



Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,
The Journal of Social Sciences Institute
Yıl/Year: 2018 – Sonbahar / Autumn
Sayı/Issue: 41 - Sayfa / Page: 209-226
ISSN: 1302-6879 VAN/TURKEY

Makale Bilgisi / Article Info
Geliş/Received: 11.07.2018 Kabul/Accepted: 18.08.2018
Araştırma Makalesi / Research Article

ARİSTOTELES’TE TAKLİT VE KATHARSİS AÇISINDAN TRAGEDYA

THE TRAGEDY IN TERMS OF IMITATION AND CATHARSIS AT ARISTOTLE

Dr. Öğr. Üyesi İlyas ÖZDEMİR
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Edebiyat Fakültesi
Felsefe Bölümü
ilyasozdemir@yyu.edu.tr

Öz

Aristoteles *Poietika* eserinde tragedyaya ilişkin ayrıntılı bir soruşturmaya girişmektedir. Aristoteles’e göre sanat taklit ile bağlantılıdır ve taklit sanatlarının en önemlisi tragedyadır. Tragedya, yaşamın kendisindeki trajik şeyleri sanat dolayımıyla yaratır ve onların taklidini gerçekleştirir. Olay örgüsü, soylu eylemlerin taklidini amaçlayan tragedyanın özüdür. Tragedyada hedef trajik etki uyandırarak acıma ve korku gibi duygulardan arınmadır. Bu açıdan tragedyayı temsil eden oyunlar ciddi olayları taklit etmelidir. Böylece seyirci oyunun içerisine katılır ve nihayetinde katharsise/ruhsal arınmaya ulaşır.

Aristoteles tragedyada olay örgüsüne veya eylemlere, karaktere göre daha öncelik verir. Bu da Aristoteles’in Kant gibi estetik bilinci öne çıkaran kimi modern estetikçilerinden en önemli farkını oluşturur. Nitekim çağdaş bir Aristotelesçi olarak Gadamer, Kantçı estetiğin öznelci yönünü kritik etmiş ve Aristoteles’e dönmeyi gerekli görmüştür. Dahası çağdaş dönemde olayörgüsü bağlamında Ricoeur ve *katharsis* ile ilgili olarak Brecht gibi bazı düşünürler Aristoteles’ten etkilenmişlerdir.

Bu çalışmada Aristoteles’in tragedyaya yönelik yaklaşımının özgünlüğü ele alınacak ve sanat alanına katkılarına değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Aristoteles, Tragedya, Taklit, Katharsis, Sanat, Olay örgüsü.

Abstract

Aristotle attempts a detailed investigation about tragedy in his work called *Poetics*. According to him the art is linked with imitation and one of the most important one in art is tragedy. Tragedy creates tragic cases of life through art and makes their imitations. Plot-structure is core of tragedy which aims to imitate noble actions. The aim of tragedy is to purify some emotions like pity and fear by raising tragic effect. In this respect, the presentations which represent tragedy should imitate serious cases. Thus, the spectator participates in play and eventually attains catharsis.

Aristotle gives priority to plot-structure rather than characters. This is one of the most important differences of Aristotle from some modern aesthetics like Kant who puts forward aesthetic conscience. As a modern Aristotelian, Gadamer has criticized subjectivist aspect of Kantian aesthetic and considered returning to Aristotle a necessity. Also, some thinkers like Ricoeur in the context of plot, and Brecht in regard to catharsis were influenced by Aristotle.

In this work the originality of Aristotle's view concerning the tragedy will be discussed and its contributions to the field of art will be mentioned.

Keywords: Aristotle, Tragedy, Imitation, Catharsis, Art, Plot-structure.

Giriş

Aristoteles *Poietika* başlıklı eserinin hemen başlarında sanatın büyük bir bölümünün taklit olduğunu ifade etmektedir (Aristoteles, 2005: 1447a15). Daha sonra çocukluktan itibaren gelişen taklit yeteneğiyle insanın diğer canlılardan ayrıldığını, bu sayede ilk bilgileri edindiğini belirtmektedir (Aristoteles, 2005: 1448b5-10). İnsana özgü temel bir güdü olarak taklit, insan bilgisinin ana motifi olarak anlaşılmaktadır. ‘Bakarak öğrenme’yi gerçekleştiren taklit, hoşlanma duygusunu ortaya çıkarır ve estetik bir zevke dönüşür: “Öğrenmek yalnızca filozoflar için değil, öteki insanlar için de en haz verici şeydir; ancak berikiler, bundan daha az pay alırlar. Resimlere bakmaktan zevk almamızın nedeni, bakarken öğrenmek ve her birinin neye ilişkin olduğu konusunda, bu mu yoksa şu mu olduğu konusunda, sonuç çıkarmaktır” (Aristoteles, 2005: 1448b15). Aristoteles taklidin eğitimsel ve estetik yönüne dikkatleri çeker. Taklit bir yandan öğretirken diğer yandan taklit edene zevk verir. İnsanın taklit etmeye karşı duyduğu istek sanatın doğmasını sağlamıştır (Lukacs, 1981: 106). Bu açıdan taklit salt kopya edici bir insani etkinlik olarak anlaşılmamalıdır.

Aristoteles *Poietika* eserinin başlarında taklidin sanat etkinliğini nasıl gerçekleştirdiği sorunuyla ilgilenir. Bu doğrultuda tragedyayı en önemli taklit sanatlarından biri olarak sunar. Bu

çalışmanın birincil hedefi Aristoteles açısından tragedyanın taklide dayalı bir etkinlik olarak önemini ve *katharsisteki* rolünü ele almaktır. İkincil olarak çağdaş sanat felsefesi tartışmalarıyla ilişkisini göstermektir.

1) Bir Taklit Sanatı Olarak Tragedyanın Mahiyeti

Aristoteles'e göre taklit, sanatlarda belli bir biçimde olur. Sanatlar, taklit etmede kullanılan araçlar, taklidin yöneldiği nesne ve taklit tarzı bakımından sınıflara ayrılır. Taklit etmede kullanılan araçlar ritim, söz ve harmonidir. Bunları bir arada kullanan taklit sanatlarından biri tragedyadır. Taklidin yöneldiği nesne açısından insanlardan daha iyileri ya da daha kötülerini taklit edilir. Birincisi tragedyaya, ikincisi ise komedyadır (Aristoteles, 2005: 1448a15). Buna göre tragedyaya soylu eylemlerin taklidi olmasına karşılık; komedyaya bayağı/aşağılık eylemlerin taklididir. Taklit etme tarzı ise; bir konunun, Homeros'un eserleri gibi bir anlatı yoluyla betimlenmesidir ya da bir eylemin taklit edilenler eyleyken taklit edilmesidir (Aristoteles, 2005: 1448a20). Anlatı yoluyla taklit eden sanat "destan", buna karşılık eylem içinde olanları taklit eden sanat "tragedya"dır. Kısacası tragedyaya; ritim, söz ve harmoniyi bir arada kullanan, iyi/soylu eylemlerin taklidi olan bir sanattır.

