

ANTİK YUNAN TRAGEDYASI

“Trajedi” modern kültürde çok fazla (ve yanlış) kullanılan kelimelerden biridir. Gazete okuyan, televizyon izleyen veya radyoda haberleri dinleyen biri sürekli yollarda, havada, yanan bir evde ve Afrika’nın çöllerinde yaşanan “trajediden” haber yer alır. “Kaza” veya “talihsizlik” gibi duygusal açıdan daha az kışkırtıcı kelimeler kullanılmaz? Veya “trajedi” kelimesinde “felaket” veya “kıyamet” gibi daha güçlü kelimelerin ifade edemediği ne vardır?

Günümüzde, “trajedi” ani veya bir olayın sonucu olarak ölümü anlatır. Trajedi insanın sadece acı çekmesinden biraz daha fazlasıdır; olaya karışanların genellikle diğer insanlar veya doğa yüzünden ölümüdür. Trajedi tam anlamıyla kurbanın veya kurbanlarıdır ve kötülüğü yapan (tabii eğer varsa) adalete teslim edilirken, Shakespeare’nin dramatize ettiği “Macbeth’in trajedisinden” söz etmeyiz. Ancak tüm ölümler bize “trajik” gelmez. Çoğu kişi dört yaşında bir çocuğun komşunun bahçesinde üzeri kapatılmamış havuza düşüp boğulmasını, seksenlik birinin kısa süren bir hastalıktan sonra ölümüne göre trajik bir olay olarak nitelendirecektir. “Trajedinin” modern görünümünde basit bir kayıptan daha fazlasının olması gerekir. Çok kabaca cevaplanırsa bir “kayıp” ve bu kaybın izleyenin bakış açısına göre yoğun bir üzüntü ve ıstırapla ikiye katlanması gerekir. Günümüzde trajedi bunaltıcı ve gereksiz olandır, olmaması gerekendir, birinin veya bir şeyin engelleyebileceği bir şeydir, olduğu için birinin suçlanabileceği bir şeydir. Bu bizi çizgisel bir olay örgüsüne götürür: anne bana veya çocuğun bakıcısı onu takip ediyor olsaydı, o zaman “trajedi” olmaya bilirdi. “Eğerler” iyi olay örgüsünün özüdür ve trajedi için Aristoteles’in iddia ettiği gibi “olay örgüsü” (*mythos*) en önde gelendir.

Tüm ölümler veya ölümle ilgili öyküler “trajik” değildir. Trajedi günümüzde sefaletle veya günlük olanla ilgilenmez, tabii Afrika’da açlıktan ölen insanların trajedisi hariçtir. Bir uyuşturucu bağımlısının aşırı doz nedeniyle arka sokaklardan birinde ölmesi “trajik” midir? Belki, eğer ölenin bir dizi “dramatik” olayın sonucunda aslında yüksek bir statüden o hale geldiği oraya çıkarsa. Bizim için trajedi, tıpkı Antik Yunanlılara olduğu gibi, insanlık, doğa (veya kutsal) olanla ilgili daha büyük sorunları ortaya çıkarma eğilimindedir. Böylece “trajedinin” modern tabiri beklenmedik ve gereksiz olarak sadece olayı yaşayanların değil herkes tarafından alımlanabilir bir “dramatik” olaylar dizgesi dâhilinde, acı ve ıstırapın eşlik etmesiyle ölümü ve yok olmayı ima eder.

Antik Yunan tragedyasının görünümünü incelerken “tyrajedi” kelimesinin modern çağrışımlarının bir bölümünü budamak durumundayız. Aeschylus’un *Agamemnon*, *Adak Sunanlar*, Sophokles’in *Ajaks*, *Antigone* ve *Trachis Kadınları*, Euripides’in *Medea*, *Bakhalar*, *Herakles*, *Hecuba* gibi oyunlarında olduğu gibi Antik Yunan tragedyalarının çoğu öyküdeki karakterlerin ölümü veya yıkımıyla sonuçlanmasına rağmen, Sophocles’in *Kral Oedipus* oyununda körlük ve sürgün, *Oedipus Kolonosta*’da ise Oedipus’un ölümüyle huzura kavuşması nedeniyle çok yıkıcı değildir. Aeschylus’ *Eumenidler*; Sophokles’ *Philoktetes*; Euripides’ *Andromache*, *Ion*, *Helen* ve *Orestes* gibi oyunlarında olduğu gibi birkaç oyunda felaket standart “mutlu son” olarak nitelendirilebilecek şekilde engellenir. Yinede Antik Yunanlılar bu oyunlara “tragedya” adını verir. Aristoteles tragedya için en iyi olay örgüsünün acı ve yıkımla sonlanan olduğunu iddia etmesine rağmen, bir Antik Yunan tragedyası böyle sona ermek zorunda değildir.

Ancak Antik Yunan tragedyalarında karakterler birden bire aciz bırakılmaz; bazen suç ve ceza, bazen tanrıların direk işleri gibi olayların trajik bir deseni vardır, ancak meydana gelen olaylar yaşanan tüm

acılarına uygun görünümündedir. Aristoteles, tragedya öykülerinin ünlü ve zengin büyük ailelere ait olması gerektiğini açıkça belirtmiştir, böylece bu kişilerin talihsizliğe düşüşü daha dramatik olabilir. Ancak geleneksel mitolojiye dikkate değer biçimde gerçekçi bakan ve sıradan olana saygılı olan Euripides bu genellemenin dışındadır. Genellikle tragedyada günlük yaşamdan ve sıradan insanlardan söz edilmez. Tragedya büyük ve uzakta olanla ilgilidir. Aristoteles tragedyanın “ciddi bir eylemin yeniden sunulması (mimesis)” olduğunu iddia ettiği zaman kullanılan Antik Yunanca kelime “*spoudaios*” birinin dikkat etmesi ve saygılı davranması gereken bir şey anlamındadır. Böylece tragedya mutlu da bitebilir ve daha önemlisi belirli büyüklükteki önemli sorunlar öykünün bölümlerini oluşturur.

Keçi Şarkısı

Tragedyanın Antik Yunancası “*tragoidia*”dır. Bu kelime etimolojik olarak keçi anlamındaki “*tragos*” ve şarkı anlamındaki “*ode*” kelimelerinden gelir, ancak kelimenin çoğulu “*tragoidoi*” trajik şarkıcılar anlamına gelir: Her iki durumda da “şarkı” anlamına gelen ikinci bölümle ilgili bir sorun yoktur, çünkü Aeschylus’un oyunlarının yarısını oluşturan koro şarkıları lirik ölçüde ve daha sonra göreceğimiz gibi tür zaten Dionysos için şarkı söyleyen ve dans edenlerden çıkmıştır. Ancak bu keçilerin tragedyada işi nedir? Antik (ve modern) bilim adamları bir sizi olasılık üstünde durur. Bazıları keçinin tragedya için ödül olduğunu bu nedenle tragedya kelimesinin “keçi şarkısı” veya keçi için şarkı söyleyenler *tragoidoi* olduğunu söyler. Buna alternatif olarak, Dionysos’a keçi adamlar anlamındaki “satirler”in eşlik ettiği gerçeği ile Aristoteles’in “tragedya oldukça satirik bir şeyden doğmuştur” ifadesinin birleştirilmesi diğer bilim adamlarını bu orijinal oyuncular nedeniyle böyle adlandırıldığı sonucuna varmaya yöneltmiştir. Böylece tragedya “keçi(lerin) şarkısı” ve *tragoidoi* “keçi şarkıcılar” anlamına gelir”. Seaford ve arkadaşlarının nispeten daha yeni tezlerine göre tragedya keçi kurban edilen koro performanslarından doğmuştur. Böylece tragedya “keçi yanındaki şarkı” anlamına gelir. Daha radikal biçimde, Winkler Atina tragedyasında koroların geçiş ritüellerinin bir parçası olarak resmi devlet görevleri sırasındaki on sekiz ve on dokuz yaşlarındaki genç erkeklerden (*epheboi*) oluştuğunu öne sürdü. Winkler’e göre bu hizmetin bir bölümü dramatik festivallerde *choreutai* olmayı gerektiriyordu. Winkler *tragos*’un (keçi) sesleri çatallanan, kaba ve küstah davranışlarda bulunan ergenlik dönemindeki gençleri tanımlamak için kullanılan argo bir terim olduğunu iddia eder. Günümüzde “çocuk” yerine kullanılan “kopil” sözcüğünü buna benzetebiliriz. Winkler’in yorumunda *tragoidia* yine “keçi(lerin) şarkısı” anlamına gelse bile bu defa metafor olarak kullanılır.

Winkler’in teorisinin çekici bir tarafın olmadığı söylenemez ve gençler bir gün içinde dört dramatik performans katılmak için gerekli fiziksel güce sahip olabilir. Yönetim ve disiplin bu genç askerler için uygun hizmeti ve koro eğitimini içerebilir. Buradaki sorun bu gençlerin böylesi bir lakabı elde etmek için tragedyanın en başından beri parçası olup olmadıkları ve neden argo bir terimle tanımlandıklarıdır? Ve korolarda kariyerin neden sadece iki yıl sürdüğüdür? Yetenekli bir oyuncunun yaşamı boyunca bu işi sürdürmesi mümkün değil midir? İlk tragedya yazarlarının bir keçi için yarıştıkları açıklaması tıpkı *tragoidoi*’nin etimolojisini açıklamamaya çalışan antik yorumcununki gibi şüphelidir. Ve Antik Yunan geleneğinde satirler daha sonra “keçi adam” olmuşlardır, antik ve klasik dönemlerde keçiden daha çok ata benzerler. Bugün için tragedyanın “keçi kurbanlarında söylenen şarkıların” ürünü olduğu en sağlam açıklama gibi görünmektedir.

