

Komedide Egonun Egoyla Çarpışması: Plautus'un Amphitryon'u

Collision of Ego with Ego in Comedy: Plautus' Amphitryon

Cengizhan Sürücü, *Sahne Sanatları, Dokuz Eylül Üniversitesi*, 0000-0002-6815-1089

Banu Ayten Akin, *Sahne Sanatları, Dokuz Eylül Üniversitesi*, 0000-0002-0752-5198

Özet

Bu araştırma, komedide, komik olanın yaratım sürecinde, yazarın kullandığı motiflerden biri olan ikizlik motifinin tekniğini, nitel analiz yöntemiyle analiz etmektedir. Bunun için Lacan'ın ayna evresi teorisini kullanır. Lacan ayna evresi teorisinde, çocuğun aynada gördüğü imgeyi algılamasını, ilk kez kendi varlığının ayırımına varma noktasında kuramsallaştırmıştır. Plautus'un Amphitryon oyununun dolantı kurgusunda da benzer bir alımlama işletilir. Köle Sosios kendi yerine geçen tanrı Hermes'i görmez, dolayısıyla kendini *Bir* olarak da göremez. Komik olan, oyun boyunca bu ayrılma ve parçalanma üzerine kurulur. Bu da Bergson'un komedide *Bir* olmama haliyle açıklanabilir. Komedi *Bir* olmayan nesne, kişi, sözcük ve olaylarla çalışır. Yanlış anlamalar, kılık değiştirmeler, ikizlerin karıştırılması, eşesli sözcükler, eş görünümü olaylar komik olanın kullandığı öğelerdir. Bu çalışmada Lacancı psikanaliz yoluyla komedinin öznesi çözümlenir. Kölelik efendilik durumu ego id üzerinden incelenir. Araştırma, nitel araştırma metoduyla yapılan ve betimsel modele dayalı bir incelemedir. Lacancı özne çözümlemesi komedide çalışmaktadır. Çalışmanın asal amacı komedide ikizlik motifi için bir şablon oluşturmaktır.

Anahtar Sözcükler: Amphitryon, ego, ikizlik, Plautus, komedi.

Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar): Tiyatro, psikanaliz, felsefe.

Abstract

This research analyzes the technique of the twinship motif, which is one of the motifs used by the author in the creation process of humor in comedy, with the qualitative research method. For this, it uses Lacan's mirror stage theory. In the theory of the mirror stage, Lacan theorized that the point of becoming aware of his own existence for the first time, is with the child's perception of the image he sees in the mirror. A similar perception is used in the plot of the play Amphitryon. Slave Sosios does not see god Hermes as its substitute and cannot see itself as One. Comedy works with objects, people, words and events that are not *One*. Misunderstandings, disguises, confusion of twins, homophones, similar-looking events are the elements used by the comic. In this study, the subject of comedy is analyzed through Lacanian psychoanalysis. The situation of slavery and mastery is examined through the ego id. The humor is based on this separation and fragmentation, throughout the play. This can be explained by Bergson's lack of *One* in comedy. The research is conducted with the qualitative research method and based on a descriptive model. Lacanian subject analysis works in comedy. The main aim of the study is to create a template for the twinship motif in comedy.

Keywords: Amphitryon, ego, twinship, Plautus, comedy.

Academical Disciplines/Fields: Theatre, psychoanalysis, philosophy.

- Sorumlu Yazar:** Banu Ayten Akin, Sahne Sanatları, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tınaztepe Yerleşkesi, Buca, İzmir
- E-posta:** banu.akin@deu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 30.04.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1414133

Geliş tarihi: 03.01.2024 / **Kabul tarihi:** 04.04.2024

1. Giriş

Gülme, gündelik hayatta görsel ve işitsel tepkiler ile kendini dışa vuran otomatik bir reaksiyondur. Platon'dan Eagleton'a pek çok filozof ve sosyolog gülme ve kuramları üzerine çalışmıştır. Gülme, insanın fizyolojik yapısı içinde görsel ve işitsel olarak kullanılan sözsüz bir iletişim şeklidir (Smadja, 2013, s. 13). Henri Bergson'a göre; düzeltilmesi gereken bir kusurdan kaynaklanan gülme duygulanımı dışlar; ironiye dayalı bir laf cambazlığında, alayda, sinir ve kötülükle yapılan eylemlerden alınan hazda ortaya çıkar (1996, s. 12). Bu durumda gülme olgusu insanın kendi durumu ile ilgili olduğu gibi gülünç durumlarla da ilişkilidir. John Morreal, iki olasılıkta da gülmenin salt fizyolojik olmayıp karmaşık ve değişken ruh haliyle ilişkili olduğunu açıklar. İnsanın bilinçli veya bilinçsiz olarak kendine gülmesi veya dışarıdan gülünç duruma düşmesi kendiliğinden ortaya çıkmaktadır (Morreal, 1997, s. 6).

Bergson'a göre gülünç olmanın mekaniği her zaman ahlaki bir kusura dayanmaz. Kişi ahlaki olarak uygun olsa da topluma uyum sağlayamazsa gülünç duruma düşer. Gülünç olanın ön koşulları topluma uyumsuzluk, izleyende bir duygulanım yaratmamak ve özdevinimdir (1996, s. 77). Kişi gülünç duruma otomatik olarak, planlamadan, istem dışı bir söz veya bir jest yaparak düşer. Bu durum rastlantısallık ve mekanik katılık olarak tanımlanır. İnsan, içine düştüğü çelişik durumu fark etmeden doğal ve kurmacadan uzak, mekanik ve katı bir güldürü nesnesine dönüşür. Komikteki mekanik unsur onun iki bileşeninden kaynaklanmaz, tam da bu ikisi arasındaki ilişkidir. Bir yanda mekanik, öbür yanda saf akışkan bir hayat varmış gibi görünmesi, hayatın kendi kendine yollandığı, kendi kendisiyle adeta dışarıdan görülüyormuşçasına yüzleştiği bu hareket içerisinde üretilen bir sonuçtan ibarettir (Zupančič, 2011, s. 114). Gülme olgusu -böylesi bir durumda- bir tür düzeltmedir. Kurban ve fail arasında yaratılmış olan bu gülünesi durum üçüncü bir gözün varlığında gülme olarak eyleme geçirilecektir. Seyreden için hazırlanmış bir sahne gibidir gülünçün yerleştiği ortam. Komedi tüm bunları sahne için yapılandırarak estetize eder.