Öte yandan Aristoteles tragedyaya gibi bir drama olan komedyanın, kökeni bilinmediği için başlangıçtan itibaren ciddiye alınmadığını; destanın ise yalın ölçü¹ ve anlatı olmasının yanı sıra zaman bakımından belirlenmemiş olduğu için, tragedyaya göre daha geri planda olduğunu belirtmektedir (Aristoteles, 2005: 1449b10-15). Oysa tragedyaya "*ciddi/soylu, tamamlanmış ve belirli bir uzunluğu olan bir eylemin taklididir; bölümlere göre her biri farklı kullanılmış araçlarla çeşnilendirilmiş bir dil kullanarak yapar bunu. Tragedya eyleyenleri taklit eder; bunu da bir anlatı aracılığıyla değil; uyandırdığı acıma ve korku aracılığıyla bu tür duygulanımların arınmasını sağlayarak yapar*" (Aristoteles, 2005: 1449b25-30).

Aristoteles'in bu tragedyaya tasvirinde, ilk olarak tragedyanın yöneldiği nesnenin ciddiliğinden söz edilmektedir. Çünkü bir oyunda ciddiyet, hem oyuncuyu hem de seyirciyi oyuna katar. Bu yüzden oyunun ciddi bir şeyi taklit etmesi gerekir. Başka deyişle; yaşamın kendisindeki trajik ve sarsıntılı şeyler sanat aracılığıyla

¹Yalın ölçü, tutarlı, birlikli bir şekilde gelişen ve baht dönüşü ile tanınma olmaksızın bir akış oluşturan eylemlerdir. Karmaşık ölçü ise baht dönüşü, tanınma ya da her ikisiyle birden bir akış oluşturan eylemlerdir. Baht dönüşü ve tanınmalar öykünün yapısından çıkar. Bu iki öge, birazdan ele alınacağı üzere, destanlarda değil, fakat daha ziyade tragedyalarda bulunan öğelerdir (Aristoteles, 2005:1452a15).

yaratıldığından ve onların yoğunlaştırılmış taklidi gerçekleştirildiğinden, söz konusu eylemlerin ciddi eylemlerin taklidi olması gerekir.

Diğer temel bir özellik, tragedyanın “tamamlanmış ve belli bir uzunlukta” olmasıdır. Tragedya başlangıcı, ortası ve sonu olan, yani bir olay örgüsüne sahip bir oyundur. Yazar, olay örgüsünü saptar ve oyunun gelişimini bir bütünlüğe yerleştirir. Tamamlanmışlık, belli bir uzunluk ve bütünlük, bir tragedyada olması gereken uyumluluğun üç özelliğine işaret eder. Bütün; başlangıcı, ortası ve sonu olan şeydir. Başlangıç, herhangi bir şeyin zorunlu sonucu olmayan, ama ondan sonra mutlaka zorunlu bir şey gelendir. Son, başka bir şeyin ardından zorunluluk olarak ya da olasılık durumuna göre gelen bir şeydir. Orta ise, bir şeyin ardından gelir, onun ardından da bir başka şey gelir (Aristoteles, 2005: 1450b25-30). Eylem halinde olanın bir göstergesi olarak orta, mutluluğun mutsuzluğa dönüşmesidir. Ortayla, trajik olan dönüşmeler yansıtılır. Başlangıç, orta ve son, olayların düzenlenmesini sağlayan unsurlardır: “Öyküleri iyi bir biçimde birbirine bağlayabilmek için ne gelişigüzel bir yerden başlanabilir ne de gelişigüzel bir sona doğru gidilebilir; tersine bu dile getirilen kuralları uygulamak gerekir” (Aristoteles, 2005: 1450b30-35). Bu açıdan yazar, oyunun önceki olaylarını göstermeden, o olayların sonucunu gösterebilir. Sözelimi Sofokles’in Kral Oidipus tragedyası gibi. Bu oyun Thebai kentinde veba salgını ile başlar. Bu felaketten kurtulmak için bir suçlunun ortaya çıkması gerektiği söylenir. Oidipus suçluyu bulmak için araştırmaya başlar. Bu araştırmada her adımda daha önce olmuş bir olay ortaya çıkar ve araştırma ilerledikçe Oidipus asıl suçlunun kendisi olduğunu anlar. Gözlerini kör ederek kendisini cezalandırır. Böylece Kral Oidipus’ta “başlangıç”, bir şeyin zorunlu sonucu değil, ama zorunlu şeyleri sağlayan bir “başlangıç”tır.

Öte yandan olay örgüsünün rastgele olmayan uzunluğu, uyumluluk açısından oldukça önemlidir. Kendi içinde bütünlük olması için oyunun süresi belirlenmelidir. Oyunun süresi seyircinin dayanma gücüne göre ayarlanmalıdır. Zira insanın dayanma gücünü aşan bir uzunluk, tragedyanın etkisini azaltır. Dolayısıyla “tragedya, olabildiğince güneşin tek bir dönüş süresiyle sınırlamaya çalışır kendini ya da bunu pek az aşar (...)” (Aristoteles, 2005: 1449b10-15). Anlaşıldığı gibi, Aristoteles burada tragedyanın birlikli ve bütünlüklü olması gerektiğini söylemek ister. Gerek bütünlüğün öğeleri olan “baş, orta ve son” ve gerekse uyumluluğun bir gereği olan “uzunluk”, zorunluluk veya olasılık koşullarına göre oluşturulur: “Ozanın işi, ‘gerçekten olan’ şeyleri değil, ‘olabilir olan’ı, yani olasılık ya da zorunluluk açısından olanaklı olan şeyleri anlatmaktır” (Aristoteles,

2005: 1451b35-5). Olasılık, tragedyalarda duyguya uygun bir ölçüttür. Zorunluluk ise birbirini takip eden olayların belli bir gelişim zinciri içinde oluşmuş olmasıdır. Bu her ikisi, olayın örgüsünü kuran iç ölçülerdir. Aristoteles tragedyanın tümel olmasını bu iki ölçüye bağlar. Çünkü olasılık ya da zorunluluk, meydana gelmiş şeyleri (tarih/tikel) değil, meydana gelebilecek şeyleri (sanat/tümel) anlatır. Zorunluluk açısından olanaklı olan şeyler, olayların düzenlenişidir, zincirlenmişidir, kısacası olay örgüsüdür. Bu noktada olay örgüsünde tümellik, olayların düzenlenişiyile yakından bağlantılıdır. Söz konusu düzenleniş ise, tamamlanmışlık ve bütünlük sağlar: “(...) *eylemin taklidi olan öykü de birlikli ve bütün bir eylemin taklidi olmalıdır. Olayların birbirine bağlanmış parçaları, bir parça çıkarıldığında ya da yeri değiştirdiğinde bütünü de değiştirecek ya da farklı bir yöne götürecektir biçimde düzenlenmelidir; çünkü bulunması ya da bulunmaması hiçbir belirgin farklılık yaratmayan şey bütünün parçası olamaz*” (Aristoteles, 2005: 1451a30-35).

