

---

---

**KAHKAHANIN ÖLÜMLE İMTİHANI:  
EUGENE O'NEILL'IN LAZARUS GÜLDÜ OYUNUNUN ANTIK  
YUNAN TİYATROSU ÜZERİNDEN TAHLİLİ<sup>1</sup>**

Eren ALKAN<sup>2</sup>

---

---

**Öz**

*Lazarus Güldü* (*Lazarus Laughed*), Türkiye’de oldukça iyi bilinen Amerikalı oyun yazarlarından Eugene O’Neill’in neredeyse hiç bilinmeyen oyunlarından birisidir. Eugene O’Neill’in bu oyunu, şiddetin çeşitli türlerinin bir sonucu olarak modern Amerikan bireyinin yaşadığı toplumsal ikilemi, savaş sonrası bunalımı, kapitalist ekonomik sistemin yarattığı travmayı ve neticelerinde yaşadığı dinî, ahlaki ve kültürel çöküşü hicvederek konuyu yaşadığı dönemin yaklaşık bin dokuz yüz sene öncesine konumlandırır. Halkın en güçlü duygusu olan din olgusunu, alegoriler üzerinden konuya yayarak iktidar eleştirisi yapar. İktidarla ve birey üzerinde uyguladığı şiddetle diğer oyunlarında olmadığı kadar dalga geçerek aslında iktidar ve şiddet kelimelerinin içini boşaltmayı amaçlar. Oyunun sonunda ise güncel ve geçici çözümler yerine umutsuz olmakla beraber evrensel çözüm önerileri verir. Bireyin özgürleştirilmesi gerektiğini, var olan sistemin kördüğümlüğünü dile getiren oyun, şiddetin en uç noktası olan ölümle sonuçlansa bile insanın içindeki iyiliğin yok edilemeyeceğini göstermesi bakımından önemlidir. *Lazarus Güldü* adlı oyunda şiddet, âdeta zamansal ve mekânsal sınırlarından çıkarak yüzyıllar öncesinden gelen ve modern bireyin üzerine çöken bir hayalet gibidir. Kısaca kuramsal art alan olarak başta Eric Fromm’unkiler olmak üzere yeni tarihçi ve psikoanalitik kuramların kullanılacağı bu çalışmada O’Neill’in antik Yunan tiyatro geleneği üzerinden modern bireyin şiddet kavramıyla ilişkilenme biçimlerini nasıl ortaya koyduğu betimsel yöntemle araştırılarak, tiyatronun Amerikan bireyi ve iktidar arasındaki ilişkiler ağını sosyolojik olarak nasıl yansıttığı tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Şiddet, Amerikan tiyatrosu, Antik Yunan tiyatrosu, Birey, Ölüm.

---

<sup>1</sup> Bu makale, Eren Alkan tarafından Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde (2010) yüksek lisans tezinin bir parçası olarak sunulmuştur.

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Gör., Ege Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu Yabancı Diller Bölümü, erenalkan.ege@gmail.com, ORCID No: 0000-0002-6447-9394.

*Makale Gönderilme Tarihi: 19 Ağustos 2019. Makale Kabul Tarihi: 10 Mart 2020.*

*Makale Türü: Araştırma Makalesi*

---

---

**TRIAL OF LAUGHTER BY DEATH:  
ANALYSIS OF EUGENE O'NEILL'S *LAZARUS LAUGHED*  
THROUGH ANCIENT GREEK THEATRE**

Eren ALKAN

---

---

**Abstract**

*Lazarus Laughed* is a play, which is rarely known in Turkey, by the well-known playwright Eugene O'Neill. This play locates the setting in time a thousand and nine hundred years back by satirizing social dilemma of modern American individual, post-war angst, trauma rooted from capitalist economic system and religious, moral, and cultural decadence all of which are derived from the various types of violence. He also criticizes power through religious allegories which create the most powerful sense of society. O'Neill aims to make power and violence related words meaningless by ridiculing power and its violence on individual much more than ever before. However, he recommends some universal solutions instead of current and temporary although these solutions sound desperate. The play which focuses on the need of individual freedom and the deadlock of existing system shows that nothing ends goodness inside a human being despite the fact that violence results with death, which is the extreme side of violence. Violence in *Lazarus Laughed* is a ghost-like figure which flops on down modern individuals emerging from past of centuries by passing the lines of time and space. Briefly, through Eric Fromm's and new historicist and psycho-analytic theories as theoretical background, in this study it is discussed how the stage reflects the relations web between individual and power sociologically by examining how O'Neill presents the way of contacts of modern individual with violence by way of traditional ancient Greek theatre.

**Keywords:** Violence, American drama, Ancient Greek theatre, Individual, Death.

## Giriş

*Başıma harika bir şey geldi. Göğün yedi kat yukarılarına çekildim. Tanrılar orada saf saf dizilip oturuyorlardı. “Ne dilersin” dedi Merkür, “gençlik mi, güzellik mi, güç mü, uzun bir ömür mü, en güzel bakireyi mi; yoksa sandığımızda bulunan öteki nimetlerden birini mi? Sadece bir tanesini seçeceksin ama.” Bir an şaşırırım kaldım. Sonra tanrılara şu şekilde hitap ettim: “Çok saygıdeğer çağdaşlar, tek dileğim şudur ki kakhaha hep benden yana olsun.*

*Tanrılardan hiçbiri tek kelime etmedi; hepsi gülmeye başladı. Bundan dileğimin kabul edildiği sonucuna vardım ve tanrıların kendilerini nasıl zevkli bir şekilde ifade ettiklerini keşfettim: ciddi bir tavırla dileğin kabul oldu, demek onlara yakışmazdı.*

Kierkegaard *Ya /Ya da*'dan (1988, s. 38)

Eugene O'Neill, oyunlarında, insana zihinsel ve ruhsal olarak yaşam veren hayatın yapı taşlarını yerli yerine oturtmak şartıyla yaşamın gerçek sorunlarını ele alır. Aile yaşamının içindeki karşıtlıkları, varoluşun karanlık tarafları, aile bağlarının düğümleri ve aile içi şiddetin birey üzerindeki ahlaki ve fiziksel tahribatı yazarın eserlerinde kullandığı ana temalardan birkaçıdır. Realist akımı Amerikan sahnesiyle tanıştıran O'Neill'in oyunlarında yerel Amerikan dili kullanılarak, özellikle toplumun kenarında kalan karakterlerin; yalnızlıkları, yabancılaşmaları, sistemin şiddetine maruz kalmaları, umut(suzluk)ları ve düş kırıklıkları anlatılır. *Ah, Wilderness* (1933) adlı oyunu haricinde tüm oyunları tragedya türünde ya da kişisel karamsarlık içeriklidir.

