

KLASİKTEN MODERNE TİYATRO YAZARININ ETİK DUYARLIĞI

SEVDA ŞENER*

ÖZ

Tiyatro tarihi incelendiğinde klasik olarak değerlendirilen oyunların yazarlarının etik duyarlık sahibi oldukları görülür. Bu oyunlarda, insan ilişkileri ve bu ilişkileri yönlendiren değer yargıları irdelenmiş, seyircide ve okuyucuda kendini ve çevresini tanıma, özeleştirme yapma, doğruları arama isteği ve bilinci uyandırılmıştır. Tragedya türü oyunlarda oyunun omurgasını oluşturan kahramanın eylemi seyirciyi, bu eylemin amacı, uygulama yöntemi, beklenen ve beklenmeyen sonuçları ve bütün bunları etkileyen değer yargıları üzerinde düşündürür. Antik Yunan tragedya oyunları insana her yeni durumda yeniden düşünme, yeniden değerlendirme alışkanlığı aşıl原因ayan oyunlardır. Aiskhylos'un, Sophocles'in tragedya oyunlarında, oyun kahramanının ölümcül bir tehlikeyi göze alarak yaptığı seçim ideal olan değerleri yüceltirken, yıkımına neden olan trajik hatası uygulamanın yöntemi üzerinde düşündürür. Shakespeare tragedya oyunlarında ise doğru ile yanlışın, iyilikle kötülüğün aynı kaynaktan beslendiği görülür. Bu değer karmaşası ortamında kahramanın tutumu irdelenmiş, yanlış kararların ruhsal ve toplumsal nedenleri üzerinde durulmuştur. William Shakespeare'in tragedya oyunları insanı haklı ve haksız eylemler, önlenemez ve önlenemez durumlar üzerinde çok yönlü düşünmeye çağırان oyunlardır. Çağdaş tiyatro oyunlarında toplumdaki değer karmaşasına bir anlam verme çabası görülmektedir. Anton Çehov'un, Arthur Miller'in oyunlarında gözlemlediğimiz, bireyin herşeye rağmen onurunu koruma çabası, günümüz oyunlarında eylemsizliğe ve giderek teslimiyete dönüşmüştür. Samuel Beckett'in, Harold Pinter'in oyunlarında kaynağı belirsiz bir tehlike sezgisi ve sağmalık bilinci yaşanır. Bu oyunlarda gözlemlenen umarsızlık, seyirciyi siyasal ve ekonomik sistemdeki etik boşluk konusunda uyarma işlevini yerine getiriyor ve bizi bu sistemin ürettiği değer yargıları üzerinde yeniden düşünmeye çağırıyor.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Tragedya, Etik, Klasik, Çağdaş

ETHICAL SENSIBILITY OF THE PLAYWRIGHT FROM CLASSICS TO MODERNS

ABSTRACT

History of theatre tells us that classical playwrights have an ethical sensibility. In the plays of classical authors human relationships and the moral values that determine the nature of those relationships have been examined. Greek tragedies are the plays in which the validity of moral rules is questioned in a new and unexpected situation. In the tragedies of Aiskhylos and Sophocles the ideal moral values dominate the critical decision of the hero. But in practice the hero's excusable fallacy becomes the cause of his final destruction. We think about the aim of the hero's decision, the way he exercises it, the expected and unexpected result of his action and above all, about the moral values that determined the hero's first critical decision. On the other hand, in Shakespeare's tragedies, good and bad, right and wrong nourish from the same social environment. Avoidable and

* Prof. Dr. Emekli, Ankara, TÜRKİYE.

the unavoidable consequences of the hero's action are examined. On the other hand, in contemporary theatre we observe a general confusion of moral values. While the helpless individual of the plays of Anton Chekhov and Arthur Miller tries hard to preserve his integrity, his modern successor gives way to total inaction. In the plays of Samuel Beckett and Harold Pinter we experience a sense of despair and absurdity. Such a deep pessimism is presented in a way to make us think about the political and economical system that created such a moral confusion and ethical destitution.

Key Words: Theatre, Tragedia, Ethics, Classical, Modern

Tiyatro sanatının tarih içindeki gelişimi incelendiğinde, özellikle klasik tanımını hak eden tragedya yazarlarının insan ilişkilerine, bu ilişkileri düzenleyen değer yargılarına karşı ciddi bir tavır içinde oldukları görülür. Tragedya yazarı seyircisine tavrını, davranışlarını denetleme, özeleştirme yapma, toplumu eleştirme, doğruları arama alışkanlığı edindirme görevini üstlenmiş gibidir. Bu, tragedya yazarının topluma karşı sorumluluğunun gereğidir. Yazarlar bu görevin bilincinde olarak toplumsal işlevlerini özgürce yerine getirirler. Bunu, seyircinin oyunu seyrederken özdeşleşeceği tragedya kahramanının davranışlarını en etkileyici biçimde kurgulayarak yapar.