Dolayısıyla olayların birbiriyle bağlantısı, eylemlerin içsel bağıntısına dayanmakta ve eylemlerin iç bağıntısı içinde tümellik üretilir. Aristoteles’te sanatın tümelliği, olay örgüsünün içsel öğelerinden çıkarsanır. Bu noktada bir olay örgüsü oluşturmak, tikelden tümeli, yan öyküden zorunluyu ortaya çıkarabilmektir. Bu yanıla Aristoteles açısından birbiri ardından gelen yan öykülerin (öyküde ana olaya bağlı ikinci dereceden, destekleyici olaylar) bağlantısız bir biçimde kullanılması eleştiri konusudur (Aristoteles, 2005: 1452a35).

Bu noktada Aristoteles olay örgüsüyle bağlantılı olarak tragedyayı tarihten daha felsefi bulur (Aristoteles, 2005: 1451b5). Olay örgüsü bir durumun ‘nedensellik’ ilkesine göre oluşumunu gösterir. Bu nedenselliği, olay örgüsünün içsel öğeleri açıklar. Tarih, tikeller alanına ait bir bilimdir. Gerçekte olup biten şeyler, somut tikel şeylerdir. Tarih gerçekte olmuş bitmiş şeylerdir. Buna karşılık tragedyaya, olabilir olan şeyleri taklit ettiği için, nesnelere ve insanların ortak özelliklerini, ‘genel’i göz önünde bulundurur. Tarihte olmuş bitmiş şeyler ancak sanat aracılığıyla tümelleştirilebilir. Arslan’ın aktarımıyla; örneğin tarihte yaşamış bir kahraman, bir tragedyanın başkahramanı yapılabilir. O zaman gerçek tarihinde yapmış olduğu şeylerden ziyade, bir karakter olarak onun duygularından; yapması mümkün olan, bazı durumlarda da zorunlu olan eylemlerinden söz edilebilir (Arslan, 2007: 363). Tragedyanın bir kahramanı haline gelen böylesi karakter hakkında, artık tümel, gerçek bir şeyler söylenebilir.

Bununla birlikte şunu vurgulamak gerekir: Tragedya, bilimdeki tümelin bilgisinden daha aşağı seviyede bir bilgi türünü

ifade eder. Çünkü tragedya, gerçeği yalnızca ‘temsil’ ve ‘tasvir’ düzeyinde verir. Nitekim şairler, tragedyalarda, tarihte yaşamış kişilere yer vererek ‘inandırıcı’ olmak ve mümkün olandan hareketle ne olabileceği göstermek istemişlerdir. Burada amaç, seyircileri büyüleyerek bir şeyler öğretirken onlarda etki bırakmaktır. Dolayısıyla yaşam, şair tarafından temsil ve tasvir yoluyla bir yaratma etkinliği içinde meydana getirilmektedir. Nutku’nun işaret ettiği gibi, burada evrensel bir durum söz konusudur. Bu evrensel durum ancak bir olay örgüsünde ortaya çıkar. Sanatçı, yaşamın gerçeklerini, yani evrensel olanı, kendi öznel görüş ve bakış açısına yerleştirir. Bu anlamda bir yaratma eylemi ve etkinliğine girer (Nutku, 2001: 35-38). Heath’in yerinde bir ifadesiyle; *“tarihçi, olmuş olanla yetinmek zorundadır, sanatçı ise bir öyküyü kullanırken ya da uydururken öylesine bir düzene sokar ki bu düzendeki olabilirlik, bilimsel bir genellik taşır”* (Heath, 1999: 369). Bu açıdan tarihe göre daha felsefi olan sanat, daha genel bir gerçekliği ortaya koyar: *“Tarih olmuş olanları, şiir ise olabilir olanları anlatır. Bu yüzden şiir tarihten daha felsefi ve daha üstündür; çünkü şiir geneli, beriki ise tek tek olanları anlatır”* (Aristoteles, 2005: 1451b37).

Aristoteles’in sanat ile tümellik arasında kurduğu bu yakın bağıntı, Arslan’ın ileri sürdüğü gibi, onun Platon’un duyu dünyasına aşkın bir tarzda var olduğunu söylediği İdealar’a yönelik eleştirisini konu edindiği *Metafizik* başlıklı eserine dayanır. Platon, İdealar’ı doğanın dışına ve üstüne yerleştirirken; Aristoteles onları duysal nesnelere içinde var olan Formlar veya Tümeller olarak göz önünde bulundurur. Dolayısıyla sanatçı duysal şeyleri araştırıp onları sanat formlarına dönüştürdüğünde esas itibarıyla tümellerle doğrudan bir bağlantı halinde olmaktadır (Arslan, 2007: 375). Aristoteles açısından madde ve form her zaman bir arada olduğu ve bunların birleşmesiyle duyu dünyasındaki nesnelere meydana geldiği için, sanatçının taklit ettikleri duyu dünyasının içerisinde olmakla birlikte, sanatçı onların arasında tümel olanı seçebilir. Sanatçı tümeli yansıtmak için formu açıklamaya yarayacak şeyleri seçer (orta, bütünlük gibi) ve kurduğu olaylar dizisiyle bunların birbirini zorunlulukla izlediğini, belli bir formun nasıl geliştiğini, nasıl bir sonuca yöneldiğini gösterir (Moran, 1994: 27).

2) Tragedyada Olay örgüsünün Önceliği

Olayların bir araya getirilmesine olay örgüsü denir. Aristoteles eylemin taklidi ile olayların düzenlenişinin birlikte anlaşılması gerektiğini düşünmektedir (Aristoteles, 2005: 1450a25). Olaylar, ‘olaylar dizisi’ yoluyla sistemli bir biçimde düzenlendiğinden dolayı,

tragedyada taklit etme etkin bir süreçtir (Ricoeur, 2005: 74). Eylemin taklidi olay örgüsü olduğu için, tragedya olay örgüsüyle özdeşleşmiştir. Esas itibarıyla tragedya, kendisi aracılığıyla oyunun icra edildiği altı öğeden oluşmuş bir sanattır: Olay örgüsü, karakterler, anlatım, düşünce, sahne düzeni ve şarkı. Bununla birlikte bu altı öğe yazma sanatının öğeleridir (Ricoeur, 2005: 74). Tragedya, esasında olay örgüsüyle özdeşleşmiş bir sanattır. Diğer öğeler olay örgüsü içinde bir değere sahiptir. Bu açıdan olay örgüsü, tragedyanın içerdiği en önemli öğedir. Çünkü öncelik, neyin taklit edildiğine, neyin temsil edildiğine, yani konuya verilir: *“Olay örgüsü tragedyanın temelidir, canı gibidir (...) Tragedya eylemin taklididir; özellikle bundan ötürü eyleyenlerin taklididir”* (Aristoteles, 2005: 1450b35-5). Dolayısıyla tragedyanın temel öğesi, hedeflenen amacı ve ilkesi olay örgüsüdür. Ricoeur’ün işaret ettiği gibi, tragedyada eylemler taklit edildiğine göre, öncelik eylemlerin taklidini sağlayan olay örgüsüne verilir. Eylemin taklidi dolayısıyla *“eylemde bulunan insanların taklidi”* ise bir sonraki aşamadır (Ricoeur, 2005: 76).

