

## Rene Girard'ın Tragedya Kuramını ve Şiddet Kavramını Arthur Miller'ın “Cadı Kazanı” Metninden Okumak

Güneş Kozal\*

Bu çalışma, Rene Girard'ın “**Şiddet ve Kutsal**” kitabında geniş biçimde yer verdiği Trajik ve Kurban Bunalımı kavramlarını, Arthur Miller'in yazdığı “**Cadı Kazanı**” oyununu Girard'ın sözü geçen kavramları tanımlayış biçimiyle incelemeyi hedeflemektedir. Oyun, özetle 1690'lı yıllarda Massachusetts'in Salem köyünde Ortaçağın sonlarına denk gelen bir dönemde geçer. Hem Dindarlar ve dinsizler arasında hem de civarda yaşayan Kızılderililer ile sürekli bir çatışma içinde yaşayan Salem köyüne kargaşa, şiddet ve korku hâkimdir. Şiddetin dorukta olduğu bu dönemde oyun, birkaç köylü kız çocuğunun ormanda ayine benzer bir biçimde dans etmeleri ve yarım kalmış ayinlerinin ardından hastalanmalarıyla başlar. Köyün ‘ileri gelenlerinin’ hiçbir mantıklı soruşturma içine girmeden yoksul, köyün en alt sınıfı denilebilecek insanları şeytanla işbirliği yapmakla suçlaması ve bunun üzerine çıkılan cadı avını anlatır. Aslında Arthur Miller 1996 yılında “The New Yorker” dergisindeki yazısında oyunu, Mc. Carthy döneminde yaşanan siyasal ve toplumsal durumları Ortaçağın cadı avıyla özdeşleştirerek döneminin aydınlarına yapılan haksızlığa bir eleştiri niteliğinde yazdığını açıklamıştır.

Rene Girard, gerek tragedya kuramını gerekse şiddet ve şiddetin izleğini, “**Şiddet ve Kutsal**” kitabında, klasik ilk çağlardan başlayarak Antik Yunan Tragedyalarına kadar detaylı şekilde örneklendirerek anlatır. Düşününürün, ilk çağ toplulukları üzerine yapılmış antropolojik araştırmalardan, mitlerden, Antik Yunan oyunlarından yararlanarak açıkladığı Trajik Durum, Trajik Kahraman, Kurban Bunalımı, Şiddet, Kopya İkizlik gibi kavramları, bu çalışmanın kuramsal temelini oluşturacaktır. Buna göre çalışmanın hedefi, Miller'in, kargaşa, bunalım, korku ve şiddet olgularını yoğun şekilde işlediği “**Cadı Kazanı**” oyununu, Rene Girard'ın “**Şiddet ve Kutsal**” kitabında tanımladığı kavramlarla örneklendirerek incelemektir.

---

\* İstanbul Üniversitesi, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi

## Rene Girard ve Trajik Kavramı

Tragedya kuramında kabul gören “Trajik Kavramı” ile Rene Girard’ın “Trajik Kavramı” tanımları, birbirlerinden farklıdır. Tragedya kuramında açıklanan “Trajik Kavramı” için, Felsefe ve Antropoloji alanında çok değerli eserler vermiş olan İoanna Kuçuradi’nin “Trajik Olan” kitabına başvurulmuştur. Kitabında Max Scheler, Friedrich Nietzsche gibi önemli düşünürlerin Trajik kavramı üzerine söyledikleri fikirlerini değerlendiren Kuçuradi, Scheler’in gözünden bakarak, Trajik Kavramının ‘İki Pozitif’ ya da ‘İki Yüksek’ değer çatışması ile ilgili olduğunu söyler. Burada bahsi geçen değerler, iki çocuğundan birini seçmek durumunda kalan bir anne, kardeşi ile eşi arasında tercih yapmak durumunda kalan bir kişi, Halkı ile evladı arasında seçim yapmak durumunda kalan bir kral gibi örneklendirilebilir. Özetle, aralarında seçim yapmak istenmeyecek, kişi için mutlak önem arz eden iki farklı değerden bahsedilmekte. Sonrasında Trajik bir olay içinde iki yüksek değer arasında çatışma olması gerektiğinden söz eder Kuçuradi ve Trajik bir durumun olabilmesi için bir “Yüksek Değerin” diğerini yok etmesi gerektiğini açıklar. ‘İki Yüksek Değerin’ çatışması üzerine seçim yapmak durumunda bırakılan trajik kahraman, kendi hür iradesiyle birinden birini tercih etmek zorunda kalacaktır. Karar verdiği eylemin sonucunda felaketler olduğunu bilerek, karar kıldığı eylemi sürdürür Trajik Kahraman; çünkü o şartlarda başka türlü bir eylemde bulunması mümkün değildir. Kahramanla birlikte okur/izleyici de oyunun bu çıkışsız olay örgüsü karşısında, hangi değer en doğru seçim olduğuna kara veremeyecek; tıpkı Trajik Kahraman gibi bir ikilik bir paradoks içinde kalacaktır. Trajik durumun bir çözümü yoktur; her iki seçenekte de Trajik Kahraman için acı ve keder vardır. Neyi seçerse seçsin talihsizdir ve mutlaka bulunduğu durum içinde değerlerden birini seçmeli ve eylemiyle onu yok etmelidir.

Yukarıda anlatılan trajik durum kavramını, Antik Yunan yazarlarından Aiskhylos’un, Orestes üçlemesinde yer alan Agamemnon’un durumu ile örneklendirmeye çalışalım. Agamemnon, bir kral ve kumandan olarak ordusunun telef olması ile bir baba olarak kızını kurban vermesi arasındaki paradoksta sıkışıp kalan ve akabinde kızı Iphigeneia’yı ordusunun yaşamı uğruna kurban eden bir trajik kahramandır. Hikâyenin bu tek cümlelik, yüzeysel ve hiçbir sebep sonuç ilişkisine girmeden yapılmış bu özetinde

dahi ‘İki Yüksek Değerin’ çatışması çok açık bir biçimde kendini göstermektedir. Agamemnon’un içinde bulunduğu durum hangi kararı uygulasa talihsizdir ve tam da bu sebepten trajiktir.

Aynı trajik durum kavramı, oyunun konusu bağlamında, bir diğer Antik Yunan yazarı Sofokles’in ‘Antigone’ oyunundaki iki nomos (yasa) çatışması ile açıklanabilir. Antigone oyununda, bir yanda dine, kutsal güçlere arkasını yaslayan ilahi bir adalet söyleminin, diğer yanda ise günümüz hukuk sistemini işaret eden ‘yeni’/dünyevi adalet sisteminin, birbiriyle oyun boyunca çatışmakta olduğunu görmek mümkün. Bu durumda yukarıda sözü edilen ‘İki Yüksek Değer’ bu oyunda kendini iki yasanın çatışması olarak gösterir diyebiliriz. Bahsi geçen yasaların savunucularından biri Antigone diğeri ise Antigone’nin dayısı Kral Kreon, inandıkları yasanın devamı için her şeyi göze almış iki taraf olarak karşımıza çıkar. Oyun kaba hatlarıyla, iki kardeş olan Eteokles ve Polyneikes’in, taht yüzünden birbirlerine savaş açması ve ikisinin de ölmesinden sonra başlar. Dönemin geleneklerine göre ölümler gömülmelidir; fakat Kral iki kardeş savaşında birini kahraman, diğeri vatan haini ilan ederek birinin gömülmesine karşı gelir. Bir trajik kahraman olarak Antigone, ‘İki Yüksek Değer’ arasında seçimini yapar ve kardeşinin gömülebilmesi için Kralın yasasını çiğneyerek, kardeşini gömmek üzere eylemde bulunur. Antigone karar verdiği eylemin sonucunda felaket olacağını bilse de bir Trajik Kahraman olarak eylemini ölümüne sürdürür; zaten içinde bulunduğu şartlarda başka şansı yoktur. Aynı şekilde Kreon da oyun boyunca seçtiği eylemini oyunun sonuna kadar sürdürür; ta ki kuzeni Antigone’yi, ardından oğlu Haimon’u, eşi Eurydike’yi ve sonunda erkini kaybedene dek. Girard’ın dediği gibi “Trajik tartışmanın çözümü yoktur. İki tarafta da aynı arzular, aynı savlar, aynı ağırlık.”<sup>1</sup> Biri diğeri göre daha haklı değildir; öfke ve kızgınlık kimse- nin tekelinde değildir; oyunun diğeri kişileri aynı şekilde öfkeye kapılmış olmasa trajik çatışma da doğmayacaktır. Temelde ikisinin de farksızlaşma noktası, yasayı temsil etmeleriyle ilgilidir. Bu haliyle herkes aynı derecede suçlu ya da suçsuzdur.