Tragedyanın tarihi hakkında ilk kanıtlar Herodotos (5.67.5) ile başlar. Herodot, Sikyon'un efsanevi kralı Adrastos'un acılarının trajik koro tarafından anıldığını ve bunun Sikyon'lu Kleisthenes¹ tarafından Dionysos kültürüne dönüştürüldüğünü belirtir. Kleisthenes M.Ö. altıncı yüzyılın ikinci yarısından sonra etkindir ve eğer bu korolar o zamanlarda "trajik" olarak adlandırılıyorsa, tragedyanın yirmi otuz yıl sonra Atina'da ortaya çıkmasından daha önce bir zamana aittirler. Sikyon'un tragedyasında iki noktaya dikkat edilmesi gerekir: (1) bunlar acı çekme şarkılarıdır ve (2) ilk önceleri Dionysus ile bağlantılı değillerdir. Herodotos (1.23) ayrıca ilkel *dithramb*'ı daha parlak ve sağlam hale getiren Arion (M.Ö. 600 yılları ve Corinth) adında bir yazardan da söz eder. Solon'un² yazdığı düşünülen çok daha sonraki bir kaynak Arion'un "ilk trajik dramayı yazdığını" belirtir. Böylece ilk kanıtlar antiklerin "trajedi" diyebilecekleri, Atina'nın dışından gelen ve Atina tragedyasından önceki yıllara ait bir tür koro performansını işaret eder.

Tragedyanın ilk dönemlerine ait tarihsel kanıtların en etkili olanı Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinin 2-5 bölümleridir. Aristoteles dramanın gelişimi hakkında bir dizi açıklama yapar, ancak Aristoteles'in ne hakkında konuştuğunu bilip bilmediği de tartışmalıdır. Aristoteles tragedyanın ilk örnekleri hakkında çelişkili bir değerlendirme yapar. Birincisi onun en bilinen açıklaması tragedyanın "dithyram'tan gelişenlerden" ortaya çıktığıdır. Burada Aristoteles'in ne söylediğine dikkatle bakmak gerekir, çünkü Aristoteles'in meseleye nasıl yaklaştığının kavranması bu biçimde olasıdır:

[tragedya] ve ayrıca komedyaya doğaçlamadan gelir, bunlardan tragedyaya dithrablardan, komedyaya fallik performanslardan doğmuştur ve hala çoğu şehirde gelenek olma durumunu sürdürür. Azar azar özündekilerin farkına vararak gelişti ve kendi biçimini elde ettiği zaman birçok değişime uğradıktan sonra [gelişimini] tamamladı.³

Burada tragedyaya gelişmiş biçimine ulaşan ve değişimi duran büyüyen bir bitki veya varlık gibidir.

Dithyramb geniş anlamıyla koro şarkısıdır ve M.Ö. beşinci yüzyılda Kent Dionysia'sının bir parçası olarak gerçekleştirilir. On yetişkin ve on genç erkeğin elli sesli koro yarışması festivalin ilk gününde yapılır ve günümüzde M.Ö. 320'lere tarihlenir. Eğer tragedyaya Aristoteles'in önerdiği gibi *dityramb*'dan doğduysa, o halde asal sanat biçimi yok olmamış veya kendisinden sonra gelen sanat biçiminin içinde erimemiş, aksine daha sonraki uygulayıcılarının komedinin ilgisini çekecek kadar yetkin olduğu canlı, nefes alan, gelişen bir şiir biçimi olmuştur. Antik kanıtlar düzenli bir yapı ortaya koyar: *dithramb* Archilochos tarafından M.Ö. yedinci yüzyılda Dionysos'a atfedilmiştir:

Tanrı Dionysos'a güzel şarkının nasıl ortaya çıkarılacağını bilirim,
aklım şarapla altüst olduğunda,

Hem Archilochos hem Aristoteles'in "ortaya çıkma" ifadesini kullanmaları, Arion'un *dithyramb* ve tragedyaya arasında bağ kurması ve *Kent Dionysia*'larında *dithyramb* yarışmalarının tragedyadan önce yapılması dithyramb ve Dionysos arasındaki ilişkinin kanıtıdır.

Ancak bu açıklamadan hemen sonra tragedyanın azameti (belki de uzunluğu) hakkında yorum yapan Aristoteles şöyle der:

¹ Kleisthenes (Cleisthenes olarak da bilinir): Sikyon'un M.Ö. 600-570 yılları arasındaki tiranıdır.

² M.Ö. 596-570 yılları arasında Atinalı bir yargıç.

³ 1449a10-11

Daha sonra azamet vardır. Tragedyanın önemsiz olay örgüsü ve alaycı dili oldukça satirik olan bir şeyden gelişirken daha sonra değerli hale geldi.

Eğer ilk *dithyramb*'ları satir kılığındaki erkekler tarafından gerçekleştirilen komiklikler olarak görmek istemiyorsak, Aristoteles burada tragedyanın erkeklerin satir olarak giyindiği bir tür ilkel performanstan geliştiğinden başka bir şey söylemek istiyordur. Son olarak, tragedya ve *dithyramb* hakkındaki pasajdan hemen önce, Aristoteles ciddilik ve alaycılık olarak ikiye ayırdığı şiirsel konuları daha da geliştirir:

Tragedya ve komedyaya ortaya çıktığında, şairler kendi doğalarına göre iambik yerinde komedyaya şairi ve epik yerine tragedyaya şairi olarak şiir türlerini seçti.

Diğer bir değişle tragedyanın gelişimi Homer'in ciddi epiğiyle ile kesin bağları olan edebi bir gelişmedir

Tragedyanın bilinçli bir edebi yaratı olduğu akıldan çıkarılmamalıdır. Bu tür epik temalarla birlikte söylenen bir tür koro performansından doğmuş olabilir, ancak bir noktada M.Ö. altıncı yüzyılın ortalarında birinin aklına mitolojik öyküleri halkın önünde bu öyküleri şarkı olarak söylemenin ötesinde canlandırma fikri gelmiştir. *Exarchon* terimi korobaşı anlamındadır ve dithyramb veya diğer koro şarkılarında korobaşı ve koro arasında diyalog başlamış olabilir. Bu diyalogdan korobaşının anlatıdaki bireysel rolleri üstlenmesiyle diyaloga dayanan drama gelişmiş olabilir. Bacchylides⁴ 18'de böyle bir durum görülmektedir. Bu şiirde solo şarkıcı (Atina kralı Aigeus) ve bir koro Theseus'un Atina'ya doğru gelişini tasvir eder. Bununla birlikte Bacchylides'un şiiri M.Ö. beşinci yüzyılın başına, tragedyanın takdiminden yaklaşık iki yüzyıl öncesine aittir. Şairin on sekizinci şiirini tragedya türünün gelişiminde "eksik halka" olarak kabul edemeyiz. Ancak Bacchylides'de bulduğumuzu ilk tragedya örneği olarak da kabul etmek olasıdır.

Ne tür bir koro performansı tragedyanın gelişmesine yol açmıştır? Dionysos ile olası bağlantısıyla *dithyramb* en önde gelen olasılıktır, ancak bu oyuncular maske takmaz. Masklar dini ritüellerde bulunur ve bunlardan biri tragedyanın gelişmesine yol açmış olabilir. Komedi için Sparta'da Artemis ayini komik biçimde davranan maskeli figürleri içerir. Benzer biçimde Eleusis şiirleri kapalı mekanlarda çok sayıda seyirciye içinde "bir şeylerin söylendiği, yapıldığı ve gösterildiği" bir tür performanstır. Demeter'in kaçırılan kızını araması bir tür dramadır ve tragedyanın bu gibi bir kültürün canlandırılmasından doğmuş olma olasılığı vardır. Belki söyleyebileceğimiz tek şey mitolojik bir şarkıyı yeniden söyleyen bir grubun koro performansından sonra korobaşı ve koro arasında gelişen diyalog yoluyla, korobaşının bağımsız oyuncu olması noktasına kadar gelişen ve böylece ciddi dramanın doğmasıyla sonuçlanan tragedya gelişimidir.

Antik kaynaklar tragedyanın icadını gizemli bir figür olan Thespis'e ithaf eder. Thespis'in ilk resmi temsili M.Ö. 535-534 yıllarına tarihlenir. Thespis özellikle oyuncu çevresine ait olan dramatik özellikler bağlamında anılır: prolog ve koro ile konuşma. Thespis ile ilgili tarihsel gerçek ne olursa olsun, o koro performansının dramaya dönüştüğü, oyuncunun korodan ayrı bir unsur olduğu noktayı belirler. Bu noktadan sonra bireyselliğin önem kazandığı ve koronun önemini yitirerek yok olduğu bir süreç

⁴ Bacchylides (M.Ö. beşinci yüzyıl) Antik Yunan şairidir. Antik Yunanlılar daha sonra onu dokuz önemli lirik şair arasında anmıştır.

başlar. Atina'da Dionysos draması bağlamında önemi olsun ya da olmasın Thespis, Euripides'in *Bakhalar'*nda Pentheus olarak karşımıza çıkar.

