

**BELLEK, GÜÇ VE OTORİTENİN PARÇALANMASI BAĞLAMINDA
“KRAL LEAR” VE “LEAR” OYUNLARININ SORGULANMASI**

**QUESTIONING OF "KING LEAR" AND "LEAR" PLAYS
IN THE CONTEXT OF MEMORY, POWER AND AUTHORITY**

Devrim Pınar Gürbüzöğlü¹

ÖZET

Bu makale "güç, otorite ve bellek" kavramlarını iki tiyatro oyunu üzerinden tartışmaya açmayı amaçlamaktadır. William Shakespeare'in 17.yüzyılın ilk yıllarında yazdığı tahmin edilen Kral Lear oyunu ve Edward Bond'un günümüzde kaleme aldığı Lear oyunu iktidarın yapı taşlarını farklı bakış açılarıyla ele alır. Shakespeare insanın doğasından hareket ederken Bond şiddetle kuşatılan modern dünyayı çıkış noktası olarak kullanır. Ayrıca her iki oyun, Richard Sennett'in Otorite kuramı kullanılarak çözümlenmeye çalışılmıştır.

Anathar Kelimeler: İktidar, Güç, Otorite, Bellek

ABSTRACT

This article aims to open to discuss the notions of "force, authority and memory" through two theatrical plays. The King Lear play of William Shakespeare, which is supposed to be written in early years of the 17th century, and the Lear play of Edward Bond, which is written at the present time, consider the building blocks of power with different perspectives. As Shakespeare moves from man's nature, Bond uses the modern world, which is encircled by violent, as his starting point. In addition, both plays were attempted to be analyzed by using Richard Sennett's theory of authority.

Keywords: Power, Force, Authority, Memory

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzen Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir.
E-Posta: devrim.pinara@gmail.com

GİRİŞ

İktidar kavramı, insanı çevreleyen dünya ile insanın egemen olmaya çalıştığı dünya arasındaki kusurlu bağı çözümlmek için teorisyenlere, araştırmacılara ve özellikle sanatçılara alan açan bir kavramdır. Bu kavramı diğer disiplinlerden çok daha farklı açılarla ele alan tiyatro eserleri, iktidarı tüm alt ve üst başlıklarıyla, insanın da içinde var olduğu soyut yönleriyle irdeler. Kurguladığı oyun kişileri veya durumlar ile iktidarın anlam ve kullanım bakımından insana dair bir tanımlama olduğunu, onu var eden veya yıkan koşulların da yine insan tarafından belirlendiğini vurgulamak ister. Bu noktada iktidarın “güç, otorite ve bellek” gibi temel öğeleri ile bu öğelerin oyunlarda nasıl kurgulandığı önemli hale gelir: çünkü bir iktidar, tıpkı devlet kurumu gibi soyut bir kavramdır ve varlığını somutlaştırmak için belirli çıkış noktalarına ihtiyaç duymaktadır. İşte gücü kullanma, otorite sağlama ve bir bellek oluşturma hem insanca bir eylem olması hem de iktidar kavramını somutlaştırması açısından önemlidir.

Shakespeare ve Bond tarafından yazılan Kral Lear ve Lear oyunları ise iktidarı sorgulamak, ona sorular sormak ve bu soruları geniş bir alanda tartışmak için önemli oyunlardır. Shakespeare’in Kral Lear’ı iktidarı insanın doğası üzerinden sorgularken; Bond’un yazdığı Lear uyarlaması ise iktidarı şiddet kavramı üzerinden sorgulamaktadır. İster şiddetin gölgesinde olsun isterse insanın doğası üzerinden neticede her iki yazarın da tartışmaya açtığı alan bir iktidarın çözümlenmesidir. Otorite bir iktidarın nasıl yorumlandığı sorularını tartışırken öte yandan gücü kullanma biçimi, bize iktidarın araçlarını nasıl kurguladığına dair ipuçları vermektedir. Belleği kullanma ve ortak bir bellek yaratma ise iktidarın belki de soyut ama en güçlü silahlarından birisidir.