Rene Girard, kitabında geniş yer verdiği trajik kavramını açıklarken, yukarıda adı geçen diğeri kuramcılar ve düşünürlerden farklı olarak, Tra-

<sup>1</sup> Rene Girard, **Şiddet ve Kutsal**, Çev. Necmiye Alpay, İstanbul, Kanat Kitap, 2003 s.62

gedyanın "Simetrik Öğelerin Karşıtlığında"<sup>2</sup> kurulu olduğunu ortaya atar. Gerek mitlerden, gerekse Antik Yunan Tragedyalarından faydalanarak, söz konusu simetrisinin nasıl kurulduğunu, olay örgüsünde nasıl bir etki sağladığını anlatır. Simetrik Öğeler, Girard'ın deyişiyle, misilleme ya da mime-tik etki olarak da tanımlanır. Özetle, oyun kişilerinin içinde buldukları olaylar karşısında verdikleri tepkilerin özünde aynılaştığını vurgular. Bir nevi iki hasımın, birbirlerinin neredeyse aynası veya yansımasına dönüşmesi, eylemlerinin istikrarlı bir süreklilik içinde birbirini takip ve taklit etmesini kastetmektedir. Böylece, hasımlar arasında yapısal olarak bir fark yitimi olduğunu, giderek benzeştiklerini yazısı boyunca yineler. Dahası Girard, trajik durum içindeki çatışmayı, Tenis maçı ya da düello karşılaşmasına benzeterek, kahramanlar arasındaki diyalogun mükemmel bir atışma olduğuna ve bu atışmanın sonucunun önceden kestirilemediğine dikkat çeker. Burada düşünür, trajik durum içindeki tarafların aynı güçlere ve yetilere sahip olduğu kabulüyle hareket ederek, sonucun tahmin edilemezliğini vurgulamaktadır. Zira trajik durum içinde karşı kaşıya kalmış kişilerden birinin, diğerine göre daha zayıf ya da güçlü olmadığını savunacaktır. Öyle ki, trajik çatışma anında, haklı ya da hakız diye bir şey yoktur ve simetrisinin olabilmesi için kişiler hakkında iyi veya kötü anlamda bir değerlendirme yapılamaz. "Simetrik Öğelerin Karşıtlığı" ancak böylesi bir durum içinde meydana gelebildiğini açıklar. Aynı zamanda Girard, özellikle Antik Yunan Tragedyalarından örnekler vererek, tragedya kahramanlarının yapısal olarak birbirlerinden farksız davrandıklarını ortaya koyar; simetri kavramının salt farksızlaşmadan doğduğunu ifade eder. Özetle, Girard'ın tanımladığı Trajik kavramı, hem 'İki Yüksek Değerin' çatışmasını hem de 'Simetrik Öğelerin Karşıtlığını' içinde barındırır.

### **Rene Girard ve Şiddet Kavramı**

Girard, "Şiddet ve Kutsal" kitabında, şiddet kavramının çıkış noktasını ve etki alanlarını, Kurban Bunalımı ve Kopya ikizlik gibi sapmalarını, ayinlerle, Antik Yunan Tragedyalarıyla, hatta çağımızın olaylarıyla ilişki kurarak açıklar. Salt şiddet kavramını ise üç temel özelliğini sıralayarak tanımlar. Bunların ilki şiddetin açığa çıkması için hiçbir sebebe veya gereğe ihtiyaç duymamasıdır; ikincisi, şiddeti yatıştırmanın ya

---

<sup>2</sup> A.e. s.60

da sağaltımının onu uyandırmaktan çok daha zor olduğudur; sonuncusu ise, insanları birbirlerine benzetme konusundaki müthiş başarısıdır. İlk sırada düşünürün, ‘şiddet bir sebebe ihtiyaç duymaz’ açıklamasından, onun sebepsiz olduğu anlamı çıkarılmamalıdır. Burada değinmek istediği daha çok, şiddetin çıkması için her zaman kolayca bir sebep bulabildiğidir. Üstelik zamanla şiddet, başlangıçta hedef aldığı nedenleri de unutacak ve genişleme gösteren bir ivmeyle etrafına yayılmaya devam edecektir. Kontrol dışı yayılımıyla, içinde bulunduğu topluluğu saflaşmaya itecektir. Sadeleştirilirse, şiddetin başladığı ortamda herkesin bir biçimde (öfkelenerek, kızarak ya da bedensel eyleme geçip tokat atarak vs.) şiddete bulaşması an meselesidir. Girard’ın deyişiyle, yayılması ışık hızı kadar hızlı olan şiddetin kontrol altına alınıp sağaltılması ise çok zaman isteyen, oldukça zor bir durumdur. Şiddetin yarattığı kirliliğin temizlenmesi, yani sonlanması için gereken tek şey, bir kurban ya da bir **Günah Keçisi (Pharmakos<sup>3</sup>)** olarak belirtilir. Peki, Antik Yunan Tragedyalarında ya da daha da öncesindeki klasik ilk çağ topluluklarında, kontrolden çıkmış şiddeti önlemesiyle meşhur bu Günah Keçisi / Pharmakos kimdir? Şiddete bulaşmış topluluğun oybirliği ile seçtiği, tüm bireylerinin kirliliğini üzerinde toplayacak, ölümüyle ya da yaşadığı kentten sürgün oluşuyla herkesin masumiyetinin garantisini sağlayacak olan, en kolay feda edilebilir varlık (insan veya hayvan) olarak tanımlanabilir. -Basit bir deyişle Günah Keçisi / Pharmakos, bir toplum atığıdır. Örneğin, savaş tutsağı, köle, dilenci ya da çingene gibi toplumun dışladığı, hemen gözden çıkarabileceği biridir. Bu varlık, şiddetin kirliliğini tek başına yüklenir ve yok oluşuyla topluluğa barış getirir. Bu haliyle, şiddetin son bulması için ihtiyaç duyulan tek eylem, bir tür kurban yoluyla arınma şeklinde de açıklanabilir. Topluluk tarafından seçilmiş tek kişiyi kurban ederek aslında şiddetin gelişigüzel yayılımını engelleyen ilk çağ toplumları, topluluk içinde hiçbir intikam duygusu yaratmadan toplum içindeki gerginliği sağaltmayı başarmışlardır. Bu yüzden seçilecek olan o tek kişi, o Günah Keçisi, mutlaka oybirliği ile seçilmeli, ardında ona değer veren, haklarını korumak isteyen ya da öcünü almaya meyledecek hiç kimse bırakmamalıdır. Diğer türlü intikam duygusu ile yeni bir şiddet olgusunun kapısı aralanır.

Girard bu noktada önemli bir değerlendirme daha yaparak, şiddeti temizlemenin tek yolunun, aslında bir nevi onu aldatmakta\* n geçtiğini söyler. Seçimde öngörülmesi gereken en temel husus, intikam alınma tehlikesi bulunmayan tek varlığı (insan veya hayvan) bulup şiddeti o varlığa toplu bir onayla yönlendirerek şiddeti aldatmak, böylece topluluk içindeki gerginliği sağaltmaktır.

Bir başka önemli nokta ise, ayinin -kurban ediminin- kirlenmemesinden geçer. Bunun için Günah Keçisi dışında kalan kişilerin şiddete dokunmamış veya bulaşmamış olması ve Günah Keçisi yerine geçebilecek başka herhangi bir nesnenin olmaması gibi kurallar mutlak şekilde dikkate alınarak edim gerçekleştirilmelidir. Ayinsel arınmayı mümkün kılan diğer öge, Kurban kanının temizliğidir. Kirli kan tıpkı kirli şiddet gibi tesadüfi ve bulaşıcı olandır. Yanlışlıkla (bir trafik kazası gibi) ya da herhangi bir kötülük sonucunda dökülen kan kirli olarak nitelendirilir. Bu kirli kan Girard'ın deyişiyle, aktığı yerde kurur, bulunduğu yerde eskir ve tüm parlaklığını, akıcılığını kaybeder. Yani, 'şiddetin, hastalığın, ölümün' kanıdır. Bunun karşılığında temiz kan ise parlak kırmızı, canlıdır; ayin geleneğine göre, oybirliğiyle akıtılmış ve bulunduğu yerden hemen temizlenmiş taze kandır. Seçilmiş tek kişinin –Günah Keçisi'nin– ölümü veya kentten sürülmesi tüm topluluğun bir süre daha huzur içinde yaşamasını garantiler. Bu durumda kurban edimi, toplum içinde yatıştırıcı bir özelliğe sahiptir. Tersinden tanımlarsak, ayinle sunulmuş kurbandan akan kan dışındaki her türlü kan kirlidir ve her tür intikam duygusuna açık olduğundan herhangi bir yerden gelebilecek bir şiddetin tehdidi söz konusudur.

