

Jean Giraudoux ve Troya Savaşı Olmayacak Üzerine*

Hasan ANAMUR**

ÖZET

Jean Giraudoux'nun Troya Savaşı Olmayacak (1935) başlıklı oyunu İlyada'nın Odysseus ile Menelaos'un savaş öncesi Troya'ya elçi olarak gelişlerine kısaca değinen iki dizesinden esinlenilmiş gibidir: III, 205-207 ve XI, 140 (Azra Erhat-A. Kadir çevirisi). İlyada'ya bir tür öndeyiş niteliğinde olan bu oyunda Giraudoux bir yandan gerçeği tümüyle yeniden yaratırken, bir yandan da kara mizah içinde yoğurulmuş hem barışçı hem de karamsar bir bildiri iletir.

Troya Savaşı Olmayacak'ın yapısı bir engelli yarışa ya da çıkılmak zorunda olunan ve her basamağı barışa karşı bir engel oluşturan bir merdivene benzetilebilir. Oyunun eyleyeni olan Hector, barışa ulaşabilmek için, savaşın bu görünür engellerini aşmaya çalışacak, ancak sonunda temel nedene takılacaktır: "İnsanların aptallığı ile insandıışı güçlerin aptallığı"na (P. I, s. 1).

RESUME

La Guerre de Troie n'aura pas lieu (1935) de Jean Giraudoux semble être inspiré de deux vers de l'Illiade (III, 205, et XI, 138) sur la venue en ambassade d'Ulysse et de Menelas à Troie avant la guerre. Cette pièce qui constitue une sorte

* Cevat Şakir Kabaağaç, Sabahattin Eyüboğlu ve Azra Erhat'ın görüşlerine katılarak, Fransızcadan Türkçeye girmiş "Truva" (Troie) sözcüğü yerine, sözcüğün aslı olan "Troya" sözcüğünü kullanıyoruz. Oyun kişilerinin adlarını da Azra Erhat-A. Kadir'in İlyada çevirisinde kullandıkları asıllarına uygun biçimde alıyoruz.

** Prof. Dr.; Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi

de prélude à cette épopée contient en même temps qu'une réalité recréée entièrement par Giraudoux, un message à la fois pacifique et pessimiste, traversé d'humour noir.

La structure de La Guerre de Troie n'aura pas lieu représente celle d'une course de haies ou celle d'un escalier que l'on doit gravir et dont chaque haie ou chaque marche constitue un obstacle devant l'actant, Hector, qui essaie d'empêcher la guerre en éliminant par tous les moyens possibles les causes apparentes de celle-ci, sans arriver toutefois à vaincre sa raison essentielle: "la bêtise des hommes et celle des éléments" (A. I, sc. 1).

Bu yazıda Jean Giraudoux'nun *Troya Savaşı Olmayacak / La Guerre de Troie n'aura pas lieu* başlıklı oyununu sınırlı sayfaların elverdiği ölçüde incelemek istiyoruz. İncelememizde önce Giraudoux'nun tiyatro anlayışını ve anlatım özellikleri üzerinde duracağız; sonra da oyunun dramatik yapısını ve iç dinamiğini açıklamaya çalışacağız.

Troya Savaşı Olmayacak ilk oynandığı 1935 yılından bu yana "Fransız tiyatrosunun, hatta Batı tiyatrosunun en çok oynanan, en çok yayımlanan, en çok çevrilen oyunudur"². Bu oyun 1990-1991 öğretim yılında Fransa'da lise edebiyat bölümü öğrencilerinin bitirme programlarındaki üç zorunlu yapıttan biriydi. *Troya Savaşı Olmayacak* Türkiye'de, ilk oynanışından kırkaltı yıl sonra, 1981'de İstanbul Devlet Tiyatrosunda oynanmaya başlamış ve Giraudoux'nun yüzüncü doğum yılının kutlandığı 1982'de de gösterimde kalmıştır. Bu oyun, aynı yıl içinde kutlanan "Türk-Yunan Dostluk Haftası" dolayısıyla da oynanmıştır.