Komik olan söz ve hareket düzleminde ortaya çıkan, bireysel ve kolektif bir kusurdur. Bir yemek davetinde kendinden rütbe ve mevki konusunda daha aşağı olan bir adamın fark etmeden dilini ısırması hareket komiği, kendini gülünç kılmamak için gülerek yemeye devam etmesi durum komiğidir. "Düşüncesinde direten kişi; durmadan sözü kesildiği halde hep bildiğini okuyan kişi" de karakter komedisinin özüdür (Bergson, 1996, s. 94). Katılık, özdevinim, dalgınlık, topluma uyumsuzluk, hepsi birden birbirinin içine girerek sonunda karakter komiğini oluşturur. Karakter, yeni komedyadan bu yana komedinin en sevdiği öğedir. Komik karakter saplantılı huyuyla, kendini bilmeme haliyle ve etrafına verdiği rahatsızlıkla hem komiktir hem de farkında olmasa da o bir ikame kurbandır. Tragedyanın kurbanı soylu ve erdemli, komedyanınki ise ortalamadan aşağı ve kusurlu olarak aşırılık örneğidir. Kendini bilme konusunda sorun yaşamaktadırlar.

Komedi, ön bildirim yapılmış uyumsuz ve bir dürtüyle mekanikleşen karakter ile onun içine kurulduğu öyküde, sürekli şaka ve gülme anına odaklanmış seyirciyi, belli noktalarda oyalar. Şakanın şakası denen bu noktalar Lacan'ın deyimiyle *kapitone noktası* mekaniğiyle çalışır. Bir *ana gösterenin* yaptığı müdahaleyle, bir önceki anlamlandırıcı öğelerin anlamını geri dönüşlü olarak sabitlediği, beklenmedik, şaşırtıcı bir yere raptiyelediği noktadır bu. İzleyenin şaka yoluyla haz talebine yanıt olarak haz artırılır. Bu durum Lacan'da *jouissance* (hazdaki dürtü, dürtüdeki haz) Freud'a göre de şakalardaki artı haz (Zupančič çevirisinde teşvik primi olarak açıklanıyor) ile açıklanabilir. Tatmin, izleyenin talep ettiği kadar fazla biçimde, beklenen yerden sapmalı biçimde bir başarısızlık, bir hata, bir yanlış anlama yüzünden ortaya çıkarılmış olabilir. Komik sahne daima bu beklenmedik-fazla tarafından başlatılır (Zupančič, 2011, s. 127-128). Espriler ve bilinçdışıyla ilişkileri (1905) adlı çalışmasında Freud, espri sonucunda ortaya çıkan haz ve tatminin başka biçimde ulaşılması gerçekleştiremeyecek olan bir amaca ulaşılmasından ileri geldiğini söyler (Freud, 2017). Artı-sürpriz haz, esprilerdeki talebin şaşkınlık yaratarak umulmadık tatmin elde etmesiyle meydana gelir. Ayrıca Freud'a göre gülme esnasından açığa çıkan enerji daha önce baskılanmış, tasarruf edilmiş hazlardan kaynaklanır (aktaran Şen, 2016, s. 83). Şakaların çoğunda üretilen şaşırtıcı nesne/anlam üretildikten hemen sonra havada asılı kalır. Komik sahnelerde ise üretilen şey belli bir ritmi takip eden salınımlarla canlı tutulur, hep yeni baştan yeni bir ipucu olarak, başlangıç noktası olarak kullanılmaya devam edilir (Zupančič, 2011, s. 131). Tatmin, oyunu sonlandırmaz ve süreksizlik (sapkın nesne/anlam) komedide sürekliliğin malzemesi olur. Her defasında önceden üretilmiş anlama atfı yapılarak sürdürülür. Bu tekrarın bir biçimi olarak düşünülebilir.

Hayatın da psikanalizdeki dürtünün de temelinde *tekrar* vardır. Lacan dürtüyü "imha edilemeyen hayat" olarak tanımlar. Bu, Freud'un "ölüm dürtüsü" dediği şey olan bir nevi hayat atılımıdır ve bu hayat atılımı komedide egonun yerine yerleşerek ısrarlı tekrar yoluyla canlıyı mekanikleştirir, sonra da kendisi onun varlığının üstüne çıkar. Örnek vermek gerekirse; Molière'in Cimri (1668) oyununda Harpagon'un cimriliği

öylesine canlı bir şeydir ki; kendi sesini alabildiğine duyurur ve Harpagon'u adeta ipleri kendi elinde olan bir kuklaya çevirir. Harpagon artık bir özne değil, özneliğini kaptırmış bir nesnedir. Üstelik bir tam bütün olması yani *Bir* olması olanaksızdır. Sürekli sekteye uğratılan özneliğini kaptırmış nesne olarak tutarsızdır da. Çünkü toplumsal rolleri (babalık gibi) onun baba öznesi olarak *Bir* olmasını talep etmektedir. O ise kendini cimrilik huyuna kaptırmış, çocuklarını bile umursamayan kişi olarak dağılmıştır. *Bir* olma hali gerçekte sıkıntılı olsa da dramatik bir metinde önemli bir olgudur ve komedide karşılanması iyice güç bir durum haline gelir, tekrarlarla hatırlatılır, abartılarak ortaya çıkarılır.

