

T. C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

SAVAŞ SONRASI (1950-1960) İNGİLİZ TİYATROSUNDA
ANTI-KAHRAMAN

Doktora Tezi

Murat Kadiroğlu

Ankara - 2014

T. C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

SAVAŞ SONRASI (1950-1960) İNGİLİZ TİYATROSUNDA
ANTİ-KAHRAMAN

Doktora Tezi
Murat Kadiroğlu

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Belgin Elbir

Ankara - 2014

T. C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

SAVAŞ SONRASI (1950-1960) İNGİLİZ TİYATROSUNDA
ANTİ-KAHRAMAN

Doktora Tezi

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belgin ELBİR

Tez Jürisi Üyeleri:

Adı ve Soyadı

İmzası

Prof. Dr. Deniz Bozer (Baskan)

Deniz Bozer

Prof. Dr. Belgin Elbir (Danışman)

B. Elbir

Prof. Dr. Ufuk Ege Uygur

Ufuk Ege Uygur

Doc. Dr. Nazan Tutas

Nazan Tutas

Yrd. Doc. Dr. Hasan İnal

Hasan İnal

Tez Sınavı Tarihi: 21.03.2014

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

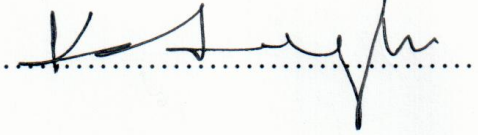
Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim.

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı ve Soyadı

MURAT KADİROĞLU

İmzası



TEŞEKKÜR

Bu tezin gerekleşmesi süresince yardımlarını esirgemeyerek bilgi ve tecrübesi ile bana yol gösteren ve tavsiyelerde bulunan, lisans öğrenimimden şu ana kadar akademik birikiminin yanında hayata dair değerli bilgilerinden de faydalandığım ve gelecekte de rehberliğine ihtiyaç duyacağım sayın hocam Prof. Dr. Belgin ELBİR'e, tavsiye ve görüşleri ile çalışmamın sonlanmasında önemli katkıları olan ve tez yazım süresince desteklerini esirgemeyerek güvenle ilerleyebilmemi sağlayan sayın hocam Prof. Dr. Deniz BOZER'e ve değerli görüşlerini paylaşan, beni cesaretlendiren ve kişisel yaşantımda da yardımlarını esirgemeyen sayın hocam Prof. Dr. Ufuk EGE UYGUR'a teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca lisans öğrenimimden başlayarak doktoraı bitirme sürecine kadar desteklerini hiç unutmayacağım sayın hocalarım Prof. Dr. Ayşegöl Yüksel, Do. Dr. Nazan Tutaş ve Yrd. Do. Dr. Hasan İnal'a, yardımlarını hep hatırlayacağım ve muhabbetlerini hep özleyeceğim mesai arkadaşlarım Ankara Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı araştırma görevlilerine, gösterdikleri özveri, sonsuz sabır ve desteklerinden dolayı aileme, özellikle eşim Gülnur'a teşekkür ederim.

Murat KADİROĞLU

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	i
İÇİNDEKİLER	ii
GİRİŞ	1
1. ANTİ-KAHRAMANIN SOYBİLİMSEL BİR İNCELEMESİ.....	4
1.1. Başkişi olarak Kahraman / Anti-kahraman	14
1.2. Kahramandan Anti-kahramana	18
1.3. İngiliz Tiyatrosu ve Anti-kahraman.....	28
2. SAVAŞ SONRASI (1950-1960) İNGİLİZ TİYATROSU	33
BİRİNCİ BÖLÜM	
WAITING FOR GODOT'DA ANTİ-KAHRAMAN	61
İKİNCİ BÖLÜM	
LOOK BACK IN ANGER'DA ANTİ-KAHRAMAN	103
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
A TASTE OF HONEY'DE ANTİ-KAHRAMAN	150
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	
SERJEANT MUSGRAVE'S DANCE'DE ANTİ-KAHRAMAN	193
SONUÇ	240
ÖZET	255
ABSTRACT	256
KAYNAKÇA	257

GİRİŞ

“Anti-kahraman” açıklanması güç, birden fazla anlama gelebilen ve zıt tanımları bir arada sunan bir terimdir¹. Bu sebeple birçok muhtemel yoruma yol açan bir kavram olma özelliği taşır. Bunun nedeni sadece terimin kafa karıştırıcı doğası değildir; ayrıca anti-kahramanın türediği ve sürekli değişen başka bir terim olan “kahraman”ın algılanmasındaki sorun, anti-kahraman terimin anlaşılmasını güçleştirir. Anti-kahraman teriminin anlamı, kahraman veya “kahramanlık” algısındaki başkalaşım ile birlikte değişmekte, çok yönlü anlamlar ve çağrışımlar yüklenmektedir. Kahraman ile arasındaki sıkı ilgi nedeniyle anti-kahraman, oyun, roman veya filmlerdeki genellikle çağdaş karakterler için kullanılmasına rağmen kökeni tıpkı kahraman gibi uzun zaman öncesine dayanır ve bu sebeple kahraman teriminin de incelenmesi gerekir. Bu inceleme yapıldıktan sonra görülecektir ki birçok çağdaş eserde, özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında üretilenlerde, kahraman yerini anti-kahramana bırakmıştır. Edebiyatta anti-kahraman başkişilerin görülmesinde adeta bir patlama yaşanmasında savaş bir dönüm noktası olmuş, bu durum “anti-kahramanlık” bağlamında savaş öncesi metinlerin eleştirel bir şekilde incelenmesine de yol açmıştır. Bu tezin amacı savaşın bitişini izleyen 1950-1960 yılları arasında yazılan, dönemin önde gelen tiyatro metinlerini anti-kahraman başkişiler bağlamında incelemektir. Bunun için farklı çağlardaki edebi eserlerde anti-kahraman kullanımı gösterilerek anti-kahramanın soybilimsel bir analizi, bir anti-

¹ Aşağıda belirtilen veri tabanları taranarak, İngilizcesi “anti-hero” olan terimin daha çok kullanıldığı için Türkçe tercümesi olarak “anti-kahraman” ifadesi tercih edilmiştir. Terimin “karşıt-kahraman” şeklinde de çevirisi mevcut olup “anti-kahraman”dan daha az bir kullanım sıklığına sahip olduğu saptanmıştır. Ayrıca “karşıt-kahraman”ın belirtilen veri tabanlarında “karşı-kahraman” yani “antagonist” ile karıştırıldığı tespit edildiğinden bu çalışmada “anti-kahraman” terimi tercih edilmiştir. Kaynak Veri Tabanları: Ulakbim, Jstor, Ebscohost, books.google.com.tr, google.com.tr.

kahraman listesi ve savařla beraber kahramandan anti-kahramana doęru geliřen tipleme ve algı deęiřimi sunulacaktır. Bununla birlikte anti-kahramanın yaygın biimde grldę bu dnemin zellikleri anlatılacak, tezin inceleme metinleri tarihsel baęlam iinde anti-kahramanlık kavramı erevesinde incelenecektir. Tezin savı ise antik eserlerden gnmze kadar var olan anti-kahramanın, bugnk tanımı ile İkinci Dnya Savařından sonra belirginleřtięi ve oęu eserde, savař gibi byk toplumsal deęiřimler nedeniyle geleneksel kahramanlık algısının yerine geerek modern bařkiři haline geldięidir. Ayrıca alıřmamız anti-kahramanın İngiliz tiyatrosu baęlamında Rnesans dneminde grlmeye bařladıęını ve İkinci Dnya Savařından sonraki tiyatro eserlerinde bařkiři olarak yerini kanıtladıęını savunur.

Anti-kahraman kavramı ile ilgili yazın birikimine bakılacak olunursa, edebi terimler szlkleri bařta olmak zere inceleme kitapları, makale, dil szlkleri ve internet siteleri gibi ok eřitli kaynakların bulunduęu grlr. ncelikle edebi bir terim olması ynyle pek ok edebi terimler szlę yazarları bu terimi szlklerine dahil etmiřlerdir. Bunlar arasında M. H. Abrams'ın *A Glossary of Literary Terms* (1999) adlı eseri nemli bir referans kaynaęı olurken, farklı dnemlerdeki anti-kahraman rneklerine yer veren J. C. Seigneuret'in *Dictionary of Literary Themes and Motifs* (1988) szlę de ayrıntılı bilgi ierir. Ancak bu szlkler arasında Peter Childs ve Roger Fowler'ın *The Routledge Dictionary of Literary Terms* (2006) adlı eserleri, kahramandan anti-kahramana dnřen algıyı ortaya koyması ynyle dięerlerinden ayrılmaktadır. Dięer yandan doęrudan kavram zerine tanıtıcı ve tamınlayıcı bilginin aktarıldęı bir blm ieren ve bunun yanında eřitli roman, oyun ve kısa yky inceleyen eleřtiri kitapları, anti-kahramanın niteliklerini belirlemede ve kurgusal bir metin iindeki varlıęını gstermekte nem arz ederler. Bunların

içinde Victor Brombert'in *In Praise of Antiheroes : Figures And Themes In Modern European Literature* (1999) adlı eseri ve William Walker'ın *Dialectics And Passive Resistance : The Comic Antihero In Modern Fiction* (1985) adlı çalışması sağladıkları tanım ve örneklemeleri açısından büyük önem taşımaktadır. Bunlara ek olarak 1976 yılında *Studies in the Literary Imagination* adlı akademik dergi, "The Anti-hero: His Emergence and Transformations" başlıklı sayısında İngiliz edebiyatından Rus edebiyatına farklı dönem ve yazarların eserlerini inceleyen önemli makaleler basmıştır. Bu tezde izlenecek yöntem, anti-kahramanın mevcut tanımlamalarını saptamak, dönemsel farklılıkları göz önünde bulundurarak kronolojik bir yaklaşımla anti-kahraman örneklerini tespit etmek ve inceleme konusu olan oyunları bu kavramı merkeze alarak araştırmaktır. Anti-kahraman ifadesi, birincil olarak eserin başkişisi anlamını içinde barındırır. Bu sebeple, inceleme kapsamına sadece başkişiler alınarak kahramanlık-karşıtı nitelikler barındıran yan karakterler çalışmanın dışında tutulmaktadır. Çalışmamızın anti-kahraman tartışmasına katkısı, edebi terimler sözlüklerinden ve makalelerden farklı olarak, kavramın, Dostoyevski tarafından başkişi bağlamında kullanımından önce ilk olarak on sekizinci yüzyıla dayandığı tespitinde bulunması, ayrıca kavram üzerine yazılmaya başlanan tezlere ve terimi bünyesine almaya başlayan sözlüklere dayalı istatistik bilgileri ışığında da savaş sonrasında tarihsel bağlamdan kaynaklanan nedenlerle yaygın biçimde ortaya çıktığını göstermesidir.

Bu genel çerçeve içerisinde Giriş ve Sonuç dışında bu çalışma dört bölümden oluşmaktadır. Girişte tezin kavramsal ve tarihsel çerçevesini belirlemek üzere anti-kahraman kavramı kronolojik bir şekilde örneklemelerle açıklanacak, İngiliz tiyatrosunda görülen anti-kahramanlara ışık tutulacak ve savaş sonrası (1950-1960)

İngiliz tiyatrosu hakkında ayrıntılı bilgi sunulurken, anti-kahraman tipinin belirginleştiği dönemde yaşanan bazı politik, tarihsel gelişmelere ve değişimlere tiyatro üzerindeki etkisi nedeniyle değinilecektir. Sonrasında ise çalışmanın inceleme metinleri olan Samuel Beckett'in *Waiting for Godot* (1953), John Osborne'nun *Look Back in Anger* (1956), Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* (1958) ve John Arden'in *Serjeant Musgrave's Dance* (1959) adlı oyunları, Giriş bölümünde çizilen çerçeve bağlamında dört ayrı bölümde incelenecektir. Sonuç bölümünde oyunların incelenmesi sonucunda elde edilen veriler topluca değerlendirilecektir.

1. ANTİ-KAHRAMANIN SOYBİLİMSEL BİR İNCELEMESİ

Anti-kahraman terimini açıklayan ve ilk kullanıldığı eseri belirten çeşitli tanım ve kaynaklar mevcuttur. Karşıt-kahraman olarak da bilinen terim kahraman veya başkişi anlamında ilk olarak Fyodor Dostoyevski'nin *Yeraltından Notlar* (1864) adlı eserinde kullanılmıştır (Brombert, 1999: 1). Kitabın son bölümünde hem anlatıcı hem de başkişi olan “yeraltı adamı”, anılarını yazdığı için hata yaptığını düşünür. Kendi hayatını nasıl mahvettiğini göstermenin hiçbir anlamının olmadığını vurgular ve itirafta bulunur: “Bir roman kahramana gereksinim duyar; ancak burada kasıtlı olarak bir anti-kahramanın bütün özellikleri bir araya geldi ve bütün bunlar ilk bakışta hoş olmayan bir izlenim bırakacak” (Dostoyevski, 2008: 118)². Yeraltı adamı ile Dostoyevski okuyucunun beklentilerini karşılamayan zıt bir kahraman örneği tasvir eder; fakat bu kişi ana karakter olarak romanda hakimiyetini yine de sürdürür. *A Glossary of Literary Terms* adlı açıklamalı sözlüğünde M. H. Adams anti-kahramanı “karakteri ciddi bir edebi eserin geleneksel başkişisi veya kahramanı ile

² İngilizce'den yapılan tüm çeviriler tezin yazarına aittir.

özdeşleştirdiğimizden büyük ölçüde farklı olan modern roman veya oyundaki esas kişi. Yücelik, itibar, güç ya da kahramanlık ortaya koymak yerine anti-kahraman önemsiz, aşağılık, pasif, faydasız veya dürüst olmayandır” (1999: 11) şeklinde tanımlar. Öte yandan *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* adlı sözlüğün yazarı J. A. Cuddon, edebiyat tarihinin, asil vasıflar ve erdemli özelliklerle donatılan kurgusal kahramanlar listesiyle dolu olduğunu vurgular. Ancak anti-kahraman genellikle başarısızlık niteliğiyle ödüllendirilen bir kimsedir (1998: 43). Anti-kahramanın yüksek ahlaki değerleri olmayabilir ve mitoloji, hikaye ve destanların geleneksel ana karakterinin tersine bayağı özelliklere sahip olabilir. Yürekli biri olmaktan uzak korkağın teki de olabilir. Bunun sonucunda bir kurtarıcı veya lider olarak onurlandırılmayabilir. Sözde cesur davranışlarıyla bir savaş madalyası hak ettiğini iddia edebilir; lakin aslında bunu hak etmemektedir veya açık bir şekilde bunu başaramaz. O, antik edebiyattan doğan “korkak, zayıf, beceriksiz veya tamamen şansız” (Quinn, 2006: 28-29) tiptir. Pek çok yazınsal ögenin en temelinde yer alan *İlyada*, Batı geleneğinde kahramanlık değerinin en eski kaynağını oluşturur (Miller, 2000: 87). Aynı şekilde kahramanlığın dönüşümü olan anti-kahramanlık değeri de antik Yunan edebi geleneğine dayanan bir kökene sahiptir. Cuddon, Yeni Komedinin “beceriksiz, sakar, aptal, soytarıya benzeyen” anti-kahraman tipini barındırdığını ileri sürer (1998: 43). Öte yandan, Eski Komedideki komik karakter, merkez karakter yani başkişi niteliğine sahip olan ancak kahramanın tersi özelliğe sahip gülünç, yine de ilgi çekici olan bir edebi eser figürü olarak kabul edilebilir. Yukarıdaki tanımlar doğrultusunda anti-kahraman, birçok dramatik öge gibi antik tiyatroya dayanan ve kökeninde komik bir doğaya sahip olma eğilimi gösteren bir karakter olarak kabul edilebilir.

Orta Çağda ise *Sir Gawain and The Green Knight*'taki Sir Gawain ve *Chanson de Roland*'daki Roland gibi çağın şövalye kahramanların yanında, anti-kahraman portrelerinde de bir zenginlik görülür. Kahramanlığı yeren ve alay eden en büyük yeteneklerden biri olan Geoffrey Chaucer, “Anelida and Arcite”da Arcite (Battle, 2004: 97) ve ünlü *Canterbury Tales* eserindeki kadınsı şövalye Sir Thopas³ karakterleriyle çeşitli anti-kahraman örneklerini okuyucuya tanıtır. “Sir Thopas”da şövalyelik/kahramanlık idealizminin yüceltilmesinin tersine “şövalyelik değerleri bir maskedir” (Wetherbee, 1989: 105). Sir Thopas sahte kahramanlık ve komik anti-kahraman ile arasındaki bağ nedeniyle İngiliz edebiyatında anti-kahraman arketipi olarak kabul edilebilir.

Abrams, *A Glossary of Literary Terms* eserinde kahraman olmayan başkişi kullanımının on altıncı yüzyılın pikaresk roman geleneğine dayandığı notunu düşer (1999: 11); ancak tartışmasında dönemin herhangi bir yazı türünden belirli bir örneğe atıfta bulunmaz. O dönemlerde, *Don Quixote*'den yaklaşık elli yıl önce *La Vida de Lazarillo de Tormes* (1554) adında bir roman İspanya'da isimsiz bir şekilde basıldı. Bu eser pikaresk türünü tanıtan ve anti-kahraman prototipinin ilk tasviri olan “pícaro”yu (maceraşer, düzenbaz) sunan en eski metin olarak kabul edilebilir (Turner ve Martinez, 2003: 15). İlk modern Avrupa romanı olan *Lazarillo de Tormes*, eserde başkişi görevi üstlenen bir gezginin alt sınıf kültürü üzerine en eski anlatıdır (Maiorino, 2003: 17). Lazaro, yaşam mücadelesi sanatının (*art of survival*) ustası olan bir başkişi bağlamında anti-kahramanın atasıdır⁴ ve buradan hareketle

³ *Literary Terms and Definitions* (antihero. (2012). *Carson-Newman College*'da. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak : http://web.cn.edu/kwheeler/lit_terms_A.html#antihero_anchor)

⁴ William Walker, *Dialectics and Passive Resistance : The Comic Antihero In Modern Fiction* adlı eserinde Jaroslav Hasek'in Şvayk'ını (*Aslan Asker Şvayk*, 1923) komik anti-kahraman sıfatıyla

Avrupa romanının kökeninde anti-kahramanlık temasının olduğu sonucu da çıkarılabilir.

Pikaresk geleneğin en bilindik anti-kahramanı kuşkusuz Don Quixote'dir. On yedinci yüzyılda yazılan *Don Quixote* (1605) şövalye yolculuğunun bir parodisidir. Eleştirmen Chris Baldick'e göre anti-kahraman Don Quixote, maceracı ve serseri (*rogue*) anti-kahramana örnek teşkil eden bir tip sayılır. Bu pikaresk romandaki kahraman-karşıtı özelliklerden bir tanesi pikaronun sübjektif, kendine özgü idealize edilmiş kahramanlık anlayışının parodi ile sunulmasıdır (2001: 13). Sahte kahramanlık (*mock-heroic/mock-epic*) romanının anti-kahramanı olarak Don Quixote, romans ve destanlardaki asalet, aristokrasi ve buna özgü adap kurallarından yoksun olan benzersiz bir kahramanlık anlayışına sahiptir. Bununla birlikte romandaki bu komik ve hicvecidi tutuma on yedinci yüzyılın sahte kahramanlık şiirinde de rastlanır. Anti-kahramanların sahte kahramanlık şiirinde kahramanın yerine geçtiğini ifade eden Hainsworth ve Hatto, "normalden sapan kahramanlar"ın eylemleri ile toplumun üstün ideallerini hicvettiğini belirtir (1989: 252). Dönemin taşlama sanatının şiirdeki en iyi örnekleri arasında Samuel Butler'ın *Hudibras* eserini ve anti-kahraman portresini görebiliriz.

Geleneksel olmayan kahraman modelinin görüldüğü on yedinci yüzyıl edebiyatı gibi on sekizinci yüzyıl pikaresk romanı da anti-kahraman tipleri açısından verimlidir. Örneğin, asil sınıfa mensup antik başkışilerin tersine Daniel Defoe'nun kadın anti-kahramanı Moll Flanders (*Moll Flanders*, 1722) geleneksel manada bir kahraman/başkışı için anti-örnektir; çünkü ana karakter bir hırsız ve hayat kadınıdır

tanımlar. Şvayk'ın karakter yapısının pikaresk romandan geldiğini belirtir ve "başkışinin en temel arayışı, baskıcı toplumsal bir atmosferde fiziksel ve ahlaki yaşam mücadelesidir" der (1985: 19).

(Abrams, 1999: 11). Bir diğerk kaynağına göre de Henry Fielding'in Tom Jones'u (*Tom Jones*, 1749) da on sekizinci yüzyıl pikaresk anlatım geleneğinde hayat bulan anti-kahraman prototiplerinden biridir (*Encyclopaedia Britannica*, anti-kahraman, 2012).

Diğerk yandan on dokuzuncu yüzyıl edebiyatı, yabancılaşmış bireyi yazın geleneğinde başkişi olarak idealleştirilmesi yoluyla yirminci yüzyılın yalnız karakterlerinin kahraman olmasına zemin hazırlamıştır. İsim babası Dostoyevski'nin anti-kahramanı bu dönemin ürünüdür. Kendi tutarsızlıklarıyla baş edemeyen Dostoyevski'nin yeraltı adamı, insanın bir başına kalmışlığı üzerine şu yorumu yapar: “Biz, yaşama alışkanlığımızı kaybetmiş, öyle ya da böyle ağır aksak ilerliyoruz. O kadar yabancılaşmışız ki gerçek ‘canlı yaşam’ın, bir çeşit nefret duygusu içinde, adını dahi duymaya tahammül edemiyoruz” (2008: 118). On dokuzuncu yüzyılın yabancılaşmış bireyinin paradoksları ve ikilemleri, bu çağın eserlerinde ustaca betimlenmiştir. Diğerk taraftan İhab Hassan'a göre bu yüzyıl Charles Dickens'ın anti-kahramanı Mr. Pickwick'in (*The Pickwick Papers*, 1836) yanında, Emma Bovary (*Madame Bovary*, 1857) gibi “utanç verici” kadın anti-kahramanlar yaratmıştır (Hassan, 1995: 56). Döneminin burjuva toplumunu eleştiren bir diğerk yazar Thackeray ise ünlü eseri *Vanity Fair* (1847)'de, eski değerlere sahip olmayan toplumsal bir sınıfın mensubu olan Becky Sharp'ın, epik veya romans kahramanının veya kadın kahramanının tutku ve erdemleriyle donatılmamış bir anti-kahramanı olarak başarılı bir resmini çizer (56).

Anti-kahramanın anlamda ve işlevde kahramanlık-dışı vasfı vardır; fakat teknik anlamda eserde hala ana karakterdir. Hikayesi, ayrıntılarıyla üzerinde durularak ve dikkatle işlenerek anlatılır. Yine de okuyucu, onun gibi etkisiz ve durgun bir kişinin hikayesinin okunmaya veya dinlenmeye değer olduğundan emin

değildir. Başkişi tarafından gerçekleştirilen dikkate değer bir eylem olmadığı için bazen eserde baskın bir hikayeyi takip etmek dahi çok güçtür. *The Unheroic Hero in the Novels of Stendhal, Balzac, and Flaubert* adlı eserinde Raymond Giraud, Stendhal, Balzac ve Flaubert'in "kahraman olmayan kahramanları"nın (*unheroic heroes*), Proust'un Swann'ı (*In Search of Lost Time, 1913-1927*) ve Joyce'un Leopold Bloom'u (*Ulysses, 1922*) gibi eylemsizliğin kahramanları olduğunu ileri sürer (akt. Brombert, 1999: 2). Odysseus gibi mitolojik kişilere veya Beowulf gibi epik şiirlerdeki başkişilere görünüş, karakter ve imge bağlamında benzerlik göstermezler. Brombert antik eserlerdekilere farklı olarak bu tür karakter tipi ile ilgili şu yorumlarda bulunur: "On dokuzuncu ve yirminci yüzyıl edebiyatı, daha çok zayıf, etkisiz, solgun, aşağılanmış, kendinden şüphe duyan, beceriksiz, zaman zaman umutsuz karakterlerle doludur ki bunlar kendi durumlarının bilincinde, felç edici bir ironinin esiridirler... Bu tür karakterler geleneksel kahraman modelleri ile uyum içinde değildir" (1999: 2). Kahramana benzemeyen bu tip, eyleme dönük bir teşebbüste bulunmayan, etki alanı çok sınırlı bir bireydir.

Anti-kahramanın yirminci yüzyıldaki varlığına ilişkin örnekler incelendiğinde, ondokuzuncu yüzyılda Dostoyevski'nin *Yeraltından Notlar*'ı ile geçerlilik kazandığı saptansa da Kingsley Amis'in *Lucky Jim* (1954)'i, Joseph Heller'in *Catch-22* (1961)'si ve Samuel Beckett'in oyunları gibi İkinci Dünya Savaşı sonrasında yazılan eserlerde görülme sıklığı ile öne çıktığı görülür (Abrams, 1999: 11). İki dünya savaşının ardından insani değerlerin yok oluş çağı haline gelen yirminci yüzyıl, Walker'a göre birçok türde anti-kahramanı bünyesinde barındırmaya başlamıştır: bunlar genel olarak Absürt İnsan, Görülmeyen İnsan, Endüstri İnsanı ve Varoluşsal İnsan'dır (1985: 11). Bu kişilerin çağa tepki niteliği taşıdığı söylenebilir.

Birkaç belirli örnek verilecek olursa özellikle Beckett'inki gibi absürt tiyatronun anti-kahramanları, Ralph Ellison'ın “görülmeyen” insanı (*Invisible Man*, 1952), William Faulkner ve Arthur Miller'in soyutlanmış ve yabancılaşmış karakterleri veya Sartre yazınının varoluşsal anti-kahramanları, özellikle kendilerine ve hayata karşı takındıkları tutum irdelendiğinde hareketleri geleneksel kahramana benzemeyen “kahraman-karşıtı” başkişiler olarak tanımlanabilir. Savaş gibi nedenlerden ötürü yaşadıkları hayal kırıklıkları ve bunun sonuncunda tercihleri veya çaresizlik nedeniyle toplumun dışına itilerek soyutlanmaları anti-kahramanlıklarının ana belirleyicileridir.

Bir terim olarak anti-kahraman, İkinci Dünya Savaşının ardından geleceğe dair değişen dünya anlayışı ile edebi eserlerin başkişisi olarak çokça görülmeye başlamıştır ve bu istatiksel olarak da eserlerdeki kullanım sıklığı ile açıklanabilmektedir. Ancak anti-kahramanın bilinen ilk kullanımı on sekizinci yüzyıla dayanır. İki kapsamlı sözlük olan *Merriam-Webster* ve *Oxford English Dictionary* kelimenin ilk olarak 1714'te kullanıldığını belirtir (anti-kahraman, 2012). *Oxford*, kelimenin geçtiği çeşitli eser adı verir. Bunlar arasında yazılan en erken kaynak, İngiliz yazar Richard Steele'in yazdığı *The Lover* (1715) eseridir. Bu kitapta kendi ahlaksız çağından şikayetçi olan yazar centilmenlik kavramlarının değiştiğinden bahseder; çünkü kadınların peşinden koşan erkekler aşktan bihaberdir ve kadınlara saygı duymamaktadır. Steele onları yabanilere benzetir ve devam eder: “I shall enquire, in due time, and make every Anti-Heroe in Great Britain give me an account why one woman is not as much as ought to fall to his share; and shall show every abandoned wanderer, that with all his blustering, his restless following every female he sees, is much more ridiculous” (İlk kullanım şeklinin de gösterilmesi,

metnin orijinalliğinin bozulmaması ve anlam kaybı yaşanmaması için Türkçe'ye çevrilmemiştir⁵. Aynı sözlük ayrıca kelimenin türetilmiş bir hali olan 'anti-kahramanımsı' ifadesinin J. E. Hopkins tarafından yazılan *Rose Turquand* (1876) adlı eserde geçtiğini ifade eder. Bu kitapta karakterlerden biri bir çocuk gibi ağlamaktadır ve yazar bunu şöyle dile getirir: "Aciz ve güçsüz bir sonuç... tamamıyla anti-kahramanımsı" (akt. Lovesay, 2011: 37). Bir diğer önemli sözlük *Collins* ise tabirin ilk kullanımını *Rose Turquand*'ın basıldığı 1876 tarihini gösterir (anti-kahraman, 2012); ancak özellikle anılan bir eser yoktur.

Terimin kullanım sıklığını gösteren kronolojik bilgiye ilişkin verilere bakılacak olursa edebi eserlerde 1970lerde daha sık kullanılmaya başlandığı gözlemlenmektedir (*Oxford and Collins*, anti-kahraman, 2012). Ayrıca bir sözlük maddesi olarak sözlüklere dahil edilmeye başlandığı tarihin 1970ler olması da savaşın bu tipin edebiyatta yer etmesindeki etkisini göstererek önem arz etmektedir. Terim 1972 yılında *A Supplement to the Oxford English Dictionary I* adlı sözlüğe şu şekilde girmiştir: "Kahramanın karşıtı veya tersi olan kimse; geleneksel kahramandan tamamıyla farklı olan şiir, oyun veya öyküdeki özellikle başkarakter" (anti-kahraman, 2012). *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary* adlı kaynak da 1973 yılında bu terimi içermeye başlamıştır: "Bilhassa kahramansı niteliklerden (cesaret ve fedakarlık gibi) yoksun olan başkişi" (*Merriam-Webster's*, 1973: 50). Sözlüklerde bir maddenin dahil edilmesinde seçim kriterinin basılı materyallerdeki sık kullanıma dayandığı göz önünde bulundurulduğunda terimin savaş sonrasında 1970lerde sözlüklere girmesi şaşırtıcı değildir. Adı geçen sözlüklere göre, anti-

⁵ Steele, R. (1715). *The Lover*. London: J. Tonson. s. 13. Kaynak: www.books.google.com. Metnin tümü erişime açıktır. Alınma tarihi 10.03.2012.

kahramanın giriş yaptığı on yıllık süreç, yazı dünyasında yoğun bir pratiğin hız kazandığı dönem ile kesişmektedir. Bu husus da savaş sonrası dönemin şekillendirdiği bazı etkenlerin yeni bir kahraman fikrini doğurduğunu statiksel olarak göstermektedir. Terimin akademi dünyasında incelenmeye başlaması, savaş sonrasını bulur. Pek çok envanter bilgisini bulunduran bir kaynağa göre bir inceleme konusu olarak anti-kahramanların tez çalışmalarında yer alması 1948’de başlar. İlk olarak Duke Üniversitesi’nde yapılan “The Spanish Picaro as an Anti-hero: Exemplified by Lazarillo, Guzman and Pablos” adlı tez çalışması 1948’de basılır. Sonrasında ise 1957 yılında Şikago Loyola Üniversitesince “The Hero and the Anti-hero in the Novels of Jane Austen” başlıklı bir tez çalışması basılır.⁶

Başta da belirtildiği üzere terimin incelenmesinde açıklığa kavuşturulması gereken iki husus vardır: birincisi anti-kahramanın belirli bir tanımının mümkün olmayışı; ikincisi ise kahraman/başkişi veya anti-kahraman başkişi ifadelerinin birbirleri yerine kullanılması. “Unheroic Modes” başlıklı makalesinin başında Victor Brombert çalışmasının başlığının (*In Praise of Antiheroes*) Dostoyevski’nin kendini anti-kahraman olarak ilan eden başkişisinden esinlendiğini söyler ve tanımının güçlüğü ve eserindeki tercihi ile ilgili şu notları düşer:

[Başıktaki] çoğul “anti-kahramanlar” Dostoyevski’nin başkişisinin tek aykırı model olmadığını anlamına gelmektedir. Amacım sadece bir türü tanımlamak değil, bunun yerine modern edebiyatta yaygın ve karmaşık bir akımı araştırmaktır. Açıkça görülüyor ki, tek bir tanım veya açıklama işe yaramayacaktır... Her ne kadar yaratıcı olsa da tek bir teorik formülasyonun belirli bir eserin kesin niteliğini ve değerini içermesi mümkün olmayabilir. Önceden biçimlendirilmiş betimlemelere karşı ihtiyatlı davranarak tartışma konusu eserlerin gözlemci bir okuyucusu ve yorumlayıcısı olmayı;

⁶ Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: www.books.google.com.

herhangi bir yaklaşımı benimsemeye sabit kalmamayı ve birbirinden ayrı metinlerde “anti-kahramanlık” temasını irdelemeyi tercih ettim. (1999: 1,2)

Brombert’in de söylediği gibi anti-kahraman kavramı her şeyden önce çok geniş ve karmaşık bir olgu, günümüz yazınında ve sinema gibi görsel sanatlarda sıkça rastlanan modern bir eğilimdir. Böyle olduğu içindir ki kendisi kasıtlı olarak tanımsal bir şemadan veya bir yaklaşım yönteminden sakınır. Bu sakınma bir gereklilikten doğar; çünkü böyle bir terimin açıklanamaması ve ifade edilmesinin güçlük doğurması bir yönüyle mantıklıdır. Anti-kahraman, önceki bölümlerde değinildiği gibi antik döneme dayanır ve çok çeşitli felsefi, bilimsel, ekonomik ve tarihsel gelişmelerden ve edebi akımlardan etkilenecek ve şekillenerek varlığını korumuştur. Bu da doğası gereği onu çeşitlendirmiş ve girift bir yapıya büründürmüştür. Aynı eleştiri sadece anti-kahraman olgusu için yapılmaz; evrensel olarak aynı şekilde kabul görmeyen ve tanımlanamayan, bu nedenle de yirminci yüzyıl edebiyat eleştirisi alanında karşı çıkılan ve anlamı yeniden inşa edilen çok sayıda kavram ve terim vardır. Örneğin, bu sınıfa komik anti-kahramanın atası pikaresk maceraperest (*picaro*) girebilir. William Walker’a göre “pikaresk maceraperesti incelemede karşılaşılan zorluklardan birisi de bu tipin evrensel olarak kabul gören bir tanımının eksikliğidir; özellikle de yirminci yüzyıl roman geleneği kapsamında maceracının belirleyici nitelikleri bağlamında... terimin kesin anlamını verecek hiçbir İngilizce kelime yoktur” (1985: 20). Pikaresk roman, *Lazarillo des Tormes* ile doğuşundan beri bazı evrensel kalıpları korurken alt sınıf anti-kahramanın maceralarının aktarılması gibi köklü değişimler geçirmiştir (21). Bu sebeple, böyle bir terimin çok sayıda anlamı ve yorumu olabilir. Başka bir örnek vermek gerekirse “The Anti-hero in Eighteenth-Century Fiction” adlı makalesinde Percy G. Adams,

“Ne kadar çok sayıda iyi edebiyat ürünü varsayılan eser okursak, genellemeler hakkında bir o kadar dikkatli oluruz ve diğer milletlerin tarihlerini ne kadar bilirsek, *baroque*, naturalizm, *yeni roman* (*nouveau roman*) ve pikaresk gibi bazı standart terimlere bir o kadar karşı çıkarız” (1976: 29) demektedir. On altıncı yüzyıl mimarisinin bir icadı olan *baroque*, Alman edebiyat tarihçilerine göre on yedinci yüzyıl ürünüken müzisyenler için on sekizinci yüzyılın ilk yılları ile ilişkilendirilir. Aynı şekilde, *Lazarillo de Tormes*, *Huck Finn* veya *Moll Flanders* gibi pikaresk gelenekten gelen anti-kahraman dışındaki pikaresk roman karakterleri de kimisine göre anti-kahraman değildir. Adams *baroque* ve *picaresque* gibi terimlerin de zaman içinde aynı doğrulamalara ve karşı çıkışlara maruz kalan terimlerden biri olduğu sonucuna varır (29). Esasen yirminci yüzyıl edebiyat eleştirisinde anti-kahramana bu tür yaklaşımlar sıklıkla görülür. Bütün çağlarda kahraman ve kahramanlık ile bazı zıtlıklar barındıran anti-kahraman, pikaresk edebiyatta Don Kişot gibi saf ve komik bir mizaca bürünürken romantik dönem yazılarda daha sofistike ve içine kapalı bir karaktere dönüşür. Modern yirminci yüzyıl okuru için ise hayatta bir gayesi kalmadığını düşünen ciddi “öfkeli genç adam” veya kimlik ve anlam peşinde nafîle bir arayış içinde olan “absürt adam”dır. Bu nedenle sadece kahramana karşıtlığına ve komikliğine dayanarak yapılan bir tanım ile anti-kahramana ad koyma girişimleri belirsiz anlamalara sebep olacak ve kimi yerde derin anlamların gözden kaçmasına neden olabilecektir.

1.1. Başkişi olarak Kahraman/Anti-kahraman

Daha önce dikkat çekilen ikinci nokta ise kahramanın edebi bir eserdeki ana karakter, esas kişi anlamına gelen “başkişi”ye alternatif olarak kullanılmasıdır. Bir

eserdeki kahraman denince, o kişinin yürekli ve gözü pek biri olduğu anlamı çıkar ki bu niteliksel bir önem veya mizaca ilişkin bir özelliktir. Bunun yerine başkişi anlamında kullanılan kahraman teknik bir boyut ile ilgilidir. Bazı durumlarda ise kahraman her iki anlamın bir araya geldiği bir düzlemde işlev görür: cesaret, erdem ve büyük başarısı ile bilinen başkişi. Terimin anlam çerçevesini oluşturan kaynaklardan biri sözlüklerdir. Örneğin, bu sözlükler, kahraman maddesi için başkişi ve cesur kişi açıklamalarını kullanır. Genellikle birinci anlam veya tanım mitolojik ve efsanelere bağlı referanslar içerir: tanrısal kalıtıma sahip güçlü, yiğit adam. Çoğunlukla son tanım için ise kahraman roman, şiir veya dramatik bir eserdeki esas karakterdir (*American Heritage*, kahraman, 2000). Başka bir kaynağa göre kahramanın anlamı şudur: “1. a: büyük bir güç ve yetenek bahşedilmiş tanrısal soydan gelen mitolojik veya efsanevi figür. b: meşhur bir savaşçı. 2. a: yazınsal veya dramatik bir çalışmadaki ana erkek karakter. b: bir olay, dönem veya akımdaki merkez figür (*Merriam-Webster*, kahraman, 2012). Bu tanımlar göz önüne alındığında bir karakteri kahraman olarak adlandırmak biri teknik diğeri niteliksel olmak üzere muhtemel iki yorumu beraberinde getirir: bu kişi merkez karakterdir ve erdemli, cesur bir kişidir.

“Romantic Hero or Is he an Antihero?” adlı makalesinde Lilian Furst kahraman ile ilgili şu yorumları yapar: “Kahraman bir eserdeki teknik anlamdaki esas başkişidir...Öncelikli olarak başkişiyi sunmak için var olan eserlerin merkezinde neredeyse diğer karakterleri gölgede bırakacak kadar açık bir şekilde yer alır. Karakter tanımlaması [*characterisation*] onun üzerine yoğunlaşır” (1976: 55,56). Örneğin, Thackeray’nin *Vanity Fair: A Novel without a Hero* romanındaki Becky Sharp başkişidir ve kadın kahraman olarak bu pozisyonu sadece teknik

anlamda edinir. Aslında edebi eleştiri uzmanı Harry Levin’e göre birçok Viktorya dönemi romanında kahramanın “burjuva çevresi, epik veya romantik düzeyde çok az üstün başarı ve tutku sağlar” (akt. Hassan, 1995: 57) ve bundandır ki başkişi, kahramanlık-dışı eylemlerde bulunan sadece *teknik bir kahramana* dönüşür. Bu sebeple Becky Sharp ve Mr. Pickwick gibi karakterlerin anti-kahraman olarak kabul görmesi ve adlandırılması daha uygun olur. Bu kişiler kahraman ifadesinin her iki tanımının gerektirdiği normlara ve standartlara göre hareket etmezler. Romanda hem cesur ve yürekli kişi hem de önde gelen karakter modelinden uzak kişilerdir. Örneğin, Becky’nin, epik bir şiirin odak noktasındaki kahramanın ihtiraslarından yoksun olmasıyla birlikte farklı ihtirasları vardır. Ancak ün, servet peşinde olmasına rağmen ona yönelik karakter tanımlamaları eserin merkezindedir.

Kahraman gibi anti-kahraman da hem kahraman-karşıtı hem de başkişi olarak karmaşık bir doğa sergiler. Bazı görüşlere göre başkişi geleneksel kahraman özelliklerine uymuyorsa anti-kahraman olarak anılır. Quinn’in açıklaması bunu doğrular niteliktedir. Quinn’e göre “anti-kahraman, bir oyun veya romanda genellikle ‘kahramansı’ kabul edilenin tersi özellikleri sergileyen başkarakter”dir (2006: 28-29). Ancak başlı başına bu açıklama kimin anti-kahraman olduğu ve kimin olmadığını belirlemede yeterli değildir. Böylesi bir genelleme ile eserdeki kötü adam da anti-kahraman olarak benimsenebilir. Öyle görülüyor ki buradaki sorun ve karmaşa kahraman/anti-kahraman ve başkişi terimlerinin birbirlerinin yerine kullanılmasından kaynaklanır.

Ana karakterin bir kahraman olarak görülme yargısı ve ihtiyacı antik dönem edebiyatına kadar gider. Antik dönemden günümüze kadar bir kahraman ve kahramanlık olgusu olmuştur ve çağımızın kahraman ve kahramanlık fikri de antik

Yunanlılardan türemiştir (Bowra, 1952: 2). *Poetika*'sında komedi, trajedi ve epik şiirden bahseden Aristoteles, kahramanların “sıradan insanlardan daha iyi” (2005: 15) olduğunu düşünür. Cesur, erdemli, tehlikeli her göreve gitmeye hazır kişilerdir. Eleştirmen ve sözlük yazarı Childs ve Fowler’a göre Homeros’un epiklerindeki karakterlerden sonra kahramanların statülerinde bir değişiklik yaşanmış ve var oluşları bir eserin yazınsal bütünlüğüne hizmet eden *yazınsal yapının bir yönü* olmaya başlamışlardır. Bu zamandan sonra eserde kahraman her zaman başkişi olmuş ve mitsel statüsünü korumuştur (2006: 106). Ancak, bu kahramana özgü anlatım John Milton’ın *Paradise Lost*’u (1667) ile kesintiye uğramış ve kahraman olmayan başkişi sorunsalı gündeme gelmiştir. Nitekim bu konu üzerinde yaşanan bazı tartışmaları dönemde görmek mümkündür. Tiyatro oyunu ve epik şiir yazarı John Dryden, *Paradise Lost*’ta Şeytanın “teknik” bir kahraman olduğunu söyler. Öte yandan Joseph Addison ise Milton’un klasik anlamda bir kahramanının olmadığını dile getirir (akt. Childs ve Fowler, 2006: 106). Daha sonra Romantik dönem şair ve yazarları konuya ilişkin daha farklı bir tepki göstermiştir. William Blake ve Percy Bysshe Shelley, Milton’ın Şeytanın tarafını tuttuğunu ve onu eserinin kahramanı yaptığını savunur (106). Ne ki romantiklerin kahramanlık anlayışı arketip kahraman modelinden farklılık gösterir. Bu aşamada yeni tip bir kahraman ortaya çıkar: düşünceleri ve hisleri eylemlerinden daha önemli olan Romantik Kahraman veya Byronik Kahraman. Bu tip, Aristoteles’in ifade ettiği gibi karakteri oluşturan etmenin “eylemleri” olduğu (2005: 27) görüşünün tersi özelliklere sahiptir. Sonuç olarak, klasik kahraman algısından farklılaşan bir kahraman/başkişi modeli ile anti-kahraman tartışmalarının bu noktada başladığını söylemek yanlış olmaz. Romantik şairler Milton’ın Şeytanını eserin kahramanı olarak gördüler. Bu zamandan sonra,

kahramanlık zaferleri ve değerlerinden bağımsız bir başkişi anti-kahraman olarak edebiyatta varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Bu husus önem arz etmektedir; çünkü modern anlamda başkişi (*protagonist*) konsepti geçerlilik kazanmıştır. Şeytanın teknik bir kahraman olduğunu ifade eden Dryden, teknik bir kahramanlığın niteliksel bir kahramanlıktan ayrılması gerektiğinin daha iyi anlaşılması için İngilizce’de “başkişi” terimini kullanan belki de ilk kişidir. Dryden bu kelimeyi ilk defa *An Evening’s Love* (1671) adlı şiirinin önsözünde kullanır ve Dryden’den bu yana birçok yazar bir oyun, hikaye veya romandaki ana karakter anlamında “başkişi” ifadesini kullanmıştır (Burchfield, 1996: 634). Dryden’ın zamanında kahraman olanı ve olmayanı ayırt etme ihtiyacı doğdu ve bu gereksinim hala sürmektedir. Bugün, kahramanlıkla ilgisi olmayan kahraman karmaşasından kurtulmak için bazı eleştirmenler, modern romandaki başkarakter tanımlamak için ‘başkişi’ kelimesini tercih ederken (Quinn, 2006: 195), bazıları yazınsal yapıları daha kapsamlı anlamının önündeki engeli aşmak için bazen yanıltıcı olan ‘karakter’ (*character*) terimini kullanır (Childs and Fowler, 2006: 106). Başkişi veya karakter gibi anti-kahraman da birçok baş ve ikincil karakter için kullanılan bir terimdir; ama bir başkişinin cesur ve erdemli işlerin peşinden koşan kişi olma durumu, anti-kahraman için tartışmalıdır.