Yozlaşmış yıkılmanın kaçınılmaz olduğu ama yerine alternatif bir düzen biçiminin önerilmediği Kral Lear oyununu diğer tragedyalarından ayıran da tam olarak bu umutsuzluktur. Bütün önemli kişilerin öldüğü, hatta ölümlerin öncesinde yaşanan acıların büyüklüğü ve geriye kalanların ise yeni bir düzen kurmadaki yetersizlikleri Shakespeare’in gözündeki dünyanın yansımasıdır (Nutku, 1986, s. 5-27). Bond ise Lear oyununda tıpkı Shakespeare gibi umutsuz bir bakış açısı kullanır ancak bunu şiddet olgusu üzerinden tartışır. Bond’un Lear’ı da alternatif bir düzen fikrinden ve insanın doğasına dair olumlu bir çıkarımdan uzaktır (Parlak, 2003). Shakespeare için iktidar insanın doğası üzerinden ele alınırken Bond için iktidar şiddet olgusu üzerinden ele alınmıştır. Ancak her iki oyununda, farklı çıkış noktalarından olsa da, kullandığı araçlar *otorite*, *güç* ve *bellek*’tir.

Yeni bir düzene duyulan inanç ve umut öğelerini taşınamaması bakımından her iki oyunun da, biri klasik bir diğeri de modern anlamda, birer distopya olduklarını söylemek mümkündür. Distopik bir düzende ele alınan her iki oyunun kullandığı metaforlar, kişileştirmeler ve kurgular iktidarı olumlayan değil olumsuzlayan bir yapıda olmakla beraber aslında alt metinlerde vurgulanan temel nokta insanın sorgulanmasıdır. Klasik ya da modern dünya insanı olsa da toplumu meydana getiren her insanın otoriteyi ve gücü nasıl kullandığı, toplumsal bir bellek oluştururken kendisinin nasıl sıkıştığı oyunların satır aralarında yazarlar tarafından eleştirilmiştir. Shakespeare ve Bond ister bilerek ister bilmeyerek toplumsal bir düzen inşa eden insanın iktidar hırsını ve bu hırsın vardığı noktayı karanlık bir pencereden ele almışlardır. Shakespeare'in de Bond'un da bu iki oyunla vurgulamak istediği şudur: İktidar aslında insan için ezilenlerin ezene dönüştüğü ve başka bir çıkış noktası bulamadığı zaman otoritesinin ve gücünün yıkıcı sonuçlarıyla yüzleştiği, bu yüzleşmeyle birlikte belleğini kaybettiği bir düzlemdir.

OTORİTE

Richard Sennett, Otorite isimli kitabında iktidar kurma çabasını ve otoriteye duyulan ihtiyacı gündelik yaşamın vazgeçilmez bir ögesi olarak değerlendirir. Sennett'e göre otorite, varlığı yadsınamayacak toplumsal bir gerçektir. Önemli olan otoriteyi yadsımak değil onun biçimini ve kullandığı araçları yıkıcı etkilerinden uzaklaşabilmektir. Sennett akla dayalı yani kişilerin saygısını kazanan bir otorite anlayışını olumlarken akla dayanmayan ve saygınlığını kaybetmiş otoriteyi olumsuz bir yapıda değerlendirir ve bu tip otoritelerin gücünü ve varlığını korumak için yapacağı eylemlerin bireylerdeki ve toplumlardaki olumsuz yansımalarını eleştirir (Sennett, 2005, s. 23-29). Her iki oyun da Sennett'in otoriteyi olumsuz anlamıyla ele aldığı, akıl-dışı otorite bağlamında değerlendirilecektir.

Ancak bu noktada devreye giren “korku” olgusu insanın otorite ile arasındaki ilişkinin bozulmasına neden olmaktadır. İnsan, varlığına ihtiyaç duyduğu otoritenin temel hak ve özgürlüklerini kısıtlamasından korkmakta, hatta bu korku modern dünyanın getirdiği yeni düzen içerisinde katlanarak artmaktadır. Özgürlüğün güvenlik duygusuna feda edilmesi fikriyle birlikte insan, otoritesine ihtiyaç duyduğu kişi ya da kurumu daha fazla sorgulamaktadır (Sennett, 2005, s. 23-25).

Kral Lear ve Lear oyunları işte tam da bu noktada otoritenin varlığını kabul eder; ancak uğruna özgürlüğünden vazgeçtiği otoritenin kendisine saygı duymaz. Onu yıkmak ve yerine geçmek isteyen oyun kişilerinin temelde sorguladığı kişi Kral Lear değil, Lear'ın

üzerinde durduğu otoritenin kendisidir. Her iki oyunda da görüldüğü gibi kralın yaşlı ve güçsüz olması birer vurgudur. Somut değil soyut anlamda bir güçsüzlüktür vurgulanan ve ister klasik anlamda olsun ister modern anlamda her iki kral da insanların özgürlüklerini emanet edebilecekleri bir güce sahip değildir. Shakespeare'in ve Bond'un ortak paydada ele aldıkları Lear'ın fiziksel anlamda yaşlı, güçsüz ve dayanıksız olması bu noktada tesadüf değildir. Aksine soyut anlamda insanların güvenini kaybetmiş olan otoritenin somutlaştırılması ve bir bedende kendisini göstermesi yani kişileştirilmesidir.