1936'da “orijinal tragedya konseptini içeren dramatik çalışmalarının gücü, dürüstlüğü ve derinden hissedilen duyguları” (Nobelprize, Erişim tarihi 19.07.2019) nedeniyle Nobel Edebiyat Ödülü'nü alan yazar, Amerika'daki arkadaşlarının çalışmalarının ve Nobel Ödülü ile yükselen Amerikan tiyatrosunun Avrupa tarafından da tanınmasının bir sembolü olmuştur. Kendisi, Birinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda dünya çapında ses getirirken, oyunları Avrupa tiyatrosuyla modern Amerikan tiyatrosunu buluşturur.

Kısaca, modernizmin verdiği yenilikçi bir bakış açısıyla, oyunlarında Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı kitlesel umutsuzluğu ve kapitalizmin şekillendirdiği modern dünyanın labirentlerine atılmış bireyin kısırılmışlığını ele alan O'Neill, insana dair yeni bir tözün bulunup bulunamayacağını adeta bir simyacının ütöpik umuduyla araştırır.

## Eugene O'Neill ve Şiddet

Eugene O'Neill, oyunlarında şiddeti geniş ölçüde masaya yatıran bir yazar olarak, izleyici için Henri Michaux'nun tanımlamasına uygun bir sahne çizer: Michaux'nun şiirlerinde de, eğer ortada karşılıklı ilişkiler varsa ve taraflardan biri ya da birkaçı karşı tarafa her ne araçla ve amaçla olursa olsun onun bedensel bütünlüğüne, sembolik, geleneksel, kültürel, ruhsal, materyal donanımına zarar verirse ya da buna çalışırsa o zaman şiddetten söz edilebilir. O'Neill'in oyunlarında işte, bu açıdan karakterler arasında hem sembolik hem de fiziki değerlere karşı bir şiddet eğilimi vardır. Oyunlarında karakterler birbirlerine sürekli saldırırlar. O'Neill, çözüm yollarından öte, şiddetin çıkış noktasını ve sebeplerini araştırmayı tercih eder. Ona göre, ister dürtüsel ister sonradan kazanılmış olsun şiddetin getirdiği karamsar bir cevap olursa, o zaman yazar çözüm yolunu izleyiciye bırakmalı ve sahneden çekilmelidir. Oyunlarının geneline bakıldığında yazar, çözüm bulunamayacağını bilen ama yine de analizi yapan bir araştırmacıyı; izleyici ise dehşete düşmüş modern yığını temsil eder.

Örneğin, Andrew ve Robert kardeşlerin hayalleri üzerinden bir betimleme yaptığı *Beyond the Horizon* oyununda O'Neill, bir aile portresi çizerek kardeşler arasında gizli bir şekilde uygulanan psikolojik şiddet sonucu kardeşlerin umutlarının nasıl sekteye uğradığını anlatır. Bu oyunda, aile bir kurum olarak, birey üzerindeki baskıyı yansıtır. *Anna Christie* (1921) oyununda ise şiddet teması başkarakterlerden Anna üzerinden işlenmektedir. Çocukken akrabaları tarafından tecavüze uğrayıp uzun süre fahişelik yapan, yıllar sonra kaptan olan babasını bulup yanına giden, gemide Mat isimli bir adamla tanışıp evlenmek isteyen Anna, çocukken yaşadığı bedensel şiddetin yanı sıra gemide de fahişe olduğunun öğrenilmesi üzerine psikolojik şiddete maruz bırakılarak yalnızlaştırılır. Her iki oyunda da erkek egemen modern Amerikan aile yapısının çizdiği sert hatlar perdeye yansır: Büyük olan (baba ya da ağabey) kural koyucudur ve diğerleri buna kültürel normlar gereği itaat ederler. *Emperor Jones* (1920) adlı oyunda ise Amerikan bireyi üzerindeki şiddete daha farklı bir yörüngeden bakılır. Oyun, bir adamı öldürerek hapse giren Afro-Amerikalı Brutus Jones'un hapishaneden kaçarak Karayip Adaları'na gitmesi ve burada kendisine bir imparatorluk kurmasını konu alır. Dışa vurumcu ve realist öğelerle Strindberg çizgisinde Brutus'un hayatında geriye dönüşlerle ilerleyen oyunda, azınlığı temsil eden bireyin baskın kültür tarafından ötekileştirilmesi ve yalnızlaştırılması ele alınır. O'Neill, Foucault'nun söylemiyle belirtirsek, ülkesindeki kamusal şiddetten kurtulmanın yolunun bireyin gözetimden uzak (hapishane burada en güçlü gözetim mekanizmasıdır.) bir yurttaki kendi ülkelerini gerçekleştirmesinden

geçtiğini söyler. Bu noktada O’Neill, Amerikan sisteminin bir baskı unsuru olduğunu ve şiddeti bir nesne olarak kullanarak bireyi çevresine yabancılaştırdığını gösterir. Ona göre, kurtuluş Amerikan sisteminin olmadığı yerdedir; ancak Jones’un oyunun sonunda öldürülmesi sistemin var olmadığı yerin aslında sadece “hiçbir yer” (*neverland*) olduğunu vurgular.

## O’Neill ve Yunan Tiyatrosu

Öncelikle, O’Neill Yunan tiyatrosundan şunları doğrudan oyunlarına aktarmıştır: Yunan tiyatrosunda fiziksellik ve maddesellik oldukça önemlidir. Antik Yunan felsefesi, düşünürün kendi fizik ötesi ve ahlak anlayışı ile tutarlı olmalıdır, bu bağlamda, sanatı hayatın taklidi sayar. Sanat taklittir, görünen gerçeğe ayna tutar. Evrensellik, ülküsellik, benzerlik ve olasılık bağlamlarında taklidi alan Aristoteles gibi O’Neill da hayatı olduğu gibi alır ve etkinleştirir. Kimi oyunlarında ise antik dönem mitlerinden, olaylarından ve karakterlerinden yararlanarak onları modern zamana taşır. Böylece bireyin varoluş problemlerinin yüzyıllar boyunca değişmediğini, bireyin üzerindeki baskıların ve şiddetin neden olduğu çatışmaların her dönemde şekil değiştirmesine rağmen öz itibarıyla aynı kaldığını anlatır. Örneğin, *Karaağaçlar Altında Arzu* (*Desire Under the Elms*) (1924) adlı oyunda Yunan trajedisi temalarını New England kasabasına taşırken mekânsal ve zamansal uçurumu bir kenara koyarak insana dair temaları evrenselleştirmiş olur. Oyun; Phaedra, Hippolytus ve Theseus’un hikâyesinin yeniden anlatımı gibidir. Mal paylaşımı, yasak aşk ve kardeşler arasındaki nefretle örülmüş ilişki, insan doğasının değişmemiş bir parçası olarak oyunda yansıtılır. O’Neill, modern dünyada arzu nesnelerinin hâlâ değişmediğini göstermektedir: Para ve meta olarak görülen kadın. Ayrıca kapitalist sistem toplumsal yozlaşma ve çözülme köriklemektedir. Bir başka örnek olan *Elektra’ya Yas Yaraşır* (*Mourning Becomes Electra*) (1931) oyunu da aynı şekilde Aiskhülos’un *Oresteia* üçlemesinin New England’a aktarılmış versiyonudur. Koro kullanımından hikâyenin teknik iskeletine kadar Aiskhülos’a sadık kalan O’Neill, yine modern bireyin üzerindeki şiddetin toplumsal baskısını, yozlaşma ve çözülme tarihsel olarak biraz daha geriye, 1865’e giderek anlatır. Modern Amerikan bireyinin özünü kavramak için yapılan zamansal geriye gitmeler ve göndermelerle O’Neill, “İnsan nedir?” sorusuna cevap ararken; intikam, cinayet, aldatma, kıskançlık ve hırsın tarihin bütününe nüfuz ettiğine ve bireyi sarsan, onu kişisiz ve kimisiz kılan toplumsal bakterilerin yüzyıllardır varlıklarını sürdürmüş olduğuna işaret eder. Buna göre, modern bireyin kurtuluş yolu, kendisine tarihsel süzgeçten tekrar bakarak şu anki durumundan ders çıkarmaktan geçer. Aynı olayların modernleştirilerek anlatılmasında amaç kısaca, şiddetin bir araç olarak kullanımının modern bireyin yaşadığı