1.2. Kahramandan Anti-kahramana

Anti-kahramanın karmaşık yapısının özünün daha iyi anlaşılmasında türediği terim olan kahramanlığın da gözden geçirilmesi yardımcı olacaktır. Kahraman ve kahramana özgü yazın geleneğinin en eski eseri M. Ö. yedinci yüzyıla ait olduğu düşünülen Sümerlilerin *Gilgamiş Destanı*’dır (Hourihan, 1997: 10). Batı

edebiyatında ise Homeros'un, iki büyük komutan Agememnon ve Akhilleus arasında geçen Troya Savaşının son yıllarının anlatıldığı *Ilyada* eseri, kahramanlık temasının görüldüğü ilk eserdir (Miller, 2000: 70). Mitoloji alanında yetkin isimlerden birisi olan Joseph Campbell, kahramanlık kavramı üzerinde durduğu *The Hero with a Thousand Faces* adlı eserinde “kahramanın mitolojik yolculuğunun standart düzeni, başlangıç – kabul töreni – geri dönüşten oluşan, törenler ve gelenekler ile temsil edilen bir formülün büyütülmüş halidir” (2004: 28) der. Ona göre kahraman sıradan dünyadan olağanüstü bir katmana geçer. Bazı kötü güçlerle mücadele eder, fakat sonunda kazanan o olur. Dönüşünde ise deneyimi ve bundan edindiği güç ve bilgi ile halkını kutsayarak toplumun iyileşmesine katkıda bulunur (28). Bu sayede içinden geçtiği destansı yolculuk tamamlanarak toplumuna yön vermeye hazır, olgun ve bilge bir insana dönüşmüş olur.

Benzer bir model David Leeming tarafından çizilir. *Mythology: The Voyage of The Hero* adlı eleştiri kitabında Leeming kahramanın doğar doğmaz soylu macerasının başladığını belirtir. Ardından dış güçleri öğrendiği aşama olan “çocukluk” gelir. Sonrasında ise macerasına başlar ve sonunda ölümle yüzleşir. Ancak bu ölüm fiziksel değildir. En son ise kahraman cennete yükselir ve ruhsal olarak kurtuluşa erer (1998: 7,8).

Kahraman modeli Lord Raglan'ın *The Hero* adlı inceleme kitabında farklı bir şekilde ele alınır. Buna göre kahraman birbiriyle akraba olan asil bir anne-babanın çocuğudur. Doğduğu zaman bazı güçler tarafından öldürülmeye çalışılır; lakin bir aile tarafından kurtarılarak evlatlık alınır ve uzak bir ülkede büyütülür. Çocukluğundan hiç bahsedilmeden yetişkin biri olarak eve döner. Canavarı veya kralı öldürdükten sonra prensesle evlenerek kral olur. Tanrı'nın veya halkının

gözünde itibarını kaybedene kadar bir süreliğine ülkesini yönetir. Bunun üzerine tahtını ve şehri terk eder ve gizemli bir ölümle sonuçlanan bir yolculuğa çıkar. Vücudu gömülmez, ama adına bir mezar yapılır (Raglan, 1956: 174, 175). Diğer kahraman modelleri gibi bu türde de merkez karakterin maceracı, korkusuz ve muhteşem yaşamı başlar, ilerler ve sona erer. Farklı olan ise öyküde belirli olaylar silsilesi vardır.

Böyle bir eserde kahramanın yaşam süresinin betimlenmesinin altında pek çok anlam vardır. Kahramanlık üzerine yazan bu eleştirmenlere göre epik şiirdeki kahraman eserdeki olayı kontrol eden temel karakterdir. Bu nedenle başkışı kahramanın, oyun veya şiirdeki yerinin merkezi noktada oluşu karakterine, eylemlerine ve amaçlarına bağlıdır. Diğer bir deyişle, hikayede kilit yerde duruşunu sağlayan esas kıtas, amaçları ve amaçlarına göre eylemleridir. Aristoteles’e göre trajedi insanoğlunun taklidi değil, eylemlerin ve yaşamın kendisinin taklididir. Hedeflenen herhangi bir eylemdir. İnsanlar karakterlerine göre belli bir sınıfa aittir ve eylemlerine göre mutlu ya da mutsuz olurlar; çünkü bunlar eyleme dayalıdır. Böylece mutlu olmak için eylemde bulunan insan, eylemleri aracılığıyla karakter edinmiş olur ki bu da trajedinin göstermeyi amaçladığı şeydir ve amaç ve ona göre eylemi büyük öneme sahiptir (2005: 27). Bu yüzden kahraman ile ilgili bir eser kaleme almış birçok eleştirmen kahramanın eylemlerini – yolculuğa çıkması, somutlaşmış bir kötülüğü yenmesi, savaş kazanması – bu tipolojinin belirleyicileri olarak ele alır. Bu tipolojiye göre kahramanlık, insan türünün yolunu aydınlatan “ideal olandır, üstün bir ahlaki mükemmelleşme değil, fakat en üstün işlevsel bir yetenek” (Raglan, 1956: 146), kişiyi doğru yola sevk eden bir prensipler bütünüdür. Bu bütünlük kahramanlık masallarına dönüşür, bireyin yaşamında düzen getirici

eylemler ve galibiyetler kadar doğal ölümünün veya yenilgiyle sonuçlanan sonunun bile toplumun diğer bireylerine örnek teşkil etmesi ile son görevini yerine getirir. Trajik kahramanların anti-kahraman sınıflamasına girmemesinin sebebi de işte trajik hataları ile bile olsa sonlarının toplumda yeni bir öğreti yaymasına olanak sağlamasıdır. Anti-kahramanın yenilgisi veya “kısır” ölümü, yaşamın anlamsızlığını derinleştirerek yaydığı mesajı belirsizleştirirken, trajik kahramanın/kahramanın sonu bir anlam barındırarak insanlığa katkı sunan yaşamsal bir belirteç olmaya devam eder.

Kahramanlık şiirleri, yaşamda insanın kaygı alanını diğer nesillere aktaran bir ileticidir ve asıl öncüleri olarak kahramanlar, nasıl yaşanacağı ve ölüneceği hakkında deyim yerindeyse bir ders veren yegane vasıtalarından biridir. Campbell kahramanı “kendi kişisel ve yerel tarihsel sınırlamalarını savaşıarak aşmış ve genellikle geçerli, sıradan insan formuna geçen erkek veya kadın” (2004: 18) şeklinde tanımlar. Bu açıdan kahramanın eylem ve fiilleri “insanoğlunun zayıflığının baskıcı sınırlarının ötesine geçerek daha bütün ve canlı bir yaşam isteği”ni (Bowra, 1952: 4) sembolize eder. Erdemin doğal niteliklerdeki üstünlük ile elde edildiğini inancıyla hareket eden kahraman, eyleme dökmedikçe bunun yeterli olmadığı bilincindedir (4). Kahramanın hikayesi, evrendeki yerini bulmayı, hayatın önemini ve manasını anlamayı ve bir amaç edinmeyi dert edinen her bireyin hikyesidir. Bu amacına ulaşırken giriştiği eylem insan karakterinin yüceltilmesi içindir. Kahramanın hikayesi “insanoğlunun zayıflığının baskıcı sınırları”dır: kahramanlık masalı insanın varoluşudur.

Kahramanlık, görüş alanımızın bir yansıması, “kendi hakkımızdaki resmimiz”dir (Brombert, 1999: 2). Kahramanın yolculuğu, bir gerçekliğe sahip olma gerçeğini – ki bu gerçeklik diğer varlıklara (doğal güçler) bağlı veya onlardan

bağımsız olabilir – insanın varlığını ve bunun gizemlerini metaforik bir şekilde gözler önüne serer. Gerçeğe doğru bu yolculuk mitler aracılığıyla insana aktarılır. Campbell’e göre kahramanın anlatıldığı “mit, son derece derin betimlemeler yoluyla aklın ve kalbin, bütün varlıkların içini dolduran ve çevresini saran nihai gizeme yönelmesidir” (2004: 148). Bu “varoluşsal gizem”i çözmek için adım atarak ve varlığının gerçekliğini idrak etme sürecinde serüvenler yaşayarak kahraman insanoğlunu uyarmış olur. Buna örnek eski bir epik şiirden verilebilir. Kahramanın yolculuğunun tasvir edildiği ortaçağ romansı *Sir Gawain and The Green Knight*’ın başkışısı Sir Gawain “insan varoluşunun gerçekliği ve kendi şövalye kurallarının kusuru hakkında önemli bir ders... keşif”te bulunur (Bloom, 2009: 204). Bu okuyucuya ulaşan ve onun tarafından da özümsenen evrensel bir keşiftir. Kitabının sonunda Campbell insanlığın geldiği son noktayı şöyle belirtir: “Bugün bütün gizemler [bütün varlıkların içini dolduran ve çevresini saran] gücünü yitirmiş, sembolleri artık ruhumuzun ilgisini çekmemektedir...İnsanın kendisi artık çetrefilli bir gizemdir” (2004: 341). İşte anti-kahraman da gizemlerin, iyilik, doğruluk, dürüstlük, yardımseverlik, karşılıksız sevgi veya görev bilinci gibi evrensel temaların olmadığı bu modern dönemde kahramanın yerini almıştır. Anti-kahramanın eylemlerini ve amaçlarını kısıtlayan güç aynı şekilde yaşamı önemsiz kılar; dünya, örneğin Beckett’in karakterlerinin gördüğü gibi boş bir kutu olmanın ötesine geçmez. Eylem nedenini yitirir; anti-kahraman, büyük edimlerin kahramanının tersine her zamankinden daha suskun ve etkisiz hale gelir.

Anti-kahramanın kim ve nasıl biri olduğu ile ilgili söylem, varoluşuna ilişkin edinilen algı çevresinde üretilir. Yazın dünyasının eylemci “kahraman başkışileri” ve eylemsizliğin “anti-kahraman başkışileri” şu noktada birbirinden ayrılır: kahraman

başkişiler, başarısızlığa uğramasına veya ölmesine rağmen dış güçlerle savaşıarak kendi yaşamının anlamını bulan ve onu kontrol etmeye çalışan bir şeyler yapma becerisine sahip olan birileridir. Anti-kahraman başkişiler ise, kaderlerini çizen dışarıdan herhangi bir müdahaleye karşı bir harekette bulunmaz ve buna karşı mücadele etmez. Edebiyatta, anti-kahraman “öncelikle etki eden değil kurban gibi dünya tarafından baskı altındaki biri olarak ortaya çıkar” (Hassan, 1995: 59). Bir oyuncu değil, zalim otoriteler ve politikalar ile yönetilen bir kukla gibidir. Yirminci yüzyıl felsefesi ve edebiyatı, içinde yaşadığı toplumdan uzaklaşmış, kendi içine dönük, yabancılaşmış birçok mağdur karakter doğurmuştur.

Dostoyevski ile yapısı belirginleşen ve sonrasında sayısız örneklerle edebiyat dünyasında dönemini yansıtan bir gösterge olan anti-kahraman olgusu, dünyaya uyum sağlamak için çırpınan ve bunda başarısız olan yabancılaşmış bireyin durumunu anlatır. Başkarakterdeki bu değişim, büyük toplumsal olayların insan üzerindeki etkisi sonucu şekillenmiştir. Bu olayların en etkilisi de ekonomik veya siyasi krizler gibi büyük bir kitleyi etkileyen savaşlardır. Dikkat edilecek olursa yine antik edebiyatta hayat bulan kahramanların da zaman ve mekanın savaş olduğu bir dilimde resmedildiği görülür. Anti-kahramanın romantik dönemdeki doğuşunda da böyle bir gerekçenin olması bu nedenle şaşırtıcı değildir. On dokuzuncu yüzyılda meydana gelen ve bu tipin ortaya çıkmasındaki en büyük etken olan Napolyon Savaşları, dünya savaşlarından önce büyük bir kitleyi etkisi altına alan ve sadece edebiyatta değil, felsefe ve diğer sanat dallarında kahramanlık kavramının tartışıldığı ve şüpheyle yaklaşıldığı bir süreci doğurmuştur. Bu yüzyılda yaşamış anti-kahraman fikrinin öncüsü Dostoyevski’nin de tanık olduğu bu dönemde, büyük ve ani değişimler sonucunda oluşan yeni koşullar ve kimi eleştirmenlere göre Napolyon’un

zaferleri ile daha iyi bir dünyada yaşanacağı beklentisinin boşa çıkmasıyla romantik dönemin şair ve yazarları hayal kırıklığına uğramıştır (Mulgan ve Davin, 1964: 94). Toplumsal sorunlar karşısında memnuniyetsizliklerini gizlemeyen bu düşünürler, anti-kahramanlar gibi normalden sapan karakter analizleri ve bunun sonucu olan ürünleri aracılığıyla dönemin atmosferini yansıtmaya çalışmışlardır. Romantik eserlerdeki başkişiler, modern, yabancılaşmış bir başına anti-kahramanların öncülleridir. Bu dönemin ustalarından Wordsworth ve Coleridge, yaşadıkları zamanın politik ve sosyal ilerlemelerinden rahatsız olan ve kahramanlık öykülerine artık güven beslemeyen düşünürlerden sadece ikisidir. Eleştirmen Mulgan ve Davin'e göre

Her ikisi de devrimcilerin aşırılıkları karşısında kendilerini yabancı hissetti ve inancı ve gerçek anlamı doğada ve şiirin esin kaynağında bulmadan önce ikisi de duygusal gerilim ve boşluk döneminden geçtiler... daha tutkulu fikirleri ifade etmek için bu şairler şiirin lirik formuna geri döndüler. Pope'un zamanına özgü destansı beyiti ve yazıldığı geleneksel şiirsel tarzı kınadılar. (1964: 94)

Aynı devirde yaşayan pek çok düşünür benzer çatışmayı deneyimlemiştir. Dönemin övgüye değer büyük kahramanı hiç şüphesiz ki Napolyon'du. Ancak, "yaşayan kahraman modeli olan Napolyon'un birçoğu için acı bir hüsrana olduğu ortaya çıktı" (Furst, 1976: 53). Romantikler o kadar büyük bir düş kırıklığı yaşıyordu ki dünyada insanoğlundan hiçbir iyilik beklenmeyeceği görüşünü derinden benimsediler (Mulgan and Davin, 1964: 95). Bu çizgide şiirlerindeki tema kahramanlıktan uzak bir ruh haline büründü ve romantik kahraman eserde sadece teknik anlamda bir kahraman/başkişi olarak var olmaya devam etti. Bir ölçüde kahramanlığın geleneksel rol modeline özgü özellikleri barındırmaktadır. Çekici bir görünüşü vardır, centilmendir ve üst sınıfa aittir. Fakat onu anti-kahraman yapan

özellikler daha ağır basar. Romantik başkişi kendini bir davaya adanmıştır; ama bu dava geleneksel kahramanın, kötünün peşinde çevresel şartların baskısı altında çıktığı bir serüven gibi dış kaynaklı ve dışa dönük değil, nesnesi ta kendisi olan bir davadır. Furst'un ifadesiyle romantik dönem edebiyatı ile kahramanın eski görev bilinci içgüdüler ve kalbin dürtülerine dayanan bir sezi ile değişmiştir (1976: 55,56). Edebiyattaki başkişi, tamamıyla kahramansı olmayan yeni bir kahraman tipinin prensiplerine sahip olmaya başladı ve bu tür anlatımlardaki toplumun öncü kişinin öncelikleri ve değerleri, dış dünyadan iç dünyaya yöneldi. Bireysel yönelişle beraber Furst'a göre "toplumun değerleri onu etkin başkaldırıya değil kendi diyarına çekilmesine sebep olur" (1976: 62). Yabancılaşmış romantik anti-kahraman (belki de burada 'yabancılaşmış' ifadesini kullanmaya gerek yoktur; çünkü modern anti-kahramanın 'anti' sıfatı, zaten özündeki soyutlanma ve yabancılaşma duygusu ile kazanılmıştır), yaşadığı çatışma sonucunda içine kapanarak pasif bir karaktere dönüşür. Yirminci yüzyıl anti-kahramanı ile arasında yine de farklar vardır:

Zaten ümitsiz olduğu için hiç de umut vaat etmeyen yaşamını ironik bir gülümseme ile kabul eden yirminci yüzyıl akranı ile karşılaştırılınca Romantik kahraman, en azından başlangıçta hala düş kurmaya meyillidir. Her şeye rağmen kurtuluşun doğanın güzellikleri ile bütün içinde olmadan, hoş bir kadına duyulan gerçek bir sevgiden, sanata bağlılıktan gelebildiğine inanır. (58)

Romantik anti-kahramanın düşlediği dünya er ya da geç gerçekte var olan ile çatışacak ve başlangıçtaki olumlu tutumu değişecektir. Hiçlikle yüzleşen değişen bu tutumu onu yıkıcı bir bireye, en önemlisi kendine zarar veren birine dönüşecektir. "Değerlerin ve yöntemlerin sarsılmasına yönelik bütün girişimlerdeki kendi farkındalığı ve umutsuz sorgulaması" (67) ile de çağdaş anti-kahramanın habercisi olacaktır. Yukarıda da belirtildiği üzere anti-kahramanın, düş kırıklığı içindeki

mağdur bireylerin resmedildiği Avrupa edebiyatına konu olmasında Napolyon savaşları dönüm noktası olmuştur. Daha önceki dönemlerde komik, serüvenci, bazen gülünç bir doğaya sahip olan anti-kahraman, romantik dönemle doğa, tanrılar, kötü güçlerle savaşan antik kahramanların tersine içselleşmiş problemlerin açmazında yaşam savaşı veren bireye dönüşmüştür. Buna benzer şekilde etkisi henüz insan hafızasında silinmeyen Birinci Dünya Savaşının hemen ardından patlak veren İkinci Dünya Savaşının, Napolyon döneminin yarattığından daha ciddi bir şekilde geleceğe dair hiçbir ümidi olmayan bireyler yarattığı söylenebilir. Bunlar arasında savaş sonrası dönemde betimledikleri yabancılaşmış ve toplumla iç içe geçememiş anti-kahraman başkişilerin yaratıcıları yazarlar da vardır.

“The Inevitability of Alienation” adlı makalesinde yirminci yüzyılın yabancılaşmış bireyini anlatan Walter Kaufmann, bireyin üretken bir şekilde uyum sağlamadığı veya dahil olamadığı toplumun koşullarından doğan yabancılaşmış iki insan grubunun olduğunu iddia eder (akt. Walker, 1985: 15). Buna göre bu karamsar tablo karşısında insanların “çok azı yaratıcılığıyla bununla baş ederken, yaratıcı olmayan çoğu ise bununla baş edemez” (15). Kaufmann burada etkinliği/aktifliği veya edilgenliği/pasifliği çözüm olarak gören modern bireyden, yabancılaşmış anti-kahramandan söz eder. İkinci sıradaki kendi dışındaki durumların ve baskıların üstesinden gelemeyenler, genellikle eylemde bulunmayan veya bulunamayan anti-kahramana yakındır. Primo Levi’nin *Bunlar da mı İnsan* (1947) adlı romanındaki anti-kahraman, süslü kurtuluş hikayeleri ile övünmeyen ve kahramanlık illüzyonuna tutulmamış eylemsizliğin anti-kahramanına iyi bir örnektir. Levi, İkinci Dünya Savaşından kısa bir süre sonra yazdığı kitabında, Nazi rejiminin Auschwitz kampındaki zulmünü konu edinerek başkişinin başından geçen, ne övgü ne de

hayranlık hak eden “hayatta kalma” hikayesini sunar. Milliyetçi duyguların hedeflendiği, cesur, gözüpek kişilerin maceralarının coşku ile anlatılması yerine insanı en ‘aşağılık’, onurunun hiçe sayıldığı hali ile resmetmekten çekinmez. Buradaki başkişi, hak ve özgürlüğü kısıtlanarak kontrol altında tutulmaya karşı isyan edemeyen, her türlüğü aşağılanmayı kabul etmek zorunda kalan bir anti-kahramandır. Birinci grupta yer alan ve içinde bulunduğu güç duruma bir çare bulabilenler ise özlerinde yine anti-kahramansı bir mizaca sahiptir. Kimisi kahramana yakışır bir şekilde baskılara karşı koymaya çalışır; fakat başarılı olamaz. Savaş sonrası dönemin ünlü İngiliz oyun yazarlarından John Arden’in *Serjeant Musgrave’s Dance* (1959) oyunundaki Serjeant Musgrave ve John Osborne tarafından kaleme alınan *Look Back in Anger* (1956) oyunundaki Jimmy Porter, eylemde bulunma iddiası olan bu tür direnişçi, “politik” ve “realist” anti-kahramanlara örnektir. Diğer yandan, kimisi de geleneksel kahramanlar gibi bazı girişimlerde bulunmak yerine daha üstü kapalı metotlar kullanır. Örneğin, şiddet yanlısı olmayan pasif direniş edebiyatının anti-kahraman başkişileri, baskıcı zamana ayak uyduran ve sert otoritelerin taktiklerine karşı kendi metotlarını üreten bireylerin sınıfına girer. Pasif direnişçilerin ilk yazarlarından Herman Melville’in yazdığı “Katip Bartleby” (1853) hikayesinin Bartleby’i, Jaroslav Hasek’in *Aslan Asker Şvayk* (1923) eserindeki Schwejk ve Albert Camus’nün *Yabancı* (1942)’sındaki Meursault pasif direnişçi anti-kahramanlardır. Şvayk, sistemin işlerliğini bozan komik direnişçi kimliği ile aptallık ve akıllılık karışımı bir yetenek sergileyen en iyi hibrit anti-kahramanlardan biridir. Pikaresk gelenekteki serseri tiplemesine benzerliğiyle “Şvayk, modern yabancılaşmış insanın nükte ve hile yolu ile bozulmamış kendi değer

sistemini koruyacağı bir seçeneği olarak, pikaresk durum ve strateji öğelerinin yeni bir kurgusal duruma dönüştüğü temsili bir romandır” (Walker, 1985: 21).

1.3. İngiliz Tiyatrosu ve Anti-kahraman

Son olarak anti-kahramanın roman sanatından farklı olarak tiyatrodaki temsilinden söz etmek yerinde olacaktır. Anti-kahramanın tiyatro ile roman veya kısa öyküdeki duruşunda genel olarak benzerlik olduğu gibi bazı farklılıklardan söz etmek mümkündür. Benzerlik olarak her iki türde de bir başkişi olarak eserin merkezindedir ve diğer karakter betimlemeleri onun önüne geçmez. Lilian Furst’a göre bir diğer ortak yön ise yazınsal eserin anlatımında anti-kahramanın kendi farkındalığı, kendini eserdeki bir diğer karaktermişçesine incelemesidir. Bu anlatım monotonluk derecesinde uzun da olabilmektedir. Tiyatro metni ile roman arasındaki fark ise tiyatro metninde olayların ritmi, anti-kahramanın uzun, kendini ve amacını açıklayan konuşmaları veya monologları ile belirlenerek eylem kesintiye uğrar ve yeniden düzenlenir. Romanda ise anlatım birinci tekil şahsın ağzından yapılır. Anti-kahraman ya bazı itiraflarda bulunurcasına konuşur ya da mektup yazar veya günlük tutar. Her ikisinde de bakış açısı tek kişinin gözünden öznel bir karaktere sahip olur ki bu da olayların ve durumun gerçekliği konusunda kuşku yaratır (Furst, 1976: 61, 62). Modern anti-kahramanın ilk örneğinin tasvir edildiği *Yeraltından Notlar*’da, yeraltı adamı kendi kahramanlığı ve korkaklığı hakkında itiraflarda bulunur. Sonuç olarak, anti-kahramanın her iki türde de betimlenmesi kendini, duygu ve düşüncelerini teşhir etmeye dayanır. Tiyatroda eylem, açıklayıcı diyalog ve monologların savunması ve doğrulaması niteliğindedir. Romanda ise açıklayıcı uzun anlatımlar kendini savunma ve haklı çıkarma aracıdır. Buradan şu sonuç çıkarılabilir:

daha önce belirtildiği gibi kahraman için eylem ne kadar önemli ise anti-kahraman için de o kadar önemlidir. Onun karakterini ve gagesini veya gagesizliğini gösteren yegane etmen eylemidir. Epik yapıtlardaki dramatik anlatım coşku verir ve duyguları kamçılayan türdendir. Ancak anti-kahraman öykülerinde bu ters işlev görür. Absürt eserlerde görüldüğü gibi ya eylem yok denecek kadar azdır ya da var olan eylem veya olay amacına hizmet edemez; anti-kahraman bütün eylem ve edinimlerine rağmen başarısız olur. Görülüyor ki anti-kahraman kavramı, kahraman kavramı gibi tiyatral biçim ile yakından ilgilidir; çünkü o da kahraman kavramı gibi “dramatik yapı tartışması ile kaçınılmaz bir şekilde iç içe geçmiş gibi görünür” (Childs and Fowler, 2006: 106).

İngiliz tiyatrosunda roman geleneğinde olduğu gibi birçok anti-kahraman örneği görmek mümkündür. Hatta anti-kahramanın roman türünden önce sahnede boy gösterdiği söylenebilir. Tiyatroda anti-kahraman tipinin Rönesans insanının doğuşuyla bu dönemin tiyatrosunda ortaya çıktığını söylemek yanlış olmaz. Hızlı değişimlerin ve toplumda bunun büyük etkisinin yaşandığı bir ortamın ürünü olan anti-kahramanın, Rönesans döneminde görülmemesi şaşırtıcı olurdu. Döneme bakılacak olursa, Avrupa’da Protestanlığın yanında yeni din öğretilerinin ve inançların hakim olduğu, yeni teknolojide gelişmelerin yaşandığı görülür (Mendel, 2008: 179,180). Dönemin önemli oyun yazarlarından biri olan Christopher Marlowe’un konusunu Alman edebiyatından aldığı *Doktor Faust* oyunundaki anti-kahraman Faust, çağındaki gelişmeleri sorgulayan, kabul görmüş ilahî yasaları eleştiren, karanlık sanatları, sihri ve kötülüğü tercih ederek ruhunu şeytana satan bir karakterdir. Bu yönüyle anti-kahraman tartışmasına zemin hazırlamış olan Milton’ın şeytan tasviri ile arasında bir benzerlik olduğu söylenebilir; çünkü karizmatik fakat

suça meyilli, dini normlardan sapan davranışlar sergileyen anti-kahraman portreleri olarak kahramandan farklılaşırlar. “Karakterlerin karanlık dürtüleri ve daha sosyopatik içgüdüleri” (CRW Publishing, 2006: 362) bu anti-kahramanların ortak yönüdür. Öte yandan dönemin diğer önemli yazarlarından biri de Thomas Heywood’dur. Eseri *The Wise-Woman of Hoxton* (1638) anti-kahramanı kadın olan bir oyundur ve dolandırıcılık edebiyatının (*literature of roguery*) bazı özelliğini barındırması yönüyle döneminin diğer oyunlarından farklılaşır. Bu yüzden *Literature of Roguery* adlı eserin yazarı Chandler, Heywood’un bu edebiyat türüne en önemli katkısının kadın anti-kahramanının (*anti-heroine*) genelev sahibesi, ebe, falcı ve yalancı olan bir oyunu yazmak olduğunu söyler (1907: 251).

Sonraki örnek ise on sekizinci yüzyılda yazılmış olan ve dramatik yapısı ile tiyatro türünden biraz farklılaşan bir ballad operasıdır. Bu türün en bilindiklerinden biri John Gay’in 1728 yılında yazmış olduğu *The Beggar’s Opera*’sıdır. Oyunun anti-kahramanı Macheath dürüst ve cesur olmayan, içki içen, kumar oynayan ve fuhuş yapan bir karakterdir. Bunlara rağmen kendini erdemli biri gibi göstermekte, gizlice evlendiği Polly de onun böyle olduğunu düşünmektedir. Gay, eserinde bu karakteri komik bir anti-kahraman olarak sunmaktadır. Macheath, Polly ile arasında geçen bir diyalogda şöyle der: “Erdemimden, cesaretimden şüphe duyun, her şeyden şüphe duyun ama sevgimden asla” (1921: 24). Polly de karşılık olarak onu sevgilerinde kusur işlemeyen büyük kahramanlara benzettir (24). Macheath’in anti-kahraman yanı, kahramanlık iddiasında bulunmasına rağmen bunu yerine getirmeyen niteliklere sahip olmasında ve bunun yazar tarafından bilinçli bir şekilde komik bir üslupla sunulmasında yatar. Başkişisi anti-kahraman olan dönemin bir diğer oyunu da George Lillo’nun yazdığı *The London Merchant* (1731) adlı eseridir. Oyunu diğer

oyunlardan ayıran özelliği, anti-kahramanın orta sınıfa ait olması, hırsızlık yapması ve cinayet işlemesidir. Chandler'e göre başkışı George Barnwell'in pikaresk gelenekteki anti-kahramanlık ile uzaktan bir bağı vardır (1907: 269).

Başka bir örnek ise nesir türünden farklı olarak nazım türünde yazılan Lord Byron'ın 1817 tarihli oyunu *Manfred*'dir. Otobiyografik olduğu da düşünülen bu eserin anti-kahramanı Faust'a benzer yönler taşımaktadır. Geçmişte işlediği bir günahtan vicdan azabı duyan karakter yedi ruhtan af dileyerek bu duygudan kurtulmak ister; ne yazık ki bunu başaramadan ölür. Byronik anti-kahramanın iç dünyasının yansıtıldığı, vicdan ve suç temasının evrensel veya toplumsal bir çerçevede değil, bireyin iç alemini yansıttığı düzlemde tartışıldığı bu eser, romantik döneme özgü bir temayı işlemiştir. Edebiyat eleştirmeni Harold Bloom, *Manfred*'in *Doktor Faustus* geleneğiyle yazıldığını ve Romantik ruhun karanlık yönleri üzerine yazılmış derinlemesine bir düşünce (2004: 76) olduğunu ileri sürmektedir.

İngiliz tiyatrosunda anti-kahraman portreleri ile ön plana çıkan oyun yazarlarından biri de Bernard Shaw'dur. Yazarın *Arms and The Man* (1894) ve *Man and Superman* (1903) oyunları anti-kahraman tipinden örnekler içerir. Savaş karşıtı olan ilk oyundaki İsviçreli anti-kahraman asker Bluntschli, bir askere yakışmayan davranışlar sergileyerek cebini kremalı çikolata ile dolduran, heyecanlı çarpışma hikayeleri yerine savaş meydanını ve savaşıp askerleri Don Kişot'un yel değirmenleriyle dövuştüğü sahneye benzeten bir "kremalı çikolata askeri"dir (*chocolate cream soldier*) (Shaw, 2007: 28). *Man and Superman* (1903) adlı oyunda ise efsanevi karakter Don Juan anti-kahraman nitelikleri taşıyan kişidir. Ona göre duyguların sevgi, görünüşün güzellik, özelemlerin erdem ve duyarlılığın kahramanlık olarak adlandırıldığı dünyada bunların tersini ispatlayan acı gerçekler vardır. Bunları

görmek istemeyen insanoğlunun ise kahraman rolüne büründüğünü söyler (Shaw, 1969: 140).

Bernard Shaw'dan sonra tiyatrodaki savaş sonrasında yaşanan toplumsal buhranın ürünü olan anti-kahramanların çağı başlar. Bunlardan ilki Sean O'Casey'nin *The Shadow of a Gunman* (1923) adlı trajikomik oyununun sahte kahramanı Donal Davoren'dir. Korkusuz bir IRA askeri olduğu düşünülen Davoren aslında bir şairin, bir savaşçının gölgesinden başka bir şey değildir; ancak bu rolü Minnie'yi etkilemek için benimser. Bu yüzden bir kahraman gibi ölmek Davoren için değil, Minnie için biçilen trajik bir sonudur. Davoren'in kendi illüzyonuyla yarattığı şair-kahraman karışımı sahte kişiliği ne kadar komik unsurlar barındırıyorsa, Minnie gibi masum sivil halktan birinin gerçek kahramanlığı trajediye özgü nitelikler taşır. Nitekim oyunu "komediden trajediye götüren" (Salgado, 1980: 184) de anti-kahramanlığın yerini ironik bir şekilde Minnie'nin ölümü ile kahramanlığa bıraktığı bu olaydır. Yirminci yüzyılın ortalarında ise İkinci Dünya Savaşından hemen sonra yazın geleneği geniş yelpazede anti-kahraman başkişilerin serüvenlerini veya sıradan, olaysız yaşamlarını anlatır. Bu yelpazede birbirinden farklı niteliklerde anti-kahramanları görmek mümkündür. İngiliz tiyatrosu uzmanı Ronald Hayman'a göre üst sınıf karakterlerin hayatını konu alan oyunlar yazan Noel Coward ve Terence Rattigan'ın kibar, kültürlü ve güzel konuşan kahramanlarının yerini 1950lerin ürünü olan anti-kahramanlar almıştır (1979: 26). Beckett'in Vladimir, Estragon ve Hamm'i, John Arden'in Serjeant Musgrave'i, John Osborne'nun Jimmy Porter'ı, Shelagh Delaney'nin anti-kahraman anne-kızı bunlar arasındadır.

Romans ve epik çağlarda olduğu gibi farklı devirlerin birbirinden ayrı niteliklere sahip kahramanları olduğu gibi yaratıldığı dönemde belirli özelliklere

sahip çeşitli anti-kahramanları da vardır. Her anti-kahraman tektir ve eylemde bulunduğu ve söz söylediği zaman dilimine bağlı olarak kimliğinin saptanması gerekir. Anti-kahramanı tanımlamak amacıyla yapılan genel bir tanım, o karakter için uygun olurken, farklı dönemin ürünü olan bir diğeri için yetersiz, bu nedenle de anlamsız gelebilmektedir: tıpkı pikaresk anti-kahramanın absürt anti-kahramanla bir ilgisinin olmaması gibi. Bu nedenle evrensel, genel-geçer bir tanımdan kaçmak, bunun yerine ilgili döneme özgü özellikleri kapsayan bir tasvir sunmak ve bunu özellikle vurgulamak gerekir.

2. SAVAŞ SONRASI (1950-1960) İNGİLİZ TİYATROSU

Bu bölümde anti-kahramanın savaş sonrası tiyatro metinlerinde yaygın bir şekilde görülmeye başladığı dönem ele alınacaktır. Bundan sonraki bölümlerde merkeze anti-kahraman alınarak dört oyun inceleneceği için tarihsel bağlama ve savaş sonrası İngiliz tiyatrosu çerçevesinde bu oyunların arka planına göz atılması bu noktada yerinde olacaktır.

İkinci Dünya Savaşı sonrası, dünyadaki birçok ülke için kültürel, politik, ekonomik pek çok alanda değişimin yaşandığı bir dönem olmuştur. Devletlerin politik hamleleri sonucu yaşanan tarihi olaylar, teknolojideki ilerlemeler, müzik ve sinema gibi kültürel ve sanatsal alanlardaki yenilikler bu değişimin göstergesidir. Genel olarak bakılacak olunursa, savaş sonrasında Britanya İmparatorluğunun kolonilerini kaybederek dünyadaki etki alanının zayıflaması neticesinde Amerika ve Rusya'nın birbiri ile rekabete girmesi ve Soğuk Savaş; 1956 Macaristan Devrimi sonucu Rusya'nın Budapeşte'ye girmesi; Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarından sonra bir bilinç kazanan nükleer silahsızlanma eylemleri; Britanya

Kraliçesi II. Elizabeth'in tahta çıkışı; Süveyş Krizi ve Kıbrıs'ta yaşanan kriz; Öfkeli Genç Adamlar'ın yazdıkları oyun, roman ve şiirler; Amerikan film sektörünün dünyaya yayılması; teknolojideki gelişmeler sayesinde televizyon sektörünün büyük bir sıçrama yaparak alt gelir seviyesindeki ailelerin bile “sihirli kutu” televizyona sahip olmaya başlaması bu gelişmelerden bazılarıdır.

İkinci Dünya Savaşından sonra pek çok ülkede olduğu gibi İngiltere’de de çeşitli ekonomik, politik ve kültürel dönüşümler yaşanmıştır. Dönüşümün gerçekleştiği bu zaman diliminde tiyatro da bir önceki döneme kıyasla farklı bir süreç içine girmiş ve “İngiliz Tiyatrosu” bu on yıllık dönemde kendine özgün bir karaktere bürünmeyi tekrar başarmıştır. Absürt tiyatronun ilk örnekleri, “Öfkeli Genç Adamlar” (*Angry Young Men*)’ın yazdığı eserler, Bertolt Brecht’in etkisiyle yazılan epik oyunlar, “mutfak lavabosu” tiyatrosu (*kitchen sink drama*), politik tiyatronun yeni örnekleri ve toplumsal gerçekçilik (*social-realism*) akımı bu dönemle anılır. Bu kadar çeşitli drama türlerini aynı dönemde görülmeye başlaması, oyunlardaki başkişilerin/anti-kahramanların savaş öncesi dönemde yazılan oyunlardakilerden dikkat çekecek kadar farklılık göstererek işçi sınıfına mensup olması ve eserlerde başkişi olarak belirmesi bu dönemi araştırmaya değer kılarak bu çalışmanın asıl nedenini oluşturmaktadır; çünkü bu başkişiler modern anti-kahramanlardır.

Bu bölüm, özellikle 1950–1960 yılları arasında yazılan oyunlara yoğunlaşsa da, 1945 yılından sonra İngiltere’de meydana gelen ekonomik ve toplumsal değişimler ve İngiliz tiyatrosuna performans/sahnelenme veya içeriksel malzeme açısından 1950 öncesinin katkısı bu yılları da önemli kılarak çalışmaya dahil etmiştir. Ayrıca bu dönemin 1960’lı yıllardaki tiyatro üzerinde etkili olması da bu yıllarda tiyatrodaki gelişmelere değinmeyi zaruri kılmıştır. Bu sebeple 1950-1960 öncesinde

ve sonrasında yazılan oyunlar, sınıflandıkları tiyatro türleri ve sahnelendikleri ortam, bu çalışmanın inceleme alanını genişletmekte ve dönemin birçok yönden araştırılabileceğini göstermektedir ki bu da tiyatro açısından dönemin zengin bir birikime sahip olduğunu göstererek çalışma için önemli bir tespiti arz etmektedir. Örneğin bu dönem, salon oyunları (*drawing-room plays*) ve şiirsel tiyatro (*poetic drama*) gibi eski türleri canlı tutmaya çalışan gelenekçilerin (ör. Noel Coward, J. B. Priestley, Terence Rattigan, T. S. Eliot, Christopher Fry) ve öfkeli genç kuşak ve absürt tiyatro yazarları gibi yenilikçilerin (ör. John Osborne, Arnold Wesker, Harold Pinter, Samuel Beckett) ürettikleri eserlerin karşılaştırılması açısından tek başına incelenebilirken, aynı zamanda İngiliz tiyatrosunda “devrim yılı” olarak kabul edilen *Look Back in Anger* (Türkçe’ye *Öfke* olarak çevrilmiştir) oyununun sahnelendiği 1956 yılını hazırlayan nedenler ve sonrasında, farklı ülkelerde sahnelenen oyunların etkisindeki İngiliz tiyatrosuna anti-kahramanlığa özgü konu, mekan ve karakter tipleri yönünden nasıl ulusal bir özellik kazandırdığı başlı başına bir inceleme konusu olabilir. Savaş yılları boyunca sessizliğe bürünen sahnelerin savaş sonrasında devlet yardımıyla nasıl yenilenme dönemine girdiği ve İngiltere Ulusal Tiyatrosunun (Royal National Theatre) kurulmasına zemin hazırlayan bir dönem olarak teknik, donanım ve fiziksel olanaklar yönünden araştırılması da bir başka zenginliktir. Sözü edilen bu çeşitlilik ve üretkenlik göz önünde bulundurularak bu bölüm, 1950-1960 yılları arasında başkışide yaşanan başkalaşım ile değişim sergileyen dönemin tiyatrosunun toplumsal, politik ve kültürel dönüşüm ile nasıl bir ilişki içinde olduğunu, 1950 öncesi tiyatronun, dönem için nasıl bir önem taşıdığını incelemeyi ve anti-kahraman kavramı bağlamında incelenecek oyunların tarihsel arka planını açıklamayı hedef almıştır.

Savaş sonrasında meydana gelen değişimler İngiliz toplumunda ve doğal olarak da tiyatrosunda yeniliklerin kapısını aralamıştır. Bu değişimler genellikle politik alanda yaşanmış ve etkisi diğer alanlara da yansımıştır. 1945 yılından 1960 yılına kadar, özellikle 1950’lerden sonra İngiltere’nin pek çok zıtlığı barındırdığını söylemek yanlış olmaz. İkinci Dünya Savaşından sonra 1947 yılında en önemli kolonilerinden Hindistan ve Pakistan’ın İmparatorluktan ayrılarak bağımsızlığını ilan etmesi, “güneş batmayan ülke” olarak nitelendirilen imparatorluğun savaştan galip çıkmasına rağmen kolonileri üzerinde gücünün azalmaya başladığını ve İmparatorluğun bir düşüşe geçtiğini gösterdi. Aynı şekilde İngiltere’nin dünyadaki itibarını yitirmeye başladığını gösteren bir diğer olay ise Süveyş Krizidir. 1956 yılında Süveyş Kanalı’nın kontrolünü hakimiyetinde bulunduran İngiltere, Mısır’ın kanalı millileştirdiğini duyurması üzerine Fransa ve İsrail ile anlaşarak harekete geçti. Kısa süre sonra Amerika’nın ve Rusya’nın baskısıyla müttefik olduğu diğer ülkelerle birlikte bölgeden çekildi. Süveyş Kriziyle birlikte Avrupa ülkelerinin özellikle İngiltere’nin dünya üzerindeki siyasi ve ekonomik hakimiyeti yerini Amerika ve Rusya’ninkine bırakmıştır. Bu nedenle İngiliz tarihçisi William Burns’un de belirttiği gibi “Süveyş sorunu, genellikle küresel bir güç olarak Britanya’nın kariyerinin açık bir sonu olarak görülür” (2010: 219). Ancak İmparatorluğun saygınlığının zedelendiği olaylar dizisi, Süveyş Krizini takiben Kıbrıs Krizi ile devam eder. John Arden’in *Serjeant Musgrave’s Dance* (Çavuş Musgrave’in Dansı, 1959) oyununun da konusunu oluşturan bu kriz, Britanya’nın hakimiyetindeki Kıbrıs’ın 1960 yılında bağımsızlığını ilan etmesi ile son bulur. İngiltere açısından politik alanda yaşanan bu olumsuz gelişmeler dünya devletlerinin gözünde ülkenin saygınlığı sarstığı gibi ülke içinde bu imparatorluğun vatandaşı

olmakla övünen İngilizlerin üzerinde de olumsuz etkiler göstererek kendi vatandaşının gözünde de bir itibar kaybı yaşanmasına sebep oldu. *Understanding Post-war British Society* başlıklı kitaptaki “The arts, books, media and entertainments in Britain since 1945” adlı makalesinde Britanya kültürünü etkileyen faktörlerden söz eden Arthur Marwick, Britanya’nın medeniyet içinde en iyiyi elde etmek için savaştığını ve bu iyi olanın Britanya kültüründe “gurur duygusu” olduğunu söyler (1994: 179). İkinci Dünya Savaşı sonrasında İngilizler için toprak veya hakimiyet kaybı, aynı zamanda kendi ülkeleriyle eskisi gibi gurur duyamamalarına ve övünememelerine sebep oluyor, İngiliz olma duygusu bu başarısızlıklar nedeniyle anlam tahribatına uğruyordu. Osborne’nun *Look Back in Anger* oyunundaki, İngiliz olmakla artık övünemeyen anti-kahraman Jimmy Porter bunu derinden yaşayan İngiliz halkının temsilcilerinden biridir.