Her iki oyunda da Kral figürü, Tanrı'nın dünyadaki temsilcisi, onun yansıması ve hatta Tanrının sesi olarak kullanılmıştır. Özellikle Shakespeare döneminde ele alındığı zaman Kral, canlı veya cansız her varlığın bağlı olduğu hiyerarşinin en üst basamağıdır. Kralın otoritesi aslında Tanrısaldır ve kralın otoritesine karşı gelmek demek Tanrısal olana karşı gelmektir (Urgan, 1970, s. 272-273). Bond'un yaşadığı dönemden bakıldığı zamansa Kral figürü, klasik dönemdeki Lear gibi tanrısal özellikler taşısa da hiyerarşinin üst basamağında yer almaz. Dünya, büyük savaşların ertesinde, soğuk savaşların gölgesindedir ve kral dahil hiçbir güç Tanrısal değildir; çünkü insan için Tanrısal bir değerler bütünü artık yoktur. Belki de bu nedenle Kral Lear oyununun sonunda Albany ülkeyi Kent ve Edgar'a emanet ederken; Bond'un Lear yorumunda ülkenin emanet edildiği, yaralı veya güçsüz de olsa birisi yoktur. Bond iktidarın soyut varlığını hissettirirken somut bir kral ya da güce devretmez ülkeyi; Lear duvarın dibinde ölür ve oyun biter. Shakespeare bu noktada Bond'dan farklı olarak iktidarı iki kişiye devreder ama bu kişiler de gelecek adına ülkeyi yönetecek güçte ve saygınlıkta kişiler değildir.

Tanrısal bir gücün yansıması olarak kullanılan kral figürünün başka bir dayanak noktası da dinsel metaforlardır. Sennett'in dinsel yani karizmatik otorite olarak değerlendirdiği ve peygamberler ile din düzleminde ele aldığı otorite türünün örneklerine de bu oyunlarda rastlamak mümkündür. Her iki oyunda da, tıpkı İsa gibi bir direğe bağlanan ve haksızlığa uğrayarak cezalandırılan kişilere rastlarız. Lear'ın oyunlardaki otoritesini kaybetmesi ve akli melekelerini yitirdikten sonra tıpkı bir ermiş ya da peygamber gibi davranması, ancak tanrısal düzlemde yani dinsel öğretilerde karşılaşılabileceğimiz sözleri dile getirmesi her iki oyunda da kullanılmaktadır. İnsani olanın, fiziksel gücün kaybedilmesiyle birlikte soyut, tanrısal ve ruhani olanın ön plana çıkması dikkat çeker. Öte yandan domuzların ve koyunların kullanılması da yine dinsel motiflere gönderme yapan detaylar arasında gösterilebilir.

Kral Lear oyununda üstü kapalı dile getirilmesiyle birlikte Bond'un Lear yorumunda dikkat çeken bir diğer nokta ise otoriteyi elinde bulunduran eril gücün cinsel kimliği üzerinden yerilmesidir. Shakespeare'nin Kral Lear dünyasındaki erkekler cinsel güçlerini yani eril otoritenin önemli güçlerinden en önemlisini kaybetmiş erkeklerdir. Kral Lear çok yaşlı ve güçsüzdür; kızları Regan ve Goneril'in güçleri için evlendiği erkekler de cinsel yönden eşlerini tatmin edemeyen erkeklerdir. Hatta Kral Lear her iki oyunda da öfkelenildiği zaman kızlarına lanet yağdırırken onların kısır kalmaları yönünde konuşur. Kısırlık kadın için, cinsel iktidarsızlık da erkek için utanılacak bir durumdur ve güce sahip kişilerin otoritelerinin sorgulanması için önemli bir ayrıntıdır. Bond'un Lear yorumunda ise cinsel güçsüzlük daha sert bir şekilde dile getirilir; Bodice kocasından bahsederken onun "küçük bir aleti" olduğunu söyleyerek kocasının otoritesini sarsar. Sonuçta ister 17. yüzyıl İngiltere'si olsun ister günümüz düzeninde cinsel güç ve doğurganlık önemli bir güç simgesidir ve her iki oyunda da kişilerin bu güçten yoksun oldukları söylenebilir.