toplumu ileri götürmesinin aksine çöküşünü daha da hızlandırdığını göstermektedir.

Özetle, Eugene O'Neill'in oyunları Aristoteles'in tragedya tanımına uyar: "... tragedya, insanları değil eylemleri, yaşamı, mutluluğu ya da yıkımı taklit eder; [sic] ve mutluluk ya da yıkım eylemin içindedir; hedeflediğimiz son da bir durum değil, bir eylemdir" (2008, s. 34). Onun eserlerinde de yıkım şiddet aracılığıyla tasvir edilir. Şiddetse karakterlerin sözcüklerinden, dekorun koyu renk tonlarından, müziğin sert ritminden eylemin içerisine yansır. Nihayetinde izleyici üzerinde korku ve acıma duygularını yaratmak Aristoteles'in belirttiği üzere tragedyanın amacıysa O'Neill izleyicide bunu bir ileri noktaya götürerek korku ve acıma duygularına karşı izleyicisini yabancılaştırır ki bu duyguları verebilmek için son tahlilde şiddetin sahnelenmesi şarttır. Aristoteles'e göre, bu amaçları daha net göstermek için yakın ilişkisi olan insanların birbirlerini öldürme olaylarıyla oyunun perçinlenmesi gerektiği motifi (Orestes'in annesini ya da Medea'nın çocuklarını öldürmesi gibi) O'Neill tarafından da aynen oyunlarına taşınır. Tüm bu bilgilerin ışığında; Eugene O'Neill'in şiddetin modern Amerikan bireyi üzerindeki etkisinin nasıl işlediğini örneklendirmek adına *Lazarus Güldü* adlı oyunun incelenmesine geçmekte yarar vardır.

### ***Lazarus Güldü* ve Şiddetin Yunan Tiyatrosu Üzerinden Oyuna Yansıması**

Oyunu içerik ve teknik olarak incelemeye başlamadan önce, oyunun başlığından yola çıkarak gülmek üzerine kısa bir analiz yapmakta fayda vardır. *Lazarus Güldü*, adından da anlaşılacağı gibi gülmek üzerinedir. Lazarus karakterinin oyun boyunca kahkahası sahneden hiç ayrılmaz. Peki, neden sürekli güler Lazarus? Kahkahasıyla ne anlatmak istemektedir? Eugene O'Neill, neden sürekli gülen bir adamı oyunun başkişisi olarak yaratmıştır? İleride de inceleneceği gibi bir eylem olarak gülmek, Eugene O'Neill için oldukça önemlidir. Kuşkusuz O'Neill, gülmenin felsefesine ve art alanında bulundurduğu anlama oldukça kafa yormuş ve gülmenin tarihsel süreçte nasıl anlamlandırıldığını incelemiş olmalıdır. Bu noktada Lazarus'un neye, kime, neden güldüğünü, kahkahasıyla ne demek istediğini ya da istemediğini, kahkahasının arkasında yatan sırrın ne olduğunu anlamak adına gülmenin ve kahkahanın tarihsel süreçte bazı önemli düşünür ve yazarlar tarafından kimi zaman birbirine zıt kimi zaman birbirini destekler nitelikte nasıl ele alındığına kısaca değinmek gerekmektedir.

İlk olarak,<sup>3</sup> İlk Çağ'da Marcus Tilius Cicero'nun *De Oratore* (M. Ö. 55) adlı eserinde yazdığına göre, "Gülmenin kendine özgü doğasını, onu neyin harekete geçirdiğini, merkezini, dışa vurumlarını, irademize rağmen onu tutamayıp aniden nasıl patladığını, aynı anda böğrü, ağzı, damarları, gözleri, çehreyi etkisi altına aldığını keşfetme işi Demokritos'a aittir" (1948, s. II, 58). Demokritos, gülmeyi toplumsal eleştiri olarak alır ve döneminin toplumsal yapısındaki yozlaşmayı ancak gülerele eleştirebileceğini söyler; çünkü insanların saygısızlıkları, yalanlar, hırsızlıklar, siyaset ve ekonomideki düzensizlik, eşitsizlik, riyakârlık gibi pek çok olumsuz etmen ona göre, insanların aptallığındandır ve son derece mantıksız olduğu için de gülünçtür. Hippokrates de "Tam hakikati kimse bilmiyor, ona kimse tanıklık etmiyor" (1997, s. 33) diyerek hakikati yakalamanın gülmenin özünü kavramak olduğunu ve toplumun refahını sağlayacak şekilde onu iyi tanımak gerektiğini söyleyerek, bireyin de böylece refaha ulaşacağını dile getirir. Platon felsefesindeyse kahkaha, düşmanca duygular üzerinde temellenir. Çevremizde bulunan insanların talihsizliklerine haz duyarak ama acı ile güldüğümüz için bu, kesinlikle kaçınmamız gereken bir durumdur. Aristoteles de komedinin insanlarla alay etmeyi amaç etmemesi gerektiğini söyler; ancak *Poetika*'da komedinin trajedinin aksine (çünkü onda soylu insanların taklidi vardır.) normal insanların altında olanların taklidi olduğunu söyler. Ayrıca üstünlük ve sıyrılmak kuramlarını da başlatır nitelikte, insanın gülmesinin karşısındakine duyduğu üstünlük duygusu ya da içinde bulunulan durumdan sıyrılmak durumunda ortaya çıktığını belirtir. Bunun dışında, uyumsuzluk da Aristoteles'e göre, insanları güldürür.<sup>4</sup> René Descartes

---

<sup>3</sup> Bu bölüm yazılırken [www.birarada.org](http://www.birarada.org) adresinde kullanılan filozofların isimlerinden yola çıkılmıştır.