Zıt durumların yaşandığı bu dönemde politik anlamda yaşanan bu itibar kaybına rağmen İngiltere ekonomisinde savaş sonrasında hızlı bir iyileşme yaşandı. 1945 yılında yüzde 47,8 oy oranıyla seçilen İşçi Partisi (Marwick, 1994: 180) çıkardığı kanunlarla ve düzenlemelerle “Sosyal Refah Devleti”ni inşa etmeyi hedefleyerek toplumsal bir yenilenmeyi başlattı. Sosyalist “İşçi Partisi hükümeti, savaşın yaralarını sarmada Britanya’ya yardımı tek görevi olarak görmedi; her bireyin kendi başının çaresine bakan değil, herkes için refah sağlayan yeni bir toplum yaratmayı hedefledi” (Burns, 2010: 209). Bu doğrultuda devlet kontrolünün baskın olduğu Keynesyen ekonomi modelini benimseyen ve millileştirme programı uygulayan dönemin Başbakanı Clement Attlee, toplum refahı için bir dizi yenilik getirdi: İngiliz Milli Sağlık Servisini kurdu; İngiltere Bankasını, madencilik endüstrisini millileştirdi ve devlet sigortacılığını başlattı. Ayrıca dönemin en büyük

sorunlarından biri evsizlikti. Nazi ordusunun sivil yerleşim yerlerine yaptığı bombardımanların sonucu binlerce ev yıkılmıştı. *Britain Since 1945: A Political History* kitabının yazarı David Childs'ın verdiği istatistiksel bilgiye göre savaş boyunca mesken stokunun üçte biri yıkılmış veya hasar görmüştü. Bu nedenle Attlee hükümetinin yönetimi boyunca bir milyonun üzerinde ev inşa edildi (2001: 16). Sağlık, ekonomi ve inşaat alanında yaşanan bu gelişmelerin yanında eğitimde de yeni düzenlemeler yapıldı. 1944 Eğitim Yasası eşitlikçi bir politikanın ürünü olarak erkekler için olduğu kadar kadınlar için de yüksek öğrenim imkanlarını arttırdı. Savaşın hemen ardından 1945 – 1951 yılları arasında altı yıllık kısa bir süre içerisinde devlet yönetiminde bulunan bir hükümet için bu gelişmelerin büyük bir başarı sayılması gerektiğini söylemek mümkündür.

Savaş sonrası İngiltere'nin başarı ile başarısızlığı, kaybetme ile kazancı aynı anda yaşadığını gösteren bir diğer olay da bu on yıllık süreçte meydana gelen en önemli olaylardan biri olan Kraliçe II. Elizabeth'in 1953 yılında tahta geçmesidir. II. Elizabeth'in taç giyme töreni, Eyre ve Wright'in de dediği gibi politik alanda yaşanan başarısızlıklara rağmen İngiliz halkını bir değer etrafında birleştiren ve güçlü bir İmparatorluk olduğunu hatırlatan manevi değeri yüksek ulusal bir hadise olmuştur:

1953 yılında genç, utangaç ve cana yakın Kraliçe II. Elizabeth savaş sonrasında hala popüler olan monarşi için büyük teşvik edici bir unsur olmuştur...Sekiz saat boyunca İngiliz halkı, dini bir ayin için toplanmış kişiler gibi töreni kutlamıştır: ne de olsa monarşi, İngilizler için dindir. Kayıp bir İmparatorluk için felsefi bir vekil tayin eden Yeni Elizabeth Çağı ile monarşi yeniden doğmuştur. (Eyre ve Wright, 2000: 236-238)

Hiç şüphesiz ki törenin bu kadar etkili olmasının sebeplerinden biri de söz konusu dönemde televizyon mülkiyetindeki hızlı artış sayesinde Britanya'nın dört bir yanından İngiliz halkının evinde oturduğu yerden yeni Kraliçeyi görebilme olanağına sahip olmasıdır. Taç giyme töreni 20 milyon kişi tarafından televizyonda izlenmiş ve 10 milyon kişi de radyodan töreni takip etmiştir (2000: 236). Savaş sonrası dönemde İngiltere'de refah seviyesinin yavaş yavaş artmasıyla beraber 1950'lerin başında televizyona sahip olan çok az aile varken, 1961'de ailelerin yüzde 75'inin televizyonu vardı (Marwick, 1996: 117). Bu veriler işçi, burjuva ve aristokrat sınıflarından oluşan İngiliz toplumunun genel olarak varlıklı bir yaşam şekline doğru tırmanışa geçtiğini gösterir.

İkinci Dünya Savaşından sonra Refah Devleti İngiltere'nin ekonomi ve politikası ile beraber kültürünün önemli bir parçasını oluşturan tiyatrosunda da bir dönüşüm yaşanmaktaydı. 1939 yılında savaşın başlamasıyla Londra'daki bütün tiyatrolar kapandı ve 1940 yılında kültürel faaliyetleri desteklemek amacıyla kurulan CEMA'nın⁷ yardımıyla bu tiyatro toplulukları turneye çıktı. Kısa bir süre sonra Alman uçaklarının Londra'yı bombalamaları sona erince tiyatrolar tekrar açılarak faaliyet gösterdi. Ancak bir veriye göre tiyatroların üçte biri yıkılmış ve ağır hasar görmüştü (Bull, 2008: 331). Bu sebeple yeni düzenlemeler yapılarak sektörün yeniden canlandırılması hedeflendi. 1948 yılında çıkarılan Yerel Yönetim Kanununa göre belediyeler gelirlerinin bir kısmını kültür ve sanat etkinliklerin teşvikine ayırmaya başlayarak yerel tiyatro topluluklarına mali destek sağlamış oldu. Bununla birlikte 1948 yılında başkanlığını J. B. Priestly'nin yürüttüğü Britanya Tiyatro

⁷ Council for the Encouragement of Music and Arts. 1946'da Arts Council of Great Britain olarak yeniden yapılandırılmıştır. İngiltere'de sanat faaliyetlerini destekleyen bir kurumdur.

Konferansı (British Theatre Conference) tiyatroların iyileştirilmeleri için şu önerilerde bulundu:

Arts Council'ı güçlendirmek, ulusal bir tiyatro kurmak, kamu yönetimi eğlence vergisi yoluyla tiyatro kiralarını ve masraflarını düşürmek ve kontrol etmek, tiyatro binalarını yenilemek, güvenlik ve lisans yönetmeliklerini yeniden düzenlemek, pazar günleri açık olmalarını sağlamak ve sansüre son vermek⁸, eğitimde dramayı yaymak, amatör ve profesyonel tiyatrolar arasında işbirliğini arttırmak, profesyonel eğitimi geliştirmek ve en önemlisi de eğitim ve çıraklık yoluyla 'mesleğe' girişi ve dönüşü düzenlemek. (akt. Chambers, 2008: 377)

Savaş sonrasında faaliyet gösteren tiyatro toplulukları, gelişimlerini savaştan hemen sonra kültür alanında yapılan temeldeki bu iyileştirmelere borçludur. Örneğin daha önce de söz edildiği gibi 1946 yılında kurulan Arts Council of Great Britain (eski adıyla CEMA), Edinburgh Uluslararası Müzik ve Drama Festivalini ve 1951 yılında Britanya Festivalini (*A Festival of Britain*) başlattı. Tiyatro Konferansında belirlendiği üzere özel/ticari tiyatrolar, eğitsel oyunlar sahneleyerek eğlence vergisinden muaf tutularak bir ölçüde destekleniyordu. Devlet eliyle tiyatro alanına yapılan bu yatırımlar, sektörün savaştan hemen sonra kısa bir sürede faaliyete geçmesini ve yine Konferansta karar verildiği üzere yeni oyuncuların yetişmesini ve yeni oyunların sahnelenmesini sağladı. Bu yeni düzenlemeler ve iyileştirmeler nedeniyle, İngiltere Ulusal Tiyatrosu'nun temelini oluşturan Old Vic Tiyatrosu'nun yönetmeni Laurence Oliver, bu dönemi İngiliz "Restorasyon Dönemi"ne benzetir (akt. Bull, 2008: 330). Doğrudan yapılan yardımlar ve düzenleme alanında getirilen

⁸ O dönemde tiyatro metinleri 1968 yılına kadar, İngiliz Kraliyet Ailesinin ziyaret, parti, düğün gibi organizasyonlarını düzenlemekten sorumlu saray teşrifatçısı Lord Chamberlain tarafından kontrol edilerek sansüre uğramakta, onay almayan eserler sahnelenememekteydi.

yenilikler nedeniyle savaş sonrası tiyatro sektörü ile İngiliz Restorasyon Döneminde canlanan ve yenilenen dönemin tiyatrosu benzer bir süreç yaşamıştır.

Laurence Oliver'in görüşüne katılmakla beraber İngiliz tiyatrosunun, 1950 – 1960 yıllarında tiyatro türleri ve performanslar açısından Restorasyon tiyatrosundan nispeten zengin bir repertuara sahip olduğunu söylemek de mümkündür. O dönemde, tiyatronun merkezi Londra'da ticari amaç güden ve ticari amaç gütmeyen tiyatrolar olmak üzere iki tür tiyatro vardı. Londra'nın batısında The Group adıyla bilinen sermaye sahiplerinin hakimiyetindeki West End (Londra'nın Batı Yakası), New York'taki Broadway gibi pek çok tiyatro topluluğunun bir arada bulunduğu ve günümüzde hala varlığını koruyan bir tiyatrolar bölgesidir ve burada sahnelenen oyunlar ticari amaç güden popüler oyunlardır. Diğer taraftan English Stage Company, Theatre Workshop ve The Old Vic gibi devlet desteği gören ve daha çok yeni yazarlar ve sahneleme yöntemleri arayışı içinde olan tiyatrolar vardı. West End toplulukları, dönemin meşhur oyun yazarları olan T.S. Eliot ve Christopher Fry'ın şiirsel tiyatro (*poetic drama*) türünde oyunlarını ve Noel Coward, J. B. Priestley, Terence Rattigan gibi meşhur yazarların salon oyunlarını (*drawing-room plays*) ve bunlarla beraber Amerikan müzikallerini sahnelerken diğer tiyatrolar John Osborne, Arnold Wesker, John Arden, Shelagh Delaney ve Harold Pinter gibi yeni yazarların oyunlarını sahneliyordu. İngiliz yazarlarla beraber Amerika'da oyunları sahnelenen Arthur Miller ve Tennessee Williams gibi yazarların, Fransa'dan ise Jean-Paul Sartre gibi roman ve oyun yazarlarının oyunları da bu dönemde İngiltere'de sahnelenen oyunlar arasındaydı.

Savaş sonrası İngiliz tiyatrosunda yeni yeni tanınmaya başlayan yazarların ve zaten dönemin bilinen popüler İngiliz oyun yazarlarına ek olarak İngiltere’de pek çok alanda baş gösteren yabancı etkisi bu dönemde büyük ölçüde hissedilir. Bunların ilki Amerikan etkisidir; çünkü Amerikanın savaşa katılmasıyla birlikte İngiltere’ye gelen askerler beraberlerinde kendi kültürlerini oluşturan müzikallerini, oyunlarını, filmlerini de getirmiştir. Hatta bu kültür transferi öyle bir seviyedeymişki bu durum karşısında dönemin Amerikalı bir gazetecisi de Amerikalı askerler için “müttefikten çok Britanya’ya işgal edilmiş bir ülke gibi davranıyor gibiydiler” (Eyre ve Wright, 2000: 133) benzetmesini yapmıştır. Amerikan yapımı ürünlerin başında müzikaller ve oyunlar gelir. West End tiyatrolarında *Oklahoma!* (Oklahoma, 1947), *Carousel* (Atlıkarınca, 1950), *Guys and Dolls* (Adamlar ve Oyuncaklar, 1953), *West Side Story* (*Batı Yakasının Hikayesi*, 1958) gibi Amerikan müzikallerinin yanı sıra Arthur Miller’in *Death of a Salesman* (*Satıcının Ölümü*, 1949)’ı, Tennessee Williams’ın *A Streetcar Named Desire* (*Arzu Tramvayı*, 1947)’ı gibi yeni oyunlar sahneleniyordu. Karakterleri, teması ve vermek istediği mesaj açısından Amerikan tiyatrosunun yerli yapımlardan farklı, hatta sansür uygulamayıp ‘açıklık’, yani cinselliğin açıkça teşhiri gibi bazı konularda önde olduğu söylenebilir. İngiliz tiyatrosu için farklı bir yol belirleyen Amerikan tiyatrosu, “tiyatronun politika, ırk, cinsiyet veya açıkça seks hakkında azınlıklara kendilerini ifade ettikleri bir sesi nasıl verdiğini” göstermiştir (2000: 190). Hatta örneğin Williams’ın 1950 yılında sahnelen cinsel içerikli oyunu, o dönemde “kısmen eğitsel” oyunlar sahneledikleri için vergiden muaf tutulmak yoluyla devlet desteği alan ticari tiyatroların bu yardımı artık alamamalarına neden olmuştur. Oyunu inceleyen parlamento komisyonu bu yardımın kesilmesi gerektiğine karar vermiştir (Bull, 2008: 332). Diğer taraftan müzikal ve oyunlarla beraber

İngiltere’de kültürel anlamda etkili olan başka bir unsur da film sektörüdür. Televizyon aracılığıyla da kısa sürede popüler olan sektör *A Taste of Honey* (Bir Parmak Bal, 1958), *Look Back in Anger* (Öfke, 1956), *Entertainer* (Komedyen, 1957) gibi İngiliz oyunlarını da beyaz perdeye aktarmıştır; ancak İngiliz film endüstrisi Amerikan’ınki gibi henüz pek gelişmemiştir. Hatta Marwick’in düştüğü nota göre, Amerikan filmlerinin büyük etkisinden endişe duyan dönemin İşçi Partisi, ekonomik gerekçeler ve milli bir bilinç oluşturma politikası gereği gösterime giren filmlerin yüzde 30’nun İngiliz yapımı olmasını şart koşmuştur (1996: 181).

Amerikan etkisinin yanında İngiliz tiyatrosu üzerindeki Fransız etkisinden de bahsetmek gerekir. Savaş sonrasında Miller ve Williams’ın oyunlarını yazdığı dönemde ve sonrasında Albert Camus ve Jean-Paul Sartre da oyunlar yazıyordu. Tiyatro alanında Camus savaş sonrası yılların hemen sonrasında, *Caligula* (Caligula, 1945), *Les Justes* (Doğrular, 1949), *Requiem pour une Nonne* (Bir Rahibe İçin Ağıt, 1956); Sartre ise *Les Mouches* (Sinekler, 1943), *Huis Clos* (Çıkış Yok, 1944), *Nekrassov* (1955), *Les Séquestrés d’Altona* (Altona Mahpusları, 1959) adlı bazı eserleri yazdı. Aynı zamanda Romen ve Fransız asıllı Eugene Ionesco da savaş sonrasında Fransızca eserler vermiştir. Bunlardan bazıları *La Cantatrice Chauve* (Kel Kantocu, 1950), *La Leçon* (Ders, 1951) ve *Les Chaises* (Sandalyeler, 1952)’dir. Samuel Beckett’in ise 1953 yılında Fransızca yazdığı *Godot’yu Beklerken* (*En attendant Godot*), 1955 yılında yazarı tarafından *Waiting For Godot* olarak İngilizce’ye çevrildi. 1945’ten sonra bir kaç yıl içinde Arts Theatre, The Lyric ve St Martin’s Theatre Sartre’ın o döneme kadar yazdığı bütün oyunlarını; 1950’de West End *Les Mouches*’i; 1955’te Ionesco’nun *La Leçon*’u ve Beckett’in *Godot’yu Beklerken*’i Arts Theatre’da sahnelenmiştir (Barnes, 1986: 4).

Savaş sonrası dönemde pek çok İngiliz yazarı etkileyen bir diğer yabancı isim de Bertolt Brecht olmuştur. Brecht, savaş yıllarında Almanya'dan ayrılıp Amerika'da sürgünde yaşamıştır. Savaş bitince Berlin'e dönen Brecht, burada kendi tiyatrosu olan Berlin Ensemble'ı 1949 yılında kurar; ancak tiyatronun Londra'ya gelmesi 1956 yılını bulur. Brecht'in tiyatro topluluğu Londra'ya gelmeden önce Theatre Workshop'da 1955'de *Mutter Courage und ihre Kinder* (*Cesaret Ana ve Çocukları*) oyunu; 1956'da ise *Der Gute Mensch von Sezuan* (*Sezuan'ın İyi İnsanı*) ve bunları takiben 1963'te *Leben des Galilei* (*Galilei'nin Yaşamı*) ve *Baal* (Baal) sahnelenmiştir. Brecht'in temel kaygılarından biri politik duygu ve düşüncelerini sahnede aktarmak ve toplumsal düzenin iyileşmesine katkı sunmaktır. Bu amaçla şekillenen Epik Tiyatro, aynı gayeyi taşıyan İngiliz oyun yazarları John Osborne, John Arden gibi İngiliz tiyatrosunun önde gelen isimlerini etkilemiştir. Epik Tiyatronun, 1950li yılların sonuna doğru “propaganda tiyatrosu” olarak da anılan politik tiyatronun İngiltere’de yaygınlaşmasında önemli rolü vardır.

İkinci Dünya Savaşının sona ermesiyle tekrar açılan tiyatrolarda görüldüğü gibi Amerikan müzikalleri, Fransız salon oyunları ve Beckett ve Brecht gibi yeni türde yazan oyun yazarları, İngiliz yazarlardan daha çok sahneleniyordu. Bu nedenle English Stage Company ve Theatre Workshop gibi tiyatrolar daha çok İngilizlere özgü yaşantıyı betimleyen oyun yazarlarının peşindeydi. Bu arayış sonunda İngiliz tiyatrosunun en büyük kazancı John Osborne ve ses getiren oyunu olmuştur. Savaş sonrasında İngiltere’de sahnelen oyunlar arasında İngiliz toplumunu en iyi yansıttığı düşünülen oyun Osborne’nun *Look Back in Anger* (*Öfke*)’ı olmuştur. Genellikle oyunun sahnelendiği 1956 yılı, İngiliz tiyatrosunda yeni bir başlangıç, bir milat olarak kabul edilir. 1956 yılında English Stage Company tarafından Royal Court

Tiyatrosu'nda sahnelenen *Look Back in Anger*, ünlü tiyatro eleştirmeni John Russel Taylor'ın dediği gibi “o zaman”ı, yani eskiyi “şimdi”den ayıran (1969: 9), toplumsal sorunlara gerçekçi yaklaşımıyla dönemin Amerikan müzikalleri, salon oyunları ve klasik oyunların tekrar gösteriminden konu ve biçim olarak çok farklılık gösteren gerçekçi bir oyun olması sebebiyle dönemin en belirleyici oyunudur. 1956 *And All That: The Making of Modern British Drama* (1999) kitabında çağdaş tiyatro eleştirmeni Dan Rebellato, 1956 yılında İngiliz tiyatrosunun çok kötü bir durumda olduğunu, salonda geçen orta sınıf oyunları ve şiirsel tiyatro örneklerinin yeteri kadar iyi olmadığını söyler:

West End, bir kaç zevksiz tiyatro menajeri tarafından yönetiliyordu. Bunlar, tek yeteneği smokinleri içinde sigara ağızlığı ve kokteyl bardağı tutmak olan yıldızlar için, Fransız pencereci salonlarda geçen duygusal anlamda bastırılmış orta sınıf oyunlar ürettiyordu. Tiyatro savaş ve ıstıraplarla çevrelenmişken toplumun küçük bir kesitini yansıtmaya devam ediyordu ve toplumun geri kalanını yok sayıyordu...Fry ve Eliot'ın başarılarıyla övünen Şiirsel Tiyatro örnekleri, oyunların dramatik içerikten yoksun olmaları sebebiyle kısa sürede başarısızlığa uğradılar. (1999: 1)

Rebellato'nun da değindiği gibi Osborne'nun *Look Back in Anger*'ı sahnelendiği dönemde Londra'da farklı türlerde pek çok oyun sahneleniyordu. Bunların başında Christopher Fry ve T. S. Eliot'ın şiirsel drama türündeki oyunları geliyordu. Hayatı boyunca yedi oyun yazan ve bunların en çok bilinenlerinden biri olan *Murder in the Cathedral* (*Katedralde Cinayet*) oyunu 1935 yılında sahnelen Eliot'ın, şiirsel tiyatro türünde bir diğer eseri *The Cocktail Party* (*Kokteyl Parti*) 1949 yılında Edinburgh Festivali'nde sahnelenmiştir. Savaş sonrasında sahnelenen diğer oyunları ise *The Confidential Clerk* (*Güvenilir Katip*, 1953) ve *The Elder Statesman* (*Yaşlı Devlet Adamı*, 1958)'dır. Fry'ın en çok bilinen oyunlarının başında

ise *A Phoenix Too Frequent* (Sık Görülen Anka Kuşu, 1946), *The Lady's Not for Burning* (Kadın Yakılmayı Hak Etmiyor, 1948), *Venus Observed* (Venüs Görüldü, 1950) ve *The Dark is Light Enough* (Karanlık Yeterince Aydınlık, 1954) gelir.

Şiirsel Tiyatroyla beraber dönemin diğer oyunları salon oyunlarıdır. Bu türün üç önemli ismi olan Terence Rattigan, Noel Coward ve J. B. Priestley'in oyunları da şiirsel tiyatro oyunları gibi dönemin popüler oyunlarıdır. İyi kurulu oyun formülü ile (Fransızca: *piece bien faite*. İngilizce: *well-made play*) İkinci Dünya Savaşı öncesinde ve sonrasında örnekler sunan yazarlar, olay örgüsünün “salon”da geçtiği (“drawing-room” oyunları denmesinin sebebi de budur) oyunlar yazarak orta sınıf izleyiciye hitap etmişlerdir. Tiyatro alanında uzman Susan Rusinko'nun bu oyun türünün bir nevi şemasını çizen Stephan Stanton'dan aktardığı şekliyle, on dokuzuncu yüzyılda Fransa'da rağbet görmeye başlayan iyi kurulu oyunda bulunması gereken özellikler şunlardır:

Bazı karakterlerin bilmediği fakat izleyici tarafından bilinen bir sırda dayanan olay örgüsü; açıklamalarla oluşturulan artan yoğun eylem ve belirsizlik modeli; rakibi ile çatışmasından doğan kahramanın kaderindeki bir dizi iniş ve çıkışlar; hilekar bir karakterin maskesinin düştüğü ve kahramanın bahtının açıldığı *scene a faire* ya da zorunlu sahne; genel bir yanlış anlama; mantıklı ve inandırıcı bir çözüm; her bir eylemde genel eylem modelinin yeniden üretilmesi. (1989: 14-15)

İyi kurulu oyunlar, ciddi toplumsal olayların irdelenmediği, savaş sonrası tabloyu ve işçi sınıfının yaşayışını yansıtmaktan uzak olan ticari oyun sınıfına girmekteydi. Yapısı gereği mutlu son gibi pek çok izleyicinin beğenisine hitap eden belli formüllere dayandığı için popülerliğini savaş sonrasında da yitirmemiştir. Dönemin birkaç oyununa değinilecek olunursa, İngiltere'de Priestley'in en ünlü oyunu *An Inspector Calls* (Bir Komiser Geldi) 1945'te, Coward'ın ülkemizde de

sahnelenen *Private Lives* (Özel Hayatlar)'ı 1930'da; *Ruhlar Gelirse* olarak çevrilen *Blithe Spirit* 1941'de, Rattigan'ın *The Winslow Boy*'u (Winslowların Oğlu) 1946'da; *The Deep Blue Sea* (Derin Mavi Deniz) ise 1952'de West End'de sahnelenmiştir. 1950'den sonra bu oyunlarla beraber ticari kaygı gütmeyen yeni oyunlar sahneleyen diğer tiyatrolarda ise popüler oyunlardan farklı savaş sonrası toplumsal buhranı ve değişikliği yansıtan Wesker'in veya Osborne'nunkiler gibi içerik bakımından gerçekçi oyunlar sahnelenmeye başlamıştır.

Daha önce değinildiği gibi Osborne'nun *Look Back in Anger* oyunu çağdaş İngiliz tiyatrosu için bir çıkış noktası olarak görülmektedir ve oyun başkışilerinin kahraman özelliklerinin anti-kahraman niteliklerine dönüştüğünü sergileyen en önemli eserlerdendir. English Stage Company tarafından Royal Court Tiyatrosu'nda 1956 yılında sahnelenen *Look Back in Anger*, pek çok yazar ve eleştirmen tarafından bir mihenk taşı olarak değerlendirilir. Onlara göre bu oyun “İngiliz uyanışının başlangıcı” (Brockett, 1979: 361), “devrim” (Taylor, 1969: 28), “büyük buluş” (akt. Rebellato, 1999: 4), “mükemmel yıl” (*annus mirabilis*) (Barnes, 1986: 3), “bir sahne devrimi” (Rusinko, 1989: 1) olma özelliğini taşır. Bu değerlendirmelerin yapılması sahnelenen dönemin diğer oyunları düşünüldüğünde çok yerindedir; çünkü *Look Back in Anger*, Amerikan müzikalleri ve Amerikan, Fransız ve Alman yazarların etkisi altındaki İngiliz tiyatrosunun içerik bağlamında kendi iç dinamiklerine yönelmeye başladığı bir oyun olmuştur. Dönemin politikalarını eleştirerek İngiliz toplumunun sorunlarını oyununda konu edinen Osborne, karakterinin ağzından söylediği şekliyle insanlar için bir şeyler yapmaktan usanan, bunun gereksiz olduğunu düşünen, insanları düşünmedikleri, önemsemedikleri, inanç ve heyecanlarını yitirdikleri için eleştiren, ülkesini sevmeyen ve geleceğe dair bir

umudu olmayan bir anti-kahraman olan Jimmy Porter'ı çizer (Osborne, 1965: 16-17). Osborne'nun bu oyunu Behan, Wesker, Delaney gibi İngiliz yazarların oyunları için yol gösterici nitelikte olmuş ve bu oyunla "İngiliz tiyatrosunun tamamıyla yeni bir safhası" (Bigsby, 1981: 6) başlamıştır.

İngiliz tiyatrosundaki bu yeni döneme en önemli katkıyı ticari amaç gütmeyen tiyatrolar sağlamıştır. Bunların başında Osborne'nun keşfedildiği Royal Court Tiyatrosu'nda George Devine tarafından 1956 yılında kurulan English Stage Company gelir. Royal Court Tiyatrosu Londra'da Sloane Square'de bulunan ve 1956 yılında açılan tiyatro binasıdır. English Stage Company ise George Devine'nin sanat yönetmenliğinde yine 1956 yılında kurulan bir tiyatro şirketi/topluluğudur. Bu tarihte söz konusu tiyatro binasına yerleşen topluluk o zamandan beri de burada oyunlarını sahnelemektedir. Bu topluluk ilk olarak Angus Wilson'ın *The Mulberry Bush* (Dut Ağacı Çalışı, 1955) adlı oyununu, daha sonra da Arthur Miller'ın *Cadı Kazanı* (1953) oyununu sahnelemiştir. Üçüncü oyun olarak ise ilk defa *Look Back in Anger* sahnelenmiştir. Yeni yazarlara bir çok imkan sunmasıyla bilinen dönemin tiyatrosu Osborne ile beraber Arnold Wesker, John Arden ve daha sonra Edward Bond ve David Storey gibi yetenekli yazarların da tanınmalarını sağlamıştır. Eleştirmen Rusinko'ya göre diğer tiyatrolar arasından sıyrılarak yeni İngiliz tiyatrosunu en çok etkileyen isim Royal Court Tiyatrosu olmuştur. Ona göre bu Tiyatro, oyun yazarlarının başarılı ve başarısız olmalarına imkan tanıyarak deneysel yazılara açık olmasaydı sahne devriminin gerçekleşmesi mümkün olmayacaktı (1989: 9). Savaş sonrası İngiliz tiyatrosunda başarılı oyunlar yazılmasına ve oynanmasına olanak tanıyan bir diğer tiyatro da Joan Littlewood'un 1945 yılında "işçi sınıfından seyircilere kendileri ile ilgili oyunlar üretmek için" (Brockett, 1979: 363) kurduğu

Theatre Workshop'tur. Daha çok klasiklerin ve Brecht'inki gibi politik oyunların sahnelendiği bu tiyatronun ortaya çıkardığı en önemli yeni isimler Brendan Behan ve Shelagh Delaney olmuştur. Behan'ın *The Quare Fellow* (1954) ve *The Hostage* (Rehine, 1958) oyunları ve Delaney'nin *A Taste of Honey* (1958) oyunları bu tiyatrodaki sahnelenmiştir. Dönemin bir diğer tiyatrosu da Old Vic tiyatrosudur. Savaş döneminde bombalamalar nedeniyle bir hayli zarar gören tiyatro 1950 yılında Laurence Oliver tarafından tekrar açılır. 1963'te İngiltere Ulusal Tiyatrosu'nun temelini oluşturmak üzere bu tiyatro dağıtılır.

1956 yılında yaşanan devrimden sonra yenilik arayan İngiliz tiyatrolarında, tekrar sahnelenen klasikler, salon oyunları ve şiirsel oyunlarla beraber yeni yazarların yeni oyunlarının sahnelendiğine değinilmişti. *Look Back in Anger*'dan sonra Osborne'un *The Entertainer* (1957), *Epitaph for George Dillon* (George Dillon'ın Kitabesi, 1958), *Luther* (1961), ve *Inadmissible Evidence* (Kabul Edilemez Delil, 1965) gibi dikkat çeken oyunları sahnelenmiştir. Diğer yazarlar ve oyunlardan bazıları ise şunlardır: John Arden'in *Live Like Pigs* (Domuzlar Gibi Yaşayın, 1958), *Serjeant Musgrave's Dance* (1959), *The Happy Haven* (Mutlu Sığınak, 1960), *Armstrong's Last Goodnight* (Armstrong'un Son İyi Geceleri, 1964); Arnold Wesker'in *The Kitchen* (Mutfak, 1957), *Chicken Soup with Barley* (Şehriyeli Tavuk Çorbası, 1958), *Roots* (Kökler, 1959) ve *I'm Talking about Jerusalem* (Kudüsten Söz Ediyorum, 1960); Edward Bond'un *The Pope's Wedding* (Papa'nın Düğünü, 1962), *Saved* (Kurtarılmış, 1965) ve *Early Morning* (Sabah Erken, 1968); David Storey'nin *The Contractor* (Müteahhit, 1970), *Home* (Ev, 1970), *The Changing Room* (Soyunma Odası, 1971) ve *Life Class* (Yaşam Dersi, 1974). Bu yazarlardan farklı olarak hiç şüphesiz ki savaş sonrası İngiliz tiyatrosunun en önemli iki büyük ismi

Harold Pinter ve Samuel Beckett'dir. Pinter oyun yazarlığı kariyerine Bristol Üniversitesi tiyatro bölümünce 1957 yılında sahnelenen *The Room* (Oda) oyunu ile başlar. Daha sonra sahnelenen *The Birthday Party* (*Doğumgünü Partisi*, 1958) ve *The Dumb Waiter* (*Kapıcı*, 1957) oyunları ile kendine özgü tarzını ortaya koyarak tiyatro diline “Pinteresque” (Pintervari) terimini yerleştirir. Aynı şekilde kendi üslubu ile “Beckettian” terimini dile sokan Beckett, kendine özgü anti-kahramanlarıyla en meşhur oyunları *Waiting For Godot* (*Godot'yu Beklerken*), *Endgame* (*Oyun Sonu* 1957), *Krapp's Last Tape* (*Krapp'ın Son Bandı*, 1958) ve *Happy Days* (*Mutlu Günler*, 1960)'i savaş sonrası dönemde bu on yıllık süre zarfında yazmıştır. İki yazar da *Angry Young Men* akımı, *Kitchen Sink* tiyatrosu gibi döneme özgü yeni akımların yanında, İngiliz tiyatrosuna Fransız kökenli *Absürt Tiyatro* türünde yeni oyunlar kazandırmışlardır.

Savaş sonrası yılları drama yönünden zengin kılan, görüldüğü gibi yeni yazarların teşvik edilmesi ve bu sayede çeşitli türlerde yazılmış eserlerin savaş sonrasında on-on beş yıl gibi kısa süreli bir tarihsel dönem içerisinde aynı anda sahneleniyor olmasıdır. Şiirsel oyunlardan absürt eserlere dönemin oyunları biçim ve içerik açısından birbirinden farklıdır. *The Roots* gibi *kitchen sink* tiyatrosu örneğin *Look Back in Anger* gibi realist bir oyun, epik tiyatro öğeleri barındıran *Serjeant Musgrave Dance*, *Waiting For Godot* gibi absürt tiyatro örneği eserler ve *The Birthday Party* gibi tehdit komedyası (*comedy of menace*) ürünleri hep aynı dönemin oyunlarıdır. Bunların yanında salon komedyalari ve manzum oyunlar da varlığını sürdürmektedir. Tiyatro uzmanı Christopher Innes, yirminci yüzyılın ortasına kadar yaşayan ve hala etkili olan Bernard Shaw'u da dahil etmek üzere modern İngiliz yazarların oyunlarını üç başlık altında inceler: Realist (Gerçekçi) oyunlar, Komediler

ve Şiirsel oyunlar (1992: 5). Realist yapıt olarak, *sosyal realist* veya *toplumsal gerçekçi* olarak da tanımlanan, adalet veya devrimci bir değişim isteyen politik oyunları görür. Ayrıca bunlar arasında toplumsal tema ve politik bakış açısı mevcut olduğu sürece Brecht'in Epik Tiyatrosunu da sayar. Komedi türü oyunlar ise basmakalıp formüller üzerine kurularak mizah üreten, dolaylı anlatımı ile gerçeklikten saptırarak toplumu yansıtmayı yönüyle realist oyunlardan ayrılanlardır. Bu tür eserler üreten yazarlar arasında realist ve komedi türünde oyun örnekleri veren Shaw'ın yanı sıra Sean O'Casey, Edward Bond ve varoluşçu absürt oyun yazarı Pinter'dan söz eder. Christopher Fry'nin eserlerini şiirsel tiyatro ile aynı temayı (dinsel) paylaştı da komedi olarak görür. Aynı ölçüde, gerçeküstü bir boyutu olsa da komedi türünün temel bileşenlerinden kaba güldürü (farce) gibi öğeleri sunan Beckett'i bu grubun yazarı olarak sayar. Son olarak bu sınıflama içinde mitolojik karakterlerin çizildiği, Tanrı'nın varlığının sorgulandığı veya şehitliğin övüldüğü dini temalı şiirsel tiyatro vardır (5-7). Benzer şekilde, Innes'in bütün yirminci yüzyılı sınıfladığı bu üç türü on yıllık bir süreci kapsayan dönemin tiyatrosunda görmek mümkündür (Bu ayrıca dönemin tiyatro açısından ne kadar üretken olduğunu gösterir). Bunun sebebi savaş gibi büyük bir faktörün etkilediği değişen dünya ile insanın kendine dönük algısının aynı anda kısa bir süre içinde değişim geçirmesidir. Bu da farklı sosyal sınıflara mensup azınlık veya grupların ses bulduğu yeni tür ve denemelerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Zaten geleneğini sürdürmekte olan salon komedyaları ve şiirsel eserlerin yanında, dönemi İngiliz tiyatrosu için değerli kılan realist (*Look Back in Anger*, *A Taste of Honey*, *The Roots* gibi) ve absürt (*Waiting For Godot*, *Endgame* gibi) eserler, savaş sonrasında meydana gelen değişimlerin tiyatrodaki değişimlere de yansıdığını gösterir. Karısı üst sınıfa mensup

olan Jimmy Porter’ın kendi ülkesine duyduğu öfke ve hayal kırıklığı, İmparatorluk olarak gücünü yitirmeye başlayan Britanya siyasetine yönelik bir eleştiridir. Beckett’in ve Pinter’in oyunlarındaki belirsizlik teması, büyük bir savaş sonrasında büyük katliamlara imza atmış insanoğlunun kaderinin belirsizliğidir; çünkü akıllarda “insan daha ne kadar kötü olabilir?” sorusu vardır. Coward ve Rattigan’ın oyunlarındaki karakterlerin zengin yaşam şekillerinden farklı olarak, endüstri devrimiyle sayısı her geçen gün artan işçi sınıfının yaşadığı sıkıntıları ve burjuva sınıfı ile aralarındaki toplumsal sınıf farklılığını, Arnold Wesker’in sosyal realist oyunlarında gözlemlemek mümkündür.

İkinci Dünya Savaşından sonra toplumun sadece bir kısmını oluşturan orta sınıfı yansıtan salon komedyalari ve dramatik yönden zayıf şiirsel tiyatro eserleri, o günün sınırlı sayıda bir seyirci kitlesine hitap ediyordu. O dönem İşçi sınıfının nüfusun yüzde 70’inden fazlasını oluşturan İngiltere’de (Harris, 1994: 48), dönüm noktası kabul edilen 1956 yılından sonraki realist oyunlarda işçi sınıfına ait, kendi sınıfına özgü bir dille konuşan karakterler ve bu sınıfa ait mekanlar betimlenmeye başladı. Rebellato’nun da eserinde adlandırdığı gibi 1956 yılı, “yeni realizm”ın İngiliz kültürünü yeniden canlandıracak bir istekten ilhamını almış ve bunun yardımıyla şekillenmişti (1999: 192). Devine ve Littlewood’un, yeni yazarları teşvik etmesi ve toplumu olduğu gibi yansıtabilecek gerçekçi oyunları desteklemeleri sayesinde Osborne, Wesker, Arden, Delaney, Behan gibi realist eserler sunan yazarlar ortaya çıktı. Mekanlar, salon komedyaierindeki salonlardan veya romantik dönem eserlerin kır evlerinden neredeyse izbe, karanlık, loş apartman dairelerine (*Look Back in Anger, A Taste of Honey*), mutfığa (*The Roots, The Kitchen*), barlara veya birahanelere (*Serjeant Musgrave’s Dance*) doğru kaymıştır. Yeni oyunlarla

şiiirsel tiyatironun tersine manzumun yerini nesire bıraktığı, zengin sembolleri ve etkileyici anlatımı ile şiiirsel dilin yerini günlük konuşma diline ve bu dile özgü argo ve “müstehcen” sayılabilecek diyaloglara bıraktığı ve yine farklı olarak politik konuların tartışıldığı bir realist tiyatro repertuarı seyirciye ulaşmaya başladı. Bu eserlerdeki realizm, Ibsen ve Shaw’inkinden farklı olarak daha çok işçi sınıfının anlatıldığı politik bir içerik taşır. Savaş sonrası dönemde yeniden canlanan ve aslında edebiyatta ve görsel sanatlarda 1930’lardan sonra sıkça kullanılmaya başlanan “yeni realism/realist” (Whiteley, 2011: 163), (Trilling, 1962: 184) (Rebellato, 1999: 192), (Lacey, 1995: 8, 66; 2011: 58), sosyal ve politik içeriği nedeniyle “sosyal realizm” olarak da anılır. Savaş sonrasında *Look Back in Anger*’dan sonra yabancı etkisindeki İngiliz tiyatrosuna getirilen İngiliz ögesinden kasıt yeni sosyal realizmdir.

Sosyal realist eserlerin başkışisi olarak anti-kahraman, dönemin edebi eserlerinde ve özellikle ileride açıklanacak olan sosyal içerikli realist oyunların belirgin tipidir. Realizm akımı üzerine önemli incelemelerde bulunan Galli akademisyen ve eleştirmen Raymond Williams’ın, realizmin tiyatrodaki gelişimi üzerine yazdıklarına bakılırsa akımın üç farklı boyutunun olduğu görülür: çağdaş, seküler, sosyal açılım (Williams, 1977/78: 3). İlk olarak, çağdaş ile oyundaki eylemlerin, ilk tiyatro örneklerindeki tarihsel veya efsanevi geçmişte meydana gelen olaylar gibi o günde geçiyor olması kastedilmektedir. İkinci olarak oyundaki olayların ve çözüm bölümünün seküler olması, yani doğaüstü veya metafizik boyutları olmadan sadece insana özgü koşullar ile anlaşılması veya çözülmesi gerekmektedir. Son olarak, sosyal açılım ile örneğin prenslerle sınırlandırılmış trajedilerin aksine oyunun eylemi geleneksel sosyal seçkinliğin ötesine geçerek bütün insanların yaşamını içermelidir. On sekizinci yüzyıl burjuva tiyatrosunun bu

özellikleri barındırmaya başlayarak yeni bir şekil aldığını belirten Williams, bu akımın on dokuzuncu yüzyılın sonunda belirginleştiğini ve hala hakim olduğunu söyler (3). Bu niteliklerine ek olarak Williams'ın realizm hakkında bir diğer kriterinin daha olduğunu belirten Lacey, dördüncü özellik olarak politik bakış açısının olduğunu dile getirir. Ona göre bu özellikleri barındırarak realist tiyatro ile kesişen diğer tiyatro türleri ile ayrılmasını sağlayan politik tutumdur. Williams'a göre realizm, bir şeylerin gerçekte nasıl olduğunu sadece tasvir etmekle kalmaz, dünyayı politik açıdan yorumlama arzusu içindedir (akt. Lacey, 1995: 64-65). Nitekim Williams da makalesinde, tiyatrodaki realizmin yeni sosyal gereklilikler ve yeni sosyal ilişkiler türlerinden bağımsız olmadığını, burjuva ile başlayan bu akımın çağdaşlık, sekülerite ve sosyal kapsayıcılık yönleriyle işçi sınıfı ve sosyalist akımlar tarafından benimsendiğini ve daha da ileriye götürüldüğünü belirtir (1977/78: 3). 1950-1960 yılları arasında yazılan *Look Back in Anger*, *Serjeant Musgrave's Dance*, *The Kitchen*, *The Roots*, *A Taste of Honey*, *The Hostage* gibi gerçekçi oyunlar, Williams'ın ortaya koyduğu bu özelliklerin tümünü barındırarak sınıf farklılığı, otorite-birey ilişkisi, zengin ve fakir arasındaki uçurum gibi sosyal problemleri irdeler. Bu eserler, sosyal ve politik sorunları eleştirmeleri yönüyle de “sosyal realist” veya “toplumsal gerçekçi” (*social realist*) eserler olarak anılmaktadır. Stephen Lacey'e göre savaş sonrası bağlamda “realizm” terimi ile sosyal realizm kastedilir ve savaş sonrası kültürün ve özellikle tiyatronun merkezinde bulunur (2011: 57). Birçok metot ve ideolojiyi içine alan bu terim, bir oyun için kullanıldığında söz konusu oyunun toplumsal sorunları tartışan içeriğinden söz etmekte, çağdaş toplumun daha karanlık ve tartışmalı yönlerine ışık tutarak politik veya ahlaki bir amacı vurgulamaktadır (57). Lacey'in düşüncesine göre sosyal

realizm, “kökeninde daha önce sahnede olmayan sosyal deneyimin temsil edilmesi ile ilgilidir...ve her yeni realist hareket, her realist yenilik, bir yokluğun giderilmesiyle elde edilmiştir: kuzeyli işçi sınıfının, genç insanların, cinselliğin, kadınların, etnik azınlıkların yokluğu” (2011: 58). Bu terim ile ilgili fikirlerini sunan bir diğer eleştirmen Marion Jordan’ındır. Jordan’ın detaylı tanımlamasına göre sosyal realizm:

Yaşamın kişiye özel olayların bir anlatımı formunda sunulmasını....görünüşte *sosyal* sorunlarla ilgili olsa da olayların yaşamın içine insanların yerleştirilmesini esas amaçlarından biri olarak edinmesini...karakterler ya işçi sınıfı ya da işçi sınıfları ile doğrudan ilişkilendirilebilecek sınıflardan (örneğin mağaza sahipleri veya iki kişilik ticaret) olmasını ve [karakterlerin] evlerinin, ailelerinin, arkadaşlarının ‘sıradanlığı’ bağlamında inandırıcı bir şekilde açıklanabilmesini; mekanın şehir ve bir semte ait olmasını (tercihen endüstriyel kuzey); olay yerlerinin olağan ve ayırt edilebilir olmasını (pub, cadde, fabrika, ev ve özellikle mutfak); zamanın “şimdi” olmasını; üslubun, gerçeğin aracısız, önyargısız ve eksiksiz bir bakış açısını sunacak türden olmasını gerektirir. (akt. Rolinson, 2011: 173)

Yukarıda anlatılan nitelikler doğrultusunda sosyal realist oyunlara en iyi örnekler dönemin ürünü olan *kitchen sink* akımı oyunlarıdır. Savaş sonrası ortaya çıkan *kitchen sink* tiyatrosunu da kapsayan sosyal realizm, realizmi sosyal açıdan genişleterek politikayı, sınıf farklılığını, kent ve işçi sınıfının yaşamını bünyesine dahil etmiştir. Romantiklerin idealleştirilmiş veya yüce meziyetlerle donatılmış başkışileri ve salon oyunlarındaki üst sınıfa ait elit tabakadan insanlar, *kitchen sink* oyunlarında yerini sıradan emekçi sınıfa ve bu sınıftan doğan anti-kahramanlara bırakmıştır. Hayman’a göre Coward ve Rattigan’ın nezaket kurallarına harfiyle uyan, sanata meraklı karakterlerden oluşan oyun kişileri savaştan sonra 1950lerde giderek artan bir hızla işçi sınıfından yan karakterler ve başkışilerle yer değiştirmiştir (1979: 26). Tiyatro oyunları bu dönemle işçi kahramanlara/anti-kahramanlara kavuşmuştur.

