çıkamayacak kadar ciddiyetsiz bir hal almıştır. Fleishman, bu durumu oyunun sonunda grotesk bir hale çevirerek bir yemek masasında önlerindeki yemek yerine birbirini yiyen insanları gösterir. Trajik olana dair tanımlar, tanımlanamaz bir şekilde alımlayıcısıyla arasında büyük mesafeler bırakarak günümüz modern dünyasında yoluna devam etmektedir.

2.2.6. Hamlet Makinesi (Heiner Müller)

2.2.6.1. Hamlet Makinesi Oyununun Yapısal Özellikleri

Heiner Müller, yapıtlarını içinde yaşadığı ülkenin kaos ve parçalanmışlıklarla baş etmeye çalıştığı bir zamanda üretir. Sadece ülke bazında değil dünyanın genelinde var olan aşırı şiddet, sosyal ve siyasal alanlarda olan mücadeleler, yazarın eserlerine hem biçimsel hem de içerik açısından etki eder. Dünya üzerinde varolan akıl dışı olaylar ve hissizlik, sanat eserlerinde tek doğrultuda bir anlam, empati hissi ve bütünlük kurmaya izin vermez. Böyle bir dönemde kendini yapıtlarıyla ifade eden yazar farklı edebi türlerde eserler verir. Weber'e (1980) göre, otuza yakın oyun, uyarlama ve çeviriye sahip olan Müller'in yazdığı şiirler, öyküler, denemeler ve diğer metinlerin bir kısmı takma adlarla yayınlandığı için ürettiği eser sayısı kesin olarak bilinmemektedir.

Nazi iktidarı döneminde yaşayan Müller, 20. Yüzyıl Avrupalı oyun yazarları arasında önemli bir yere sahiptir. Doğu Almanya'da dünyaya gelen yazar, soğuk savaş ve 2. Dünya Savaşı dönemlerine tanıklık eder. Marksist bir görüşe sahip olan Müller, Brecht'in varisi olarak görülse de, Brecht ile aralarında fikir ayrılıkları mevcuttur.

Wright'a (1998) göre Müller, Brecht'i eleştirmeden fikirlerinin kullanılmasının ona bir ihanet olduğunu düşünür. Bu bağlamda ikisinin fikir ayrılıkları şöyle özetlenebilir:

> Brecht, diyalektik çelişkiler hakkında yazar ve kapitalist toplumda değişimin gerekliliğini savunur; ancak Müller, Alman Demokratik Cumhuriyeti'ndeki çoklu çelişkilerden bahseder ve sosyalizm altında değişimin gerekliliğini savunur. ''Tarihsel karamsarlığın sonuçlarıyla karşılaşan Müller, ''sistem sorgulanmadıkça olaylar silsilesi kaçınılmazdır.'' düşüncesini savunmuştur ki bu da onun düşünce tarzının en iyi göstergesidir (Eaket, 2001:19).''

Heiner Müller'in biçimsel olarak yeni bir arayışın peşindedir. Bu sebeple Brecht'in sosyalist gerçekçilik varyasyonuna bağlı kalmak yerine metinlerarası bir tiyatro yaratmak için işe koyulur. Eaket'a (2001) göre Müller, klasik metinlerin kapsadığı ''barbar tarihi gerçekliklerini''ortaya koymak için metinler üzerine tekrar çalışarak yeni eserler oluşturur.

Weber'e (1980) göre, Müller, çağdaş ''imge tiyatrosundan'' etkilenmiştir. Bu imgeleri kendi postmodern tiyatro anlayışında ustalıkla kullanan kişi ise Robert Wilson'dır. Bu tiyatro kişisinin eserleri Ünal'a (2004) göre her alanda varolan biçimlerin estetiğinin reddini ortaya koyan bir deneysellik içerir. Wilson'ın sahnesinin neleri içerdiğinden bahsedersek;

> Wilson'ın sahnesi şaşırtıcı imgelerle, her türden ilginç malzemeyle, yapısallaştırılmış söz ve ses dizileriyle, incelikle işlenmiş, zamansal olarak düzenlenmiş hareket ve ritüellerle doludur. Yani Wilson'ın tiyatrosu bir gösterenler tiyatrosudur……Kavramsal gösterilenler ya da anlamlar yoktur ve bu yokluk paradoksal bir biçimde bizzat gösterilenin kendisidir (Ünal, 2004:158).

Heiner Müller'in Hamlet Makinesi oyununun Wilson tarafından gerçekleştirilen bir prodüksiyonu ise şöyledir:

> Oyuncular Müller'in parçalı diyaloglarından bir kısmını sırayla söyledikçe her biri basit bir hareket yapar. Oyun boyunca her oyuncu dört kez konuşur ve hareket eder, ancak diğer zamanlarda sessiz ve hareketsiz dururlar (Quadri, Bertoni ve Stearns, 1998:127).

Müller imge tiyatrosundan etkilendiği için yapıtı bir postdramatik tiyatro başlığı altında incelense de, tam anlamıyla oyunun tüm özelliklerini içermez.

Stephen Barker, bu konuda ‘‘Hamlet the Difference Machine’’ adlı makalesinde şöyle bahseder:

> Hamlet makinesi yalnızca ‘‘postdramatik’’ bir tiyatro değildir; bu imkansız bir tiyatrodur. Hamlet makinesinde sayısız olayın parçaları diğer tüm olaylarla ‘‘sentetik ayrım, bir fark makinesi ve anlamsız bir kopukluğun durağanlığı’’ içinde yan yana gelir. Bu ikili yalnızca Hamletmakinesinin ana teması için değil, oyunun kendisi için de geçerlidir. Hamlet makinesi ‘‘karar verilemez’’ değildir; daha ziyade ‘‘imkansız’’ dır (Barker, 2012:417).

Hamlet makinesi, Müller’in geç dönem oyunlarından olup önemli bir yere sahiptir. Müller’in Hamlet üzerine ilk metinleri 1950’lerin başında yazılmıştır. Son parça ise yazarın Hamlet üzerine ilk notlarından ve diğer yazılardan birçok alıntı içermektedir.

Oyunun ilk sahnesi altmışlı yılların başında yazılmış, 1975’te Müller, yaklaşık 200 sayfa metinden oluşacağını tahmin ettiği bir oyunun sahnelerinin taslağını çizmeye başlamıştır. Bu, 1956’da Stalinizmin kaldırılmasından sonra sosyalist bir ülkedeki duruma dayanan Hamlet temasının bir çeşitlemesidir (Weber, 1980:137).

Weber’e (1980) göre Hamlet makinesi oyunu, son tahlilde yazarın kendisiyle, hayatıyla, deneyimleriyle, korkularıyla, travmalarıyla ve hepsinden önemlisi çaresizliğiyle ilgilidir. Müller’e göre oyun, Hamlet’i ve onun hikayesini politik bir hikaye olarak keşfetme ve onu Müller’in bir dönüm noktası olarak gördüğü 1956 devriminden sonra Budapeşte’deki olaylardan ayırarak ‘‘siyasi zeminlerdeki’’ farklılıkları ortaya çıkarma arzusundan gelişir (Barker, 2012:411). Her ne kadar farklılıkları ortaya çıkarma arzusundan gelişse de bu sadece oyunu oluşturmanın bir yönü olarak kabul edilir. Müller, kurduğu yapı ile çok daha geniş bir ölçekte eserinde metinlerarası bir anlam inşa etmiştir.

Oyuna adını veren Hamlet karakteri, Shakespeare’in Hamlet adlı oyunundaki ana karakterin ismidir. Müller, daha önceki oyunlardan aldığı karakterleri yaşadığı zamanın dinamiklerine göre değiştirmiştir. Shakespeare’in Hamlet’i oyun boyunca ruhuyla ilgilenen doktriner bir hristiyan olmaktan ziyade devam eden anlatısıyla ilgilenen seküler bir hümanist haline gelmiş, ölümün ve

onun yaşanmış deneyimle ilişkisinin anlamını değiştirmiştir (Barker, 2012:405). Hamlet, kahraman ya da kendi draması olarak sahiplenmek istediği durumun sadece bir aracı olarak gösterilir. Bu anlamda oyun, sistemin işleyişini gösteren bir makine olarak düşünülebilir:

> Hamlet makinesi bize hem zamanın içinde hem de dışında sonsuz dönüşe sahip bir sürekli hareket makinesini gösteriyor. Hamlet makinesi oyununun kendisi bir teknolojidir; diğer (edebi ve tarihi) makinelere parçalı göndermelerden oluşan yetenekli bir teknolojik yapıdır (Barker, 2012:402).