Otoriteye yani Krala karşı gelen kişilerin görevden alınmaları, cezalandırılmaları ve sistemin dışına atılmaları da akıl-dışı otoritenin parçalanmasına örnek olarak gösterilebilir. Shakespeare'in Kral Lear oyununda Lear'a ve aldığı kararlara itiraz eden Kent bizzat kral tarafından sürgün edilir. Babasının gücünü yüceltmek yerine otoritesine boyun eğmeyen Cordelia da yine babası tarafından cezalandırılır ve lanetlenerek Fransa Kralı ile evlendirilir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde gücü ele geçiren ve otorite haline gelen Regan ve Goneril de ilk aşamada kendi otoritelerini reddeden babalarını sistemin dışına iterler. Bond'un yazdığı Lear oyununun girişinde de kralın verdiği cezayı onaylanmayınca Lear silahı alır ve işçiyi öldürür. Kim olursa olsun değişmeyen değer otoritenin soyut varlığıdır ve bu varlığı elinde bulunduran yani kişileştiren oyun kişisi, kendisine ya da sisteme karşı gelen kişiyi ve durumu ezer, yok eder hatta onu kısırlaştırarak lanetler.

Aile, klasik anlamda toplumsal düzenin parçalarından birisi ve otoritenin varlığını güçlendiren bir yapı olarak değerlendirilir. Kral Lear oyunundaki aile yapısına baktığımız zaman Kralın bir erkek evladı yoktur ve üç kızı da var olan otoriteyi yıkmak için hareket eder. Aslında cinsiyetçi bir yaklaşımla değerlendirildiği zaman; Shakespeare'in dönemi dikkate alındığında yazarın cinsiyetçi bir yaklaşımla hareket ederek zaten Kralı erkek çocuk sahibinden yoksun bırakarak otoritesini sarstığı da düşünülebilir. Kralın en yakın dostu olan Dloucester kontunun da iki oğlu vardır ve bunlardan birisi de tiyatro tarihinin en dikkat çekici kişilerinden Piç Edmund'tur. Edgar, kontun yasal ilişkisinden dünyaya gelen yani aile kurumunu destekleyen ve iynin temsil edildiği bir kişileştirme iken Edmund cinsel isteklerin

ve yabancı bir üremenin sonucunda dünyaya getirilmiş bir kişidir. Edmund kötü bir karakter olarak çizilirken Edgar'ın olumlanması aynı zamanda aile kurumunun, iktidarlar tarafından belirlenmiş olan yapısını yansıtır. Otoritenin ve iktidarın temel yapı taşlarından birisi olan aile de belirli bir kurallar dizisi vardır ve yasal olan, akılla belirlenen her şey güdusel olanın, duygusal olanın üzerindedir. Çünkü otoritelerde duygusal olana, yabancı olana yer yoktur. Bir otorite ne kadar akla dayanırsa o kadar güçlüdür ve gücünü devam ettirmek için aşırılıkların ezilmesi ya da sistem dışına itilmesi gerekmektedir. Bu noktada Edmund'un oyunun sonunda mağlup edilmesi ve krallığın Edgar'a bırakılması ile Lear gibi, Edgar gibi, Kent gibi otoritenin zayıf halkalarının da orman, fundalık, kayalık gibi yerlere atılması tesadüf değildir. Saraylar, savaş alanları otoritenin güçlü yüzü iken ormanlar ve harabeler de otoritenin güçsüz, kusurlu yüzüdür.

Bir kişiyi reddetme ve gene bu kişiye bağlanma birbirinden ayrılmaz şeylerdir. Bu ret bağları otoritelere gereksinimi itiraf ediş biçimimizdir ve otoritedeki bu ret bağları güçleri eşit olmayan insanlar arasında görülmektedir (Sennett, 2005, s. 36).

Sennett'in bu yorumundan yola çıkarak oyunlardaki ret bağlarını da görebilmek mümkündür. Klasik Lear yorumunda Regan ve Goneril ile modern yorumda Bodice ve Fontanelle kişilerinin önce babalarını, sonra birbirlerini ve en sonunda da kocalarını reddettiklerini, güçlerini ezmeye çalıştıklarını ama oyunun ilerleyen bölümlerinde tüm oyun kişilerinin reddettikleri kişilere olan bağlılıklarını kabul etmeleri dikkat çekicidir. Bir anlamda klasik mantık felsefesinden yola çıkarak kabaca şu sonuca varabiliriz: bir şeyin varlığını reddetmek aslında onun varlığını koşulsuz kabul etmektir. Yokluğun kabulü varlığın ispatı ise Lear oyunlarındaki oyun kişilerinin otoriteyi kabul eden kişiler olduğu nettir. Ancak Özdemir Nutku'nun da değindiği gibi yozlaşıp çöken bu dünyada yeni bir dünya kurulmaz. Bütün önemli kişiler ölür; geriye kalanlar ise –Kent, Albany, Edgar gibi- çöken dünyanın kusurlu kalıntılarıdır (Nutku, 1986, s. 1-27) ve her iki oyunun finalinde otoriteye dair güçlü bir figüre rastlanmaz.