John Osborne, Arnold Wesker, Shealgh Delaney, John Arden gibi dönemin yazarları ile bağdaştırılan bu akım, daha çok adını Wesker'in olay yeri olarak mutfak ve işlevsel olarak mutfak lavabosunun kullanıldığı oyunlarından alır. Örneğin yazarın *The Kitchen* oyunu bir restoranın mutfakında geçerken, *The Roots* oyunun başında Londra'da yaşayan ve çalışan Beatie şarkı söyleyerek lavabodaki bulaşıkları yıkar. Burada lavabo sadece bir lavabo değil, aynı zamanda sembolik yönleri olan bir araç görevi görür. *Kitchen sink* tiyatrosu üzerine sözlüğünde bir maddeye yer veren J. A. Cuddon, oyunun metaforik veya psikolojik olarak mutfak lavabosu üzerinde yoğunlaştığını söyler (1998: 444). Bu tür oyunlarda asıl amaç işçi sınıfı bir aile yaşantısının uzamsal olarak da gerçekçi bir resmini sunmaktır. Buna benzer bir durumda *Look Back in Anger* için geçerlidir. Oyunun başında, daha önce birer işçi olan Jimmy ve arkadaşı koltukta oturup gazete okurken Alison, yanında bir elbise yığını ile ütü masasının arkasında durmaktadır. İki sosyal realist oyunda da kısaca eve kapanmış kadının çağdaş (o dönemdeki) rolüne göndermede bulunulduğu söylenebilir.

Kitchen sink ve 1950-1960 yılları arasında yazan yazarlarla ilişkilendirilen bir yakıştırma da *öfkeli genç adamlar* (angry young men) ifadesidir. Osborne'nun karakteri Jimmy Porter ile özdeşleşen bu akım, savaş sonrası İngiltere'de hala hakimiyetini sürdüren burjuva sınıfının yaşam tarzını ve dönemin politikasını düş kırıklığı ve “öfke” ile eleştiren genç kuşağı kastetmektedir. Dönemin roman ve oyun yazarları için sıkça kullanılmıştır. Colin Chambers'a göre ilk olarak Royal Court Tiyatrosunun basın sözcüsü George Fearon tarafından kullanılan terim, ilkin 1951 yılında Leslie Paul adında İrlandalı bir yazarın *Angry Young Man* adıyla yayınladığı bir otobiyografisinin başlığı olarak literatüre geçmiştir (2002: 27). “Öfkeli adamlar”

adıyla anılan dönemin isimlerinden bazıları şunlardır: John Osborne, John Braine, Kingsley Amis, John Wain, Alan Sillitoe, Lindsay Anderson, Edward Bond, Arnold Wesker, Colin Wilson (Rusinko, 1989: 10).

Söz konusu zaman diliminde yükselişte olan tiyatro türlerinden birinin de politik tiyatro olduğuna daha önce değinilmişti. Bu türde yazan yazarların eleştirisi devletin politikasına yönelikti. Bu nedenle dönemin oyun yazarlarının eserleri, seçmiş oldukları işçi sınıfından karakterler ve onların üst sınıf ile ilgili eleştirileri, fakirlik, işsizlik gibi işledikleri temalar açısından “politik tiyatro” eserleri olarak sınıflandırılmaktadır. Savaş sonrası İngiliz tiyatrosu alanında çalışmalar yapmış olan eleştirmen Michel Patterson, *Strategies of Political Theatre: Post War British Playwrights* adlı kitabında politik tiyatroyu “sadece toplumsal etkileşimi ve politik olayları betimlemeyen aynı zamanda sosyalist çizgide – adaletsizliğin ve otokrasinin ortadan kaldırılması ve yerine daha adil refah dağılımı ve daha demokratik sistemlerin getirilmesi – radikal değişimin mümkünüğünü öne süren bir tür tiyatro” olarak tanımlar (Patterson, 2003: 3,4). Adaletsizlik ve sınıf çatışması gibi sosyal konuları en iyi yansıtan oyunlardan biri İngiliz tiyatrosunun miladı sayılan *Look Back in Anger*’dır. Başarısının arkasında yatan da konusuna dahil ettiği bu sosyo-politik içeriktir. Aynı şekilde John Arden’in eserleri dönemin politik yanlışlarını yansıtan oyunların en önemlilerindendir. Her iki yazarın eserlerindeki anti-kahramanlara bakılacak olursa Musgrave, koloni dönemi siyasi yaptırımları eleştirirken üniversite mezunu Jimmy, geliştirilen ekonomik politikalar neticesinde iş bulamadığı için arkadaşıyla şekerleme tezgahı işletmek zorunda kalır. Oyunlarda dikkat çekilmek istenen husus mevcut sistemin insanı köleleştirdiği, birinde savaştan bir makine yaratırken diğerinde sınıflar arası farkın daha belirginleşmesine neden

olduğudur. Bu tür eserlerin anti-kahramanları daha çok toplumun uyumsuz bireyleridir. “Toplumsal yabancılaşma ve özellikle İngiltere’nin politik sistemlerinin yıkıcı doğasına ilişkin temaları” (Rusinko, 1989: 46) dönemin eserlerinin odak noktasıdır.

1950-1960 yıllarında sahnelenen oyunlar arasında realist ve şiirsel oyunlarla birlikte Innes’in de belirttiği gibi metafizik bir boyutu olan absürt eserler vardı ve bu yıllar arasında yazarlık kariyerlerine başlayan iki önemli isme, Beckett ve Pinter’a daha önce değinilmişti. Beckett’in 1953 yılında ilk olarak Fransızca yazdığı ve daha sonra İngilizce’ye kendi çevirerek 1955 yılında Londra’da sahnelenen eseri *Waiting For Godot* İngiliz tiyatrosu için yeni bir türün başlangıç yapı taşını oluşturur. Sartre ve Camus’nün fikirlerinden etkilenerek şekillenen ve uyumsuz tiyatro olarak da bilinen absürt tiyatronun Beckett ile beraber en etkili isimleri Eugene Ionesco ve Jean Genet’dir. Tiyatro uzmanları Brockett ve Ball’a göre Tanrı’nın varlığını reddeden Sartre, gerçekliği kanıtlanabilir ahlaki değerlerin olmadığını savunarak kilise, devlet ve toplum gibi davranışlarımızın belli bir standardının olması gerektiğini savunan kurumların bu standartların gerekliliğini ispat edemedikleri görüşünü benimsiyordu. Camus ise evrende açıklık ve bir kesinlik olduğu iddiasının mantıksız olduğunu, mantıksızlığın üstesinden gelinemeyeceği ve bu sebeple kişinin kendi standartlarını belirlemesi ve buna göre yaşaması gerektiğini savunur (Brockett ve Ball, 2000: 217-218). Hiç de umut vaat etmeyen bu bakış açısı, İkinci Dünya Savaşı gibi bir standart belirlemenin daha da güçleştiği, insanın yaşadığı evren ile arasında anlamlı bir ilişki kuramadığı bir süreçten sonra etkisini daha yoğun göstermiştir. *The Theatre of the Absurd* (1962) adlı eseriyle, Absürt Tiyatro teriminin literatüre girmesini sağlayan Martin Esslin, zamanımızı en iyi şekilde yansıtan

Absürt Tiyatronun geçmiş zamanların kesin ve sarsılmaz temel varsayımlarını sarstığını savunur (1962: 16). Aynı zamanda bu türle savaşıla beraber dini inançların ve milliyetçiliğin maskesinin düşmüş ve çeşitli totaliter yanlışlıklar artık gün yüzüne çıkmıştır. Bu sebeple bu illüzyonlardan yoksun kalmış artık tanıdık gelmeyen evrende insan kendini bir yabancı gibi hissetmektedir (16). İngiliz edebiyatının en bilinen absürt eserlerinden biri olan *Waiting For Godot*'daki Vladimir ve Estragon gibi absürt anti-kahramanlar, yabancılaştıkları anlamsız bir dünyada yaşam mücadelesi verirler. Beckett ve Osborne'dan sonra savaş sonrası dönemin bir diğer önemli ismi Pinter'dır. Pinter'ın da resmettiği insan tipolojileri toplumda yabancılaşmış insanı temsil eder. Pinter, Camus ve Sartre gibi kesinliğin mümkün olmadığı "inanılır cevaplardan yoksun bir dünya" (Eyre ve Wright, 2000: 229) portresi çizer.

Sonuç olarak, İkinci Dünya Savaşından sonra 1950-1960 yılları arasındaki tiyatro, politik ve kültürel bir bakış açısı ile incelendiğinde görülüyor ki dönemin gelişmelerinden doğrudan etkilenmiştir. 1945 yılından sonra çıkarılan kanunlar ve düzenlemelerle tiyatro sektörü ciddi bir şekilde desteklenmeye başlamıştır. İçerik bağlamında savaş sonrası atmosfer, *Look Back in Anger*, *Waiting For Godot*, *Serjeant Musgrave's Dance* ve *A Taste of Honey* gibi dönemin yeni oyunlarının konu, mekan ve diline yansımış, Absürt, Sosyal Realist, Kitchen Sink, Epik tiyatro gibi birbirinden farklı türlerde eserler verilmesinde etkili olmuştur. Bu eserlerdeki başkişiler de dönemin ruhunu yansıtan doğaya sahip, eylemleriyle karşı çıkışlarını yansıtan ya da eylemsizlikleriyle yaşadıkları koşullara karşı çaresizlikleri ima edilen modern anti-kahramanlardır. Toplumun dışına itilmiş bir yaşam mücadelesi vermeye çalışan bu başkişiler, eski dünya ile yeni arasında sıkışmışlardır. Musgrave gibi

insanları uyarak savařın anlamsızlıęını anlatırken esas amaları insana dair bazı deęerleri korumaktır. Ancak savař ile beslenen bilinleri yine savař ile karřılık vermek istemektedir: yapmayı planladıkları eylem, amacını ařarak tersi iřlev grr. Savař ne kadar anlamsızsa getirmeye alıřtıkları zm o kadar anlamsızdır ve iřlevsizdir. te yandan, bu kiřiler Jimmy Porter gibi ait oldukları sınıfın sınırları iinde hareket etmek zorundadırlar. Musgrave gibi bir ıkıř yolu bulmaya alıřmazlar; aresizlięi kabullenseler de fkeleri dinmemiřtir. Bu kiřiler sadece otoriteye karřı tepkilidirder, kahraman bařkiřiye zg eylem planları bulunmamaktadır. Vladimir ve Estragon gibi kimi karakterler de sistemin en alt kademesinde varla yok arasında bir varlıęa sahiptirler. Pasif bir eylemi tercih etmekten bařka areleri yoktur: sadece beklerler. Yanlıř bir tercih veya bir tepki ve fke sz konusu deęildir; nk bu kiřiler doęal yařamlarında oktan anlamını yitirmiřtir. Son olarak da *A Taste of Honey*'deki Helen ve Jo'nun yksnde, savař sonrası zor řartların aile iliřkilerini ne hale getirdięini ve insanların sadece yařamaya alıřmaktan bařka emellerinin kalmadıęını grrz. Hayat mcadelesinde Helen bařarıyı, ancak kendisine mali destek saęlayabilen bir kocanın yanında yer alarak bulabilirken en insani duygulardan biri olan annelięe yabancıdır. Jo ise annesi gibi olmamaya alıřır. İki anti-kahraman olarak hikayenin aynı zamanda kurbanı olmaktan kurtulamazlar; yařam onlara uygulanan yegane baskı aracıdır.

BİRİNCİ BÖLÜM

WAITING FOR GODOT'DA ANTİ-KAHRAMAN

Bu bölüm Samuel Beckett'in *Waiting for Godot* (1953) adlı eserinin anti-kahraman kavramı bağlamında incelenmesini amaçlamaktadır. Bu çerçevede oyunun başkişileri, birer anti-kahraman olmaları yönüyle incelenecek, bu niteliklerinin oyuna kazandırdığı anlam ve boyut araştırılacaktır. Bu incelemeden önce yazarın hayatına kısaca değinilecek, ayrıca oyunun kısa bir özeti de sunulacaktır. Oyun incelemesi, iki perdenin özdeş bir yapı ile yazılmasından kaynaklı yinelemelerden dolayı sahne kronolojisi ile paralellik içerisinde yapılmaktan zorunlu olarak kaçınmıştır. İki perdedeki benzer olayların, kullanılan aynı ifadelerin ve birbiriyle yakın ilişki içeren diyalogların metnin akışı içinde iki perde için ayrı ayrı incelenmesi araştırmanın kendini tekrar etmesine sebep olacağından bu bölümde olaylar dizisini takip eden bir okuma genellikle tercih edilmemiştir. Bunun yerine anti-kahramanın belirli özellikleri doğrultusunda oyunun çeşitli temalarına yoğunlaşan bir yöntem benimsenerek oyundaki sahneler yer yer ardı ardına incelenmiş, çoğu zaman için ise sahne kronolojisi bağlamında gerekli yerlerde ileriye ve geriye dönük sahne incelemesi yapılmıştır.

1906 yılında Dublin'de dünyaya gelen Samuel Beckett, İrlandalı dindar bir ailenin çocuğudur. Dublin Trinity College'de Modern Diller (Fransızca ve İtalyanca) eğitimi görmüş, Belfast'ta Campbell College'da kısa bir süreliğine öğretmenlik yapmıştır. Daha sonra 1928 yılında Paris'te James Joyce ile tanıştığı L'École Normale Supérieure'de İngilizce dersleri vermeye başlamıştır. Bir süre İngiltere'de

kaldıktan sonra 1937 yılında Paris'e yerleşmiştir. 1989 yılında seksen üç yaşında vefat etmiştir.

Yaşadığı zaman diliminde Beckett, şiir, kısa öykü, tiyatro ve roman türünde pek çok eser vermiştir. *Whoroscope* (1930) şiir kitabı, kısa öykü koleksiyonu *More Pricks Than Kicks* (1934, *Aşksız İlişkiler*), roman üçlemesi *Molloy* (1951, *Molloy*), *Malone Dies* (1951, *Malone Ölüyor*), *The Unnamable* (1953, *Adlandırılmayan*) ve radyo oyunu *All that Fall* (1957, *Tüm Düşenler*) bu eserlerdendir. Tiyatro oyunları arasında *Waiting for Godot* (1952, *Godot'yu Beklerken*), *Act Without Words* (1956, *Sözsüz Oyun*), *Endgame* (1957, *Oyun Sonu*), *Krapp's Last Tape* (1958, *Krapp'ın Son Bandı*), *Happy Days* (1961, *Mutlu Günler*), *Play* (1963, *Oyun*), *Breath* (1969, *Soluk*) ve *Not I* (1972, *Ben Değil*) önde gelen eserleridir.

Beckett'in Fransızca yazdığı oyun, *En attendant Godot* adıyla yayımlanmış ve ilk kez 1953 yılında Paris'de Theatre de Babylone'da Roger Blin'in rejisörlüğünde sahnelenmiştir. İngilizceye yazarı tarafından çevrilen oyun, İngilizce olarak ilk kez 1955 yılında Londra'da sahnelenmiştir. Fransızcadan farklı olarak İngilizce adına "İki Perdelik Trajikomedi" alt-başlığını koyan Beckett, diğer dillere yapılan çeviriler konusunda da belirleyici olmuştur. Yazar üzerine araştırmalar yapan Michael Worton'a göre Beckett Almanca çevirisine de müdahalede bulunarak, "Wir Warten auf Godot" olarak çevrilmek istenen oyunun adının başındaki "wir" yani "biz" ifadesini kaldırtmıştır (1994: 71). Bunun benzerini daha önce asıl metne de uygulamak istemiştir. Fransızcasındaki "Godot" ibaresini atarak "En attendant" başlığını düşünse de bundan vazgeçmiştir. Bunu yapmasındaki kasıt ileride değinileceği gibi karakterlerin bireysel bir imadan çok evrensel boyutta temsil

gücünü arttırmak ve asıl olarak “bekleme” temasına vurgu yapmak istemesidir (1994: 71). Beklemek, Hristiyanlık inancına göre İsa’nın beklenişine ilişkin birçok dini göndermeyi barındırdığı gibi İkinci Dünya Savaşı sırasında insanların, hangisinin önce geleceğinden habersiz, yıkımı veya barışı çaresizce bekleyişleri olarak da okunabilir. Hatta bu bekleyişin yazar tarafından da deneyimlendiği düşünülmektedir. Beckett’in biyografi yazarı James Knowlson oyunun dünyasının Almanlar tarafından istila edilen Fransa toprakları olduğunu söyler. Knowlson’a göre oyun, isminden içeriğine kadar, Beckett’in eşi ile beraber savaşın sona ermesini beklediği küçük Fransız köyüne birçok gönderme içermektedir (1996: 340).

Waiting for Godot, iki perdeden oluşur. Olayın geçtiği mekan, kenarında bir ağacın bulunduğu belirsiz bir kır yolundan ibaretken, olay akşam vaktinde geçmektedir. İlk perdede Estragon botlarını çıkarmaya çalışırken Vladimir girer. Estragon, önceki geceyi bir çukurun içinde geçirmiş ve kimliği belirtilmeyen kişiler tarafından dövülmüştür. O bir taraftan botları ile ilgilenirken diğer taraftan Vladimir soyut konulardan söz etmeye başlar. İncil’de geçen iki hırsızın hikayesinden ve tövbe etmekten konuşurlar; ancak olay örgüsünde bir bağlantı yoktur ve karşılıklı konuşmalar birbirinden bağımsız bir şekilde ilerlemektedir. Pozzo ve Lucky’nin gelmesi ile ikilinin dikkati onların üzerinde yoğunlaşır. Boynunda bir ip, elinde bir valiz, tabure, piknik sepeti ve palto ile sahnede beliren Lucky’i, ipi tutan Pozzo izler. Elinde bir kırbaç vardır. Vladimir ve Estragon, Pozzo’yu Godot sanırlar, ama o olmadığını çok geçmeden anlarlar. Pozzo ile Lucky’nin ilk perdedeki sahnesi, Lucky’nin “düşünmesi” yani meşhur tiradı ile son bulur. Bu sahneden sonra gönderilen haberci çocuk ile Godot’nun gelmeyeceğini öğreniriz. Perdenin sonunda ikili gitmeye karar verir, fakat hareket etmezler.

İkinci perde yapı itibariyle birinci perde ile aynıdır. Bu sefer oyun Vladimir ile başlar ve ardından Estragon içeri girer. Estragon yine dayak yemiştir ve dün bulunduğu bu yeri ve olanları hatırlamamaktadır. Her fırsatta gitmek isteyen Estragon’a Vladimir, Godot’yu beklediklerini hatırlatır. Birinci perdede olduğu gibi Pozzo ve Lucky tekrar gelirler, ancak bu sefer Pozzo kör olmuş, Lucky ise sağırdır. Estragon, Pozzo’yu yine Godot ile karıştırır. İkili ayrılmadan önce Lucky’nin şarkı söylemesini ya da tekrar konuşmasını/düşünmesini isterler. Daha sonra Vladimir’in sorularına sinirlenen Pozzo, Lucky ile oradan ayrılır. Ardından yine haberci çocuk gelir. Vladimir ve Estragon’u tanımayan çocuk Godot’nun o gün de gelmeyeceği bilgisini verir. İkili, bir ara intihar etmeyi düşünse de ertesi gün tekrar Godot’yu beklemek için buraya gelmek üzere gitmeye karar verirler, fakat hareket etmezler.

Görüldüğü gibi oyun başından sonuna kadar benzer olay yinelemelerinden oluşur. Bu yinelemeler ile birlikte genel olarak oyuna ‘çaresizlik’, ‘belirsizlik’, ‘hiçlik’, ‘din’, ‘yabancılaşma’ gibi temalar hakimdir. Vladimir ve Estragon’un anti-kahraman nitelikleri de bu temalar bağlamında ön plana çıkmaktadır. Öncelikle bu başkişiler edilgen bir konuma sahiptir. Oyundaki eylem alanları yok denecek azdır; çünkü tek eylemleri beklemektir ki bunun da durağan bir eylem türü olduğu söylenebilir. Oyunun başkişilerinin anti-kahraman yönlerine dair bir diğer nokta ise bulundukları coğrafyaya, kişilere ve genel anlamda hayata yabancı oluşlarıdır. Savaş sonrası koşulların yarattığı anti-kahramanlar, bulundukları toplumda yabancılaşmış, yalnızlaşmış bireyler olarak karşımıza çıkar. Ayrıca oyunun geneline akseden belirsizlik teması, aynı zamanda anti-kahramanların tasvirlerindeki belirsizliğin de sebeplerinden biridir. Vladimir ve Estragon’un kaç yaşında oldukları, ne iş yaptıklarına dair kesin bir bilgi verilmez. Son olarak da bu kişiler için dini değerlerin

bir önemi yoktur. Anti-kahramanların dünyasında dini normlara bağlılık söz konusu değilken yazar tarafından bu normların anti-kahramanlar üzerinden parodisinin yapılması asıl amaçtır. İleride görüleceği gibi anti-kahramanların komik veya trajikomik yönleri, dini öğelerin eleştirildiği ve yerildiği sahnelerde ön plana çıkmaktadır.

Mekan, zaman ve karakterler hakkında detaylı bir bilgi verilmeyen *Waiting for Godot*'da, anti-kahramanların da üzerinde tartıştığı spekülâtif bir zaman algısı, belirsiz bir mekan tasviri ve sonuç olarak belirsiz bir dünya vardır. Tek başına kalmış bir ağaç, dünyanın sonuna gelindiği izlenimini verirken, Pozzo ve Lucky gibi grotesk karakterler, tekin olmayan bir alemin varlığını işaret eder. Vladimir ve Estragon'un kim oldukları, neden Godot'yu bekledikleri ve ne zamandan beri bu eylemi tekrarladıkları bilinmez. Bu belirsizlik, kaotik bir atmosfer yaratmakta, absürt anti-kahramanları iradelerinin dışında gerçekleşen olaylar dizisinde yapayalnız, çaresiz bireyler olarak göstermektedir. Bu çaresizlik oyunun ilk sahnesinde komik öğelerle işlenerek mecazi bir şekilde sunulur. Oyunun hemen başında Estragon, botunu çıkarmaya çalışır, ancak bütün çabalarına rağmen “yapacak bir şey yok” (9) diyerek pes eder. Estragon basit bir eylem olan kendi giydiği botu çıkarmakta acizdir ve bu yaşama karşı duydukları ve kabullendikleri çaresizliğin göstergesidir. Çaresizliğin belirsizlikle birleştiği sahne ise ağaç sahnesidir. Oyunun başlarında Godot'nun gelip gelmeyeceğini tartıştıkları sahnede, geleceğinden emin olmadıkları gibi buluşma noktası olan ağaçtan da emin değillerdir. “Çalı” veya “funda” (Beckett, 1965: 14) olabileceğini düşündükleri ağaçla daha büyük bir belirsizliğe düşerler:

Estragon : Dün buraya geldik.
Vladimir : Hmm yo, bunda yanlışlık işte.
Estragon : Dün ne yaptık?

Vladimir : D n ne yaptık?
Estragon : Evet.
Vladimir : Neden...(Sinirlenerek.) İřin i inde sen olunca hi bir
řey kesin deęil zaten. (14)

Vladimir ve Estragon etraflarını tanımaktan, bilmekten ve hatırlamaktan acizdirler. Godot'nun geliři ve buluřma mahalline ek olarak bir  nceki g n yaptıkları da muęlaktır. Vladimir, bir sonuca varmak i in  ıkar yol bulamayınca Estragon'a kızar. Bu  aresizlik, anti-kahramanların i inde bulundukları "kesinlikten arınmıř d nya"larından (Abrams, 1999: 11) kaynaklanmaktadır. Aslında d n de aynı noktaya gelmiřlerdir, ancak hatırlamamaktadırlar. Ge miř g nlerde olduęu gibi bir sonraki g nlerinin de aynı belirsizlikle Godot'yu beklerken ge eceęi, oyunun d ng sel olay dizisinden anlařılmaktadır. Oyunun yapısı yineleme  zerine kurulmuř, bu yapı gerek diyaloglardaki tekrarlarda, gerekse de ikinci perdenin birinci perde ile benzer olay silsilesinde kendini g stermektedir. Yinelemeler, hayatın tekd zelięi, aynılıęı,  aresizlięi, robotlařmıř bireyin insani vasıflarını yitiriliřini  aęrıřtırmaktadır. Bir sonuca ulařmadıkları i in her g n aynı řekilde bekleme eylemini tekrarlamaları ise anti-kahramanların "bir hayal kırıklıęından dięerine" yer deęiřtirdięini, " abasının daima bařarısızlıkla" (Ayan, 2010: 280) sonu landıęını g sterir. Bařarısızlık, anti-kahramanın mizacının en temel  gesidir. Her g n aynı iřleri yapan ikilinin, daha  nce de bu kır yoluna geldikleri ve Godot'yu bekledikleri, birinci perdenin sonunda gelen  ocuk ile aralarında ge en konuřmadan anlařılmaktadır:

Vladimir : Seni daha  nce g rmuřt m, deęil mi?
 ocuk : Bilmiyorum efendim.
Vladimir : Beni tanımıyor musun?
 ocuk : Hayır efendim.
Vladimir : D n gelen sen deęil miydin?
 ocuk : Hayır efendim.
Vladimir : İlk defa mı geliyorsun?
 ocuk : Evet efendim. *Sessizlik.*

Vladimir : Kelimeler, kelimeler. (Beckett, 1965: 50)

Adında da vurgulandığı gibi *Waiting for Godot* “beklemek” üzerine kurulmuş bir oyundur ve karakterlerin en temel eylemi (bir eylem sayılacaksa) beklemektir. Oyunun bu temasına ilişkin ilginç notlardan biri Amerika’nın Kaliforniya eyaletindeki San Quentin hapishanesinde yaşanan bir olay ile ilgilidir. Hapishanede uzun bir aradan sonra sahnelenmek üzere Beckett’in bu oyunu seçilir. Çoğu ağır ceza almış mahkumlardan oluşan izleyicinin eğlenceli bir piyes beklentisinin tersine, oyunun ilk diyalogunda geçtiği gibi ‘yapılacak bir şeyin olmadığı’ (9) ve karakterlerin zaman geçirmek için umutsuz uğraşlar içine girdiği bu oyun, izleyicinin daha çok ilgisini çekmiş, mahkumlar oyunu sonuna kadar izlemiştir. Martin Esslin, Absürt tiyatro üzerine yazdığı konu ile ilgili kaynak bir kitap olma özelliği taşıyan ve Beckett’e de bir bölüm ayırdığı *Theatre of the Absurd* adlı kitabına başlarken bu hadiseden söz eder. Hapishanede tutulan bir raporu alıntılamanın Esslin, hükümlülerin Godot’nun ‘toplum’ veya hapishane ‘dışındaki’ dünya olabileceğine ilişkin yorumlarda bulunduğunu belirtir (1962: 14). Vladimir ve Estragon’un durumunu kendi durumları ile özdeşleştirdikleri için etkilenen, benzer zaman ve bekleme deneyimi yaşayan, birbirinin aynı günlerde tekdüze yaşantıları içinde zamanın geçmesini ve çıkacakları günü *bekleyen* mahkumların, oyunun anti-kahramanları Vladimir ve Estragon’dan pek de farkları yoktur. Bir tarafta serbest bırakılmayı yani mahkumiyet durumundan *kurtulmayı* bekleyenler; diğer tarafta Godot’nun gelişi sayesinde *kurtulma* umudu besleyen anti-kahramanlar vardır. Oyun zamanı içinde Godot’nun gelmesini beklerken vakit geçirmek için iki hırsızın ve geneleve giden İngiliz adamın hikayelerini anlatan (Beckett, 1965: 12-14); Pozzo ve Lucky ile karşılaşmaları zamanın daha hızlı geçmesini sağladığı için sevinen Vladimir ve

Estragon'un (48) oyundaki tek eylemi, önceki günlerde gelmediği gibi ileride de Godot'un geleceğinin belirsiz olmasına rağmen, beklemektir. Ancak beklemek durağan ve pasif bir eylem türüdür ve pasiflik anti-kahramanın doğasında yatan en temel özelliklerden biridir. Abrams, anti-kahramanın yücelik, asalet, güç ve kahramanlık göstereceğine pasif, etkisiz ve geleneksel kahraman ile bağdaşmayan önemsiz bir kişilik olduğunu söyler (1999: 11). Gerçekten de hayatları/kurtuluşları Godot'nun gelmesine bağlı olan Vladimir ve Estragon kendilerini ortaya koyabilecek herhangi bir eylemden uzak hiçbir şey yapmadan beklemektedirler. Abrams tarafından serseri (*tramps*) olarak da adlandırılan Vladimir ve Estragon, asaletten ve kahramanlıktan uzak anti-kahramanın uç örnekleri olarak görülür (1999: 11).

Anti-kahraman üzerine yazılan kaynaklardan biri olan *Heroes and Anti-heroes: a Reader in Depth* adlı kitabında Harold Lubin, kahraman karşıtı bir tipin gelişiminden absürt tiyatrunun sorumlu olduğunu belirterek Albert Camus'nün absürt anti-kahramanı Sisyphus'u örnek olarak gösterir (1968: 317). Sisyphus'un anti-kahramanlığını anlamak Beckett'in figürlerini anlamaya yardımcı olacaktır, çünkü Camus'den etkilenen Beckett'in anti-kahramanlarında Sisyphus'a benzer absürt özellikler olmasının yanında, son tespitite Beckett'e özgü anti-kahramanda önemli bir de fark vardır. *In Praise of Antiheroes* adlı eserinde Victor Brombert, Camus'nün *The Myth of Sisyphus* denemesinde yazgısını yorumladığı Sisyphus ile "modern kahramanlık örnekleri"ni göz önüne serdiğini belirtir (1999: 99). Yunan Mitolojisinde bir kral olan Sisyphus, tanrıları kandırdığı için yeraltında bir dağın tepesine büyük bir kayayı çıkarmakla cezalandırılır. Mite göre Sisyphus tepeye ulaşmadan her defasında kaya aşağı yuvarlanmakta, Sisyphus böylece hayatının sonuna kadar bu eylemi tekrarlamak zorunda kalmaktadır. Denemesinde

absürtl k/uyumsuzluk ile intihar arasındaki iliřkiyi irdeleyen Camus, modern insanın temsili olarak g rd đ  Sisypheus’un tam da kaya ařađı yuvarlanırkenki duraksamasıyla ilgilendiđini s yler (Camus, 2008: 122). Sisypheus, bu eziyetin ne zaman sona ereceđini hi  bilmeden tekrar ařađı iner. Tanrılar tarafından yazılan bu kaderi yařamak zorunda olduđunu bilir. Camus da bu  yk yle insanın, bir ok sebepten  t r  varoluřla emredilen eylemleri yerine getirdiđini ve bunun zorunlu bir alışkanlıđa d n řt đ n  s yler; ama bu zorunluluk intihar etmeye teřvik etmez,      intihar bir yenilgidir:

Kendini  ld rmek, bir anlamda, melodramlarda olduđu gibi i indekini s ylemektir. Yařamın bizi ařtıđını ya da yařamı anlamadıđımızı s ylemektir...yalnızca ‘ abalamaya deđmez’ demektir kendini  ld rmek. Yařamak, hi bir zaman kolay deđildir kuřkusuz. Bir ok nedenden dolayı yařamın buyurduklarını yapar dururuz, bu nedenlerin birincisi de alışkanlıktır. İsteyerek  lmek, bu alışkanlıđın g l n l đ n n, yařamak i in hi bir derin neden bulunmadıđının, her g n yinelenen bu  ırpınmanın anlamsızlıđının, acı  ekmenin yararsızlıđının i g d yle de olsa benimsenmiř olmasını gerektirir. (2008: 17)

Camus, yařamak i in bir neden ve anlam bulunmayan, bilinmeyen bu yeni d nyada d řlerden yoksun kalan insanın kendini yabancı hissettiđini s yler. Sonu  olarak “insanla yařamı, oyuncuyla dekoru arasındaki bu kopma uyumsuzluđun ta kendisidir” der (17-18). Bu noktaya kadar Beckett Camus ile aynı fikirdedir. Ancak yařadıđı d nya ile uyumsuz olan birey Beckett’e g re hi liđe mahkum olmuřken, Camus i in yeni bir misyon edinir. Kaderine boyun eđerek yeni durumunu kabullenmesi gerektiđini Oedipus’un yazgısı  zerine s yledikleriyle a ıklar: “Bunca acı deneyime karřın, ilerlemiř yařım ve ruh b y kl đ m her řeyin iyi olduđu yargısına g t r yor beni” (Camus, 2008: 123). Camus’ye g re acı  ekmesine rađmen yařamayı tercih eden Sisypheus, her řeyin iyi olduđu yargısına varmıř, hayatta kalarak

Tanrıları inkar eden yüksek sadakat dersi vererek yazgısını hor görmüştür (124). Bu yüzden son olarak Camus, güçsüz ama isyankar olan anti-kahraman Sisyphus'un mutlu olduğunun düşünülmesi gerektiğini savunur (125). Bu açıdan bakıldığında Beckett ve Camus'nün ortak noktası paradoksal bir yaşam algılarının olmasıdır. Yaşamın ilk buyruğu olan gülünç "alışkanlıklar" Camus için her gün yinelenen bir anlamsızlıkken (2008: 17), Beckett için "muazzam bir donuklaştırıcı"dır (Vladimir'in "*a great deadener*" ifadesinde olduğu gibi) (1965: 91). Ayrıldıkları nokta ise, Camus anlamsız bir dünyada bireyin var olabileceğini ve bir amaç edinebileceğini savunurken, Beckett, anlamsız dünyada bireyin varlığının da anlamını yitirdiğini, amaçsız başkişinin pes ederek işlevsiz bir yapıya dönüştüğünü gösterir. Bu yüzden de oyunda güçsüz olmanın ötesinde Vladimir ve Estragon "mutsuz" (50), "yorgun" (70) ve "bıkkın"dırlar (81).

Beckett'in absürt oyunun anti-kahramanları, mantıktan yoksun alışkanlık haline getirdikleri eylemleri içselleştirmiş, kendi eylemlerinin bir ürünü haline gelmişlerdir. Vladimir ve Estragon her ne kadar intihar etmeyi düşünseler de bundan vazgeçerek tekrar tekrar aynı günü yaşamaya mahkum olmuşlardır. Sıradanlık onlar için can sıkıntısı yaratırken, bundan kurtulmak için eğlence amaçlı oynadıkları oyunlar, durumlarını ne iyileştirmekte ne kötüleştirmekte, sadece daha da mekanikleştirmektedir. Aynı eylemlerin her gün yeniden yaşanmasına ilişkin Camus şu yorumu yapar: "İnsanlar, insani olmayı gizler. Sağduyunun bazı anlarında hareketlerin mekanik yönleri, anlamsız pantomimleri insanların çevresindeki her şeyi saçmalaştırır" (2008: 11). Çevreleriyle uyumsuz olan Vladimir ve Estragon'un aynı zamanda etrafını uyumsuzluk sarmıştır. Birinci perdedeki kuru ağacın dalında ikinci perdede ikilinin de akıl erdiremedikleri garip bir şekilde bir yaprak belirmiş; ikinci

olarak birbirine arkadaşlık bağı ile bağlı olan ikilinin tersine boynuna ip geçirilmiş köle kılığında bir adam ile efendisi ile tanışmışlardır. Bu tanışma anında birinci perdede Pozzo'nun üzüntüsüne şahit olan Vladimir, gördüğü sahneyi “pantomimden beter” (32) diye tanımlar. Yaşamın bir pantomime dönüştüğü bilincine varan Vladimir bunu kabullenmekte, Pozzo'nun halinin ise bütün saçmalığı ve absürtlüğüyle beraber pantomimden daha fena olduğu görüşüne varmaktadır. Oyunun anti-kahramanları ‘saçma’ bir hayat sürerken etraflarında gelişen olaylar da aynı saçmalığı korumaktadır. Absürt tiyatronun isim babası Esslin de bu otomatizmin farkında olan ve bunu vurgulamak isteyen bu türün yazarlarının, insanın durumuna ilişkin yeni bir bilinci, biçim ve içeriğe dönük kendi bireysel yaklaşımlarını ortaya koymaya çalıştıklarını savunur. Yeni bir gelenekle yazdıkları oyunlarda, akıllıca kurulan bir hikaye yerine kesintilerle dolu bir anlatım; incelikte yapılan karakterizasyonun ve eyleme dahil edilmelerinin tersine, kimlikleri saptanamayan neredeyse ‘mekanik kuklalar’ yer almaktadır (1962: 15). Hayatları sıradanlaşmış olan ve ellerinde bunu yönlendirebilecek hiçbir güç olmayan, kukla benzeri Vladimir ve Estragon'ın konuşmaları onları hiçbir yere götürmez, kendileri hiçbir yere gidemez, her perdenin sonunda öylece hissiz bir şekilde dururlar. Kısıtlı bir eylem alanı olan bu karakterler bir makinenin parçasıymış gibi iş görürler.

Esslin, ‘absürt’ün esasen müzikal anlamda ‘armoniden yoksun’ anlamına geldiğini belirterek bir sözlük tanımı verir: buna göre absürt, uyumdan yoksun, akla yatkın olmayan veya mantıksız olarak ifade edilebilir (1962: 16). Bu anlam, teknik ve tematik olmak üzere iki bağlamda değerlendirilebilir. Teknik anlamda oyunun yapısına bakılırsa geleneksel serim-düğüm-çözümünden oluşan öykü yapısının bozulmuş olduğu, neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerleyen kendi içinde bağlantılı bir

hikayenin olmadığı görülür. Öte yandan iletişim aracı olan dilin ‘sessizlik’lerle kesintiye uğradığı, diyalogların anlamsız denebilecek bir çağrışım düzeni içinde ‘ilerleyemediği’ söylenebilir. Bu sebeple dil, tersi bir hareketle iletişimsizliğin bir aracı olur. Karakterler alışlagelmiş bir şekilde metin ilerledikçe sunulmaz, öykü ilerledikçe kimlikleri ile ilgili bilgi kesinliğini kaybeder. Örneğin oyunun karakter listesinde Vladimir ve Estragon olarak tanıtılan başkişiler (Beckett, 1965:6), ilerleyen sahnelerde birbirlerini Gogo ve Didi diye çağırmaya başlarlar (11). Buna ek olarak haberci çocuk Vladimir’e Bay Albert diye seslenirken (49), Estragon Pozzo’ya kendini Adam olarak tanıtır (37). Anti-kahramanların gündeğümü mu günbatımı mı olduğuna karar veremediği belirsiz bir zaman algısı vardır (85). Kısaca zaman, olay örgüsü, dil ve karakterlerin takdimi geleneksel formülün dışına çıkarak kendi içinde uyumsuz bir yapı formülüyle sunulur. Tematik bağlamda ise absürt, Esslin’in Ionesco’nun görüşünü alıntıladığına göre ‘amaçtan yoksun’ demektir (1962: 17). İnsanın, dini, metafizik ve deneyüstü köklerinden koptuğu için kaybolmuş olduğunu, eylemlerinin anlamsız, absürt, yararsız olduğunu dile getirir. Esslin, Beckett’in oyunlarının temasında “insanlığın durumunun absürtlüğündeki metafizik üzüntü duygusu” (1962: 17) olduğunu söyler. Vladimir ve Estragon bu üzüntüden muzdariptirler. Kurtuluşu onda gördükleri fakat hiç tanımadıkları Godot’yu beklemektedirler, ancak bu hiç kolay değildir; çünkü bir belirsizliği beklemek onlar için zamanı daha belirgin kılmakta, metafizik bir üzüntü duygusunu tekrar tekrar yaşatmaktadır. Godot’nun hiçbir zaman gelmemesi, her gün aynı hayal kırıklığını yaşatmakta, onları var olduklarını düşündükleri toplumdan soyutlamaktadır. Hangi amaçla Godot’yu bekledikleri ise meçhuldür. Bu döngü içinde yaşamları bir manadan uzak tekrardan ibaret olan bir forma dönüşür. Bu yüzden var oluşları,

buluşma yerine gelme ve bekleme üzerine kurulu, mekanik ve statik bir döngüyle sabitlenmiş, sonunda da eylemsizlikle sonuçlanan bir belirsizlik üzerine kurulmuştur. Karşıt bir örnek olarak sunulan Pozzo ve Lucky'nin ilişkisi, efendi-köle rolüne dayanır ve ilk bakışta olumsuz bir ilişki türü olarak görülse de varoluşlarında dinamik bir yön barındırır. Vladimir ve Estragon'un tersine iki perdede devinim onlar sayesinde gerçekleşir; çünkü gelirler ve giderler, yani yol alırlar. Lucky'i pazarda satacağını söyleyen Pozzo'nun en azından bir amacı vardır ve bireyi efendi-köle, kullanan-kullanılan, zalim-kurban ikilisine indirgeyen dünyaya her ne kadar olumsuz da olsa bir uyum sağlamışlardır. Vladimir ve Estragon ise bulundukları çevreye uyumsuzdurlar. Bu yüzden de Pozzo ve Lucky'nin tersine çok isteseler de hiçbir yere gidemez, hiçbir şey yapamazlar. Yaşamlarına nüfuz eden bu 'hiçlik' duygusu baskı unsuru oluşturur, onları aynı noktaya geri getirir, akıp giden zamanın dışına iter. "Anlamın yokluğu ile hırpalanan" (Boulter, 2008: 17) anti-kahramanlar olarak absürt tiyatronun bu modern başkişi tipi, Baldick'in anti-kahraman için söylediği gibi "mevcut durumların baskısına dayanamayarak pes eden sonuçsuz bir başarısızlıktır" (2001: 13).