<sup>4</sup> Burada Batılı düşünürlerin gülmeyle ilgili kuramlarını bir şekilde etkileyen erken Doğu İslam filozoflarının, oyunda da değinileceği için, kısaca gülmeyle ilgili yorumlarına göz atmakta fayda vardır. Erken Doğu İslam düşüncesinde de mizah ve gülme konuları kimi düşünürlerin eserlerinde kaleme alınmıştır ve bunlar daha sonra Batılı düşünürlerin gülmeyle ilgili üstünlük ve uyumsuzluk gibi önemli kuramlarını geliştirecek şekilde konuyla ilgili bir zemin oluşumuna katkıda bulunmuşlardır. Örneğin, dokuzuncu yüzyılın ilk yarısında Hristiyan bilgin Urfalı Eyyüb *Hazineler Kitabı*'nda (yaklaşık 800) Aristoteles'e benzer şekilde gülmenin tanımını şöyle yapar:

Gülme, dairesel hareketin eştürdenliğinin [*homogeneousness*] sonucu olarak ortaya çıkan bir özellik (*hassa*), bir fiildir; çünkü o (bir tür) eştürdenlikten ileri gelir. Gülme bedene haz verir. Beden ılımlı gıdıklanmadan haz duyduğu her seferinde gülme hazzı bu gıdıklanmadan doğan hazzı eklenir ve (gülme) bedeni hareket ettirir. (akt. Rozenthal, 1997, s. 210)

Yine Aristoteles'in bütün hayvanlar içinde yalnızca insanın gülme gücüne sahip olduğu yönündeki düşüncesini kaynak alan Ali bin Rabban et-Taberî, *Firdevs el-Hikme* (850) adlı tıp ansiklopedisinde uyumsuzluk kuramının psikolojik boyutunu ilk kez ele alan kişidir. Ona göre:

*Yöntem Üzerine Konuşma*'da (*Discours de la méthode*) (1637) gülme edimini fizyolojik olarak inceler. Ona göre, merak, nefret ve neşeye eşlik eden şey gülmedir ve bu, kalpten akciğerlere gelen ani kan akışı ile havanın ciğerlerden atılması; diyaframın ve yüzün hareketleri ile oluşur (2004, s.37). İnsan, Descartesçı düşüncede, karşısındakini hakir gördüğü ve aşağıladığı ya da neşelendiği için ya da olağanüstü bir durum karşısında duyduğu merak ve şaşkınlıktan ötürü güler. Thomas Hobbes ise *Leviathan*'da (1651) gülmenin "isimsiz bir tutku olduğunu, onu çevremizdekilerin ya da geçmişte yaşadığımız zayıflıkların zihinsel ya da bedensel güçsüzlüğü ile karşılaştırdığımız zaman kendi içimizde olan üstün yanın aniden kavranmasından doğan bir zafer keyfi" (2004, s. 74) olduğunu söyler; çünkü insan her zaman diğerlerinden daha üstün olduğunu gösteren işaretler arar. "Gülmek, içimizdeki üstünlük duygusunun birden patlamasıdır" (2004, s. 76) diyerek de bunu kanıtlamaya çalışır. Yine aynı dönemden filozof Francis Hutcheson, *Thoughts on Laughter*'da (1725) Hobbes'un fikirlerine karşı gülmenin doğası ve değeri üzerinden kuramını geliştirerek üstünlük ve gülme arasında temel bir bağın olduğu fikrini yadsır; çünkü insan buna göre

---

Gülme, doğal kanın kaynamasının bir sonucudur. Bu olay ise insani bir varlık, kendisini alıştığı yönden saptıran ve böylece şaşırtan ve heyecanlandıran bir şey gördüğü veya duyduğu zaman (ortaya çıkar). Eğer bu durumda o, bu olayla ilgili olarak düşünme yeteneğini kullanmazsa, gülmeye yakalanır. (akt. Rozenthal, 1997, s. 88)

Dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında ise İshâk bin 'İmrân, *Melankoli Üzerine* adlı eserinde çok gülmeyi delilik belirtisi olarak gösterir. Daha sonra Batı'da Immanuel Kant'ın fıkrâ örneğiyle verdiği uyumsuzluk kuramında da aynı görüş verileceği üzere, 'İmrân için "gülme, açık bir şekilde anlaşılabilir bir durumda olmayan bir şeyi (gördüğünde) ruhun şaşkınlığı olarak tanımlanır" (akt. Rozenthal, 1997, s. 88). Palladius'unkinden çok farklı olarak gülmeyi meydana getiren şeyin akılsal ruh olduğunu söyler. Palladius'ta, *Hippokrates'in Aforizmaları Üzerine Şerh*'te gülmeyi mantığın yönetmediğini söyler. Gülmenin nedeni ona göre dalaktır. O dönemde, gülmenin nedenleri daha çok fizyolojik olarak araştırıldığı için tıpla ilgilenen kimi filozoflar gülmenin nedeninin kan depolama (kedi ve köpek gibi hayvanlarda), kan hücreleri yapımı gibi işlevleri olduğundan dalak olduğunu söylerler. Kanı üreten ve dağıtan organ olarak karaciğerin de gülmeye neden olduğunu söyleyen filozoflar olduğu gibi, ayrıca karaciğerinkinden daha iyi olduğu ve daha çok hayvansal ruh içerdiği için kalp olduğunu söyleyenler de vardır. Kısaca, gülmenin ana maddesi ve "çekim gücü" kandır. Örneğin, İshâk el-İsrâ'îli, *Liber elementorum*'da, "Gülme, göğüs kaslarının bir titremesi, kaynama hâlinde olan kanın sesidir" (akt. Rozenthal, 1997, s. 163) der. İsrâ'îli'nin de değiştiği üzere kanın ve doğal sıcaklığın "baskı altında tutulduğu" yani yavaşladığı ölçüde kişi melankolik, hızlandığı ölçüde neşeli olur (çünkü kan bedene sıcaklık verir). Bu yüzden, gençler daha dinamik, şakacı, gülmeyi seven insanlarken, yaşlılar daha solgun, üzüntülü ve bunalımlıdır. Son olarak, onuncu yüzyılın ikinci yarısında yaşayan Ebû Hayyân el-Tevhidî ise *Mukâbesât*'ında (yaklaşık 970-1000) gülmenin, "bir insanın şaşkınlık uyandırıcı bir olayı açıklama çabasının ardından ortaya çıkan zıt heyecanlarının sonucu" olarak "öfkeyle" ilgili olduğunu söyler (akt. Rozenthal, 1997, s. 213-216).



yanındakine karşı her üstünlük duyduğu anda gülmelidir. Bu fikrin yerine Hutcheson, birbirine zıt düşünceleri içinde barındıran imajların -uyumsuzluk kuramı- insanları güldürdüğünü söyler (1974, s. 48). Immanuel Kant ise bir fıkrâ kuramı önererek gülmenin fiziksel yanını vurgular: Eğlenmek insanın kendisini daha iyi hissetmesini sağlayan sevinç anıdır. Fıkra bittiğinde bedensel bir rahatlama yaşanır; çünkü düşünce oyunu olan fıkrânın sonuna gelindiğinde beklenti de biter. Bu anda anlama ve kavrama arzusu harekete geçer, zihni çalıştırarak iç organlarımızı harekete geçirir, o ana kadar anlamaya çalışıp, tersini düşündüğümüz, fıkrâ bittiğinde aniden anladığımız için bu, nihayetinde bedende şok etkisi yaratır ve güleriz; çünkü beklenenin tersinin gerçekleşmesi çoğu zaman insanda gülmeye yol açar (2007, s. 62).