Burada ilgi çekici nokta yıldır. Eğer M.Ö. 534 doğruysa, o zaman tragedyanın Peisistratos (M.Ö. 546-527) ve oğlu Hippias (M.Ö. 527-510) yıllarındaki Atina tiranlığının bir ürünüdür. Atina tiranlığı son dört yılı hariç "tiranca" olan her şeydir. Doğrusu tiranlar ekonomik, politik, kültürel ve Atina'nın kültürel olarak gelişmesinden, daha sonraları Akropolis'deki muhteşem binalar ve heykellerden, Homeros'un okunmasından, Athena adına gerçekleştirilen *Panathenia* festivalinden ve aralarında Lasos⁵, Simonides⁶ ve büyük Anakreon⁷ da dahil olmak üzere önde gelen şairlerin Atina meclisine davet edilmesi gibi sorumlulukları vardır. Tragedya için M.Ö. 534 tiranların kültürel başarılarından biridir ve bu başarının etkileri yüzyıllar boyunca hissedilmiştir.

Ancak son yıllarda eleştirmenler tragedyanın ortaya çıkışını, dramanın ilk defa Akropolis'in güneydoğu yamaçlarında gerçekleştirilmeye başladığı, dramatik festivallerin başladığına dair kanıtların olduğu ve Phrynichos, Pratinas gibi diğer drama yazarları hakkında ayrıntıların ortaya çıkmaya başladıkları M.Ö. altıncı yüzyılın başına (501-502) kadar ileriye alır. Bazıları tragedyanın ortaya çıkışını M.Ö. 534 yılına yerleştirir ancak daha sonra yirmi beş yıllık durağanlığı çok uzun bulur. Bazıları ise tragedyanın M.Ö. 507 yılındaki yeni demokrasinin çocuğu olduğunu düşünürler ve *Dionysos Eleuthereus* (daha özgür) kültüne işaret eder. Bu kült artık kısmen Attica dışından Atina'ya gelen Eleutheraî'den Dionysos kültü hareketiyle ve kısmen de bu tanrının özgürleştirme boyutuyla ilgilidir. Ancak *Dionysos Eleuthereus* ayrıca artık tiranlardan "özgürleşmiş" yeni demokrasinin hamisi olarak da görülebilir. Tragedyada politik bir neden bulma eğiliminde olanlar demokratik Atina deneyimiyle drama türünü ilişkilendirir. Bu yorumda Thespis tragedyanın kesin ortaya çıkışından önceki dönemin efsanevi figürü olur. Aslında bu oyumların bir karışımını da yapmak mümkündür: tragedya M.Ö. 534 yılında tiranlar yönetiminde ortaya çıkmıştır (bu yoruma Thespis adını ekleyebilir ve Dionysos'un çok az bir etkisi olduğunu varsayabiliriz) ve daha sonra yaklaşık olarak M.Ö. 500 yıllarında tiyatro Akropolis'in güneydoğu eteklerine yerleştirilip, Dionysos'la ilişkilendirildiği zaman yeni demokrasinin ışığı altında festivaller revizyona uğramıştır.

Tragedyanın Doğası

Biri antik, diğeri modern tragedyanın iki kısa tanımıyla dersimizin bu bölümünde başlayabiliriz. Birincisi *Poetika'*nın altıncı bölümünde Arsitoteles tragedyanın kolayca açıklanamayan bir terminolojiyle ve büyük bir tartışmaya yol açan kesin tanımını yapar:

Tragedya belirli bir uzunluğu olan, oyunun çeşitli bölümlerinde belirli biçimde süslü bir dilin kullanıldığı, anlatı yapmayan ancak sahneleyen insanlar tarafından gerçekleştirilen, acıma ve korku yoluyla bu gibi duyguların sağılımı [*katharsis*] gerçekleştiren, ciddi ve tamamlanmış olaylar dizisinin [*praxis*] yeniden sunumudur [*mimesis*].

"Süslü dil" ifadesiyle Aristoteles yazarların epizotlarda şairin kullandığı şiiri ve olasılıkla süslü tarzı ve lirik şiirin şarkılarını kasteder. "Korku ve acımanın sağılımı"nın ne anlama geldiği oldukça tartışmalıdır:

⁵ Lasos M.Ö. altıncı yüzyılda yaşamış Antik Yunanlı bir lirik şair.

⁶ Simonides (M.Ö. 556-468 BC), Antik Yunanlı lirik şairdir.

⁷ Anacreon (M.Ö. 570-488) Antik Yunanlı lirik şairdir. Özellikle içki alemi şarkılarıyla ünlenen şair daha sonra Antik Yunanlılar tarafından önde gelen dokuz lirik şair arasına alınmıştır.

olasılıkla sahne üstü gösterimiyle bu “trajik” duyguların def edilmesidir (tasfiye edilmesidir), ancak bu Platon’un katılacağı, Aristoteles’in katılmayacağı sözü edilen duyguların tasfiye edilmesi gereken arzu edilmeyen duygular olduğunun ima edildiği anlamına gelebilir. Bir başka açıdan aşırı duyguların akıtılması ise (Antik Yunanca tam olarak “safaştırma” anlamına gelen *katharsis*) kişinin duygusal durumunun uygun bir alıştırma sonra daha iyi hale getirilmesi ve tragedyanın kabul edilebilir dengeyi sağlamasıdır. Bir başka yerde (*Poetika* 1341a17) Aristoteles *katharsis* terimini benzerini kullanarak (*homeopati*) aşırı duyguların (acıma, korku ve heves) tedavi edilmesi olarak tanımlar. Tragedya ruhun korku ve acıma duygularının dengesinin yeniden sağlanmasının bir yoludur. Aristoteles’in *Poetika*’da söylediklerinin çoğu Plato tarafından *Devlet* adlı eserinin 2, 3 ve 10ncu bölümlerinde şiirin reddedilmesine karşıttır. O halde Aristoteles’e göre tragedya seyircide güçlü duygusal tepkiye yol açan ciddi olaylar örüntüsünün şiirsel olarak yeniden sunumudur.

Tanınmış antik araştırmacı Wilamowitz⁸ tragedyanın modern tanımını yapmıştır:

Bir Attica tragedyası Attika vatandaşlarından oluşan bir koro ve iki veya üç oyuncu tarafından dramatik biçimde Dionysus tapınağındaki halka açık ayinin bir parçası olarak yeniden sunulan şiirsel olarak süslü biçimde yeniden işlenmiş kendi içinde bütüncül bir kahramanlık efsanesidir.

Burada “halka açık ayin” veya bunun yerine geçebilecek “popüler eğlence” ifadeleri tartışılabilir ve Wilamowitz’in Aristoteles’in “ciddi” ve tragedyanın duygusal gücü kavramlarını daha iyi anlamak için “kahramanlık” kavramına biraz daha fazla yer vermesi istenebilir. Ancak aslında Wilamowitz bir Antik Yunan tragedyasının merkezi niteliğini ortaya çıkarmıştır. Tragedya sıradan veya günlük konuşma değildir daha çok şiirselliktir, anlatıdan çok performanstır, kendi içinde bütüncül olaylar dizisidir ve temalar geleneksel mitolojidendir. Tragedya seyirci kitesinde duygusal ve estetik bir tepkinin uyanmasını amaçlar.

Antik Yunan tragedyası gerçekçi drama değildir. Taplin⁹ Antik Yunan tiyatrosunun sahne geleneği hakkında “aklın tiyatrosu” tanımlamasını yapmıştır. Herkes için “drama” kelimesi Yunanca “yapmak” veya “eylemek” anlamına gelir ve bir Antik Yunan tragedyasında görsel olarak çok şey olmaz. “Yapılanlar” sahne dışındadır: cinayetleri, intiharlar (Aiaks hariç), kazalar, tartışmalar, kaçmalar. Dekor genellikle aynıdır ve koro tarafından tanımlanır. Bu nedenle Antik Yunan tragedyasında bir anda yanmış yıkılmış savaş meydanlarından kalenin içine geçen Shakespeare trajedilerinin hareketliliği yoktur. Görünen bağlantı kablosu boyunca dizilmiş sahnelerdir. Aksiyon seyircinin önünde merkezi bağlantı noktası olmalıdır. Sahne değişimleri çok nadir görülür. Belki de bu nedenle üç farklı mekânda geçen ve 234ncü satırında koronun tiyatroyu terk etmesiyle *Eumenidler* şaşırtıcı bir tragedyaadır.

Aksesuar ve sahne efektleri de nadir görülür. *Ekkyklema* adı verilen bir düzenek Orestia’daki cinayet ve intihar gibi iç mekândaki sahneleri görülebilir hale getirir ve *mechane* havadan girişlere olanak sağlar. Sophokles ilk defa skenographia (“sahne resmi”) kullanan oyun yazarı olarak bilinir, ancak bu resimler oldukça basittir ve bir oyundan diğerine değişmeden kalır. Ancak bir nesne veya sahne eşyası kullanıldığında, hem olay örgüsünde hem de tragedyanın daha geniş açıdan tematik okunmasında büyük anlamı var demektir. *Agamemnon*’da Klytimestra’nın kocasını yürümeye ikna ettiği mor-kırmızı kilim onun sadece kocası üstündeki gücünün değil tüm erkekler üstündeki gücünün simgesidir.

⁸ U. von Wilamowitz-Moellendorff, Euripides Herakles (Berlin 1889) 108.

⁹ O. Taplin, **Greek Tragedy in Action** (Oxford: Oxford University Press, 1978), s. 9.

Renk kurumuş kan rengidir. Agamemnon kurbanlarının kanının üzerine kederine yürür ve bu onu ve seyircileri ilk iki oyunu belirleyecek ardına kadar açık uğursuz bir kapıya yöneltir. Üçüncü oyunda artık Eumedid olan Furiler aynı renklerde yeni giysiler giyecektir, artık tehditkâr değıllerdir ancak ihtişamı hissettirirler. Sophokles'in *Philoktetes*, *Odysseus* ve *Neoptolemos* oyunları Herakles'in çanağını geri getirme üstünedir. İleri geri geçerken karakterlerin adalardan Troya'ya veya Yunanistan'a geçişlerini yansılaması herkesin odak noktasını oluşturur. Tragedya bir nesneyi veya "özel efekti" kullandığı zaman özellikle dikkat edilmelidir.