Hamlet makinesi oyununda eylem parçalanıp dramatik yapıyı yok etmiştir. Çalışkan'a (2022) göre eylem sadece parçalanmayıp üst üste çakıştırılıp eşzamanlı olarak sunulmuştur.

Eylemler arasındaki mantıksal sürekliliği /diyalektik gelişimi terk eden Müller'e göre tiyatro, aynı anda mümkün olduğu kadar çok noktayı göstermelidir (Innes, 2010: 267). Bunun yolu ise eylemin parçalanması ve eşzamanlı olarak sunulmasıdır.

Parçalı bir yapıya sahip olan oyunda, yazar söylemek istediği söze göre başka yazarlardan aldığı parçaları birbirine monte etmiştir. Bu parçalardan Çalışkan (2022) makalesinde şöyle bahseder:

> Shakespeare'in Hamlet oyunundan Hamlet, Ophelia ve diğer oyun kişileri ile Benjamin'den alınan tarih meleği; tarihsel kolajlar olarak ölü filozoflar, Meryem Ana, Marx, Lenin, Mao; oyuna monte edilen tarihsel gerçeklikler olarak 1971 Bolşevik ve 1956 Macar Devrimi; devrime eleştirel yaklaşımı simgeleyen bir kolaj olarak Boris Pasternak'ın Doktor Jivago karakterinin metne montajı; Stalin'in anıtı (Çalışkan, 2022:203).

Aynı zamanda Şiriner'e (2019) göre Müller, bu kişilerle ve metinleriyle de ilişki kurar:

> Shakespeare'den Kral Lear, 3. Richard, Macbeth, Aiskhylos'dan Orestea, Euripides'ten Elektra, T.S. Eliot'dan Ash Wednesday, Dostoyevski'den Suç ve Ceza, Hölderlin ve Cummings'ten yararlanır (Şiriner, 2019:39).

Hamlet Makinesi'nde oyun beş bölümden oluşur. Bölümlerdeki olaylar bütünü, bağıntı eksikliğinden ötürü dramatik yapıtlardaki gibi diyalektik gelişime dayanan olaylar dizisine dönüşmemektedir.

Oyunun hammaddesi bir dramatizasyon sürecinden değil tiyatral bir işlemden geçmiştir. Bunun sonucunda da ortaya olaylar yığını çıkmıştır (Çalışkan, 2022:199).

Oyun alışılagelmiş dramatik bir yapıya sahip olmadığından oyunda ana karakterden bahsedilemez. Müller Hamlet figürüne odaklanıyor gibi görünür; ancak Ophelia figürü açıkça oyunun görünüş ve varlık arasındaki dinamik yüzleşmesine hakimdir (Barker, 2012: 416). Hamlet makinesi oyunu bu durumdan dolayı tek kişinin tragedyası değil bir sistemin anlatıldığı daha geniş bir ölçeğe sahiptir.

Müller, Hamlet Makinesi'nde bir kültüre odaklanmıştır. Bunun için Hamlet bir kişinin tragedyasıyken Hamlet Makinesi bir kültürün tragedyasıdır (Fuchs, 2003, s.142)

2.2.6.2. Hamlet Makinesi Oyununda Elektra'nın Ayak İzleri

Metatiyatronun oyun içinde oyun kavramını girift bir şekilde ele alan yazar, eserinde farklı oyunlarla metinlerarasılık kurar. Müller'in seçtiği çoğu eserin bir özelliği de eserlerin kendi içinde de bir oyun içinde oyun kavramı bulundurup kendinden önce gelen eserlerle bir metinlerarasılık durumlarının olduğudur. Oyunların yazılış sırasına bakıldığında Elektra oyununun, Hamlet oyunundan önce yazıldığı görülür. Hamlet Makinesi oyununun Hamlet karakteriyle başlayıp Elektra karakteriyle bitmesi benzer durumların yüzyıllardır yaşandığına bir kanıt niteliğindedir. Erkek ve kadın farklı cinsiyet rollerini temsil etse de tek bir varoluş çabası altında sembolikleşir. Erkek olarak sistemde kabul gören Hamlet, kendi varoluşunu Elektra'nın görünmezliğinde öldürerek hikayesini bitirir.

Müllerin, oyunun ilk bölümü olan ‘‘Aile albümü’’ bölümünde anlattığı durum hem Elektra hem de Hamlet'in oyunlarına gönderme şeklindedir. Her ikisi de bir aile trajedisidir. Her iki karakterin de babaları ölmüştür ve anneleri sevgilileriyle beraber olur. Hamlet ve Elektra yaslarını farklı şekilde yaşar. Hamlet, kendi oyununda varoluş savaşı veren bir kahramanken, Elektra

çevresindeki erkekleri kahramanlığa iteleyen biridir. Ölen kişi bir devlet büyüğü olarak kraldır. Hem Hamlet hem de Elektra oyununda devletin kurmuş olduğu sistem her şeye hakimdir. Hiyerarşik düzen aradan yüzyıllar geçse de aynı şekilde devam eder. Müller'in oyununda bu cenaze görünürde ne Elektra'ya ne de Hamlet'e aittir. Cenaze, Hamlet'in durumu izleyerek şahit olduğu bir olay niteliğine dönüştürülmüştür.

> *"Ben Hamlet'tim kıyıda durup sahile çarpıp parçalanan köpüklü dalgalarla gevezelik ediyordum. Ardımda Avrupa'nın yıkıntıları.*
> *Çalan çanlar devlet töreninin habercisiydi, cenaze devlet töreniyle kalkacaktı, katil ve ölünün dul karısı bir ikili oluşturuyorlardı, meclis üyeleri yüksek rütbeli cesedin ……CENAZE ARABASINDAKİ BU CESET KİMİN.BİR DEVLET BÜYÜĞÜNÜN CESEDİ BU, ... (Müller, 1977: 1)"*

Oyun çok sayıda ve birbiriyle bağlantısız parçalardan oluşsa da tüm tarih süzgecinden geçen olaylar ve karakterler oyunda hep aynı şeyi vurgular. Haksızlıklar, savaşlar ve insanın bu sistem içerisinde var olamaması... İnsan iktidarların kurduğu bir sistemde tektipleştirilip Elektra'nın da bahsettiği gibi bir kurban pozisyonuna getirilmek istenmektedir. Bugün savaşan, yarının mecburi kurbanı olacaktır. Oyunun sonu ise Elektra'nın replikleri ile biter. Elektra, varoluşundan bu yana hiçbir şeyin değişmediğinden gem vurur. Elektra için en iyi şey hiç doğmamış olmaktır. Yazar, karakterler ve oyunlar farklı olsa da yaşanan durumların bu iktidar ve güç savaşında birbirine benzeyeceğinin işaretlerini veriyor gibidir. Oyunun son bölümünün başlığı da insanın kendi varoluş savaşında nasıl bir şiddet ve döngüselliği yaşadığının tarihselliğine işaret eder. Bir diğer konu ise Ophelia'nın Elektra'ya dönüşmesidir. Burada hem öznenin parçalanması hem de kişilerin kimliklerinin zaten hiç var olmayıp hepsinin aynı kimlik içerisinde erimesi söz konusudur. Taraf, farklı görüş ya da karakter olarak adlandırılan her şey sistem tarafından bize biçilen roller dışında birşey değildir. Ophelia, Shakespeare'in oyununda intihar etmiş bir karakterdir. Kendini kurban etmiştir. Elektra ise kurban edilen kız kardeşi için başka kurbanlar aramaktadır. Ophelia'nın Elektra'ya dönüşmesi, kurban ve kurban edenin aslında karşıt değil birbirinin aynısı olmasıdır. Her Elektra bir gün Ophelia olabiliyorken aslında her ikisi de içinde bulundukları sistemin

kurbanlarıdır. Ophelia'nın herkesin çıktığı bir sahnede beyazlar içinde sarmalanması ölüm ve doğum döngüsüne bir gönderme olarak okunabilir. Her şeyin bittiği bir an, yeni bir doğuma gebe olarak kabul edilebilir. İnsan varolabilmek ümidiyle hep yeniden doğmaya çabalamaktadır.