Kurban Bunalımı ise Girard'ın deyişiyle, ayinsel olan kurban geleneğinin yitirilmesi ya da bozulması, kirli şiddetin açığa çıkması anlamına gelmektedir. Örneğin, bir topluluk içinde oybirliğiyle bir Günah Keçisi seçilememiş, kolektif bütünlük bozulmuş, ya da kurban edimi yarım kalmış, özetle şiddeti aldatma işlemi gerçekleşmemiş olabilir; bu durumda şiddet, içinde bulunduğu topluluğa yönelir ve topluluktaki herkese sirayet ederek

---

\* Klasik Yunancadaki *Pharmakon* sözcüğünün anlamı aynı anda hem zehir, hem de panzehir olarak tanımlanıyor. Bir yandan hastalık diğer yandan da ilaç anlamında kullanılıyor olması, bir yanıyla topluluğun onu hasta görmesi ve dokunmak istememesi, diğer yanıyla da aynı kişinin yok edilmesiyle toplumun huzuruna ilaç olmasıyla bağlantılandırılıyor. Girard, Şiddet ve Kutsal, s.16

insanları tek tipleştirmeyi başarır. Artık kişi, karşılıklı çatışma içinde olduğu diğer kişi ile benzeşmeye başlar. Girard, şiddetin yayılmasının bir koşulu olarak nitelediği fark yitimiyle ilgili yaptığı tanımlamada, “*Düzen, barış ve bereket, kültürel farklılıklara dayanıyor. Düşmanlığı çıkarından çıkararak farklılıklar değil farklılıkların yitimidir.*”<sup>4</sup> diyerek, topluluk içindeki her türlü fark yitiminin korkutucu ve tehlikeli olduğuna dikkat çeker. Şiddet, hep bir ağızdan ve tek bir nesnede toplanamıyor, topluluk içindeki kişilerin aynılaşmalarını sağlıyor ise o, artık toplum içinde çözümsüz bir Kurban Bunalıma dönüşmüştür. Kirli ve bulaşıcı olan şiddetin, an itibarıyla nereden geleceği belirsizdir, topluluktaki herkesi tehdit etmekte ve arınma olanağını imkânsızlaştırmaktadır.

Kurban bunalımı ile birlikte topluluktaki herkes, nefretin, öfkenin, bir nevi negatif büyülenmenin etkisine girmiş ve bu etkinin bir nesnesi haline dönüşmüş, üstelik davranış biçimleri arasında da hiçbir fark kalmamış ise Girard’ın tanımıyla, artık topluluktaki kişiler birbirlerinin ‘Kopya-İkizine’ dönüşmüşlerdir. Aslında düşünür, daha önce trajik durumu açıklarken de, kopya-ikizlik kavramının temelini “*Trajik tartışmada herkes hasmıyla aynı taktiklere başvurmakta, aynı araçları kullanmakta, aynı yıkımı hedeflemektedir.*”<sup>5</sup> diyerek atmıştı. Özetle denilebilir ki, hasımların karşılıklı girdiği mimetik etkinin sonucu olarak kopya-ikizlik kavramı ortaya çıkar.

### **Ayinle Birlikte Şiddetin Çıkış Noktası ve Dönüşümü**

Daha oyunun başında Rahip Parris’in kızı olduğunu anladığımız, yatağında kıvıltısız yatan, hasta bir çocuk (Betty) görülür. Hekimlerin çaresiz kaldığını anladığımız bu hastalığın, sıradan bir hastalık olmadığı her halinden bellidir. Bir önceki gece, kızların gece yarısı ormana gidip ateş başında dans ettiklerine şahit olan Rahip Parris’in en büyük korkusu ise çocuğun ormanda cinlenmesi yüzünden mesleğinden men edilmesi olarak betimlenir. Rahibin kuzeni Abigail Williams, şeytan, cin, cadı hikâyelerinin köylünün dedikoduları olduğunu, o gece dans ederken kimseyi cin çarpmadığını söylese de Rahip Parris, kızların ormanda kendilerinden geçerek dans ettiklerine şahit olmuş; dolayısıyla kuşkularını temize çıkarana dek kimseye bir açıklamada bulunmama kararı almıştır.

<sup>4</sup> A.e. s.68

<sup>5</sup> A.e. s.66

*Parris: Sizi Ormanda gördüğüm zaman, Tituba ateşin üstünde elini kolunu sallıyordu. Neydi bu yaptıkları? Neydi o çılgınlık, o ulumalar? Ateşin üstünde eğile büküle vahşi hayvan sesleri çıkarıyordu.*<sup>6</sup>

*Parris: Otların arasında bir entari yatıyordu. ... Çırlıçılak ağaçların arasında koşan birisini görür gibi oldum.*<sup>7</sup>

Kızların ormanda, Tituba'nın türküleri eşliğinde, ateş etrafında kendilerinden geçerek dans etmeleri, gerek rahibin gerekse okur/izleyicinin gözünde büyü yapılmış imajı uyandırır. Ki eğer bir büyü yapılmış ise, zaten kızlar, dönemin ahlaki koşulları içinde günaha girmişlerdir. Kilisenin kurallarını ezerek, ahlaksızca deneyimledikleri dans edimi yüzünden cezalandırılmaları gerekecektir. Burada hikâyenin akışını değiştirecek olan etmen aslında kızların dans etmesi değil, sonrasında bazılarının hasta olmasıdır. Hastalık olgusu ilk çağlardan bu yana her zaman toplumlar üzerinde korkutucu bir etki yaratmıştır. Günümüzün modern dünyasından değil de klasik ilk çağ insanları gözünden bakılırsa dehşet uyandıran şey, hastalığın bir salgına dönüşme olasılığıdır. Oyundaki hastalığın garipliği, teşhis edilemiyor oluşu ve bir kızın (Ruth Putnam) daha aynı durumda olduğu bilgisi, hastalığın bulaşıcılığının, vebanın habercisidir. Öyleyse, kentte tehdit unsuru oluşturan, lanet, veba gözüyle bakılan bu durumun derhal temizlenmesi gerekmektedir. Fakat duruma Rahip Parris'in gözünden bakılırsa, hastalığının adı bilinemeyen, "lanetlenmiş" kızını feda etmesi bir yana, işinden olması da an meselesidir. Eş zamanlı olarak köyde yayılan cinlenme söylentilerine karşı, kızının hastalığının cin çarpması ya da büyü ile bağlantılı bir şey olmadığını vakit kaybetmeden ispat etmelidir. Rahip Parris'in bu ispat girişimiyle, hikâyenin örgüsü bambaşka bir noktaya evrilecektir.

Tragedya kuramından yola çıkarak ifade edilecek olursa, 'Peripeteia', yalın şekilde baht dönüşü olarak dilimize çevrilen terim, Aristoteles'in Poetika adlı kitabında "eylemlerin, düşünülenin tam aksi yönüne ilerlemesi" olarak nitelendirilmekte. Rahip Parris, hastalığın teşhisi için "*cadı işleminde*" uzmanlaşmış, genç ve bilgili Rahip Hale'i, Beverly'den Salem'e

<sup>6</sup> Arthur Miller, *Seçilmiş Oyunları I, Cadı Kazanı*, Çev: Sabahattin Eyüboğlu-Vedat Günyol, İstanbul, Adam Yayınları, 1995 s.248

<sup>7</sup> A.e. s.249



davet eder ve verdiği bu kararlar oyunda bir baht dönümüne sebep olur. Zira Rahip Hale'in gelişi zamanla, olayların durdurulamazlığına, şiddetin çıkırından çıkmasına ön ayak olacaktır.

Fakat eğer şiddetin çıkış noktası için bir yer belirlenecek ise bu ancak kızların dans ettikleri ayin olabilir. Kızların kendilerinden geçerek dans etmesi, hizmetçi Tituba'nın farklı bir dilde şarkı söylemesi, hatta vahşi-hayvansı sesler çıkarması, ortalarında ateş yanıyor olması, kazanda 'çorba' kaynaması, tüm bunların eşliğinde bir hayvanın/tavuğun kurban edilmesi, okur/izleyicinin alımlamasında ilk çağ toplumlardan bu yana sözü edilen bir tür Diyonizyak esrikleşmeyi anımsatır. Girard'ın tanımıyla ritüellerdeki "Kurban Edimi" esrikleşmenin en üst safhasında gerçekleşmekte; yani eylemin doruk noktasını oluşturmaktadır. Bu durumda oyunda şiddet ilk nasıl ortaya çıkmıştır? Tituba'yı ikna ederek ormanda büyü yapmak isteyen köyün genç kızları, ayin esnasında, kendilerine özgü dileklerinin gerçekleşmesi için tanrıya bir hayvan kurban sunmaktadırlar. Ancak, Rahip Parris'in beklenmedik gelişi ve kurban sunumunun yarım kalmışlığı, ayinsel bir kirliliğe dönüşecektir. Ormanda usule uygunluğu tamamlanmamış bir kurban kanı dökülmüştür. Girard'ın kendi kuramında sözünü ettiği kirli kan, oyunda tam da burada ortaya çıkar. Hayvan kurbanın kanı, eylemin sekteye uğramasından ötürü, hem kurbanın hem de Abigail'in üzerinde kurumuş, böylece kurban edimi kendiliğinden lanetlenmiştir. Kurbanın arındırıcı temiz kanı yerini, istemeden yarım bırakılmış kirli ve lanetli kana bırakır. O andan itibaren kurban sunumu arındırma ve ikame işlevini yerine getiremeyecek; kurbandan taşarak etrafa yayılan kirli kan, temizlenebileceği bir ortam bulamayacaktır.