Antik Yunan draması şiirseldir. Ancak Antik Yunan tragedyasında koro unsuru vardır. Bu görünümüyle Antik Yunan tragedyası operaya benzer. Koro şarkıları yapay bir ağızla yazılır, bu biçim Dorik'tir ve Antik Yunan lirik geleneğinin ilk biçiminden alınmıştır. Attika'nın caddelerinin ve köylerinin dışında bir ağızda yazıldığı için bu şarkılar seyircinin kulağında farklı bir etki yaratır.

Bir tragedya izlemek kurallı ve "farklı" bir şey izlemek demektir. M.Ö. beşinci yüzyıldan Pronomos vazosu bize oyuncuların tragedya kostümlerinin uzun ve süslü giysiler olduğunu ve bunların normal Attika giysilerinin basitliğine hiç benzemediğini gösterir. M.Ö. beşinci yüzyılda Atinalılar sadelikleriyle övünürlerdi. Süsler ve mücevherler aristokratik gösterimin, İyonya şatafatının ve Doğu dekadanlığının işaretleriydi. Oyuncular farklı bir yumuşak ayakkabı giyerdi (*kothornos*). Bu ayakkabılar her iki ayağa da giyilirdi. Bu nedenle bir sorunu iki farklı açıdan ele almasıyla tanınan dönemin politikacılarından Theramenes'in lakabı "Kothornos"du. *Kothornos* daha önceleri sanıldığı gibi sahnede oyuncuların boylarını ve etkinliğini arttırmak için yapılmış yüksek tabanlı bir ayakkabı değildi. *Kothornos* tragedyanın bir parçasıydı ve Atina erkelerinin günlük ayakkabılarından farklıydı. Ve oyuncunun bireysel kimliğini yok eden ve oyuncuyu canlandırdığı kişiliğe büründüren masklar takılırdı. Seyirci tiyatrodaki tanıdığı kişileri izlemiyor, görsel olarak farklı erkek ve kadınları canlandıran erkekleri izliyordu. Güncel insanların ve olayların tragedyayı biçimlendirdiği *Persliler*'de dahi herkes mitoloji dünyasına yedirilmişti.

Antik Yunan trajedi yazarları konularını ve karakterlerini güncel toplumdan almadı. Bunun yerine uzun zaman öncenin kahramanlık dönemi kullanıldı. Eğer Troyalı Kadınlar'ı veya Agamemnon ya da Theseus gibi karakterleri tanımlamak istersek, bu olayları ve kişileri Bronz Çağı'nın (kabaca M.Ö. 1500-1100) sonlarına tarihlememiz gerekir. Bu dönemde şehrin ortasında muhteşem bir saray vardır. Benzer kalıntılar Yunanistan'da Pylos veya Mycenae'de, Girit'te Knossos veya Phaistos'da ya da Ege ve Karadeniz arasındaki hayati suyunu kontrol eden Troya'da görülebilir. Bu dönemden günümüze ulaşan büyük saraylar, zarif metal işleri ve mücevherler veya boynuzlu dansçıların, yaşamın ve doğanın imgesel resimleri gibi sanat örnekleri sofistike ve şaşırtıcıdır. Hesiod insanın yaşamında çağların dizgesini yaparken (*İşler ve Günler* 109–201) ideal Altın Çağı'ndan mevcut demir çağına düşüşü tespit eder. Hesiod dizgeyi oluştururken Thebai ve Troya'da savaşmış ve kutsanmış adalarda yaşayan kahramanlarının yarı tanrı olduğu dördüncü bir dönem ekler.

Klasik dönemin Antik Yunanlıları gölgesinde yaşadıkları kendilerinden önceki kahramanlık çağının farkındaydı. Bunun için yapmaları gereken tek şey etraflarındaki kalıntılara bakmak veya ozanların sözel gelenekle taşıdıkları büyük adam ve kadınların işlerini dinlemektir. Böylece görsel sanatların ve şiirsel metinlerin konularını oluşturan birbirine bağlı karmaşık bir mitolojik bağıntı oluşturdular. Bu öyküler M.Ö. beşinci yüzyılın sonunda Herodotos ve Thucydides gibi tarihçiler tarafından mitoloji, "dönem" tarihi ve sanat, şiir konuları birbirinden ayrılmıştır. Kahramanlık mitolojisinin bu alt yapısına

karşısında klasik Yunanlılar, özellikle Atinalılar kendi dönemlerinin sorunlarını günümüzde tıpkı ABD’li roman ve film yapımcılarının Vahşi Batıyı kullanmaları gibi kullanmıştır.

Belki de tragedyanın en ayırıcı niteliği oyuncular ve seyirci arasındaki varsayımsal anlaşmadır. Seyirci şüphelerini askıya alır ve gönüllü olarak trajik dünyaya girer. Oyuncular ve koro ise kurgusal olanı sürdürür. Diğer bir deyişle, daha sonra göreceğimiz gibi engelleri yıkmaya dayalı olan komedyanın aksine tragedya dikkati kendi üstüne çekmez. Dikkat çeken drama “meta-teatral” olarak adlandırılmaya başlanmış ve özellikle komedi için uygun bir terim olmuştur. Shakespeare’de dramatik illüzyon bazen seyirciye oyun seyrettiklerini hatırlatacak biçimde alaycı bir ifadeyle kırılır. *Beğendiğiniz Gibi*’de Jacques’in ünlü (aslında Shakespeare’nin tabii) repliklerini hatırlayalım: “All the world’s a stage and the men and women merely players”¹⁰. Belki de *Onikinci Gece*’den Fabian’ın sözleri konuya çok daha uygun olabilir:

Eğer bu şimdi bir sahnede oynansaydı, imkansız
Kurgu diye ayıplardım,

veya daha ciddi bir oyun olan *Julius Caesar*’dan suikast sonrasında Casca’nın repliklerini hatırlayalım:

How many ages hence
Shall this our lofty scene be acted over
In states unborn and accents yet unknown!

Birkaç Antik Yunan tragedyasında illüzyonun kırıldığı ve seyircinin oyun izlediklerinin farkına varmalarına izin verdiği düşünülebilir. Eleştirmenler *Kral Oedipus*’un ikinci büyük *stasima*’sında Apollo kahininin Jokaste tarafından reddedilişi açıklandığı zaman koronun Thebaili yaşlılar mı yoksa Atinalı koro üyeleri mi olduğu hakkında anlaşılamazlar: “eğer bu davranışlar onurluysa, neden dans etmeliyim?”. Eğer koro Atinalıysa, o zaman Sophokles seyircilerin koroyu hem dramatik karakter hem Atinalı oyuncular olarak görmelerini amaçlamıştır. Ancak pasaj dramatik bağlamında oldukça işlevseldir ve bu replikler yine dramatik bağlamda benzer biçimde *antistrophe*’da dengelenir: “ve Apollo onurlandırılmak için hiçbir yerde görülmedi ve ilahi düzen yıkıldı”. Sophokles’in *Elektra*’sında, Orestes, içinde kendi küllerinin olduğu düşündüğü kapla girince, bu Sophokles’in meta-teatral açıdan okunması için bir başka başlangıç noktası olur. Seyirci kabın boş olduğunu bilir ve Orestes rolünü oynayan oyuncudan daha fazlasıdır.

Euripides’in *Medea*’sının prolog bölümünde Dadi, Medea’nın çılgınca ruh hali hakkında yorumda bulunur ve “yeni bir şeyler planladığından” korkar, daha sonra Medea’nın kendisi Jason’un yeni gelininin olacakları ima eden ölümünden sonra bildirir: Bu açıklama genellikle “Bu hesap kapanmıştır” veya “Bu bölümü kapattım” biçiminde yorumlanır, ancak ayrıca “Planlarımı değiştirdim” olarak da yorumlanabilir. Daha sonra Medea “Çocuklarımı öldüreceğim” açıklamasını yapar. Burada Euripides’in olay örgüsündeki değişimi bildirdiği iddia edilir. Çocukların ölümü Medea’nın elindedir. *Elektra*’da uzaklardan bir çığlık duyulur ve Elektra bunun iyi değil kötü haberlerin işareti olmasından korkar: “Haberciler nerede?”, bu bir iki replik sonra gelen habercinin çarpık bir imasıdır. Son olarak, *Bakhalar*’da Pentheus’un giyinme sahnesinde giydiği Bakha giysisi gerçek dramaya karşı meta-teatral unsur olarak görülür. Pentheus rolünü henüz bitirmiş olan oyuncu tarafından canlandırılan Agave oğlunun başıyla girdiği zaman Pentheus maskesini takar. Bu seyircinin kendisini dramatik illüzyondan sıyrılması ve izlediğinin oyun olduğunun farkına varmasına neden olur. Ancak bu tezler en iyi olasılıkla

¹⁰ Tüm dünya bir sahne, erkekler ve kadınlar basit oyunculardır.

varsayımdır ve tragedyanın yarattığı illüzyonu sıkı sıkıya koruduğunu iddia etmek daha sağlam bir görüştür.