Metafor üretme ve bu metaforları toplumsal bilinç ve uyumsuzluklar için toplu bir uyuma dönüştürme aşaması otoritenin varlığını somutlaştırdığı göstergelerdir. Örneğin “baba” figürü üretme ve bu figür üzerinden toplu bir bilinç oluşturma farklı toplumsal aşamalarda “lider, kral, yönetici” gibi yansımalarla kendisini göstermektedir (Sennett, 2005, s. 87-89). Her iki oyunda da karşımıza çıkan Kral figürü Sennett'in teorisinden farklı bir işlevde

kullanılmış ve aslında çok farklı dönemlerde yazılmış olsalar da her iki oyun otoritenin en önemli metaforlarından birisini parçalamıştır. Ne Shakespeare'in Lear'ı ne de Bond'un Lear'ı güçlü, mantıklı ve sağduyulu bir baba figürü yaratmaz. Her iki kral da gücünü, daha net bir söylemle otoritesini yitirmiş kişilerdir ve bu noktada oyunlarda gösterilen dünyanın anlamsal olarak tüm değerlerini kaybettiği düşünülebilir. Otorite hem içerik olarak hem de biçimsel anlamda metaforlarla parçalanmış, alternatif bir düzen ya da metafor yaratma fikrine başvurulmamıştır.

Bu noktada, her iki oyundan hareketle, otoritenin kullanacağı metaforlara örnek olarak büyük ve gösterişli şatoları ve Bond'un oyunundaki duvarı gösterebiliriz. Bu metaforlar sadece otoriteyi değil aynı zamanda bu yazının da konusunu oluşturan "Güç" bağlamını açıklamak için önemli göstergelerdir. Güç, otoriteyi elinde bulunduran kişi için sadece bir savunma aracı değil aynı zamanda gösteriştir. İktidarın sahibi olan kişi, otoritesini garantiye almak için gücü bir silah olarak kullanacak ama aynı zamanda ihtiyaç duyduğu karizmayı da güç sayesinde belirginleştirecektir. Ancak Kral Lear ve Lear oyunlarında kullanılan duvar, şato, taht, taç gibi gücü simgeleyen nesnelere parçalandığını ve böylece değersizleşerek anlamını kaybettiğini görebiliriz.

Özellikle Lear oyununda dikkat çeken duvar metaforu otoritenin, yani Kralın gücünü bütünlemez aksine onun gücünü daraltır, kısırlaştırır ve nihayetinde sonunu hazırlar. Lear bir savunma aracı olarak kullandığı duvarın örülmesine o kadar yoğunlaşmıştır ki bu eyleminin sonunu getireceğini hesaplayamaz. Somut bir düşman figürü olmamasına rağmen Lear için duvar, kaybettiğini gücünü geri kazanmanın bir yoludur; ancak oyunun sonunda Lear'ın bu duvarı yıkmaya çalışırken öldüğüne şahit oluruz. Duvar metaforu da tıpkı baba örneğinde olduğu gibi parçalanarak anlam kaybına uğramıştır. Kral Lear oyunu ise bu kadar somut bir gösterge sunmak yerine gücü askerlerden, gösterişli şato imgelerinden elde etmeye çalışsa da oyunun sonunda bu güç metaforlarından hiçbirinin Lear'a yardım etmediğini görürüz. Lear'ın parçaladığı topraklar çağdaş yorumunda bir bataklığa dönüşecek ve duvarın içinde yaşayan insanlar, tıpkı bir fare gibi bu duvarda delikler açarak kaçmaya çalışacaktır. Kral Lear'ın kendisini teslim ettiği orman Lear'ın dünyasında bir bataklık ve yoksunluk bölgesidir artık... Bond, oyunda bu vurguyu "*Bu şehir mezardan farksız*" ve "*Her yer gökyüzü, bir avuç toprak sadece tüm ülke*" sözleriyle güçlendirmiştir. Kral Lear'ın gücünü temsil eden topraklar bir mezar gibi karanlık ve bir avuca sığacak kadar yetersizdir.