### Oyundaki Kurban Sunumu ve İşlevleri

Kurban Sunumunun ikame işlevini Girard, "*topluluk içindeki gerilim, kin, rekabet, karşılıklı saldırı konusundaki her tür kararsız duyguyu tüm toplulukça kurban aktarma işlemidir.*"<sup>8</sup> sözleriyle anlatır. Oyunda, ayindeki kızların dilekleri gerçekleşsin diye bir hayvan kurban kestikleri düşünülürse, kızların bir ikame işlemi gerçekleştirmeye niyetlendikleri söylenebilir. Oyundan spesifik örneklendirme yapılırsa, Ruth'un, annesi Ann

<sup>8</sup> Girard, **Şiddet ve Kutsal**, s.10

Putnam tarafından, -Ruth dışında doğurduğu çocuklarının doğum sonrası ölme nedenini öğrenmek üzere- bilinçli olarak ormana gönderildiği; bunun yanında Abigail'in, yasak bir aşkın tam ortasında, sevdiği adamı elde edebilmek için karısını bir şekilde bertaraf etmek istediği görülür. Bu durumda Ruth, annesinin tüm öfkesini, Abigail ise kendi kinini ve nefretini başka bir nesneye ikame etmek için oradadır. İki kız da, topluluk içindeki kararsız ya da kötü duygularını bir hayvan kurbanına aktararak, bir nevi "şiddeti aldatma" niyetine girişir ve intikam duygularını etkisiz hale getirmeye çabalarlar. Fakat Rahip Parris'in aniden ortaya çıkışıyla yarım kalan kurban sunumu, kızların arınmalarını engellediği gibi, kurban kanının onların üzerinde leke olarak kalmasına sebep olmuştur. Girard'ın deyişiyle durum özetlenecek olursa, "*İkame mekanizmaları yıkılmış, kurbanın koruması gereken varlıkların kendisi kurbanına dönüşmüştür.*"<sup>9</sup> Düşünürün bu saptaması, oyun serpilip geliştikçe net şekilde karşımıza çıkar.

Cinlenmiş olduğu düşünülen Rahip Parris'in kızı Betty, yatağında kıymıltısız yatarken, aniden kollarını iki yana açarak, aslında ölmüş olan anesine ulaşmaya çalışır.

*Betty: Annemin yanına uçmak istiyorum. Bırakın beni uçayım! (Uçacakmış gibi kollarını açar, pencereye atılır, bir ayağını dışarı çıkarır.)<sup>10</sup>*

Çocuklardan bir diğzerinin gözü açık duvara bakmaktadır. Etrafındakiler için kızın uyumuyor oluşu ve anlamsızca tek bir noktaya diktiği gözleri, herkes için korkutucu ve ürperticidir.

Başka bir sahnede ilahiyi duyduğu anlaşılan Betty, duyduğu sestten rahatsız olmuş gibi aniden kulaklarını kapatır ve ağlamaya başlar.

*(Aşağıdan ilahi sesi gelir: "İsa'ya gidelim..." Betty kulaklarını tıkar, ağlar.)*

*Bayan Putnam: İlahiyi duydu, ilahiyi! Allah'ın adını duymaya gelemiyor!*

*... Annem söylemişti bana. Allah'ın adını duyar da dayanamazlarsa...<sup>11</sup>*

<sup>9</sup> A.e. s.55

<sup>10</sup> Miller, *Seçilmiş Oyunları I, Cadı Kazanı*, s.257

<sup>11</sup> A.e. s.262

Buradan bakınca çocukların bir varlığın esareti altında olduğu düşünülebilir. Zaten köyün ileri gelenleri de duruma cin çarpması veya “*mutlaka şeytanın işi*” saptamalarıyla teşhis koymuş; bunun sonucunda, kızların büyülenmiş olduğuna kanaat getirmişlerdir. Üstelik Betty’nin ağlama krizine girmesi ile birlikte, “şeytanın varlığı” neredeyse herkes için kanıtlanmıştır. Köylüler, kolektif bilinçlerindeki inanışla ve etraftan duydukları hurafelerle hareket ederek, çocukların davranış biçimlerinde cin emarelerinin tanısını koyup kararlarını oy çokluğuyla verirler.

Durum Girard’ın gözünden açıklanırsa, çocukların davranışları aslında bir tür kriz noktası olarak değerlendirilebilir. Çocuklar başlarına gelecek olan cezadan o denli ürkmektedirler ki, bu noktadan itibaren, başlarına gelecek cezayı iyi kötü yorumlamak ve okları kendilerinden başka tarafa çevirmek zorunda kalırlar. Yani negatif olan durumu temelli bir biçimde farklı noktaya kaydırmaktan başka çareleri yoktur. Bir yolunu bulup ‘şiddeti aldatmak’ durumundadırlar.

İşte tam da bu noktada, Tituba, kendine yönelecek olan şiddeti bertaraf etmek için yalan söyler; çünkü gerçeği söylediğinde şiddete maruz kalmakta, dahası ölümle tehdit edilmektedir. Ormanda yaşananlardan ötürü başlarına büyük bir bela aldıklarını Tituba’nın cezalandırılmasıyla anlayan kızlar, ağır suçlarla itham edilmemek ve ceza almamak için, Tituba’nın söylediği yalanı açıkça taklit ederek, şeytanla işbirliği yapanları gördüklerini iddia edeceklerdir. Çözüm sayılan bu yalan mekanizmasıyla, hepsi teker teker kendi kurban pozisyonunu köydeki alt sınıf insanlara aktarmayı deneyeceklerdir. Can havliyle yapılmış, içinde hiç de kötü niyet barındırmayan küçücük bir yalanla, mimetik kışkırtma, -gazın olduğu bir yere minicik bir ateş tutmak gibi- bütün kızları baştan çıkarmış; hepsi köyde yaşamı önemsenmeyen kim varsa teker teker sıralamaya başlamışlardır. Böylelikle oyunda ilk kez söylenmeye mecbur kalınan yalanla, mimetik etki başlayacak ve şiddet mekanizması süreç içinde tamamen kontrolden çıkacaktır. Art zamanlı olarak çocuklarının masum olduğuna inanan ebeveynler de ‘şeytan ile işbirliği içine girmiş ve çocuklarını büyülemiş’ olduğunu düşündükleri kişileri, keyfi olarak seçecek ve suçu, köyde yaşayan başka birilerine kaydırmaya çalışacaklardır. Tüm bunların devamında aynı edim mahkeme süreci boyunca sürekli kendini yineler. Çünkü işlerin tahmin ettiği gibi ilerlemez. İsimleri sayılan toplumun alt kesimine

mensup köylüler, birbirlerini koruyarak haklarını savunduklarında, kurban edilecek kişiyi tespit etmek kilise ve mahkeme için de güçleşir.

Abigail, “*Kurumlaştırılmış kurban ediminin*”<sup>12</sup> –kurban ediminin ayin çerçevesi dışında kaldığı, kilise gibi din ile bağlantılı veya hukuki zeminde ‘adalet sarayı’ gibi bir yapının çatısı altında gerçekleştirildiğinin- farkındadır ve nihayetinde şiddetin kendine yönelmemesini garantiye almak için, dini bir kurum olan kilisenin ağzından konuşmayı tercih eder. Bu esnada kendi yerine ikame edeceği kurbanları da beraberinde seçmiş olur. Oyundaki kurban listesinde telaffuz edilen toplam 14 kişi, herhangi birileri değil, yazının başında değinildiği üzere, topluluğun Günah Keçisi olma özelliğini taşıyan kişiler olarak karşımıza çıkarlar. Abigail ve diğer kızların yerine ikame edecek ve “kurumlaştırılmış kurban ediminin” öfkesine yönlendirilen bu kurbanların yoksul ve kimsesiz oluşlarıyla tehlike içermemeleridir esasında. Fakat vurgulanması gereken çok önemli bir nokta, bu isimlerin kolektif bir bilinçle seçilmemiş olmalarıdır. Liste, yalnızca kızların bireysel öfkelerinin, nefretlerinin önerdiği kişilerden oluşur. Hal böyle olunca, Salem köylüleri, kendi şiddeti karşısında bir bütünlüğe ulaşmamakta, idam kararı verilmiş kurbanlar herkes tarafından onay görmemektedir. Oyunun sonuna değin süregiden olaylar silsilesi içinde söz konusu birleşmezlik devamlılık arz edecek, bunun karşısında temizlenmesi gereken ‘şiddet’ arındırılmayacağı gibi, genişleyerek, toplumdaki herkese sirayet edecektir.

### **Parris – Proctor Ve Yönetim Çatışması**

John Proctor oyunun ana karakterlerinden biridir. Köydeki dedikodulara karışmayan, çalışkan, küçük de olsa kendi toprağını işleyerek yaşamını sürdüren, dini bütün, akil bir adam olarak, bir nevi düzenin örnek gösterdiği kişi biçiminde tanımlanabilir. İdeal normlar içinde şekillenmiş görülen Proctor’ın, evine yardımcı olarak aldığı 17 yaşındaki Abigail ile ilişkiye girerek karısını aldattığını, oyunun başlarındaki hastalık bunalımı esnasında öğreniriz. Böylece Proctor, “Kutsal Kitabın” 10 emirden birini çiğnemiş, ancak günahı altında ezilmekte ve büyük bir pişmanlık yaşamaktadır. Üstelik bu yasak ilişkiyi, Proctor’ın karısı Elizabeth’den başka

<sup>12</sup> Girard, *Şiddet ve Kutsal*, s.12

bilen kimse yoktur. Toplum normlarına saygılı bir adam olan Proctor, karısından defalarca özür dilemiş ve affedilmeyi beklemiştir. Tüm bunlar bir tarafa, Proctor ve Elizabeth köyün ileri gelenleri tarafından pek de sevilmemektedir. Zira toprak sahibi olmalarına karşın, köyün sıradan insanları gibi yaşamakta ve mal sahibi oluşlarını başkalarının üzerinde kullanılacak bir güç olarak görmemektedirler. Dolayısıyla köyün zengin kişilerinin işlerine, zaman zaman tavırlarıyla çomak sokmaktadırlar.