Arthur Schopenhauer da gülmeye dair fikrini uyumsuzluk kuramı üzerinden açıklar. Ona göre, güldürü “birbiriyle bağdaşmaz iki düşüncenin birden buluşmasından kaynaklanır” (2004, s. 18). “Uyumsuzluk, şeylere dair duyusal bilgimizle, soyut bilgimiz ve kavramlaştırmalarımız arasındadır. Duyularımızla algıladığımız birçok özelliğe sahip olan tikeldir. Mizah, aynı şey olması gereken bir kavram ve algı arasında çatışma olduğunda ortaya çıkar” (2004, s. 75). Mizahçı Stephen Leacock, bu noktada, “Gülmek, ilkel bir zafer haykırışıdır” der (1935, s. 13). “[H]erhangi bir gülmece unsuruyla karşılaşılıp olay kahramanının yaptığı hatayı kendisinin yapmayacağını düşünen insan, kendisini üstün hisseder, rahatlar, bu hoşuna gider ve güler” (1935, s. 13). Ancak Nietzsche konuyu başka bir açıdan ele alır. *Böyle Buyurdu Zerdüş (Also sprach Zarathustra)* (1883–85) adlı kitabında da değindiği üzere gülmek sadece insanın hissedebileceği varoluşsal yalnızlık ve ölümlülük duyusuna karşı bir tepkidir. “İnsan o kadar acı çeker ki, tüm canlılar içinde yalnız o, gülmeyi icat etmek zorunda kalmıştır” (n.d., s. 29) diyerek gülmeye olan ihtiyacın hayati olduğunu vurgular. Eğer kişi içsel anlamını kavrayarak gülmeyi becerebilirse o zaman *üst insan (übermensch)* olmayı başarabilecektir.<sup>5</sup> Herbert Spencer’da, “insan bedenindeki sinir enerjisinin kaslar aracılığıyla salınması üzerine bir gülme kuramı geliştirir: Spencer’ın geliştirdiği rahatlama ya da sıyrılmâ kuramı ise gülmeyi, sinirsel gerilimimizin boşalması olarak” (Network54, Erişim tarihi 19.07.2019) tanımlar. Sigmund Freud da “hidrolik psişik enerji kuramından yola çıkar. Freud, gülmeye ilişkin geliştirdiği “rahatlama kuramı”yla *Espriler ve Bilinç Dışı ile İlişkileri (Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten)* (1905) kitabında zekâ, komik ve mizahı birbirinden ayırır. İnsanda bunların her biri için belli bir görev olan enerji birikimi vardır” (Network54, Erişim tarihi 19.07.2019).

---

<sup>5</sup> Sonraki yüzyılda Georges Bataille’da *İç Deney*’de (*L’Experience Interieure*) (1943), “Gülüştürme ifşaydı; şeylerin temelini açıyordu” (2006, s. 38) diyerek Nietzsche’nin fikrini destekleyerek O’Neill’e de yol açacaktı.

Kısaca “üstünlük,” “uyuşmazlık” ve “rahatlama” etrafında tartışılan gülme olgusunu Eugene O’Neill hem karakterlerin birbirlerine karşı üstünlük kurma çabalarını hem de birbirleriyle ve içinde buldukları durumla uyumsuzluklarını göstermek amacıyla oyununa taşıyacaktır.

## Oyunun Yapısı ve İçeriği

Eugene O’Neill, *Lazarus Güldü* isimli oyununu 1925’te *Hayali Tiyatro için Bir Oyun* alt başlığıyla yazmıştır. Eser, maskeli korolardan ve pek çok karakterden oluşan yüzün üzerinde oyuncu kadrosuyla sahnelenen uzun bir teo-felsefi tefekkür oyunudur.<sup>6</sup> Tiyatral formatıyla Yunan tragedyaya yapısına uyan oyun, içerdiği alt metinle Orta Çağ’ın *gizem oyunlarına* benzerlik gösterir. Yazarın *The Great God Brown* adlı oyunu ise bu oyunun bir girişi olarak kabul edilir. 1927’de basılan *Lazarus Güldü*’de karakterler oldukça fazladır: Çoğu maskeli olan (mucizeyi anlamadıklarından ötürü özellikle korolar) karakterler; saray, Avam Kamarası, ordu gibi belirli zümreleri temsil ederler. Karakterlerin bolluğunun yanında sahnelerin geçtiği mekânlar da değişir. Birinci perdede ilk sahne, Lazarus’un Bethany’deki evinde yaşadığı mucizeden kısa bir süre sonrasında geçerken, ikinci sahne aylar sonra adı *Kahkahalar Evi*’ne çevrilen Bethany’deki evin dışında akşam vakti geçer. İkinci perdede ise birinci sahne Atina’daki bir caddede aylar sonra bir gece olanları yansıtır. İkinci sahne, yine aylar sonra gece yarısı Roma kalelerinin içinde kalan bir tapınakta geçer. Üçüncü perde açıldığında seyirci, karakterleri Tiberius’un sarayının bahçesinde görür ve yine vakit birkaç gün sonraki geceyi gösterir. İkinci sahnede ise hemen akabinde sarayın içinde yaşananlar konu edilir. Son perdede ise ilk sahne bir öncekinin devamı niteliğindedir son sahne Roma tiyatrosunun içinde aynı gecenin şafağında yaşananları seyirciye sunar.

Oyunda zamansal ve mekânsal uyarılama antik geleneğin izinden modern bir şekilde gider. Yani olay ilk sahnede gündüz başlarken son sahne şafakla beraber kapanır. Aslında sahneler arasında aylar geçmesine rağmen olaylar, kabaca tam bir günlük döngü varmış gibi yansıtılır. Aynı durum, mekân için de geçerlidir; sahnelerin kendi içinde mekânsal uyumu söz konusudur. O’Neill, sembolik olarak Yunan tragedyasına bağlılığını, bunu modernize ederek sunar. Geceye bu kadar yoğunlaşması ise gerek şiddetin ve kaosun tasvirini güçlendirmek gerek olayı doğal ve daemonik akışına bırakmak gerekse olaylara hayali ve farazi bir yan katarak oyunun hem seyirci hem

<sup>6</sup> Lazarus’a göre, bilinmezliğe karşı korku duymadığı sürece insan gerçek anlamda yaşayabilir. Ancak korku, endişe, panik duygularından arındığı zaman kişi mutlu olabilir. Bu da, bu bağlamda, gülmenin özünü oluşturan tözdür ve bu yönüyle de felsefi olduğu kadar ölümden sonraki varoluşla ilgili önermede bulunduğu için teolojiktir.

karakterler için bir rüya olduğunu anlatmak içindir ki zaten Lazarus'un gerçeküstü boyutu, şehirlerarası mekânı (önce Kudüs, sonrasında Yunanistan ve Roma) hızla değiştirebilmesiyle kolayca görülebilir.