Tragedya türü oyunlarda öykünün belkemiğini kahraman boyutundaki baş oyun kişinin eylemi oluşturur. Eylemin uygulama yönetimini, beklenen ya da beklenmeyen sonuçlarını tartışan durumlar kurgulanır. Seyirci bu eylemin nedeni, amacı ve sonucu üzerinde düşünmeye yönlendirilir. Hangi eylemin hangi amaçla yapılırsa ve nasıl uygulanırsa doğru olacağı belirtilir. Tragedya kahramanı, üstün niteliklere sahip olmakla beraber sıradan insanlar gibi yanılığa düşebilen, kendi yanılığı yüzünden yıkıma uğrayabilendir. Aristoteles tragedya türüne ahlaki değerler açısından yaklaştığında, toplumun adalet duygusuna ters düşülmemesi için, üstün nitelikteki kahramanın bir yanılığı olmasını, oyunun sonundaki acı verici yıkımını bir ölçüde hak etmesini gerekli görmüştür. Öte yandan, oyun kahramanının doğru ve hatalı davranışları irdelenirken, dolayısı ile bu davranışlara kaynaklık eden değer yargıları da gündeme getirilmiş, tartışılmış, hangi koşullarda ve nasıl korunabileceği, ya da değiştirilebileceği tartışılmış, kısacası insanlığın denek taşına sına çekilmiş olur. Antik tragedyada oyunun baş kişinin yıkımı bir ölçüde kendi yanılığından kaynaklansa da bu yanılığı onun savunduğu asal insani değerleri gözden düşürmemiştir. Tersine, oyun kahramanı, kendi yaşamından yitirdiğini, savunduğu değerleri yücelterek kazanandır. Davranışlar, nedenleri açısından da, uygulama yöntemleri açısından da insanca, insana layık olduğu için değer kazanır. Asal ölçüt topluma ve insana yararlı ve yararlıdır. Özgeci olan bencil olana üstün tutulur. Bireysel yıkım toplumsal değerleri yıpratmamış, kahramanın özverisiyle bağlantılı olarak onları yüceltmıştır.

Tragedya yazarları öncelikle yaşamdan alınmış somut bir olay, bir öykü, durum seçer, bu somut ve tipik durum içinde yer alan karşıt güçleri çatıştırırlar. Oyun kişileri bu çatışmadaki tutumları ile değerlendirilir. Antik Yunan tragedya-ları her yeni durumda yeniden düşünme, yeniden ölçüp biçme alışkanlığı aşılayan oyunlardır. Değerlendirmelerde ölçüt, soyut bir kavram olarak erdem değil, belli ortamlarda ve belli koşullar içinde erdemli sayılmayı hak eden olmuştur. Seyirci-nin her durumu belli kalıplara göre değil, aklın ve mantığın ışığında yeniden de-ğerlendirmesi, farklı durumların ayrıntılarını görme, yeni ve değişik olana hak tanıma esnekliği kazanması amaçlanmıştır. Kurallara tutsak olmamak, özgürce tartışmak, fakat aklın denetimini ve insanca değeri göz ardı etmemek hakkı, poli-tikacıya, devlet adamına değil, yazara, sanatçıya tanınmış bir ayrıcalık olmuştur.

Bu konuda klasik tragedyanın ele alacağı örneklerden ilki Aiskhylos'un **Prometheus** adlı oyunu, öteki üçü ise Sophokles'in **Aias**, **Antigone** ve **Philoktetes** adlı oyunlardır. Bu oyunlarda başkaldırı gibi, cana kıymak gibi, hak-kımı arama, ödevini yerine getirme gibi eylemler sergilemiş, bu davranışların ne-rede, ne zaman, hangi amaçla ve nasıl yapılırsa doğru olacağı, değer yargıları birbiri ile çeliştiğinde kişinin nasıl bir seçim yapacağı ve seçiminin sonuçları üze-rinde durulmuş, davranışları haklı gösteren koşulların neler olacağı tartışılmıştır.