Giraudoux bir konferansında tiyatroyu: "Yetişkinler ve yaşlılar için düşünülebilecek tek akşam kursu"³ olarak nitelmiştir. Bu kurs, yani "gösteri", ona göre, "bir ulusun tek ahlaksal ve sanatsal eğitim biçimidir"³, çünkü tiyatro "en sıradan, en az okumuş insanları bile en üst düzeydeki her türden çatışmayla doğrudan ilişkiye sokan tek araçtır"³. Giraudoux'ya göre doğal olarak düş kurma yeteneğine sahip olan uluslar vardır; ancak düş kurma yeteneği olmayanlar için tek çare tiyatrodur"⁴.

Bu tiyatronun nitelikleri Giraudoux'ya göre çok özeldir. Bu "tiyatro bir teorem değil, bir gösteridir; bir ders değil, bir filtredir"⁵. "Tiyatroda oyun seyrederken anlamak isteyenler tiyatrodan anlamayanlardır"⁵. Giraudoux'nun anlayışındaki tiyatro, seyircinin anlayışına değil, duygularına ve düşgücüne yöneliktir: "Nasıl aynadan yansıyan güneş lekesini anlamaya çalışmıyorsak, seyirci de tiyat-

2 Jacques Body, Jean Giraudoux, Théâtre Complet, Pleiade, 1982, p 1498.

3 19 Kasım 1931'de Châteauroux Lisesi mezunları toplantısında verdiği konferans. In *Littérature* (1941), Edition Gallimard, Idées, 1957, p. 184.

4 *Ibid.*, p 185.

5 *L'Impromptu de Paris* (1937), sahne 3.

roda böyle davranmalı, kendini anlamaya zorlamamalı, anlamak zorunda hissetmemelidir⁶ Ona göre bir oyunun bilincine aradan bir süre geçtikten sonra varılır; bu süre içinde oyun doğal bir biçimde filtreden süzülmüş, özü algılanmış olur. Bir oyunun seyirci üzerinde bu tür etki yaratabilmesi için biçemin ve anlatımın temel işlevleri açıktır. Giraudoux da doğal olarak bunun önemini vurgular: "Her türlü ışıltıyı, her türlü yansımayı seyircinin ruhuna yansıtan öge biçemdir"⁵. Giraudoux'nun bir kez daha seyircinin usuna değil ruhuna yöneldiği okurun dikkatinden kaçmamıştır.

Giraudoux hemen hemen tüm yazınsal alanlarda yapıtlar vermiş bir yazardır. Yalnız şiir yazmamıştır. Ne var ki tüm yapıtının, denemelerinin, siyasal yazılarının bile bütünüyle şiirsel oldukları rahatça söylenebilir. Gerçekten de Giraudoux'nun dili şiirsel ve müziksel bir dildir. Bir başka deyişle, yazınsal amaçlı olsun ya da olmasın, anlatımı tümüyle şiirsellik ve müziksellik üzerine kurulmuştur. Bu dil, Claude Roy'nun deyişiyle, "doğal olarak doğaldışı" bir dildir⁶. Giraudoux'nun tiyatrosunda da anlatımın mantığını bu "doğal doğaldışılık" oluşturur. Bu doğaldışı anlatımın usa değil, duygulara, hatta duyulara ve düşüncüğe seslenmesi de doğal olarak doğaldır.

Ancak bu şiirsel anlatım, bu tiyatrodaki, ince bir mizah anlayışının neredeyse sürekli varlığına da engel değildir. Gerçekten de Giraudoux'da mizah da şiirsellik kadar temeldir. Bu tiyatro karşıt gibi görünen bu iki ögenin uyumu üzerine kurulmuştur denebilir. Bu mizahın inceliği kimi kez kalın çizgilere dönüşse bile⁷; şiirsellik içinde fars nitelikli sahnelere oldukça sık rastlansa bile⁸.