Bu nokta komedide nesne-anlam veya özne bakımından salt *Bir* diye bir şeyden söz edilmez. *Bir* denen şey hayalidir ve asla salt kendinden ibaret olamaz. Tıpkı Lacancı yaklaşımda öznenin, eksikliğin ayrımı ya da belirlenimi olması gibi. Özne hep bir olmamışlık, tamamlanmamışlıktır ve umulan o ki; Gerçek'in simgeselleştirilmesi ile doğacaktır (Zizék, 2019, s. 37). Ayna evresindeki yanılmalı benlik hali (işte bu ben), bir gerçekleşmemişliktir. Lacancı anlamda varlığa-geliş, bir tür erken doğum, eksik oluş ya da onun terminolojisiyle var-gibi olmaktır. Çocuğun yansıtıcı yüzeyde gördüğü imgesi yoluyla kavuştuğu yanılmalı tamlık duygusu (*Bir olma*), öznenin hayatı boyunca peşini bırakmayacak olan varlık yanılmalılarının ilk deneyimidir. (Kaçar, 2019, s. 79). Komedide komiği tetikleyen şey de bu hayali *Bir*'in bölünmesi, yarılması, bunun sıklıkla komik öge olarak kullanılmasıdır. Çünkü komik ikilik *Bir*'in tutarsızlığıdır. Komedi, *Bir*'in içsel muğlaklığıyla oynanan bir oyundur.

Bergson, *komik iki*'nin birbirinden bütünüyle bağımsızlaşmasını imkânsızlaştıran bir bağdan söz eder. İkiye bölünme durumu içinde yarışan ve birbirini geçemeyen ikiliği "yaylı şeytan" örneği ile anlatır (Bergson, 1996, s. 44). Kapatmaya çalıştığımız bir oyuncak kutusu içinde, her defasında kafasını oradan fırlatmaya çalışan bir oyuncak düşünelim; bizim kapatmaya çalışmamızdaki ısrar, oyuncuğun sürekli dışarı çıkmak için tekrarı komedide aşılabilen komik bir hayat döngüsüdür. Bu durumda birbirinden ayrılamayan süreklilik ikiye bölünse de iki tane imge (bu örnekte kutuda kalan ve fırlayan şeytan) tek bir amaç ile bağlanmıştır (Zupančič, 2011, s. 119-123). İster kendinden iki tane ister aynı anda farklı yerlerde olma, isterse de ona verilen rol ile varlığının o anki durumu arasındaki olanaksızlık olsun bu *Bir* hep sorundur. Tıpkı öznenin yaşamdaki durumu gibi. Eşsesli sözcüklerle yapılan yanlış anlamaya dayalı söz komiği de böyledir. Aynı sözcük iki anlam içerip tek bir *Bir* olamadığında da komik olanı yaratır.

Normalde iki tane ayrı *Bir* olarak ifade edilebilecek durumlardan biri de bu çalışmanın konusu olan, yanlışlıkların komedi yarattığı ikizlik durumudur. İkizlik durumu, yani *çift olma* (ikilik) hali, tek *Bir*'e yerleşme çabası ile komik olarak ortaya çıkar. Bu durumda ego şu ya da bu kişinin psikolojik merkezi değil, tek başına komik bir karakter olarak ortaya çıkacaktır (Zupančič, 2011, s. 74). İki tane aynı gibi görünen kişi doğal olarak bir toplumsal alana yerleşmeyecektir.

Freud'un psikoanalitik kişilik kuramında kimlik id (altbenlik), ego (benlik) ve süper ego (üstbenlik) diye üç ana yapıdan oluşur. İd, insanın doğuştan gelen dürtülerinin kaynağıdır ve ihtiyaçların anında karşılanması talebiyle haz ilkesine uygun olarak çalışır. Yetişkinlere özgü anlamda ne istediğini bilmez, sadece onu istediğini bilir. Ego, kişiliğin düzenleyici, denge ve uyum sağlayıcı yanındır ve id'den farklı olarak, "uygun bir nesne bulunur bulunmaz ihtiyacı giderin" diyen gerçeklik ilkesine göre çalışır. Süperego ise, bireyin davranışlarının doğru olup olmadığını karar veren, toplum tarafından onaylanan değer yargılarına göre davranmasını sağlayan kısmıdır. Kaçınılması gereken şeylerin ve alınacak stratejilerin kaydı süper egoyu oluşturur ya da oluşturmaz (Boeree, 2006). İkizlik durumu içeren komedi oyunlarındaki oyun kişilerine bakıldığında egoların durumu başlı başına komiktir. Egolardan biri kendi yerinin işgal edildiğini görüyor ve rüyada gibi ona dışarıdan bakmak durumunda kalıyordur. Bergson gülünç saçmanın neredeyse rüyalarla aynı yapıda olduğunu söyler (1996, s. 97). Rüya gören rüyasında hem kendisidir hem değildir. Konuştuğunu duyar, hareket ettiğini görür ancak; bir başkası onun vücudunu ve sesini almış gibi hisseder. Bedeni biri tarafından ele geçirilmiş gibidir. Bilinçaltı bir oyun oynar.

Plautus'un yaklaşık 40 kadar çeşitlemesi olan (en ünlüsü Molière'inkidir ve Kleist'in da Molière'den ödünç aldığı bir uyarlaması vardır) Amphitryon'unda köle Sosios'un durumu biraz bu rüya görme hali, biraz da iç içe geçen iki dizinin yarattığı kaostur. Oyunda kaos kuşkusuz izleyenlerin kafasında oluşturulmakla birlikte esas gülünç etki "iki dizinin iç içe geçmesi" denilen şeyden kaynaklanır (Bergson, 1996, s. 54). Birbirinden bağımsız iki dizi (nesne, sözcük, ego); aralarındaki kopma tehlikesini sürekli zinde tutarak, ister yaylı şeytan türü bir hareket komiğinde ya da yanlış anlama düzeyinde bir söz komiğinde, isterse ego ve id arasındaki *saplantılı huy* bağlamında ya da *ikizler motifi* bağlamında işlesin, iki öğeden den biri sürekli *Bir*'in yerine geçmeye çalışır ve başarısız olur.