Prometheus'da bir başkaldırı öyküsü izleriz: Prometheus, adil bir tanrılar düzeninin kurulması için Zeus ile işbirliği yaparak kendi soyundan olan Titanlara başkaldırmış olan ileri görüşlü bir Titandır. Fakat daha sonra Zeus'un insanoğul-larına uyguladığı acımasız yönetim biçimine tepki göstermiş, tanrı katının ayrıca-lığı olan ateşi çalarak insanlara vermiş, böylece onlara uygarlığın yolunu açmıştır. Zeus, kendi otoritesine bir tehdit olarak değerlendirdiği bu davranışı cezalandırır. Oyun başladığında Tanrı Hephaistos'un Zeus'un buyruğu uyarınca Prometheus'u yüksek bir kayaya çivilediğini görürüz. İşte ilk ikilem burada karşımıza çıkacak-tır. Hephaistos, bu insafsız ve haksız cezayı uygulamak istemediği halde Zeus'un buyruğuna karşı çıkmayı göze alamamıştır. Onun iç çatışması bizi toplumda oto-ritenin ve hukukun yeri üzerinde düşünmeye davet eder. Öte yandan Prometheus'un, uğratıldığı aşağılayıcı ceza karşısında Zeus'a karşı korkunç bir kin beslediği, öfkesini dağa taşayarak haykırdığı görülür. Zeus'un egemenliğini sona erdirecek olan gizli bilgiye sahip olduğu halde bunu ona söylememekte direnir. Oyun, Prometheus'un, ona daha fazla acı verecek ikinci bir cezaya çarptırılmasıyla son bulur.

Bu oyunda üç başkaldırı söz konusudur. Birincisi Prometheus'un Zeus'la birlik olarak Titanlara başkaldırmasıdır. Bu, Tanrılar düzeninin evrimi doğrultu-sunda doğru bir davranış olarak değerlendirilmiştir. İkinci başkaldırı Prometheus'un Zeus'un buyruğuna uymayarak ateşi insanlara ilemesiyle gerçek-

leşmiştir. Prometheus'un bu itaatsizliği, insanlığın yararına olduğu için yürekli bir davranış olarak nitelenmelidir. Üçüncü başkaldırısında ise Prometheus kişisel öfkesine yenik düşmüştür ve amacı Zeus'tan öç almaktır. Bu davranış, aklın, mantığın ve ahlaki değerlerin ışığında ele alındığında, ilk ikisinde olduğu gibi haklı sayılmayacaktır. Prometheus ileri görüşü, yiğit, akıllı, yürekli bir kahraman olarak ele alındığı halde, duygusal davrandığı zaman doğruluktan uzaklaştığına işaret edilmiştir. Tarihsel evrim doğrultusunda olan, insanlığın yararına olan başkaldırı haklı ve doğru, kişisel öfkeye temellenen, sonucu kuşkulu olan başkaldırı ise aşırı ve tehlikeli olarak gösterilmiştir. Yazar, aslında bir Üçleme (Trilogia) olan bu dizinin sonuncu oyununda Prometheus ile Zeus'un uzlaştığını göstererek bozulan düzenin yeniden kurulduğuna işaret edecektir.

Sophokles'in **Antigone** adlı oyununda benzer bir olaya tanık oluruz. Ancak Antigone, yeni bir düzen kurmak için değil, törelerin bireye tanımış olduğu bir hakkı savunmak için Kral Kreon'un buyruğuna karşı çıkmış olandır. O da bireysel hakkını savunurken haklı, kişisel öfkesine yenik düşüp aşırı tepki gösterdiğinde ise haksız olacaktır. Olay Thebai kentinde geçmektedir. Bahtsız Kral Oidipus'un iki oğlunun krallığı dönüşümlü olarak yönetmesi kararlaştırılmışken oğullardan biri olan Eteokles sırası geldiğinde yönetimi kardeşi Polyneikes'e bırakmamış, buna içerleyen Polyneikes kentin düşmanları ile işbirliği yapıp iktidarı zorla ele geçirmeye kalkışınca savaş çıkmış, teke tek vuruşmada iki kardeş birbirini öldürmüştür. Bahtsız gençlerin dayısı olan Kreon tahta geçince kentin bozulan düzeninin yeniden kurmak, kendi otoritesini pekiştirmek için törelere aykırı bir karar alır: Vatani için dövüşen Eteokles'e usulüne uygun bir gömme töreni düzenleyecek, fakat düşmanla işbirliği yapan Polyneikes'in ölüsü gömülmeyle kurda kuşa yem edilecektir. Böyle bir davranış eski Yunan'da, ölüye ceza biçerek yer altı dünyasının işine karışmak anlamına gelir ve törelere aykırıdır. Polyneikes'in kız kardeşi Antigone, ölünün en yakını olarak onu gömme sorumluluğunun kendine ait olduğunu düşündüğü için Kreon'un buyruğuna karşı çıkar ve gizlice cesedin üstünü toprakla örter. Bu tutuma çok öfkelenen Kreon, uzlaşmaya yanaşmayan Antigone ile tartışır ve onu önceki buyruğu uyarınca ölüme mahkum eder. Kreon'un oğlu, aynı zamanda Antigone'nin nişanlısı olan Haimon babasını uyarırsa da Kreon onun uyarı ve ricalarına kulaklarını tıkamıştır. Antigone diri diri gömülmek üzere götürüldükten sonra bilici Teiresias gelir, Tanrıların cesedin gömdürülmemesinden hoşnut olmadıklarını, kuşların cesetten koparıp taşıdıkları et parçaları yüzünden tapınakların kirlendiğini, kurbanların Tanrılarca makbul sayılmadığını anlatır. Kreon bu sözlerin altında bir gizli niyet bulunmasından kuşkulanırsa da bir süre sonra yaptığı işin yanlışlığını fark eder, Polyneikes'in cesedini gömdürür, Antigone'yi diri diri kapatıldığı mağaradan çıkartmaya gider. Fakat geç kalınmıştır. Antigone kendini asmış, bunu gören Kreon'un oğlu Haimon kendini öldürmüştür. Oğlunun acısına