Giraudoux'ya göre gösteri doğal olarak çok önemlidir; ancak bunun kadar önemli olan ikinci bir öge daha vardır, bu da oyunun metnidir. Bir başka deyişle, "gerçek tiyatro kitaplıklardadır"⁹, tiyatro metni bir yazınsal yapıttır; kalıcı tiyatro yalnız izlenirken değil, okunurken de ayrı bir tat veren tiyatrodur. *Troya Savaşı Olmayacak* özetlemeye çalıştığımız bu anlayışa güzel bir örnektir.

6 Claude Roy, "Qu'est-ce que le naturel?" *Confluences*, 1944, p. 1.

7 Örneğin *Troya Savaşı Olmayacak*'ta Pâris'in tayfalarının replikleri (II, 12); Hekabe'nin savaş tanımlaması (II, 6).

8 Örneğin *Troya Savaşı Olmayacak*'ta Yaşlı Erkeklerin Helene'nin bacaklarını dikizleyebilmek için surların merdivenlerinde nefes nefese bir aşağı bir yukarı, "saçları apak, suratları kıpkırmızı" koşuşturdukları sahne (I, 5).

9 Henri Milan, "Le vrai théâtre est dans les bibliothèques", (interview par) *Le Jour*, 24.10.1933.

10 İlyada'nın iki dizisinde Menelaos ile Odysseus'un savaş öncesi Troya'ya elçi olarak gelişlerinden söz edilir Bu dizeleri Azra Erhat-A. Kadir çevirisinden veriyoruz (İlyada, Homeros, Can Yayınları, İstanbul, 1984):

(III, 205-207) "Bir zamanlar tanrısal Odysseus buraya senin için (Helene) görüşmeye gelmişti hani, Ares'in sevdiği Menelaos da vardı yanında."

(XI, 140) "...tanrıya denk Odysseus'la elçi gelen Menelaos'u..."

Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz.: Jacques Body, "Sur les sources françaises et grecques de La Guerre de Troie n'aura pas lieu", *Humanisme contemporain*, Les Belles Lettres, 1968

Alışılmışı dışı başlığının hemen çağrıştırdığı gibi *Troya Savaşı Olmayacak İlyada*'dan esinlenerek yazılmıştır¹⁰. Yalnız Giraudoux'nun oyunu bu söylede olduğu gibi savaşın son yılında değil, hemen savaş öncesinde geçer. Başlıktaki "Olmayacak" olumsuzluk kesinleşmesi bu zaman farkından kaynaklanır ve yazarın acı alaycılığıyla gerçekleştirdiği kendine özgü anlatım tekniklerinden biri böylece daha başlıkta belirir: Giraudoux seyircisini gelecek zamana yerleştirir. Dolayısıyla Troya savaşının tarihte yapılmış olduğunu bilen ve *İlyada*'yı okumuş olan seyirci oyunda barışı sağlama çabalarının sonuçsuz kalacağını bilincinde olarak sahnedeki olayı oyun kişileriyle paylaştığı bir çaresizlik içinde izler. Yazar bu yolla bir yandan seyircisinin ilgisini savaş ve barış sorunsalı üzerinde yoğunlaştırırken, olayı da trajik boyutuna yerleştirir; seyirciye yürekdarlığı içinde kaçınılmaz sonu bekletir.

Seyircinin bu duyguları sanki olayın içindeymiş gibi derinliğine yaşaması da oyunsal zamanla gerçek zaman örtüştürülerek sağlanmıştır. Oyunun eylemi kesintisiz, çizgisel bir zaman üzerinde gelişir ve seyirci tümüne tanık olduğu olayı oyun kişileriyle aynı zaman kesitinde yaşar. *Troya Savaşı Olmayacak*, aynı zamanda, *İlyada*'ya bir tür öndeyiş niteliğindedir. Oyunun son repliğiyle Giraudoux sözü "Yunanlı ozan"a, Homeros'a bırakır:

Troya Savaşı Olmayacak başlığı, bir yandan da, Giraudoux'nun söylenlere genel yaklaşımını da sergiler. Gérard Genette'in haklı olarak belirttiği gibi, Giraudoux bir "hypertextuel'lik ustasıdır"¹¹. Giraudoux'nun konularını Yunan söylenlerinden (*Amphitryon* 38 / 1928; *Troya Savaşı Olmayacak* / 1935 ve *Elektra* / 1937) ve *İncil*'den (*Judith* / 1931 ve *Sodom ve Gomora* / 1943) alan beş oyunu vardır. Bu oyunların her birinde de Giraudoux söylenin kalıbını alır, ancak bu kalıbın içine kendi malzemesini döker. Başka bir deyişle, içeriği kendi isteği doğrultusunda değiştirir; anlatıyı yeniden kurar; kişilerin yalnızca adlarını koruyup kimliklerini, duyarlılıklarını, davranış nedenlerini bile çok farklı kılıklara sokabilir. Bu kişiler çok bilinen söylen kahramanları olsalar bile, Giraudoux onları kendi evrenine uyumlu niteliklerle yeniden yaratır. Oyunun sonunda, kaçınılmaz olarak, söylenle aynı noktada buluşulsa bile, neden-sonuç ilişkisi ve söylenin anlamsal niteliği kaynak söylenenden çok farklı bir boyut kazanır. Örneğin *Judith*'te, Giraudoux'nun yarattığı oyun kişisiyle söylenin Judith'inin davranış nedenleri ve duyarlılıkları çok farklıdır. Sonuçta ikisi de aynı eylemi gerçekleştirirler de, bu eylemi yapış nedenleri karşıttır. *İncil*'e göre Judith, kenti kuşatan düşman ordusunun komutanı Holopherne'i karargâhındaki çadırında, kenti kurtarmak için gönüllü olarak kendini feda ederek, öldürür. Giraudoux'nun Judith'i de, oyunun sonunda, aynı yerde, Holopherne'i öldürür ve kentlilerce, adaşı Judith gibi, azize sayılır. Ne var ki o Holopherne'in çadırına gitmek zorunda bırakıldığı için gider

11 Gérard Genette, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, pp. 243-245.

ve düşman ordusu komutanını, bir aşk gecesinin sabahında, ayrılığı yok etmek, sevgisini doruğunda sonsuzlaştırmak için öldürür. Giraudoux, *Troya Savaşı Olmayacak*'ta bir başka kadın kahramanına, Andromakhe'ye, şaka yollu da olsa, "İnsan zaten en iyi sevdiğini öldürürmüş", dedirtecektir (I, 3).

Troya Savaşı Olmayacak'ta da sonuçta, tarihsel olduğu için ve Homeros'un metninde var olduğu için, savaş çıkacaktır. Giraudoux'nun oyununda da savaşın görünür nedeni *İlyada*'dakiyle aynıdır: Troya kralı Priamos'un oğullarından çapkınlığıyla ünlü Pâris, Sparta kralı Menelaos'un güzel karısı Helene'yi kaçıarak Troya'ya getirmiştir; Yunanlılar da donanmalarıyla Troya önlerine Helene'yi geri almaya gelmişlerdir. Helene geri verilmezse savaş çıkacaktır. Bundan sonrası Giraudoux'nun düşgücünün ürünüdür: Anadolu'da yaptığı bir savaşı kazanmış olan Priamos'un büyük oğlu ve Troya ordusu komutanı Hektor tam bu sırada kente döner¹². Hektor, artık, yeni bir savaşa da, tüm savaflara da karşıdır. Oyunun başkışisi/eyleyeni Hektor'un yönlendiricisi bu savaş karşıtlığı/ barış isteğidir. Görüldüğü gibi, daha oyunun başında Hektor seyircinin karşısına *İlyada*'daki kimliğinden farklı bir tutum içinde çıkartılmaktadır. Bu barışçı tutumunda Hektor'un iki önemli destekleyicisi vardır: Hektor'la birlikte savaştan dönen ordu (Hektor gibi Troya ordusu da artık savaştan nefret etmektedir) ile tüm Troyalı kadınlar (Bilici Kasandra dışındakiler; onun işlevi söylendekine uygun olarak geleceği okumaktır). Giraudoux'un burada Hektor'un yanına, savaş simgesi olan ordu ile ilke olarak barış simgesi olan kadın'ı verdiği görülüyor. Bunlardan birincisi savaşın içinden gelen, savaşı en iyi bilen yokedici güç; ikincisi ise doğal olarak savaşın dışında olan, savaşı yalnızca acılarıyla yaşayan yaratıcı güçtür. Kadınların bu simgesel nitelikleri oyunun başında (I, 1) Andromakhe'nin çocuk bekle-
diğinin açıklanmasıyla verilmiştir.