“Yedi” rakamı; dinlerin çoğunda us ve talihi temsil ettiğinden, içgüdüsel olarak en fazla akılda kalan sayı olduğundan, özellikle Hristiyanlıkta ve İncil’de sayısız göndermelere (yedi günah, yedi erdem, yedi günde yaratılış, İsa’nın son yedi cümlesi, Tanrının yedi ruhu gibi) ev sahipliği yaptığından oyunda da korolar olayın dini yanını daha da estetik hâle getirmek adına yedi kişiden oluşmuş gibidir. Bu kişiler; çocukluk, ergenlik, ilk gençlik, gençlik, orta yaşlılık, olgunluk ve yaşlılığı temsil eden farklı maskeler kullanarak ve sembolik olarak farklı kişilik özelliklerini (sırasıyla cahil, mutlu, kendine dönük, gururlu, gurursuz, vahşi, boyun eğmiş) ki burada olgunlukla olumsuz sıfatların özdeşleştirilmesi ilginçtir, simgeleyerek temsil edilirler. Bu noktada özellikle sahnede maske kullanımı, O’Neill’in Yunan tiyatrosundan etkilendiğini gösterir;<sup>7</sup> çünkü Helenistik dönem tiyatrosunda maskelerde yüz çizgileri büyütülüp abartılmıştır. Yani tragedya oyuncusu, maske kullanımının yardımıyla yaşamda olduğundan daha büyütülmüş, kalıplaşmış ve onun bütün görünümü bozulmuştur.<sup>8</sup> Antik tiyatronun sembolik göstergeleri gerek renkler (örneğin kahverengi, siyah ve gri gibi koyu renkler ölüm, yas, acı gibi duyguları; kırmızı şehvet, erotizm, tutku ve intikam gibi duyguları, beyaz ise ilahlilik, tecrübe, refah ve umut gibi duyguları sembolize eder.) gerekse aksesuar ve maskelerin anlamsal (toplumun etik ve kimi zaman sosyoekonomik sınıflandırılmasında yaş, mal varlığı ve cinsiyetin önemini vermesi açısından) ve görsel bütünlüğü ile *Lazarus Güldü* oyununda yer alır. Her şeyin bir anlamı olması fikri kısacası, maskelerle sağlanır ve bu, şiddet temsillerini algılamada izleyici için oldukça kolaylık sağlar.

O’Neill, bu oyununda Bethanyli Lazarus’un<sup>9</sup> dirildikten sonraki hayatını anlatır. Lazarus’un İsa tarafından diriltelen ilk insan olması, dolayısıyla etrafında herkesi etkilemesi, ona mutlak bir gücün yanında egemen kuvvetlerin nefretini de getirir. Çevresindeki kalabalık kitlesel bir şekilde onun söylediklerine itaat eder. Lazarus oyun boyunca ölümün olmadığını, sadece tanrının ebedi kahkahasının gerçeklik olduğunu yineler durur.

<sup>7</sup> Maske kullanımında Yunan tiyatrosu kadar Japon Noh tiyatrosunun da etkisi büyüktür.

<sup>8</sup> M. S. ikinci yüzyılda Julius Pollux tragedya kişilerini kapsadığı sanılan yirmi sekiz temel maske listesi yapar: altı yaşlı erkek, sekiz genç adam, sekiz kadın, altı hizmetkâr (Brockett, 2000, s. 38–41).

<sup>9</sup> Aziz *John* kitabında yer alan ve öldükten sonra dört gün içinde İsa’nın kendisini dirilttiğine inanılan aziz. Oyunda olaylar, her ne kadar farazi olsa da, hayatına dair kısıtlı tarihsel metinler ve mitler esas alınarak kurgulanmıştır. Bu yönüyle oyun, yaşamıyla ilgili de detaylı bir biyografi sunar.

Lazarus, güldükçe gençleşir ve daha güçlü hâle gelir. O güldükçe, ona güvenen ama gülmesinin özünü kavrayamayan karısı Miriam yaşlanır ve zayıflar. Bu, oyunun ana kurgusudur. Oyun boyunca; Yahudiler, Yunanlar ve Romalılar tarafından sürekli testlere tabii tutulan Lazarus, tüm ailesini oyun boyunca kaybetse de gülmeye ve mesajını tekrar etmeye devam eder. Oyunun sonunda yakılırken ki yakmak bir yandan tam anlamıyla yok etmek demekken bir yandan da yakılanın yeniden doğuşunu ve ölümsüzlüğü simgeler ve bu yönüyle Lazarus'un yakılarak öldürülmesi ironiktir, dahi kahkahası ebedi bir ses olarak sahnede yankılanır.

Evreni, tanrıyı ve varoluşu anlamaya çalışan felsefi ve dinî göndermelerle dolu bu oyunda O'Neill, hümanist ve absürt-ütopik mesajını fona yaydığı olağanüstü şiddet görüntüleriyle karşıtlık kurarak ve varoluşçu bir sistem eleştirisi olarak sergilerken yaşadığı dönemin eleştirisini de fantastik kurguyla ve yüzyıllar öncesine köprü kurmak şartıyla gerçekleştirir.

Sonuç olarak, *Lazarus Güldü*'de O'Neill'in, antik dönem Yunan tiyatrosundan şunları oyuna taşıdığı söylenebilir: Oyunun bölümlerinin uzunluğu güneşin bir dönümü ile sınırlı değildir. Bölümler, birbirine zincirleme bir şekilde bağlanmaz. Ayrıca kahramanların başından geçen her olay anlatılmaz. Olaylar arasında seçim yapılması ve bu şekilde birlik ve bütünlüğün sağlanması, seyircide baştan sona acıma ve korku duygusu uyandırarak ki bu Aristoteles'e göre, trajedinin amacıdır, ruhu tutkularдан kurtarma amacı güder. Oyun, baştan sona ciddi bir hava içerisinde geçer. Erdem ve ahlaka üstün değerler verilerek mitolojik ve tarihî bir konu seçilir. Tanrı ya da yarı-tanrı olmasa da başkarakter, olağanüstü bir varlıktır (Mesih yardımıyla dirilen bir insan) ve diğer kişiler de soyludur (Caligula, Tiberius, Pompei gibi). Bölümler, *kendi içlerinde* zaman, mekân ve yer birliği adı verilen üç birlik kuralına uygundur.<sup>10</sup> Oyun, yüksek ve ağırbaşlı bir dille yazılmış, kaba sözler hemen hemen hiç kullanılmamıştır ve bir bütün olarak oynanır. Yani Aristoteles'in tanıdığı olan "ahlaki bakımdan ağırbaşlı, başı ve sonu olan, belli uzunluğu olan bir hareketin taklidi" tanımına uyar (2008, s. 101). Tragedyanın öngördüğü şekilde hikâye, karakter, düşünce, diksiyon, görüntü ve şarkılar eserin tamamına yayılmıştır.