Komedide iki anlamın bir olguya yerleşme arzusu, idin egoyu köleleştirmesi, iki egonun *Bir*'e yerleşme çabası, komedi oyunları için kendiliğinden birer teknik oluşturmuştur. Araştırmancın önermesi, bu teknik işleyişin bir oyun metni özelinde çözümlenebileceğidir. Bu çalışma, Lacan'ın ayna kuramına atıfla egonun,

ikizlik motifi içinde komik karakter olarak kurgulanmasını nitel araştırma yoluyla betimsel bir modele dayalı olarak inceler. Betimlemeye model olarak Plautus'un Amphitryon oyunu seçilmiştir. Kleist'in Amphitryon'u da benzer olguları desteklemek için yer yer kullanılacaktır. Filozof ve Lacancı psikanaliz araştırmacılarından Zupančič, Komedi: Sonsuzun Fiziği adlı araştırmasında, pek çok komedi oyununa Lacancı bir yaklaşımla değinir. Bu kapsayıcı örnek dışında, literatürde tek bir oyun üzerinden hem Lacan'ın ayna evresi teoremi hem de komedinin tekniği üzerinden ikizler motifini incelemeye almış bütüncül bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu çalışmanın araştırma örneği olan Plautus'un Amphitryon'u, yazıldığı dönemin toplum yapısına uygun olarak, düzeni sağlamak, inançları güçlendirmek, değer yargılarını korumak için yazılmış bir dönem komedisi örneğidir. Hatta tanrıları içeren yapısıyla yazarı tarafından "Krallara, tanrılar çıkacak bir oyunu başından sonuna komedyaya etmek bence hiç yakışık almaz ama ne yapalım içinde bir köle var, onun için... yarı tragedyaya ederim, yarı komedyaya" demiştir (Şener, 1991, s. 52). O dönemde temel ve ahlaki değerler gibi Tanrı inancı da sorgulanamaz ve bir köle bir oyunu komedyaya yapmaya yeter. Dolayısıyla ikizler motifi ereksel olarak tanrının gücünü pekiştirmek için kullanılır. Oyunda Zeus ve Amphitryon kişileri arasında kurulan *ikizlik* doğal bir ikilik değildir. "Karıştırılan kimlik" olarak komiğe yaslanır ve tanrı ile insan arasında bir eşitlenme biçiminde gerçekleşir. Bu çalışmada analizi yapılan nokta ise Tanrı'nın dilediğini gerçekleştirebilme özgürlüğünün köleleri olan aciz insanlara özelinde komik olanı yaratması değildir. Bir iradenin başka bir iradeyi dışlarken benlikle oyun oynuyor olmasıdır. Egonun temel koşulu insan olmak, sonra dile gelip konuşmaktır. Amphitryon oyununa dair sorulabilecek en ilginç soru Lacan'ın da sorduğu şu sorudur: Ego efendi midir köle mi? Lacan oyuna ilişkin kısa yorumunda; kendi imgesiyle karşılaşan egonun temel konumu, gerçekten de efendi ve köle konumunun böyle dolaysız olarak birbirine dönüşebilmesidir, demiştir (Zupančič, 2011, s. 76).

Oyunda bir efendisi olması sebebiyle köle olarak tanıdığımız ve köleliğini pek yorucu bulan *Sosios*, egosu onu terk edince köle olmayı arayacak ölçüde kötü duruma düşmüş, benliği yersiz yurtsuz kalmıştır. Şaşkınlığı ve mücadelesi efendisini yeniden efendi, kendini yeniden köle yapmak üzerinedir. Bu durumda kendi köle varlığı bile aslında egosunun efendisi olma hali olarak mutlak önemdedir. Lacan'ın yaklaşımı doğrultusunda şu soru sorulabilir: Acaba egonun kendisi de el değiştirilebilir türden bir köle midir? Oyunun kırk versiyonu ve yine Shakespeare'in Plautus kaynaklı Yanlılıklar Komedyası (1594) ve On İkinci Gece (1602) oyunlarındaki karışan ikiz kimlikler düşünüldüğünde komedi, bu tekniği bir model olarak kullanmış görünmektedir. İki özne ve dolayısıyla iki ego aynı yere yerleşmeye çalıştığında *Bir* tam olma haliyle ilgili bir sorun yaratılır ve gülme için gerekli durumlardan biri sağlanmış olur.

2. Lacan'ın Ayna Evresi Bağlamında Amphitryon'un İkizliği

Amphitryon oyununda, ikili karakterlerin düştüğü durumları açıklayabilmek için Lacan'ın ayna teorisini hatırlamak uygun olur. Lacan, *id*, *ego*, *süperego* üçlemesine yönelik olarak öznenin özneleşme sürecini "imgesel, simgesel ve gerçek" diye üç evreye ayırmıştır.

İmgesel evre, öznenin ayna ile bütünlük içinde olduğu özdeşleşimler ve karşılıklılıklardan oluşur (Bowie, 2007, s. 93). Ayna evresi "Ben-Ben olmayan" ve "gerçek-gerçek olmayan" gibi kavramları bir imge üzerinde tanımaya çalışmasıdır. Bu evrede somut anlamda bir aynaya ihtiyaç yoktur. İnsanın kendi varlığının farkına varmaya başladığı ana denk gelen ayna evresi, egonun oluşumunu ve özneleşme sürecini başlatır. Simgesel evre, imgeselde oluşmaya başlayan *ben*'in, dilsel ve kültürel anlamda özneleşme sürecini gerçekleştireceği yapıdır (Zizek, 2005, s. 232). Simgesel düzlem benzerlik ile alakalı olmayan kendi ile özdeşleşen bir tekrar alanıdır. Gerçek ise bu durumda rastlanan, şaşırılan, sürpriz olarak tekrarlanan alandır; hatta bir yenilik olarak aynılığın alanıdır (Zupančič, 2011, s. 154). *Ayna evresi* içinde özne kendini aynadaki görüntüye göre örgütleyerek, zihnini, bedenini imgesel olarak kaydeder. Sonrasında ise simgesel-dilsel düzende açıklamaya çalışır. Buradaki ikilem *ben ve benden* önce doğmuş dilsel bir düzenin varlığıdır.