Hektor'un barış çabasının karşısında ise soyut bir güç, başedilmez bir olgu vardır: aptallık. "İnsanların ve insanüstü güçlerin aptallığı" (I, 1). Oyunun bu temel gerçeği, yine oyunun hemen başında, geleceği okuduğu halde kendisine kimse inanmayan Kasandra'nın ağzından dile getirilir. Bu karşıt olgunun bir bölümü görülebilen, ulaşılabilen varlıklarla simgelenir; bir bölümü ise görülmeyen, ulaşılamayan varlıklarla. Birinci kümeye girenler oyundaki Hektor'a engel olmak isteyen tüm kişilerdir. Bunların görüşleri, dolayısıyla, oyundaki tüm olumsuz karşıt tutumlar demektir. İkincilerse insanoğlunun hiçbir zaman istemiyle ege-men olamadığı güçler (Tanrılar? Yazgı? Rastlantı?)

Hektor'un barış çabalarının önündeki birinci engel olan, insan engelini şu beş anakümede inceleyebiliriz:

12 Giraudoux'nun oyununda Helene, geleneğe aykırı olarak, oldukça kısa bir süreden beri Troya'dadır; çünkü bir savaştan kente dönen Hektor'un Helene'nin Pâris tarafından kaçırıldığından haberi yoktur.

1- **Pâris ile Helene.** Bu küme Hektor'a "kişisel düzlem"de karşı koyuşu gösterir. Pâris'in de, Helene'nin de Hektor'a karşı çıkışları tümüyle kişisel nedenlere dayanır. Hektor'un aşması gereken ilk engel olarak oyunda bu kişisel bencillikler verilir: Pâris Helene ile geçireceği aşk gecelerinden vazgeçemez; Helene de hayatından memnundur. Ne var ki bu engel aşılabilecek bir engeldir: Hektor önce Pâris'le (I, 4), sonra da Helene'yle (I, 8) olan sahnelerinden sonra bu sorun ortadan kalkar. Kalkmış görülür.

2- **Priamos, Demokos, Ölçümcü, Abneos ve kentlin yaşlıları.** Priamos Troya kralıdır; Demokos, senato başkanı ve ozan; Ölçümcü, bilimadamlarını simgeler; Abneos'un kentteki görevi belirtilmemiştir, ancak kralın yakın çevresindeki önemli kişilerden biridir; Yaşlılar, kentteki tüm yaşlıları simgelerler. Bu kümedeki tüm kişiler yaşlıdırlar ve herbiri Helene'ye sırlı sıklam tutkundur. Hektor'a karşı oluşları bu nitelikleriyle hem kişisel düzlem'e (ancak bunlar Pâris'in aşk gecelerini düşlerinde yaşamaktadırlar), hem de "ulusal ahlâk ve onur düzlemi"ne girmektedir. Hektor'un bu kümedeki kişileri bu iki düzlemde de yenmesi, bunun için de özellikle kendi barışçı ahlâk ve onur anlayışını inandırıcı bir biçimde seyirciye açıklaması gerekecektir. Giraudoux bunu Hektor'a, kadınların da yardımıyla, II, 5'te yaptıracaktır. Bu sahneden sonra bu engel de ortadan kalkmış görünecektir.