Aristoteles'in, "Epizodik anlatım, birlik ilkesine aykırıdır. Epizodik hikâyede bölümler birbirini olasılık ve zorunluluk yasasına göre izlemezler. Bence böyle bir kurgu zayıf kurgudur. Ve son derece yanlıştır" (2008, s. 103) tarifi oyunda yoktur. Eser, başlı başına bir tersine *pathosla* örülü *trajik*

---

<sup>10</sup> Üç birlik kuralı aslında Antik dönemde değil Rönesans döneminde kavramsallaştırılan bir kuraldır.

*kusuru (hamartia)* çözümlenmeye çalışır. *Anagnorisis* (bilgisizlikten bilgiye geçiş), felsefi ve ilahi gerçeklik olduğu için Lazarus haricinde kimse tarafından algılanamaz. Kısacası, oyun sıradan olmayan insanları anlatmasıyla, tutarlılığıyla, zorunluluk ve olasılığa uygun davranışlar sergilemesi ve tipe uygunluğuyla tam bir trajedi örneğidir. Arınma (*katharsis*) oyunun sonunda hipnoz altındaki seyirci için bir soru işareti olarak kalıp, yaşanan duygu boşalımı kişiden kişiye göre değişse de *Lazarus Güldü*, bir bütün olarak Yunan tiyatrosuyla doğru orantılı bir şekilde kurgulanmıştır.

## Sonuç

Eugene O'Neill, şiddetin Amerikan bireyi üzerinde onun hayatını şekillendirici bir unsur olması nedeniyle tüm bir toplumsal yapıyı ve sistemi boyutlandırıldığını ve kalıplara soktuğunu kanıtlar. Tarihsel süreçlerin ve bu süreçlerin birey üzerindeki toplumsal, politik ve kültürel etkisinin, bireye varoluş problemleri yaşattığı, bu olayların kamusal şiddet bağlamında bireyin yaşamında olumsuz ve örseleyici değişimler yarattığı gibi sonuçlara ulaşır. O'Neill vermek istediği mesajı son kertede evrenselleştirip tarihî bir zemine somut bir şekilde oturttuğu için daha zor anlaşılır. Modern bireyin üzerindeki şiddet olgusunu, bu olgunun boyutlarını ve sonuçlarını; O'Neill'in yaşadığı ve oyunun yazıldığı dönem ile metinde olayların yansıtıldığı zamanı birbirleriyle ilişkilendirdiğimizde yazarın bilimsel bir örüntü çıkardığı açıkça görülecektir. Örneğin, Yeni Tarihçi Fredric Jameson'dan yola çıkılacak olursa, oyun zamansal çizgide herhangi bir tarihî belgeden daha kıymetli hâle gelir ve tarihin gizli kalmış yönlerini, özellikle şiddet altındaki bireyin psikolojik yapısını çok daha iyi yansıttığı için de durum "homojen" bir boyut kazanır (2009, s. 58). Böylece O'Neill'in kapitalizmin, modern birey üzerindeki şiddetinin niceliğini Lazarus'un devlet iktidarının şiddetinin boyutundan tasavvur edebiliriz. Toplumsal olayları "tarihselleştirerek" metni somut bir veri olarak kabul ettiğimizde, *Lazarus Güldü* oyununun Amerikan kamusal yaşamının savaş sonrası beklediği umudun aslında kapılarını hiç çalmayacağını sinyallerini verdiğini görürüz; çünkü yazarın hayatında arka planı oluşturan toplumsal olayların yarattığı şiddet ile metnin geçtiği zaman arasındaki şiddet arasında nitel olarak bir fark yoktur. Foucault gibi O'Neill da oyunda iktidarın "büyük gözaltı" olduğunu gösterir ve yazar bir "arkeolog" gibi kendi döneminin *ruhunu* İlk Çağ paradigmaları ile ilişkilendirerek kazar. İlk Çağ'ın iktidar politikalarını çözümlenerek kendi dönemindeki siyasalın değişmediğini ve bu bağlamda da Yakın Çağ (ya da Modern Çağ) ile İlk Çağ arasında bir fark olmadığını gösterir. O'Neill'in metni Myers'ın deyişiyle "sosyal ve kültürel bir yapı" olarak incelendiğinde onun yazdığı oyunu da

“kültür ve sosyal yapının ürettiği” (1988-1989, s. 16) gözlemlenir; çünkü her şeyden öte çizilen karakterlerin kendileri “sosyal yapılar[dır]”. Bu bağlamda sahnede yaratılan tarih eğer politik güçlerin yarattığı bir tarihe (ki oyunda böyledir.) o halde her iki çağ arasındaki “kırılma[nın]” (*repture*) oldukça saydam olduğu eserden anlaşılır. Bu noktada psikoanalitik açıdan karakterlerin ruh ve kişilik çözümlerinin yapılması, toplumsal ya da kitlesel bağlamda bireyin yaşadığı sosyal çevre içerisindeki durumunun daha iyi anlaşılmasını sağlar. Freudçu açıdan O’Neill, Caligula’yı aşırı derecede bencil bir şekilde tasvir ederek iktidarın bireyin yaşamının içerisinde tamamen boşaltarak onu anlamsızlaştırdığını gösterir. Tiberius karakterinde ise, incelendiği gibi, Ödipal kompleks, onun yaşamına ve bu paralelde tiranlığına yön veren en önemli güçtür. Bir tek Lazarus (belki Miriam da dâhil edilebilir.) bilinçaltının esrimeleriyle ego ve süper egodan tamamen sıyrılarak kahkahasının verdiği gizil güçle tüm bu kavramların içini boşaltır ve bilinç üstü bir seviyeye ulaşır ki bu seviye Nietzsche’nin *übermensch* seviyesine çıkıştır.