Aristoteles’ten alıntılacağımız şu pasaj, çok açık bir şekilde tragedyada eylemin karaktere önceliğini ortaya koymaktadır: *“Tragedya insanların değil, eylemin ve yaşamın taklididir. Hem mutluluk hem de felaket bir eyleme bağlıdır, insanlar eylemlerine göre mutlu olurlar ya da tam tersi. (...) Karakterleri taklit etmek için eylemde bulunmazlar, tersine eylemleri aracılığıyla karakterlerini edinirler. Dolayısıyla olaylar ve öykü tragedyanın ereğidir. (...) Karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir eylemi olmayan tragedya mümkün değildir”* (Aristoteles, 2005: 1450a15-25). Karakterin iyi ya da kötü doğmadığı, fakat belli bir davranışın veya eylemin tekrarıyla biçimlendiği, dolayısıyla oyunun gelişi içindeki davranışlarıyla tanınabileceği söylenebilir. Karakter bir eylemi temsil eder ve onun aracılığıyla eylemde yer alan duygu anlatılır. Karakter sadece bir nitelik sağlamasına karşılık, eylemlerin sonucunda mutlu veya mutsuz olunur. Tragedyanın görevi, karakterleri yaptıkları eylemler aracılığıyla sahneye çıkarmaktır (Arslan, 2007: 381). Yalnızca belli bir olay örgüsü sayesinde karakterler ortaya konulabilir. Eğer ortada eylem yoksa tragedyanın hedefi olan trajik etkiyi yaratmak mümkün olmayacaktır (Arslan, 2007: 382). Hedef trajik bir etki olduğuna göre, eylem öne çıkacaktır. Ayrıca bu noktada şunu da vurgulamak gerekir: Karakterlerin ikincil dereceye yerleştirilmesi, karakterin değerinin gözden düşürüldüğü anlamına gelmez. Nitekim tragedya ile komedyaya arasındaki fark, tam da karakterleri etkileyen ahlaki farklılıklardan kaynaklanır. Aristoteles eylemi karaktere incelemekle eylemin taklitteki statüsünü düzenlemiş olmaktadır.

Çünkü Aristoteles açısından aslında ahlaki alanda özne, eylemlerden önce gelir (Aristoteles, 2007: 1105a33). Ricoeur'ün ileri sürdüğü gibi, eylemin şair tarafından düzenlenmesi karakterlerin ahlaki özelliğine yön verir (Ricoeur, 2005: 83).

Aristoteles'in olay örgüsü merkezli sanat anlayışı, Ricoeur'ün yanı sıra, kimi çağdaş estetikçinin de ilgisini çekmiştir. Özellikle Kant ile birlikte estetik, estetik bilince ve subjektiflik ilkesine göre açıklanmıştır. Bu noktada Gadamer gibi kimi çağdaş filozoflar, Aristoteles'in estetik anlayışına dönme ihtiyacı duymuşlardır. Gadamer'e göre, sanat eseri, oyuncularından veya izleyenlerden bağımsız kendisine ait bir öze sahiptir ve Aristoteles de tragedyanın veya oyunun sahnedeki taklitten ve oyuncudan bağımsız bir etkileme gücüne sahip olduğunu kabul eder (Aristoteles, 2005: 1450b15-20). Gadamer de Aristoteles gibi düşünür: Oyuncular oyunun öznelere değildirler; fakat aksine oyun, temsiline veya taklidine oyuncuların eylemleri vasıtasıyla ulaşır. Oyun, oyuncular vasıtasıyla bir etkinliğe dönüşür: *“Oynanan şeye oyun denir ve oyun hareketin gerçekleşmesidir. Yani oyun (spiel) bir yerde bir şeyin devam etmekte olduğu ve bir şeyin vuku bulunduğu anlamına gelir(...) işte taklit ya da temsil, oyunun oyuncular vasıtasıyla bir etkinliğe dönüşmesidir”* (Gadamer, 2008: 143). Gadamer oyun ile sanatsal, *mimetik* bir etkinlik kastetmektedir. Huizinga'nın işaret ettiği gibi, sanat olan her şeyin oyun biçimi altında geliştiği düşünülebilir. Sözelimi Attika trajedisi Dionysos bayramındaki kômos çılgnlığından türemiştir (Huizinga, 1995: 117).

Bu açıdan oyun, bir katılımı temsil eden bir etkinliktir. Oyuncuyu ve seyirciyi kendi alanına sürükler. İzleyici, oyunu tecrübe eder ve oyuna katılmaktan haz alır. Aristoteles açısından sanat, yalnızca genel bir bilgi sağlamakla kalmaz fakat ayrıca özel türden bir haz verir: *“Bu bir tür yaşama zevki, heyecan verici bir deneye veya bir deneyime katılma zevkidir”* (Arslan, 2007: 367). Bir sanat olayı karşısında alınan haz, izleyicinin oyunun heyecanına katılmaktan, onu bilfiil yaşamaktan duyduğu hazdır. Tragedyada taklidin verdiği haz, estetik bir hazdır ve bu türden bir haz, öğretici bir etkinlik içinde olmayı gerektirir (Ricoeur, 2005: 77). Deneyime katılma hazzı, estetik bilincin bir nesneyle karşı kaldığında reel/var olan bir durumu gözettiği anlamına gelmektedir. Gadamer, tam da bu noktada Aristoteles'e geri dönülmesi gerektiğini savunur. Çünkü Gadamer'e göre Aristoteles, gerçekçi bir sanat anlayışına sahiptir. Gadamer açısından Aristoteles'in *“oyun bir dinlenmeye benziyor”* (Aristoteles,

2007: 1176b30) sözü² oyuncunun bir nesnenin karşısında değil de, fakat bir deneyimin, bir etkinliğin içinde yer alması anlamına gelmektedir. Sanat deneyimi, bizzat oyunun veya sanat eserinin kendisidir. Oyunda oynayan bizzat oyunun kendisidir. Çünkü oyun, oyuncuyu ve seyirciyi kendi içinde yok etme özelliğe sahiptir. Oyunun oyunculara göre bir önceliğe sahip olmasının nedeni, oyuncunun bu etkinliğe sonradan katılmasıyla açıklanabilir. Oyuna giren oyuncu, oyunda kendisini unuttur ve kendini oyuna kaptırır ki o zaman, oyun da amacına ulaşmış olur. Bu anlamda sanat oyunları, amacını kendinde taşıyan etkinliklerdir: “(...) olaylar ve öykü tragedyanın ereğidir, erek ise her şeyden önemlidir. (...) Eylemlerden bağımsız bir tragedya olamaz” (Aristoteles, 2005: 1450a20-25).