İkinci Dünya Savaşının yarattığı amaçsızlık, belirsizlik atmosferi nedeniyle anti-kahramanın, bulunduğu dünyayı fiziksel ve ruhsal yıkımlardan sonra artık tanıyamamasından kaynaklanan yabancılaşma hissi, kırılma noktası savaştan sonra yazılan birçok eserde görüldüğü gibi *Waiting for Godot*'da da görülür. Vladimir ve Estragon, içinde bulundukları toplumdan kopmuş, yeni durumlar karşısında uyum sağlayamayarak etkisiz kalmış, toplumun diğer üyelerine karşı yabancılaşan ve aynı zamanda da yalnızlaşmış, tanınmayan bireyleridir. Mevcut durumla çatışmayı ve düzeltmeyi ilke edinmeyen bu kişiler, umutsuz bir bekleyiş içine girer. Bu

karakterler, tezin birinci bölümünde sözü edilen Kaufmann'ın ikinci grup yabancılaşmış bireyler kategorisine girer. Buna göre oluşan yeni toplumsal değişimlerle yaşamayı öğrenen birinci gruptaki insan modelinin tersine, ayak uyduramayan çaresiz birey yalnızlaşarak yabancılaşmıştır (akt. Walker, 1985: 15). Walker'a göre yabancılaştırıcı koşul ve durumla açık bir karşılaşma ve hesaplaşmaktan kaçınma kararı ise anti-kahramanımsı olarak tabir edilebilir (1985: 17). İşte bu edilgen doğaları nedeniyle herhangi bir hesaplaşma içine girmeyen Vladimir ve Estragon, yalnızlaşmış, bulundukları evrene yabancılaşmıştır. Bu trajik sayılabilecek yönleri onları anti-kahraman yapan öğelerden biridir. Estragon'un kendisini döven insanları tanımaması ve nedenini bilmemesi (Beckett: 1965: 9, 59); geçmişi ve her gün geldiği bu yeri, zamanı, buluştuğu kişileri hatırlamaması (61); gün geçtikçe çevresini daha az tanınması, Godot'nun gönderdiği haberci çocuğun her defasında onları görmesine rağmen tanımaması (91) toplumda bir yabancı olduklarını gösterir. Öte yandan son sahnede Vladimir ve Estragon'un çocuğu sorgulamaları, bulundukları çevrenin ve etmenlerinin bilincinde olduklarını, bir nevi kendilerinin yabancı olduklarını bilmelerine ve bu duygunun iki katına çıkmasına sebep olur:

Çocuk	: Bayım...(Vladimir döner.) Bay Albert...
Vladimir	: Haydi sil baştan bi daha. (Duraklar.) Beni tanımadın mı?
Çocuk	: Hayır, efendim
Vladimir	: Dün gelmemiş miydin?
Çocuk	: Hayır, efendim.
Vladimir	: İlk gelişin mi?
Çocuk	: Evet, efendim. <i>Sessizlik.</i>
Vladimir	: Bay Godot'dan mesaj mı getirdin?
Çocuk	: Evet, efendim.
Vladimir	: Bu akşam gelmeyecek.
Çocuk	: Evet, efendim. (91)

Geçmişte olduğu gibi gelecekte de “olmayacakları” bilmek, fiiliyatta bir edimde bulunmaları gücünü vermemekte, hatta bu bilinç durumu onları daha

farkında ve doğal olarak daha çaresiz ve umutsuz yapmaktadır. Bireysel anlamda yaşanan bu yabancılık duygusu toplum karşısında bir yenilgiye, kendilerini izole etmelerine ve eylemsizliğe sebep olur. Ihab Hassan, anti-kahramanın bu seçmediği ancak kaçınılmaz şekilde maruz kaldığı yenilginin ve etkin bir eyleme olan inançsızlığının onu anti-kahraman yaptığını ve başarısızlığı, saçmalığı, yabancılaşmayı ve kurban olmayı kabul ettiğini belirtir (1995: 60). Oyun boyunca anti-kahramanların yaşadıkları dünyaya, kendi yaşamlarına, ilişkilerine, daha önce anlam ifade eden bütün sistemlere karşı nasıl yabancılaştıklarını, hareketsizliğe ve eylemsizliğe bağlılıklarının rutin yaşamları haline geldiğine çeşitli yollardan tanık oluruz. Bu sebeple Hassan'ın dediği gibi birer kurban olan bu anti-kahramanlar deyim yerindeyse hayat mağdurdurlar.

Anti-kahramanın toplumuna yabancılaşması, aynı zamanda o toplumu oluşturan din gibi her türlü değerlere ve sistemlere de yabancı olduğunu, bunları artık benimsemediğini gösterir. *Dictionary of Literary Themes and Motifs* adlı kitabında anti-kahramanın ayrıntılı bir tanımını ve açıklamasını sunan Jean Charles Seigneuret, anti-kahramanın keskin bir gözlem sonucu çevresinden haberdar olduğunu, ancak entelektüel ve dini geleneklere yabancı olduğunu iddia eder. Entelektüel veya duyuşsal zekası sayesinde hayatta kalmayı 'başarmamış' olan anti-kahraman, sokak yaşantısına ilişkin deneyimleri sayesinde bir "sokak bilgisi" olması yönüyle varlığını sürdürür (60). Vladimir ve Estragon da Beckett alanında uzman birçok eleştirmen tarafından sokak serserisi (*tramps*) sıfatıyla tanımlanır (Esslin, 1962: 25, 34), (Bloom, 2008:1), (Kennedy, 1989: 24), (Knowlson, 1996: 342). Vladimir'in nerede kaldığı hakkında bir bilgi mevcut değilken, Estragon'un bir çukurda yaşadığı okuyucu tarafından bilinir. Buluşma/bekleme noktasının bir kır yolu olması da anti-

kahramanların hayatlarını sokakta geçirdikleri izlenimini verir. Seigneuret'ün din konusunda söylediğine gelince, bekleme temasının hakim olduğu oyunun içinde Tanrı'ya, İsa'ya, *İncil*'e ve Hristiyanlık inancındaki pek çok figüre göndermede bulunulur. Hemen oyunun başında Vladimir, biri cezalandırılan ve diğer kurtulan iki hırsızın hikayesini sorgularken, Estragon *İncil* yerine Kutsal Toprakların resimli haritalarını hatırlamaktadır:

Vladimir	: <i>İncil</i> 'i hiç okudun mu?
Estragon	: <i>İncil</i> ...(Düşünür.) Bir göz atmışımdır.
Vladimir	: Dört <i>İncil</i> i hatırlıyor musun?
Estragon	: Kutsal Toprakların haritalarını hatırlıyorum. Renkliydi. Çok güzeldiler. Ölü deniz soluk maviydi. Görüntüsü bile susatırdı beni. İşte oraya gideceğiz, derdim, balayımızı orada geçireceğiz. Yüzecek, mutlu olacaktık.
Vladimir	: Şair olmalıymışsın sen.
Estragon	: Şairdim ben zaten. (Eski püskü giysilerini göstererek.) Belli değil mi? (Beckett, 1965: 12)

Araştırmalarıyla Beckett konusunda önemli tespitlerde bulunan Ruby Cohn'a göre birbirleriyle uyum içinde olmayan bu inanç kırıntıları ile Beckett bizleri kızdırmak istemektedir (2008: 96). Alıntıda ifade edildiği gibi bir zamanlar bir şair olan Estragon, bugün sokakta yaşayan bir berduştur. Her ikisinin *İncil* hakkında bilgilerine bakılacak olunursa, zihinsel faaliyetlerin sembolü Vladimir bu konuda bilgili biri iken Estragon'un bildiklerini unuttuğu görülür. Seigneuret'ün dediği gibi dini değerlere zamanla yabancılaşırlar. Vladimir dinsel hikayeleri olduğu gibi benimsemeyip sorgularken, bunlar Estragon'un hafızasında birer resimden öteye geçmez, dinsel bilgi adeta çocuk hikayelerindeki resimli anlatımlara indirgenmiş olur. McDonald'a göre cennet bahçesi ile ilgili anı kırıntılarına sahip olan ve Vladimir gibi 'düşünce ürünü olmayan' Estragon'un insanlığın mitik kökenlerine yaptığı göndermeler, telaffuz edilir edilmez alay konusu edilir (2006: 42). Anti-

kahramanlar aracılığıyla Beckett dini mitolojiyi, bugünkü dünyada yaşayan bir olgu olarak değil, üzerine perde çekilen ve küçümsenmiş bir bilgi parçası olarak sunar.

Oyun bir tümseğe oturan Estragon'un botunu çıkarmaya çalıştığı sahne ile başlar. Yorulan, fakat dinlendikten sonra tekrar deneyen Estragon botunu çıkaramayınca sonunda "Yapacak bir şey yok" (Beckett: 1965: 9) diyerek vazgeçer. Bu tümce bot için söylenmiş görünse de Beckett'in genel olarak bu oyunda vermek istediği, insan yaşamında hiçliğin üstün geldiği görüşünü imler niteliktedir. Belirli bir görevi yerine getirerek bir sorun alanından kurtulma, yani bot sorununu halletmenin ötesinde mecazi anlam içeren bu ifade, hayata yabancılaşmış anti-kahramanların yapacak bir şeyleri olmadığını vurgular ve Estragon ve Vladimir'in çaresizliğinin açık bir itirafı olur. Metinde hiçbir şey (*nothing*) ifadesi kırkaltı defa kullanılır. Bu nedenle bütün eserde hiçbir şeyin yapılmadığı ve yaşanmadığı duygusu hakim olur. Aynı tümceyi Vladimir de kullanır:

Estragon	:Ne bekliyorsun ki, hep son ana kadar bekliyorsun.
Vladimir	:(Düşünerek.) Son an...(Dalar.) Ertelenen umutlar bir şeyi hasta eder, kimin sözüydü bu?
Estragon	:Yardım etsene.
Vladimir	:Yine de bazen son anın geldiğini hissedirim. O zaman iyice tuhaflaşırım...Nasıl desem? Rahatlarım ve aynı zamanda...(Doğru kelimeyi arar)...korkuya kapılırım... (Vurgulayarak.) KOR-KUYA...Yapacak bir şey yok (Estragon büyük bir çabayla botunu çıkarmayı başarır.) Eee?
Estragon	:Yok bir şey.
Vladimir	:Göster
Estragon	:Gösterecek bir şey yok. (10)

Oyun boyunca karakterler sürekli bir şeylerin yokluğundan, olmayışından ve eksikliğinden söz ederler. Estragon'un yukarıdaki alıntıda görüldüğü gibi gösterecek bir şeylerin olmadığını söylemesi ilk sahneye bir göndermedir. Botunu çıkarması ve

çıkarmaması arasında aslında bir fark ve önem yoktur. Gösterecek bir şeyin olmaması eylemin önemsizliğini vurgular. Vladimir'in dediği gibi Estragon'un ayaklarının günahını bottan çıkarmasından öte bir şey değildir (11). Diğer yandan, Vladimir'in eksik söylediği atasözünün doğrusu 'Ertelenen umutlar kalbi hasta eder, ama arzu geldi mi, yaşam ağacı olur'dur (Worton, 1994: 77). Worton'a göre Vladimir'in aşkın ve genel anlamda duyguların sembolü kalbi ve arzunun sembolü ağacı unutulması şaşırtıcı değildir (1994: 77). Hiçlik içinde kaybolan bireyin bu canlı duygularının körelmesine ve hatta Vladimir'in durumunda olduğu gibi belleğinden silinmesine neden olmuştur. Arzu ve ağaç sembolü canlılığı, diriliği, işleyen ve etkin bir varlığı simgeler. Ancak anti-kahramanlar varoluşlarında güçsüzlüğü ve zayıflığı barındırır. Vladimir'in insanın özünden bahsettiği sahnede işte tam bu varoluştan söz edilir:

Vladimir	: Elden bir şey gelmez.
Estragon	: Ne kadar uğraşsan boşuna.
Vladimir	: Kişi neyse odur.
Estragon	: Kıvranmaya gerek yok.
Vladimir	: Özü değişmez insanın.
Estragon	: Yapacak bir şey yok. (Beckett, 1965: 21)

İnsanın aslının değişmesindeki imkansızlığın farkında olan ikili bunu kabullenirler; çünkü bunu değiştirmekten acizdirler. Collin Bulman, açıklayıcı sözlüğünde anti-kahraman kavramını yorumlayarak bu tipin aciz, pasif ve negatif olduğunu söyler. 1950 ve 1960lı yıllarda anti-kahraman çeşitlerinde bir artış olduğunu söyleyen Bulman, bunun altında İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra insanların yabancılaşma ve amaçsızlık duygusuna kapılmaları gerçeğini görür. Ona göre Vladimir ve Estragon 'yapacak bir şey yok' demekle asıl yapmaya değer bir şey olmadığını vurgular (2007: 18-19). Oyundaki bu değer ve anlam kaybı sonucu

varılan eylemsizliği, anti-kahramanların umuttan, inançtan ve varoluşlarını hissedebilecek ve hissettirebilecek güçten yoksun oluşlarını Beckett “başarısızlığa bağlılık” (Boulter, 2008: 16) olarak yorumlar. Oyunda anti-kahramanların kendi aralarında geçen bir diyalogu dahi başarıyla sürdürememeleri, intihar edememeleri, Godot ile buluşamamaları bu bağlılığı ve başarısızlık yazgısını gösterir. Yaptıkları tek şey aslında bir şeyleri yapamıyor olmalarıdır. Bu durumdan şikayetçi olan Estragon, “Hiçbir şey olmuyor, kimse gelmiyor, kimse gitmiyor, berbat bir şey bu!” (*Nothing happens, nobody comes, nobody goes, it's awful!*) (41) der. İngilizce aslından okunduğunda iki farklı şekilde yorumlanabilecek olan bu ifade, oyunun kilit cümlesidir. *Nothing happens* ilk olarak, hiçbir şeyin olmadığı, meydana gelmediği ve gerçekleşmediği anlamına gelir. İkincisi ise ‘hiçbir şeyin’ olduğu, ‘hiçbir şeyin’ gerçekleştiği manasıdır. Eleştirmen Vivian Mercier’in sıkça alıntılanan ifadesinde kullandığı gibi benzer sahne şemasıyla ikili sistem üzerine kurulu iki perdelik oyunda “hiçbir şey iki defa gerçekleşir” (akt. Berlin, 2008: 68). İki perdedeki gerçeklik, Vladimir ve Estragon’un metafizik üzüntüsünün yansıtılması, yaşanan tek şeyin ‘hiçlik’ olduğu ve bunun onlara acı verdiğidir. Aslında Vladimir, oyunun ilk sayfasındaki şu cümlesiyle kendi benliklerinin de ortadan kaybolduğu ve varlıklarının bir hiç olduğunu vurgular:

Vladimir	:Düşünüyorum da...bunca yıldır...ben olmasaydım... nerede olurdun...(Kendinden emin) Şu an küçük bir kemik yığınının başka <i>hiçbir şey</i> [vurgu bana aittir] olmazdın hiç şüphesiz
Estragon	: E ne olmuş?
Vladimir	:(Üzülerek.) Tek kişinin altından kalkacağı bir iş değil bu...(Beckett, 1965: 9)

Burada tek kişinin altından kalkamayacağı iş ‘yaşamak’tır. Vladimir, her ne kadar Estragon’un varlığı ile ilgili yorumda bulunuyor gibi görünse de asıl korktuğu

ve kaygılandığı konu onsuz yaşama olasılığıdır. Görülüyor ki birlikte olmalarının nedeni bu hiçliğin üstesinden gelmektir. İntihar etmeyi düşündükleri sahne bunu daha açık bir şekilde gözler önüne serer:

Vladimir : ...Şimdi ne yapıyoruz?
Estragon : Bekliyoruz.
Vladimir : Peki ama beklerken ne yapıyoruz?
Estragon : Kendimizi asmaya ne dersin?
.....
Vladimir : Bir dala mı? (Ağaca yaklaşırlar.) Buna güvenemem.
Estragon : Deneyebiliriz.
Vladimir : Yap o zaman.
Estragon : Buyur.
Vladimir : Yok yok, önce sen.
Estragon : Neden ben?
Vladimir : Benden daha hafifsin.
Estragon : Bu yüzden mi?
Vladimir : Anlayamadım.
Estragon : Aklını kullan.
Vladimir aklını kullanır.
Vladimir : (Sonunda) Hala karanlıktayım.
Estragon : Şöyle. (Düşünür).Dal..dal..(Kızgın) Kafanı kullansana.
Vladimir : Tek umudum sensin.
Estragon : (Zorlanarak). Gogo hafif-dal yok kırılmak-Gogo ölmek.
Didi ağır-dal kırılmak-Didi tek başına. Halbuki-
Vladimir : Bunu düşünmemiştim.
.....
Vladimir : Peki ne yapıyoruz?
Estragon : Hiçbir şey yapmayalım. Daha emniyetli. (17)

Anti-kahramanların yalnızlaşmış, birbaşına (*isolated*) doğalarının bir nebze de olsa üstesinden gelebilmenin yolu hem mecazi hem de gerçek anlamda birbirlerine sarılmaktır (oyunda ikili sıklıkla birbirine sarılırlar). Yukarıdaki sahnede ikilinin birbirlerine olan bağılıkları ve varoluşlarının buna dayandığı görülür. Hiçliğin sardığı dünyalarında birliktelikleri tek anlamlı olgu olarak görülebilir. Bu sebeple bir şey yapma fırsatları olan intiharı reddetmelerindeki tek neden de hiçliklerini derinleştirecek tek başına kalma riskidir. Bu sahnede ilk defa ‘hiçbir şey yapmamayı’ tercih ederler. Beckett, oyundaki ‘hiçlik’ vurgusu ve kendini

öldürmenin güçsüzlüğü ile var olmanın mecburi, ancak çekilmez durumunu gösterir. Bu bağlamda *Waiting for Godot*, savaş sonrası yıllarda yazılan kurgusal eserlerdeki hiçbir amacı olmayan anti-kahramanların, hiçbir şey olmayan dünyada yaşamak zorunda oluşları gerçeğinin metne dökülme çabasıdır. Eleştirmen Andrew Kennedy'e göre Beckett savaş sonrası yıllarda yazma serüveni bağlamında daha radikal bir tutum benimseyerek, öğretilerini aktarmak istediği bir yazma sanatına yönelmiştir. Savaş sonrası yılların gerçekliğini yansıtan bu sanat anlayışında, içsesin veya bir ilham perisinin dinlenerek yaratılan şiirsel bir gelenek hükmünü yitirmiş, Beckett'e özgü yorumla sanatın ve dilin başarısızlığı yaratıcı bir edime dönüşmüştür (1989: 14-15). Beckett, bir röportajda oluşturmaya çalıştığı anlatı söylemi ile ilgili sorulan bir soruya cevaben şunları söyler:

B:Bezginlikle dönüşen bir sanattan bahsediyorum, sıkı kahramanlıklardan usanmış, kabiliyetli görünmekten, kabiliyetli olmaktan, aynı eski şeyden çok az daha iyisini yapmaktan bıkmış bir sanattan.

D:Peki neyi tercih ederek?

B:İfade etme zorunluluğuyla beraber, ifade edecek hiçbir şeyin olmadığı, birlikte ifade edebilecek bir şeyin olmadığı, bir şeyden yola çıkarak ifade edecek bir şeyin olmadığı, ifade edecek gücün olmadığı, ifade edecek isteğin olmadığı ifadesini.

(akt. Kennedy, 1989: 14)

Beckett'in eserlerine yansıyan hiçlik ve anlamsızlık teması savaş esnasında yaşadığı deneyimlerin bir ürünü olarak yorumlanabilir. Savaşın çektiği acı, insani değerlerin yitiminden kaynaklanan boşluk ve belirsizlik duygusu eserinde 'hiçlik' hissine dönüşmüş, bunun tam manasıyla yaşandığı manasız bir dünyanın varlığı ile yansımıştır. Savaş sonrasında akla ve hayale gelmeyen maddi ve manevi açıdan yerle bir olmuş böyle bir dünyanın ifadesi de oluşan bu yeni zihin dünyası için güçtür; çünkü insanın dünyadaki yeri, varoluşundaki denge bozulmuştur. İkinci Dünya

Savaşının Beckett'in acı çekme ve dehşet veren belirsizlik konusundaki farkındalığını derinleştirdiğini söylenen Kennedy, savaş sonrasında hakim olan Jean Paul Sartre'in varoluşçuluğunun Beckett'te de görüldüğünü söyler. Sartre'in bireyin bir açıklama, amaç ve temel olmadan atıldığı ve diğer bireylere yabancılaştığı bir dünya görüşünün yanında Beckett'in kendi dünya görüşünün olduğunu da savunur (1989: 9). Beckett'in, Sartre'a özgü "şeyler ve eylemler dünyasından ayrı saf bir bilinç olarak benin hiçliğini" (1989: 9) benimsemesinin ve bunu oyuna dökmesinin yanında, Tanrı'nın olmadığı bir dünyada derinden bir kaybolmuşluk ve yokluk hissine dayanan kendine özgü varoluşçu bir bakış açısı vardır (1989: 9-10). Beckett'in varoluşçu anti-kahramanları bu yokluk düzleminde sunulmuş, mevcut olmayan bir Tanrı'ya ve manadan yoksun hayata tutunmaya çalışan başarısız karakterlerdir.

Bu konuda oyun dünyası göz önüne alındığında, vurgulanması gereken iki husus vardır. İlki karakterlerin evrendeki yerlerini konumlandırmalarıdır. İkincisi ise Tanrı'yı konumlandırışlarıdır. Godot'nun Tanrı'nın oyundaki temsili olduğunu söyleyen Mcdonald, Vladimir ve Estragon'un ise bütün insanlığın tasviri olduğunu düşünür. Vladimir Rusça bir ismi andırırken, Estragon Fransızcada bir bitki türünün adıdır. İtalyancaya benzeyen Pozzo bir soytarı ismini çağrıştırırken, ironik İngilizce ismiyle Lucky'de evcil bir hayvan adı iması vardır (2006: 41). Bu bağlamda beklenen kişinin Godot olması ve hiç gelmemesi, Beckett'in Tanrısız dünyasının bir işareti olarak görülebilir. Evrensel insanın temsili Vladimir ve Estragon'un Tanrısız bir dünyaya yabancılaşmış ve kaybolmuş olmasının sebebi ise yaratılan nesne insanın yaratan özne Tanrı ile arasındaki bağın kopuşundan kaynaklanır: Tanrı'nın yokluğu kendi varlıklarını da belirsizleştirmiştir. Chambers'a göre Beckett çağımızın

evrensel travmalarından biri olan ‘yaratıcısını bilememe korkusunu’ inceliklerle dramatize etmiştir. Ona göre, özellikle yirminci yüzyıl tarihi ışığında düşünüldüğünde, doğan, yaşayan ve ölen insanın acıları hiçbir ehemmiyet taşımaz ve saygınlığı yoktur. Hatta hafızalardan dahi silinen bu acılarını din bile artık telafi edemez (2002: 76). *Waiting for Godot*’nun anti-kahraman başkişileri Beckett’in varoluşçu anlayışına göre, olmayan bir Tanrı’nın dünyasında ağır aksak işleyen hafızalarıyla kendi varlıklarını sürdürürler. Bu sebeple dikkat çekilmesi gereken ilk husus anti-kahramanların silik, negatif ‘ontolojik’ konumlarıdır.

Oyunun özünde yatan hiçlik ve anlamsızlık temasının ‘yapacak bir şey yok’ ile hemen girişte verilmesinden sonra Estragon, kendi varlığından duyduğu şüpheyi dile getirir. Estragon’u görünce sevinen Vladimir’in “İşte yine buradasın” (*So there you are again*) demesine karşılık Estragon “Burada mıyım?” (*Am I?*) diye yanıtlar (9). *Am I*, Graver’ın da belirttiği gibi, Descartes’in meşhur *I think, therefore I am* sözünü hatırlatır (2004: 23). Çevirisi ‘düşünüyorum, öyleyse varım’ olan bu ifade ile Estragon kendi varlığını tartışma konusu yapmıştır. “Varoluşun katılığını yıkarak bu çarpıcı durumun [var olmanın] ‘gerçekliği’ hakkında şüphelerimizi daha da besleyen gülünç ama garip bir şekilde ontolojik bir cevap” (Graver, 2004: 23) olma özelliği taşıyan *Am I*, anti-kahramanın silik ve çaresiz durumunu bir üst seviyeye çıkararak, Beckett’in varoluşçu anlayışına göre yokluk dünyasındaki varlığının temel eksikliklerini ve noksan doğasını vurgular. Bu noksanlık, Estragon’un oyun içindeki durumuna bakıldığında düşünme yetisi ve insan aklının en temel yapısı hafıza olabilir. Düşünmek ve geçmişi hatırlamak, var olmadıklarına dair şüphelerini azaltmaktadır, çünkü yaşamsal fonksiyonlarının beklemeye indirgenmiş olması tek yaşam belirtisi olması sebebiyle yetersizdir. Daha önce değinildiği gibi intihar

sahnesinde Vladimir'in Estragon'dan kafasını kullanmasını istediği an doğru düzgün düşünememiş, ancak gramer yapısı bozuk kırık dökük cümlelerle dalın kırılması durumunda yalnız kalacağını ifade edebilmişti. Ayrıca hafızası kötü olan Estragon ikinci perdede bir önceki gün olanları bir türlü hatırlamamaktadır. Vladimir'in neredeyse kendilerini asacaklarını hatırlatmasına rağmen Estragon dünü hatırlamaz, Vladimir'e rüya gördüğünü söyler (61). İkili arasında yaşanan dün ile ilgili bu belirsizlik, yaşananları ve ikilinin varlığını bir kez daha şüpheli kılar. Hatta Vladimir oyunun sonunda çocuk gelmeden önce kendi kendine düşünürken şunları söyler:

Vladimir: Şu anda uyuyor muyum? Yarın uyandığımda, ya da uyandığımı sandığımda bugün hakkında ne söyleyeceğim? Bu yerde gece olana kadar dostum Estragon ile Godot'yu beklediği mi? Pozzo'nun hamalıyla beraber buradan geçip bizimle konuştuğunu mu? Muhtemelen. Ama bunların içinde ne kadar doğruluk payı olacak? (90)

Vladimir'in bu monologu, Estragon'un *Am I?* sorusu gibi kendi varlığının gerçekliğini sorguladığını gösterir. Beckett oyunda her fırsatta bu sorgu ile ilgili bir dipnot düşerek hiçlik içinde var olmaya çalışan anti-kahramanların gerçekten yaşayıp yaşamadıkları sorusunu hep canlı tutar. Oyunda var oluş, çoğu zaman geçmişini hatırlamak ve gelecekte de bugünü hatırlatacak bir şeylere sahip olmak anlamında kullanılmaktadır. Bu yüzden oyunda ikilinin aklı simgeleyen kişisi Vladimir her zaman geçmişini hatırlatacak eylemlerde bulunmaya hazırdır, fakat bu eylemin hiçbir şeyi değiştiremeyeceğinin de bilincindedir:

Vladimir: Bekliyoruz, sıkılıyoruz. (Elini kaldırır.) Hayır itiraz etme, ölesiye sıkılacağız, bu kesin. Güzel. Bir değişiklik olunca peki biz ne yapıyoruz? Gitmesine izin veriyoruz. Hadi, işe koyulalım...Birazdan her şey tarihe karışacak ve biz bir kez daha yalnız kalacağız, hiçliğin orta yerinde. (81)

Vladimir bunları Pozzo ile ikinci karşılaşmalarında söyler. Yardım isteyen Pozzo'nun bu teklifi, bir şeyler yapmaları için intihar girişiminden sonra ikinci fırsattır. Diğerleri gibi risk barındırmayan bu eylemin sonucunda, Vladimir yine hiçlik duygusundan kurtulamayacağını bilir. Bu sadece hatırlanmayacak başka bir eylem olarak kalacak, var olmadıklarını destekleyecek bir ipucu olacaktır. Vladimir'in hiçliğin içinde var olduğunu hatırlamaya ve bunu ispat etmeye çalıştığı bir sahne de Pozzo'nun onları tanımadığını söylediği sahnedir. Vladimir'in sorusuna verdiği cevap onu hayal kırıklığına uğratar:

Vladimir	:Dün tanışmıştık. (Sessizlik.) Hatırlamıyor musunuz?
Pozzo	:Dün kimseyle tanıştığımı hatırlamıyorum. Ama yarın da bugün kimseyle tanıştığımı hatırlamayacağım. Yani kendinizi aydınlatma konusunda bana güvenmeyin.
Vladimir	: Ama- (88).

Vladimir ve Estragon'un kendilerine ve çevrelerine her konuda şüpheci yaklaşımları, kesinliğin olmadığı belirsiz bir dünyada yaşamalarından kaynaklanmaktadır. Pozzo ve Lucky ile tanışmaları gibi nadir gerçekleşen ve hatırdaki kalıcı olayların dahi varlıkları hakkında delil oluşturmaması, kendilerine ait bilgileri konusunda güvenilir bir veriye ulaşmalarına mani olmuş, tanınmamaları, hatırdaki kalmamaları yaşamdaki varlıklarını değersizleştirmiştir. Tek bildikleri şey, hiçbir şey bilmedikleridir (9). *I don't know* ifadesi metin içinde otuzbeş yerde kullanılmaktadır. Bilinmeyen bir dünyada anlam arayışı içinde bir şeyler bilmeye, hatırlamaya ve var olmaya çalıştıklarını, hiçbir şey bilmediklerini sıklıkla tekrarlamalarından anlayabiliriz. Bu yinelemeler sayesinde de bir şeyleri bilmeye ve anlamaya çalışan okurun da dünyaya karşı kendi yabancı konumunu sorguladığını söyleyebiliriz.

Tanrı'nın oyundaki varlığı ve konumlandırılışına gelince, oyunun bu konuda kutsal topraklardan İncil'e, İsa'dan ilk insan Adem'e kadar bir çok gönderme içerdiği görülür. Beckett'in din konusundaki görüşlerinde Sartre'ın ahlaki göreceliğinin izini görmek mümkündür. *Understanding Samuel Beckett* adlı kitabın yazarı Alan Astro'ya göre Tanrı'nın yokluğunu kabul eden Sartre'ın varoluşçuluğu, bu yokluğun ürünü olarak eylemlerimizi yönlendiren dışsal bir ilkenin noksanlığı üzerine kuruludur (1990: 15). Bu sebeple herkes için geçerli olan ve kişilerce keyfi uygulamalara tabi tutulamayan din öğretilerinin yerini, bugünün bireye göre değişen yargı normları ve değerler ölçütü alır. Bu göreceli bakış açısının sonucu bir otorite olarak Tanrı'nın yerini insan almış olur. Tanrı ile hesaplaşmasında galip çıkan insanı 'günün kahinleri' olarak adlandıran Roche'a göre ise yirminci yüzyılın felaketlerine tanık olmuş insanlar dünyanın cinnet geçirdiğini ve yaşamın anlamsız olduğunu ilan etmişlerdir (1987: 16). Ona göre bu modern düşüncüyü çevreleyen ahlaki görecelik de ne mutluluk ne de kahramanlık üretebilir (1987: 7). Anti-kahramanın dini öğretileri sorgulaması, bunları anlamsız bulması, Estragon gibi buna ilişkin hafızasında sadece kırıntılar bulundurması Tanrı'nın olmadığı bir alemde insanın yaşama çabasının belleğe zarar veren bir sonucudur. Tanrı ile insan arasında yaşanan bu kopuş insanın dini kökenlerinden ve sorumluluklarından ayrılmasına sebep olur ve eylemlerini, dünyayı yeni yorumlayışındaki anlamsızlık çıkarımı bağlamında anlamsız ve absürt kılar. Anlam olmayan bir dünyada "Tanrı'ya itaat etme görevi anti-kahramanın dünyasında sahte bir davranış" (1987: 24) demektir. Kısaca görevini yerine getirmeyen bir Tanrı'ya itaat etmenin ve sorumluluk beslemenin bir manası yoktur. Beckett'in oyunda vurguladığı da aşağıda gösterileceği gibi temel olarak budur.

Önceki çağların kesinliklerinin ve varsayımlarının sınındığı ve noksan bulunduğunu ortaya atan Esslin, bunlardan birinin de dini dogmalar olduğunu düşünür. İkinci Dünya Savaşının sonuna kadar dini inanıştaki düşüşün gizlendiğini ileri süren Esslin, bunun ilerleme, milliyetçilik ve çeşitli totaliter yanlışlıklar ile yer değiştirdiğini belirtir. Ona göre geçmiş çağların aksine günümüzün din konusundaki bu şüpheli yaklaşımının yansıması absürt eserlerde belirginleşmiştir (1962: 16). Bu şüpheli tutuma ilişkin *Waiting for Godot* mercek altına alındığında, en belirgin dini göndermesinin ve eleştirisinin Godot olduğu görülür. İlk olarak her ne kadar Godot adı İngilizce God yani Tanrı ismiyle benzerlik gösterse de Beckett buna karşı çıkar. Godot'nun Tanrı'yı simgeleyip simgelemediği sorusuna Beckett, "Kim olduğunu bilseydim, bunu oyunda söyledim" (akt. McDonald, 2006: 29) şeklinde yanıt verir. Godot'nun kim olabileceği ve nereden esinlendiği konusunda pek çok görüş vardır. Graver'ın aktardığına göre oyunun başlığı, Beckett ders verdiği sırada École Normale Supérieure'de öğrenci olan Simone Weil'in yayımladığı ve çokça okunan kitabı *Attente de Dieu* (Tanrı'yı Beklerken) ile benzerlik gösterse de bu tartışma havada kalmıştır (2004: 21). Bir diğer görüşe göre Godot karakteri Balzac'ın bir oyunundan alınmadır. Tiyatro eleştirmeni Eric Bentley'in bu tespitinden söz ederken Esslin söz konusu oyunun Balzac'ın *Mercadet* olarak bilinen komedisi olduğunu söyler. Oyunda isminden sıkça bahsedilen ama hiç görünmeyen Godeau adında bir tüccarın, oyun sonunda Hindistan'dan büyük bir servetle döndüğü söylenir (Esslin, 1962: 34). Godot'nun ne anlama geldiği konusunda farklı bir fikir sunan Alain Robbe-Grillet'e göre ise "Godot tanrıdır...ya da ölümdür...Godot sessizliktir" (akt. Bennett, 2011: 27). Alan Levy'nin ortaya attığı görüşe göre görünmeyen Godot kimisine göre ölüm, kimisine göre yaşam, kimisine göre ise hiçbir şeydir (27).

Godot'nun nereden alındığı veya hangi isimden türetildiği soruları bir köşeye bırakılıp metin içindeki yerine ve diğer karakterlerle ilişkisine bakıldığında, ilk olarak Beckett'in oluşturduğu birçok belirsizlikle beraber Tanrı'yı ve Hristiyan inanişına göre İsa'yı sembolize ettiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda Vladimir ve Estragon'un Godot'yu bir kurtuluş olarak görmesi önemlidir. İkinci perdede telaşla birilerinin geldiğini söyleyen Estragon'a Vladimir zafer kazanmışçasına "Godot geliyor! Nihayet! Gogo! Godot'dur o! Kurtulduk!" (73) der. İsa'nın insanlığı kurtarmak için ikinci gelişine yapılan bu göndermede Godot'nun gelmemesi İsa'nın henüz gelmeyişiyle paralellik gösterir. Aynı şekilde ikilinin birer serseri oluşları ve Hristiyan teolojisinde İsa'ya karşı besledikleri umut ve korku da dini bir referans olduğunu destekler. Editör ve eleştirmen G. S. Fraser'a göre, ikilinin eski püskü giysiler içindeki sefil halleri, Hristiyan inaniş bağlamında ilk günahı işleyen insanın düşmüş durumunu (*fallen state of man*) işaret ederken, korku ve umutla karışık bir duygu ile Godot'yu bekleyişleri, ortalama Hristiyan bir kişinin umudunu yitirmeden ve haddini de aşmadan İsa'yı bekleyişine benzer (akt. Graver ve Federman, 1997: 109). Metin içinde bu bağlamda değerlendirme yapılacak birçok sahne vardır. Bunlardan ilki oyunun başlarında Vladimir'in hırsızlardan birinin kurtulduğunu söylediği ve pişman olmayı önerdiği sahnedir:

Vladimir	:...Hırsızlardan biri kurtulmuş. (Sessizlik). Makul bir yüzde bu. (Sessizlik.) Gogo.
Estragon	: Ne var?
Vladimir	: Diyelim ki tövbe ettik.
Estragon	: Neden ötürü?
Vladimir	: Of...(Düşünür.) Detaylara girmemize gerek yok.
Estragon	: Doğduğumuz için mi? (Beckett, 1965: 11)

Görülüyor ki Beckett bu diyalogda ilk günaha (*original sin*) bir göndermede bulunmakta ve doğmuş olmanın kendisinin bir pişmanlık duyma gerekçesi olduğunu

belirtmektedir. Beckett'in bu fikirle ilgili birinci ağızdan yorumları da bulunmaktadır. McDonald'ın aktardığına göre trajedinin bir günahın cezasını çekmek, kefareti ödemek olduğunu söyleyen Beckett'e göre "trajik figür ilk günahın, ilk ve sonsuz günahın...doğmuş olmanın cezasını çekmeyi tarif eder" (akt. McDonald, 2006: 40). Beckett'in bu bakış açısında, Sartre'dan sonra felsefesinden etkilendiği iki düşünürün etkisini bulmak mümkündür: Nietzsche'nin ve Shopenhauer'un. Ortaya koyduğu felsefe ile Tanrı'nın ölümünü ilan ederek dini, ahlaki her türlü değer reddedilişi anlamına gelen nihilizmi benimseyen Nietzsche'ye göre yapabilecek en iyi şey hiç doğmamaktır, ancak ikinci şey ise en kısa zamanda ölmektir (akt. Astro, 1990: 150). Öte yandan *Modern Literature and The Tragic* adlı kitabında Shopenhauer ile Beckett'in yazını arasındaki benzerliğe değinen Newton, Beckett'in doğmuş olmanın laneti üzerine Shopenhauer ile aynı fikri paylaştığını söyler (2008: 147). Oyunda bir süreliğine ortadan kaybolan Estragon, gelir gelmez takip edildiğini ve 'lanet'lendiğini söyler (Beckett, 1965: 73). Estragon'un, dövülerek fiziksel acı çekmesi ise ilk günahın, doğmuş olmanın bedelini ödeyerek bu kefaretin işareti olarak görülebilir. Acı çekme ve kefaret bağlamında düşünüldüğünde, daha önce değinildiği gibi tüm insanlığı simgeleyen Estragon'un, İsa Mesih gibi acı çektiği ve insanlığın günahlarının bedelini ödediği söylenebilir; çünkü botunu bırakarak yalın ayak yürümek istediği sahnede kendini İsa'ya benzetir. Vladimir yalın ayak yürüyemeyeceğini söyleyince "İsa yürümüştü" diye yanıtlar ve bütün hayatı boyunca kendini onunla kıyasladığını söyler (52). Bu bağlamda bir iple kendini ağaca asmak isteğini de İsa'nın çarmıha gerilişinin bir parodisi olarak görebiliriz.

Estragon, ikinci perdede Pozzo ve Lucky gelmeden hemen önce egzersizlerini yaparken derin nefes almasını söyleyen Vladimir'e nefes almaktan yorulduğunu söyler (76). Botlarını çıkaramadığı ilk sahnedeki gibi yapacak bir şeyin olmadığını söylemesi ve bunun hem bot için söylenmesi hem de genel olarak yaşamına dair bir yorumda bulunması gibi, nefes almaktan yorulması, intihar sahnesi de düşünüldüğünde, doğmuş olmanın cezasını çekmekten yorulduğu ve ölme arzusu olarak yorumlanabilir. Nefes almaktan yorulduğunu söylemesinin hemen ardından gelen şu sahne bu görüşü doğrular. Bir taraftan egzersizlerini yapan Estragon sorar:

Estragon	: Sence Tanrı beni görüyor mudur?
Vladimir	: Gözlerini yumman lazım. <i>Estragon gözlerini yumar, daha fazla sallanır.</i>
Estragon	:(Durur, yumruklarını sallayarak avazı çıktığı kadar bağırır) Tanrım bana acı!
Vladimir	: (Gücenerek.) Peki ya bana?
Estragon	: Bana! Bana! Acı! Bana! <i>Pozzo ile Lucky girer...</i>
Estragon	: Godot mu gelen?
Vladimir	:Nihayet! (Tümseğe doğru gider.) Nihayet, takviye birliği!
Pozzo	: İmdat!
Estragon	: Godot mu bu?
Vladimir	:Takatimiz tükenmişti. Artık kesin akşamı edebileceğiz. (76-77)

Bu, Beckett'in trajik görüşü bağlamında doğmuş olmanın, hayatta olmanın acısını çeken Estragon'un "acı dolu bir yakarış"ıdır (Lumley, 1972: 202). Tanrı'ya seslendikten sonra gelen kişiyi Godot sanması, Godot ile Tanrı arasında bir koşutluk kurar. Durumun farkında olan Vladimir için Pozzo ve Lucky'nin gelmesi zaman geçirmek için eşsiz bir fırsattır. Bu sahne ile Estragon'un yakarışını duyan Tanrı'nın İsa-Godot'yu gönderdiği düşünülebilir. Oyunun başında yaşanan bir sahnede Godot ile buluşmaları İsa ile bir görüşmeymiş hissi uyandırır:

Estragon : Hiçbir şey yapmayalım. Daha emniyetli.
Vladimir : Bekleyelim de ne diyecekmiş görelim
Estragon : Kim?
Vladimir : Godot.
.....
Vladimir : Ne önerecek çok merak ediyorum. Sonra bakarız.
Estragon : Tam olarak ne istedik biz?
.....
Estragon : Bir çeşit duaydı.
Vladimir : Aynen
Estragon : Belirsiz bir yalvarış. (18)

Metin, pek çok yerde kullanılan dinsel terminoloji ve Godot'yu konumlandırışları dikkate alındığında İsa'nın beklenişi ile paralellik kurulduğunu ima etmektedir. Ancak metnin bütününe hakim olan belirsizlik, şüphe ve bilinmezlik teması Godot'nun gelip gelmeyeceğini son tespitite yine muğlak kılmaktadır. Aslında bu da Beckett'in yapmaya çalıştığı şeydir. Beckett, "Oyunlarımda anahtar kelime 'belki'dir" der (akt. Worton, 1994: 67). Bu, Normand Berlin'e göre kendi hayatlarımızdaki belkinin, varoluşumuz ile ilgili soru işaretlerinin sahnelenişidir. Ona göre Beckett'in 'belki'si, sıradan günlük yaşantımızın komik dünyevi rutinlerden oluşan varoluşumuzu sergilediği gibi derinlerde acı ve düş kırıklığının derin kaynaklarını da dışa vurur (Berlin, 2008: 68). Beckett'in komik rutinleri ve acı deneyimleri bir arada sunarak kurduğu bu dünyada Godot'nun gelmeme nedeni ve ikilinin onu bekleme nedeni bilinmemektedir. Oyun boyunca ikiliyi çıkmaza sokarak ikilemde bırakan bu bilememe durumu, anti-kahramanın nedensizlikle deformasyona uğrayan iradesinin eylemde bulunmamadan yana tavır almasına neden olur. Bu nedensizliğin dini temada en çarpıcı örneği Vladimir'in anlattığı iki hırsızın hikayesidir. Dört İncil'den sadece birinde geçen hikayeye göre İsa ile birlikte çarmıha gerilen iki hırsızdan biri kurtarılarak cennete giderken diğeri cezalandırılarak cehenneme gider. Vladimir sadece birinde geçen bu hikayenin neden

kabul gördüğü, hırsızlardan birinin neden cezalandırıldığını anlayamaz. “Diğerleri dururken neden ona inanıyoruz” diye soran Vladimir’e Estragon “İnsanlar birer cahil maymun” (13) yanıtını verir. Victor Brombert, yüceltilen veya sarsılmaz olduğu hükmüne varılan değerlere anti-kahramanın açık bir şekilde veya üstü kapalı bir şekilde kuşku ile yaklaştığını söyler (1999: 2). Vladimir’in bu şüpheli tavrı onu çiftin düşünen ve eleştiren kişisi yapar, etrafında olup bitenlerden Estragon’dan daha fazla haberdar olduğunu ve onu yönlendiren kişi olduğunu gösterir. Daha sonra oradan gitmek isteyen Estragon’a Vladimir Godot’yu beklediklerini hatırlatır. Burada bir ironi vardır. İnsanların sorgulamadan inanması gibi onlar da Godot’nun geleceğine inanır, gelmemesi durumunda dün geldikleri gibi yarın ve ertesi gün de geleceklerini söyler. Nedenini bilmedikleri bu bekleyişi “o gelene kadar” (Beckett, 1965: 14) sürdüreceklerdir. Bu açıdan kendilerinin farkında olmayan Vladimir ve Estragon bütün insanlığın nedensiz bekleyişini simgelemektedir.