Lacan için Gerçek, simgeselin düzlemini sürekli rahatsız eden; ani parlamalarla ortaya çıkan, geçici, ele avuca gelmez; bir an ortaya çıkıp sonra kaybolan şeydir. Ancak bu uçucu şey bütün dehşetine rağmen, özne için büyüleyici ve erişilemez olan kendi gerçekliğine, anlık ulaşım kapısıdır (Molacı, 2019, s. 107). Gerçek ile bu karşılaşma hoş ve anlaktır ve komedi aynı ilişkiyi kurgusal evrende anlam üzerinden kurar. Şaka ile yaratılan uyumsuz durum anlık anlamsızlık duygusu içinde bir an parlar ve söner. Komedi şu can alıcı noktayı iyi bilir, anlamsızlıkla ancak bir anlam bizi şaşırttığı zaman o noktada gerçekten karşılaşırız. Lacan, hem şakalar hem de tekrarlarla alakalı olarak beklenmedik bulguya şaşırma anından söz eder. Burada şakanın dinleyicisi mi yoksa parçası mı olmayı kasteder? Bu resme bakanlardan mıyız yoksa içindeki bir nokta mı? Komik bulgular ve bunların sürekli tekrar edilmesi, öznenin gerçekle kurduğu zorlu, engelli, sahnelenemeyen ama tekrar eden bir pratik oluşturur (Zupančič, 2011, s. 172).

Ben ve o/id arasında temel bir uyumsuzluk, bağdaşmazlık, orantısızlıkla alakalı komik durum ve olay vardır. Bu olayların gerçekleşmesi ile tatmin ve temel ihtiyaç içerisinde en basitten en karmaşığa kadar komik durumlar ortaya çıkar (Zupančič, 2011, s. 66). Karakter komedisine özgü ben ve o/id (saplantılı huy) arasındaki hesaplaşma, bu dolantı komedyasında ben ve bir ben daha ya da ben eksi ben, yani bir ikizlik karmaşası olarak örgütlenir. Birbirini dışlayan iki gerçekliğin, aynı sahne içerisinde var olması komedinin yapısını ortaya koyar.

Amphitryon oyununda Hermes'in yani öteki gerçekliğin aniden ortaya çıkmasıyla Hermes ve Sosios sahnelerinde benzerlik ve ikizlik durumu komik bir kısa devre oluşturur. Komik karakter tutkulu bir bağ içinde olduğu dışsal bir nesneyle veya başka bir ete kemiğe bürünen karakteri sürükleyerek öznelliğini kurmaya çalışır. Bu tutku Molière'in Cimri'sinde (Harpagon'un altınlarına saplantısı) ve Tartuffe'ünde (Orgon'un Tartuffe'e saplantısı) dışsal bir nesneyle kurulurken Plautus'un Amphitryon'unda ego/bende ortaklaşır.

Lacan'da benin oluşumu, öteki olarak görülen kendiliğin, dolaysız dolayımıyla "ayna evresi"nde (1936/*stade du miroir*) gerçekleşir ve çocuğun bir imgeyi benimsediği zaman meydana gelen dönüşüme, özdeşleşmeye karşılık gelir. İmgeselden simgesele geçişte bebeğin kendi imgesi ve beden arasında yansıyan bir nesne ile nasıl ilişki kurduğunu açıklar. Henüz konuşmayı öğrenmeyen bir bebek altı ile on sekiz ay arasındaki evrede kendi imgesini bir bütünlük halinde görür. Onu parçalanmış beden algısından kurtaran bu bütünlük, bedenini aynada gördüğünde bu yansıma inanması ve onu kendisiyle özdeşleştirmesi ile başlayacaktır. Burada imge olarak gördüğü bedenine yabancılaşır ve benlik algısı ile bundan haz duyarak, kendini taklit eden bir yansıma olarak görür (Lacan, 2013). Amphitryon oyununda Sosios'un kendi yerine kurulan Hermes ile karşılaşması ve ayna evresindeki benzer biçimde, kendine benzeyen bir imgeyi görmesi tam da bu eşik duruma denk düşer. Sosios'un karşısında (bir nevi aynada) gördüğü Sosios kimdir? Soru bu noktada açığa çıkar: Şayet o Sosios ise kendisi kimdir?

Oyunun proloğunda Hermes'in seyirciye oyunda olup biteni anlatması ve seyirciyi kurbanına gülmek için örgütlemesi kaçınılmaz olarak komik ironidir. Oyundaki köle kurbanın yerinden edildiğini bilen seyirci, tanrısal-insani düzlemde yaratılan egolar savaşını izleyecektir. Amphitryon oyununda "ben ve o" ikilemi Sosios ve Hermes arasında verilmiştir. Birbirini dışlayan iki gerçeklik aynı sahnede ve yan yanadır. Ne var ki; gelip yerleşmesi için özneye tek bir alan açılmıştır. Hermes'in yani öbür gerçekliğin aniden ortaya çıkması *egonun Bir olmayı arzu ettiği* anda ben ve o arasındaki ayrımını ortaya çıkarmıştır. Burada benzerlik ve ikizlik durumu beden pürüzsüz ve fark edilmeyecek şekilde bedene, beden de egoya geçtiği bir birlik olarak görülür. Bu hayali birlik içindeki çatışma hali komik bir kısa devre oluşturur (Zupančič, 2011, s. 67).

2. 1. Amphitryon'da egonun köleliği

Plautus'un Amphitryon oyununda tanrılar tanrısı Zeus, savaşa gitmiş bir komutan olan Amphitryon'un yerine geçerek onun karısı Alkmene ile gönül eğlendirmektedir. Oğlu Hermes'i de bekçi olarak kapıya diker, böylece Hermes de Amphitryon'un kölesi olan Sosios'un yerine geçer. Tanrısal benzeme güçleriyle gerçeğinden ayırt edilemeyen bu ikinci kimlikler, işgal ettikleri yerdeki diğer kimliklerle karşılaştıklarında komik olan durum ve sahneleri yaratacaklardır.