Tragedyanın diğer beş öğesi olay örgüsüyle birlikte anlamlıdır. Karakter ile ilgili olarak, tragedya karakterinin, ahlak yönünden iyi, gerçeğe benzer ve tutarlı olması gerektiği onaylanır (Aristoteles, 2005: 1454a20-25). Aristoteles oyunun sonunda kötü ve istenmeyen bir duruma düşen karaktere seyircinin yakınlık duyması için, karakterin “ahlak yönünden iyi” olmasını bir koşul olarak görür. Bununla birlikte tragedya kahramanı, kendisinden ders alınacak zaaf ve kusurları da bünyesinde barındırmalıdır. Zira acıma duygusundan dolayı seyircinin duyacağı yakınlık, trajik hazzın kaynağıdır. Bu bakımdan karakter, trajik bir karaktere uygun olarak oluşturulur.

Tragedyanın üçüncü ve dördüncü öğeleri, sırayla anlatım ve düşüncedir. Anlatımla, ölçülerin bir araya getirilmesi (Aristoteles, 2005: 1449b35) ve sözcükler kullanılarak yapılan yorum (Aristoteles, 2005: 1450b10-15) kastedilir. Tragedyada anlatımı olay örgüsü veya oyunun akışı tayin eder. Bununla birlikte tragedyanın yöntemi, anlatılmayıp oynanmasıdır. Anlatımın parçaları; harf (bölünmez bir ses), hece (anlamsız bir ses), bağlantı sözcüğü (önermenin öğelerini birleştiren ses), ad (bileşik, anlamlı ve zaman belirtmeyen ses), eylem (bileşik, anlamlı ve zaman belirten ses), tanımlık (anlamsız ses), bükün (ad ve eylemin durumları) ve önermedir (bileşik, anlamlı ses) (Aristoteles, 2005: 1456b20). Anlatımın başarı ölçüsü, açık olmak ve sıgılıktan kaçınmaktır. Düşünce ise “konuşanların kendilerine

²Burada şu noktayı açıklamamız gerekmektedir: Aristoteles dinlenmek için oynanır dediğinde, mutluluğun oyunda olamayacağını, çünkü mutlulukta amacın sürekli çalışıp dinlemek, çabalamak kısacası bir etkinlik içinde olmak olduğuna dikkat çekmek içindir. Mutluluğa hazzı da dâhil eden Aristoteles aslında eğlenciyi, oyunu küçümsemez fakat sadece mutluluğun oyunda aranmasını eleştirmektedir. Çünkü mutluluk kendi başına tercih edilen, kendine yeter en yüksek iyidir. Yoksa oyunun bir dinlenme ve dinginlik sağlayan özelliği ile theoria yaşamında amaçlanan dinginlik çatışmaz (Aristoteles, 2007: 1176b-1177a).

dayanarak bir şeyi kanıtladıkları ya da bir görüşü dile getirdikleri şeydir” (Aristoteles, 2005: 1450a5). Konuya ait olanları ve konuyla uyum içinde bulunanları söyleyebilmek, düşünceyi ifade eder (Aristoteles, 1450b5).

Tragedyanın geride kalan son iki ögesi ise, sahne düzeni ve şarkıdır. Sahne düzeni, Aristoteles’te ruhu etkilemesine rağmen sanata en uzak olan öğedir. Aristoteles’in deyişiyle; “*tragedyanın, sahnedeki taklitten ve oyuncudan bağımsız olarak da bir etkileme gücü vardır*” (Aristoteles, 2005: 1450b15-20). Aristoteles, sahne düzeniyle etki yaratmanın sanatsal bir değeri olmadığını düşünür. Yalnızca olay örgüsü, öykü; trajik etkiyi, tragedyaya özgü olan hazı verebilir. Bu da korku ve acıma duygusu uyandıracak duyguların olayların içine yerleştirilmesiyle (Aristoteles, 2005: 1453b5-10). Şarkı ya da ezgi düzmesine gelince, *parados* ve *stasimonlar* koro tarafından müzik eşliğinde ve şarkı biçiminde söylenir: “*Koro şarkılarından parados, korunun bütünüyle söylediği ilk şarkı; stasimon, içinde anapaistos’lu ve trokhaios’lu³ dizeler yer almayan koro şarkısı; komos ise koroyla solo şarkıcının birlikte söylediği ağıttır*” (Aristoteles, 2005: 1452b15).

Taklit etkinliği demek olan yapının temel öğesinin olayörgüsü veya eylem olduğu anlaşılmış oldu. Eylemler tragedyaya uygun eylemlerdir. Bu sayede seyirci sahnedeki kişilere bir yakınlık kurar ve kendisini olayların içinde hissetmeye başlar. Bu aşamada tragedyanın nihai hedefine varılır: Oyun gitgide seyircinin duygularını denetim altına alır ve bu da bir tür *katharsis* (ruhsal arıtmaya) neden olur.

3) Tragedyanın Amacı olarak *Katharsis*

Tragedyanın amacı olan *katharsis* taklitle olur. Taklit, acıma ve korku uyandıran bir eylemin taklidi olduğuna göre, acıma ve korkmayı sağlayan nedir? Bu soruya yanıt *Poietika*’da şöyle verilmektedir: “*Taklit yalnızca tamamlanmış eylemi değil, aynı zamanda korkutucu ve acıma uyandıran eylemi de konu edinir; bunlar ise özellikle imgelerin birbirini takip etmesinden dolayı ortaya çıkarlar*” (Aristoteles, 2005: 1452a35-5). Acıma ve korku duyguları, olayların düzenlenişindeki iç bağıntıların bir sonucudur. Aristoteles olay örgüsünün üç öğesinden hareketle acıma ve korku duygularını inceler. Bu üç öğe olay örgüsünü karmaşıktırır. Karmaşık olayörgüsü, “*baht dönüşü, tanınma ya da her ikisiyle birden bir akış oluşturan eylemlerdir. Bunların ise tam da öykünün yapısından çıkması gerekir; yani önceki olaylardan zorunlu olarak ya da*

³ *Anapaistos* iki kısa bir uzun heceden oluşan, trokhaios ise bir uzun bir kısa heceden oluşan ölçü kalıplarıdır. *Parados* ve *stasimon* tüm tragedyalarda ortak olmasına karşılık; komos bazılarında özgüdür (Aristoteles, 2005: 1452b43).

olasılığa bağlı olarak çıkmalıdır” (Aristoteles, 1452a20). Olay örgüsünün içsel öğeleri acıma ve korku duygularını uyandırmada belirleyici bir yere sahiptirler. Yukarıda belirttiğimiz gibi, olayörgüsünün bütünlüğü içinde orta, art arda bir gelişimi, olaylar zincirini oluşturur. Bu olaylar zincirinde, olan bitenin tam ters yöne doğru değişmesi baht dönüşüdür (*peripeti*); bu da olasılığa ya da zorunluluğa göre olur. Örnek olarak Sophokles’in Kral Oidipous’unu verebiliriz. Korinthos’tan gelen haberci Oidipous’a babası sandığı Polybos’un öldüğünü bildirir. Oidipous Korinthos’a gitmek istemez, çünkü kehanete göre annesiyle evlenecektir. Haberci Oidipous’un bu korkusunu gidermek için gerçeği, yani onun Polybos ile Merope’nin çocuğu olmadığını, bir çoban tarafından bulunarak Korinthos Kralı’na getirildiğini söylediğinde, Oidipous kaçındığı şeyin çoktan başına gelmiş olduğunu anlayacak, böylece haberci amacının tam tersi etki yaratmış olacaktır (Sophokles, 2003: 62).