Oyundaki bu nedensizliğin bir diğer örneği de Godot için çalışan çocukların durumudur. Sembolik birer figür olan kardeşler, yaratılış mitolojisindeki ilk insanlardan Habil ve Kabil’i simgeler. Mite göre Tanrı, elde ettikleri ürünleri sunan kardeşlerden Habil’in sunusunu kabul ederken Kabil’inkini reddeder. Oyuna dönecek olursak Godot, biri keçi diğeri koyun güden kardeşlerden ikincisini sebepsiz bir şekilde dövmektedir. Bunun nedenini soran Vladimir’e çocuk “bilmiyorum” (51) yanıtını verir. Estragon’un da tanımadığı kişilerce dövüldüğü hatırlanırsa Vladimir ve Estragon’un kardeş olan bu çocuklarla aralarında bir benzerlik kurulur. Sonuç olarak biri dayak yerken diğerrinin yememesi, mitteki gibi Tanrı’nın nedensiz ve rastlantısal lütfünün bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Bu sorular anti-kahramanların varlıklarını kuşatır ve onları huzursuz eder. Vladimir üzerinde kafa

yorduğu yaşamdaki nedensizlik ilkesini hırsızların durumu ile hikayeleştirmiş olur. Beckett, böylece okuyucuyu veya izleyiciyi “doğru olmayan ile ilgili kesinlik ve doğru olabilen ile ilgili belirsizlik arasındaki endişeli kararsızlığa dahil etmek için” (Worton, 1994: 85) anti-kahramanları da düşündüren ve onları yiyip bitiren nedensizlik duygusu üzerinde durur. Okuyucuya ve seyirciye aktarılmış olan bu duyguya tanık olmak bireyi aynı sorgu içine sokar. Beckett bu konuya ilişkin fikrini Lucky’nin ağzından çarpıcı bir şekilde verir. Lucky, İngilizce aslı üzerinden yorum yapmanın daha anlaşılır olacağı düşünme tiradında “a personal God quaquaquaqu with white beard quaquaquaqu outside time without extension who from the heights of divine apathia divine athambia divine aphasia loves us dearly with some exceptions for reasons unknown” (42-43) der. Alan Astro’ya göre *apathia* duygudan yoksunluk, *athambia* soğukkanlılık, *aphasia* ise konuşma eksikliğidir. Birer bilimsel terim olan bu ifadeler Lucky tarafından Godot’ya benzeyen öznel bir Tanrı’ya indirgenir (Aynı şekilde ikinci perdenin sonunda çocuk Godot’nun beyaz bıyıkları olduğunu söyler). Buna göre kayıtsız olan Tanrı insanların yaşadığı felaketleri hissetmez, bu durumları Onu rahatsız etmez ve iletişim kurma ihtiyacını duymaz (1990: 125). Lucky’nin konuşmasında belirttiği gibi Tanrı yarattığı dünyaya “bilinmeyen nedenlerden ötürü” (Beckett, 1965: 43) kayıtsız kalır. Bu kayıtsızlık, anlam arayışı içinde olan Vladimir ve Estragon’un birçok yola başvurmalarına sebep olur. İntiharı çözüm olarak gören ikili bunu beceremezler. Diğer seçeneklerden biri ise Estragon’un her iki perdenin sonunda yinelediği ayrılma isteğidir. Birinci perdenin sonundaki diyalog şöyledir:

Estragon	:...Bazen yalnız başımıza daha iyi olamaz mıydık diye düşünüyorum...Aynı yolun yolcusu hiç olmadık.
Vladimir	: (kızmadan.) Orası belli değil.

Estragon : Doğru, hiçbir şey belli değil...
Vladimir : Daha iyi olacağına inanıyorsan hala ayrılabiliriz.
Estragon : Artık değmez. *Sessizlik*.
Vladimir : Doğru artık değmez. *Sessizlik*.
Estragon : Eee, gidelim mi?
Vladimir : Gidelim. *Kııldamazlar*. (53-54)

Birbirlerinden ayrılmanın da fayda vermeyeceğine karar veren ikili bundan vazgeçerler. İkinci perdede anti-kahramanların mekanikleşmiş yaşantıları aynı şekilde gözlenir. İlk intihar fikirlerinden cayan ikili bu sefer bunu yapmakta kararlıdır. Estragon pantolonunun ipini çözer, pantolonu ayak bileklerine kadar iner. Sağlamlığından emin olmak için ipi iki ucundan tutup çekerler, fakat ip kopar. Ertesi gün daha iyi bir ip getirmeye karar verirler. “Ayrılıydık, bizim için daha iyi olurdu belki?” diyen Estragon’u dinlemeyen Vladimir, kendilerine son bir şans vererek Godot gelmezse yarın kendilerini asabileceklerini söyler. Ancak Godot gelirse kurtulacaklardır:

Estragon : Peki o zaman gidelim mi?
Vladimir : Pantolonunu çek.
Estragon : Ne?
Vladimir : Pantolonunu çek.
Estragon : Pantolonumu çıkarmamı mı istiyorsun?
Vladimir : Hayır, pantolonunu ÇEK.
Estragon : (farkına varır.) Haklısın. *Pantolonunu çeker*.
Vladimir : Eee, gidelim mi?
Estragon : Evet, gidelim. *Kııldamazlar*. (94)

Son bir defa Godot’nun geleceğine kendini inandıran ikili birinci perdenin sonunda olduğu gibi son sahnede de hareket etmeden gideceklerini söylerler. Bu anti-kahramanların doğalarında yatan çaresizliklerinin ve eylemsizliklerinin işaretidir. Gordon’a göre amaçları olduğuna dair bir duygu arayışındaki ikili başarısız olur, arayışları ve serüvenleri tamamlanamaz. Geçmişlerinin yol gösterecek bir kılavuzdan ve düşünceden yoksun olması gibi gelecekleri de ümit kırıcıdır (2008:

125). Bu sebeple anti-kahramanlar ironik bir şekilde oldukları yerde kalırlar. Aslında gidelim deyip gidememeleri bir “paradoksal yaşam aktivitesi”dir (Gordon, 2011: 78). Beckett’in ‘ifade etme zorunluluğuyla beraber, ifade edilecek hiçbir şeyin olmaması’ paradoksu gibi gitmek istemelerine rağmen gidilecek bir yer yoktur. Felç olmuş gibi, “belirsizlik içinde, kan dolaşımlarının durduğu bir durumda kalırlar” (Rusinko, 1989: 23). Bu dinamik sabitlikle Beckett anti-kahramanın paradoksal eylemini vurgular. İhab Hassan, eylemin amaçtan bu ayrılığını anti-kahramanın paradoksu olduğunu vurgular (1995: 60). Böylece oyuna hakim olan hareketsizlik, amaçsızlık, anlamsızlık ve hiçlik duygusu ifade edilenin tersi eylemle son olarak yinelenir.

Oyunun son sahnesi incelendiğinde anti-kahramana özgü bir diğer niteliğin ön plana çıktığı görülür: bu da komik yanıdır. Oyunda birçok sahnede önemli bir karar verilmesinin veya ciddi bir olayın ardından, oyundaki gergin veya üzücü atmosfer komik bir diyalog veya olay ile dağılır; Beckett vahim bir durum içinden komik olanı defalarca çıkarır. İlk olarak söz edilmesi gereken Estragon’un ismidir. İngilizcesi “tarragon” olan ve *Oxford İngilizce Sözlüğü*’ne göre yemeklerde de kullanılan bir bitki olan tarhun otu, uzun ömürlü oluşu ile bilinir⁹. Oyun içinde uzun ömürlerine, milyarlarca yıl önce doksanlarda Eiffel kulesinden atlamaları gerektiğini söyledikleri sahnede göndermede bulunulur (Beckett, 1965: 10). Ayrıca Estragon’un havuç istediğini, turp ve şalgam yemeyi sevmediğini söylediği sahnede de her şeyi denediğinden bahsederek yine uzun ömrüne referans vardır (69). Estragon’un havuç yemesi onun farklı bir boyutta temsil edilmesini ayrıca sağlamaktadır. Genel kaniya göre tavşanlar havucu sevmeleriyle ve toprak altındaki oyuklarda yaşamalarıyla bilinir. Estragon, turp ve şalgamı tercih etmeyerek özellikle havuç sever ve aynı

⁹ Alınma tarihi 15.12.2012. Kaynak: //oxforddictionaries.com/definition/english/tarragon?q=tarragon

zamanda birinci perdenin başında öğrendiğimize göre bir çukurda yaşar (9). Burada Estragon ve tavşan arasında bir benzerliğin kurulduğu söylenebilmektedir. İnsani vasıfların hayvanlara özgü niteliklerle iç içe geçmesi, anti-kahramanın karikatürize edilerek komik bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır. İsmindeki bitki iması, yaşantısı ve alışkanlığındaki hayvana özgü göndermeler onu anti-kahraman yapmaktadır; çünkü mekanikleşmiş bir kuklaya dönüşmesindeki durum gibi parçalanmış insana özgü bütünlüğü onun küçülmesine, önemsizleşmesi ve silikleşmesine neden olmuştur. Bu yönüyle Estragon, anti-kahraman terimini literatüre sokan Dostoyevski'nin pek çok kez böcek olmak isteyen fakat buna da erişemeyen yeraltı adamına (2008: 22) benzer. Estragon'a atfedilen hayvan imgesiyle yaşadığı dünya ile uyumsuz olduğu vurgulanır.

Son sahnede görüldüğü gibi ölüm/intihar gibi trajedilerde görülen ağır bir temanın oyunda işlenmesi, fakat sahnede pantolonu düşen anti-kahramanın “gülünç başarısızlığı” (Hassan, 1995 60:) ve kaba güldürüye özgü absürt durumu, oyunun “trajikomedî” alt-başlığı ile adlandırılmasını anlamlı kılar. Beckett, *Endgame* oyununda trajik yönle komiğin birliğini Nell'in sözleriyle şöyle ifade eder: “Hiçbir şey mutsuzluktan daha gülünç değildir” (1985: 20). “Tragic Pleasure of Waiting for Godot” başlıklı makalesinde bu konuda savunduğu görüşüne göz atılacak olunursa Berlin'e göre Beckett'in trajik görüşü, İsviçreli oyun yazarı Dürrenmatt'inkine yakındır. Bu fikre göre trajik olanı komik olandan elde ederiz (2008: 63). Nell'in mutsuzluk hakkındaki yorumu Dürrenmatt'ın görüşü ile benzerdir. Gülüncü ve üzücü olanı aynı karede sunabilen Beckett'in, karakterlerini iki uç noktada göstermesi belki de gerçekliği algılayışında yatar. Oyundaki gerçeklik, ortak değerlerin birbirine zıt durumlar içinde olmasına rağmen bir arada bulunması ve bu sayede tanımlanıp

sınıflandırılmayacak bir boyut kazanmasıdır. Bu da oyunun en temel temaları belirsizlik ve nedensizliğe yol açmaktadır. Godot tarafından sevilen-dövülen çocukların, yapraklı-yapraksız ağacın, sabah-akşamın, kurtarılan-cezalandırılan hırsızların, unutma-unutmama temasının aynı önemle sunularak oluşturduğu yeni ama muğlak anlamı, Beckett'in 'belki'sini oluşturur. Rusinko, İkinci Dünya Savaşının ortak kültürel varsayımları parçaladığını ve Birinci Dünya Savaşından sonra başlayan hayal kırıklığı duygusunu arttırarak tamamladığını söyler. Bu yabancılaşma duygusunun ifade edildiği Beckett'in eserlerinde, toplumuna, dünyaya ve en önemlisi kendine yabancılaşan modern insanın müzikhol kişileri gibi tasvir edildiğini belirtir (1989: 15). Trajik yönün yanında oyun, müzikhol geleneğine uygun olarak “kaba bir fiziksel güldürü” (Esslin, 1962: 35) anlayışından kesitler içerirken, tiyatro uzmanı Ayşegül Yüksel'in ifade ettiği gibi “acıklı-gülünç bir öykü” (1997: 45) içerisinde “sirk palyaçosu”nu (48) andıran anti-kahramanlar, gösteri dünyasının bir parçası imajını verirler. Estragon'un botlarıyla olan mücadelesi ve son sahnede pantolonunun düşmesi bunlara örnektir. Hatta ikili bir ara durumlarının bilincindeymişçesine müzikhol ifadesini kullanırlar. Gösteri dünyasında bu kez seyirci koltuğuna geçen ikili, Pozzo ve Lucky'i izlerken şunları söyler:

Vladimir	: Müthiş bir akşam geçiriyoruz.
Estragon	: Unutulmaz.
Vladimir	: Ve hala bitmedi.
Estragon	: Öyle görünüyor.
Vladimir	: Daha yeni başladı.
Estragon	: Çok kötü.
Vladimir	: Pantomimden de berbat.
Estragon	: Sirkten de.
Vladimir	: Müzikholden de.
Estragon	: Sirkten de.
Pozzo	: Ne yaptım ben şu pipoya?
Estragon	: Ne komik adam. Tütün çubuğunu kaybetti. <i>Güler.</i>
Vladimir	: Hemen dönerim. <i>Kulise doğru aceleyle koşar.</i>

Estragon : Koridorun sonunda, solda.
Vladimir : Yerimi tut. *Vladimir çıkar*.(Beckett, 1965: 32)

Vladimir ve Estragon tiyatrodaki seyirciye ayrılan yerde bir oyunu izler gibi grotesk ikiliyi izlemektedir. Bu diyalog Pozzo'nun ruh sağlığının bozulduğu hiç de komik olmayan bir sahneden sonra yaşanır. Pozzo, Lucky'nin eskisi gibi olmadığını ve her şeyin değiştiğini anlatırken bir taraftan üzülür, inler ve Lucky'nin ellerinde ağlar. Pozzo ve Lucky arasındaki bağ, insan ilişkilerinin geldiği son noktayı göstermektedir. Buna şahit olmak, Vladimir ve Estragon'un zaten çekilmez olan yaşamlarının sıkıcılığından bir sapma, tekrardan oluşan günlerinin monotonluğundan büyük bir farklılık ve kurtuluş olur. Trajikten komedi doğmuş, anti-kahramanlar üzüntü verici bir durumdan eğlenceyi çekip çıkarmayı başarmışlardır. Bu fırsatı değerlendirmek tıpkı birbirlerine hakarete bulundukları diyaloglar gibi yaşamlarına devam edebilmek için geliştirdikleri bir stratejidir. Rusinko'nun sözünü ettiği yabancılaşmış modern insanın hayatındaki bu komik nitelik, tezin birinci bölümünde değinilen komik anti-kahramanın yaşam mücadelesi sanatının ustası olarak uyguladığı taktiklerden biri olarak görülebilir. Yaşamın zorluklarının, anlamsızlıklarının üstesinden gelebilmenin yolu bazı hilelere başvurmaktan geçer. Bir oyunu izliyormuş gibi yapmaları, onlar için istenmeyen mevcut dünyadan bir kopuştur. Diğer taraftan kendileri de her gün aynı seansta aynı piyesi sahneye koyarcasına aynı zamanda aynı yere gelip, aynı eylemlerde bulunurlar. Oyundaki yinelemelerin çağrıştırdığı bu durum, yine sıkıntılarından kısa süreliğine de olsa kurtulmak için girişilen bir stratejidir. İkinci perdede Vladimir Pozzo ve Lucky'i canlandırmaları/oyunmaları için Estragon'u ikna etmeye çalışır (72-73). Tüm bu canlandırmalar, düzenlemeler ve eğlenceli diyaloglar zaman geçirmek için yapılan

etkinlikler olarak görülebilir. Aslında oyunun başından beri bir oyundaymış gibi sıraları geldikçe repliklerini söylerler. İki hırsızın hikayesini anlatmak isteyen Vladimir, bazen bu oyunu oynamak istemeyen Estragon’a zaman geçmesini sağlayacağını söyledikten sonra “hadi Gogo, bir kez olsun topu bana geri gönder” (12) diyerek karşılığını verir bir replik ister. Estragon da abartılı bir oyunculuk ve gayretle “bunu gerçekten olağanüstü bir biçimde çok ilginç buldum” (13) der. Walker’a göre anti-kahramanın konuşkanlığa, hikaye anlatmaya, kısa ve özlü ahlaki derslere, ironiye bağlılığı ve absürt bir şekilde konu dışına çıkma girişimleri hayatta kalma stratejileridir (1985:19). Böylece anti-kahramanların her gün tekrarlayacakları o günlük oyun sürer. Çaresiz birliktelikleri bu oyun üzerine kuruludur; biri olmadan topu geri atacak, zamanın akmasını sağlayacak mekanizma çalışmayacaktır. Beckett’in trajik ve komik olanı birleştirdiği noktada anti-kahramanın varlığını daha belirgin şekilde görmek mümkündür.

Boulter’ın aktardığına göre Beckett, birbirine sevgi, iğrenme ve öfke ile bağlı olan Vladimir ve Estragon’u sahte-çift (*pseudo-couples*) olarak tanımlar (2008: 31). Birliktelikleri alışkanlık haline gelmiş bu ikili arasındaki ilişki, komik anti-kahramanın atası Don Quixote’nin Sancho Panza ile ilişkisine benzer. Bir taraftan zihinsel faaliyette bulunan, sorgulayan ve hafızası daha iyi olan Vladimir, diğer taraftan fizikselliği ile ön plana çıkan, ayağı ağrıyan, dayak yiyen ve her şeyi unutan Estragon, birbirini tamamlayarak varlıklarını sürdürebilirler. Kennedy’e göre oyun boyunca zorlayıcı görevlerini (beklemek) yerine getirebilmek için çeşitli oyunlara başvuran ikili, arayış içindeki kahramanın özelliklerine sahiptir. Asıl kahramanlık serüveninin parodisi yapılsa da sonsuz olan ‘bir şeyler’ için uğraş verirler. Bu yönüyle, gülünç durumda resmedilseler de insana özgü bu genel deneyimi aktarırlar.

Kennedy, ikiliyi bu kapsamda Don Quixote'ye benzetir (1989: 33). Başkışileri birer anti-kahraman olan *Don Quixote* ile *Waiting for Godot*'da anti-kahramanların kendilerine özgü idealleştirdikleri bir dünya sunulur. Birinde kahramana özgü eylemlerin parodisi yapılırken, diğerinde kahramana özgü eylemlerin olmadığı, eylem olsa da içinin anlamsızlık ve belirsizlikle dolu olmasından ötürü bir amaca ulaşmadığı vurgulanır. Vladimir ve Estragon için ideal bir dünya arayışı yerini Godot'un sundukları ölçüde bir kurtuluşa ve yaşantıya bırakmıştır. Ancak Godot'nun bir türlü gelmemesi de sonuç olarak geleceği belirsiz kılmakta ve bu nedenle belirsiz ve kendilerinden bağımsız başka bir yapıya bağlı bir dünyayı idealleştirmelerine sebep olur. Etkin olmaktan öte Hassan'ın deyimiyle etkiye maruz kalan ve var olduğu dünya tarafından yönlendirildikleri bir dünyadır bu (1995: 59). Biri aktif bir yolculuğun parodisiyken, diğeri pasif bir yol alamama hikayesidir. Ortak yönleri ise anti-kahramanlarının geleneksel serüveniyle kahramanın yaşantısına ters bir süreç geçirmeleridir.

Son tespitleri sunmadan önce Vladimir ve Estragon'un yanında anti-kahraman özelliği taşıyan Godot'dan da bahsetmek yerinde olacaktır. Anti-kahramanlara özgü bir dünya yaratan Beckett'in anti-kahramanlaştırdığı ana karakterlerinin yanında oyunun adının başkışisi olan Godot da bir anti-kahraman olarak görülebilir. Oyunda sıklıkla bahsi geçen, olayların dolaylı da olsa onun etrafında geliştiği bir karakter olarak büyük bir öneme sahip olan, ancak beklentilerin tersine sahnede görülmeyen Godot, Vladimir ve Estragon tarafından bir kurtarıcı olarak görülmektedir. Godot'nun, bu beklentiyi karşılamayarak onları sebepsiz yere bekletmesine ek olarak, yanında çalıştırdığı çocuğu nedensiz yere dövmesi, kurtarıcı-kahramanın negatif özelliklerle donatılmasına ve oyunda canlı bir şekilde var olmayarak eksik

temsil edilmesine yol açarak ikili için olduğu gibi okurun beklentisini de boşa çıkarır. Önceki günlerde gelmeyerek ikiliyi yüzüstü bırakışı ve ileride de gelmeyecek oluşunun yüksek ihtimal dahilinde olması bu tipi kötü niyetli yapar, kurtarıcı rolünün hakkını vermediğini gösterir. “Genellikle geçmişi veya ayırt edilebilir bir geleceği olmayan, sadece kısmen ortaya konan bir anti-kahraman” (Coyle, 1993: 473) olarak oyunda belirterek, oyunda işlevini yerine getirmeyen sözde bir karakter, bir anti-kahraman niteliği taşır. Genel anlamda oyunun yazıldığı savaş sonrası dönem düşünüldüğünde sembolik olarak evrensel nitelik taşıyan Vladimir ve Estragon gibi Godot’nun evrensel bir anlam taşıdığı, savaş sonrası belirsiz bir geleceğe mahkum olan insanın içine düştüğü buhrandan kurtaracak beklenen kişi, durum veya kurtulma halini simgelediği düşünülebilir. Kurtarıcı misyonu ile donatılması kişiyi kahraman yapmakta, beklentiyi karşılamayarak insanın aciz durumundan kendini kurtaramamasını genel anlamda insanın işlevini yerine getiremediğini göstermektedir. Bu açıdan geleceği söylenen bir oyun kişinin gelmeyişi, karakterin sunumunda bir noksanlık ve durum itibarıyla bir umutsuzluk ve hayal kırıklığı yaratırken işlevsizliğiyle anti-kahramana yaklaşmasına neden olur.

Sonuç olarak, Absürt tiyatro türünün önde gelen oyunlarından biri olan *Waiting for Godot*, 1950-1960 yılları arasında yazılan birçok oyundan büyük ölçüde farklılık gösterir. Bu farklılıkta başkışilerinin anti-kahraman olmaları önemli rol oynar. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra değişen dünya düzenine paralel olarak edebi eserlerin merkezinde yer alan başkışiler de nitelikleri ve temsil ettikleri öğeler bağlamında değişmiştir. Savaşın etkisiyle insanın ve ona dair vasıflarda değer kaybı yaşanması, kitlesel ölümlerin gerçekleşmesi ve bunların her an tekrar yaşanma ihtimalinin gerçekliği ile yüzleşen insan, geleceğe kuşku ile bakma, belirsiz bir

dünyaya inanma, daha da ötesinde dini, ahlaki veya siyasi gibi hiçbir değere inanmama eğilimi göstermiştir. Bu eğilim sanat alanında eşzamanlı olarak yerini bulmuş ve savaş sonrasında yazılan çoğu edebi eserde anti-kahraman başkişi olarak belirmiştir. Geleceğin, belki de üçüncü bir dünya savaşından başka bir şey getirmeyeceğine inanan anti-kahraman, uğruna savaşmaya veya ölmeye değer bir yolculuğa çıkmanın anlamsızlığı ile yüzleşmiş ve doğal bir sonuç olarak da eylemsizliğe sürüklenmiştir. Kahramanlık olgusunun dünya savaşları sonucunda daha sert bir şekilde eleştirilmeye başlanması ve nihayetinde savaş esnasında yaşanan şiddet ve ölümlerle bağdaştırılamaması, ideal insan modeli olan kahramanın yerini bu yoğun düş kırıklığı içindeki negatif bir modele, anti-kahramana bırakmıştır. Bu çerçevede *Waiting for Godot*, anti-kahramanları Vladimir ve Estragon'un evrende hapsolmuş durumunun, belirsizlik içindeki yaşantılarının, toplumlarına ve kendilerine yabancılaşmış trajikomik durumlarının resmedildiği bir oyundur. Kurtarıcı ve iyileştirici etkisiyle bir topluma yön veren kahraman tipinin tersine, topluma ve kendi yaşamlarına bir katkısı olmayan, başarısızlığın varlıklarına nüfuz ettiği, bütünlükleri parçalanmış, sıradanlaşan, aşağılanan, varla yok arasında silik bireylerdir. Bazı durumlarda, karikatürize edilerek tasvir edilmeleri ise uyumsuz ve komik doğalarını sergiler. Vladimir ve Estragon, belirsizliklerle dolu bir dünyada anlam arama yolculuklarında, her geçen gün, aradıklarından daha da uzaklaşan anti-kahramanlardır.

İKİNCİ BÖLÜM

LOOK BACK IN ANGER'DA ANTİ-KAHRAMAN

Çalışmanın bu bölümünde John Osbourne'nun *Look Back in Anger* (1956) adlı eserinin, anti-kahraman kavramı bağlamında incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda oyunun ana karakteri, anti-kahraman olması yönüyle incelenecek, bu özelliğinin oyuna kazandırdığı anlam ve boyut araştırılacaktır. Sahne kronolojisi ile paralellik içerisinde yapılacak olan incelemede anti-kahraman niteliklerinin vurgulandığı düşünülen olaylar ve temalar irdelenecek, olaylar dizisi kavram ile ilişkili olduğu sürece ön plana çıkarılacaktır. Ayrıca bir önceki inceleme metni olan *Waiting for Godot* ile ortak öğeler de vurgulanacak, inceleme öncesinde ise yazarın hayatına kısaca değinilecek, ayrıca oyunun kısa bir özeti de sunulacaktır.

1950 – 1960 yılları İngiliz tiyatrosunun en çok bilinen isimlerinden birisi John Osborne'dur. Genç yaşında dönemini etkileyen bir oyun yazma başarısını gösteren Osborne, 1929 yılında Londra'da reklam yıldızı bir babanın ve barmaid bir annenin çocuğu olarak dünyaya gelmiş, genç yaşında babasını kaybetmiştir. Öğretmenine vurduğu için liseden atılmış, sonrasında annesinin yanına Londra'ya taşınmak zorunda kalmıştır. Bir süre gazetecilik yapan yazar, burada bir tiyatro topluluğunda iş bularak yazarlık ve oyunculuk kariyerine başlamıştır. Beş kez evlenmiş, bu evlilikleri – Jimmy ve Alison'ın ilişkisinde görüleceği gibi – eserlerine konu olmuştur. Yazarın en ünlüleri *The Entertainer* (1957), *Luther* (1961), *A Patriot for Me* (1965), Ibsen'in oyunundan uyarladığı *Hedda Gabler* (1972) ve *Dejavu*

(1992) olmak üzere yirmi altı oyunu; *A Better Class of Person* (1981) ve *Almost a Gentleman* (1991) adlı iki otobiyografisi ve senaryoları (*Tom Jones*, *The Charge of the Light Brigade*) bulunmaktadır. En meşhur oyunu *Look Back in Anger* ilk defa sahnelendiğinde Osborne henüz yirmi yedi yaşındadır ve genç yaşı nedeniyle oyunun başkışisi Jimmy ile özdeşleştirilen Osborne da ‘öfkeli genç adam’ olarak anılmıştır.

Look Back in Anger, 8 Mayıs 1956 yılında English Stage Company tarafından Royal Court Tiyatrosunda Tony Richardson tarafından sahnelenmiştir. İçeriği ve karakterleriyle İngiliz tiyatrosunda yeni bir dönemi başlattığı kabul edilen eser, dönemin sanat dünyası için yeni bir ses olarak değerlendirilmiştir. Eleştirmenlerce oyun ile ilgili farklı, hatta birbirine zıt görüşler belirtilmiştir. Oyun başlangıçta beğenilmeyerek en ağır şekilde eleştirilmiş, bir müddet sonra ise ‘devrim’ niteliğinde görülerek pek çok övgüye layık bulunmuştur. *Evening Standard* gazetesi yazarı Milton Shulman’a göre “mide bulandırıcı melodram türünde bir bam-güm” olarak görülen oyun, *Guardian*’dan Philip Hope-Wallace’a göre de “son derece hisli fakat daha çok yüze-göze bulaştırılmış yazarın ilk oyunu”dur (akt. Rusinko, 1989: 44). Oyunun başkışisi Jimmy Porter ise yerden yere vurulur, çünkü antipatik hareketleriyle ‘sersem’, ‘baş belası’, ‘görgüsüz’ ve ‘kaba’ (Sinfield, 1989: 233) olmasının yanında, yine Shulman’ın ifadesiyle “kendine acıyıp sızlanan bir kişilik”tir (akt. Page, 1996: 280). Çelişkili bir şekilde, oyun diğer taraftan özgünlüğün simgesi, yeniliğe doğru açılan bir kapının eşiğini geçen dönemin ender görülen bir başyapıtı olarak görülmüştür. Bunun sebebi, oyunun anti-kahraman başkışisinde dönemin diğer oyunlarındaki ana karakterlerde görülmeyen sempati ve iğrenme duygularını aynı anda uyandıran bir özelliğinin olmasıdır. Çalışmanın konusunu oluşturan ‘anti-kahraman’ niteliği, Jimmy’i anlaşılması ve konumlandırması zor bir tipleme

yapmıştır. İki zıt fikirli gruptan eseri beğenenlerin altını çizdiği nokta, karakterin duygu yüklü, genç, delidolu vasfıdır. *Daily Express* yazarı John Barber şu yorumu yapmıştır: “27 yaşındaki heyecanlı yeni İngiliz yazar John Osborne’nun ilk oyunu dün gece Londra sahnesine bomba gibi düştü. Oyun yoğun, öfkeli, ateşli, ele avuca sığmıyor. Hatta delice. Fakat genç, genç, genç bir oyun” (akt. Lacey, 1995: 19). Osborne’nun olağandışı eserini en çok öven ise *The Observer* gazetesi yazarı Kenneth Tynan olmuştur. Ona göre oyun “son on yılın en iyi genç oyunu”dur (Tynan, 1956). Tynan’ın vurguladığı bir nokta da Jimmy Porter karakterinin savaş sonrası gençliği gerçekte olduğu gibi yansıttığıdır. İzleyicinin sahnede görmekten umudunu yitirdiği bazı nitelikler – “anarşiye sürükleniş, içgüdüsel solculuk, resmiyetle ilgili her tutumu otomatik bir biçimde reddediş...uğruna savaşıacak bir haçlı seferinden yoksunluk hissi (Tynan, 1956) – oyunun anti-kahramanı ile yeniden canlanmıştır. Bu sebeple, oyunda da görüleceği gibi Jimmy temsili bir misyon yüklenmiş, savaş sonrası dönemin siyasi koşullarından entelektüel etkinliklerine kadar duyduğu rahatsızlıkları dile getirmiştir.

1950-1960 yılları, savaş sonrası koşulların ve tiyatronun anlatıldığı bir önceki bölümde söz edildiği gibi kültürel, siyasi ve ekonomik anlamda değişim dönemi olmuştur. Dönemin şekillenmesinde en büyük etkisi olan İkinci Dünya Savaşı, büyük insan topluluklarına karşı yapılan kıyımlarla sonuçlanmış, hafızalarda insanların unutamayacağı deneyimler bırakmıştır. Hitler Almanya’sının yaptığı soykırım sonucu yaşanan travma ve Hiroşima’ya atılan bombanın sadece insan bedeni değil aynı zamanda ruhu üzerinde yarattığı tahribat, daha güvenli bir geleceğin inşasının gerekliliğine dair bir inancı ve bilinci daha da güçlendirmiştir. Savaştan etkilenen ve maddi ve manevi restorasyon bilinciyle hareket eden devletlerden biri olan İngiltere,

bir dizi yenilikle vatandaşlarının sorunlarını gidermeye çalışmıştır. 1945'te başa gelen İşçi Partisi'nin Refah Devleti kurma çabası meyvesini vermiş, Lacey'nin aktardığına göre işsizlik yüzde 1.7 oranlarına düşmüş, alım gücü yüzde 110 artarak araba, televizyon gibi pahada değerli eşyaların satışında artış yaşanmıştır (1995: 10). Öte yandan 1953 yılında Kraliçe Elizabeth tahta geçmiş, taç giyme törenini yayınlayan televizyon setleri sayesinde monarşi her eve girerek Büyük Britanyalı olduklarına dair milli emperyal bilinci tekrar diriltmiştir. Eşitlikçi ilkesiyle fakir aile bireylerinin üniversite eğitimi almasını sağlayan 1944 tarihli Eğitim Yasasının etkisi bu dönemde görülmüş, Jimmy gibi işçi sınıfına mensup entelektüel bir kitlenin oluşmasına imkan tanımıştır. Ancak madalyonun diğer yüzü pek de iç açıcı değildir. 1956 yılında Süveyş Krizi ile Britanya'nın artık dünyanın egemen gücü olmadığı, bu gücün yerini Amerika Birleşik Devletlerine bıraktığı görülmüştür. Öte yandan ironik bir şekilde Kraliçe sadece herkesin ortak bir değeri paylaştığı köklü bir geçmişe sahip oldukları milli bilincin yeniden inşasını sağlamamış, bazı eleştirmenlere göre monarşinin yarattığı popülerlik, aynı zamanda aristokrasinin statüsünü ve bozulmazlığını pekiştirerek, kilisenin aynı zamanda başı olan Kraliçe ile İngiliz sınıf sistemini diriltmiştir. Bunun en nihai sonucu ise yönetenlerin yönetilenlerden keskin çizgilerle ayrıldığı sınıfa dayalı bir sistemin hükmünü sürdüğü bir ülke olmuştur (Eyre ve Wright, 2000: 238). Sonuç olarak refah seviyesinin sınıf farklılığını kaldırdığını iddia eden dönemin siyasi görüşlerinin tersine, işçi sınıfı yoksulluk içinde yaşamaya bir süre daha devam etmiştir (2000: 238). Zenginlik, sosyal sınıf sisteminde üst ve orta-üst kısımlarda yer alan yönetenlerin ve köklü kurumların payı olurken, işçi sınıfı ve alt sınıfların yoksulluktan refaha çıkması o kadar hızlı ve de kolay olmamıştır. Savaş sonrası dönemde toplumun ve devletin birçok kurumunda

üst sınıfı temsil eden ve “Establishment” (ileri gelenler, kodamanlar, baskın grup) adıyla anılan bir kesim, Osborne gibi savaş sonrası gerçekçi yazarların hedefinde olmuştur. *Spectator* gazetesinin yazarı Henry Fairlie, 1955 yılında “Establishment” ile ilgili şu yorumları yapar: “Establishment ile her ne kadar bir parçası olsa da sadece resmi otoritenin merkezini kastetmiyorum. Otoritenin uygulandığı resmi ve sosyal ilişkiler matrisinin tamamını kastediyorum” (akt. Rylance, 2006: 137). Açıklanacak olursa, yönetici sınıf ile birinci derecede ilişki içinde olan monarşi, kilise, medya, edebiyat camiası, West End gibi ticari amaç güden kurumlar “Establishment”ın bileşenleridir. Bu nedenle Osborne gibi savaş sonrasında “Establishment”a yakın olmayan yazarların memnuniyetsizliği, Jimmy Porter gibi karakterlerin öfkelerine dönüşür ve bu öfke ileride görüleceği gibi kiliseye, yönetici kesime, sosyeteye hitap eden gazetelere, ailesine ve sonunda kendisine yönelir. Öfkenin nedeni toplumun her alanına yayılmış ve kök salmış bu denli iyi organize bir yapı karşısındaki çaresizlikten kaynaklanır. Jimmy Porter’ı anti-kahraman yapan ileride görüleceği gibi tam da öfkesi nedeniyle büründüğü tatsız karakteri, kızgın fakat herhangi bir cesur eylemi ilke edinmeyen pasif gençliğidir. Savaş sonrası İngiliz edebiyatında, olumlu yönde, anlamlı bir değişim olasılığına inanmayan ve bu nedenle mutsuz ve öfkeli “genç” insanların tutumları ve görüşleri, bu dönemde yazılan eserlerin başkişilerinin karakteristiği olmuştur. Geleceği belirsiz bir dünyada eylemde bulunmanın anlamsızlığına kendilerini teslim etmelerinin yanında mevcut duruma ‘öfke’ ile yaklaşmaları da bu tipte görülen belirgin bir özellik olmuştur.

“Öfkeli Genç Adamlar” yakıştırması, her ne kadar gazetelerin ve tiyatro eleştirmenlerinin savaş sonrası yazarlara atfettiği ve onlarla özdeşleşen karakterlerini tarif ettiği popüler bir damga olsa da böyle bir yakıştırmanın haklılığının da göz ardı

edilmemesi gerekir. Öfkeli olmaları, güncel siyaset üzerine, aldıkları eğitim sayesinde düşünebiliyor ve toplumdaki değişim hakkında isabetli değerlendirmeler yapabiliyor olmalarından kaynaklanır. Savaş sonrası İngiliz tiyatrosunda sahnede gözlenen değişimi *Changing Stages: A View of British Theatre in the Twentieth Century* adlı eserde çarpıcı bir şekilde ortaya koyan Eyre ve Wright’a göre, İşçi Partisinden sonra başa geçen sağcı Tory partisi, önceki hükümetin Refah Devleti oluşturmaya ilişkin planlamalarını uygulamıştır. Parti, aynı zamanda zenginliğin ve refahın bütün sınıflar için arttığı ve bunun sonucunda da sınıf farklılığının ortadan kalktığı söylemini bir ideolojiye dönüştürerek yaymıştır (2000: 238). Bu ideoloji gereği, siyasi otorite ve bir parçası olduğu “Establishment”, kendileri için tehdit oluşturmayacak bir söylem ile politik, ekonomik ve sanatsal anlamda halk için “mülayim, ağırbaşlı, uyumlu, soylu, tutucu, halinden memnun ve bunaltıcı” (2000: 238) değerler, fikirler ve beğeniler belirlemiştir. Ancak üniversite eğitimi almış yeni entelektüel kesim, bu örtük baskının farkındadır ve burada yatan çelişkiyi açıkça görmektedir. Monarşiyi diriltme çabasına karşın İngiltere’nin Süveyş olayındaki gibi evrensel gücünü yitirdiğine şahit olan okumuş gruplar, soykırımların yaşandığı tarifi güç bir deneyimden sonra, oyunda da görüleceği gibi, hidrojen bombaları gibi kitle imha silahlarının üretimi ile ilgili olarak siyasi kanadın olumlu görüşlerini şaşkınlıkla karşılamaktadır. Bunun yanı sıra, beklenmedik bir şekilde kilisenin de bunu hoş karşıladığına hayretle tanık olmaktadır. Bunlardan en önemlisi, son olarak da toplumsal eşitlikçi değerlerin savunucusu sol hareketin temsili olan Sovyetlerin Macaristan istilasını çaresizce izlemektedirler. Savaştan çıkmış bir milletin yeterli dersi almayan, eşitliği ve insan haklarını savunan sol gelenekten bir yapının, isyanı kanlı bir şekilde bastırması genç nesilde hayal kırıklığına yol açmış, gelecek

nesillerde soykırımların tekrarlanabileceği kaygısını doğurmuştur. Sol görüşün kalesi Sovyetlerin Macaristan'da genç öğrenci gruplarının isyanlarını zalimce bastırması, savaş sonrası dönemin en kanlı ve ses getiren olaylarından biri olmuştur. Geçmişte İspanya'da yaşanan iç savaşı yakından takip eden İngiliz muhalefeti, bu güncel olay karşısında da kayıtsız kalmamıştır. Rebellato'nun aktardığına göre Büyük Britanya Komünist Partisinin de bu trajediyi desteklemesi, 1956 yılında partiden büyük kopmaların yaşanmasına neden olmuştur (1999: 19). Politikadaki bu gelişmelerin edebiyattaki yansıması ise, savaş sonrasında muhalif görüşlü, anarşiye meyilli karakterler ve Jimmy Porter gibi öfkeli tiplerin tasvirinde bir artış olarak belirmiştir. Dönemin mağdurları olan bu anti-kahramanların öfkelerinin kaynağı, Eyre ve Wright'ın belirttiği gibi siyasi gelişmelerden daha çok bunlar karşısında hissettikleri acizlik duygusu ve kafa karışıklığıdır (2000: 242). Daha önce anti-kahramanın ayrıntılı bir şekilde anlatıldığı bölümde belirtildiği gibi acizlik ve çaresizlik duygusu, Jimmy gibi anti-kahramanların en temel özelliklerindendir. Öfke, her ne kadar eyleme geçmeye yol açabilecek yoğun bir duygu olma potansiyeli taşısa da anti-kahramandaki varlığıyla taşıyıcısına ve çevresine zarar veren yıkıcı bir güce dönüşür. Osborne'nun anti-kahramanı Jimmy'i dönemin diğer eserlerindeki başkişilerden farklı kılan, güncel dünyasını eleştirirken çaresizlik içinde kıvrınması, kendiyile beraber en sevdiği insanların bile hayatını alt üst etmesidir. Oyunun bir devrim niteliği kazanmasında Jimmy'nin öfkeli, anti-kahramansı karakteri ve gündeme getirdiği, insanları derinden etkileyen konular önemli rol oynar.

Look Back in Anger büyük bir Viktorya dönemi evinin çatı katında geçer. Mekan tasviri oldukça gerçekçidir: bir çatı katında iki kişilik bir karyola, gazocağı, tahta yiyecek dolabı, yemek masası ve eski deri bir koltuk. Günlerden pazardır.

Jimmy ve Cliff bir yandan gazete okurken diğ er yandan Jimmy'nin e i Alison    t u yapmaktadır. Birinci perde karakterlerin ki i iliklerini g  zler   n  ne serer. Jimmy sinirlidir ve alaycı konuşmalarıyla Alison'ı ve Cliff'i pek   ok konuda taciz eden bir mizaca sahiptir. Sakin bir tabiatı olan Alison'ın, Jimmy'nin s  zl   saldırılarına kar  şı en b  y  k savunucusu Cliff'tir. Bir yandan Jimmy'e laf yeti  tirip gazetede ki haberler hakkında yorum yapan Cliff, Jimmy i  in oyalanma ve e  lence kayna  ı iken diğ er yandan Alison'ın teselli buldu  u tek insandır. Evde genellikle Jimmy konu  ur, onlar daha   ok dinleyici konumundadırlar ve kendilerini savunmaya   alı  ırlar. Pazar g  nlerinin sıkıcılı  ından ve tekd  zeli  inden yakınan Jimmy, bir taraftan okudu  u haberleri yorumlarken diğ er taraftan Alison'a hakaretler ya  dırır. Cliff buna dayanamaz, Alison'dan   z  r dilemesini ister, fakat Jimmy oralı olmaz. Jimmy'i ayakta yakalayan Cliff muziplik yaparak onunla dans etmek istedi  ini s  yler. Jimmy buna kızar, bo  u  maya ba  ırlar. Cliff'i Alison'a do  ru iter.    t   devrilir, ikisi de yere d    er.    t   Alison'ın kolunu yakmı  tır. Cliff, Jimmy'i odadan kovan Alison'ı teselli eder. Aralarındaki konuşmadan   ğrendi  imiz kadarıyla Alison hamiledir ve Jimmy'e hen  z s  ylememi  tir. Bir s  re sonra i  eri gelen Jimmy, Alison'dan   z  r diler, fakat ilgin  tir ki Cliff'i bilerek itti  ini itiraf eder. Birinci perdenin sonunda Alison'ın oyuncu arkada  ı Helena'nın   ehre geldi  ini ve onlarda kalaca  ını   ğreniriz.

  kinci perde a  ılırken sahnede Helena ve Alison g  r  l  r.   ki hafta ge  mi  tir. Jimmy i  eride trampetini   almaktadır. Kocas   ile ilk kar  ıla  masını anlatan Alison, evliliklerinin ilk yıllarında parasız olduklarını ve Jimmy'nin arkada  ı Hugh ile kalmalarından s  z eder. Hugh'un annesi Jimmy'e tatlı tezgahını kurmasında yardımcı olmu  tur. Helena, Alison   ocuk sahibi olaca  ı i  in Alison'ın bu "deli

evinde” (Osborne, 1965: 47) artık kalmaması gerektiğini söyler. Jimmy içeri girer ve ikisinin birlikte kiliseye gideceklerini öğrenir. Buna çok sinirlenir; çünkü Helena’nın karısını etkisi altına aldığını düşünmektedir. Çıkmak üzerelerken Jimmy’e bir telefon gelir. Bu arada o sahnede yokken Helena, Alison’ın babası Albay Redfern’e haber verdiğini ve gelip onu alacağını söyler. Bu esnada içeri giren Jimmy, Hugh’un annesinin ölmek üzere olduğu haberini almıştır. Onu görmeye gideceğini ve Alison’ın da onun yanında olmasını istediğini söyler. Ancak Alison Helena’yı takip ederek kiliseye gider. İkinci perdenin ikinci sahnesinde, babasının Alison’ı götürmeye geldiğini görürüz. Baba-kız, bir süre Jimmy hakkında konuştuktan sonra ayrılırlar. Helena, Cliff’e son bir gece kalacağını söyler. Cliff evden ayrıldıktan sonra Jimmy gelir. İkinci perdenin sonunda Helena, Alison’ın verdiği notu Jimmy’e uzatır ve Alison’ın hamile olduğunu söyler. Umurunda olmadığını söyleyen Jimmy, Helena’yı evden kovar. Helena, ona bir tokat atar. Söylediklerinin farkına varan Jimmy, çaresizlik ve pişmanlık içinde öylece kalır. Sahne Helena’nın onu tutkulu bir şekilde öpmesiyle son bulur.