Kreon'un oğlu Haimon kendini öldürmüştür. Oğlunun acısına dayanamayan Kreon'un karısı Euridike de intihar edince Kreon acıları ile baş başa kalır.

Görüldüğü gibi Antigone de Kreon da başlangıçta görev duygusuyla hareket etmişlerdir. Antigone kardeşini gömmekle "tanrıların kutsal yasası"na hizmet ettiğine inanmış, kardeşi İsmene yardımdan kaçınınca onu kutsal olana değer vermemekle suçlamış, ölüme gülerek meydan okumuştur. Fakat başkaldırısı küstahlığa, kararı inada dönüştüğünde doğru ve mantıklı olandan uzaklaşmış olur. Kreon için de benzer bir durum söz konusudur. Başlangıçta ölünün gömülmemesini buyururken de, Antigone'yi ölüme gönderirken de görevini yapmanın özgüvenini içindedir. Koyduğu yasanın ülkesinin töresine de insanca değerlere de bireyin hakkına da ters düştüğünü farketmemesi ise onun trajik hatası olacaktır. Haimon, babasıyla tartışırken Thebai halkının Treon'un buyruğundan hoşnut olmadığını belirtir.

Bu oyunda çeşitli güçlerin hakkı üzerinde durulmuştur. Ölünün gömülerek yer altı dünyasına gönderilmesini istemek Tanrıların hakkıdır. Antigone'nin kardeşini gömmek istemesi onun bireysel hakkıdır. Kreon'un buyruğu otoritenin hakkıdır. Arka planda iki kardeşin birbiri ile çarpışması siyasal hak içindir. Kişi temsil ettiği gücün hakkını aramakta özgür sayar kendini. Önemli olan, özgürlüğü kullanırken de, vicdanına ya da yasalara karşı görevini yerine getirirken de ölçülü ve akılcı olmaktır. Haklar ve özgürlükler saltık değerler olarak kabul edilmemeli, içinde bulunulan koşullara göre, aklın ve mantığın ışığında yeniden gözden geçirilmelidir.

Sophokles'in **Philoktetes** adlı oyunda olaylar bir savaş kahramanı çevresinde örgütlenmiştir. Yıllar önce, ayağındaki ağrılı ve akıntılı yaranın verdiği acı yüzünden inleyip bağırarak savaş arkadaşlarını rahatsız eden Philoktetes ıssız Lemnos adasına bırakılmıştır ve on yıldır zor koşullar altında, dinmez acılar içinde bu ıssız adada yaşamaktadır. Kehanet Troya savaşının kazanılabilmesi için Philoktetes'in savaşa katılmasının zorunlu olduğunu bildirir. Çünkü Herakles'in her attığını vuran yaya ve okları onun elindedir. Oyun, Odysseus ile Neoptolemos'un, Philoktetes'i Troya savaşına katılmak üzere götürmek için Lemnos adasına gelmeleri ile başlar. Odysseus, Philoktetes'in onu ıssız adaya atan kumandanlara karşı öfkeli olduğunu, kendi rızası ile Troya'ya dönmeyeceğini tahmin ettiğinden, ünlü kumandan Akhilleus'un oğlu genç Neoptolemos'u aracı koyar. Gerçekten de Neoptolemos içten tavırlarıyla Philoktetes'e yaklaşmayı, onun güvenini kazanmayı, hatta onunla dost olmayı başarır. Philoktetes ayağındaki yara yüzünden geçirdiği bir kriz sırasında değerli yayını Neoptolemos'a emanet eder. Neoptolemos ve bu anı bekleyen Odysseus fırsatı kaçırmazlar. Silahı elinden alınmış olan Philoktetes'i zorla gemiye bindirmeye çalışırlar.