Tanınma (*anagnorisis*) ise, *“bilgisizlikten bilgiye geçiştir. (...) En güzel tanınma baht dönüşüyle birlikte bulunandır”* (Aristoteles, 2005: 1452b30). Aynı şekilde Sophokles’in Oidipous’unda, İokaste Oidipous’un kendi oğlu olduğunu, Oidipous da İokaste’nin kendi annesi olduğunu anlar. Burada tanınmaya baht dönüşü eşlik eder, çünkü olaylar bu tanınmanın ardından çok farklı gelişecektir.

Aristoteles tanınma ve baht dönüşlerinin, acıma ve korkmaya neden olduğunu ve tragedyanın böyle duygular uyandıran eylemlerin taklidi olduğunu aktarır (Aristoteles, 1452b35-5). Öykünün iki öğesi baht dönüşü ve tanınmayken; üçüncü öğesi duygusal etkidir. Duygusal etki *“yıkıcı ve üzücü eylemlerdir. Sözel geliş sahnedeki gösterilen ölümler, büyük acılar ve bunun gibi başkaları”* (Aristoteles, 2005: 1452b10). Bu üç öğeyi birleştirdiğimizde trajik bir sanatın *“mutluluktan mutsuzluğa gidişin en sarsıcı biçimini”* işlediği görülmektedir. Aristoteles tragedyanın konusunu bu çerçevede belirler: *“(…)insanlar arasında büyük bir üne sahip ve mutluluk içinde yaşayan, ama bir yanlış (hamartia) yüzünden mutsuzluğa yuvarlanmış kişidir tragedyanın konusu”* (Aristoteles, 2005: 1453a10). Yanlış anlamına gelen *hamartia*, kahramanın trajik yıkımına neden olan yanlış davranışıdır. *Hamartia* kahramanın zaaflarının devreye girmesi sonucu kaçınmadığı bir eylemin sonucudur. Bahtında bir dönüşüm olmasıyla trajik bir durum ortaya çıkar. *Hamartia*’nın özelliği sonda işlenen bir hata olmamasıdır, daha önce işlenmiştir ve sonuçtaki görünümü trajik bir durum yaratacaktır. Bu açıdan Aristoteles’e göre trajik kahraman mükemmel olamaz; çünkü mükemmel bir insanın yanlış bir davranışta bulunması seyircinin korku ve acıma duygularına değil, öfkesine sebep olur

(Aristoteles, 2005: 1452b35). Aristoteles tragedyada mükemmelden daha aşağı bir insanı, yani insanca kusurları olan bir kahramanı göz önünde bulundurur. Tragedyanın konusu olan kişinin erdem ve adalet bakımından öteki insanlardan üstün olmadığını düşünür. Bununla birlikte mutluluktan mutsuzluğa doğru olan değişme, kötünden daha çok iyi olan bir kişinin yanılmasıyla yakından ilgilidir. Örneğin Alkmeon hakkındaki tragedya. Alkmeon, babasının isteği üzerine kim olduğunu bilmeden annesinin öldürünce, üç perileri Erinysler yaşamı boyunca peşini bırakmazlar. Bu şekilde tragedya, olay örgüsünün iç bağlantı ve öğelerine göre korku ve acıma duyguları uyandırarak, kendine özgü olan bir haz uyandırmayı hedefler. Öte yandan olaylar arasında korkma ve acıma uyandıran, duygulanıma neden olanlar, genellikle yakın insanlar arasında geçenlerdir. Kardeşin kardeşi, oğlun babayı öldürme niyetinde olduğu durumlarda olduğu gibi (Aristoteles, 2005: 1453b15-20). Ya da bilmeden yapılan ancak yapıldıktan sonra durumun farkına varılan eylemlerdir (tanınma) ki bunlar trajik ve dehşetli etki yaratan türden eylemlerdir.

Trajik öykünün üç ögesi, baht dönüşü, tanınma ve duygusal etki, trajik durumlar ortaya çıkarır ve bunlar korku ve acıma uyandıran türden eylemleri temsil ederler. Korkmak, dehşete düşmek ve tüyleri diken diken olmak seyircinin hoşuna giden, haz uyandıran duygu durumlarıdır. Aristoteles tragedyanın tragedyaya özgü olan hazzı uyandırması gerektiğini düşünür. Bu haz *mimesis* sürecinin, taklit etkinliğinin seyircide son bulduğunu gösterir. Bu son tragedyaların sunduğu gerilme ve korkudan sonra, bir kabustan uyanır gibi gerçek yaşama dönme, normal hayata dönme ile birlikte bir boşalma ve bir arınma (*katharsis*) getiren bir sonudur. İnsanın sahip olduğu şiddet ve vahşet fazlalıkları böylece erimiş olur (Scognamillo, trs.: 11). Son tahlilde Aristoteles'in sanatı nesnel ve duyusal dünyanın bir taklidi olarak gördüğü ve bu sanatın korku ve acıma uyandıran bir etki bıraktığı anlaşılmaktadır.

Şimdi, bu noktada nesnel ve duyusal bir dünyanın taklidi olan sanatın, korku ve acıma gibi öznel niteliklere yol açıp açmadığı tarzında felsefi bir soru aklımıza gelebilir. Bu soru ile ilgili olarak öncelikle şunu vurgulamak gerekir: Aristoteles'in sanat anlayışında korku ve acıma duyguları, insandaki öznel duygular olarak görülmemelidir. Çünkü bu duygular esas olarak insanı egemenliği altına alarak kendileriyle sürükleyen olaylardır, olayların akışıdır. *Eleos*, üzücü olarak nitelediğimiz şey karşısında bizi etkisi altına alan mutsuzluk iken; *phobos* insanın kanını donduran ve ona korku salan bir soğuk ürpertidir (Aristoteles, 1995: 1389b, 125-127). Oyun esnasında etkili olan, çoğu zaman oyuncunun dışındaki etkenlerdir.