Birkaç ay sonrasında Cliff, Helena ve Jimmy hala birlikte dirler. İlk perdenin aynı olan bu sahnede, Alison’ın yerini alan Helena ütü yapar, ikili ise her pazar yaptıkları gibi gazete okumaktadır. Haberlerden bir süre bahsettikten ve birkaç şakalaşma ve sözlü sataşmadan sonra birinci perde de olduğu gibi Jimmy ve Cliff tekrar boğuşur, fakat bu sefer kimseye zarar vermezler. Cliff, bir süre sonra evden ayrılmak istediğini söyler. Jimmy buna üzülse de engel olmayacağını söyler. Birinci sahnenin sonunda kapı çalar, Alison içeri girer. İkinci sahnede ise roller geri iade edilir. Çocuğunu kaybeden Alison, gittiğine pişman olmuştur. Durumun farkına

vararak zaten daha fazla kalamayacağını söyleyen Helena, evden ayrılır. Oyun Alison ve Jimmy'nin barışını simgeleyen sincap ve ayı oyunu ile son bulur.

Görüldüğü gibi geleneksel bir şekilde üç perdeden oluşan ve çatışma-uzlaşma üzerine kurulu olan *Look Back in Anger*'ın yeniliği, genellikle biçiminden ve tekniğinden çok içeriğinde ve öfkeli, alaycı ve sert dili ile anti-kahraman başkişisindedir. Öncelikle içeriği ile ilgili en önemli özellik döneminin yukarıda değinildiği gibi güncel sorunlarına ve olaylarına değinmesidir. Kilisenin hidrojen bombasının üretimine dair olumlu görüşünden (Osborne, 1965: 13) Amerika'da artan Evangelist ayinlerine (14), İngiliz romanı üzerine gazetelerdeki yorumların Fransızca kelimelerle donatılmış olmasından yola çıkarak yabancı etkisinden (10) dönemin ünlü oyun yazarlarından Priestley'nin Edward dönemine duyduğu özleme kadar (15) Jimmy'nin yerdiği birçok konu o günün insanını ilgilendiren ve kaygılandırıcı konulardır. Oyunun bel kemiğini oluşturan ve Osborne'nun Jimmy üzerinden metnin merkezine yerleştirdiği en temel mesele ise İngilizlere özgü "yeni sınıfsal içerik"dir (Wandor, 1986: 142). Salon komedyalarındaki üst-orta sınıf kişilerden uzaklaşarak, oyunun başkişisi olarak işçi sınıfı karakterlerin resmedilişine ve onlara özgü kaygıların dile getirilişine dönük Osborne'nun bu çabası, sahnede "yeni bir dramatik kahraman"nın (Rusinko, 1989: 45) varlığı ile sonuç bulmuştur. Bölümün başında değinilen eleştirmenlerin birbirine zıt görüşleri, aslında bu yeni tipin farklılığını, önemini ve çağdaşlılığını vurgulamaktadır. Anti-kahramanın alaycı dili, çevresindekilere karşı öfkesi ve din gibi tabulaşmış değerleri küçümser tavrına benzer geleneksel kahraman tipine zıt düşen yönleri, dönemin yazarlarını bile rahatsız etmiştir. Rusinko'nun aktardığına göre savaş sonrası yeni başkişi tipini "görgüsüz" ve toplumsal çıkmazı ifade etmede "başarısız" gören ve onları "pislik"

diye adlandıran Somerset Maugham gibi geleneksel tipten yana olan yazarlar (akt. Rusinko, 1989: 45), edebiyat alanında yaşanan kahraman dönüşümünü doğrudan hissetmiş, ancak onlara olumsuz, zararlı tip değerini biçtikleri için edebi eserlerinin başköşesine layık görmemişlerdir. Anti-kahramana doğru bu dönüşüm toplum dışı yapmacık karakterden toplumun içinden her türlü değişime ve zor koşullara maruz kalan, bir anlamda, kurban olarak değerlendirilebilecek kişiden yana gerçekleşmiştir. Bu yeni tip güncel siyaseti takip etmekte, devlet, din, monarşi gibi kökleşmiş kurumlara karşı geliştirdiği söylemleriyle de tepki çekerek yönetilenlerden yana bir tavır sergilemektedirler. Yöneten-yönetilenler arasındaki savaşta Osborne gibi güncel sorunlara değinen yazarlar, işçi sınıfının sadece karakter bazında iyi bir temsilini sunmamış, gerçekçi portreler çizerek dilini, izbe, daracık apartman daireleri gibi mekana özgü sınıfsal detayları ve toplumsal hiyerarşiyi günlük hayattaki haliyle vermeyi başarmıştır. Bunları sunarken de eseri için seçtiği ‘kahraman’, muhalif, memnuniyetsiz ve bazen saldırgan olduğu için örnek alınmayacak olumsuz negatif özellikler barındırır. Çünkü o bir anti-kahramandır.

Oyunun derin anlamında gerek sahne düzenlemesi içindeki Osborne’nun sunduğu açıklamalarda gerekse de Jimmy karakterinin kendi söz ve eyleminde başkışının tipik bir anti-kahraman olduğunu görürüz. Jimmy Porter’ın bir anti-kahraman sayılmasında en temel özellik, tezat bir kişiliğe sahip olarak etkili sözlerinin paradoks üzerine kurulu olmasıdır. Sözsel becerisi ile doğru orantıda olmayan eylemsel becerisi, bu çelişkilerin merkezindedir. Bir diğer kahraman-karşıtı unsur da eylemsizliğine dayalı olarak pasif bir varlığa bürünüşüdür. *Waiting for Godot*’nun anti-kahramanları Vladimir ve Estragon gibi Jimmy de pasifliğe ve sınırlanmışlığa karşı verdiği yaşam mücadelesinde başarısızlığa uğrayan bir birey

olarak varlığını sürdürür. Yine Beckett'in anti-kahramanları gibi Jimmy de herhangi bir dini, sosyal veya politik kuruma karşı güven duymaz, inanç beslemez ki bu da pasifliğinin temelinde yatan nedendir. Ancak Jimmy'i onlardan ayıran özelliği kendisinin çaresizliğine ve etrafındaki insanların kayıtsızlığına karşı bir öfke duymasıdır. Jimmy'nin öfkesinin kaynağı mevcut baskıcı siyasal düzen ve onun gibi eğitilmiş bir vatandaş için zor olan hayat koşullarıdır. O, çağının bu zorluklarına ve haksızlıklarına tepki gösteren çağdaş bir tiptir. Bu güncel yanı ise öfkesini ve tespitlerinde doğruluğunu daha anlaşılır kılmaktadır. Son olarak oyunun sonunda görüldüğü üzere yine *Waiting for Godot*'daki gibi yabancılaşmış bir birey olarak sunulur ve bu bir hayvan imgesiyle okura aktarılmaktadır.

Look Back in Anger'ın birinci perdesinin hemen girişinde Osborne, ana karakteri Jimmy Porter için öylesine sevimsiz bir karakter tasviri yapmıştır ki yazarın bile karakterini betimlerken ilginç bir biçimde yanında durmayarak onu yerdiğini görür, eserin kahramanı olacak kişinin beklenenden farklı olduğunu ve beklenilenin aksine sempatik olamayan biriyle karşılaşacağımızı anlarız:

...Jimmy, yirmibeş yaşlarında, çok eski yün bir ceket ve flanel bir pantolon giyen uzun boylu, ince yapılı genç bir adamdır. İçtiği pipodan çıkan duman bütün odayı sarar. Samimiyet ve içten gelen bir garzin, şefkat ve yıkıcı acımasızlığın kaygılı bir karışımıdır. Huzursuz, inatçı, son derece gururlu, duyarlılığı ve duyarsızlığı insanı aynı ölçüde yabancılaştıran bir birleşimdir. Abartılı dürüstlüğü veya görünüşteki dürüstlüğü ona pek dost kazandırmaz. Kimisine göre duyarlılığı kabalık derecesindedir. Kimisine göre ise sadece ağzı kalabalık biridir. Onun kadar ateşli olmak neredeyse belirsiz olmaktadır. (Osborne, 1965: 9-10)

Osborne, öylesine bir anti-kahraman yaratmıştır ki kendi bile ondan yana bir tavır sergilemez, eksikliklerini bir bir dökmeyi tercih eder. Aynı tutumu anti-kahramanın isim babası ve ilk modern prototipini yaratan on dokuzuncu yüzyıl

yazarlarından Dostoyevski’de görürüz. Yazar, *Yeraltından Notlar* kitabının son bölümünde, yeraltı adamının yaşamını nasıl mahvettiğini göstermenin hiçbir anlamının olmadığını vurgular. Daha önce giriş bölümünde alıntıldığı gibi şöyle bir itirafta bulunur: “Bir roman kahramana gereksinim duyar; ancak burada kasıtlı olarak bir anti-kahramanın bütün özellikleri bir araya geldi ve bütün bunlar ilk bakışta hoş olmayan bir izlenim bırakacak” (Dostoyevski, 2008: 118). Benzer şekilde Osborne’nun sunumuyla başkışı hiç de iyi bir intiba bırakmaz. Dostoyevski’nin eserinin sonunda aşağıdaki alıntıda görülebileceği gibi adeta bir özür niteliğinde söylediği bu tümceleri, Jimmy’de haklı çıkarır. Jimmy’nin birinci perdenin hemen başında “özellikle kahramanca görünmeyen” (Taylor, 1969: 43) kişiliği ve anti-kahramanın ilk modelini sunan Dostoyevski’nin karakterini hatırlatması, başkışileri birer anti-kahraman olmaları yönüyle aslında şaşırtıcı olmamalıdır; çünkü Rus yazar da romanın hemen başında karakteri birinci ağızdan Osborne ile aynı yaklaşımla sevilmeyen bir portre ile sunar:

Ben hasta bir adamım...Gösterişsiz, içi hınçla dolu bir adamım ben...Epeydir böyle yaşıyorum, belki yirmi yıldır. Şimdi kırkımdayım. Eskiden...ters bir memurdum. Kabaydım, kabalığımdan zevk alırdım...Birinin kırıldığını görsem bundan zevk alırdım...Benim nasıl bir adam olduğum belli değil: ne ters bir adamım ne uysal, ne alçağım ne onurlu, ne kahramanım ne de korkak...Kendi köşeme çekilmişim. (2008: 19-20)

Her iki eserin karakter tasvirinde birbiriyle uyumsuz vasıfların aynı kişilikte toplandığı görülür. Bu, kişiliklerinin bir paradoks taşıdığını, çelişkili yönlerinin olduğunu gösterir. Çelişki/paradoks, anti-kahramanın mührü gibi bir belirleyicidir. Yeraltı adamı, ne alçak ne de onurlu, ne korkak ne de kahramandır. Paradoksal bir şekilde Jimmy’nin karakteri ve tabiatı, samimiyetin ve garezin, şefkat ve acımasızlığın barınağıdır. Bu özellikleriyle, ileride görüleceği gibi Jimmy’nin

eylemleri/eylemsizlikleri de karakterinden doğan nedenlerle çelişkiler yumağına dönüşür. Alison'ı sevmesi ancak sert sözlerle alay etmesi ve evi terk etmesinde başrolü oynaması, siyasi gelişmelerden memnun olmaması, ancak yine de taraf olup düzeltmeye dair en ufak bir çaba göstermemesi kendi içinde zıt, ikili bir durum oluşturur. Oyunun hemen başında karmaşık tasvirini vererek Osborne'nun amacı, antipatik yönleri ortaya çıkmadan önce okuru kabullenmekte zorlanacağı “tezatlıklar kişinin bir portresi”ne (Lumley, 1967: 223) karşı adeta uyarmaktır. Oyun sahnelendikten sonraki daha önce değinilen okur ve izleyicilerin ilk tepkileri de bu saldırgan, soğuk ve kırılcı tipe hazır olmadıklarını göstermektedir.

Daha önce belirtildiği gibi oyun bir çatı katında geçer. Alison bir yanda ütü yaparken, Jimmy ve Cliff sosyetik, üst-sınıfa hitap eden *posh papers* diye tabir ettikleri (13) pazar gazetelerini okumaktadırlar:

Jimmy : Ne diye her pazar aynı şeyi yapıyorum ki? Kitap eleştirileri bile geçen haftaninki ile aynı gibi. Farklı kitaplar, aynı eleştiriler. Elindekini bitirdin mi?

Cliff : Daha değil.

Jimmy : İngiliz Romanı üzerine üç sütun yazı okudum, yarısı Fransızca idi. Pazar gazeteleri sana da cahilmişsin hissi veriyor mu?

Cliff : Yok artık.

Jimmy : Vermeli, cahilsin sen. Köylünün tekisin. (Alison'a) Ya sen? Sen cahil değilsin, değil mi?

Alison : (Dalgın bir şekilde) Ne dedin?

Jimmy : Pazar gazeteleri pek de zeki biri olmadığını hissettiriyor mu?

Alison : Ha, okumadım henüz.

Jimmy : Sana okudun mu diye sordum. Dedim ki..

Cliff : Rahat bırak kızcağızı, Meşgul şimdi. (10-11)

Üniversite mezunu olan Jimmy bile okudukları gazeteler karşısında kendisini cahil hissetmektedir. Fakat Cliff, hiç de cahil hissetmediğini *not 'arf* yani yok artık (11) diyerek belirtmektedir. İronik bir şekilde Cliff'in öyle olmadığını dile getirirken

kullandığı bu tabir ve bununla birlikte *girlie* yani ‘kız’ ifadesi, sonrasında öğreneceğimiz gibi onun Galler aksanı ile konuştuğunu ve bunun taşra dili olduğunu gösterir. Jimmy, yukarıdaki diyaloglarında kendisinin tersine argo bir dil ile konuşan Cliff’in eğitimsizliğine vurgu yapar. Böylece oyunun hemen başında Jimmy Cliff’i köylü diye aşağılamış, Alison’ı ise sözleriyle taciz etmeye başlamış, onun da cahil, bilgisiz biri (*ignorant*) olduğunu ima etmiştir. Buradaki ironik durum, oyunun bütününden bildiğimiz kadarıyla sınıf farklılığına karşı olan Jimmy’nin, Cliff ve Alison ile ilişkisinde bu farklılığa karşı bir duruş sergilemeyerek kendisinin ayrımcı davranması, kendini eğitilmiş üst tabakaya dahil etmesidir. Jimmy’nin tezatlık içeren bu tavrı, oyunun başında zıt nitelikleri barından kişiliğinin betimlendiği anti-kahramanlığının bir kanıtıdır.

Gazetede İngiliz romanı ile ilgili okuduğu bölümün yarısının Fransızca olduğunu söyleyen Jimmy’nin öfkesinin kaynağının ilk belirtilerini görürüz. Bu gazeteler “Establishment”ın edebiyattaki temsilcileri elit kesimin zevkine hitap eden türdendir ve dönemin tiyatrosu gibi İngiliz öğeleri dışında yabancı kültürlerin etkisi altındadır. Jimmy’nin rahatsızlığı ise entelektüel anlamda doyurucu bir bilgi sunmamalarından, İngiliz romanı gibi kendi milliyeti ile ilgili bir konunun yabancı ifadelerle açıklanmasından kaynaklanır. Eleştirmen Alan Sinfield, savaş sonrası dönemi incelediği *Literature, Politics, and Culture Postwar* adlı kitabında dönemin sınıfsal ayrımcılığıyla ilgili önemli tespitlerde bulunmuştur. George Orwell’in sınıfsal değişkenler üzerine görüşlerine de yer veren yazara göre Orwell, savaşın, ordu-imparatorluk yanlısı ve muhalif sol kanat aydınlardan oluşan orta sınıfa ait iki alt sınıfı şekillendirdiğini belirtir (akt. Sinfield, 1989: 116). Bunu yorumlayan Sinfield’e göre ise kendini yeni neslin bireyleri olarak tanımlamayan orta sınıftan

imparatorluğa yakın olan dönemin aydınları, bilinçli bir şekilde kültürün yapı taşlarını oluşturan kesimdir (116). “Establishment”ın bu üyeleri Orwell’e göre yemek sanatını Paris’ten, fikirlerini ise Moskova’dan almaktadır (akt. Sinfield, 1989: 116). Bu ifadenin benzerini Jimmy de oyunda kullanmaktadır: “Birileri şöyle demişti – aşçılığımızı Paris’ten (ne laf ama), politikamızı Moskova’dan, ahlaki kurallarımızı da Port Said’den alıyoruz” (Osborne, 1965: 17). (Port Said, Mısır’da İngiliz birliklerinin Süveyş Kanalının kuzeyinde yerleştiği sahil şehridir.) Hatta Jimmy’nin yaratıcısı Osborne bu kültürel baskı ile ilgili kendi ağzından şöyle demiştir: “Edebi ve akademik sınıflar Fransızlar tarafından baskı altında gibiydiler. Her pazar çıkan ‘sosyete gazeteleri’ Fransız dilinin süslü sözleri yüzünden kendilerini alçaltıyorlardı” (akt. Reballato: 1999: 144). Her pazarını bu haberlerle geçiren oyunun anti-kahramanı Jimmy bu dolaylı baskıdan bunalmış, buna sürekli maruz bırakıldığı için de kendini cahil biri gibi hissetmekten alıkoyamamıştır. Ancak kendisini sınırlayan bu durum bir taraftan da Jimmy’nin gücüne gitmektedir. Bunun yansıması ise nedensiz yere Alison ve Cliff’e sinirlenmek olur. Aslında öfkesinin kaynağını ileride kendisini de dile getirir: “Tanrım, pazar günlerinden nefret ediyorum. Hep çok can sıkıcı, hep aynı şey. Hiç ilerliyor gibi görünmüyoruz, değil mi? Hep aynı merasim. Gazete, çay, ütü. Birkaç saat sonra, bir hafta daha bitmiş olacak. Gençliğimiz elimizden gidiyor. Farkında mısınız?” (14-15). Jimmy, hayatın monotonluğundan şikayet ederken hiçbir ilerleme kaydetmediğini, yerinde saydığını vurgular. Gençliklerini, bir apartman dairesinde boşa harcarken, diğer taraftan hayatları tekdüzeleşir ve anlamsızlaşır. Oyunun ilk cümlesi “Neden her pazar bunu yapıyorum?”, yaptığı işin anlamsızlığını ancak çaresiz bir şekilde mekanikleştirdiğini de göstermektedir. Bu, *Waiting for Godot*’nun açılış cümlesini hatırlatır: “Yapacak

bir şey yok” (Beckett, 1965: 9). Başkişileri anti-kahraman olan savaş sonrası iki eserin başlangıç cümleleri ‘bir şeyler yapmak’ üzerinedir. Her ikisindeki asıl vurgu ise çaresizliktir. Birincisi bunu isyanla dile getirirken diğeri kabulleniş ile ifade eder. Anti-kahraman üzerine yazdığı kitapta yirminci yüzyılda bu tipin sıkça görüldüğünü ve genellikle zayıf, etkisiz ve umutsuz olduğunu not düşen Victor Brombert, bu tipin ne yaptığını bildiğini ancak insanı felç eden bir çelişki içinde olduğunu söyler (1999: 2). Oyunun bütününe bakıldığında Jimmy de durumunun farkında olmasına rağmen bunu değiştirmeye dair bir çabası görünmemektedir. Bunun sebepleri arasında ileride değinileceği gibi değiştirmeye, mücadele etmeye değer “cesur davalar” (Osborne, 1965: 84) olarak hayatında hiçbir şeyi önemli görmemesidir. Değiştirme, iyileştirme yönünde çaba göstermeyen, böyle bir çabanın yararına inanmayan anti-kahraman yönleri, Osborne’nun baştaki sahne yorumunu kendi içinde doğrular. Başkişinin monotonluğun bilincinde olmasına rağmen bunu kabullenışı ile bu yönlerinin gün yüzüne çıkmaya başladığı gözlenir.

Jimmy ve Cliff’in gazete okuma sahneleri, Osborne’nun anti-kahramanın dünyaya bakış açısını ortaya koyduğu ve siyasi eleştirilerini aktardığı anlardır. Cliff, kilisenin oyundaki simgesi Bishop of Bromley ile ilgili haberleri okur: “Haber diyor ki, [Bishop] bütün Hristiyanlara hitaben dokunaklı bir demeç vererek hidrojen bombasının imalatı için herkesin elinden geleni yapmasını istiyor” (13). Jimmy’nin buna alaycı bir üslupla yanıtı “bak işte bu çok dokunaklı” (13) olur. Jimmy haberi okumaya devam eder:

Jimmy: Birileri, onun yoksullara karşı zenginlerden yana olduğunu söylediği için papazın canı sıkılmış. Sınıf ayrımının olmadığını iddia ediyor. ‘Bu fikirleri ısrarla ve de kötü bir niyetle ortaya atanlar – işçi sınıflarıdır!’ diyor. Yok artık!

(Tepkilerini ölçmek için ikisine de bakar, ama Cliff gazete okumaktadır ve Alison ütü yapmaya devam etmektedir)

Jimmy : (Cliff'e) Okudun mu bunu?

Cliff : Hıh?

(Onu dinlemediklerinin farkındadır, fakat peşlerini bırakmaz)

Jimmy : (Alison'a) Baban bunu yazmış olamaz, değil mi?

Alison : Neyi yazmış?

Jimmy : Az önce okuduğum şeyi tabi ki.

Alison : Neden babam yazsın ki ?

Jimmy : Baban yazmış gibi. Sence?

Alison : Öyle mi?

Jimmy : Bishop of Bromley babanın takma adı olmasın?

Cliff : Aldırma ona. Edepsizlik yapıyor. Ne de olsa bildiği tek iş.

Jimmy : (Hızlı bir şekilde). Earls Court'ta Amerikan bir vaizin ayinine giden kadının hikayesini okudun mu? Kendini sevgiye ya da her neyse işte ona adadığını söylemek istemiş. Öne geçmek isteyen din değiştiren kalabalığın curchnasında dört kaburga kemiğini kırmış, kafasına da tekme yemiş. Can çekişirken bir yandan bağıırıyormuş, ama "İleri Hristiyan Askerleri" diye hep bir ağızdan bağırın elli bin kişinin arasında, kimse onun orada olduğunu dahi anlamamış. (Bir tepki bekleyerek kafasını kaldırır, ama kimseden ses çıkmaz) Bazen bende bir acayıplık mi var diye merak ediyorum. Çay ne oldu? (13-14)

Jimmy'nin buradaki beklentisi için haklı gerekçeleri vardır. İlki soğuk savaş dönemindeki strateji yarışında devletin hidrojen bombası geliştirmelerine onay vermesi ve kilisenin bunu desteklemesidir. Büyük yıkımlar yaşanmasına rağmen İkinci Dünya Savaşından çıkan devletlerin kitle imha silahı üretme azmi, Jimmy gibi dönemin birçok insanı için anlaşılması güç bir durumdur. Rylance'ın belirttiğine göre *Look Back in Anger* ilk hidrojen bombası testinden on bir gün sonra sahnelenmiştir (2006: 145). Oyunun bu güncel yanı anti-kahramanın davranışlarını daha canlı, daha tepkisel kılmakta, bu da dilini sert ve alaycı yapmaktadır. Dolayısıyla duygular yoğun bir şekilde aktarılmakta ve tip gerçekçi kılınmaktadır. Rylance, Jimmy'nin okuduğu kilisedeki kadının hikayesi ile kendi hayatı arasında bir paralellik olduğunu iddia eder (145). Acı içinde çaresiz bir şekilde bağırın ve duyulmayı bekleyen kadın gibi Jimmy de pervasız bir dünyada haykırır ve incinir, ancak dikkate alınmaz. Ev

ortamı, dış dünyanın temsili gibidir. Toplu insan ölümlerine kayıtsız kalan dönemin politikacılarının güncel görüşleri, evin içindeki aile bireylerinin ilgisizliği ile mikro düzeyde yansıtılmıştır. Toplumun geneline hakim olan bu aldırmazlık, oyunun üçüncü perdesinde dile getireceği gibi Jimmy için “uğrunda ölecek cesur davalar”ın (Osborne, 1965: 84) kalmadığı sonucuna varmasına yol açmıştır. Bu olumsuz çıkarım, onu anti-kahraman yapan en temel eyleme, pasifliğe ittiği gibi, anti-kahramanın tipik din karşıtlığı görüşünü de pekiştirmiştir.

Daha önce de belirtildiği gibi anti-kahraman din gibi toplumsal değerlere eleştirel bakar ve benimsemekten yana olmaz (Seigneuret, 1988: 60). Tıpkı *Waiting for Godot*’da görüldüğü gibi bu oyunda da din bir yandan hicvedilir, bir yandan da karikatürize edilir. Estragon, İncil yerine sadece kutsal toprakların resimli haritalarını hatırlar (Beckett, 1965: 12) ve kendini yalın ayak yürüyen İsa’ya benzetir (52). Mizah öğelerini ön plana çıkaran Jimmy ise, ‘İleri Hıristiyan Askerleri’ diyerek kilisedeki topluluğu karikatürize ederken kadının durumunu abartılı bir yolla sunar. Dini değer ve duyguların bu şekilde gülünç ifadelerle açıklanması, anti-kahramanın dini yaptırımlara inanmaması ve bunları önemsememesinden kaynaklanır. Dini gündemine almasının tek sebebi ise toplum – din arasındaki güncel ilişki parametreleridir. Jimmy Porter’ın sahnelenmesinden yaklaşık on yıl sonra 1967 yılında *New Trends in 20th Century Drama* adlı kitabı yazan ve yeni eğilimlerden söz eden Lumley, Osborne’nun bu çok “konuşkan kahramanı” ile kendi neslinin sözcülüğü görevini üstlendiğini söyler (1967: 222). Deyim yerindeyse ağzı iyi laf yapan, salon oyunlarının “kibar örtmeceleri [*polite euphemism*] olmadan dolaysız bir dil” kullanan anti-kahraman Jimmy’nin ahlaki kodları ve dini yoktur, ancak inanç yerine kutsallaştırdığı şey, “son derece gelişmiş toplumsal bir bilinç”tir (222).

Oyundan alıntıda da görüldüğü gibi ön plana daha çok çıkardığı ve saldırıda bulunduğu dini değerlerden ziyade, din adamlarının sınıf farklılığı ve politik tartışmalar gibi sosyal içeriklere ilişkin tavrıdır. Kilise, savaş araçlarının üretimini desteklemekte, aynı zamanda sınıf farklılığını da görmezden gelerek bunun sebebi olarak da Jimmy ve diğerlerinin ait olduğu işçi sınıfını görmektedir. Böylece Jimmy savaş yanlısı olmadığı, fakat bu üretimi durduramadığı için sadece bir mağdur, pasif bir birey konumunda değil, aynı zamanda kiliseye göre sınıf ayrımının esas suçlusu pozisyonundadır. Kilise ve devlet kurumları, bu söylemleriyle muhalif tavrı görmezden gelmeye, baskı altında tutmaya çalışmaktadır. Jimmy'nin pasif ama başkaldıran tutumunun ana kaynağı da din-iktidar-medya gibi yerleşmiş kurumlarca belirlenen edilgen konumlandırılışıdır. Getirdiği eleştiriler ve yaptığı doğru tespitler retorik anlamda etkilidir; ancak hiçbir zaman eyleme dökülemezler. Jimmy'nin, Vladimir ve Estragon gibi bu durağan konumu, anti-kahramanın yazgısıdır.

Jimmy'nin yorumlarına katılmayan ve söz oyunlarına dahil olmak istemeyen Cliff, sinemaya gitmek isteyip istemediklerini sorar. Bir pazar gününü sinemanın ön koltuklarında oturan “hödüklerle” (Osborne, 1965: 15) mahvetmek istemediğini belirten Jimmy, gazetesini okumaya devam eder. Cliff'e, Priestley ile ilgili haberi okuyup okumadığını sorar, ancak yanıtını beklemeden yakınmaya başlar:

Jimmy :...Ne diye soruyorum ki! Tabi ki de okumamışsınızdır. Neden her hafta bu gazeteye dokuz sent harcıyorum ki? Benden başka kimsenin okuduğu yok. Kimse tenezzül etmiyor. O tatlı tembelliğinden kimse başını kaldırmıyor. Biliyorum – sonunda beni tımarhanelik edeceksiniz, gün gibi ortada. Delirteceksiniz beni. Tanrım, ne kadar da küçücük, sıradan insani bir heyecana hasretim! Sadece heyecan, hepsi bu! Sıcak, ‘yaşasın’ diye bağırın heyecan verici bir ses duymak istiyorum (Teatral bir şekilde göğsünü yumruklar.) Yaşasın! Yaşıyorum. Bir fikrim var. Neden küçük bir oyun oynamıyoruz. Hadi insan taklidi yapalım, sanki canlıymışız gibi. Kısa bir süreliğine. Ne dersiniz? İnsanmışız gibi davranalım. (bir ona, bir diğerine bakar.) Ah,

dostum, uzun süredir herhangi bir şey için heyecanlanan birileriyle birlikte olmadım.

Cliff : Ne dedi?

Jimmy: (Alison ile uğraşması yarıda kaldığı için içerler.)Kim ne dedi?

Cliff : Priestley.

Jimmy: Her zaman söylediğini....(15)

Jimmy, insanların kayıtsızlığından, etraflarında olup bitene karşı ilgisizliklerinden şikayetçidir. Kendi deyimiyle tepki vererek “canlı” olduğunu hissetmek, yaşamına bir anlam kazandırmak istemektedir. Canlılık, dirilik, gençlik Jimmy’i ile özdeşleşen terimlerdir. Sahnelendikten hemen sonra, oyunun en hararetli savunucularından Tynan’ın, eser ve anti-kahramanı için yaptığı ilk değerlendirmeler de bu yöndedir: “eksiksiz genç bir yavru kurt”, “Jimmy açık bir şekilde ve fazlasıyla canlıdır”, “belirgin ve ateşli bir yaşam gücü” (Tynan, 1956). Cliff ile yukarıdaki diyalogunda da görüldüğü gibi Jimmy’inin canlılığı böyle bir doğaya sahipliğinden değil, buna sahip olamamanın ve bunun özlemini çekmenin yarattığı öfkeden, bunun dilsel bir söyleme dönüşmesinden kaynaklanır. Diğer bir deyişle Jimmy’nin yaşam gücü, çoğunlukla sözlerine yansıyan, eyleminden kaynaklanmayarak pasifliğinden doğan bir öfke üzerine kuruludur ve bu, harekete geçirici potansiyel bir güçten ziyade, fiile dökülmeyen içi boş bir karşı gelişten başka bir şey değildir. Bu görüşü paylaşan eleştirmenlere göre de “Jimmy belirli türden bir enerji ile doludur ve bu enerji boş nutuklarla boşa harcanır; konuşur, ama eyleme geçmekte acizdir” (Peck ve Coyle 2002: 269). Sonuç olarak da öfkeli anti-kahraman eylemsizliğiyle içini dolduramadığı hiddetli söylemlerden öteye geçmemektedir. Dinlenmediği ve dikkate alınmadığı için sinirlenen Jimmy, Alison ve Cliff gibi günün siyasetine kayıtsız değildir ve bu yönüyle bir entelektüel olarak kendini daha duyarlı görmekle birlikte haksızlıklar karşısında daha hisli olduğunu ve sonuç olarak diğerlerine göre yaşayan

bir organizma olduğunu onlara hatırlatır. Ancak durum şudur ki Jimmy de Cliff gibi tatlı tezgahını işletir, aynı çatı katında yaşar ve Alison gibi bir pazar günü monotonlaşmış rutin işlerini yapmanın ötesine geçmez. Bu yüzden onları ‘uyandırmaya’ çalışması manasızlaşır, yapmaya çalıştığı şeyi belirsizleştirir. Bu nedenle Demastes’in hatırlattığı gibi Jimmy “daha büyük bir farkındalığın gereksinimine dair insanları duyarlı hale getirmeye çalışmasına rağmen, ümitsiz bir şekilde amaçsızlığını devam ettirir” (1997: 67). Bu nedenle bu çabaya da gerek yoktur. Osborne’nun ilk sahnenin girişinde söylediği gibi ikilikler üzerine kurulan doğası, duyarlılığı ve de duyarsızlığı onu aynı ölçüde yabancılaştırır.

Pazar günlerinden nefret etmesinin nedeni, evi paylaştığı diğer bireyler gibi olduğunu anlaması ve bundan hoşlanmaması, bunun ötesine geçecek maddi ve manevi imkanlara sahip olmadığını bilmesidir. Alison’ın ritüeli ütü yapmakken, kendisinininki de gazete okuyup trampet çalmaktır. Ancak kendi duygularını diğerlerine yansıtarak Jimmy – başkişinin oyun boyunca öfkeli olduğu diğer kişiler ile ilişkisinde kendine has olumsuz birçok özelliği onlara yansıttığı görülecektir – kendisine özgü monoton yaşamının hiçbir girişimde bulunmamasına dayandığını göremez; diğerlerinin sıradan yaşantısını kendisini sınırlandıran bir etmen olarak görmeyi yeğler. Nitekim birinci perdenin sonunda onların arasında “canlı canlı gömüldüğünü” (38) itiraf eden yakınması bunun kanıtı sayılabilir. Savaş sonrası dönemin önemli araştırmacılarından Rebellato, Jimmy’nin ölüm motifine karşı daha önce belirtildiği gibi yaşamı ve canlılığı vurgulamasının ve diğer insanlardan bunu talep etmesinin, dönemin siyasetini eleştiren yeni sol ve muhalif görüşten kaynaklandığını belirtir (1999: 22). Ünlü sol görüşlü yazar Raymond Williams’ın görüşlerini alıntılıyarak, çağdaş toplum hakkında kötümser düşünceleri ve böyle bir

toplumu kabullenmeyişi, “yaşamaya çalışmanın uygulamadaki başarısızlıkları” olduğu ileri sürer (1999: 22). Jimmy, savaş sonrası belirsiz, fakat din, büyük bir imparatorluğun mensupları olma gibi yapay ideolojilerle bezenmiş bir toplumda yaşamaya çalışan, ama tökezleyen bireylerdendir. Alison ve Cliff’e öfkesi de bu başarısızlıkları çoktan benimsemiş olmalarından, şikayet etmeden mekanik bir şekilde yaşamlarına devam etmelerinden kaynaklanır. İnsan taklidi yapmak istemesi, heyecan duyan birilerinin varlığını hissetmek istemesi, bu mekanikliği kırma çabasıdır. Ancak her anti-kahramanın kaderinde olduğu gibi ne kendi için bunu başarabilmiştir ne de başkası için: “Kimse düşünmüyor, kimse önemsemiyor. Ne fikirleri, ne inançları, ne de heyecanı var kimsenin. Başka bir pazar akşamı daha” (Osborne, 1965: 17). Anti-kahramanların dünyasında zaman durağan bir akış içindedir; değişim yaşanmaz; yaşam hep aynı biçimde dayatır kendini. Jimmy’nin “bir pazar akşamı daha” sözü, Vladimir’in çocuğu ikinci kez gördüğü zamanki “Haydi sil baştan bi daha” (Beckett: 1965: 91) demesi gibi olayların tekdüzeliğine, değişmezliğine, yaşamın donuk yüzüne vurgudur. Savaş sonrası koşullar, Jimmy gibi üniversite mezunu birini zoraki bir şekilde başkasının yardımını alarak tezgahçılık yapmaya itmiş, rutinleşen günlük aktivitesini gazete okumaya, müzik aleti çalmaya ve ara sıra bara gitmeye indirgemıştır. Alison ve Cliff için ise çağın eğlencelerinden sinemaya gitme seçeneği vardır. “Kendine ait bir dünyası”nın (Osborne, 1965: 17) olmadığını haykıran Jimmy’e göre, diğerlerinde görülen kabulleniş yanlış bir tutumdur. Tüm kayıtsızlıklarına rağmen, entelektüel biri olarak gazete haberleri üzerinden dönemin yeni politik ve kültürel oluşumları hakkında fikir bildiren, bu olumsuz koşullar karşısında hissettiği tatminsizliği ve öfkeyi dışa vuran Jimmy için “Amerikan Çağında yaşamak oldukça kasvetlidir” (17) ve bu yüzden ön koltuklarda

serserilerin oturduğu sinemaya gitme isteğini “sıkıcı makineleşmiş maddecilik” (Cohn ve Dukore, 1966: 543) olarak görür. Bu sebeple sinemanın tersine, Cliff’in gitmek istemediği İngiliz besteci Vaughan Williams’ın konseri “güçlü bir şey, gösterişsiz bir şey, İngiliz birşey” (17) olduğu için, Jimmy’e daha cazip gelmektedir. Stringer’e göre anti-kahramanı için böyle bir portre çizen Osborne, “duygusal olarak canlı olan bireye hasar verdiğini düşündüğü çağdaş toplumun bu yönlerine son derece eleştirel yaklaşır” (1996: 517). Böylece yaratılan anti-kahramanın, yazar tarafından toplumun aksak yönlerine ışık tutmak için kullandığı işlevsel bir araç olduğu söylenebilir.

Oyun boyunca Jimmy bir monolog içinde gibidir. Çay içmek, sinemaya ve konsere gitmekle ilgili günlük faaliyetlerden söz ederken ikili veya üçlü diyaloga girer. Ancak bunun dışında, diğerlerinin görüşlerini dikkate almadan, aklındaki şeyi söyleyene ve söyletene kadar konuşur durur. Bu özelliği anti-kahramanın soy-kütüğünün incelendiği önceki bölümde ayrıntılarıyla açıklandığı gibi, anti-kahraman, karmaşık iç dünyasını diğerlerine açıklama kaygısı güttüğü için anlatının merkezine kendini yerleştirir. Diğerlerinin varlığı aktarımını sağladığı ölçüde değerlidir. Tiyatro metinlerinde anti-kahramanın içini döktüğü böyle bir aktarım monologlarla sağlanır. *Look Back in Anger*’da Jimmy Porter, eylemlerinin/eylemsizliklerinin savunmasını ve doğrulamasını, diğerlerini usandırma pahasına monologlar yoluyla yapar. Bu dilsel baskısı ve üstünlüğü nedeniyle Ronald Hayman oyuna “tek-kişilik oyun” demiştir (akt. Denison, 1997: xvii). Jimmy’nin gazete haberleri ve Alison’ın ailesi ile ilgili görüşlerinin hakim olduğu birinci sahne, tek-kişilik şovunun belirgin şekilde görüldüğü bölümdür. Haberleri bir kenara bırakıp Alison’ın ailesine sataşmaya başlayan Jimmy’nin çoğu zaman hakarete varan sözlerini Cliff keserek ortamı

yumuşatmaya çalışır. Alison ise Jimmy’e dallandırıp budaklandıracağı konular açmamak için her zaman tepkisiz kalmaktan yana bir tutum sergilemiştir. Jimmy’nin konuşmalarını sürdürmesinin ve Alison’ı kışkırtmasının sebebi de onun bu ilgisiz halidir. Üçlünün odada bulunduğu bir sahnede, Alison’ın hiçbir arkadaşının duyarlı olmadığını ifade eden Jimmy, onun sessiz kalmasına kızar ve “orada düşüp ölse bile” yapacağı hiçbir şeyin Alison’ı tahrik etmeyeceğini belirtir (Osborne, 1965: 19). Annesi ve babasının kavgacı, kibirli ve kötü niyetli birileri olduğunu söyleyerek, yönetici sınıfı temsil eden politikacı kardeşi Nigel’in ne idiği belirsiz biri olduğunu söyler. Nigel, yaşam ve sıradan insanlarla ilgili “puslu” (20) bir bilgiye sahiptir ve ortalıkta görünmediği için kendi destekçilerine bile faydası yoktur. Alison suskun bir şekilde ütüsünü yapmaya devam ederken Cliff yere bakmaktadır. Zafer kazandığını düşünen anti-kahraman, Alison’a hakaret etmeye devam eder ve sonunda bunu en üst seviyeye çıkarır. Onu tanımlayan en iyi kelimenin pısırik, korkak ve aptal anlamına gelen *pusillanimous* olduğunu söyler: “*Pusillanimous*. Sıfat. Akıl gücünden, biraz da olsa cesarettten yoksun, küçük beyinli, bayağı ruhlu, korkak, akıl fukarası. Latince pusillus – çok az ve animus – akıl kelimelerinden türemiş (Sözlüğü kapatır). İşte benim karım. O bu işte, değil mi?” (22). Burada vurgulanması gereken husus, Alison’ın üst-sınıf bir aileden geldiği ve oyunda bu sınıfı temsil ettiğidir. Jimmy’nin, kardeşi Nigel’den bahsettiği bu sahnede Alison’a dönerek ona yaptığı hakaretler ise, dolayısıyla, İngiliz toplumundaki bu sınıfa getirdiği eleştiri olarak görülebilir. Alison ona göre ailesini reddedecek cesarete sahip değildir. Onunla evlenmiş olması, Jimmy’nin açısından değerlendirildiğinde onun kadar hisli, onun kadar duyarlı ve yaşamı dert edinmeye istekli olmak demektir. Fakat Alison onu yüzüstü bırakmıştır. Bu yüzden “Jimmy, sadece kendine değil inandığı fikirlere, arkadaşlarına ve eski

sevgililerine ve hatta geçmişine sadık kalınmasını ister” (Sierz, 2008: 39-40). Kendi sınıfının duyarsızlığına teslim olan Alison, Jimmy gibi düşünmeyerek ve de hissetmeyerek ona ihanet etmiş sayılır. Politikacıların oyundaki temsili olan kardeşi Nigel de onun gibidir. Nigel gibi üst sınıf yöneticiler ve bu sınıfın diğer bileşenleri, kendileri dışında kimseyi umursamamaktadır. Ancak, bu sınıf için söylediklerinde her ne kadar haklı olsa da, her şeye rağmen Alison’a söyledikleri küçük düşürücü sözler çok ağırdır. Bu tutumu Jimmy’i okur gözünde sempatik yapmaz, sadece antipatik birine dönüştürür.