3- **Kamuoyu.** Bu küme, Hektor'un II, 5'te aştığı kavramlarla "ulusal saygınlık" kavramlarının halk arasındaki yaygınlığının ve toplumların duygusal tepkiye açık oluşlarının yarattığı tehlikeyi ve savaş tehdidini simgeler. Hektor bu engeli de aşacaktır (II, 12); ancak bunu Giraudoux oyuna dışarıdan karışarak, tanrıların habercisi tanrıça İris'i bir *dea ex machina* olarak kullanarak sağlayabilmiştir.

4- **Busiris.** Bu kümenin tek kişisi bir devletler hukuku uzmanı olan Busiris'tir. Burada "uluslararası düzlem" irdelenmektedir. Hektor bu önemli engeli de, tehdit yoluna başvurarak da olsa, Busiris'e ilk yorumlarının karşıtlarını yaptırarak aşacaktır (II, 5). Oyunda Busiris'ten bir daha söz edilmeyecektir.

5- **Yunanlılar.** Odysseus, Uaaks Hektor, önce, öldürmek için Pâris'i arayan, körkütük sarhoş Yunanlı kaptan Uaaks'la (II, 9); sonra da Yunanlıların elçi olarak gönderdikleri Odysseus'la (II, 13) karşılaşacaktır. Hektor, Yunan ordusunu simgeleyen Uaaks ile, Giraudoux'nun bir temel inancını sahneden seyirciye aktararak, sorunu çözümler; Giraudoux'ya göre, düşman askerler karşılaşmalarında dost olurlar Bu inanca uygun olarak da Uaaks Hektor'la dostluk kurar. Ortak düşmanlarının "Akhikaosoğulları" (yani Demokos) olarak belirtilmesi de Giraudoux'nun konuya genel yaklaşımını desteklemek amacıyla dır

Oyunda Hektor'un önündeki son engel Odysseus'tur. Savaş/barış ikilemi Hektor-Odysseus görüşmesinin sonucuna bağlıdır. Giraudoux bu sahnede sorunu "diplomatik düzlem" de ele alır ve yazar başkişisine/eyleyenine çatışmayı bu

düzlemde de kazandırır. Hektor'un bu çatışmayı kazanmasında barış simgesi olan kadın imgesi kullanılır: Odysseus, karısı Penelope ile Hector'un karısı Andromakhe arasında doğal bir bağ kurarak Troya'dan ayrılmaya karar verdiğini bildirir; Helene'yi alarak ülkesine dönmeyi kabul eder. Artık barış yolunda bir engel kalmamış gibidir.

Gerçekten de Giraudoux oyununun yapısını bir engelli yarış mantığı üzerine kurmuştur: Hektor her engeli aştığında karşısına başka bir engel çıkmaktadır ve her yeni engel bir öncekinden daha çetindir. Giraudoux'nun Hektor'un önüne basamak basamak çıkmak zorunda olduğu bir merdiven koyduğu da söylenebilir; ancak geriye doğru yürüyen ve bir türlü çıkılamayan, bir karabasan havası yaratan bir merdiven. Hector'un amacı her engel aşıldığında, her basamak çıkıldığında yaklaşır gibi olur, sonra uzaklaşır. Giraudoux bu durumu Hector'un ağzından oyunda açıklar: "Her çatışmayı kazanıyorum. Ama sanki kazandığım her çatışma boşuna" (II, 11).