> *"V. KORKUTUCU ZIRHLARIN İÇİNDE GEÇİRİLEN ŞİDDETLE KARŞI KOYAN BİN YILLIK DEVRE*
> *Derin deniz, Ophelia bir tekerlekli iskemle üstünde. Balık, organ parçaları, ölü gövdeler çevresinde yüzüyor, akarak geçiyor.*
> ***Ophelia***
> *(Beyaz giysiler içinde iki adam onun bedenini sargı beziyle dolarken)*
> *Ben Elektra, sizlere sesleniyorum. Karanlığın yüreğinden. İşkencenin güneşi altından. Dünyanın tüm başkentlerine. Kurbanlar adına. Bana verilen tüm spermleri geri fışkırtıyorum. Memelerimdeki sütü öldürücü zehre dönüştürüyorum. Doğurduğum hayatı, verdiğim dünyayı geri alıyorum. Hayat verdiğim dünyayı kasıklarımın arasında sıkıştırarak boğuyorum. Onu rahmime gömüyorum. Teslimiyetin yarattığı mutluluğa lanet olsun. Yaşasın nefret, hor görme, ayaklanma ve ölüm. O kadın yatak odalarınızdan elinde kasap bıçağı ile yürüyerek çıktığından gerçeği öğreneceksiniz.*
> *(Erkekler çıkar. Ophelia sahne üzerinde kalır. Beyazlar içinde sarmalanmıştır (Müller, 1977: 7)."*

Hamlet makinesinin Elektra oyununu konu almasının önemi, oyunun ana aksında görülen Hamlet'in halihazırda Elektra oyunuyla kurduğu metinlerarası ilişkidir. Hamlet makinesi oyununun Elektra'nın sözleriyle bitirilmesi ise bu ilişkiye bir vurgu niteliğindedir. Bu sebeple metnin ve yazarın hükümsüz olduğu bu postdramatik metinde, Elektra bir karakter olarak değil, artık bir var olamamışlık mesajı içinde bulunur. Daha önceki oyunlarda incelenen savaş, tanrıların konumlanışı ve kadınlar temasına bu metin üzerinden bakıldığında ise şu saptamalar görülebilir:

Eskiden sarayda yaşayan ailelerin içinde görülen savaş durumu, Ophelia'nın repliklerinde evi olmuştur. Hatta Ophelia, evi olan bu savaş ortamını bile yok etmiştir. Bu kadar yok edici unsurla baş edemeyen insan algısı çözüm olarak kendi yıkımını sağlayacaktır. Yine de bir özgürlük ve barış umudu yaşayan insan, savaşlara karşı ayaklanmalar ve direnişler gösterse de bu yeni siyasi oluşumlar insanın kendini yeniden inşa edebilmesi için yeterli olamayacaktır.

> *"**Ophelia (Koro/Hamlet)***
> *Esaretimin araçlarını parçalıyorum, iskemleyi masayı, yatağı. Evim olan savaş alanını yok ediyorum….. (Müller, 1977:3)"*

Oyunda kadınların durumuna bakıldığında ise hiç varolmamanın en iyi seçenek olduğu vurgusu görülür. Kadınlar, suçludur ve ötekidir. Oyundaki kadınlar ötekileştirilen her kimliğe sahip olurlar: Fahişe, kocasını aldatan kadın vb. Yüzyıllardır kadınlarla ilgili durum değişmemiş görünmektedir. Ötekileştirme, yok sayılma farklı biçimlerde ve rollerde devam eder.

Ophelia, Hamlet'e yüreğini yemesini teklif ederken Hamlet ise kadın olmak istediğini söyler. Bu yürek yeme eyleminde kadınla erkek arasında arzu durumuna bir gönderme olduğu söylenebilir. Barker'a (2012) göre Ophelia'nın kalbi ikili bir makinedir, doğal ve doğal olmayan, biyolojik bir saat ve bir arzulama makinesinin organsız saati gibidir. Hamlet, oyun boyunca kendi kimliğini yok etmeye çalışmaktadır. Kadın olmak onun için görünmez olmanın yollarından biri olarak kabul edilebilir.

> *"**Ophelia**: Hamlet yüreğini mi yemek istiyorsun(güler)*
> ***Hamlet:** (yüzü elleri arasında) Bir kadın olmak istiyorum.*
> *Hamlet Ophelia'nın giysilerini giyer. Ophelia onu bir fahişe gibi boyar…. (Müller, 1977:3)."*

Hamlet fahişe rolünden kostümü ve makyajını silerek çıkar. Öncelikle ötekileştirilmiş bir kadın kimliğinden çıkan Hamlet, kendi erkek öznesinin de varlığına dayanamayıp artık Hamlet olarak oynamadığını söyler. Cinsiyet rolleriyle belirlenen bu sistem içerisinde hareket etmek bir oyun kurgusunu da gerektirir. Kişiler özgürce değil, onlara sistem tarafından biçilen rollerle hareket etmek durumundadır. Hamlet'in bu başkaldırısı topyekün sistem içindeki oyuna dahil olmak istemeyişiyle ilgilidir.

Antik Yunan tragedyaları incelemesinde ayakları yere basan ve kendi mevcudiyetini ispat etme çabasında olan Elektra karakteri, Hamlet makinesi oyununda nefret ettiği annesinin rahminde bile kendisine yer bulamayacak konuma gelmiştir. Postdramatik metinlerde anlam tek bir doğruyu

göstermemekte, her şey aynı Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi muğlak bir hale dönüşmektedir. Sorulara cevap aramadan soru sormanın tekrar gündeme geldiği bir sanat anlayışında modern dönemin belirlediği kimlikler tekrar parçalanır ve odak, bireyin başına gelenden yola çıkarak kitlelere yönelir. Elektra, annesinin rahminden de kovulduğunu çoktan anlamış, kendini nasıl yok edeceğini ve ancak büyük bir resimde bir anlam ifade edeceğini kabullenmiş gözükmektedir.

SONUÇ

M.Ö. 5.yüzyılda, Atina'da en parlak dönemini yaşayan tragedyanın bu gün artık gücünü soluğunu yitirdiği tartışılmaktadır. Tragedyanın gücünü kaybettiği noktada doğal olarak trajedi de değişimden nasibini alır. Özellikle George Steiner'ın trajedinin öldüğü konusunda ısrarcı olması bugünün tragedya kavramını da etkileyerek artık trajedi üretmenin imkansız olduğu vurgulanmaktadır.

Trajik olan klasik tragedya da ruhun önemi üzerinde dururken modern tragedyanın karakteri ruhun farkında değildir. Kendini ifade etmekten yoksundur. Trajik çatışmanın temelinde yer alan kaderin belirleyiciliğinin bir önemi yoktur. Çünkü ölüm gerçeğinin baskınlığı bu fikri önemsiz hale getirir. Bu da klasik tragedyalarda başlayan trajedi geleneğinin yeni şekiller ürettiğine işaret eder. Çünkü insan iki bin beş yüz yıl önce de acı çeker, günümüzde de. Çağlar boyunca yaşanan pek çok değişim sosyopolitik ve teknolojik gelişimler insanoğlunun yaşadığı güvensizliği yok etmemiştir. Klasik tragedya da İlahi düzenin sunduğu adalet sisteminde, modern tragedyada ise insani bir adalet düzeninde düzensizlikle baş başa kalınmıştır. İki türlü de kurban rolündedir. Fark ancak bu durum karşısında ne yaptığı ile ortaya çıkacaktır. Bu eylemsel fark oyunlar üzerinden kendini görünür kılar. Son incelenen Hamlet Makinesi oyunu karakterin geldiği noktayı gösterirken kurban rolünü nasıl aşamadığını da seyircisiyle paylaşır. Bu bağlamda modern tragedya kahramanı sisteme karşı gelme de başarı sağlayamaz: Kurban olmanın ötesine geçemez.

Tragedyaların çağlar boyunca en önemli görevi insanı kendi zamanının gerçekliğiyle karşı karşıya bırakmaktadır. Yaşanılan zamanın dinamiklerine göre değişen düşünce yapısı ve algı sanat eserlerinde can bularak alımlayıcısıyla her dönem farklı bir şekilde bağ kurmuştur. Bu çalışmada söz edilen Elektra mitinin tragedya örnekleri üzerinden izini sürmek trajedinin antik çağlardan günümüze kadar nasıl bir yol izlediğini gösterir.