Öte yandan Rahip Parris, Mahkeme Heyeti, Kilise Mensupları ve toprak sahibi soylu kimseler; ahlaksızca işler çeviren, bağınaz, tutucu, sabit fikirli, adalet duygusundan yoksun, tek taraflı düşünen, bencil yapılarıyla öne çıkarlar ve kilise ile iktidarın el ele vermiş otoriter sistemini oyun boyunca bilinçsizce yüceltirler. Konu ister inançla ilgili ister adalet ile ilgili olsun; bu kişiler, düzeni işlerine geldiği gibi yürütürler.

Örneğin yoksul bir köylü olan Giles Corey'in mallarına haksız yere konmaya çalışan köyün zengini Putnam'ın, mahkeme heyetince önceden dinlemiş olduğunu, bunun karşısında ise Giles'in konuşmasını keserek ya da çok az söz hakkı vererek ifade özgürlüğünü kısıtladığını öğreniriz. Oyunda, konu arasında bir cümleyle geçirilen konuşmalardan, yazar, zaman zaman mahkemenin yanlılığını ortaya koymaya çalışmıştır. Köyün ileri gelen zenginleri, içinde buldukları hukuk, adalet, din, yargı sistemini keyfi şekilde yönetirler. Bu yüzden, bu sistemin aykırı sesler tarafından çökertilmeye çalışıldığı kaygısını her an duyarlar ve salt kendi yandaşlarını savunarak önlem almaya çalışırlar. Tüm bunların yanında, kendilerinden olmayan köylüler üzerinde, 'Tanrının dünyadaki sözcüsü' olarak baskı kurarlar. Bunu bir mantık çerçevesinde hayata geçirmek için de, ya İncil'deki sözleri yineleyerek ya da 'Tanrı böyle olsun isterdi' diyerek bir anlamda Tanrı adına yargıda bulunurlar. Bu yolla kimseye hesap vermek zorunda kalmadan, kişisel kanaatlerine göre insanlara cezai yaptırım uygularlar. Sistemleri bozulmaya yüz tuttuğunda ise ellerindeki güce ve otoriteye daha sıkı sarılıp, bu kez yalan söylemeye ya da işlerine gelen yalanları görmezden gelemeye başlarlar.

Oyunda, köyün ileri gelen zenginlerine karşısında ideal kişi olarak beliren Proctor, bilindik ahlak kurallarını benimsemiş, dinin ve toplumsal normların öğretilerine saygı duyan, kendi inandığı adalet çerçevesinde

oluşacak olan bir iktidarın hayali içindedir. Bu durumda Proctor, içinde bulunduğu düzenin sorunlu olduğunu düşünmemekte, düzeni ele geçirmiş olanların hatalı olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla düşünce biçimi, otoriteyi yıkmak üzerine değil bilakis yeniden yapılandırmak üzerine çalışmaktadır. Proctor ve onun gibi düşünen diğer köylü insanlar, yazarın okur/izleyici algısında çizdiği haliyle, dürüst, doğrudan şaşmayan, ahlaklı, adaletli, inançlı ama dindar olamayan kimseler olarak betimlenirler. Yani bir nevi içinde yaşadıkları sistemin (hükümeti, iktidarı ve onun hukuk, yargı, adalet gibi) en iyi şekilde nasıl çalışması gerektiğini gözler önüne sererek, özünde otoriter mekanizmayı bilinçsiz bir biçimde yüceltirler. Kısaca, karşıt kutuplar gibi betimlenen iyi – kötü, yoksul – zengin zıtlıkları, yalnızca sistemin yönetim biçimiyle ilgili bir karşıtlık olarak kalmaktadır. Oyundaki hiç kimse herhangi bir şeyi yıkıp yeniden inşa etmek noktasında değildir. Yalnızca bu kesitten oyuna bakınca bile, birbirlerine düşmanı olarak tanımlanan iki zıt tarafın, dışarıdan bakıldığında nasıl da aynı söylemi taşıdıklarını, biçim açısından farklı görünmekle beraber özünde var olan otoriter sistemin savunucusu ve üreticisi olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Girard, kendi kuramını anlatırken buna benzer durumları *"Sistemin içinden bakıldığında aynılık görünmüyor, dışarıdan bakıldığında ise farklılık."*<sup>13</sup> sözleriyle özetlemektedir. Hasımlar, aynı yoğunlukta, şiddette inanmakta, tasvip ettikleri otoriter sistemi yüceltmekte fakat içerden bakıldığında şeklen şiddeti kullanma biçimleri farklılaşmaktadır. Oyunda, karşıt tarafların birer sembolü haline dönüşmüş John Proctor ve Rahip Parris karakterlerinin nasıl giderek aynılaştığını görmek mümkün.

### **Mahkeme Heyetinin Şiddeti Sağaltma Girişimleri**

Hasımların bir tarafını oluşturan Rahip Parris, Kilise Mensupları ve Mahkeme Heyeti, şiddeti kendilerince durdurmak adına, kızların bir korkunun sonucunda telaffuz ettikleri insanları darağacında sallandırır. Kamuya açık bir alanda -köy meydanında- gerçekleştirilen infaz işlemi asılacak kimselerin ölmesi kadar, bu infaza şahitlik edecek köylülerin de önemi oldukça büyüktür. Girard kitabında Afrika monarşilerinin kurban sunumlarını ve ayın törenlerini anlatırken, kurban edilen kişilerin törensel biçimde ve topluluğun önünde öldürüldüğünü yazarak, şiddetin sağaltımının ancak bu şekilde olabileceğini vurgulamaktadır. Bu kurban edilen

<sup>13</sup> A.e. s.225

varlığın ölümünün, oybirliğine dayalı olarak gerçekleştiğinin, böylelikle şiddetin sona erdiğinin bir kanıtıdır. Topluca izleme edimi, beraberinde ortak bir birliktelik, bir çeşit gizli anlaşma ya da asılma işleminin bir bütünlük içinde olumlanmasını sağlamakta, böylelikle asılan kişinin/kişilerin intikamını alma isteği baştan engellenmiş olmaktadır. Ters durumlarda ise intikam almak isteyen kişi kurban edimini olumlayan topluluğu, tümünden karşısına almak durumunda kalır. Girard'ın deyişiyle “*İntikam arzusu duyan kişi, öcünü tüm topluluktan almak zorundadır.*”<sup>14</sup> İntikam isteğini önlemenin ilk yolu, idamların toplum tarafından izlenmesiyle ve topluca kabul görmesiyle mümkündür. İdamları, tüm topluluk, oybirliği yasası sebebiyle izlemelidir; çünkü herkesin bir kişi için birliği çok önemlidir. Bu durumda denilebilir ki oyunda, mahkeme kararıyla köy meydanında kurulan ve herkes tarafından izlenilmesi ve onaylanması beklenen infaz edimi, Mahkeme Heyeti ve diğer tüm Yöneticiler tarafından bilinçli olarak tercih edilmiştir. Böylece otoritenin verdiği karar, toplum tarafından sorgulanmayacak hatta oybirliğiyle desteklenmiş olacaktır. Böylelikle, ne Rahip Parris ne Kilise Mensupları ne de Mahkeme Heyeti, insanları öldürdükleri için sorgulanıp suçlanmayacaklardır. Çünkü mevcut eylem, toplumun huzura kavuşması, düzenin barış içinde devam etmesi için yapılmış, dahası kilise ve mahkeme çatısı altında kararı verilmiştir. Bu durumda söz konusu idamlar ancak Mahkeme Heyetinin veya Yönetimdekilerin kararı gibi değil de sanki herkesin ortak kararıymışçasına kabul gördüğü noktada şiddeti sağaltmak mümkündür. Bunun için de topluluğun, coşkuyla darağacında sallanan insanları seyretmesi ve mahkûmların yüzlerine, ölümden başka çıkışları olmadığını oybirliği ile çarpmaları gerekmektedir.

Yönetimde olan kişilerin oyunda sergiledikleri şiddet mekanizması yukarıdaki gibi yürürken, diğer yanda John Proctor ve onunla birlikte orta sınıf ve altı diye addedebileceğimiz diğer köylüler sözselsel ve fiziksel şiddetle etraflarındakileri hizaya getirmeye çalışırlar. Örneğin mahkemeye çıkararak tüm bildiği gerçeği anlatıp, içinde bulunduğu adaletsiz yapının sonlanması için herkesi ikna etmek isteyen Proctor, mahkemede düzenli olarak tanıklık eden Marry Warren'ı (Abigail'den sonra evine aldığı yardımcı kız.) evde yalnız bulduğu bir anda, hem sözlü hem fiziksel olarak onu tehdit eder.