Philoktetes düş kırıklığına uğramıştır. Kuskün ve öfkeli. Eski kini daha da bilmiştir. Troya savaşına kesinlikle katılmayacağını belirtir. Odysseus ise onu savunmasız bir biçimde adada bırakıp değerli silahı kendine saklamayı ve bu silahla Troya fatihi olmayı düşlemektedir. Bu durumda Neoptolemus bir ikilem karşısında kalmıştır. Ya Odysseus'un yolundan giderek arkadaşını terkedecek ve vatanına karşı görevine Philoktetes'in dostluğuna sadık kalacak ve silahını ona geri verecektir. Neoptolemus'un vicdanı baskın çıkar, Philoktetes'e yayını geri verir. Silahı ele geçiren Philoktetes yeniden güçlenmiştir, Troya'ya gitmemekte direnir. Duruma Tanrı Herakles el koymak zorunda kalır. Philoktetes'e, Troya'ya giderse ayağındaki yaranın Tanrı Asklepios tarafından iyi edileceğini, savaşı kazanacağını, şerefli ve mutlu bir yaşantısı olacağını bildirir. Philoktetes, bu akılcı tavsiyeye uyarak Troya'ya gitmeye razı olur. Oyun uzlaşmayla sona erer.

Bu oyunda hak, adalet, doğruluk, sadakat gibi ahlaki değerlerin ele alındığı, bu değerlerin somut ve zor koşullar altında sınındığı görülmektedir. Toplumsal bir amaç için bireyin istemine karşı çıkmak, ona egemen olmaya çalışmak haklı mıdır, ya da böyle bir davranış nasıl uygulanırsa doğru olur, hangi koşullarda geçerli sayılır sorusu sorulmuştur. Yaralı Philoktetes'in Lenmos adasına bırakılması acımasızca bir davranıştır. Fakat topluluğun yararı için yapıldığında geçerli sayılır. Daha sonra Philoktetes'in zorla Troya'ya götürülmeğe çalışılması ordunun zaferi için gerekli de olsa uygulama yöntemi tartışılır. Üç yol gösterilmiştir: Zor kullanmak, hile yapmak, tuzağa düşürmek. Odysseus'un önerdiği hile yolu en kötüsüdür. Zor kullanmak daha mertçe görünse de bazan olanaksız, bazan da şerefsiz bir davranıştır. En doğru yolun ikna etmek olduğu görülür. Bunu Neoptolemus denemiş. Tanrı Herakles başarmıştır. Kahraman açısından, kişinin öfkesine yenik düşmeyip, aklını kullanması, hem kendi, hem çevresindekiler için yararlı olanı yapması en doğru davranıştır. Bu konuda Herakles'in müdahalesi insanlığa yakışan biçimde olmuştur.

Sophokles'in **Aias** adlı oyununda da mücadele etme, savaşma, hükmetme, zor kullanma, kötülük etme, kin besleme, hile yapma, öldürme gibi çeşitli davranışların tartışması yapılmıştır. Oyuna adını veren Aias, iri kıyım, güçlü, yürekli bir kahramandır. Teke tek dövüşte üstüne savaşçı yoktur. Troya'lı ünlü kumandan Hektor ile dövüşmüş, başabaş kalmıştır. Yiğitliği su götürmez. Achilleus ölünce onun silahlarını almayı hak kazanacak yiğidi saptamak üzere düzenlenen yarışmanın doğal birincisi Aias olmak gerekir. Oysa Aias umduğu ödülü alamamış, ordu kumandanlarının müdahalesi ile silahlar Odysseus'a verilmiştir. Bu duruma çok kızan Aias öç almaya karar verir. Bir gece gizlice kumandanların çadırına yaklaşır. Tam onlara öldürecekken Tanrıça Athena duruma el koyar, Aias'ın görüşünü bulandırarak koyunları, sığırları ona düşmanı olan kumandanlarım gibi gösterir. Şaşırtılan Aias düşmanlarını öldürdüğünü sanarak koyunları keser. Oyun

başladığında Aias'ın bu çılgınlık nöbetinden çıkmakta olduğu görülür. Aias aldattığını ve gülünç duruma düşürüldüğünü görünce büyük bir üzüntüye kapılır. Karısına ve oğluna veda ederek sahile iner, kılıcını yere saplayarak üzerine atılır ve kendini öldürür. Oyunun bundan sonraki bölümü, Aias'ın kardeşi Teukros'un, ölüye karşı son görevini yapmak için onu gömmeye çalışırken, ölünün gömülmesine engel olan kumandan Menelaos ve Agamemnon ile çatışmasını yansıtır. Odysseus'un işe karışması ile çatışma durdurulur ve Aias, bir ölü için gerekli olan törenle gömülür.