Antik Yunan tragedyalarında üç farklı yazar Aiskhülos, Sofokles ve Euripides tarafından ele alınan Elektra miti, her yazar tarafından farklı bir yönü öne çıkarılmıştır. Aiskhülos'un eserinde Elektra miti oyuna ismini vermeyip Oresteia üçlemesinin içinde Adak Sunucular oyununda bir karakter olarak geçer. Aiskhülos'un resmettiği Elektra dünyası yanılsamalarla dolu, tanrıların hakimiyeti ve etkisinin güçlü olarak hissedildiği ritüelistik, şiirsel bir atmosfer sunar. Orestes karakteri daha merkezi bir konumdadır. Elektra, oyunda kendi dışında var olan tanrılar ve onların emir erleri olan erkek figürlerinin içerisinde adak sunan bir kadındır. Kendi isteklerini güçlü bir şekilde gösteremeyip var edemeyen Elektra, kurulan düzen içerisindeki aidiyetsizliğin kurbanı olduğunu simgeler. Edilgen bir şekilde sahnede ve oyunda kurulan düzen içerisindeki yerinin görünür kılınmasından başka bir aksiyonu yoktur. Elektra, oyunda eylemlerinden çok sembolize ettiği durum ve karakterle var olur.

Sofokles'in eserinde ise Elektra artık bir oyun ismi olarak anılmaya başlar. Kendi eserinden önce yazılan Aiskhülos'un metnini işlev ve içerik olarak yeniden biçimlendirir. Elektra'nın yaşadığı dönemin siyasi ve sosyal yapısı da içerik öğelerini şekillendirir. Sofokles'in yazdığı Elektra dünyasında karakter daha görünür, ne istediğini daha net ifade eden bir hal alır. Sofokles, eserinde aşırılık, normal olmayan durumları bir illüzyon atmosferinde gösterir. Yazarın kendisinden sonra gelen yazarlara ilham olacak özelliklerinden biri de lirikle oyunsu özelliği çok katmanlı bir şekilde harmanlanma yeteneğidir. Bunu yaparken de oyun kavramını ustalıkla kullanarak, gerçeklik algısına olan güven duygusunu muğlak bir hale getirir. Bu durum esere derinlik katarken oyunun yazıldığı zamanın toplumsal yapısına da bir gönderme şeklinde

değerlendirilebilir. Aiskhülos'un tanrıların hakim olduğu ritüelistik dünyadan Sofokles'in demokrasi ve kent devlet kavramlarının vurgusunun arttığı bir dönemde Elektra'nın bir oyun kurgusu içinde işaret ettiği noktalar da değişecektir. Elektra'nın neyi neden yaptığı kullandığı dilde, bir oyun ve yanılsama etkisi yardımıyla görülür. Elektra, hem gerçek hayatta hem oyunda aşırılıkları sembolize eder.

Elektra'nın babasının ölümünün ardından tuttuğu yas bile o dönemin yas tutma süresi ve şekline göre oldukça fazladır. Ayrıca ısrarlı bir şekilde annesini öldürerek almak istediği intikam da onu mutlu etmeyecektir. Elektra'nın oyun boyunca sahip olduğu motivasyonun sonucu ona hayal ettiği yaşamı sunamayacak şekilde yanılsamalarla doludur. Karakterin eylemlerinde, konuştuğu sözlerde Elektra ve oyundaki diğer karakterlerin birbirlerine olan tavırları normal olmamakla birlikte sahtedir. Elektra'nın çok sevdiği erkek kardeşi Orestes ile bile ilişkisinde gerçek bir yakınlık söz konusu değildir.

Son Elektra tragedyası ise Euiripides tarafından kaleme alınır. Yazar kendisinden önce yazılan her iki Elektra eseriyle de metinlerarası bir ilişki kurar. Olay örgüsünün en fazla değişikliğe uğradığı bu tragedyada saptanır. Yaşadığı çağa göre oldukça özgün kabul edilen yazar, Elektra'yı sarayın dışına sürülüp kaderine boyun eğen fakir bir köle kadın olarak tasvir eder. Diğer iki Antik Yunan yazarının saraylı olarak resmettiği oyun karakterini, halktan biri haline getirir. Bundan önce yazılan iki oyunda çok sorgulanmayan anne katli ve mahkeme konularına ise bu oyunda daha fazla yer verilir. Ayrıca Euripides'in oyununda kader mahkumu olan Elektra, gerçeğe daha yakın bir eylem prototipi gösterir. Her üç Antik Yunan yazarı da Elektra'nın farklı özelliklerini öne çıkararak trajedisini oluştururlar. Elektra'nın trajedi açısından görünümü ve yazarların öne çıkardığı noktalar birbirlerine yakın dönemlerde yaşamış olmalarına rağmen kendi içinde farklılık göstermiştir. Aiskhülos, Elektra oyun kişisinden ilk bahseden yazar olarak tanrıların hakim olduğu ritüelistik bir dünyada onu karakter olarak pek etkin kılmayarak bir olay örgüsü içinde göstererek toplumsal mozağinin içinde görünür kılar. Sofokles'te ise Elektra

oyun kişisi daha fazla bireysel özellikler göstererek sahte varlığını ispatlama çabasına girmiştir. Euripides'in eserinde ise Elektra daha gerçek hayatta karşılaşabilecek bir kadın karakteri haline getirilip diğer iki yazar tarafından tartışılmayan anne katli vb. kavramlar seyirciye sorgulatılmak istenmiştir.

Antik Yunan tragedyalarından sonra yazılan metinler bir şekilde bu tragedyalarla bir metinlerarası ilişki içerisindedir. Tez kapsamında ele alınan ilk Elektra uyarlamasını Avusturya'lı yazar Hugo Von Hofmannsthal kaleme alır. Opera türü olarak oluşturulan Elektra, modernizmin ayak seslerinin duyulduğu bir dönemde kaleme alınmıştır. Richard Strauss tarafından bestelenen eser, hem farklı bir tür olması hem de yazarın getirdiği yeniliklerle özgün bir tür olarak uyarlamalar arasında yerini alır. Modern dönemin ilk uyarlama metni olan Elektra'da birey vurgusu önceliklidir. Bu birey vurgusunu Elektra gibi kendini var edemeyen bir kadın karakter üzerinden yapılması trajedinin etkisini iyice artırır. Yazar, Sofokles'in Elektra metnini baz alarak oluşturduğu oyuna yeni bir buluş olarak ölüm dansını getirir. Ölüm dansı buluşu, trajik yapıyı bozarak mitle tekrar bir hesaplaşma içerisine girilmesini sağlar. Oyunda, kadınların durumunda bir değişiklik olmaksızın sadece içgüdüsel tepkileri Antik Yunan tragedyalarındaki kadar belirgin olarak tasvir edilmez. Kadın karakterler ise farklı şekillerde toplumsal düzende kendilerini var edememenin acısını yaşarlar. En iyi şeyin hiç doğmamış olmak fikrinden yola çıkılarak rahme geri dönme arzusu, kadın karakterler için var olmaya çalışmanın acısını hafifletmenin tek yoludur. Elektra ve kız kardeşi Khrysothemis, toplumda çoğunluk ve azınlığın oluşturduğu iki farklı kadın türünü temsil ederler. Elektra, kendi içinde savaştığı her şeyin yansımasını annesinin bedenlenişinde görür. Annesinde nefret ettiği her şeye aslında kendi sahip olmak istemektedir. İki farklı birey olarak var olamayan anne ve kız ancak birbirlerinin olmadığı bir dünyada var olacaktır.

Eugene O'Neill'ın ''Elektra'ya Yas Yaraşır'' oyununda ise yazar Aiskhülos'un Oresteia üçlemesini esas alarak oluşturduğu eserinde Euripides ve Sofokles'in oyunlarından da faydalanır. Elektra'nın yaşadığı yeni çağda hikayesinin anlatılması dışında bu hikayenin diğer dinamikleri olan aile laneti,

suç, toplumsal durumlar, din ile ilgili konulara da yer verir. O'Neill da Hoffmansthal gibi daha önceki yazılmış tragedyalarla bir metinlerarası ilişki kurarken aynı zamanda oyuna özgün bir çerçeve de kazandırır.

Modern dönemde yazılmış oyunlardan biri olarak Oresteia üçlemesi gibi üç bölümden oluşan oyun, Amerikalı güçlü bir ailenin atalarından beri süregelen trajedisinden bahseder. Oyunda, Antik Yunan tragedyalarına ait olay örgüleri ve durumlar şehir hayatında yaşayan bir aileye adapte edilmiştir. O'Neill, Elektra'nın trajedisini modern zamanların Amerika'sında güçlü bir ailenin içerisinde nasıl bir hale geldiğini aktarır.