<sup>14</sup> A.e. s.243

*Proctor: ...Bağırsaklarını sökerim senin ... (onu boğmak ister gibi boğazına atılır) ... (Mary'yi yere fırlatır.)<sup>15</sup>*

Veya oyundaki bir mahkeme sahnesinde, köyün ileri gelenlerinden biri olan Putnam'ın, insanların topraklarına el koyabilmek için onları idama götürdüğünü iddia eden köyün yoksul ama 'iyi' insanı Giles Corey, ifadesini mahkemeye sunarken, daha önce yaşadıklarından ötürü sinirine hâkim olamayıp, Putnam'a öfkeyle karşılık vererek ona tehditler savurur.

*(Giles Corey, Putnam'a saldırmak ister.)*

*Giles: Girtlağını sıkacağım senin, Putnam, geberteceğim seni, görürsün!<sup>16</sup>*

Burada Giles'in şiddetinin aksiyona dönüşmemesini sağlayan tek etken Proctor'ın üzerine atılıp onu tutmasıdır. Aslında buradaki en önemli nokta okur/izleyici açısından her koşulda 'iyi' olarak konumlanan bu insanların, hep bir haklılık söylemi içerisinde şiddete başvurmalarındır.

Oyundaki kurban bunalımı, alınan infaz kararları ve asılan insanlara rağmen durmamakta ve şiddetini artırmaktadır. Çünkü taraflar karşılıklı şiddeti aynı etkiyle birbirlerine yöneltmektedirler. Her nefret, öfke, şiddet eylemi bir diğerini doğurmakta, mimetik etki hasımların giderek aynı araçlara başvurmasına sebep olmaktadır. Öyle ki, oyundaki 'iyi' diye tanımlanan kişilerin de düşman belledikleri ve mücadeleye girdikleri kişilerden yapısal olarak pek farklı davranmadıkları, değişik biçimlerde de olsa, eleştirdikleri kişiler kadar sık şiddet ile işbirliği yaptıklarını görmek mümkün. Girard'ın kopya-ikizlik kuramına bağlarsak, hasımlar tam anlamıyla şiddetti, yakından bakıldığında farklı biçimde, uzaktan bakıldığında ise neredeyse birbirine ayna etkisi yapan bir özdeşlikte gerçekleştirerek birer kopya-ikize dönüşürler.

Toplum içindeki bölünme, iyi ya da kötü olarak belirlenen tarafların birbirleriyle girdikleri rekabet ilişkisi, yapısal bağlamda giderek ayna etkisi yaratmaya başladıkça, şiddet ediminde temiz ya da kirli ayrımı bulanıklaşmaya başlar. Zaten ayının yarım kalmışlığından taşarak kızların üzerine bulaşmış şiddet, artık herkesin üzerindedir. Bulaşıcı etki bu yolla oyunda-

<sup>15</sup> Miller, *Seçilmiş Oyunları I, Cadı Kazanı*, s.314

<sup>16</sup> A.e. s.329



ki herkese yayılmış, tüm köylüler birbirinin kopyasına dönüşerek şiddete başvurmaya başlamıştır. Hemen hepsi bir cinnet içindedir, aralarında artık herhangi bir ayırım veya farklılık kalmamıştır. ‘*Cadı Kazanı*’ oyunundaki tüm köy, bir kurban bunalımının tam ortasında, çözümsüz şekilde kıvranıp durmaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi, Mahkeme Heyetinin aldığı kararlar herkesin onayını almamakta ve karşıtlık söylemi giderek daha da derin bir uçuruma dönüşmektedir. Köylüler tarafından kararlarının sorgulanmaya başladığı ve aykırı sesler sayesinde yönetimdeki kişilerin mevcut güçlerini yitirmeye başladıkları durumda ise Mahkeme Heyeti ve yandaşları toplum üzerinde farklı bir yanılsama yaratmayı denemek durumunda kalacaklardır.

*PARRİS: Bunların köyde büyük bir saygınlığı var. Keşke olmasaydı, ama var. Rebecca, darağacına gelip bir dua etti mi, korkarım, halk çileden çıkıp üstünüze yürüyecek.<sup>17</sup>*

Rahip Parris’in “bunlar”dan kastı, asılmak üzere olan ve köydeki saygınlığı oybirliğiyle kabullenilmiş 7 karakterdir. Bu seçilmiş kişilerin, topluluktaki herkes tarafından seviliyor ve saygı duyuluyor olması, gerek Mahkeme Heyeti gerekse Yönetimdeki kişilerin, güç dengeleriyle oynayabilecek, iktidardaki yerlerini sarsabilecek güçtedir. Onların infaz edilmesi demek, köyün yönetime karşı ayaklanması anlamına gelir. Olabilecek herhangi bir ayaklanmayı önlemek için, yönetimdekilerin, kalan 7 kişinin şeytanla iş birliğine girdiğine, topluluğu ikna edecek bir yol bulmaları gerekir. Bu sebepten, oyunun sonlarına doğru asılacak olan bu kişilerden, bağışlanmaları karşılığında, şeytanla işbirliği yaptıklarına dair bir itiraf mektubunu imzalamaları istenir. Böylelikle Heyet, verilen kararların sorgulanacak bir pozisyon içermediğini, bu köylülerin gerçekten şeytanla işbirliği yaptığını fakat doğruyu söyledikleri için mahkeme tarafından bağışlandıklarını bildirerek kendi üzerlerine yönelecek şiddeti bertaraf etmeye çalışırlar. Yaşadıkları korku, tedirginlik ve yargı makamı olarak nasıl bir çıkmazda oldukları Vali Danforth’un ağzından okur/izleyiciye şu sözlerle aktarılır.

*DANFORTH: Bunlardan birine itiraf ettirebilirse, halk öteki idamları hoş görebilir. O zaman hepsinin şeytana uyduklarına kuşku kalmaz. Bunlar*

<sup>17</sup> A.e. s.357

*itiraf etmeden suçsuzuz diye bağırarak asılırsa, kuşklar artacak. Birçok dürüst insan onlara ağlayacak. Bu gözyaşları altüst eder gördüğümüz büyük işi.*<sup>18</sup>

O ana kadar Proctor dışındaki herkes ölümü göze alarak şeytanla işbirliğini yapmadıklarını dahası hayatlarında hiç şeytanla karşılaşmadıklarını açık ve net bir şekilde ortaya koyarlar. Dolayısıyla imzayı atıp topluluk üzerine serilmiş kuşkuyu kaldıracak tek kişi Proctor'dır. O da ailesine bir zarar gelmesinden korktuğu için hiçbir yorumda bulunmamıştır. Yargı sisteminin ise topluluğu ikna edebilmesi için acilen onun imzasına ihtiyaç vardır. Mahkeme anlaşma gereği imzalı kâğıdın kilisenin duvarında asılacağını bildirmektedir ki bu da, yalan iddiaların meşruiyet kazanması anlamına gelir. Bu sayede hem Proctor'a hem de idam edilmiş veya edilecek kişilere duyulan inanç sarsılacak, verilen kararlara dair kolektif bütünlük oluşacak; 'herkes bir kişiye karşı' yasası, şiddetin meşrulaşmasını olanaklı kılacaktır. Bir anlamda Proctor'ın itirafı ve imzanın atılması, idam edilenlerin oybirliğiyle günah keçisi olarak addedilmesine yani aslında kirli olan şiddetin oybirliği ile arındırılmasına sebep olacak ve mahkemeye yönelmiş şiddetin ortadan kalkmasını sağlayacaktır.

### **Oyunda Bir Trajik Kahraman / Proctor**

Proctor, son çare olarak ona yöneltilen bu teklifin içinde, asılacak diğer 6 kişiden farklı olarak trajik bir kahramanın çıkmazı ve çelişkileriyle durmaktadır. İmzayı atarak, asılmış veya asılacak olan arkadaşlarına/yandaşlarına ihanet etmiş, uğrunda mücadele ettikleri "adalet" kavramını bozmuş ya da lekelemiş olup, söylediği yalanla onları da zan altında bırakacaktır. Salt bu sebeplerden, kendini günaha girmiş hissetmekte ve bu duyguyu hayatı boyunca taşıyamayacağını düşünmektedir. Diğer yandan, daha önce karısını aldatarak işlediği günah sebebiyle, kendini, darağacına gidecek kadar temiz görmemekte; günahlarının onu takip edeceğini ve Tanrı'nın huzuruna bir evliya gibi çıkmanın da ayrı bir yalan olduğuna inanmaktadır. Kısaca Proctor, tüm bu düşüncelerin ışığında hayatı, ismi, gururu ve onuru arasında sıkışıp kalmış tam bir trajik kahramanın yaşayabileceği şekilde bir paradoks, içinden çıkılması güç bir çelişki yaşamaktadır.