Trajik Olay Örgüsü

Poetika'nın 13 ve 14ncü bölümlerinde Aristoteles tragedya için en iyi olay örgüsünü tanımlar. Buradaki “en iyi”nin tragedyanın temel karakteristik duyguları acıma ve korku uyandırma açısından olduğu unutulmamalıdır:

Her şeyden önce [tragedyanın] şansı iyiden kötüye giden hayran olunabilecek birini resmetmemelidir, çünkü bu acınası veya korkulu değil dehşetlidir. [Tragedya] kötü bir adamın kötü talihten iyiye gidişini de [resmetmemelidir]; bu olması gereken hiçbir şey yoktur, bu ne acınası ne korkuludur ne de insani duygularımızı tatmin eder. [Tragedya] kötü bir insanın iyi dutumdan kötüye gidişini de [resmetmemelidir], çünkü böyle bir durum bizim insani duygularımızı tatmin edebilir ancak acıma veya korku uyandırmaz. (...) Geriye kalan bunların arasında olandır: kusur işlemeden veya ahlaksızlık yapmadan, ancak bazı yanlış hesaplamalar [*hamartia*] nedeniyle kötü duruma düşen erdem ya da davranışlarıyla seçkin, ünlü ve zengin olan bir kişinin durumu.

Bu alıntı bir dizi yorum problemini de beraberinde getirir: “hayranlık” [epieikes] kelimesi çoğu Antik Yunan tragedyası karakteri için kullanılabilir, reddettiği ilk olay örgüsü kategorisi Euripides’in günümüze kadar ulaşan *Hippolytos* oyunu için geçerlidir ve Aristoteles, Sophokles’in *Philoktetes* ve olasılıkla *Oedipus Kolonos*'ta, Euripides'in *Iphigeneia Taurianlar Arasında*, *Andromache*, *Helen* ve hatta Aeschylus'un *Orestia* üçlemesinin *Euminidler* oyununa uygulanabilecek iyi bir insanın kötü durumunun iyiye dönüşmesi biçimindeki dördüncü bir olasılığı tartışmamıştır. Bölümü bitirirken Aristoteles mutlu sonla biten tragedyaaların seyircilerin duygusal zevkleriyle alay eden yazarların üretimi olduğunu ve aslında “kimsenin kimseyi öldürmediği” komedilere benzediğini söyleyecektir.

Otuz büyük tragedyaya dayanarak bir Antik Yunan tragedyanın basit bir formülünün olmadığını söyleyebiliriz. Bazı durumlarda oyun “trajik” olarak tanımlanabilecek bir dizi katı olaylar dizisine bağlı kalır. Meydana gelen ölümler ve yıkımlar oyunun doruğunu meydana getirir ve sonsözle birlikte sorun çözümlenmeye çalışılırken, seyirciye kalan kahredici bir kayıp ve bu kayba duyulan acıdır. Bu özellikle Aeschylus'un *Thebai'ye Karşı Yediler*, Sophokles'in *Antigone*, *Kral Oedipis*, *Trakyalı Kadınlar* ve Euripides'in *Medea*, *Hippolytos*, *Hecuba*, *Fenikeli Kadınlar*, *Iphigeneia Tauris'te* ve *Bakhalar* oyunlarında görülür. Bu oyunlarda mantıksal neden sonuç veya etki ve tepki ilişkisinin dizgesini görmek mümkündür.

Bazı oyunlarda dramada trajik hiçbir şey yokken, trajik bir son meydana gelir. Bu oyunlarda daha önceki bir felaketin sonuçları tragedyanın gerektirdiği üzüntü ve kayıp yoğunluğunu diğerlerine taşır. “Trajedinin” Yunanistan'da Perslilerin yenilgisinin duyulması ve Xerxes'in tanrıların yasalarına karşı gelmesinin karakterler tarafından gerçekleştirilmesi olan Aeschylus'un *Persliler*'inde olduğu gibi “hiçbir şey aşırı” değildir. *Troyalı Kadınları* da buraya dahil etmek gereklidir, çünkü hiçbir nedensellik yoktur, sadece mağlupların uğradığı şiddet vardır. Aeschylus'un *Adak Sunanlar*'ının trajik bir ön oyun olduğundan söz edilebilir, çünkü bu oyun bakirelerin damatları düğün gecesi öldürecekleri bir sonraki oyunun trajik ortamını hazırlar.

Trajik olay örgüsünün bir başka çeşidi bir yere kadar telafi edilen ölümdür. Bu gibi durumlarda felaket dramatik metnin doruk noktası yerine biraz daha erkek meydana gelir, böylece olaylar bu fekaletin üstüne oturtulabilir. Bu kesinlikle *Orestia*'nın kurgusudur. Iphigenia'nın önceden dramatik ötesi bir biçimde kurban edilmesi, Troya'nın düşüşü, üçlemede Agamemnon ve Kassandra'nın ilk oyunda öldürülmesi, *Adak Sunanlar*'daki ayna sahnesi, Orestes'in Klytimestra ve Aigisthos'un bedenleriyle görüldüğü tablo hatırlanmalıdır. Üçüncü oyunda hiçbir "trajik" an yoktur, daha çok Orestes'in aklanması ve Furyler'in uzlaşması vardır. Sophokles'in *Aiaks*'ı da Atina'da onurlandırılmasını sağlayacak bir tür kahraman olma sürecinin ortasında gelen Aiaks'ın intiharı aynı durumu sergiler. Benzer bir durum Euripides' *Herakles* adlı oyununda Herakles'in ailesini ödürmesinin oyunun sonunda değil de ortasına yerleştirilmesiyle meydana gelir.

Son olarak yukarıda söz edilen ancak Aristoteles'in göz ardı ettiği olay örgüsü gelir. Bu olay örgüsünde erdem yüceltilir, felaket engellenir ve drama mutlu sonla biter. Bu durum Kitto tarafından "trajikomik" olarak nitelendirilirken, Conacher'a "romantik komedi" ve Burnett'e göre de "yaşamın devam ettiği felaket" olarak adlandırılır. Kesinlikle bir trajedi potansiyeli vardır ve Kreousa'nın bilmediği oğlunu öldürme planı başarıya ulaşabileceği Euripides'in *Ion* oyununda olduğu gibi olaylar bir noktaya kadar trajik yönde gelişir, ancak bu oyunlarda tragedya gerçekleşmez. Aristoteles "karmaşık" tragedyayı "basit" tragedyaya tercih eder. Baht dönüşleri ve tanımlar olan basit tragedyada karakterler ve durumlar tanımlanır ve dramatik yönelim tersine döndürülür. Bu oyunlar arasında Sophokles'in *Philoktetes*, Euripides'in *Andromache*, *Ion*, *Helen*, *Iphigeneia Tauris'te* ve yazarın başyapıtı *Orestes* sayılabilir. Ayrıca Sophokles' ve Euripides'in *Elektra*'sı Orestes ve Elektra'nın Apollo'nun emrettiği öcü yaşayarak acıyla başladıkları ve yüceltikleri, karmaşıklığın düzene girdiği düşünülecek olursa bu kategoride ele alınabilir. Bu oyunlar ayrıca cinayet ve öç alma içermesine ve her ikisi de trajik durumun karanlığında geçmesine rağmen, bunları tersine döndürülmüş felaket sınıfında değerlendirmek doğru olmaz.

O halde, Euripides'in iki yalvarma tragedyası *Herakles'in Çocukları* ve *Yalvaran Kadınlar* oyununları hangi sınıfı girer? Her iki oyunda da kadın karakter ölür (*Herakles'in Çocukları*'nda Bakire ve *Yalvaran Kadınlar*'da kocasının ölüsünün yakılacağı odunların yanında kendini öldüren Euadne). Ancak bu sahneler daha büyük olay örgüsünün tesadüfleridir ve her iki oyunda da Atinalılar kahrolmuş yalvaranların lehine araya girer. Oyunların sonunda işler yoluna girmiş gibi görünür: Herakles'in çocukları artık işkence korkusundan kurtulmuştur ve Argos'un kadınları kocalarını gömebilirler. Bununla birlikte her iki oyunun sonu da gergindir. *Herakles'in Çocukları*'nda Herakles'in yaşlı annesi acı dolu yaşlı bir kadından intikam dolu bir Fury'e dönüşürek Atina korosunun göz yummasıyla esir Eurystheus'u idam etmeyi önerir ve *Yalvaran Kadınlar*'da Athene Tebai ile daha fazla savaş olacağını bildirmek üzere girer. *Oedipus Kolonos*'ta da aynı biçimde sınıflandırmak için kolay bir oyun değildir. Başkarakter gizemli kaderine tanrılar tarafından çağrıldığına inanarak kötü durumdan iyi bir duruma ilerler. Ancak çoğu geleneksel tragedyada olduğu gibi ölümlerle sonuçlanır.

En dikkat çekenleri kurtarma oyunları ve yalvarma oyunları, ayrıca bunların birbiri içinde erimesiyle oluşan beğenilen ve tekrarlanan bazı olay örgüleri de vardır. Yalvarma oyunlarında bir karakter veya grup çoğunlukla Atina'da bir tapınağa sığınarak, barınak ve yardım ister. Oyun metni barınağın verilmesi veya verilmemesi ve bunun bedelinin ne olacağı üstüne kurulur ve kaçınılmaz olarak bu Atina seyircisinin sevdiği bir tartışmadır, çünkü isteğin ardındaki meseleler ortaya serilir. Sophokles'in *Oedipus Kolonos*'ta bu sınıfın en güçlü örneğidir. Bu oyunda kör ve lanetlenmiş Oedipus Fury Korusu'ndaki kutsal alana yerleşir ve tüm oyun boyunca orada kalır. Aeschylus'un *Yalvaran Kadınlar*'ı

bu alt türün örüntüsündedir. Bu oyunda Danaos'un yabancı görünümlü ancak Yunan asıllı kızları onları istemedikleri bir evliliğe sürükleyecek olan kuzenlerinden sığınma ister. Euripides bu oyunda yalvarma ve kurtarma oyunlarını bir arada ele alır. Aslında onun bu tür kombinasyonları *Herakles'in Çocukları*, *Andromache*, *Yalvaran Kadınlar* oyunlarında kullandığını ve tekil sahnelerle *Herakles*, *Ion*, *Medea* ve *Iphigeneia Tauris*'te oyunlarında gösterdiği söylenebilir.