Bir diğer Amerika'lı yazar Robert Turney'in kaleme aldığı ''Atreus'un Kızları'' adlı oyun ise kadın karakterleri odak noktasına alarak yeni bir metin oluşturur. Diğer uyarlama eserlerde aynı anda oyunda bulunmayan kadın karakterler burada birliktedir: Kassandra, Elektra'nın dadısı Polymnia ve İfhegenia. Euripides ve Aiskhülos'un bazı oyunlarının bölümleri birleştirilerek oluşturulan oyun üç bölümden oluşur. Her bölüm farklı bir oyuna dayanmaktadır. Yazar Elektra'nın içinde bulunduğu Atreus ailesinden daha geniş bir ölçekte bahsederek odağı Elektra'dan kaydırır. Antik Yunan tragedyalarından farklı olarak oyunun giriş kısmında Elektra ve Orestes çocuk olarak tasvir edilir. Bu tasvir onların trajedilerinin doğdukları an genleriyle getirdikleriyle başladığının bir göstergesidir. Dünyanın savaşlarla çalkalandığı bir dönemde kaleme alınan eserde barış ve uzlaşma mesajları verilmesi Antik Yunan tragedyalarına has var olan trajik yapıyı bir nebze de olsa sekteye uğratır.

Frank Mcguinness'in kaleme aldığı Elektra adlı oyunu ise Sofokles'in Elektra eserinden uyarlanmıştır. İrlandalı yazar, eserin orijinal versiyonuna yakın bir metin oluşturur. Yazarın Elektra'yı seçmesinin nedeni ise Elektra'nın eylemleriyle nefret, saflık ve duygusallığı incelikli bir şekilde işlemesidir. Biçimsel olarak Antik Yunan tragedya yapısını esas alan yazar, oyuna kattığı yeniliklerden biri de Elektra'nın ulumasıdır. Elektra, oyunda iki yerde ulur. İlk olarak kendisinden bahsedilirken, son olarak da kardeşi Orestes'in öldüğü

haberini aldığında ulur. Elektra'nın uluması içgüdüsel bir şekilde kendi trajedisiyle bağlantı kurma şekli olarak okunabilir. Oyunda bir diğer farklılık ise antik yunanda koro kadınlardan oluşurken burada koronun cinsiyetinden bahsedilmez. Koronun cinsiyetsiz olarak seçilmesi ezilen kesimin sadece kadınlar değil, toplumda ötekileştirilen tüm cinsiyet tercihlerine işaret eder.

Mark Fleishman'ın kaleme aldığı The City of Paradise oyunu güney afrika kıtasında ırkçılık ile ilgili bir durumun sonlanıp yeni bir demokratik düzene geçiş aşamasında yazılmıştır. Oyunda Aiskhülos'un Oresteia eseri, Sofokles ve Euripides'in Elektra eserleri, Euripides'in Orestes eserlerinden yararlanılır. Post dramatik bir metin örneği olan bu oyunda yazar Elektra karakteri farklı metinlerden parçalar alınarak hazırlanır. Antik Yunan tragedyalarında görülmeyen bir özellik olarak karakterlerin anlattığı hikayeler vardır. Bu dramatik tür, yazarın öne çıkmasından çok metnin anlattığı hikayeyi öncüller. Koronun konumlanışı da Antik Yunan eserlerine göre farklılık gösterir. Koro hem güncel hem de eski çağları çağrıştıran rollere bürünür: Garson, temizlikçi, hizmetçi ve argoslular rolleriyle seyircinin karşısına çıkarlar. Elektra'nın hikayesinde önem teşkil eden farklı zamanlarda yaşamış karakterler aynı metin içerisinde buluşur. Elektra ve diğer karakterlerle ilgili oldukça absürd öğeler bulunması mitin dramatik gerçekliğini sekteye uğratır. Elektra'nın buzdolabında yaşaması, Agamemnon'un mezar yerine bir çöp konteynerında olması bu absürd öğelerdendir.

Son inceleme oyunu olan Heiner Müller'in yazdığı Hamlet Makinesi'nde Elektra'dan sadece bir karakter olarak söz edilir. Bir postdramatik oyun örneği olan bu oyun bütünlüklü bir hikayeye sahip değildir. Oyun, sadece anlardan oluşur. Yazar, eserini metinlerarasılık yöntemiyle oluşturur. Elektra ve Hamlet oyunda birbirinin yerine geçen birer oyun kişisidir. Elektra, Hamlet'in trajedisinin benzerini yüzyıllar önceden yaşamıştır. Yazarın oyunun sonunu Elektra ile bitirmesi yüzyıllar öncesindeki gibi hiçbir şeyin değişmediğinin bir işareti olarak değerlendirilebilir. Elektra son sahnede hareketsizdir. Kurulan düzen içerisinde eylemsiz kalmaya mecbur bırakılan oyun kişisi var olan

durumun en somut örneği olarak görülebilir. Elektra, yaşanan yüzyılda düzen içerisinde nasıl var olamadığını gösterir. Hem Hamlet hem de Elektra, kendi hikayelerinde içlerindeki kadın ve erkek yanlarıyla bir nevi savaş halindedirler. Elektra, kendi içindeki kadını öldürmeye çalışarak erkek yanıyla var olmaya çalışmaktadır. Hamlet ise erkek yanıyla kendisinden beklenen kahramanlıkları yerine getirememektedir.

Bu tez çalışmasıyla Antik Yunan'dan başlayarak günümüze kadar Elektra miti ekseninde yazılmış eserlerin Antik ve Modern tragedya arasındaki farklar gözeterek incelemesi yapılmıştır. Bu anlamda trajedi kavramının nereye evrildiği ile ilgili sorulara Elektra'nın seçilmiş bazı tragedyaları üzerinden cevaplar bulunur. Bu kısıtlayıcı bir durum olarak görülse de özellikle Antik Yunan tragedyalarının mahir yazarlar tarafından yazılmış derinlikli eserleri evrensel sonuçlara varılmasını destekler. Elektra'nın aynı dönemde yazılmış diğer kadın karakterleri (Antigone, Medea vb.) kadar araştırmalara konu olup adından söz edilmemesi de Elektra'nın yaratmak istediği etkinin bir sonucu olabilir. Daha merkezi bir konjonktürde söz edilmeye değer bulunmamak bir bakıma Elektra'nın yaratmak istediği imgelerden biri olarak kabul edilirse, bu durumda bile Elektra'nın edebi alandaki başarısı onanmış olur. Elektra, bu anlamda trajediyi temsil eden durumların daha süssüz, sessiz, farkına bile varılmayan bir sürü durum içinde daha geniş bir yer edindiği ile ilgili bilgi ağı oluşturur. Elektra'nın görünürde babasının ölümüne olan bitmek tükenmek bilmeyen yası ve annesinden bunun intikamını almaya çalışması hiç var olamayan bir kadının sessiz çığlıklarıdır. Kadın bedenindeki varlığını onaylatamamış ve erkek bedenlenişine de sığamamış bir kadının oyun sonundaki trajedisi bile kendisine değil Orestes'e aittir. Hem ölmemiş hem de öldürememiş olması onun yokluğunu onaylamaktan daha güçlü bir trajedi yaratamaz. Antik Yunan eserlerinde oluşturulan bu trajik derinliğin kronolojik olarak tarihsel süreçlerine bakıldığında ilk incelen eser Hoffmansthal'ın kaleme aldığı Elektra operasında trajedi, bireyin tanrı tarafından terkedilip her şeyi kendi üstlendiği bir geçiş evresinde şekillenir. Elektra'nın birey olarak trajedisine devam etmesi pek