Daha ilk sahnede Sosios; "Zengin kölesi olmak fukaranın kölesi olmaktan daha kötü: gece demez, gündüz demez, ona buyurur buna buyurur" (Plautus, 1943, s. 76) diyerek efendisi Amphitryon'un kölesi olmaktan yakını. Aynı anda Hermes de "Kölelikten şikâyet etmek asıl bana düşer. Daha bu sabah hürdüm, babam beni köle etti" (Plautus, 1943, s. 77) nidasıyla tanrı babası Zeus'tan yakınmaktadır. İkisi de kölelikten şikâyetçidir. Ama bu yakınma egonun egoda gördüğü kölelik durumuna düşme duygudaşlığından fazlası değildir. Kölelik özdeşleşme noktasında edinilmiş bir çeşit benlik durumudur. Öteki'nin gözünde varlığın köle olarak onanmasıdır ve bir Efendi (oyunda Amphitryon ve onun taklidi Zeus) egosuna nazaran yeterli derecede "egosunun bile efendisi olamayış" durumu barındırır, bu, nerdeyse tüm komedilerde bir ölçek kurnazlıkla aşılmaya çalışılır. Komedinin kurnaz kölesi kendi egosunun efendisi olamayışını, ilk fırsatta efendisini köle durumuna düşürerek aşmaya çalışır. Zeus oğlu tanrı Hermes, kendi taklit köleliğinin kurulduğu yerin, zavallı hakiki köle Sosios'un varlığı olduğunu ilan ettiği andan itibaren artık Sosios, bir önceki "egosunun efendisi olamayan" Sosios bile olamayacak, egosunun efendisi olamayan bir başka Sosios karşısında *neliği* belirsiz, bir hiç, askıda bir şey olarak kalacaktır.

Hermes: Kimdir senin efendin?

Sosios: Efendim Amphitryon dedim ya! Benim adım da Sosios.

Hermes: Böyle yalan söylediğin için bir temiz dayak yiyeceksin. Sosios sen

değilsin, benim! (Plautus, 1943, s. 87)

Plautus'un adlandırmasıyla *Sosios* tek bir *ben*'den ibaret değildir, (ki bu Bergsoncu komedide Bir olmama ilkesine denk düşer) çünkü *sosios* kelimesi oyunun tamamında (Latince *Sosia*-ortak, Fransızca *Sosie*-ikiz anlamına gelir), *ben*'in dış gerçeklikteki öbür egonun yani alter ego'nun, yani ikizin adı haline gelmiştir. Bu diyalogla birlikte iki *Sosios* arasında esaslı bir ego çatışması başlamıştır. Kleist'ın *Amphitryon* (1807) uyarlamasında bu durum daha da belirginleştirilmiştir. *Sosios*'un "Benim, ben" seslenişine *Mercurius* (*Hermes*) "Hangi ben?" (Kleist, 1994, s. 16) diye yanıt vererek onun benliğini tekil olmaktan çıkaracaktır.

Hermes tiranca işgal ettiği fazladan egodan vazgeçmeyerek *Sosios*'ı adeta imgesel-simgesel eşikteki ayna evresine fırlatmaktadır. Aynada ötekini görüp kendi yansımaya yabancılaşan ancak bunu kendiyle bir bütün olarak algılaması ve benlik geliştirmesi pek mümkün olmayan *Sosios*'un egosu havada asılı kalmaktadır. Lacancı açıklamak gerekirse psikik bütünleşme, çocuğun aynadan yansıyan görüntünün gerçek bir varlık olmadığını keşfetmesiyle kesilir ve vücudun gerçekliği ile imgesi arasında bir yarıklık meydana gelir (Aktaran Molacı, 2019). Bu ortaya çıkarılan krizi komedi pek bir sever. Freud'un "kendi evinin bile efendisi olmayan dediği insan" bu anlamda, kendi evinin içini boşaltmış ve üzerine bütünlüklü imgeden oluşan bir perde giydirmiştir. Oysa ayna evresi çocuğu zihinsel gelişime açar ve beden imgesine libidinal yatırım yapmasına sebep olarak öznelliğin yolunu açar. Kişinin ben diyebilmesinin ya da gidiyorum kelimesinin iyelik ekindeki ben anlamının verilebilmesinin koşulu olarak imgesel bir alan vardır. Ben, ötekinden farklı olduğunu onunla özdeşim kurup kendini ondan ayırarak yapar (Evrans, 2018, s. 61). Bu farkındalıkla birlikte çocuk *Öteki* tarafından koşulsuz bir tanınma isteği duyacaktır. Tanınma arzu edilen şeydir.

Ben *Sosios* değil miyim?

Efendim beni buraya göndermedi mi?

Evin önünde durmuyor muyum?

Elimde bir fener yok mu? Konuşmuyor muyum? (Plautus, 1943, s. 88)

Sosios'un sordukları ile kendi kimliğine inanmak istemesi açıkça bir egoluk-benlik durumudur ve ego tanınmayı arzular. Aynı kendi benliğinden vazgeçme durumu Kleist'ın *Amphitryon* uyarlamasında da mevcuttur:

İnanmak gerek buna, en azından biraz.

Üstelik görüyorum şimdi dikkatli bakınca.

Uymakta boyu boyuma, huyu da huyuma

Ve yüzünde aynı kurnaz ifade, bana özgü. (Kleist, 1994, s. 26)

Zupančić'e göre *Sosios*'un egosunun evrimi, *Hermes*'in onu psikolojik olarak sorgulamaya itmesiyle başlar. Ego yani *Sosios*, yavaş yavaş kendini, mahremini, en gizli sırlarını anlatarak yerine kurulan öbür egoya (*Hermes*'in taklit ettiğine) inanacak ve bu anlarda kendi egosuna (*Sosios*'un kendilik durumuna) yabancılaşacaktır (Zupančić, 2011, s. 79). Aynı durum Kleist'ın *Amphitryon*'unda bu benliğinden vazgeçmesi için yediği dayanın sonunda "Söyle, *Sosios* olmadığımı göre benim kim olduğumu. Çünkü sanırım sence de elbet olmalıyım birisi" yabancılaşmasıyla bitecektir.

Bu ve benzeri sahneler komik ikizler motifine çok güçlü birer örnektir. *Sosios* diğeriyle ikizleşmiş, ortaklaşmış ve tek bedende akıl ve irade sahibi haline gelmiştir. *Hermes* bir tanrıdır ve *Sosios*'un görünümüne tam anlamıyla benzeyebilecek yetenektedir. Keza Zeus da *Amphitryon* kılığında *Alkmene*'yi bu şekilde kandırmıştır. *Sosios* ve *Hermes*'in arasındaki ikizlik "varlık ve ego" arasında yani "varlık ve benlik" üzerine varoluşsal bir çabadır.