Aristoteles acıma duygusu şöyle açıklar: “Acımak yıkıcı veya acı verici bir kötülüğün bunu hak etmeyen birinin başına geldiğini ve bizim başımıza ye da bir arkadaşımızın da başına gelebileceğini ve hatta bunun çok yakın olduğunu görmenin bizde uyandırdığı acı duygusu olarak tanımlanabilir” (Aristoteles, 1995: 1385b, 117). Bu anlamda bir talihsizlik eseri açtık çekilmektedir ve bu talihsizliğin bir gün bizi de bulacağı korkusuyla acırız. Trajedinin kahramanın yaşadığı talihsizlik, mutluluktan mutsuzluğa dönüşü, onun soylu karakterini zedelemey çünkü onun bir zamanlar iyi bir insan olduğu düşünülür. Nussbaum’un belirttiği gibi, trajedi bir soylulukta yatar ve acıma dediğimiz şey de soylu bir insanın başına gelen kötü şeylere karşı insani tepkimizdir (Nussbaum, 1997: 263). Bu yanılla trajedi kahramanın başına gelen belaları hak etmemiş olması ve seyirciyle benzerlik taşıması gerektiği düşünülür. Bu da seyircinin kahramanla özdeşleşmesine imkân verir ve beraberinde acıma duygusu getirir.

Öte yandan şunu da belirtmek gerekir: Evrensel olanı, tümeli amaçlayan tragedyadan alınan haz yalnızca duygusal değil fakat aynı zamanda bilişsel bir hazdır (Halliwell, 1999: 305-306; Mutlu, 2017: 134-149). Bu anlamda tragedya yalnızca kahramanla bir özdeşleşme ve acıma kavramıyla değerlendirilemez. Tragedya trajik etkiyle kendimizi bir gün trajik kahramanın yerinde bulabileceğimizi, bu yüzden aşırı duygularımızın bizi kör edebileceğini göstermeyi amaçlar, ancak bunu özdeşleşmeyle değil, kahramanla seyirci arasında mesafe koyarak yapar. *Katharsis*, yani oyunun seyirci üzerindeki etkisi, ancak tragedya bir oyun olarak düşünüldüğünde anlaşılabilir. Çünkü oyunun seyirci üzerinde etki bırakması için, seyircinin oyuna katılması, o deneyime ortak olması gerekir. Bu anlamda tragedya, tecrübe edilen olayların oyuncu ve seyirci açısından “trajik akışının birliğini” ifade eder (Gadamer, 2008: 184).

Alman oyun yazarı ve epik tiyatronun kurucusu olan Bertolt Brecht’in Aristoteles düşüncesinde tragedyalarda *katharsis*’in özdeşleşme anlamı içeren bir kavram olduğu ve seyircinin durumuna bir şey katamayacağı tarzındaki görüşünü değerlendirmek yerinde olacaktır. Brecht’e göre, *katharsis* aracılığıyla trajik etkiyi seyircide yaşatmanın amacı, seyircinin kahramanla özdeşleşmesi değil, onun sahnede ve kendi içinde olan biteni kavramasını sağlamaktır (Brecht, 1981: 100). Tragedyada ilginin kahramandan çok konuya veya eyleme çekilmesi, karakterle özdeşleşmeyi engellemek gibi bir amaca da sahiptir. Bu anlamda tragedya seyirciyi sürükleyen, büyüleyen, özgürlüğe kavuşturan, coşkulara iten, yaşadıkları zamandan çekip götüren bir sanattır. Seyircinin duygularını denetim altına alır ve seyirci adeta oyunla özdeşleşir. Bu noktada Brecht seyircinin sadece

duygu yönelişini yeterli bulmaz ve bunun seyirciye zarar verdiğine inanır. O, tam da burada Aristoteles'te, yalnızca korku ve acıma duyguları uyandıran eylemlerin taklide konu yapılmasına ve yine eylemlerin korku ve acıma duyguları uyandırmak amacıyla taklit edilmesi gerektiğine yönelik görüşü eleştirir (Brecht, 1981: 64). *Katarsis*, ona göre nesnel ve yargıya dayanan bir açıklamayla anlam kazanabilir. Brecht, tragedyada, oyuncuların eylemi taklidi sonunda, seyircilerin de oyuncuları taklidinin sağlanması gibi bir hedefi olduğunu öne sürer (Brecht, 1981: 66). Bu açıdan Brecht sanatta duyguya karşı akıllı, özdeşleşme yerine yabacılışmayı öne çıkarır. Bununla yapmaya çalıştığı, tiyatrodaki seyirciyi olaydan uzaklaştırmak ve değerleri inceleme konusu yaparak, seyirciye aklını kullanacak yeteneği ve nesnellığı vermektir. Brecht sanatın duyguları denetim altına alan yönüne karşı, akıl aracılığıyla oyunun dışında durmayı ve oyunu değerlendirmede bir nesnellik sağlamayı hedefler. Ancak şunu da belirtmek gerekir: Brecht'e göre Aristoteles, tragedyayı akıl veya duygu gibi kategorilere yerleştirmez. Bu yanı sıra o, Aristoteles'in sanatın doğanın ve insanın bir taklidi olduğu yönündeki görüşünü de sürdürür. Çünkü Brecht açısından, Nutku'nun deyişiyle; "*değişen dünya ve insan karakterinin tarihsel gelişimi gözlemlendiğinde, sanat da aynı şekilde diyalektik ve dinamik süreçlere izin verir*" (Nutku, 1976: 46).

Bu noktada Brecht'in Aristoteles'in sanat anlayışına yönelik eleştirisinin değerine ve haklılığına dair şunları söyleyebiliriz: Brecht'in bizzat kendisinin de işaret ettiği gibi, Aristoteles tragedyayı akıl veya duygu gibi kategorilere hapsedmez. Aristoteles taklidin mümkün olduğu kadar gerçeğine benzemesini, taklidin çıkış noktasının gerçekliğin kendisinin olması gerektiğini düşünür. Bu yönüyle sanat, dünyanın bir kopyasıdır. Ancak söz konusu taklit, sanatın araçlarınca biçimlenmiştir. Taklit, insana hem öğretir hem de haz verir. Sanat, Lukacs'ın belirttiği gibi, insanın taklide karşı duyduğu bir istektir ve sanata taklit ile katılan insan estetik bir haz alır. Bu açıdan burada sanattan yaşama değil, fakat yaşamdan sanata geçilmiştir (Lukacs, 1981: 19). Çünkü sanat, dünyanın bir yansımasını, bir benzerini verir. Dolayısıyla aynı şekilde Lukacs'ın işaret ettiği gibi, *katharsis* kavramının içeriği yalnızca tragedyadaki korku ve acıma duyguları uyandırmayla daraltılamaz. Aristoteles'in sanat anlayışının bütünlüğü içerisinde değerlendirildiğinde bir yaşantıyı, olayı estetik bir düzeye getirebilmek için sanat yapının biçimlerinde o olayın oluşturulması gerekir (tragedyanın öğeleri). *Katharsis* de gerçekliğin sanat aracılığıyla taklit edilmesinin bir tarzını oluşturmaktadır (Lukacs, 1981: 20).