mümkün olmadığından ölüm dansıyla kendini öldürür ve hiç var olmadığı bir noktaya gider. Eugene O'Neill'ın yazdığı Elektra'ya Yas Yaraşır eserinde ise trajedi din, aile mirası, sistemin toplumsal yapı üzerindeki etkileri üzerinden görünür kılınır. Elektra'nın bireysel trajedisi, diğer karakterlerin kendi trajedileriyle bağlantılı olarak görülür. Elektra, aileden miras kalan evde sistemi yöneten güçlerin (tanrı, aile, iktidar vb.) bakışları altında eylemsizliğine devam etmesi O'Neill'ın çağına ait bir trajedi temsilidir. Robert Turney'in Atreus'un Kızları oyununda ise yazar bu trajedinin değişeceği yönündeki hayalini kardeşlik ve barış mesajlarıyla vermeye çalışır. Elektra'nın trajedisini daha ailesel bir noktaya dayandıran ve sistemin bütününü görünür kılmayı hedefleyen yazar, kendiliğinden verdiği mesajlarla trajedinin etkisini sekteye uğratmış olur. Post dramatik metin örneği olan Mark Fleishman'ın yazdığı Cennetin Şehri adlı oyunda ise bütünlüklü bir anlamdan çok absürd öğelerle yaratılan bir trajedi söz konusudur. Oyun boyunca Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi güçlü ve tek bir motivasyonla hareket edemeyen Elektra, bu oyunda daha sıradan ve silik oyun kişisi yaratır. Yazarın kendi yaşadığı dönemdeki sosyal ve siyasi sorunların Elektra'nın trajedisinden daha fazla odağa getirilmesi trajik etkiyi azaltıcı bir durum oluşturur. Son inceleme oyunu olan Heiner Müller'in yazdığı Hamlet Makinesi ise adından da anlaşacağı gibi insanın yaşadıklarını hazmedemeyip trajik bir şekilde makineleştiğini simgeler. İnsan o kadar acıyı daha fazla algılayamayıp hissizliğin vuku bulduğu bir çağa doğru gitmektedir. Müller, eserinde trajediler arası bir bağlantı kurarak son sözü Elektra'ya söyletir. Oyunda söz edilen eserler arasında ilk olarak yazılan Elektra'nın trajedisini bile yaşayamayacağı bir çağda hiçbir şeyin değişmediği hatta daha da ilkelleştiğinin vurgusu söz konusudur. Gelinen çağda, hissetmek, olana müdahale etmek ve bütünlüklü anlamlar oluşturulup konvansiyonel çözümler getirmek pek mümkün değildir. O yüzden Elektra, oyunu eylemsiz olarak bitirerek bir kadın olarak eril tahakkümün altında olduğunu sembolik bir dille ifade eder.

Klasik dönemde Elektra, bütünlüklü bir dramatik yapı içinde kendini var edememe savaşının hikayesini anlatır. Bu dönemde yazılan metinlerdeki trajik

etki Elektra mitinin derinlikli yapısı ve seyircinin kafasında oluşturduğu sorularla sağlanır.

Aynı zamanda trajedi Elektra'nın yarattığı yanılsamalarla dolu oyunsu dünyasının gerçekliğe olan bilinmez mesafesiyle sağlanan muğlak yapısında gizlidir. Modern dönemde ise Elektra, bireyin önem kazanmasıyla daha farklı bir perspektiften ele alınsa da var olan trajedisi sadece şekil değiştirerek devam eder. İçinde bulundukları dönemin trajedisi sistemin insanlara uyguladığı her türlü yaptırıma karşı bir güçlerinin olmayışıdır. O yüzden bu dönemin en büyük trajedisi insanların eylemsiz hale getirilmesidir. Eylemsiz olmadıklarını zannedenler ise aynı kısır döngüde debelenip durmaktadırlar. Bu tez kapsamında incelenen Modern dönem yazarların Elektra uyarlamalarına yorum katmaları bazı metinlerde trajedinin etkisini zayıflatmıştır. Postmodern döneme gelindiğinde ise trajik kahraman sahnede bir figür olarak kalmıştır. Elektra'ya ait metinlerde anlam arayışı mümkün değildir. Eylemsizliğin devam etmesiyle birlikte özne kavramında da parçalanmalar meydana gelmektedir. Elektra'nın bu dönemki trajedisi eylemsizliğiyle birlikte anlamsız bir benliğe sahip olmasıdır. Antik Yunandan bu yana varoluş savaşı veren Elektra, bu dönemde realitede olan benliğini bile yadsımaya başlar. Trajedi bireyden çok sistemin bir sorunu olarak ben kavramının parçalanmasıyla biz kavramına doğru evrilmektedir. Bu durum Antik Yunan tragedyalarının yazıldığı çağların sanat anlayışına ütopik olarak dönüş özlemi olarak okunabilir. Gelinen zaman diliminde birçok araştırmacı tragedyanın öldüğü konusunda saptamalarda bulunur. Hâlbuki tragedyaya tam da yaşanılan bu çağda hiçbir çağda olmadığı kadar ihtiyaç duyulur. Yoğun ve niteliksiz bilgi kirliliği altında ezilen yeni insanın önce zihninin yeni metin biçimleriyle berraklaşması (postdramatik vb.) ardından da gelenekle tekrar bir bağlantı kurulması gerekmektedir. Günümüzde oluşturan bazı eser türleri bu yönde adımlar atıldığına kanıt niteliğindedir. Bu eser türlerinde fark edilen önemli nüanslardan biri de Antik Yunan tragedya yazarları gibi söylemlerini kendi kişisel yorumlarını didaktik bir tavırla katmadan alımlayıcı ile metin arasına girmedikleri bir noktada oluşturmalarıdır. Modern çağ yazarlarının

genelinde ise ufak da olsa bir temenni hissiyle didaktik bir yapıya yönlenmeleri tragedyanın güçlü yapısını sekteye uğratır. Sonuç olarak tragedya tam olarak Antik Yunan zamanındaki orijinalliğinde yazılamayacak olsa da varlığını koruyup günümüz koşularında yeniden kendini var etmeye devam edecektir. İlk varoluşundan bu yana Elektra içsel olarak yaşayıp çevresine eylem olarak gösterdiği hiçliğini, yeni dünya algısıyla birlikte parçalanmış görünür kimliği ve fiziksel eylemsizliğiyle trajik hikayesini sürdürmeye devam eder. Elektra'nın trajedisi kimi zaman var olan yoğun bilgi kirliliği ve anlamın yok olmaya yüz tuttuğu bu yüzyılda antik zamanlardaki kadar görünür kılınamazken tekrar kendini güçlü bir şekilde var etme isteği duyar. Elektra'nın hikayesinden yola çıkarak tragedyanın yolculuğu hakkında yorum yapılacak olursa bu miti var eden iktidar, sistem ve yapı kendi varlığını korudukça bu trajediler her çağda farklı Elektralar yazmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Aiskhülos (2010). *Oresteia*, çev.Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Aristoteles (2009). Poetika, çev. Ismail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aristoteles (2014). *Poetika*, çev.Samih Fırat, İstanbul: Can Yayınları.

Billings, J. (2014). *A Genealogy of the Tragic: Greek Tragedy and German Philosophy around 1800*, USA: Princeton University Press.

Bloch, Ernst (2010). *Rönesans Felsefesi*, çev. Hüseyin Portakal, İstanbul: Cem Yayınları.

Calderwood, James L (1971). S*hakespearean metadrama; the argument of the play in Titus Andronicus, Love's labour's lost, Romeo and Juliet, A midsummer night's dream, and Richard II,* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Dobrov, Gregory W. (2001). *Figures of Play: Greek Drama and Metafictional Poetics*, Oxford: Oxford University Press.

Eaglaton, Terry (2021). *Trajedi*, çev.Cem Alpan, İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Eco, Umberto (2014). *Ortaçağ / Barbarlar-Hıristiyanlar-Müslümanlar,* çev.Leyla Tonguç Basmacı, İstanbul: Alfa Yayınları.

Euripides (2020). *Elektra*, çev.Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Fleishman, Mark (2015). *In the City of Paradise*, (Unpublished book). Cape Town: Magnet Theatre.

Freeman, Charles (2003). *Mısır, Yunan ve Roma (Antik Akdeniz Uygarlıkları),* çev. Suat Kemal Angı, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Frye, Northrop (1957). *Anatomy of Criticism Four Essays*, England: Penguin Books Ltd.

Fuchs, Elinor (2003). *Karakterin Ölümü-Modernizmden Sonra Tiyatro*, çev.Beliz Güçbilmez, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Gentili, Bruno (1979). *Theatrical Performances in the Ancient World: Early Roman Theatre,* Amsterdam: Gieben.

Girard, Rene (2003). *Günah Keçisi*, çev. Necmiye Alpay, İstanbul: Kanat Kitap.

Guthrie, William Keith Chambers (1999). *İlkçağ Felsefesi Tarihi,* çev.Ahmet Cevizci,İstanbul: Gündoğan Yayınları.

Gökberk, Macit (1993). *Felsefe Tarihi,* İstanbul: Remzi Kitapevi.