---

<sup>18</sup> A.e. s.357

*PROCTOR: Darağacına bir evliya gibi gidemem, bu, dünyayı kandırmak olur. Evliya değilim ben. (Elizabeth susar.) Ben dürüst olamadım, Elizabeth. İyi bir insan değilim ben. Gerçi, itiraf edersem, yalan söylemiş olacağım ama hiç günaha girmemiş de değilim.<sup>19</sup>*

Proctor, Elizabeth'den de güç alarak vermeye çalıştığı bu kararda ona bu konuda kimsenin yardımcı olamayacağını anlamıştır. Mahkemenin sunduğu kâğıdı imzalarsa olay örgüsü içinde karşı çıktığı cadı avını onaylamış ve toplum huzurunda onurunu kaybetmiş olacak; dolayısıyla çocuklarına saygı duyulacak bir isim bırakamayacaktır. Başka bir açıdan, kâğıdı imzalamak, Proctor'ın oyun süresince inandığı değerlerle çatışmasına ve oyun boyunca eleştirdiği tüm söylemi alaşağı etmesine yol açacaktır. Burada okur/izleyiciye sunulan birinci Yüksek Değer 'onur' olarak belirlenebilir. Okur/izleyiciye sunulan ikinci Yüksek Değer ise Proctor'ın 'yaşamı' olduğuna göre; Yargı ve Kilise yönetiminin önerdiği imzayı atmadığı takdirde gün doğumunda mahkeme kararıyla asılacaktır. Son sahnedeki nihai kararında, vicdanının sesini dinleyerek önce imzaladığı itiraf mektubunu sonra bir hışımla yırtan Proctor, yaşamı ve onuru arasında kalarak verdiği bu kararda, yazının başında da sözü edilen trajik duruma örnek teşkil eder. Trajik durum içindeki kahraman (Proctor) iki "yüksek değer" arasında gidip gelen bir paradoks içinde, özgür iradesiyle nihai kararını vermiştir. İmzaladığı mektubu yırtarak ölüm kararı alan Proctor, oyunda toplamda asılmış 19 kişinin kanının, infaz kararını vermiş olan yöneticilerin, mahkeme yönetiminin ve kilise mensubu kişilerin kanının, ellerinde bir cinayet lekesi olmasını sağlamıştır.

### **Çözümsüz Kurban Bunalımı**

Oyun boyunca aşkı için her şeyi yapmayı göze almış olan Abigail, Proctor'ın asılacağı haberiyle sarsılır. Birlikte kaçmak için Proctor'a teklifte bulunur. Fakat Proctor Abigail'i şiddetin ateşleyicisi olarak gördüğü ve neredeyse artık ondan tiksindiği için, onu kovmaktan beter ederek uzaklaştırır. Okur/İzleyici izlediği bu olay karşısında Abigail'den bir kez daha nefret edecek, bunun karşılığında Proctor'a davranışından ötürü saygı duyup onaylayacaktır. Fakat oyunun sonunda Abigail de bir türlü önüne geçemediği olayların birer hata olduğunu anlamışçasına ortadan kaybo-

<sup>19</sup> A.e. s.365

lacaktır. Miller, oyunun sonunda yazdığı açıklama bölümünde Abigail'in oyunun sonunda kendini Salem köyünden dışarıya attığını ve hayatının sonuna kadar orospuluk yaparak geçinmek zorunda kalacağını bildirir. Böylece Abigail bu güne dek yaptığı yanlışların cezasını hayatın geri kalanıyla ödemiş olacaktır. Fakat oyun boyunca kötülükte dur durak tanımayan bu 17 yaşındaki kızın kendini köyden dışarıya atması ya da köyün kurban bunalımından kurtulması için yeterli olmaz. Oyunun sonunda yazar tarafından açıklanan bu edim aslında çok geç kalmış bir eylem gibidir. Çünkü şiddetin sınırları oyunun ortalarına bile gelmeden kızları aşmış, bütün kentte dağılmıştır. Bu durumda Abigail'in yaşadığı yeri terk etmesi işlevsiz bir eylemdir. Olsa olsa, okur/izleyici üzerinde bir vicdan rahatlamasına sebep olur. Oybirliğinin oyun boyunca kurulamaması yüzünden oyun bir türlü bunalımdan kurtulamamaktadır.

### **Şiddetin Kalıcı Şekilde Aldatılamaması**

Bununla bağlantılı olarak oyunda değinilmesi gereken bir diğer nokta, dinle iç içe geçmiş olan yargı sistemi ile siyasi iktidara bağlı olan diğer bir yargı sisteminin çatışmasıdır. Bu iki sistemde de asıl ortak nokta şiddetin 'yasal' olarak tanımlanmasıdır. Yasal yoldan herhangi bir kişiye yöneltilen şiddet kendiliğinden meşru olduğundan alınan karara karşı duran kesime, intikam alma olanağı tanımamaktadır. Şiddet, "*Cadı Kazanı*" oyununda bir noktadan sonra görüldüğü gibi kurum çatısı altında yasallaştığı noktada, topluğun intikam ruhunu bir açıdan önlemiş olsa da, öte yandan intikam isteğini yalnızca bastırmış olur. Bu yüzden kurumlaştırılmış bir kurban ediminden bile söz edilse, Şiddetin gerçek anlamda ortadan kalkmasını sağlayabilmek için, kurumun aldığı kararı onaylayacak birlik ve bütünlüğe ihtiyaç vardır. Bu haliyle kurumun işi şiddeti yok etmek ve topluluğa huzur getirmek, topluluğun işlevi ise kurban edimine onay vermektir.

Peki, şiddetin kalıcı biçimde yok olması nasıl mümkündür? Oy birliği yasasının dışında bakılırsa, "*Cadı Kazanı*" metninde neden bir türlü kalıcı bir çözüm bulunamamaktadır? Girard'ın kuramına dönecek olursak, karşılıklı güç ilişkilerini de hesaba katmamız gerektiğini fark ederiz. "*Şiddetin kalıcı biçimde aldatılması ancak ve ancak yargı sistemiyle intikam arasında ya da kurban sunumuyla intikam arasında bir fark olduğuna inandıran*

*bir aşkınlıkla olanaklıdır.*"<sup>20</sup> Daha basit bir dille söylenecekse çözüm, intikam duygusu içinde olan topluluğu ikna edebilecek güce sahip olan bir yargı sisteminden geçer.

Cadı Kazanı oyununda yargı sistemi ile intikam arasında bir fark olmadığı açıktır. Mahkeme Heyeti ve Kilise Mensupları kararlarını tamamen kişisel görüşlere dayanarak vermekte, içlerindeki öfke ve intikam duygusuyla karar almaktadırlar. Öte yandan oyundaki bir kısım insan için mahkemede yargılanan insanların masumluğu aşikârdır, fakat üzerlerindeki baskıdan ötürü hep bir ağızdan bunun bir kıyım olduğunu bir türlü açıklayamazlar. Bazılarının korkuları o kadar baskındır ki onların da mahkemeye karşı insiyaki olarak gelişen intikam duygularını bastırarak silik ve sessiz bir biçimde oyunda yerlerini alırlar. Mahkemenin karşısında safını belirleyen kişiler, siyasi iktidara bağlı bir hukuk sisteminin özlemi içindedirler; dinsellik çerçevesindeki bir kurban edimi ile değil, "gerçek suçlunun" imhasıyla gerçekleşecek bir cezai yargı sistemi arayışındadırlar. Proctor ve onun gibi dini bütün, inançlı tüm Hristiyan köylüler, dinin yargı sisteminin içine bu denli işlemiş olmasından hoşnutsuzdurlar. Özellikle Proctor, gerek mahkeme karşısında sarf ettiği sözlerle gerekse istikrarlı biçimde açık ettiği tavrıyla bu yaklaşımını oyun boyunca gözler önüne sermektedir. Proctor'ın işaret ettiği hukuk ve adalet sistemi bir nevi modern dünyanın içinde bulunduğu hukuk sistemini anımsatır. Hâlbuki Girard, yargı sistemi ve intikam olgusunu değerlendirdiği bölümde modern dünyanın yargı sistemi için şu açıklamayı yapıyor: "*intikamı rasyonelleştiriyor, kendine göre kesip biçerek sınırlandırmayı başarıyor, tehlikesizce çekip çevirerek son derece etkili bir şiddet tedavi tekniği ve ikincil olarak da önleme tekniği olarak kullanılıyor.*"<sup>21</sup> Böyle bir işleyişte şiddet tedavi edilmiş, önlenmiş hatta intikam döngüsünün kırılmış olduğunu anlatıyor. Bu açıdan bakılınca denilebilir ki Miller'in metninde, şiddetin sağaltımı için önerdiği kurtuluş miti, ancak mantığın baskın olduğu, günümüzdeki gibi bir yargı sistemiyle mümkündür.

Oyunda çatışma, iki düzlem üzerinden sürdürülmektedir. Yazar, ilkinin kişisel zeminde devam eden Proctor ve Rahip Parris'in sembolize ettiği

<sup>20</sup> Girard, **Şiddet ve Kutsal**, s.33

<sup>21</sup> A.e. s.30

tarafarlık çizgisinde betimlenirken, diğeri taraftan iki farklı yönetim biçiminin (dini ve siyasi) çatışması ve zıtlaşması olarak ortaya koymaktadır. Dinin/Kilisenin bir karar mekanizması olarak etkisi, yönetimde ve yargıda bulunan kişilerin hem bireysel hem de fevri kararları, yani Miller'in deyimiyile "eski yönetim sistemi" artık işlevini tamamlamıştır. Dolayısıyla oyunda, tam da bu yapının karşısında duran, 'dürüst' 'adil' 'akılcı' bir hukuk, yargı ve yönetim sisteminin gerekliliği vurgulanır.