Bu oyunda birbirinden farklı üç kıyım olayı vardır. Bu üç kıyımdan ikisi, amacı, sonucu ve yöntemi bakımından doğru, biri ise hatalı olarak değerlendirilmiştir. Aias'ın savaşta kırıyıcı dövüşkenliği bir yiğitlik belirtisidir, saygı uyandırır. Aias haksızlığa uğradığını düşünüp kumandanların canına kıymağa kalktığında ise doğru olmayan bir iş yapmıştır. Kişisel öfkeye dayanan bu girişimin savaşa etkisi olumsuz olacaktır. Ayrıca, Aias'ın düşmanlarını gece karanlığında, sinsice öldürmeğe kalkması da şerefli bir davranış değildir. Bu girişim, nedeni, sonucu ve uygulama yöntemi bakımından yanlıştır. Aias'ın kendini öldürmesi oyundaki üçüncü kıyım olayıdır ve sahne üzerinde yer alır. Bu öldürme olayı kişisel bir nedene dayandığı halde bireyin şerefi ile ilgili olduğundan doğru ve saygın bir davranış olarak değerlendirilir. Ayrıca intiharı Hektor'un kılıcı ile gerçekleştirilmesinin özel bir anlamı vardır. Eski düşmanı Troya prensi Hektor'un kılıcıyla can veren Aias'ın durumu ironiktir. Seyirciye Aias'ın eski şerefli günlerini anımsatacağı için anlamlıdır da. Aias öldükten sonra ölünün gömülüp gömülmemesiyle ilgili olarak yapılan tartışma ise bir irdeleme sürecini yansıtır. Aias artık öldüğüne göre ona kin beslemenin yararı yoktur. Ölüsünü gömdürmeyerek onu cezalandırmakta direnmek, doğru bir davranış sayılmaz. Aias'ın gereğince gömülmesini sağlamış olan Odysseus şöyle der: *“Ben ona kin beslemek güzelken kin besledim.”*

Görüldüğü gibi bu oyunlarda tragedya kahramanının sağlam karakteri, ahlaki yapısı, ilkelerine bağlılığı, sorumluluk duygusu, doğru bildiği yolda direnme ve ölümü göze alma gücü yüceltilirken, hatalı kararlar, bu kararlara bağlı eylemlerin acı sonuçları tartışmaya açılmıştır. Temel insani değerler korunmakla beraber, aklın denetim gücü uyanık tutulmakta, geçen zaman ve değişen koşullar içinde kuralların değişebileceğine işaret edilmekte, düşünceye, ilkelilik yanında esneklik de kazandırılmaktadır.

Shakespeare'in tragedya kahramanları ise klasik tragedya kahramanlarından farklı olarak ortalama üstün özelliklerinden çok önemli mevkilerdeyken yaptıkları hatalı kararları ve yanlış eylemleri ile dikkati çekerler. Çünkü Shakespeare'in dünyasında iyilikle kötülüğün, doğru ile yanlışın aynı kaynaktan