Giraudoux Hector'un önüne sırasıyla şu engelleri/basamakları koymuştur: Pâris (I, 6); Priamos (I, 6); Ölçümcü (I, 6); Helene (I, 8); Busiris (II, 5), Uaaks (II, 9); Pâris'in tayfaları/halk/kamuoyu (II, 12); Odysseus (II, 13). Sekiz engelli bir koşu ya da sekiz basamaklı bir merdiven. Hector'un aştığı sekiz engelin ya da çıktığı sekiz basamağın içinde Hector'un amacına karşı olanlardan yalnız ikisinin adı yoktur: bunlardan birincisi Demokos'tur. Hector'a ve barışa karşı olduğu için sevimsiz ve sivri bir kişi olarak verilen bu kişinin aslında Troya'da hem Senato başkanı hem de ozan olarak önemli bir yeri vardır. İkincisi ise kimliği oyunda açıklanmayan, ancak Demokos'un kafadaşı, ülküdaşı niteliğinde karşımıza çıkarılan Abneos'tur. Yazar, engel ya da basamak kuruluşunda Hector'un karşısına çıkartmadığı bu iki ögeyi son sahneye saklamıştır: bu iki kişiyi, son sahnede daha da sevimsizleştirerek, savaşın çıkmasında kullanacaktır. Görüldüğü gibi çok iyi düşünülmüş ve işletilmiş bir yapı sözkonusudur. Yazar, ayrıca, bu son sahnede insanların "aptallıkları"yla birlikte "insandışı güçlerin aptallıkları"nın da sahneler: savaşa tahrikleri ve yalanıyla Demokos'a bu fırsatı veren Hector olacaktır: Giraudoux, oyunun başından beri barışı sağlamak için her türlü çabayı ve özveriye gösterdiği Hector'a, Odysseus ve Yunanlılar gemilerine dönerken, halkı tahrik etmeye uğraşan Demokos'u barış uğruna öldürterek hem yazgının karamizahını vurgular, hem de insan istemi dışı güçlerin yaşamdaki engellenmez etkisini.

Sonuçta Giraudoux'nun oyununda gerçekleştirdiği seyircinin baştan beri gerçekleşmesini beklediğidir. Kaçınılmaz savaş çıkacaktır. Ancak savaş Hektorlar hiçbir zaman Demokosları yenemeyecekleri için mi kaçınılmazdır? Ya da Demokoslar yenilmez oldukları için mi? Tarihin mantığını onlar simgeledikleri için mi? Giraudoux, bu son düşüncüyü seyircinin zihnine yerleştirmemek ve barış çabalarının hiçbir zaman sonuç vermeyeceği izlenimini yaratmamak için *Troya Savaşı Olmayacak*'a iki son yazmıştır. Yazarın aynı zamanda söylenleri aşma eğili-

mine bir örnek olarak da gösterilebilecek birinci sonda perde Yunanlıların ülkelerine geri dönme kararı aldıkları ve barışın gerçekleştiği/gerçekleşmek üzere olduğu anda kapanmaya başlar. Giraudoux'un gerçek bildirisinin bu olduğu söylenebilir. Ancak meslekten bir diplomat olan ve 1930'ların ikinci yarısında Avrupa'nın siyasal ve ekonomik yaşamını yakından bilen Giraudoux aşırı iyimser olmayacak kadar da temkinli ve gelecekte kuşkuludur. Barış çabalarının bile, içinde yaşanan siyasal ortamda, Hektor örneğinde olduğu gibi ters tepebileceğini gözden uzak tutmamaktadır. Dolayısıyla hem bu karamsarlığı hissettirmek, hem de kabullenmesi gereken tarihsel gerçeği ve söyleni oyunun sonunda yakalamak için Giraudoux ikinci sonda karamizaha başvurarak gider: savaş, oyun boyunca barışı sağlamak için çabalamış olan Hektor'un Demokos'u öldürmesi, Demokos'un da kendisini Uaaks'ın öldürdüğü yalanını halka yaymasıyla başlar. Böylece yazar oyunun sonunda, dramatik yapıyı oluşturan temel karşıtlığı, "insanların aptallığı ile insandıışı güçlerin aptallığı"nı yakalar ve çevrim kapanır.