Tragedya Karakteri

Aristoteles'in *Poetika*'sının 13ncü bölümünden bir üst bölümde kullanılan alıntı Antik Yunan tragedyası karakterinin doğası hakkında can sıkıcı olguların ortaya çıkmasına neden olur. Aristoteles iyi bir tragedyada kişinin "kusur veya ahlaksızlık nedeniyle değil, ancak bazı *hamartia* yoluyla kötü duruma" düşmesinin olduğunu iddia ettiğinde, son kelime olan *hamartia* yanlışlıkla kişilik veya karakterde bir hata olarak tercüme edilir. Bu trajik kahramanın Aristoteles'in birinci olay örgüsündeki "hayranlık duyulan" olmasını engeller. Shakespeare'deki "trajik hata" (Othello: kıskanç, Macbeth: hırslı) ile yetişen öğrenciler için bu durum Antik Yunan tragedyasına yaklaşmak için uygun bir dayanak oluşturur. Modern okuyucu ve seyirci eylemi karakterle açıklamaya alışık ve bu yöntemi Antik Yunan tragedyalarına da uygular, ancak bunu yaparak Antik Yunanlı yazarların betimlediklerini zedelerler. Aristoteles'in bu bölümün başında "asıl karakter", "ikinci karakter" veya "kahraman" ile ilgili hiçbir şey yazmadığına dikkat edilmelidir. Antik Yunan'da "protagonist" (*protagonistes*) birinci oyuncu anlamına gelir ve "kahraman" (*heros*) yarı kutsal olan insandır.

Aeschylus'un *Yediler*'inde kadınlar korosunun korkunç ifadelerine tepki gösteren Eteokles kadınları saygısızca kovar ve burada modern okuyucu Eteokles'un ruhuna açılan bir pencere bulduğunu sanarak onun kötü biri olduğu sonucuna varır. Böylece yedi kapıya koruma gönderdiği sahnede, öteden beri kardeşiyle savaşmaya can atıp atmadığını merak edebilir ve bu arzusundan hak ettiğini almasını isteyebilir. Antigone Polyneikes'in yanına gömüleceğini göz önüne getirdiği ve "oyunla birlikte yatacağım, seven sevene" dediği zaman, onun erkek kardeşine duyduğu gerçek hislewrinin bir ifadesi olabilir mi? Aslında Jean Anouilh 1941 yılında kendi Antigone'sini yazdığı zaman, Antigone'nin birlikte gömüldüğü kişinin sadece bir erkek kardeş olmadığını, onun en sözde erkek kardeşi, onun için özellikle sevgili olan biri olduğunu açıkça belirtmiştir. "Amazon Kadın" Theseus'un babasının evinden uzaklaşmış gayrimeşru çocuğu Hippolytos'u düşünün. Bu onun Aşk'tan öğrenmesini ve Bekaret tanrıçasına adanmasını mıdır? *Bakmalar*'da genç Pentheus yaşamın duygusal ve cinsel yanıyla doğal olmayan yanına takıntılı mıdır ve annesine sağlıksız bir adanmışlığı mı vardır? Tüm bunlar oyunlarda eylemlerini yönlendiren trajik karakterin özellikleri olarak gösterilir.

Ancak özellikle Aeschylus ve Sophocles'in oyunlarında olmak üzere Antik Yunan tragedyasında karakterlerin temsil ettiklerinden ve eyleme biçimlerinin yaptıklarının ardındaki kişilikten daha önemli olduğunu söylemek daha doğru olur. Eteokles Oedipus'un hem soylu koruyucusu ham lanetlenmiş çocuğudur. Bunlar onun oyundaki rolleridir. *Adak Sunanlar*'da Orestes ve Elektra "kartal babanın yetim çocuklarıdır". Aeschylus hiçbir çocuk karaktere derinlik vermemiştir. Ne tür birinin kahine boyun eğip annesini öldüreceğinin araştırılması Euripides'e bırakılacaktır. *Philoktetes*'de Neoptolemos önceliklerinin nerede olduğuna karar vermesi gereken genç bir adamdır. *Antigone*'de devleti her şeyin önüne yerleştiren yöneticidir ve Antigone'nin karakteri hakkında söylenen tek şey babası kadar dik kafalı olduğudur. Bu karakterlerin maskeli olduğunu hatırlayalım, bu nedenle bireysel kimlik canlandırdıkları rollerin yanında ikincil kalır.

Bununla birlikte karakterler düşük olarak resmedilmez, yoksa Antik Yunan tragedyası beyaz diziye dönerdi. Seyircinin karşısına eylemleri içten içe bir karakter tarafından yönlendirilen bütüncül ve gerçek kişilikler çıkar. Oedipus bilme arzusu (“duymalıyım”) ve her şeyi bildiği yönündeki kibri nedeniyle eylemlerini şekillendirir. Winnington-Ingram, Oedipus’un “hatası” karakterin değil, idrakindir tespitinde bulunur.¹¹ Mesele ahlaki olarak iyilik veya kötülük değildir. Açılış sahnesi herkesin Oedipus’u şehrin babası ve kurtarıcısı olarak gördüğünün açık kanıtıdır. Aeschylus’un Klytimestra’sı, Euripides’in Medea, Elektra ve Kreousa’sı hepsi eylemlerini şekillendiren canlı kişilikleriyle kapsamlı ve unutulmaz biçimde yaratılmış karakterlerdir. Ancak her durumda yazar kadın rolüne bir yenilik getirerek seyircisi için daha büyük bir karakter sunar.

Aristoteles *Poetika*’nın altıncı bölümünde açıkça karakterin (*ethos*) değil, aksiyon ve olay örgüsünün (*mythos*) tragedyanın sonu (*telos*) için önemli olduğunu belirtir. Tragedya insanların değil, eylemin (*praxis*) yeniden sunumu (*mimesis*) olduğu için olay örgüsü olmadan tragedyadan söz edilemez, ancak karakter olmadan olabilir. Modern okuyucu ve seyirci bunu kabul etmekte zorlanır, çünkü karakterlerin iç dünyaları davranışlarını açıklar. Örneğin, Ibsen kendi dramatik yaratıcılığını şöyle tanımlar:

Bir kelime yazmadan önce, karakter adam akıllı zihnimde olmalıdır. Ruhunun son kıvrımına kadar onu bilmeliyim. Daima bireyselden başlarım: [karakterin] insan yönünün tamamlandığından emin olduğumda (...) dekor, dramatik uyum, hepsi natüralisttir.

“Metot” oyunculuğu okulunda oyuncu canlandığı karakteri en derin ayrıntısına kadar ortaya çıkarır. Ancak Antik Yunan tragedyası için meseleyi farklı açıdan ele almak gerekir. Oyun yazarı önce olay örgüsüne ve karakterlerinin eylemlerine karar verir ve daha sonra bu biçimde davranılmasına neden olan kişiliği yaratır. Northrop Frye, Aristoteles’in yanında yer alır:

Dramada karakter yaratımı işleve bağlıdır: karakterin ne olduğu oyunda ne yaptığına bağlıdır. Dramatik işlev oyunun yapısına bağlıdır; karakterin yapacağı belli şeyler vardır çünkü oyunun bunun gibi bir şekli vardır.¹²

Ancak tüm eleştirmenler Aristoteles’in yanında yer almaz. *Sofokles’in Yaşamı*’nın yazarının görüşleri farklıdır:

[Sofokles] tam bir zamanla duygusuyla aksiyonu düzenlemeyi çok iyi bilir ve karakteri basitçe repliğin yarısında veya tek bir ifadeyle yaratır. Bu şiirin özüdür: karakteri veya duyguyu betimlemek.

Yazarların karakterin belirli sahnelerde nasıl oynanabileceğini düşünmeye neden oldukları yerler vardır. Modern roman ve sinemada bildiğimiz karakterlerin aynı metinde nasıl farklı biçimde canlandırıldığı bilinir. Örneğin Shakespeare’nin oyunlarından *V. Henry*’nin sinemada Olivier tarafından 1944 yılında savaş ortamında amacının haklı olduğuna inanmış savaşçı bir kral güveniyle canlandırılması ile 1989 yılında Branagh’ın kralın kararının haklılığından emin olmadığı ve bir milleti savaşa adama konusunda kararsızdır. Antik Yunan tragedyasında bir karakteri farklı yöntemlerle oynamak güçtür, çünkü oyun yazarı genellikle oyuncuya manevra yapacak çok az boşluk bırakarak

¹¹ R. P. Winnington-Ingram, **Sophocles** (Cambridge: Cambridge University Press, 1980).