beslendiği, iç içe yaşadığı, bu nedenle birinden ötekine kolayca geçildiği görülür. Artık sorun, iki zorunluluk arasında seçim yapmak ve kendi zorunlu değerini sonuna dek savunmak sorunu değildir. Toplum ve değerler karmaşası içindedir. Doğrularla eğriler birbirine karışmıştır. Doğruları eğri, eğrileri doğru gibi gösteren yanıltmacalar yapılmaktadır. Shakespeare'in dünyası insanların birbirine tuzak kurduğu, hile yaptığı bir dünyadır. Shakespeare tragedyelerinde kahramanların aşırı tutkuları ve yanlışları kendi yıkımlarını hazırlamakla kalmaz, öncelikle yakın çevrelerini, giderek tüm toplumu etkiler. Onun için toplum kahramanlarının aşırı tutkularına ve yanlışlarına karşı duyarlıdır. Kral Lear, Macbeth, Coriolanus, Julius Caesar, Brutus, Antonius gibi tragedya kahramanları, hem tutkulu oldukları hem de yanlış kararlar verdikleri için kendi yıkımlarına yol açmakla kalmamış, ülkeyi de savaşa sürüklemişlerdir. Kral Lear emeklilik yaşı gelince ülkesini kızları arasında paylaşmakla akıllıca bir iş yaptığını zanner. Bu paylaştırmada kullandığı ölçü çocuklarının kendine olan sevgisinin büyüklüğüdür. Sevgisini en abartılı biçimde dile getirenler en büyük payı alır, doğru olanı dile getiren cezalandırılır. Lear'in duygusal tepkisi ve hatalı kararı kendi yıkımına, küçük kızının ölümüne ve ülkenin savaşa sürüklenmesine neden olur. Oysa bir Kralın, ülkesini bölmeye, bu bölme işleminde öznel ve duygusal ölçüler kullanmaya hakkı olmamalıdır. Macbeth, ordu kumandanı olarak savaşta kazandığı göz kamaştırıcı yengiden sonra ülkeyi yönetecek kişinin kendi olması gerektiğine karar vermiş, bu karar doğrultusunda yaşlı Kralı öldürmekte sakınca görmemiştir. Oysa bir komutanın, kendi ölçüleri doğru bile olsa, ne böyle bir karar vermeye, ne de böyle bir uygulamaya geçmeye hakkı olmamalıdır. Macbeth'in zor ve hile kullanarak ele geçirdiği kanlı iktidar onu ruhsal bunalımdan koruyamadığı gibi, son aşamada karşısındaki güçlerin tuzağına düşmekten alıkoyamaz. Othello aldatılmaya yatkın olduğu, kıskançlığını dizginleyemediği için düşmanın tuzağına düşer. Hamlet, kıvrak zekası ile sonuna dek savaşımını sürdürebilmiş olsa, heyecanlı kişiliği yüzünden Kral Claudius'un kurduğu son tuzaktan kurtulamaz. Othello gibi, Hamlet gibi, Lear gibi doğru karar alamayan tutkulu kahramanlar kolay oyuna gelirlerken masum insanları da kendileri ile beraber yıkıma sürüklerler.

Shakespeare oyun kişilerinin kararlarını, eylemlerinin topluma ve toplumun yazgısına olan etkisini irdelemekle kalmamış, onların iç dünyalarına eğilerek bu karar ve eylemlerin ruhsal nedenlerini de açıklamıştır. Lear gibi, Othello gibi tragedya kahramanları, hem yanlış kararlar vermiş, hem de bu kararların sonucunu görünce şaşkına dönmüş olan kişilerdir. Shakespeare'in oyunlarında bu çeşit yanlış kararları oyun kahramanının bocalama dönemi izler. Bu bocalama döneminde doğru sanılanlar irdelenir, yanlışlar açıklanır. Othello, tuzağına düştüğü Lago'nun sözüne kanıp masum karısını öldürmekten sonra pişmanlıkla kıvranır,

kendini öldürmeye hazırlanırken, kendini çok sevdiği halde aklını kullanmayı bilmeyen biri olarak tanımlar.

Shakespeare'in tragedya kahramanları, hatalarının bilincine vardktan sonra onurlu ve güçlü bireyler olarak savaşımalarını sonuna dek sürdürürler; eylemsizlikten tükenmektense, eyleyerek yıkılırlar. İpi göğüsledikleri zaman, bilmezlikten bilmeye geçmiş, büyümüş, olgunlaşmış olurlar. Shakespeare'in kahramanları, olayların kendi olasılık zinciri içindeki gelişimine yeni bir yön vermekte geç kalmış olan, fakat, uzun bir bocalama ve uğraş döneminden sonra gerçeğe ve doğruya ulaşan kişilerdir. Bu oyun kişilerini inceleyen düşünürler, onları hem bireyin psikolojik açmazları, hem toplumu etkileyen güçlerin anatomisi bakımından ilginç bulmuşlardır. Shakespeare tragedyalarında kahramanın yanılışı insanlığın kaçınılmaz yanılışına, kahramanın acısı insanlığın acısına, kahramanın yıkımı insanlığın yıkımına döndürür ve seyirciye felsefi bir bakış açısı kazandırır. Bu oyunlar insanı doğru ve yanlış kararlar, haklı ve haksız eylemler, önlenbilir ve önlemez durumlar üzerinde düşünmeye davet eder.