Güçbilmez, Beliz (2005). *İroni ve Dram Sanatı*, Ankara: Deniz Kitabevi.

Gündüz, Şinasi (1998). *Din ve İnanç Sözlüğü*, Ankara: Vadi Yayınları.

Hornby, Richard (1986). *Drama, Metadrama, and Perception*, Lewisburg: Bucknell University Press.

Innes, Christopher (2010), *Avant-Garde Tiyatro 1882-1922*, çev.Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kott, Jan (2006). Antik *Tragedyalar ve Çağdaş Yorumları*, çev. Ayşe Selen, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Latacz, Joachim (2016). *Antik Yunan Tragedyaları*, çev. Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

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

McCOLE, John (1993). *Walter Benjamin and the Antimonies of Tradition*. İthaca: Cornell University Press.

McGuinness, Frank (1997). *Sophocles' Electra*, New York: Samuel French.

Nutku, Özdemir (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi-1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

O'neill, Eugene (1960). *Elektra'ya Yas Yaraşır*, çev.Müçteba Dorukan, Nüzhet Şanbey, Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Paksoy, Banu Kılan (2010). *Tragedya ve Siyaset, İstanbul*: Mitos Boyut Yayınları.

Quadri, F.-Bertoni, F.-Stearns, R. (1998). *Robert Wilson*, New York: Rizzoli Publications.

Ringer, Mark (1998). *Electra and the Empty Urn: Metatheater and Role Playing in Sophocles*. USA: University of North Carolina Press.

Sarkin, Jeremy (2004). *Carrots and Sticks: The TRC and the South African Amnesty Process*, Oxford: Intersentia.

Segal, Charles (2019). *Interpreting Greek Tragedy Myth, Poetry, Text*, Londra: Cornell University Press.

Sontag, Susan. (2016). *"Trajedinin Ölümü", Yoruma Karşı*, çev.Osman Akınhay, İstanbul: Agora Kitaplığı.

Sophokles (2020). *Elektra*, çev.A.Erhat, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. Stanford University Press.

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

Strauss, Richard (2007). *Elektra*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Szondi, Peter (2002). *The Philosophy of The Tragic*, Trans. Paul Fleming, California:

Şenel, Alaeddin (2002). *Siyasal Düşünceler Tarihi*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Thody, Philip (1968). *Lyrical and Critical Essays Albert Camus, "On the future of Tragedy"*, New York: Alfred A.Knopf.

Thomson, George (1941). *Aeschylus and Athens A Study in the Social Origins of Drama*, London: Lawrence&Wishart.

Thomson, George (2021). *Aiskhylos ve Atina: Tragedyanın Kökeni*, çev. Mehmet H. Doğan, İstanbul: Yordam Kitap.

Turney, R. (1936). *Daughters of Atreus*, Alfred.A.Knopf, New York.

Vernant, Jean-Pierre (1985). *Mythe et pensee chez les Grecs*, Paris: La Decouverte POCHE.

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

Williams, Peter W. (1998). *America's Religions, Chicago*: University of İllinois Press.

Williams, Raymond (2018). *Modern Trajedi*, çev. Barış Özkul, İletişim Yayınları: İstanbul.

Wright, Elizabeth (1998). *Postmodern Brecht*, çev.Ayşegül Bahçıvan, Ankara: Dost Kitabevi.

Makaleler-Dergiler

Arıcı, Oğuz (2008). ''Antik Yunan Tragedyasının Metafiziği'', *Cogito*, Sayı 54, ss.68-77.

Bakogianni, Anastasia (2011). ''Electra: Ancient and Modern Aspects of the Reception of the Tragic Heroine,'' *Bulletin of the İnstitute of Classical Studies*, Vol:113, pp.1-250.

Barker, Stephen (2012). ''Hamlet the Difference Machine'', *Transcultural Poetics and the "Worlding" of Drama*, Vol.46, pp.401-423.

Black, Stephen A. (2004). '"Mourning Becomes Electra'' as a Greek Tragedy'', *The Eugene O'Neill Review*, Vol:26, pp.166-188.

Bowman, Laurel (1997). ''Klytaimnestra's Dream: Prophecy in Sophokles ''Elektra'', *Phoenix*, Vol:51, pp.131-151.

Çalişkan, Mustafa (2022). ''Hamlet Makinesi'nin Postdramatik Yapısı'', *Konservatoryum*, Sayı 9, ss.193-213.

Chirico, Miriam M. (2000). ''Moving Fate into the Family: Tragedy Redefined in O'Neill's ''Mourning Becomes Electra'', *The Eugene O'Neill Review*, Vol:24, pp.81-100.

Dieckmann, Liselotte (1960). ‘‘The Dancing Electra’’, *Texas Studies in Literature and Language*, Vol:2, pp.3-16.

Dienstag, Joshua Foa (2008). ‘‘Tragedya, Pesimizm, Nietzsche”, *Cogito*, Sayı54, ss.133-143.

Fleishman, Mark (1990). ‘‘Workshop Theatre as Oppositional Form’’, *South African Theatre Journal,* Vol:4, pp.88-118.

Fleishman, Mark (1997). ‘‘Physical Images in the South African Theatre’’, *South African Theatre Journal*, Vol:11, pp.199-214.

Frenz, H. ve Mueller, M. (1966). ‘‘More Shakespeare and Less Aeschylus in Eugene O’Neill’s ‘‘Mourning Becomes Electra’’, *American Literature*, Vol:38, pp.85-100.

Frye, Northrop (2008). ‘‘Sonbahar Mitosu: Tragedya’’, *Cogito*, Sayı 54, ss.113-126.

Goldhill, Simon (2014). ‘‘The Ends of Tragedy: Schelling, Hegel, and Oedipus’’, *Modern Language Association,* Vol:129, pp.634-648.

Greenwood, Leonard H.G. (1936). ‘‘The Shape of Greek Tragedy’’, *Greece&Rome*, Vol:6, pp.31-40.

Golban, Tatiana (2006). ‘‘The Myth of İnter-Human Determinism’’, *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 2006, Sayı 15, ss.181-190.

Güngör, Ali İsra (2005). ‘‘Hristiyanlıkta Püriten Anlayış ve Etkileri’’, *Dini Araştırmalar Dergisi*, Yıl 1.06.2005, Sayı:7, ss.7-26.

Katman, Gonca (2021). Eurıpıdes’in Bakkhalar’ında Biyopolitika, Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi,30.12.2021, Sayı: 4,ss.461-480.

Kimmelman, George (1946). ‘‘The Concept of Tragedy in Modern Criticism’’, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol:4, pp.141-160.

Kruger, Loren (2012). ‘‘On the Tragedy of the Commoner: Elektra, Orestes, and Others in South Africa’’, *Comparative Drama*, Vol:46, pp.355-377.

Lebiez, Judith (2017). ‘‘Matricide and the Trauma of Birth in Hofmannsthal’s Elektra’’, *Women in German Yearbook*, Vol:33, pp.28-51.

McGuinness, Frank (2012). ‘‘The Passion and Power of Narrative in Greek Tragedy.’’ *Classics Ireland*, Vol:19-20, pp.82-113.

Miller, Lisa (2000). ‘‘Iphigenia: An Overlooked Influence in ‘‘Mourning Becomes Electra’’. *The Eugene O’Neill Review*, Vol: 24, pp.101-112.

Nutku, Özdemir (2007). ‘‘İzmir’li Homeros’dan Münih’li Richard Strauss’a Elektra’’, *İş Bankası Yayınları*, ss.40-42.

Ongurlar, Serdar (2007). ‘‘Antik Yunan Tiyatro Düşüncesi, Üç Uygulayıcısı ve ‘‘Elektra’’, *İş Bankası Yayınları*, ss. 65-75.

Perez-Simon, Andres (2011). ‘‘The Concept of Metatheatre: A Functional Approach’’, *TRANS-Revue de literature generale et compare*, Vol:11, pp.1-11.

Pratt, Norman T. (1956). ‘‘Aeschylus and O’Neill: Two Worlds’’, *The Classical Journal*, Vol:51, pp.163-167.

Scheler, Max (2008). ‘‘Trajik Görüngüsü Üzerine’’, *Cogito*, Sayı:54, s.237-246.

Seaford, Richard (1985). ‘‘The Destruction of Limits in Sophokles’ Elektra’’, *The Classical Quarterly*, Vol:35, pp.315-323.