¹² N.Frye, **Anatomy of Criticism** (Princeton 1957) s. 171.

oyun kişinin nasıl davrandığını açıkça belirler. Örneğin, bir tanrıya karşı savaşmak için her türlü fırsat verildiği zaman bir oyuncu Pentheus'u veya devletin tüm meselelerin üstünde olduğu düşüncesindeki keçi gibi inatçı Kreon'u ne kadar sempatiyle oynanabilir? Ancak birkaç sahnede yönetmenler ve oyuncular kendileri olabilir. *Antigone*'de Antigone kız kardeşini geri çevirir ve onun Polyneikes'in gömülmesindeki payını kabul etmez. Neden? Büyük bir sevgi ve anlayışla kız kardeşinin zarar görmemesi düşüncesiyle mi, Ismene başta yardımı reddettiği için mi, yoksa kişisel adanmışlıkla Ismene'nin kendi ışığını karartacağı düşüncesiyle mi? Metin şu ya da bu yorumun doğruluğunu desteklemez ve daha çok bu sahne nasıl yönetildi veya oynandıysa öyle kabul edilir. *Philoktetes* ve *Oedipus Kolonos'ta* oyunlarının her ikisinde de protagonist oyunun sonuna doğru genç bir erkeğin başvurusunu geri çevirmeyi içeren çok önemli bir sahneyi canlandırmak durumundadır: Philoktetes, Neoptolemos'un Troya'ya gelme isteğini, Oedipus ise oğlu Polyneikes'in tahta giden yolda destek isteğini geri çevirir. Her iki durumda da seyircinin bu isteklerin kabul edilmesi yönündeki eğilimine rağmen karakterlerin çok fazla kızdığı düşünülür. Yine bu reddediliş oyuncuya veya yönetmene bağlıdır.

Tragedyanın Bölümleri

Türün biçimi bilinen ve tekrarlanan sahne ve alt birimlerdir. Tıpkı bir Shakespeare oyununun beş perdeye ayrılması veya bir kişinin televizyon dizilerinin doruk noktasına çekim süresinin üçüncü çeyreğinde oluşması son çeyrekte çözülmesi gibi, Antik Yunan tragedya yazarlarının da dramatik metni oluşturmak için kullandıkları belirli sahne bölümleri vardır. Aristoteles bu bölümlmeyi şarkılar ve epizotlar olarak temelde ikiye ayırır. Bu iki bölüm kısmen vezin, kısmen eşlik ve kısmen de dil (şarkılar tam olarak Dorik ağızda bestelenir) açısından ayrılır. Burada sahne türlerini bir dizi halinde sınıflandırabiliriz: prolog, epizot, kommos, koro şarkısı ve tek sesli şarkı.

Prologlar daima Aristoteles'e göre sıradan konuşmaya en yakın olan kısa uzun (*iambic*) üçlü vezinli yazılır. Bunlar oyuncunun uzmanlık alanına girer. Theispis'in başarılarından biri de prologun geliştirilmesidir. Ancak iki tragedya (*Persliler*, *Yalvaranlar*) koronun Dorik tarzda, lirik ve yüceltilmiş vezinde değil ama Attika ağızda yürüyüş şarkısıyla başlar. Prolog, *Agamemnon*, *Adak Sunanlar*, *Hippolytos*, *Ion* ve *Bakhalar* gibi oyunlarda olduğu gibi iç düşünme (soliloquy) biçiminde de olabilir. Bu oyunların prologlarında oyuncu seyircinin ihtiyacı olduğu bilgiyi direk olarak verir veya Sophokles'in *Antigone* ve *Elektra*, Euripides'in *Iphigeneia Taulis'te* gibi oyunlar dramatik metnin meselelerini önceden seyirciye detaylarıyla açıklar. Bazı durumlarda *Troyalı Kadınlar*, *Alkestis* ve *Medea* gibi oyunlarda olduğu gibi prolog oyuncusunun yanına ikinci bir oyuncu da gelebilir veya *Iphigeneia Taurian'da*, Euripides'in *Elektra*, *Eumenidler* gibi oyunlarında olduğu gibi birinci sahneyi bütünüyle yeni bir sahne izleyebilir.

İlk tragedyalarda ve M.Ö. 415 yılından sonra bazı sahnelerde son hecesi eksik ikili vezin örnekleri bulunmasına rağmen prolog gibi epizotlarda *iambic* üçlü vezinle yazılır. Komedilerde son hecesi eksik ikili vezin heyecanlı ve hareketli sahnelerde kullanılır ve bu tür veznin tragedyada kullanım nedeninin günümüzde sinema ve televizyonda kullanılan netameli müzik gibi yükselen duygusallık olduğunu düşünmek yanlış olmaz. *Yalvaranlar*, *Eumenidler* ve *Bakhalar* gibi koronun daha geniş rol oynadığı oyunlar olmasına rağmen epizotların çoğunluğunda oyuncu baskındır. İlk tragedyalarda epizotlar katı biçimde bir oyuncuyla koro arasındaki atışma biçimindedir. *Agamemnon*, *Yalvaranlar* ve *Persliler* gibi oyunlarda bunun örneğini görmek mümkündür. Prologların dışında, Antik Yunan tragedyasında *soliloquy* nadirdir. *Soliloquy* kullanımının ilginç bir örneği Aiaks'ın büyük konuşmasında vardır. Bu bölümde koro oyun alanından ayrılır, Aiaks tek başına girer ve seyircinin kalbinden geçen planları

bilmesine izin verir. *Kral Oedipus*'ta Jojaste Apollo'nun yardımını istemek için görününce, koroya ne yaptığını açıklamak için direk olarak hitap eder. Burada trajik amaca göre dramatik illüzyonun sürdürülmesi için yapılması gerekenler vardır. Seyirciye direk hitap edilmesi seyircinin varlığının belirlenmesi demektir ve seyirciye hitabın sıradan olduğu komediye daha uygundur. Özellikle eğer oyunun konu ettiği tartışmalar ele alınacaksa, çoğu epizotta iki oyuncu vardır. Ancak tür geliştikçe üç oyunculu sahneler genelleşmiştir. Tiyatronun büyüklüğü, oyuncuların uzaklık ve oyuncuların maske takmaları gerçeği dikkate alındığında abartılı jestler ve beden dili kullanılmasına rağmen seyircinin konuşan oyuncuyu izlemesi zorluğu anlaşılır. Üç oyunculu sahne gelişimin *Adak Sunanlar*'da uzun süre sessiz kaldıktan sonra konuşan Pylades ilk örneğinden, Kreon'un önce Antigone ve daha sonra Ismene ile konuştuğu garip sahneden, *Orestes* ve *Oedipus Kolonos'ta*'nın bütünlüklü ve parlak sahnelerine kadar izini sürmek mümkündür.

M.Ö. beşinci yüzyılın sonlarına doğru konuyla ilişkisi giderek azalan kısa koro aralarından ayrılan epizotlar oyunu belirlemeye başladı. Bazı epizotlar oldukça uzundur: *Philoktetes*'te büyük oranda oyuncular tarafından belirlenen ve koronun çok az yer aldığı dört yüz satırdan fazla olan bir epizot vardır. Bu son dönem oyunlarında oyun yazarları bir epizodu diğerini içine yerleştirir. Böylece orijinal epizot devam ederken hiçbir kesinti olmaz. *Orestes*'te Orestes ve Menelaus'un önemli karşılaşması aniden Tyndareus'un gelişiyi kesintiye uğrar. Bu araya girme oyunun beklenen olay örgüsünü değiştirir. Sophokles'in *Elektra* oyununda anne ve kızın karşılaşması aniden Orestes'in ölümünün öyküsüyle giren Öğretmen tarafından kesintiye uğrar ve kederli Elektra'nın öcünü almak için kendi kendine yemin etmesiyle devam eder. *Philoktetes*'te Philoktetes'in hilesi Tacir tarafından yine bir başka öyküyle kesintiye uğrar ve bu sahne olay örgüsüne yapılması gereken için gecikmeden başka hiçbir katkısı olmaz.

Koro methiyeleri veya şarkıları (*mele*) epizotları kurallı olarak böler ve daha önce belirtildiği gibi bir yere kadar opera aryanın resitatif (veya konuşma) bölümüne benzer. *Stasimon* terimi ("ayakta [şarkı]") bu şarkılar için kullanılır, çünkü koro orkestrada yerini alır ve oyun alanı girmez veya çıkmaz. Arkaik dönemlerde koro şiiri Dor şehirlerinin ürünü gibi görünür ve Atina tragedyasında koro geleneksel lirik vezne karşı oluşturulan yapay bir biçimde söylenecektir. Seyirciler açıkça koronun prolog ve epizotlarda kullanılan yerel Attika konuşma ağzından farklı bir ağızda konuşmasını ister. Koro şarkıları usulüne uygun oluşturulmalıdır. Bu şarkılar *strophe* ("dönüş") ve *antistrophe* ("karşıdönüş") olarak karşılıklı iki birimden oluşur. Her birimde vezin yapısı birbirine çok yakındır. Eğer aynı değilse bu durum metin incelemecilerin eksik olan bölümleri bulması ve düzenlemesi için bir fırsat yaratır. "Dönüş" ve "karşı dönüş" koronun birinci kısımda orkestrada dans ettiğini ve sonraki kısımda aksi yönde hareket ettiğini gösterir. Koro methiyeleri kendisinden önceki *strophe* ve *antistrophe* bölümüne özdeş olmayan ancak ilişkili olan bir dörtlük anlamındaki "epode" ile biter. Bazen *Persliler* ve *Yalvaranlar* gibi oyunlarda koro ilk *stasima*'dan önce iki kısa bir uzun vezinli, ancak lirik Dor ağzında olmayan yürüyüş şarkısıyla ilerler.