Sonuç olarak, Lazarus aslında modern izleyiciye varoluşun gizini vermeye çalışmaktadır. Modern Amerikalı bireyin kültürel inançlarının sarsılması, siyasi iktidarın küresel savaş ve kapitalizm gibi araçlarla sosyoekonomik ve sosyopolitik açıdan üzerinde uyguladığı şiddet, teknolojinin ilerlemesiyle değişen kitle ahlakının yaşattığı bunalım ve hiçlik duygusu gibi nedenlerle gülmek izleyiciye varoluşçu düzlemde bir seçim hakkı tanır. Modern izleyici, Lazarus’un kendisi gibi yitik bir kimlikle ölüp yeniden sağlam ve taze bir kimlikle dönüp adeta hayatı algılamış bir şekilde var olmasını (gülümsemesi) ve bu nedenle de her geçen zamanda fiziksel olarak gençleşmesini, umudun somutlaşması şeklinde algılar. Lazarus’un kahkahası insanın var olan sistemden ayrı bir şekilde şiddetten sıyrılmasını temel alır. Onun kahkahası, İshâk el-İsrâ’î’ nin de dediği gibi “kaynama hâlinde olan kanın sesidir” (akt. Rozenhal, 1997, s. 28) Onun kahkahasıyla kanı hızlandığı için giderek gençleşir. Diğerlerinin aksine (belki de kahkaha atmadığı için kanı hızlanamayan ve bu yüzden sürekli yaşlanan Miriam da olduğu gibi) hayatın devamını sağlaması yönünden de önemli olan, kanının kahkahasının yankılanmasıyla hızlanmasıdır. Özetle, Lazarus’un gülüşü iktidarın uyguladığı şiddetle dalga geçiş, onu eleştirme ve Kant, Hobbes, Hutcheson ve Schopenhauer’un da bahsettiği gibi ona karşı üstünlük kurma formülüdür.

Ancak uyuşmazlık kuramıyla açıklanabilecek nedenlerle kahkaha atan diğer karakterler (özellikle Caligula, Pompeia ve koro) Freud’un tanımladığı bir tür psişik enerji boşalımıyla gülmeyi kullanırlar. Bu sayede, Descartes’ın gülmenin özünü açıklarken belirttiği gibi öfkelerinin sinirsel boşalımını

bedenlerinden atmış olurlar. Oyun sonunda Lazarus'un ölmesi, bir yandan O'Neill'in geleceğe dair umudunu yıkarken (çünkü "Lazarus güldü" artık, geçmiş zamanda kalmış [*past simple*] ve etkisi kalmamış bir olaya tekabül eder.) insanın tarihsel bağlamda ders çıkarmadığını Caligula'nın "unutuşuyla" somutlaştırır ki Caligula'nın ileride imparator olarak tarihe şiddet bağlamında şekil verdiğini bilmek de bu umudun yıkılışının nesnel gerekçelere dayandığını gösterir. Kısaca, şiddet her zaman "insan, insan olduğu sürece" (O'Neill, 2004, s. 69) birey üzerindeki varlığını sürdürecektir. İşte, Eugene O'Neill yaşadığı dönem içerisinde oyunun bir propaganda metni olmaması için tercih ettiği alegori yöntemiyle; insanların, hayal kırıklıklarıyla, geçmişe duydukları nostaljiyle ve savaş sonrası yaşadıkları travmayla, ekonomik bunalımın eşliğindeki modern Amerikan bireyine şiddetin kızıl çıplaklığını gösterir. Ona göre, Lazarus dışındaki tüm karakterlerin taktığı maskeyi fobik bir ölüm korkusu duyduğundan izleyici de takmaktadır. Lazarus ise çalışmanın başlangıcındaki alıntının kahramanı gibi *göğün yedi kat yukarisına* kahkasıyla *çekilir* ve bu, onun *başı[n]a gelen harika şeyin* kendisidir. Jung'un sözleriyle bitirirsek "kendi kalbine bakamayanın yaşamı bulanıktır; kendi yüreğine bakabilme cesareti gösterenler gönlünün muradını keşfedenlerdir. Dışarıya bakan rüya görür, hayal dünyasında kaybolur; içeriye bakan ise uyanır, kendini keşfeder" (1981, s. 48).

## Kaynaklar

- Alkan, Eren. (2010). *Suç ve ceza: Yirminci yüzyıl Amerikan tiyatrosunda kamusal şiddetin birey üzerindeki yansıması*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
- Aristoteles. (2008). *Poetika: Şiir sanatı üstüne*. (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Can Yay.
- Bataille, G. (2006). *İç deney*. (M. M. Yakupoğlu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- Bergson, H. *Laughter: An essay on the meaning of the comic. A Project Gutenberg of Australia eBook*. Ref: 4352. 1 Ağustos 2003.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi*. (İ. Bayramoğlu, Haz.). Ankara: Dost Kitabevi Yay.

E. ALKAN

KAREFAD, ÇAKÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi/ Journal of Faculty of Letters  
Cilt/Volume: 8, Sayı/Number: 1, (Nisan/April 2020): 1-17 (Atf için/To cite).

Cicero. (1948). *On the orator: Books I-II*. (E. W. Sutton ve H. Rackham, Çev.). USA: Harvard University Press.

Descartes R. (2004). *Yöntem üzerine konuşma*. (R. Minareci, Çev.). İstanbul: Morpa Kültür Yay.

Foucault, M. (2006). *Hapishanenin doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Freud, S. (1996). *Espriler ve bilinçdışı ile ilişkileri*. (E. Kapkın, Çev.). İstanbul: Payel Yay.

Fromm, E. (2008). *Sevginin ve şiddetin kaynağı*. (Y. Salman ve N. İçten, Çev.). İstanbul: Payel Yay.

Hippokrates. (1997). *Gülmeye ve deliliğe dair*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: İris Yay.

Hobbes, T. (2004). *Leviathan*. (S. Lim, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Kültür ve Sanat Yay.

Hutcheson, F. (1974). *Thoughts on laughter*. Woodbridge, Conn.: Research Publications.

Jameson, F. (2009). *Ideologies of theory*. New York City: Verso.

Jung, C. G. (1981). *The archetypes and the collective unconscious*. (G. Adler ve R. F. C. Hull, Çev.). USA: Princeton University Press.

Kant, I. (2007). *Critique of judgement*. (J.C. Meredith, Çev.). İngiltere: Oxford University Press.

Kierkegaard, S. (1988). *Either/or: Part I Kierkegaard's writings*. (H V. Hong ve E. H. Hong, Çev.). USA: Princeton University Press.

<https://www.nobelprize.org/prizes/literature/1936/summary/> Erişim tarihi 19 Temmuz 2019.

Leacock, S. (1935). *Humour: Its theory and technique, with examples and samples*. London: John Lane.

Myers, D. G. (1988-1989). "The New historicism in literary study." *Academic Questions 2*. London: Methuen, s. 27-36.



E. ALKAN

KAREFAD, ÇAKÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi/ Journal of Faculty of Letters  
Cilt/Volume: 8, Sayı/Number: 1, (Nisan/April 2020): 1-17 (Atf için/To cite).

Nietzsche, F. (n.d.). *Böyle buyurdu Zerdüşt*. (M. Bahar, Haz.). İstanbul: Kum Saati Yay.

O'Neill, E. (2004). *Lazarus laughed*. A Project Gutenberg of Australia eBook. 1. (Ed.) Erişim Tarihi 19 Temmuz 2019.

Rozenhal, F. (1997). *Erken İslâm'da mizah*. (A. Arslan, Çev.). İstanbul: İris Yay.

Schopenhauer, A. (2004). *Aşkın metafiziği*. (V. Atayman Çev.). İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yay.