Çağdaş tiyatroya gelince, bu oyunlarda yansıtılan yaşam örneğinde doğruların ve eğrilerin büsbütün karışarak arap saçına döndüğünü görürüz. Oyun kişileri için bu karmaşaya bir anlam vermek, davranışlarını bu anlam doğrultusunda yönlendirmek olası değildir. Bu nedenle on dokuzuncu yüzyıldan bu yana yazılan gerçekçi oyunlarda bilememe ve yapamama durumu aşılamamıştır. Gene de oyun kişilerini ayakta tutan sindirilmiş bir aktöre birikimine sahip olmalarıdır. Fakat bu birikim toplumsal bir gizilgüç oluşturmaktan uzaktır. Çünkü bu birikim bireylere bölünmüş, kişisel değeri kanıtlamak için kullanılır olmuştur. Toplumda paylaşamayan değerler bir dizge oluşturmaz, kişiye tutarlı, güvenilir bir dayanak sağlamaz, olsa olsa onun kendine onurlu bir son hazırlamasına yardımcı olur. Örneğin, Anton Çehov'un kişileri, olayların neden istenmeyen yönde geliştiğini, eski güzelliklerin neden bu denli çabuk yitip gittiğini, kendilerinin neden yaşamın dışına itildiklerini anlayamazlar. Sorularının ancak yüzyıllar sonra yanıtlanacağını düşünürler. Umutsuzca beklemenin acısını Çehov kadar ustalıklı dile getiren yazar olmamıştır. Toplumdan kopan, kendi küçük çevrelerine kapanan bu insanlar, ne denli iyi eğitilmiş ve incelmış olurlarsa olsunlar, duruma uzak açıdan bakmayı, olayları kuşbakışı değerlendirmeyi, gerçekleri görmeyi başaramayacaklardır. Umudun düş kırıklığına, çabanın sabırlı bir bekleyişe dönüşümü seyirciyi insanoğlunun umarsızlığı ve bu umarsızlığın nedenleri üzerinde düşündürür. Oyun kişilerine etik değer ve dramatik kazandıran, onların, umarsızlıklarını onurlu bir biçimde taşıyabilmeleri, içselleştirdikleri değer yargılarından ödün vermeleridir.

Anton Çehov'dan bu yana insanoğlunun bocalaması onu bu onur çizgisinde tutmaya bile yetmez oldu. Düş kırıklıkları yılgınlığa dönüştüğü, her şeyin hızla değiştiği, bilmediği bir çarkın dışına fırlatıldığı bir dünyada, seçim yapamamanın değil, bilmemenin değil, gerçeklik bilincini yitirmenin korkusu yaşanıyor. Bu bilinçsizlik en iyi girişimleri bile yararsız bir çalınma dönüştürmüş durumda. Arthur Miller, **Satıcının Ölümü**'nde, toplumdaki değer karmaşası içinde yanlış yapmış olmanın korkusunu yaşayan, suçu nerede arayacağını bilmeyen küçük insanın dramını yaşatmıştır. Bilememe, tanrısal bir yazgı, toplumsal bir olgu, insana özgü bir hata olmaktan uzaklaşmış, bireye bir insanlık yazgısı olarak kabul ettirilmiştir. Oyunda, umarsızlık utancının üstüne bükülüp kapanan Willy Loman çevresinde büsbütün uzaklaşmakta, bu utancın üstesinden gelmek için çabaladıkça daha derin bir umutsuzluğun içine düşmektedir. Willy Loman'ın son kertede onurunu korumak, çocuklarına hiç olmazsa bir sigorta parası bırakmak için kaza süsü vererek canına kıyması, karısına da çocuklarına da anlamsız gelir. Çünkü onun ölümünün önceden tasarlanmış bir intihar olayı olduğu kolayca anlaşılabilir, sigorta şirketi hayat sigortası parasını ödememiştir. Willy'nin büyük özverisi acınası bir çalınma dönüşmüştür.

Günümüzün oyunlarından beyhudelik duygusu öylesine baskındır ki, oyun kişileri bocalamaktan bile vazgeçerler. Suçluluk duygusu yerini yılgınlığa bırakmıştır. Değer yargıları karmaşık değil bulanıktır. Bu bulanıklık içinde korku kol gezer. Oyun kişileri kaynağını bilmedikleri korkular içinde kıvranırlar. Tehlike bilinci istençlerini köreltmıştır. Bocalama çırpınmaya dönüşmektedir. Harold Pinter'in, Samuel Beckett'in oyunlarında kaynağı belirsiz bir tehlike sezgisi ve saçmalık bilinci yaşanır. Bu oyunlarda, düşündürenin yerini şaşırta ve ürküten almıştır. Günümüz tiyatrosu, insanın gittikçe daha derin bir bilmezlik çukuruna düşüşünün dramını yansıtmaya çabasıyla seyirciyi ve politik ekonomik sistemdeki etik boyut konusunda uyarıyor ve bizi değer yargılarımız üzerinde yeniden düşünmeye çağırıyor.