Ne var ki, ister "kahramanca" adalet uğruna kendini kurban eden Proctor ve diğeri köylüler, ister Tanrının istekleri üzerinden karar aldığını iddia eden din adamları ve Mahkeme Heyeti olsun, karakterlerin sürekli düzen koruyucu rolü üstlendikleri aşikârdır. Tarafların başarılı olmak için kullandıkları araç aynıdır. Fakat elbette ki oyunda yaratılan bu zıtlaşmayı ya da karşıtlığı Girard'ın tanımladığı biçimiyile trajik bir çatışma olarak nitelendirmek doğru olmayacaktır. Zira çatışmanın trajik olarak yorumlanabilmesi için ortada iyi ya da kötü diye yorumlanacak hiçbir şey olmaması gerekmektedir. Hâlbuki Miller, kurduğu söylem içerisinde kimin iyi/haklı, kimin kötü/haksız taraf olduğunu belirlemiştir; buna göre de, okur/izleyicisinin bir saf belirlemesi beklentisi içindedir. Ortada tartışmaya açık bir paradoks olmadığı gibi, ya biri ya da diğeri gibi tek boyutlu bir saflaşmadan bahsedilebilir ancak.

Buradan bakınca Miller'in oyun içindeki 'şeytanla işbirliği' yapan kişileri, aslında cadı avına çıkmış kişiler olarak tanımlaması okur/izleyicide bir ironi duygusu yaratmaktadır. Dahası yazar, oyun boyunca şiddet mekanizmasını eleştirmekten ziyade, kendi döneminin iktidarını eleştirmek noktasında durmaktadır.

## Sonuç

Arthur Miller'ın Cadı Kazanı oyununu Rene Girard'ın Şiddet ve Kutusal kitabında ele aldığı Şiddet kavramının izleri incelerken, çözümlemedeki temel niyet, oyunun tragedya özelliği taşıyıp taşımadığından ziyade, Girard'ın sözünü ettiği şiddet mekanizmasının Miller'in metninde nasıl işlediğini ortaya koymaktır. Fakat yine de Girard'ın tragedya kuramından yola çıkılarak oyunda çözümlenmiş önemli bir nokta vardır. Bu da trajik bir kahramanın paradoksu içinde kalan Proctor'ın son sahnesidir. Proctor

oyunda iki Yüksek Değer arasında kalan tek karakterdir. Oyunun sonlarına doğru, yazının başında bahsi geçen çözümsüzlüğün, paradoksun, talihsiz kararın eşliğinde kalacaktır. Hayatı ve Onuru arasında bir seçim yapmak zorunda kalan Proctor, oyunun sonunda onurunu kaybetmek yerine asılmayı tercih ederek ölüme gider. Dahası okur/izleyici de yazarın önerdiği mantık silsilesi içinde en doğru olanın bu olduğunu düşünmekte ve Proctor'ın bu seçimini desteklemektedir. Bu noktadan bakıldığında eğer Onurlu olmayı bir yüksek değer kabul edecek olursak Proctor'ı trajik bir kahraman olarak telaffuz edebiliriz.

Girard'ın şiddet kavramından ve detaylı biçimde kitabında ele aldığı şiddetin mekanizmasından yola çıkarak, oyunda karşımıza çıkan en temel saptamanın, istikrarlılığını oyunun sonuna dek sürdüren Kurban Bunalımı olduğunu söyleyebiliriz. Son cümlesine kadar kendine arındırıcı bir kurban, bir günah keçisi arayan oyunda asla oybirliği kurulamamakta, hep bir ağızdan “hepimize karşı bir kişi” tutumu bir türlü sergilenememekte, dolayısıyla düzeni geri getirecek, kenti temizleyecek ve şiddetten arındıracak Günah Keçisi bulunamamaktadır. Oy birliği yasası işlemediği sürece oyunda kurgulanan her türlü olgu bizi mutlak biçimde bir kurban bunalımına yönlendirecektir. Çünkü ister kurban ediminde ve günah keçisinin seçiminde olsun, ister hasımların birer kopya ikize dönüşmesinde olsun, en temel öge kolektif bütünlüğün durumu ‘evetlemesi’ üzerine kuruludur. Kaldı ki hasımların kopya ikize dönüşmesi, her türlü farkın yitimini sağlayarak, bulunduğu ortama kaotik bir etki getirecektir. Öyle ya da böyle, her türlü durumda topluluktaki her bireyin, arındırıcı etkiye onay vermesi gerekmektedir. Fakat oyun sonunda dahi öldürülen/kurban edilen toplam 19 kişi ne de Abigail'in kendini kentin dışına sürmesi şiddetin sağaltılmasına olanak vermez. Bu durumda denebilir ki Miller'in Cadı Kazanı baştan sona Girard'ın sözünü ettiği kurban bunalımının çözümsüzlüğü içinde bulunmaktadır.

Öte yandan şiddet mekanizmasının nasıl işlediğini araştırdığımız “*Cadı Kazanı*” oyununda, bir saflaşma ve karşılıklı çatışmanın her an devam ettiğini söylemek mümkün. Oyunda bir nevi haklı-haksız kavgasına dönüşen şiddetin mekanizması aslına bakılırsa Girard'ın kuramında biraz daha korutucu ve ürpertici olarak karşımıza çıkar.

Düşünürün deyişiyile Tragedyadaki şiddet taraflar arasındaki her türlü farksızlığı siler. Öyle bir şiddet mekanizmasıdır ki bu, iyiler veya kötüler diye bir ayırım söz konusu yapılamaz. Hasımlar arasında haklı ya da haksız diyemeyeceğimiz karşılıklı ve mimetik bir şiddet mevcuttur. Oysa Miller'in metninde net biçimde hizipçilik söz konusudur. Taraflar da kendi yasasını büyük bir ihtirasla savunurken diğer yandan yazarın taraflı duruşu iyi ve kötü tanımını yapılmasına olanak sağlamaktadır. Bu durumda okur/izleyiciden objektif bir noktada durması beklenemez elbette. Yazarın yönlendirdiği haliyle okur/izleyici de taraf tutmakla ilgili payını alacak, kendine haklı ya da haksız bir taraf seçecektir.

Yazı boyunca belirtilen bazı noktalar dışında aslında Miller'in oyununda Girard'ın açıkladığı şiddet izleği işler görünmektedir. Şiddetin ayinin yarım kalmışlığı ile harekete geçmesi; önce kızlara sonra bütün bir kente yayılması; bir türlü ulaşılamayan oybirliği yasası ve sonucunda şiddetin bir kurban bunalımına dönüşmesi düşünürün ortaya attığı savları desteklemektedir.



## KAYNAKÇA

- Aristoteles: **Poetika**, Çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2. bs 2013
- Girard, Rene: **Şiddet ve Kutsal**, Çev. Necmiye Alpay, İstanbul, Kanat Kitap, 2003
- Girard, Rene: **Günah Keçisi**, Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Kanat Kitap, 2005
- Girard, Rene: **Romantik Yalan ve Romansal Hakikat**, Çev. Arzu Etensel İldem, İstanbul, Metis Yayınları, 2. bs 2013
- Miller, Arthur: Seçilmiş Oyunları I, **Cadı Kazanı**, Çev. Sabahattin Eyübođlu-Vedat Günyol, İstanbul, Adam Yayınları, 1995
- Miller, Arthur: “Why I Wrote The Crucible: An Artist’s Answer to Politics” **The New Yorker**, Ekim 21, 1996. (Çevrimiçi)
- <http://www.plosin.com/beatbegins/archive/MillerCrucible.htm>, 14 Eylül 2015
- Kuçuradi, İoanna: **Trajik Olan**, İstanbul, Yankı Yayınları, 1966

## ÖZET

*Bu çalışma, Rene Girard'ın "Şiddet ve Kutsal" kitabında değindiği Trajik kavramını, şiddetin çıkış noktasını, nedenlerini, topluluğu nasıl etkilediği; buna ilaveten kurban fikrinin doğuşu, sebepleri, devamında ise nasıl bir bunalıma dönüşebileceğine dair birçok kavram ele alacaktır. Bu inceleme sırasında ise Rene Girard'ın kitabında geniş biçimde yer verdiği Trajik kavramı ve Kurban Bunalımı temel alınarak Arthur Miller'in "Cadı Kazanı" metni çözümlenecek ve söz konusu kavramlar seçilmiş sahnelerle detaylandırılıp örneklendirilecektir.*

**Anahtar Kelimeler:** Tragedya, Şiddet, Kurban Sunumu, Kopya İkizlik, 'Cadı Kazanı'

## ABSTRACT

*This article will focus on the concept of "the tragic", the departure point of violence, its causes, how it affects the society and also the inception of the idea of sacrifice, its causes and then how it could be transformed into a depression, which are dealt with in Rene Girard's "Violence and the Sacred". During this analysis the text of "The Crucible" by Arthur Miller will be analyzed and above-mentioned concepts will be detailed and exemplified with the chosen scenes.*

**Keywords:** Tragedy, Violence, Sacrificial Crisis, Mimetic Double, 'The Crucible'