Lear oyununda 20.yüzyılda ulusunun, kendi koyduđu kurallar ve çizgiden dışarı çıkıp dış dünyanın çağdaş düşüncelerini benimsemesini önlemek amacıyla olan Lear, değişimden yana değildir. Bu yüzden özgür olacağını düşünen Lear için burası bir tutukevinden pek de farklı değildir. Ve bu bağlamda yapılması tasarlanan duvar ise savunmaya yönelik olduğu kadar, korku duvarıdır da. Bond'un Lear'ı, Shakespeare'in Lear'ından farklıdır: o, her ne pahasına olursa olsun yetkiyi elden bırakacak birisi değildir (Parlak, 2003, s. 42).

Mülkiyet kavramı da yine otorite için gücün sembolleştirildiği, somutlaştırıldığı bir kavram olarak her iki oyunda da karşımıza çıkar. Kral Lear oyunundaki mülkiyet duygusu ve bunun getirdiği güven Lear oyununda yerini güvensizliğe ve duvarlarla örülü bir hücreye dönüştürür. Lear'ın iktidarını güçlü kılan kırıllığı giderek daralır ve bir hücrenin duvarları arasındaki çaresizliğe kadar küçülür; ancak ironik olan Lear'ın bu dünyada mutlu olmasıdır. Kral Lear'ın klasik oyunda, henüz oyunun başlarında topraklarını bölmek istemesi ve tüm oyunun bu ana durum üzerinden ilerlemesi şüphesiz Shakespeare'in bilinçli olarak kullandığı bir durumdur ve yazar, kendi dönemi içindeki otorite kavramını da bu yolla sorgular. Oyunun günümüz sistemini sorgulayan çağdaş yorumunda ise Lear topraklarını bölmek yerine bir duvarla sahip olduğu mülkiyeti korumak ister; ancak sistem o kadar kötü durumdadır ki bunu başaramaz. Güç, kasıtlı olarak ya da dışarıdan bir müdahale ile parçalanarak otoritenin elindeki mülkiyeti yok eder.

Özdemir Nutku, 1986 yılında oyunun çevirisine yazdığı giriş bölümünde iki düzlemden bahseder: bunlardan birisi insan-insan ilişkileri üzerine kurgulanan düzlem, diğeri ise insan-doğa ilişkisiyle gösterilen düzlemdir (Nutku, 1986, s. 1-27). Gücün parçalanması bağlamında bakıldığı zaman insan-insan ilişkilerindeki yapının insan-doğa yapısındaki gibi tek tarafın gücüne dayanmadığı, oyun kişilerinin arasındaki güç dengelerinin sürekli değiştiği görülmektedir. Piç Edmund soylu bir aile birliğinin üyesi olmadığı için değersizken oyunun gelişme bölümlerinde güçlenerek kardeşi Edgar'a karşı güçlendiğini, hatta Lear'ın kızlarının evlenmek isteyeceği güce eriştiğini fark etmek mümkündür. Bond'un yorumundaki oyunda ise Lear da dahil olmak üzere hiçbir oyun kişisi, diğer kişilere göre sabit bir güç dengesini koruyamaz. Sistem o kadar kötü bir durumdadır ki gücün sabitlenmesi, bir kişide toplanması imkansızdır. Bu nedenle de güç bağlamı, insan-insan düzleminde parçalı ve dengesizdir.

İnsan-doğa düzleminde ele alındığı zaman gücün daha çok anlamsal bir metafor olarak kullanıldığını ve oyunun ana aksiyonu içinde yer almadığını görürüz. Oyunun bu düzlemi *bütün kişileri, toplumsal konumlarından alaşağı ederek çıplak bir konuma getirir* (Nutku, 1986, s. 1-27) ve hiç kimse bu düzlemde ayakta kalmaz. Doğanın elindeki güç, insani olan her şeyin üzerindedir ve insani olan da zaten değerini kaybetmiştir. Bu açıdan bakıldığı zaman özellikle fırtına metaforu insan-doğa düzleminin en önemli göstergesi haline gelir. Her iki oyunda da kullanılan fırtına metaforu hem Kral Lear'ın iç dünyasını yani bilinçaltındaki çıkmazları hem de dış dünyayı ifade eder (Karacabey, 1993, s. 117). Dış dünyayı yani doğanın insandan üstün olan gücünü vurgulayan fırtına, sadece oyundaki atmosferi tamamlamaz aynı zamanda insanın elindeki tüm gücün doğa tarafından parçalandığını, yok edilerek anlamsızlaştırıldığını vurgular. Fırtına, tıpkı Lear'ın, Kent'in, Edmund'un kökleri sağlam olmayan güçlerinin nasıl savrulabileceğinin de en net göstergesidir.