Buna ek olarak, Aristoteles'te *katharsis*'in bir özdeşleme olduğu tarzında Brecht'in ifade ettiği düşünceye, şu iki itiraz yöneltilebilir: İlk olarak, Aristoteles açısından *katharsis*, acıma ve korku duygularının uyandırılıp bunlardan arınma olduğuna göre, bir 'özdeşleşme'nin ardından bir 'ayrışma' da söz konusudur. Çünkü seyirci, bir deneyimi tecrübe ettiğinde veya bir eylemi seyrettiğinde, sadece onunla karşılaşmıyor ve sadece o deneyime katılmıyor, fakat ayrıca kendi deneyimini de genişletiyor. Oyunun amacı, Ross'un ifadeleriyle; "*acıma ve korku duygularından yoksun olan bu insanların bir defalık kendi kendilerinden koparılması ve insan deneyiminin bu tür yükseklik ve derinliklerinin farkına vardırılması... deneyimizin bu biçimde genişlemesi ve buna eşlik eden "kendi kendimizi tanıma ve özsaygı'nın öğrenilmesidir"*" (Ross, 1993: 347). İkinci olarak da, Aristoteles açısından sanatın anlamını kuran eylemdir ve sanat bir taklit olarak bu kurmanın ortamını oluşturur. Sanatın anlamı, tam da sahnede ortaya konan taklitsel eylemin veya sözün seyircide değerlendirici, eleştirel bir tutumu görünür kılmasıdır (Toker, 2005: 7-20). Sanatın tümeller üretmesi bize şunu gösteriyor ki, seyretme kendi tikel kapalılığından çıkıp genel ve ortak bir eylemin, duygunun taklidine doğru yayılmadır. Bu bakımdan seyircinin *katharsis* aracılığıyla aldığı haz, bir deneyimi tanınmasıdır. Bu anlamda sanattaki *katharsis*, Aristoteles açısından sadece seyirciyi oyuna katmayı değil, fakat aynı zamanda oyunun dışında nesnel ve eleştirel bir konumda olmasını da sağlar.

Sonuç

Aristoteles'ten farklı olarak Platon tragedyanın acıma ve korku uyandırmasından olumlu bir sonuç çıkarmaz. Platon, tragedyanın heyecan uyandırarak bizi daha zayıf ve duygusal kıldığını düşünür. Aristoteles, tragedyanın bir başka etkisinin bizi daha duygusal kılmak değil, tersine bizi bu duygulardan arındırmak olduğunu söyleyerek örtük bir şekilde Platon'a yanıt vermiş olmaktadır (Ross, 1993: 345). Platon sanatın insanı denetimden çıkararak yönünü eleştirir. Aristoteles ise *katharsis* kavramıyla Platon'a yanıt vermiş olur. *Katarsis*, insanın içyapısı için gerekli olan bir arınma olarak anlaşılmaktadır. *Katarsis* acıma ve korku duygularıyla insandaki acı veren öğeyi yıkayıp arıtır. Acı çekmekten kurtulmak için acıma ve korku verecek duygu bütünlüğünden kurtulmak gerektiği düşünülmektedir. Kuşkusuz acıma ve korkunun tamamen yok edilmesinden ziyade gereğinden fazla olmaları ölçüsünde onlardan arınmak hedeflenmektedir.

Son tahlilde mimetik bir etkinlik olarak tragedyada eylemlerin düzenli ve uyumlu bir şekilde birbirine bağlanmış iç öğelerini oluşturan olay örgüsünün temel bir öge olduğu anlaşılmaktadır. Tragedyanın gözettiği temel amaç olan *katharsis*, yani insanları ruhsal açıdan denetimsiz ve uyumsuz bir durumdan duygusal dengeye kavuşturma, yalnızca olayların uygun bir düzenlenişiyle, olay örgüsüyle mümkün hale gelecektir. Tragedyanın hedefi olan *katharsis* aracılığıyla seyircinin karakterle özdeşleşmeksizin olan biteni kendi içinde kavraması amaçlanır. Bu çalışmada Aristoteles'in sanatta eyleme/*praksise* tanıdığı önceliğin ve *katharsis* hakkındaki değerlendirmelerinin onun özgünlüğünü yansıttığı ele alındı. Bu bağlamda Gadamer, Ricoeur ve Brecht gibi pek çok modern estetik kuramcısına ilham kaynağı olmuş olduğu vurgulandı.

Kaynakça

- Arslan, A. (2007). *Aristoteles*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Aristoteles (2005). *Poietika*. Çev. Nazile Kalaycı, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Aristoteles (2007). *Nikomakhos'a Etik*. Çev. Saffet Babür, Ankara: BilgeSu.
- Aristoteles (1995). *Retorik*. Çev. Mehmet H. Doğan, İstanbul: YKY.
- Brecht, B. (1981). *Epik Tiyatro*. Çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Say Yayıncılık.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*. Çev. Hüsamettin Arslan, Bursa: Paradigma Yayıncılık.
- Halliwell, S. (1999). The Importance of Plato and Aristotle for Aesthetics. *Aristotle Critical Assessments. Vol IV: Politics, Rhetoric and Aesthetics*. Edited by Lloyd P. Gerson, Routledge, London and New York, içinde, s. 305-306.
- Heath, M. (1999). The Universality of Poetry in Aristotle's Poetics. *Aristotle Critical Assessments. Vol IV: Politics, Rhetoric and Aesthetics*. Edited by Lloyd P. Gerson, Routledge, London and New York, içinde, s. 369.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lukacs, G. (1981). *Estetik-I*. Çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Payel Yayınları.
- Moran, B. (1994). *Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi*, İstanbul: Cem Yayınevi.

- Mutlu, B. (2017). Aristoteles'te 'Poetik Sanat'ın Doğası ve Rasyonel Sınırları. *Dört Öge*, Ankara, Sayı: 11, s. 134-149.
- Nussbaum, M. (1997). Tragedy and Self-sufficiency. *Essays on Medea*. Yay. Rorty, A. O., New Jersey: Princeton University Press, s. 263.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (1976). *Türkiye'de Brecht*. İstanbul: Tiyatro Yayınları.
- Ricoeur, P. (2005). *Zaman ve Anlatı: bir -zaman olayörgüsü ve üçlü mimesis-*. Çev. Mehmet Rifat&Sema Rifat, İstanbul: YKY.
- Ross, W. (1993). *Aristoteles*. Haz. Ahmet Arslan, İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.
- Scognamillo, G. (Trs.) *Korkunun Sanatları*, İstanbul: İnkilap Kitapevi.
- Sophokles. (2003). *Kral Oidipus*. Çev. Güngör Dilmen, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Toker, N. (2005). Oyuna girme-Oyunu seyretme: Platon'a Karşı Aristoteles. *Toplum ve Bilim*. İstanbul: Birikim Yayıncılık, Sayı: 103, s. 7-20.