Sevinç, Hüseyin (2021). ‘‘Antik Yunan’da Siyasal Yapı ve Aristo ile Platon Özelinde Siyasal Düşünüş’’, *Ekonomi İşletme Siyaset ve Uluslararası İlişkiler Dergisi (JEPBIR),* Sayı 7(2), ss. 209-223.

Stafford, John (1962). ‘‘Mourning Becomes America’’, *Texas Studies in Literature and Language*, Vol:3, pp.549-556.

Şiriner, İsmail Hakkı (2019). ‘‘Buzul Çağı Eşiğinde Bir Makine- Hamlet (Heiner Müller’in Hamlet Makinesi Metnine Metinlerarası Bir Bakış)’’, *Akdeniz Üniversitesi Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi,* Sayı 3, ss.36-52.

Thumiger, Chiara (2009). ‘‘On Ancient and Modern (Meta)theatres: Definitions and Practices’’, *Materiali e discussion per l’analisi dei testi classici*, Vol:63, pp.9-58.

Thury, Eva M (1985). ‘‘Euripides’ ‘‘Electra’’: An Analysıs Through Character Development,’’Rheinisches Muesum für Philologie, *Neue Folge*, Vol:1, pp.5-22.

Trousdell, Richard (2008). ‘‘Tragedy and Transformation: The Oresteia of Aeschylus’’, Jung Journal: *Culture&Psyche*, Vol:2, pp.5-38.

Vellacott, Philip (1984). ‘‘Aeschylus’ Orestes’’, *The Classical World*, Vol:77, pp.145-157.

Wallace, Jennifer (2013). ‘‘Tragedy and Laughter’’, *Comparative Drama*, Vol:47, pp.201-224.

Ward, Graham (2005). ‘‘Steiner and Eaglaton: The Practice of Hope and the Idea of the Tragic’’ *Literature and Theology*, Vol:19, pp.100-111.

Weber, Carl (1980). ‘‘Heiner Müller: The Despair and the Hope’’, *Performing Arts Journal*, 1980, Vol 4, pp.135-140.

Wright, Matthew (2005). ‘‘The Joy of Sophocles’ Electra’’, *The Classical Association,* Vol:52, pp.172-194.

Yıldırım, Asiye Çığrı (2017). ‘‘Tragedya Işığında Modern Trajedinin Tahlil Unsurları: Mezopotamya Üçlemesi’nde Trajik Öğeler’’, *Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı:16, s.433-448.

Kitap İçi Bölüm

Emde Boas, Evert van. (2018). ‘‘Aeschylus,’’ ‘‘Characterization in Ancient Greek Literature’’ (Eds. K.D. Temmerman, E.V. Emde Boas), USA, Boston: Brill, ss.317-336.

Kaufmann, Walter (1976). ‘‘Nietzsche and the Death of Tragedy: A Critique’’, ‘‘Studies in Nietzsche and the Classical Tradition’’. (Eds. J.C. O’Flaherty, T.F. Sellner & R.M. Helm), USA, North Carolina: University of North Carolina Press, ss.234-254.

Raaflaub, Kurt A. (2007). ‘‘Introduction’’, ‘‘Origins of democracy in ancient Greece’’ (Eds. J. Ober & R. Wallace), Los Angeles, California: University of California Press, ss. 216-131.

Zeitlin, F. (1990). ‘‘Playing the Other: Theater, Theatricality and the Feminine in Greek Drama,’’ ‘‘Nothing to Do with Dionysos?’’ Athenian Drama in its Social Context. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, ss.63-96.

Basılmamış Kaynaklar (Tezler, Görüşmeler, Bildiriler)

Arıcı, Oğuz. (2009). Muğlaklık ve Tragedya. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Carroll, Tracey Lynne. (2015). The Wisdom of Tragedy: Contemporary American Psychology and the Ancient Greek Tragedians. (Unpublished Doctoral Dissertation). New Jersey: Drew University,

Cohen, S.H. (1968). The Electra Figure in Twentieth Century American and European Drama. (Unpublished Doctoral Dissertation). Michigan: Indiana University.

Eaket, C. (2001). Construction of the Subject in Handke and Müller. (Unpublished Master Thesis). Edmonton: Alberta Department Drama University of Alberta.

Hawkins, J.H. (1975). Hofmannsthal’s Elektra the Play and the Opera. (Unpublished Doctoral Dissertation). Michigan: Indiana University.

Katsaros, George Petros. (2002). Tragedy, Catharsis and Reason: An Essay on the Idea of the Tragic. (Unpublished Doctoral Dissertation). America: Yale University.

Koyuncuoğlu, E. (1999). Yazar ve Tiyatro Düşünürü Olarak ‘‘HEİNER MÜLLER’’. (Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Papoutsaki, A. (1999). Sophocles’ Elektra and Philoktetes: Knowledger, Plot, and Self-Reference. (Unpublished Doctoral Dissertation). USA: University of Southern California.

Scott, J. (1998). Electra after Freud: Death, Hysteria and Mourning. (Published Doctoral Dissertation). Toronto: University of Toronto.

Steinmeyer, E. (2007). Plaintive Nightingale or Strident Swan?-The Reception of the Electra Myth From 1960-2005. (Published Doctoral Dissertation). Durban: University of KwaZulu-Natal.

Ünal, Halil Ata. (2004). Yirminci Yüzyıl Sonunda Tiyatroda Arayışlar: Postmodern Tiyatro. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yarar, Canan. (2010). Bertolt Brecht'in ve Georgy Lukacs'ın Gerçekçilik Anlayışlarında Modern Sanatın Neliği. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yıldız, Bülent.(2018). Nietzsche'ci Paradigmada Tragedyanın Yeri ve Tragedya Kuramının Alternatif Tiyatroda Yansımaları. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Biber, Burcu.(2006). Mitos'tan Logos'a Geçiş Sürecinde Tragedyanın Yeri ve Önemi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

Halim Gençoğlu, (2.04.2022). Güney Afrika'da Apartheid rejimine karşı ragbici yetiştiren Türk kökenli aile: Efendizadeler. Independent, https://www.indyturk.com/node/492406/t%C3%BCrki%CC%87yeden-sesler/g%C3%BCney-afrikada-apartheid-rejimine-kar%C5%9F%C4%B1-ragbici-yeti%C5%9Ftiren-t%C3%BCrk (20.02.2024).

Charlotte Higgins, (18.10.2008). ‘‘Frank McGuinness: ‘I'm not entirely respectable. I couldn't be.’’The Guardian, https://www.theguardian.com/stage/2008/oct/18/frank-mcguinness.’’1] (22.03.2024).

Nihan G.Koldaş, Hamlet Makinesi (Heiner Müller), https://www.scribd.com/document/95061548/56670453-Hamlet-Makinesi-Hainer-Muller (12.04.2024).

Susannah Clapp, (5.10.2014). Electra review – Kristin Scott Thomas breaks new ground with mixed results, https://www.theguardian.com/stage/2014/oct/05/electra-review-kristin-scott-thomas-old-vic (10.04.2024).

Anonim,(2024). Magnet Theatre-Mark Fleishman,https:// magnettheatre.co.za/people/mark-fleishman/(15.03.2024).

Anonim,(2024).Professor Mark Fleishman, https:// humanities.uct.ac.za/retags/contacts/mark-fleishman (1.03.2024).

Anonim,(24.05.2024).Kuzey İrlanda Sorunu, https://tr.wikipedia.org/wiki/Kuzey_%C4%B0rlanda_sorunu (19.06.2024).

ÖZGEÇMİŞ

Habibe KILIÇ

İlk lisans eğitimi Ankara Üniversitesi Peyzaj mimarlığı bölümünde okurken tiyatro ile amatör olarak ilgilendi. Ardından Semavar Kumpanya'da iki yıl boyunca sahne ve oyunculuk eğitimi aldı. İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümünü yetenek sınavıyla kazanarak lisans eğitimini tamamladı. Grotowski'nin oyunculuk yönteminden etkilenerek bedenden zihne doğru yaklaşımın her türlü sahne faaliyeti için önemli bir yol olduğuna karar verdi. Yin yoga eğitiminin ardından Galata Perform'da oyunculuk eğitimi atölyelerinde yin yoga dersleri verdi. Çağdaş Drama Derneği'nden yaratıcı drama eğitimi aldı. Çeşitli okullarda yaratıcı drama dersleri verdi. Halen de okullarda drama eğitimi vermeye devam etmektedir.