Sennett'in Otorite'sinde yer alan bir diğer önemli noktada iktidar sahibinin gücünü pekiştirmek için bir düşmana ihtiyaç duyduğu gerçeğidir. Var olan bir düşman imgesi ister somut ister soyut olsun, iktidara bağlı olan topluluk için bir kenetlenme ve otoritenin gücünü sağlamlaştırma açısından önemlidir. Lear oyunundaki düşmanlar Cornwall ve North dukleri iken Kral Lear oyunundaki düşmanlar Cornwall ve Albany dukleridir. Aslında oyunun hiçbir aşamasında bu kişilerin krallık için bir tehlike oluşturduğunu, somut bir saldırı hazırlığı içerisinde olduklarını gösteren bir durum yoktur. Ama Lear için bu kişiler, babalarından kalma eski bir savaş da olsa, tehlikelidirler. Kralın kızlarının bu kişilerle evlenmek istemeleri ve Lear'a karşı gelmek için saldırmalarıyla savaş başlar; bunun dışında Lear'ın iddia ettiği gibi bir düşmanlık, ülkeyi bölme girişimi yoktur aslında. Sonuç olarak Lear'ın iktidarını güçlendirmek için otoritenin başvurduğu "bir düşman yarat ve onunla savaşmak için birliği sağla" taktiğini kullanmaya çalıştığını, bunda başarısız olduğunu ve gücünün de bu şekilde tamamıyla elinden alındığını söyleyebiliriz.

BELLEK

Bellek bağlamından ele alındığı zaman ise her iki oyunda net bir biçimde belleğin parçalanmasını kullanmıştır. Sevda Şener, Shakespeare tragedyalarını yorumlarken bu kişilerin *tuzak kuran tutkulu kara kişiler gibi, tuzağa düşen ak kahramanlar da akıllarından çok heyecanlarının buyruğunda olduklarından aldıkları önlemlerin, ya da kurdukları karşı tuzakların başarıya ulaşamadığını* (Şener, 2010, s. 40) söyler. Bond ise özellikle Lear'ı neredeyse bir aziz gibi kullanarak gerçeklikten koparır ve tüm oyun kişilerini de bu

doğrultuda parçalanmış belleklerle oyuna dahil eder. Mezarının oğlunun, Marangozun, Bodice'nin, Fontanelle'in algıları ve şimdiki yorumlamaları çoğu zaman karışıktır ve hiçbirini gerçeği olduğu gibi algılamayı başaramaz.

Kral Lear, yaşamını oyun üzerine kurmuş olan çocuksu Kralın gerçekle yüzleşmesi akıllanma olarak değil, aklını yitirme biçiminde gerçekleşir. ... Kızına haksızlık ettiğini öğrendiği zaman tıpkı güçlü günlerinde olduğu gibi hayallere sığınır... Çekilen acının yoğunluğu onu bilgelik aşamasına ulaştırmamış, aksine akla ziyan bir umarsızlığa sürüklenmiştir (Şener, 2010;43).

Shakespeare tragediyalarının karakteristik özelliği olan bu durum oyunun sonunda, son kırılma noktasındaki kahramanın kendi gerçeği ile yüzleşmesiyle ortaya çıkar ve o ana kadar dış aksiyon olarak gelişen kırılma artık iç aksiyona döner. Kral Lear oyununda Lear artık zihinsel gücünü tümüyle kaybetmiş ve belleğini yitirmiştir. İç dünyasına çekilen Lear sadece kızı Cordelia öldüğü zaman bilincine kavuşur ancak bu durum olumlu bir gelişmeye evrilmez. Bond'un kaleme aldığı Lear yorumunda ise bu kırılma çok daha net bir şekilde ortaya çıkar ve bir azizin, somut dünyadan uzaklaşmış bir ermişin sözleri gibi şiirsel anlatımlarla ortaya çıkar.

Her iki oyunun sonunda da otoritenin ve gücün simgesi olan Lear belleğini kaybederek çocuksu bir hale bürünmektedir. Hayaletler gören, kendi kendine konuşan, kırlarda ya da hücrede tıpkı bir keşiş gibi inzivaya çekilen Lear gerçekliğin uzağındadır. Toplumsal bellek denilen ve gücün kitleleri harekete geçirmesini sağlayan bütünlük yerini çocuksu, ruhani yani daha net bir ifadeyle mistik bir dil bütünlüğüne bırakır. İşte bu nedenledir ki Lear hem hayaletin hem de soytarının söylediklerini algılamaz. Soytarının ya da hayaletin “kral çıplak” demesine gerek yoktur; çünkü ortada toplumsal bir bellek oluşturmaya çalışan lider profili de yoktur. Gerçekleri dile getiren soytarı artık anlamsızdır. Lear'm ve diğer oyun kişilerinin gerçeğe ulaşan veya gerçeği arayan ortak bir bellek anlayışı yoktur çünkü; ve hepsi parçalanmış bir algı dünyasının içinde yaşamaktadır.