Antik Yunan tragedyasında oyuncular hem kendi başlarına hem de koroyla birlikte şarkı söyler. Aristoteles¹³ *kommos* terimini "koroyla birlikte ve *skene*'den söylenen" ağıtları tanımlamak için kullanır. Teknik olarak bir *kommos* oyuncular ve koro arasındaki birinin diğerini bir önceki vezin yapısında cevapladığı kurallı şarkıdır. Antigone'nin ağıdı ve *Adak Sunanlar*'da Agamemnon'un ruhunun Orestes ve Elektra'ya yardım etmesi için çağırıldığı "büyük çağrı" klasik *kommos* örnekleridir.

¹³ Poetika, 1452b24

Ancak bu terim pratik olarak oyuncu(lar) ve koro arasındaki her türlü kurallı lirik iletişimi tanımlamak için kullanılır. Birkaç örnekte bu iletişim kederli bir karakter tarafından önce lirik ve sonra tekrar iambik olmak üzere iki defa yapılır. Böylece *Agamemnon*'da Cassandra'nın koroyla güçlü diyalogunda önce lirik biçimde gizemli bir şarkı söylemesi ve daha sonra daha anlaşılır olarak *iambik* vezinde konuşması ve Alkestis'in birincisi kocasıyla lirik diyalogun sonunda ve *iambik* ölüm yatağı sahnesinin sonunda görünmesini açıklar.

Oyuncular ayrıca *monody* adı verilen solo şarkılar da söyle. Bu şarkılarda yapay lirik Dor ağız kullanılır, ancak vezin düzeni farklıdır, yani *strophe* ve *antistrophe* değildir. Bu şarkı daha çok serbest olarak bestelenir ve Verdi operalarının büyük arylarına benzer. Ion'un Apollo'nun hizmetkarı olmaktan duyduğu mutluluğu ifade ettiği şarkının dışında, bu şarkılarda atmosfer genellikle üzüntülüdür, karakterin kederini ifade eder. Aynı oyunda Kreousa'nın sonraki *monody*'si bu karakterin tanrılar ve insanlar tarafından duygusal olarak terk edilmesini parlak biçimde aktarır. M.Ö. beşinci yüzyılda *monody*'ler yetişkin erkekler tarafından değil, kenarda bekleyen kadınlar ve genç erkekler (Genç Ion, Firikyalı Hadım) tarafından söylendi. Duygusallık ve derin duygular asıl sahibi kadınlar, genç erkekler ve yabancılar tarafından daha iyi anlatıldı. *Ion*'da genç erkeğin *monody*'si koronun girişinden öncedir ve bu *monody*'nin Ion'un söylediği koronun yürüyüş şarkısından önce yer alması dikkat geçicidir.

Tragedyanın sonunda koro oyun alanını terk eder, ancak girişle (*parados*) ile karşılaştırıldığında kurallı bir çıkış (*exodos*) şarkısı yoktur. Genellikle *Yalvaran Kadınlar*'da olduğu gibi birkaç mısradaki koro çıkışını bildirir: "İzninizle çıkarım, Adrastos, ve izninizle bu adama ve şehre sözümüzü tutalım; bize düşen bizim için çalışanları onurlandırmaktır". Euripides'in oyunlarının sonunda bunun belirli biçimini görmek mümkündür:

Kutsal meseleler birçok biçime girer ve tanrılar beklentilerin ötesinde pek çok şey getirir. Beklenen meydana gelmez ve beklenmedik için tanrılar bir yol bulur. Burada olan da budur

ve

Ah büyük ve kederli Zafer, yaşamımı yönet ve beni tahttan ayırma.

Bu satırların ilk grubu *Alkestis*, *Medera*, *Andromache*, *Helen*, *Bakhalar* ve ikinci grubu *Finikeli Kadınlar*, *Orestes*, *Iphigeneia Taurian*'da oyunlarının sonunda bulunur.

İlk Tragedyalar (M.Ö. 534-472)

THESPIS tiyatro tarihinde bir isimden fazlasıdır. Son kaynaklar onun bazı oyunlarda hak sahibi olduğunu gösterir ve Thespis'in *Pentheus*'undan bir mısra Euripides'in *Bakhaları*'na benzer. Daha önce söz edildiği gibi, Thespis oyuncunun yaratılması ve geliştirilmesiyle ilişkilendirilir. Aristoteles oyuncu sayısını ikiye çıkarmayı ve koronun rolünü azaltmayı Aeschylus'a atfeder. Bu tragedyanın gelişmiş biçimine erişmesinde önemli bir aşamadır. Eğer Thespis her biçimde tarihsel bir figürse, onun tragedyanın gelişmesine katkısı oyuncuya kurallı bir varlık olma niteliğini kazandırmasıdır. Eğer sadece oyuncuyla koro arasındaki bir etkileşim ise ilk tragedyalar çok ilkel olmalıdır. Ancak Aeschylus'un yetkin oyunlarında bu etkileşimin nasıl etkili kullanıldığı görülür. *Agamemnon* ve *Yalvaranlar* sadece koronun ve sadece oyuncunun yer aldığı bölümler vardır, ancak bu biçimde oluşturulan oyunlardan seyircinin sıkılacağı da tahmin edilebilir. Olasılıkla oyuncu bir sahnede sadece bir karakteri canlandırır, ayrılır ve bu arada sahne dışında neler olduğunu anlatmak için başka bir kişilikte geri döner. Eğer

Pentheus Thespis'in yazdığı ilk tragedyalardansa; Dionysos ve Koro, (Pentheus ve koro dağlara gitme tehdidi ve bu yeni tanrının yıkımıyla sona erer), Pentheus'un kaderini bildiren haberci ve belki de oyunun sonunda Dionysos övgüsü ile yeniden bir oyunculu dramatik metin olarak düzenlenmiş olabilir. Bu Antik Yunan tragedyasında önemli eylemin neden sahne dışında meydana geldiğinin ve koronun neden sürekli sahnede kaldığının bir açıklaması olabilir. Aslında koro hem dramatik sürekliliği hem dramatik odağı sağlar. Haberler yorumlamaları için koroya verilir. Dramanın çoğu onların şarkıları ve danslarıyla doludur. Aristophanes'in *Eşek Arıları*'nda bir karakter "Thespis'in bulunduğu şu eski danslar" demektedir. İkinci oyuncunun tragedyaya alınması Aeschylus atfedilir ve bu "gerçek" dramanın gelişinin işaretidir. Çünkü asal unsurlar arasındaki çatışma ve zıtlama seyircinin gözü önünde meydana gelir.

Bir başka ilk isim M.Ö. 499 ve 496'da Pratinas ve Aeschylus'a karşı yarışan CHOIRILOS olarak karşımıza çıkar. Choirilos maskaları kullanan ve *skene*'yi bulan olarak kabul edilir. Aeschylus ve diğer tragedya yazarlarıyla yarışmış ve tragedya yazmış olsa bile Pratinas'ın satir oyunlarında ele alınması daha doğrudur.

İlk dönemin önce gelen isimlerin bir başkası yazarlık dönemi (M.Ö. 510-470) Aeschylus ile örtüşen PHRYNICHOS'dur. Phrynichos'un oyunlarından günümüze bir düzüne kadar bölüm ulaşmıştır, fakat onun hakkında diğer kaynaklardan yetirince bilgi sahibiyiz. Phrynichos'un olasılıkla, Aristoteles'e göre iambik'ten önce tragedyanın orijinal vezni olan biri uzun diğeri kısa "dörtlü vezni" bulmuş ve kadın rollerini ilk defa kullanmıştır. Bir dizi kaynak onun güzel şarkılar bestelediğini, çarpıcı danslar yarattığını belirtir. Tragedyalarının daha çok koral olduğunu iddia edilir.

Günümüze ulaşan oyun parçalarından sadece iki tanesi bir veya iki satırdan daha uzundur. Her iki parça da yazarın *Pleuron'lu Kadınlar* oyunundandır. Lirik tarzdaki altı numaralı parça Meleagros'un ölümünü anlatır:

Soğuk ölümden sakınmadı, kütük annesinin acımasız niyetiyle yakılırken, ani bir ateş onu yalayıp yuttu.

Yukarıdaki parçayı alıntılayan Pausanias, Phrynichos'un oyununun asal olay örgüsünün Meleagros'un öyküsü olmadığını belirtir. Lirik vezin bu parçanın koro şarkısının bir bölümlü olduğunun işaretidir. Yazarın *Alkestis* oyununun ikinci parçası "korkusuzluğunu aşındırdı, bedeni tersyüz oldu," öykünün bu biçiminde Herakles'in Ölümle dövuştüğü izlenimini verir.

Yazarlık kariyeri M.Ö. 427-385 arasında olan Aristophanes'in komedilerindeki karakterler (yazarlık yaşamı 427-385) birçok defa eski tragedya yazarları hakkında bilgi verir. *Eşek Arıları*'da yaşlı hakim, Philokleon, Phrynichos şarkısıyla girer ve *Kuşlar*'da koro Phrynichos'u lirik şiiirlilerinin güzelliğiyle bir balarısı karşılaştırılır. Plutarch¹⁴ Phrynichos'dan iki satır alıntılar:

Dansın bana verdiği tüm figürler, öfkeli gecenin fırtınalı bir gecede yarattığı dalgalar kadar çoktur.

Phrynichos'a yetmiş beş yıl sonra düşkün olanlar yaşlıdır ve *Kurbağalar*'da komik Euripides Aeschylus'un seyircisini "Phrynichos'u yücelten aptallar" olarak tanımlar. Böylece onun şarkılarının

¹⁴ **Ethika** 732. Parça.

güzelliđi ve danslarının enerjisi yaşı seyircilerin hafızasındadır. Ayrıca onun eserlerinin ilkel ve içeriksiz olduđu ileri sürülmüş olur.