Hermes: *Amphitryon*'un kölesi olan *Sosios* benim anlatamadık mı? Bizim gemimiz Fars limanından yola çıktı; biz kral *Pterelas*'ın şehrini ele geçirdik, silahlarımız ve kuvvetlerimiz ile *Teleboi* kentini esir ettik. *Amphitryon* da kendi eli ile *Pterelas*'ı cenkte öldürdü.

Sosios: Söylediklerini duydukça kendi kendime şüphe ediyorum...Söyle bakalım *Teleboi* armağan olarak ne verdi?

Hermes: Kral *Pterelas*'ın şarap içtiği altın kadehi.

Sosios: Doğru bildi? (*Hermes*'e) Peki nerede o kadeh?

Hermes: Amphitryon' un kendi mühürlediği çekmecede.

Sosios: Peki o kadehin üzerinde ne var?

Hermes: Dört atlı arabasıyla, doğan güneş.

Sosios: Bunları da biliyorsa şüphe edilir artık, bari başka bir ad bulayım kendime.

Tuzağa düşürmek için ne lazımsa hepsini sordum. (Plautus, 1943, s. 89)

Bu noktadan sonra Sosios'un egosunun ya infilak etmesi ya da "Doğrusu bakıyorum da aynı ben. Yüzümü aynada kaç kere gördüm. Elbisesi benim elbisem, başlığı benim başlığım. Sanki başka bir ben" (Plautus, 1943, s. 90) sözleriyle ipucunu verdiği komik bir ikizlik durumuna dahil olmak istemesi gerekir. Kleist'in Amphitryon uyarlamasında da Sosios "uymakta boyu boyuma, huyu da huyuma... ve yüzünde aynı kurnaz ifade, bana özgü" (Kleist, 1994, s. 26) sözleriyle bu aynılığı onaylar. Lacan'ın özneleşme durumunu yerleştirdiği dilsel alan buradaki "özne ve ego" ile örtüşmez. Sosios'un absürd soliloglarıyla gerçekten ben olduğunu kanıtlama çabası egonun dışında gelişen bir durumdur. Lacancı egonun özneleşme çabasının yerleştiği ikinci düzlem olan simgesel düzleme ait sözceleme ile ego arasında güçlü bir yarılma oluşmuştur.

Ey ölümsüz tanrılar siz yetişin imdadıma,

Ben kendimi nerede düşürmüşüm de bu herif bulmuş beni.

Nerede değiştirmişler beni? Yüzümü nerede bırakmışım.

Yoksa ben kendimi oralarda bıraktım da farkında mı değilim?

Doğrusu şimdiye kadar benim diye bildiğim yüz, kıyafet, kılık şimdi hep onda.

Bana ölümünden sonra yapmayacaklarımı sağlığımda yapıyorlar. (Plautus, 1943, s. 91)

Öteki tarafından tanınmayı arzu ederken kafası karışmış haldeki köle Sosios, efendisi Amphitryon'a gidip karısı Alkmene'ye ulaşamadığını çünkü öteki Sosios'un (kendini tanımayı reddedenin) kendisini patakladığını söyler. Var olduğunu beyan etmek isteyen ve 'varlığı askıya alınmış köle ego' hem dayağa razıdır hem kendisini tekrar eden bir *ikilik* olarak algılamaya...

Sosios: Ben senin kölenim, malınım ama ne yaparsan yap orada olup bitenleri söylememi alıkoyamazsın.

Amphitryon: Sen burada hem benim yanımdasın hem de evde olduğumu mu söylüyorsun? (...)

Amphitryon: Kim dövdü seni?

Sosios: Ben yani şu an evdeki olan ben.

Amphitryon: Kendine gel sana sorduklarımdan başka bir şey söyleme. Kimmiş o senin söylediğin Sosios onu bilelim.

Sosios: Senin kölen. (...)

Eve varır varmaz beni anlayacaksınız. Demek ki benden iki tane varmış. (Plautus, 1943, s. 97-98)

Zeus ve Amphitryon arasındaki kimlik ve benzerlik sorunsalı (Tanrı Zeus- Öteki) ikileminde, fazladan bir koca olarak ortaya çıkmıştır. Zeus'un tıpkı kocasına benzemesi Alkmene'nin ikizlere hamile kalmasına sebep olur. Tanrı'nın askıya alınarak insanların arasına karışması gerçek bir sorun daha ortaya çıkarmıştır (Zupančič, 2011, s. 93). Tanrı ve insandan doğan yeni ikizler, -ki; ikizlerden birinin babası tanrı, diğerininki insandır- oyunun sonuna ikizlik durumunun yarattığı kısa devreden doğan komik olan olarak kaydedilebilir. Zeus oyunun sonunda Amphitryon ile şöyle konuşur:

Korkma Amphitryon ben sana da senin yakınlarına da yardıma geliyorum... Falcıları da bakıcıları da bırak. Ben sana onlardan daha iyi bakarım. Ben Zeus değil miyim? Önce sana şunu söyleyim: Ben Alkmene'yi aldatarak sevdim; sevişmemizden bir oğul oldu. Sen de savaşa gitmeden onu gebe bırakmıştın; İkisini' de birden doğurdu. Benim kanımdan doğan çocuk yüce işler görüp sana da ün kazandıracak. Karın Alkmene'yi sev ona sitem etmen doğru değil; çünkü onu ben zorladım. Ben göğe dönüyorum (Plautus, 1943, s. 134).

Zeus'un tanrı olarak görevine geri dönmesi noktasında Amphitryon ve Zeus arasında herhangi çatışma olmaz. İlkel düşünce yapısındaki Amphitryon tanrısal gücü kabul edecektir. Oyunun asal ekseninde Sosios

ve Hermes arasında ego çatışması yaşanmıştır. Amphitryon ve Zeus arasında ise efendi ve uşağın eşitlenmesi durumu söz konusudur yani insan koca ve tanrı koca aracılığıyla tanrı ile insan eşitlenir.

Amphitryon metninin orijinalinde oyunun sonunda Sosios ironik biçimde; "bütün bunlar çok güzel bundan iyisi can sağlığı" der. Lacan, oyundaki gerçek ikizlerin Zeus-Amphitryon ya da Sosios-Hermes değil, Amphitryon ve Sosios, efendi ve uşak olduğunu söylemektedir Çünkü Freud'un "ego kendi evinin efendisi değildir" sözünün ışığında oyunun köle-efendi arasında da bir yenme yenilme durumu üzerine kurulduğunu çözümler (Zupančič, 2011, s. 95).

3. Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma, komedide, komik olanın yaratım sürecinde, yazarın kullandığı motiflerden biri olan ikizlik motifinin tekniğini nitel analiz yöntemiyle analiz etmiştir. Amphitryon oyunundaki ikizlik motifi Lacan'ın ayna evresi teorisi ve Bergson'un komedide *Bir* olmama dinamiği ile çözülebilir. *Ego*'nun psikolojik çözümlenmesi yapılmasından binlerce yıl önce, ego çatışmasının bir komedi malzemesi olarak kullanılması ve bunun hem ikizlik motifi hem de kılık değiştirme gibi çeşitlemelerle komedi sanatına yerleşerek, günümüze kadar pek çok defa kullanılagelmesi ilginçtir. Ancak Aristotelesçi fiziğin mitostaki teolojiyle çatışması noktasında bunun insan-tanrı çatışması noktasında işlediğini söylemek gerekir. Yani ihlal edilen aslında insanın dünyevi aciz varlığı olmuş, Zeus, Amphitryon'un fiziksel varlığı yerine teklifsizce yerleşmiştir. Bugünün bilimsel karşılığında ise bu durum egonun başka bir egoyu sindirmeye ve yok etmeye çalışması olarak okunabilir.

Amphitryon oyununda, Lacan'ın ayna evresinde olduğu gibi, çocuğun aynadaki görüntüsünü Öteki'nin gözünden algılamasına bağlı bir alımlama söz konusudur. Sosios, kendi yerine yerleşen Hermes'i aynada kendini görmüş gibi izler ancak onun kendi olması-olmaması durumu komik olanı yaratmak adına, oyunun sonuna kadar askıda bırakılır. Ego bir türlü kendi sandığı yerine yerleşemez. Bu huzursuz benlik durumu normu bilen seyirci için askıda bırakılan noktadır. Bir sonraki komik durum hep bu noktanın (kapitone noktası) gizli tekrarı anlamına gelen hatırlanmasıyla gerçekleşecektir.

Anlamsızlıkla karşılaştığını anlamak ancak; bir anlama şaşırma noktasında gerçekleşir. Komedi Lacan'ın Gerçek diye adlandırdığı ve bilinemez diye kodladığı anlık parlamalarla insanın deneyimleyebileceği bir evreden söz eder. Komedinin insan hayatında ender karşılaşılan bu anlık parlama noktasını kullandığını söyler. Oyun kişisi bir anlığına kendi durumuyla ilgili başka bir boyut kazanır ve tekrar sözcüklerle kurulu dünyevi evrene geri döner. Benliğini yine sınırlı varlık durumunda arar. İkizler motifinde ikizlikle sınanan oyun kişisi için bu "ben, ben miyim, değilsem ben neyim" şeklinde felsefi bir düzlem yaratır.

Bergson'un komedide *Bir* noktasını işaretlediğinde belirttiği gibi, komedide nesne-anlam ve özne bakımından salt *Bir* diye bir şeyden söz edilmez. *Bir* denen şey hayalidir ve asla salt kendinden ibaret olamaz. Komedide komiği tetikleyen şey bu hayali *Bir*'in bölünmesi, yarılmasıdır. Komik ikilik *Bir*'in tutarsızlığıdır. Bu tümüyle *Bir*'i kendiyile parçalama girişimi olarak okunabilir. Bu örnekte ego açısından *Bir*, id değil de yine bir başka ego tarafından parçalanır. Bu ikinci bir egonun gelip *Bir*'e yerleşme girişimiyle yani Hermes egosunun Sosios egosunun işgal ettiği alana yerleşmeye çalışmasıyla gerçekleşmiştir. *Bir* tutarsız ve dağılmıştır. Benlik bunu çözmek durumundadır.

Son olarak bu örneklemin analizi bir şablon olarak diğer ikizlik motifli komedilerde de kullanılabilir.

Kaynakça

- Bergson, H. (1996). *Gülme* (Y. Avunç, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Boeree, G. C. (2006). *Personality theories: Sigmund Freud*. Shippensburg University Webspace. <https://webspace.ship.edu/cgboer/freud.html>
- Bowie M. (2007). *Lacan* (P. Şengel, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Evran, A. (2018). Bir düşünme biçimi olarak psikanaliz. *Vira Verita*, (7), 56-76. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/viraverita/issue/37300/430814>
- Freud, S. (2017). *Espriler ve bilinçdışı ile ilişkileri* (E. Kapkın, Çev.). Payel Yayınları.
- Kaçar, E. (2019). Öznenin trajedisi: Aynanın ötesine geçmek. *Dört Öğe*, 8(15), 75-84. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/797640>
- Kleist, H. (1994). *Amphitryon* (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

- Lacan, J. (1949). *Özne-Ben'in işlevinin oluşturucusu olarak ayna evresi* (N. Kuyuş çev.). Hilav, S. (Ed.), *Yazko felsefe yazıları 1. kitap (1982)* içinde. Yazko Yayınları.
- Molacı, M. (2019). Saf arzunun eleştirisi: Lacan'ın Antigone'si. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 2(12), 96-125. <https://ethosfelsefe.com/tr/node/195>
- Morreall, J. (1997). *Gölmeyi ciddiye almak* (K. Aysevener, Ő. Soner, Çev.). Iris Yayınları.
- Plautus, (1943). *Amphitryon* (N. Ata, Çev.). MEB Yayınları.
- Smadja, E. (2013). *Gölmek* (S. N. Arım, Çev.). Baėlam Yayıncılık.
- Ően, C. (2016). Fıkraların psikanalitik yapısal dinamikleri. *Milli folklor*, 28(109), 128-140. <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=109&Sayfa=125>
- Őener, S. (1991). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Zizek, S. (2005). *Yamuk bakmak: Popöler költürden Jacques Lacan'a giriş* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Zupani, A. (2011). *Komedi: Sonsuzun fiziėi* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.