Kitlesel bellek kaybının bireydeki yansımalarına bir başka örnek ise her iki oyunda karşımıza çıkan körlük, sağırılık gibi duyu organlarının kaybıdır. Buradaki körlük yani gerçeği görememe Antik Yunan tragediyalarından beri karşımıza çıkan, gerçeği gören kişinin sadece kör bilgenin olması gibi bir durum değildir; buradaki durum iradeyi, bilgiyi ve yaşamsal iradeyi yönlendiren duyuların o kişilerden alınmasıdır. “Körlere delilerin yol gösterdiği”,

soytarıların ve hayaletlerin gerçekleri söylediği bir dünya Nutku'nun da ifade ettiği gibi iflah olmaz bir dünyadır artık. Duvarların içinde hapsolmuş, parçalanmış bir dünya...

SONUÇ

Hiçbir oyun kişinin olumlanmadığı, geleceğe dair umut olarak gösterilmediği her iki oyunda da “sonsuz acı” kavramı önemli bir ayrıntıdır. Özellikle Bond'un Lear yorumunda karşımıza çıkan “ciğerin üzerine oturma” ve “kulağa şiş sokularak acı verilmesi” Prometheus efsanesindeki sonsuz acı metaforuna denk düşmektedir. Bunlara ek olarak Lear'ın emekleyerek veya kucağında ölü kızıyla son sahnelere girmesiyle bir gücün, otoritenin de yıkılışına tanıklık ederiz. Lear oyununda Mezarçının Oğlu'nun Lear'ın oğlu olması gibi bir ihtimalin de sezdirildiği ve dolaylı olarak Lear'ın bir mezarıcı gibi simgeleştirilmesi, hayaletin açlıktan ölmenin eşğine gelmesi ve domuzlar tarafından parçalanması da çağdaş Lear yorumunun üslubundaki umutsuzluğun göstergesidir.

Bond'un kaleme aldığı Lear oyunun, klasik olan Kral Lear yorumundan daha sert ve daha umutsuz bir atmosfer yaratmasına ek olarak yaklaşık dört yüz yıl önce açılan çemberin bu oyunla birlikte kapandığını söyleyebiliriz. Lear, her şeyin başladığı yerde yani otoritesini ve gücünü simgeleştirdiği yerde, inşa ettiği duvarı yıkmak isterken ölür ve çember kapanır. Hatta oyunun başında ölen işçi ile oyunun sonunda ölen kral aynı düzlemedir. Duvarı inşa ederken kullanılan güç duvarın varlığı ile zayıflar ve yine gücün son demleri duvarı yıkmaya çalışırken tükenir. Otorite kendi silahlarının içinde yok olmuştur. Bellek ve güç gibi kavramlar parçalanmış, geçmişten günümüze uzanan süreçte modern insan büyük bir bataklıkta içinde, kendi şiddetinin gölgesinde varlığını anlamsızlaştırmıştır.

KAYNAKÇA

Bond, E. (2013). Lear. (Çev. A. Eray). İstanbul: Mitos Boyut.

Karacabey, S. (1993). “Shakespeare’in oyunlarında Doğa ve Doğa Üstü Güçler”. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı:10, 115-119.

Nutku, Ö. (2000). Dünya Tiyatro Tarihi – 1. İstanbul: Mitos Boyut Yayıncılık.

Nutku, Ö. (1986). Kral Lear Üzerine. Kral Lear. İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 1-27.

Öztürk, S. (2012). “Shakespeare Oyunlarında Adaletin Tecellisini Etkileyen Faktörler”. Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 1, s. 100-115.

Parlak, E. (2003). Edward Bond'un Lear ve Shakespeare'in Kral Lear Oyunlarında Şiddet Ögesi. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi/Journal Of Fine Arts, 4, s. 39-45.

Sennett, R. (2005). Otorite. (Çev: K. Durand). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Shakespeare, W. (1999). Kral Lear. (Çev: Ö. Nutku). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Şener, S. (2010). Tiyatroda Oyun-Yaşam İlişkisi. Ankara: Dost Yayınları.