Bu davranışına ek olarak birinci perdenin sonunda Jimmy’nin Alison’a söyledikleri de onu oyunun zalimi, en istenmeyen, ‘antagonistik’ kişisi yapar. Alison ailesine yazdığı mektuplarda Jimmy’den hiç söz etmez, çünkü onlar için adı “iğrenç bir kelime”dir (Osborne, 1965: 37). Şehir dışından gelen arkadaşı Helena’nın da Jimmy’i pek sevdiği söylenemez. Arkadaşının evlerinde kalacak olmasına sinirlenen Jimmy, Alison’ın çocuk sahibi olacağını bilmeden şu sözleri sarf eder:

Jimmy : Ah karıcığım, öğrenecek çok şeyin var senin. Umarım bir gün öğrenirsin. Keşke bir şeyler – sana bir şeyler olsaydı da güzellik uykundan uyanırdın. (Ona daha da yaklaşıyor.) Keşke bir çocuğun olsa ve ölse mesela. Büyüse, bir silgi kırıntısının topağından tanınabilir bir insan yüzü çıksa ortaya. (Alison geri çekilir). Lütfen – keşke buna şahit olduğumu görsen. Merak ediyorum sen de tanınabilir bir insan olur muydun o zaman. Hiç sanmıyorum. (37)

Jimmy’nin bu konuşması bir kadın için, özellikle çocuk bekleyen biri için insafsızca ve zalimcedir. Empati duygusundan yoksun bu vicdansızca tavrı bazı eleştirmenlerce onun “psikopat” olarak tanımlanmasına, davranışlarının “psikopatik” görülmesine sebep olur (Wyllie, 2009: 55, Allsop, 1958: 21). Jimmy, kendi sıkıntı, öfke ve beklentilerinin karşısında Alison’ın kayıtsız kaldığını ve biraz canlılık

istediğini defalarca vurgular. Güzellik uykusunda olduğunu söylemekle de bunu sadece kendisine karşı değil, hayatının geneline yaydığı bir tutum olduğunu düşünür. Ancak aslında Jimmy, Alison'ın hiçbir şey yapmadan öylece zaman geçirdiğini söyleyerek hayat karşısında kendi deneyimini Alison üzerinden anlatmaktadır. Diğer bir deyişle kendi yaşantısını onun karakterine yansıtmaktadır. Oyunun ilk sahnesinde diğerlerinin pasifliğine sinirlenerek onları suçlaması gibi şimdi de “canlı canlı gömülmüş” (Osborne, 1965: 38) biri olduğunu unutarak Alison'ı uyandırmaya çalışır. Jimmy'nin oyun boyunca sergilediği bu tutumu normal değildir. Psikoloji biliminde ‘yansıtma kuramı’ ismiyle anılan teori, bu anormal davranış biçimini inceler. Kimi uzmanlara göre yansıtma eylemi bir savunma aracıdır:

Yansıtma: Kişinin, kendinde istemediği ya da kabullenmediği genellikle bilinçsiz fikir, düşünce, his ve dürtüleri başka birine atfettiği bilinçsiz bir savunma mekanizması. Yansıtma, bireyi içsel bir çatışmadan kaynaklı endişeden korur. Kabullenemediği her neyse kişi bunu dışa aktararak kendi dışında bir durum olarak ilgilenir. (Bhatia, 2009: 326)

Jimmy, kendi kısır döngüsü içinde kiliseye, yönetici sınıflara, politikacılara ve üst sınıfa ait çeşitli kurumlara getirdiği eleştirilerden öteye geçemez. Alison gibi onun da kendi ritüelleri içinde hayatını yaşamak zorunda olduğunu bilmesi içsel bir çatışma doğurur. Bu çatışma nedeniyle ruhsal yönden bozukluklarına şahit olduğumuz anti-kahramanın “psikolojik olarak zayıf ve pasif” (Ayan, 2010: 280) karakterini görürüz. Bu sahne ile ruhsal ve kişisel yönden gereği kadar güçlü olmayan Jimmy, kendi zayıflığını ve edilgenliğini Alison'ın karakterine yansıtmaktadır. Pek bir değişkenin bulunmadığı bu hayatı kabullenemediği için bunu etrafındaki en yakın insana yansıtır. Herhangi bir heyecan duymadığı için onu suçlar. Son olarak çocuğunun ölümü ile gerçek hayata döneceğini düşünür. Jimmy'nin anti-

kahramansı bu bakış açısı, masum bir canlı üzerinden sözlü bir şekilde yapılan ve insanın kanını donduran çarpıcı bir acımasızlık örneğidir.

Jimmy'nin savunma mekanizması olarak geliştirdiği bu tavrın kaynağı baskı, çaresizlik ve öfkesini haklı bir gerekçeyle aktaracağı bir kanal bulamamasıdır. Günün siyasi koşulları içinde toplumsal hapsolmuşluk duygusunun yanında kişisel dünyasında da Alison'ın varlığıyla deneyimlediği kapana kısılmışlık duygusu, Jimmy'nin agresif ve muhalif yönünü ortaya çıkarırken aynı zamanda dengeli bir kişiliğe sahip olmadığını açığa çıkarır. Allsop'ın aktardığına göre psikolog Dr. Robert Lindner'in 1954 yılında yaptığı bir analize göre çağın gençliği kolektif bir zihinsel hastalık geçirmektedir (akt. Allsop, 1958: 34). Gençler, dönemin toplumsal ve politik ruh halinden kaynaklı olarak davranışlarını dışa vurmaktan çekinmezler, gayesiz yaşarlar. İki belirtinin görüldüğü bu bireylerde şiddete başvurma eğilimi ve vicdan duygusundan yoksun olmak gibi anti-sosyal davranış biçimleri kendini gösterir. İkinci olarak da kişilik kaybına tutulmuşlardır. Ruh hastası bu birey, sürekli isyan durumunda olan davasız/nedensiz bir asidir. Anlık isteklerini doyumaktan başka amacı yoktur (1958: 34). Dr. Lindner'a göre bu ruh hastalığının en önemli etkeni, egonun zarar görmüş olmasıdır: "Kişi, yirminci yüzyılın kitlesel politik hareketlerinde, toplumsal ve endüstriyel devlerinde, savaşlarda ve büyük ekonomik değişimlerde bireyselliğin kaybolduğunu, buna bağlı olarak benliğinin hasar gördüğünü düşünür" (1958: 34). Dr. Lindner'ın bu tespitleri oyun boyunca Jimmy'nin gösterdiği davranışlarla örtüşür. Jimmy'nin kendine ait bir dünyası (Osborne, 1965: 17) ve uğrunda ölecek bir davası yoktur (84). Ayrıca Dr. Lindner'ın belirttiği gibi fiziksel şiddet belirtileri de gözlenir. Cliff ile şakalaştığı birinci perdede, bilerek Cliff'i ütü yapmakta olan Alison'ın üzerine iter, kolunu yakmasına

sebepe olur (26). Sözlü şiddet ise oyun süresince, özellikle son alıntılanan bebek sahnesinde, Jimmy'nin davranış biçimine hakimdir ki bu sahne onun bir baba ve bir insan olarak vicdan duygusundan yoksun olduğunu imler. Alison'a, bebeğini kaybetmesi durumunda tanınabilir bir insan olup olmayacağını sorduğu bu sahnede, Alison dehşete düşmüş bir şekilde gaz sobasına dayanarak öylece durur. Jimmy ise “kendi başına aciz bir şekilde ayakta dikilir” (37). Söylediği gaddarca sözlerin ağırlığının altında kendi bile dayanamayarak bahane ararcasına kendi teşhisini koyar: “Ben, oracıkta canlı canlı gömülmüş, aklımı kaçırmışım” (38). Yaşadıkları ev bile bir “tımahane”yi andırmaktadır (47). ‘Psikopatlık’ derecesinde anormal davranışlar sergileyen bu anti-kahramanın güdüler, okur ve izleyici için anlaşılması ve tasvip edilmesi zordur. Jimmy'nin, izleyici ve okur üzerinde bıraktığı bu kötü izlenimin oyunu problemlili bir hale getirdiğini iddia eden William Demastes'e göre Jimmy, ne on dokuzuncu yüzyıl tiyatrosunun “pozitif”, “empatik kahraman” imgesinde, ne de yirminci yüzyılın ortalarındaki “karışık duygular besleyen kahraman” imgesinde yaratılmıştır (1997: 62). İzleyicinin ve okurun ana karakterden iğrenmek değil onu sevmek istediğini belirten Demastes, tercihin, aynı duyguları hissedebildiğimiz sempatik başkişilerden yana olması gerektiğini belirtir. Jimmy'nin sert ve acımasız tavırlarının ve her konuşmasının, onu kahramanlaştırmamıza engel olduğunu ileri sürer. Bu sebeple oyun bir ana karaktere sahip olması bağlamında bir “kahramana” sahiptir, fakat model alıp takip edeceğimiz birileri manasında oyunun bir kahramanı yoktur (1997: 63-64). Son örnekteki iticiliğini ortaya çıkardığı uç noktada görüldüğü gibi annelik gibi kutsal bir olgu üzerinden Alison'a ders vermeye çalışan Osborne'nun başkişisi, çizdiği ‘hoş karşılanmayan’ ‘sevimsiz’ portresi nedeniyle de anti-kahraman olduğunu bir kez daha belli eder.

Jimmy, şimdi olduđu gibi geçmişinde de anti-kahraman yetileriyle donatılmıştır. İkinci perdede, Helena’nın gelişiyile bir dert ortağı edinen Alison, Cliff ile dostluğa dayanan ilişkisinden, Jimmy ile evlendiğı ilk yıllardan ve kendi ailesinin buna karşı oluşundan bahseder. Jimmy ile ilgili söyledikleri ise öfkesinin ve saldırganlığının onda kalıcı bir özellik olduğunu gösterir:

Alison :...Onunla ilgili her şey alev almış gibi duruyordu, yüzü, kesik kesik parlayan saçları kafasından fırlamış gibiydi ve gözleri o kadar mavi ve güneş doluydu. Ağzının yorgun çizgisine rağmen oldukça genç ve kırılğan görünüyordu. Altından kalkamayacak bir yükü omuzladığımı biliyordum, ama başka seçeneğim yok gibiydi. Ailem çok şaşırdı ve çok kızdı...Jimmy kafasının üzerinde baltasını sallayarak savaşa girdi – öylesine kırılğan, öylesine ateş dolu. Böyle bir şeyi hayatımda hiç görmemiştim. Pırıl pırıl parlayan zırhını kuşanmış şövalyenin eski bir hikayesi gidiydi – Jimmy’nin zırhının gerçekte çok da parlamaması hariç tabi. (Osborne, 1965: 45)

Birbirine ters karaktere sahip olmanın yanında farklı sosyal sınıflara mensup olmalarına rağmen evlenmeleri aslında şaşırtıcıdır. Jimmy için Alison “tişörtlerini ütöleyecek, çayını hazırlayacak sembolik bir figür, saldırıları için bir numaralı hedef tahtasıdır” (Okay, 19 16). Diğer yandan Alison’ın başka bir seçeneğı yoktur. Ailesiyle Hindistan’dan döndükten sonra gelecekleri belirsiz bir durum içine girmiş, Jimmy “mesafeli ve asabi” (Osbonre, 1957: 45) babasından ve pek de sevmediğı annesinden bir kurtarıcı ve kaçış aracı olmuştur. Alison’ın deyimiyle Jimmy kahramanlığın en belirgin simgesi bir şövalye olsa da bu savaşçının zırhı parlamıyordur. Jimmy, onun geldiğı sınıfa tamamıyla karşıdır. Ona göre onlar “gösterişlidir”, “paraları vardır ama beyinleri yoktur” (84). Hugh ile birlikte yaşadıkları zamanı anlatırken Alison günah çıkartırcasına saf, zor beğenen ve snop biri olduğunu itiraf eder. Ancak ormana düşmüş gibidir. “Eğitimli iki insanın” bu kadar da “yabani” olabileceğine inanamamıştır. Annesinin Jimmy’nin son derece

merhametsiz biri olduğunu söylediğini belirten Alison, Jimmy ve Hugh için ne anlama geldiğini şöyle dile getirir: “Savaş ilan ettikleri toplumun bu kesiminden aldıkları bir tür rehine olarak görmeye başladılar beni” (43). Alison’ın aracılığıyla, kokteyllere, partilere ve nefret ettikleri babasının, Nigel’in ve kendi arkadaşlarının evlerine kendilerini zorla davet ettirerek zorbalık yapmışlardır. Alison’ı bir rehine gibi gördükleri için bu insanları “düşman bölgesi” (44) olarak kabul etmişlerdir. Bu noktada bir paradoks vardır. Alison, Jimmy için kurtarılması gereken biri olduğu gibi öfkesinin hedefindeki sınıfın da aynı zamanda vekaletini üstlenmiştir. Bu Alison’dan kaynaklanan bir durum değil, Jimmy’nin paradoksal yapısından ileri gelen çetrefilli bir koşullanmadır. Onun için eşi her zaman o sınıfa ait olarak kalmakta, bu gerçek de Jimmy’i öfkeliendirmekte ve içten içe yiyip bitirmektedir, çünkü karşı olduğu görüşten biri ile evlenmek ve evli kalmak çelişkisinden kurtulmanın yolu yoktur. Jimmy en az Alison kadar onu sevmekte, bir o kadar Alison’a ihtiyaç duymaktadır. Ama onu rehine olarak görürken kendisinin bir kurtarıcı olarak görünmek istemesi ve kendini de öyle görmesi bir başka çelişkidir. Jimmy, anti-kahramana özgü “mertliğin kahramanlık-dışı biçimleri”ne (Brombert, 1999: 8) sahiptir.

Alison, bir akşam yemeğinde Jimmy’nin hala kendisini kötü bir ortamdan kurtarmış tavrını sürdürmesine sinirlenir. Helena ile kiliseye gideceğini öğrendiğinde yaptığı sözde kahramanlığı Alison’ın yüzüne vurmaya çalışır, fakat sözü kesilir: “Aklını mı kaçırdın sen?...Senin için yaptığım onca şeyi düşündüğümde, tahammül ettiğim onca şeyi, seni oradan çıkar—” (51). Alison sinirlenir: “Evet, benim için yaptıklarını hepimiz biliyoruz. Ailemin ve bütün arkadaşlarımdan hain pençelerinden kurtardın beni. Atına atlayıp beni oradan çıkarmasaydın, şimdi hala o evde çürüyor

olacaktım” (51). Bu Jimmy’nin beklemediği bir cevaptır. Silahlarını daha sıkı kuşanan Jimmy, annesi ile yaşadığı psikolojik çatışmayı savaş diliyle açıklar:

Jimmy :...Orta yaşlı annenin benim gibi barbara karşı girmeyeceği haçlı seferi yoktur. Birbirimize şöyle bir bakmıştık ve o zamandan beri şövalyelik çağı sona erdi... masum genç kızını korumak için tereddüt etmeden hile yapacağını, yalan söyleyeceğini, zorbalık edip şantaj yapacağını biliyordum. Benim gibi parası, saygın bir ailesi ve hatta görüntüsü bile olmayan genç bir adam tarafından tehdit edilince, çiftleşen gergedanlar gibi böğürdü. (52)

Jimmy’nin karmaşık ve psişik ruh haline burada bir kez daha tanık oluruz. Daha önce kendi çaresizliğini ve eylemsizliğini, her şeye kayıtsız olduğu gerekçesiyle Alison’a yansıtmıştı. Şimdi ise bir kahraman gibi savaşmadığını ima ettiği annesine yansıtmaktadır. Aslında hiçbir zaman etrafındaki insanlar için bir kahraman gibi davranmayan, Alison’ın onu ilk gördüğü zamanki cesaret ve kahramanlık sıfatlarını hak etmeyen Jimmy’dir. Çünkü Alison ile evlenmesiyle kendisi için de şövalye devri sona ermiş, Alison’ı bir önceki sıkıntılarını aratmayacak kadar yıpratmaya ve asıl zorbalığı yapmaya o başlamıştır. Kurtardığı insanı kullanmış, hor görerek ve toplumsal bir sorun olan sınıf ayrımını aile içine yansıtmıştır. Alison’a sözlü ve fiziksel şiddette bulunarak kahramanlıktan uzaklaşan Jimmy, aslında sahte bir şövalyedir. Acizliği ve öfkesi, onu iyi bir eş yapmaktan uzaklaştırdığı için Alison onu artık bir kurtarıcı olarak göremez. Tam tersi onu esir alan bir zorbaya dönüşmüştür. Onun bezdirici karakteri, başta kendisi olmak üzere, “potansiyel şövalyeleri öfkeden kudurtan acizliğe” (Taylor, 1968: 30) hapseder. Bir anti-kahraman olan Jimmy bu yönüyle “ideal bir karakter değildir” (25).

Jimmy, geldiği sosyal sınıfın ve fakirliğinin, Alison’ın ailesi için sorun teşkil ettiğini bilir. Buna rağmen yaşadıkları bütün sıkıntılara göğüs gererek evlenmişlerdir.

Tatlı tezgahını işletmek zorunda kalmayacağı bir gün Jimmy kitap yazacağını söyler. Ona göre bu kitap “alevler içinde”, hırs ve kendi kanıyla yazılacaktır (54). Alison’ın annesiyle girdiği savaşta kendini bir mağdur olarak gören Jimmy’e Helena “Hayatın sana çok acımasızca davrandığını düşünüyorsun, değil mi?” diye sorar (54). Bir hamle de Alison’dan gelir: “Çektiği ıstırabı ondan almaya çalışma – onsuz bir hiç olur” (54). Bu sözüne oldukça şaşırان Jimmy, öfkesini Helena’dan çıkarmayı tercih ederek geçen hafta gideceğini sandığını söyler ve neden kaldığını merak ederek, ne tür bir entrika çevirdiğini sorar. Helena onu “pis canı” şeklinde nitelendirir. Gerçekten de Jimmy’nin sözleri ve davranışları domestik bir ortam için fazlasıyla saldırgan, onur kırıcı, küçümseyici ve bencilcedir. Kanla yazmayı planladığı kitap da onun korkutucu yanına işaret etmektedir. Bu yönleriyle “tekin olmayan kahramanlar”dan (Worth, 1968: 105) biridir Jimmy. Ayrıca, sadece sözleriyle ürkütücü değil, bununla birlikte hareketleriyle de tedirginlik verir. Helena ile atıştığı sahnenin devamında bu açıkça görülür. Helena’ya çok yaklaşarak ölmekte olan birisini izleyip izlemediğini sorunca, diğeri ona tokat atacağını söyler. Jimmy, “Umarım bir dakikalığına bile benim bir centilmen olduğum hatasına düşmedin...Özel okullarda öğretilen kızlara vurulmaz safsatasına inanmam ben. Bana tokat atarsan - Tanrı şahidim olsun, seni yere sererim.” (Osborne, 1965: 57) der. Jimmy’nin yanıtı onun nezaket sahibi biri olmadığını farkında olduğunu gösterir. Ancak o bununla övünür. Onu anti-kahraman yapan faktörlerden biri de bu öz-bilincidir. Sıradan, iyi bir insan olmadığına dair kendine ilişkin algısı, etrafındaki insanlara takındığı olumsuz tutum ve genel olarak yaşadığı toplumun kendisine haksızlık ettiği ve onun mağdur olmasına sebep olduğu düşünceleri, Jimmy’nin anti-kahramansı eylemlerini meşrulaştırma ve savunma çabasıdır.

Jimmy'nin Helena'ya bu saldırılarının ardı arkası kesilmez. İkinci perdenin sonunda eve gelen Jimmy, Alison'ın evi terk ettiğini öğrenir. Helena'ya "Senin ne işin var peki hala burada? Kafanın kırılmasını istemiyorsan, yolumdan çekilip gitsen iyi olur" (73) diye kızar. Helena yanıt vermez, soğukkanlılığını koruyarak Alison'ın bebeği olacağını söyler. Jimmy'nin yorumu anti-kahramanın doğasına yakışır türdendir:

Tamam – şaşırdım. Kabul ediyorum. Ama söyle bana, gerçekten vıcık vıcık gözlerle dizlerimin üzerine çöküp pişmanlıktan harap olmamı mı bekliyorsun? (Yaklaşır.) Dinle bak, şu kadını bilgeliğini üzerime üflemeyi kesersen sana bir şeyler diyeceğim: Umurumda değil. (Sesini alçaltır.) Çocuk sahibi olması umurumda değil. İki başlı doğsa da umurumda değil. (Helena'nın sinirlendiğini bilir.) Mideni mi bulandırıyorum? Peki o halde, hadi – at tokadını. Ama daha önce söylediklerimi hatırla. (73)

Jimmy daha önce Alison'a çocuğunun ölmesini izlemesinin onu kendine getireceğini söylemişti. Şimdi ise aynı tavrını sürdürür, duyduğu haber karşısında baba olacak birinden beklenmeyecek bir tepki verir. Jimmy'nin politik konularda gösterdiği muhalif tutum her ne kadar anlaşılır olsa da aile içindeki bu sıra dışı davranışı okur ve izleyici için olağan kabul edilmeyecektir. Anti-kahramanın tanımlarından biri bu davranış bozukluğu ile ilgilidir: "davranışta başarısızlık; tutku ve iradede başarısızlık; aslında her şeyde başarısızlık. Kendisi bir başarısızlıktır" (akt. Quinn, 2006: 29). Jimmy'nin pek çok konuda olduğu gibi burada da sergilediği anti-kahramansı tutum, daha önce değinilen hastalıklı ruh hali ile ilgilidir. Alison'ı, eşi, çocuğunun annesi dışında birçok silüette görür: "dalkavuk, duygusuz" (Osborne, 1965: 21), "Bayan Korkak" (21), "kasap" (24), onu yiyip bitiren bir "piton" (37). Kendi çocuğunun ölümünü umursamadığı bu tavırlar, eserin başkişisinden beklenmeyen zalimane bir davranıştır, çünkü bir eserin bir kurtarıcıya,

Dostoyevski'nin de dediği gibi kahramana ihtiyacı vardır. Olmaması ise kötü bir izlenim bırakacaktır (2008: 118). Eserin başköşesinde olmasına rağmen sadece bu beklentiyi boşa çıkarmakla kalmayıp ayrıca tersi yönde hareket etmek, erdemsiz davranışları sonucu vasfını yitiren anti-kahramanın deformasyona uğramış karakterini yansıtır. *Anatomy of Criticism* adlı eserinde Northrop Fry da işlevini yitiren bu tipler üzerine benzer bir tespitte bulunmuştur: “Okur veya izleyici tarafından normal olarak kabul gören eylemden daha aşağı nitelikte bir eylem iradesi sergileyen karakterler” (akt. Quinn, 2006: 29). Jimmy, eşiyle bu ilişkisi göz önüne alındığında, sıradan bir insandan bile beklenmeyen davranışlar sergilemesi nedeniyle övgüyü hak etmeyen bir anti-kahraman başkişi damgasını çoktan hak etmiştir.

Alison'ın gidişinden sonra, kovulmasına rağmen Helena eve yerleşmiştir. Jimmy, itici yanını göstermeye devam eder; tıpkı Alison da olduğu gibi evin kadını ile uğraşmayı sürdürür. Ancak bu sefer dilsel saldırılarındaki şiddetin tonunu düşürmüş, taarruzlarını oyuna dönüştürerek iğneleyici bir üslup benimsemiştir. Üçüncü perdenin ikinci sahnesinin ortalarında, Helena'nın kiliseye gidip gitmeyeceğini öğrenmek ister ve Cliff'e dönerek alaycı bir şekilde onunla ilgili sorular sorar: “Son zamanlarda gözlerinde şeytani bir kıvılcım mı seziyorum? Sence benimle günah içinde yaşaması mı buna sebep? (Helena'ya.) Kendini çok mu günahkar hissediyorsun bir tanem?...Günahın depolanmış balmumu gibi kulağından aktığını mı hissediyorsun?” (Osborne, 1965: 78). Jimmy'nin, din ile ilgili görüşleri değişmemiş, dili biraz daha yumuşak ve ağdalı bir hal almıştır. Seigneuret'e göre sadece sevilmeyen veya komik tavırlara sahip olan anti-kahraman zeki de olabilir (1988: 56). Gerçekten Jimmy hem zeki hem de yetenekli biridir. Oyunda şair ve yazarlardan alıntılar verirken (Osborne, 1965: 50), aynı zamanda trampet çaldığını ve

müzik besteleri yaptığını görürüz (49). Bu onun düz bir kişiliğinin olmadığını, aynı zamanda az da olsa çekici bir yanının olduğunu gösterir. Paradokslar insanı olan anti-kahraman Jimmy, bir birine zıt eylemlerde bulunduğu gibi birbirine karşıtlık oluşturan yetilere de sahiptir.

Oyunun bu kısmında, Jimmy'nin üslubu Alison'ın gidişiyle saldırganlığını yitirerek zekice, ancak yine de kırılcı olarak nitelendirilebilecek sinsi bir aksana dönmüştür. Daha önce Helena'nın bir rahiple konuştuğunu gören Jimmy, onunla ortak yönlerinin olup olmadığını ve neden onu eve davet etmediğini sorar. Kendini onunla kıyaslayarak onu ruhani, kaslı bir erkeğe benzetir. Eskiden liberal sıksa ve zayıf biri olduğunu, şimdi ise ruhunun örtüsünü kaldırdığı için muhteşem bir vücut yapısına büründüğünü söyler. Helena daha fazla dayanamaz: "Jimmy, dine ya da politikaya takılmadan bir gün geçiremeyecek miyiz?" (79). Jimmy için kilise hala hedef tahtasıdır. Daha önce Alison üzerinden yediği üst-sınıf gibi, şimdi de Helena dini değerleri alaya almak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Oyunun başından beri dışarıdan gelen çan sesleri kilisenin sembolü olarak oyunda temsil edilmektedir. Bu seslerden "deliye" (25) döndüğünü söyleyen Jimmy her çalışında çanlara söver. O kadar bencildir ki kendi inançları dışında hiçbir ahlaki değerde kutsal bir yan görmez ve varlığını hazmetmez. Helena'nın tanıştığı rahibin manevi yönü, ona göre, üçgen vücutlu bir erkeğin kasları gibi fiziksel bir gösteriştense öteye geçmez. Rahip, Helena, Alison ve ev sahibeleri Bayan Drury oyundaki dindar portrelerdir ve Jimmy'nin bu bağlamda eleştiri oklarından paylarını alanlardır. Her ne kadar Jimmy benimsemese de bulunduğu toplumda dini ve ahlaki değerler hala bir anlam ifade etmektedir. Kendi doğrularını dayatmaya çalışmakla bunları dışlamış olurken aslında aynı zamanda kendini de toplumun dışına itmektedir. Kiliseye veya sinemaya gitme

gibi diğer insanlarla toplu etkinliklerde bulunma alışkanlığı yoktur. Sahip olduğu tek arkadaşı Cliff'tir. Anti-kahramanla ilgili geniş bir bilgi sunan Seigneuret'in, dini kanıları olumsuz bir yönde radikal olan bu modelin toplum ile ilişkisi üzerine yaptığı yorum, Jimmy'nin bu durumunu açıklar: "Anti-kahraman her zaman dışarıda kalan biri, toplumla bağında ise toplum-altı bir konumdadır. Bencilliği onu sadece kahraman-dışı biri yapmaz aynı zamanda anti-kahraman yapar" (1988: 60). Takındığı bencil tutumu ve kaba dili ile Jimmy'nin bir başka değerler sistemine saygı duymayıp kendi düşüncelerini kutsallaştırırken aleni bir şekilde bir ötekine küfretmesi, bunları savunmaya değer görmemesi ve alaya alması, esasen onu küçültmekte, toplum ile uyumsuz biri yapmaktadır.

Jimmy'nin din olgusuna, dinin insan yaşamındaki yerine ve önemine karşı geliştirdiği olumsuz bakış açısı, hayatına dair birçok alana yansır; savunmaya ve desteklemeye değer bir bütünlüğün, yapının, kurumun veya görüşün varlığına şüphe ile yaklaşmasına ve de inanmamasına sebep olur. Alison eve geri dönmeden hemen önce Cliff ile yaptığı konuşmada bu yaklaşımından bir örnek görürüz. Cliff, Helena ile onu artık rahatsız etmek istemediğini ve taşınmaya karar verdiğini söyler. Jimmy, onun önünde durmayacağını, ne yapmak isterse saygı duyacağını belirtir. Fakat Helena'yı onları ayıran bir unsur olarak görmekten de kendini alıkoyamaz. Alison'ın annesi ile arasında yaşadığı o kahramanlara yakışmayan savaş ile ayırıcı bir etmen olarak değerlendirdiği Helena'nın varlığı arasında bir benzerlik bulur:

Jimmy :...Benim için her zaman sadık, cömert ve iyi bir arkadaş oldun. Ama artık gidişini görmeye, yeni bir ev kurmana ve kendi yolunu bulman konusunda hazır hissediyorum. Sebebi de belli. Aşağıdaki kızdan bir şeyler istediğim için, veremeyeceğini gönlümden bildiğim bir şeyler...Sanırım bizim neslimizin insanların *artık uğruna ölecek iyi davaları kalmadı*. Biz hala çocukken, 1930'larda, 1940'larda bizim

için yapılanlar yapıldı. (Her zamanki yarı-ciddi havasıyla) *Artık uğruna ölecek büyük, cesur davalar yok.* [Vurgu bana aittir.] Büyük patlama yaşanıp hepimiz öldüğümüzde eski büyük tasarımın yararına olmayacak bu. Sadece Cesur Yeni - bir şey – değil – teşekkür - ederim için olacak. Tıpkı bir otobüsün önüne atlamak kadar manasız ve onursuz olacak. Hayır, yapacak bir şey kalmadı dostum, kendimizi kadınlara bırakıp lime lime edilmekten başka. (85)

Bu sahnede altı çizilmesi gereken iki önemli nokta vardır. Birincisi Jimmy, eylemsizliğiyle paralellik gösteren bir tutum içerisindedir. Bu kadar öfkeli, muhalif ve eleştirel bir karakteri olmasına rağmen, acizliğini kabul ettiği durumlardan biri kadınlara karşı girdiği çatışmadır. Mağlubiyetini kabul ettiği bu çarpışma, kendini feda etmeye değer bir nedenin ve davanın olmadığı düşüncesine, dolayısıyla herhangi bir eylemin gereksizliği sonucuna varmasına yol açar. Ihab Hassan’a göre anti-kahramanı geleneksel başkişiden ayıran en önemli özellik – Beckett’in oyununda olduğu gibi – etkin bir eyleme karşı inançsızlık beslemesidir (1995: 60). Helena’ya yenik düşmesi Cliff’i kaybettirmiştir. Öncesinde ise Alison için direnmiş, fakat annesi galip geldiği için Jimmy, mektuplarda dahi adını anamayan Alison’ı pek değiştirememiştir. Jimmy’nin bakış açısından düşünüldüğünde Alison için ailesiyle savaşmış, ancak Alison kendi sınıfının tavırlarını sürdürerek Jimmy’i hayal kırıklığına uğratmıştır. Son sahnede Jimmy’i terk etmesine rağmen eve geri dönmesi ise onun ile uzlaştığı, Jimmy’e özgü değerleri benimsediği anlamına da gelir. Çünkü Alison, oyunun sonunda döndüğü zaman hata yaptığını kabul eder: “Yanıldım, yanıldım” (95). İleride ayrıntılı biçimde söz edileceği üzere Alison’ın son sahnedeki geri adımı, sevimsiz ve kusurlu biri olmasına rağmen Jimmy’i haklı çıkarır. Uğrunda savaşacak bir davanın kalmadığını söylediği bu sahne, kayınvalidesi ile şövalyeliğin öldüğü, yalan, iftira dolu bir savaşa girdiğini söylediği sahnenin devamı gibidir. Hiçbir savaş artık eskisi gibi olmadığı için kahramanlığa soyunmanın da bir manası

yoktur Jimmy'e göre. Bulunduğu düşük toplumsal konum nedeniyle parasız ve saygın bir aileden gelmediği için Jimmy, Alison'ın 'sosyete', kraliyete yakın duran ailesi ile kişisel ilişkisinde kendisini aciz hissetmektedir. Innes'in belirttiği gibi Jimmy'nin bu durumunda toplumsal hayal kırıklığı, kişisel ilişkiler ile örtüşür ve bunun sonucu Osborne'nun karakteri eylemde bulunma becerisinden yoksun bir şekilde betimlenir (1992: 98).

İkinci nokta da Jimmy'nin kahramanlığın yok oluşu ile babasının ölümü arasında bir paralellik kurmasıdır. Ancak bunu yaparken politik ve cinsiyete özgü bir zayıflıktan söz eder. Babasını ölümler izlediğini söylediği sahnede Jimmy'nin yaşam felsefesinin temelindeki kadın-kahramanlık-ölüm-öfke arasındaki dörtlü bağlantıyı görürüz:

On iki ay boyunca, babamın can çekişini seyrettim. Henüz on yaşındaydım. İspanya'daki savaştan gelmişti, bilirsin. Oradaki Tanrı'dan korkan bazı kibar beyler, canına okumuşlardı. Yaşayacak fazla zamanı kalmamıştı. Herkes biliyordu – ben bile...Bilirsin işte, onun için endişelenen sadece bendim. (Pencereye döner). Babamın ailesi bu işten utanç duyuyordu. Utanç duyuyor ve kızıyorlardı. (Dışarı bakar). Anneme gelince, düşündüğü tek şey, her konuda yanlış tarafta olan bir adam ile birlikte olduğuydu. İş gücü sık, modaya takip eden bir grup zengin azınlıkla dost olmaya çalışmaktı... Onun için endişelenen sadece bendim... Bir adamın ateşli başarısızlığını dinleyen küçük, ödü kopmuş bir çocuktum... Benimle saatlerce konuşurdu. Söylediklerinin yarısını anlayabilen yalnız, şaşkın küçük bir çocuğa hayatından geri kalanları aktarırdı. Bu çocuğun bütün hissettiği çaresizlik ve acı, ölen bir adamın sevimli nahoş kokusuydu...İşte *öfkeli* olmayı küçük bir yaşta öğrendim – *öfkeli ve aciz*. [Vurgu bana aittir] Ve asla unutmayacağım. (Oturur.) Hayatın boyunca bilebileceğinden fazlasını on yaşında biliyordum. Sevgiyi... ihaneti...ve ölümü. (58)

Babası İspanya'nın iç savaşında faşizme karşı inancı uğruna girdiği savaşta yenik düşerek geri gelmiştir. Annesi ve babasının ailesi bu savaşta Jimmy'nin babasını yalnız bırakmışlardır. Özellikle annesi başından beri ondan desteğini

esirgeyen, sınıf atlama merakı içinde olan biridir. Geçmişi ve öfkesinin kaynağı düşünüldüğünde, kadınlar hakkında edindiği olumsuz yargıların altında yatan sebep onu kahraman olmaktan uzaklaştırmakla beraber onu anti-kahraman yaparak hem özel yaşantısında hem de babasının siyasi görüşü doğrultusunda hareket etmesi gibi genel, toplumsal konularda kayıtsızlık gösterenlere bir tepki olarak kendini göstermiştir. Bu kişisel olaya ek olarak dönem, kahramanlıktan ve cesur hamlelerde bulunma riskini göze almaktan çekinmesine neden olacak olaylarla doludur. Jimmy'nin oyun içinde söz ettiği gibi, kilise gibi birleştirici bir kurumun politik yapılanmaya ayak uydurarak savaşı salık verircesine kitle imha silahlarını desteklemesi ve Büyük Britanya İmparatorluğu'nun Süveyş Krizi ile artık güneş batan bir ülke haline gelerek "emperyal kahramanlığın" sonu bu olayların başında gelir. Jimmy, böyle bir ortamda düşünmekten çekinen, inançları olmayan kayıtsız insanları oyunda Cliff ve Alison üzerinden yerer. Bununla birlikte babasının ölümü ile insanların ilgisizliği ve yaşadığı sarsıcı deneyim, politik ve toplumsal olanla bireysel ve mahrem olanı, dış alan ile içi alanı ilişkilendirmesine sebep olur. Sonuç olarak Jimmy'nin sözde politik kahramanlığı kadın nefreti ile birleşmiştir. Jimmy inançları uğruna hiçbir eylemde bulunmayı tercih etmez. Onun için babası gibi mağdur olan erkek iken zalim olan ise kadındır. Bunun doğal bir sonucu olarak, Lacey'in de dediği gibi politik ve cinsiyete özgü acizlik birbiriyle bağlantılı bir şekilde sunulmuştur (Lacey, 1995: 31). Kendisine yardım eden Hugh'un annesi dışında bütün kadınlara kin besler: annesine, Alison'a, Alison'ın annesine ve Helena'ya. Erkekler ise her zaman övgüye değer görülmüştür. Cliff, onlarca Helena'ya bedeldir (Osborne, 1965: 84), babası, annesi ve ailesi düşünüldüğünde kaybetmiş görünse de Jimmy'nin gözünde bir kahraman, Alison'ın babası ise

“incinmiş” (68), ülkesine görevini yerine getiren emekli bir albaydır. Erkeklerle atfettiği kahramanlık ve mağduriyet özellikleri kadınlara gelince hayvan benzetmeleri ile ifade edilerek, örneğin kadınları yarasaya benzettiği şu yergiye döner: “Neden, neden, neden, neden öldüresiye kanımızı emmelerine izin veriyoruz” (84). Kadınların erkeklerin yaşam enerjilerini sömürdükleri bu dünya artık ‘cesur yeni bir dünya’ değil, kendi nesli için bir hiçtir (85). Böyle bir dünyada herhangi bir eylemde bulunmak Jimmy için babasının durumundaki kadar övgüye layık görülme-yen boş bir gayedir. Jimmy de bu yüzden böyle bir amaç içinde değildir. Bu tür bir amaç içinde olmadığı için de babasının yaptığı herhangi bir girişimde bulunmayan Jimmy, kahraman olamayacak kadar iktidarsız, yol gösteremeyecek kadar güçsüz, yardıma muhtaç ve çaresizdir. Sadece “yirminci yüzyılın çirkin sorunları” (56) hakkında söylenir, fakat eylemde bulunmaz. Bu nedenle de “Jimmy’nin işlevi, kendi nesli ile ilgili sorunlara çözüm getirmek yerine onlara odaklanmak ve büyüttür...Jimmy’nin tuhaflığı, tutarsızlığı ve aşırılığı oyunun farkındalık alanını genişletmektir, başka insanların takip edebileceği bir model sunmak değil”dir (Quigley, 1997: 57).

Oyunun sonunda eve dönen Alison, bebeğini kaybetmiş, gittiği için de pişman olmuştur. Jimmy, eskileri hatırlatarak onu partide ilk gördüğü zamanki hislerini söyler. Dikkatini çeken ilk şey ondaki “muhteşem ruh dinginliği”dir (95). Ancak evlendikten sonra bunun ilgisizlikten, Jimmy’e karşı duygu yokluğundan başka bir şey olmadığını anlar. Kendisiyle ilgili ağzından şu kelimeler dökülür: “Kaybedilmiş bir davayım belki, ama beni sevseydin bunun bir önemi olmazdı” (95). Histeri krizine yakalan Alison artık dayanamaz: “Yanıldım, yanıldım...Kaybedilmiş bir dava olmak istiyorum. Yozlaşmış ve kıymetsiz biri olmak istiyorum...Anlamıyor

musun? Gitti! Gitti! İçimdeki çaresiz insan gitti. Orada güvende sandım.. Ama gitti...Görmüyor musun! Sonunda çamura bulanmış bir vaziyetteyim. Yerlerdeyim! Sürünüyorum!” (95). Jimmy pes eder, onu sakinleştirmesi gerektiğini anlar. Birkaç teselli sözcüğünden sonra kendi aralarında geliştirdikleri sincap ve ayı oyununu oynarlar:

Jimmy : ...Tamam, geçti. Geçti. Ben – ben ...Artık...Kendi ayı inimizde ve sincap yuvamızda birlikte olacağız. Bal ve fındıkla – avuç avuç fındıkla besleneceğiz. Güneşin altında uzanmış, birbirimize yeşil ağaçlar ve kuytu mağaraların geçtiği şarkılar söyleyeceğiz. Sen o kocaman gözlerini kürkümden ayırmayacaksın ve pençelerimi törpülememe yardım edeceksin. Ben biraz duygusal ve dağınık bir ayı olduğum için...Ben de o gösterişli çalıya bulanmış kuyruğunu parlatmana yardım edeceğim, sen çok güzel bir sincapsın ve fazlasıyla parlıyorsun çünkü. Bu yüzden dikkatli olmalıyız. Her yerde kurulmuş zalim çelik kapanlar var, deli, biraz da şeytani ve çok ürkek küçük hayvanları bekliyorlar. Tamam mı? (Alison başıyla onaylar.) (Acınacak bir şekilde) Zavallı sincaplar!

Alison : (Biraz muzip bir şekilde.) Zavallı ayılar!...(Ona sarılır.). (96)

Son sahne uzlaşma sahnesidir ve oyunun geleneksel serim-düğüm-çözüm biçimine uygun olarak tarafların uzlaştığı, çatışmanın çözüldüğü, melodramatik olarak da değerlendirilebilecek bir sonudur. Bu noktada vurgulanması önem arz eden bir husus da oyunun biçimine ilişkin başa dönen dairesel yapısıdır. Oyun Alison’ın ütü ve gazete okuma sahnesi ile başlarken, Helena’nın yerini almasıyla döngüde bir değişim yaşanır. Ancak eylem yine aynıdır: ütü ve gazete. Son perde de ise Alison Helena’nın yerini geri alır, her şey eskiye döner. Bu döngüsel dizge diğer anti-kahramanların, Vladimir ve Estragon’un kısır döngüsünü çağrıştırmaktadır. Son sahnedeki oyun ile yoruma açık bırakılan son, anti-kahraman Jimmy’nin dünyasındaki değişmezliğin, çözümsüzlüğün, sıradanlık ve monotonluğun *Waiting for Godot*’daki gibi tekrar yaşanacağını gösterir, çünkü oyun içinde Alison’ın kolunu

yaktığı sahneden sonra oynadıkları sincap-ayı oyunu, son sahnede tekrarlanarak ileriye dönük yüksek bir yinelenme ihtimali bırakmaktadır. Jimmy, asla değişmeyecek ve anti-kahraman tavırlarını birbirinin aynı günlerde her zaman sergileyecektir.

Bunun dışında son sahnede anti-kahraman başkişi barındıran eserlerde ön plana çıkan üç önemli işaret vardır: birincisi bir işlev yüklenen oyun içinde oyun düzeneği, ikincisi de hayvan imgesi, üçüncü olarak da bir hayvan aracılığıyla karakterin topluma yabancılaştığının gösterilmesi. Bir önceki bölümde incelenen *Waiting for Godot*'daki gibi, oyun oynama, katalizör görevi gören, ilişkinin sürmesini sağlayan bir öğedir. Vladimir ve Estragon'nun var olmanın dayanılmaz acısını dindirerek birbirine kenetleyen oyunlar, aynı zamanda vakit geçirerek kurtuluş olarak gördükleri Godot'yu beklemelemleri sağlamaktadır. Alison ve Jimmy'e has bu oyun ise yaşamlarındaki sıkıntıları azaltmak için sığındıkları bir barınaktır. Alison'ın tabiriyle “insan olmanın acısına dayanamayanlar için aptal bir senfoni”dir bu (47). Ayıların ve sincapların harika ve güzel hayvanlar olduğunu söyleyen çiftin, bu oyunu oynadıkları bir sahnede Alison ne kadar mutlu olduğunu söyler, çünkü “her şey birden yolunda görünür” (34). Buna benzer bir sahnede Beckett'in oyununda yaşanır. İkili, ikinci sahnede tekrar bir araya geldikleri için mutlu olduklarını söyler (Beckett, 1965: 60). Oyun oynama, kolektifliği arttırarak sıradanlığı kırmalarını, yaşadıklarını birlikte hissetmelerini sağlamaktadır. Alison bu oyun için Helena ile bir konuşmasında şöyle der: “Biliyorum biraz deli işi. Biraz delice. (İki hayvanı da eline alır.) Bu o...bu da ben” (Osborne, 1965: 47). Helena, Jimmy'nin bir kaçık olduğunu söyler. Alison yanıtlar: “Kaçık değil o. Elimizde tek kalan bu. Daha doğrusu buydu. Ayılar ve sincaplar bile artık kendi yolunda” (47). Alison'ın eve geri gelişiyile geri

dönülen oyun motifi, evli çifti birbirine bağlayan, birbirlerine sevgilerini, duygularını ve mutluluklarını aktarabildikleri bir araç görevi görmektedir. Çoğu zaman hırçın davranan Jimmy’i sadece bu oyunda bu kadar sakin, sevecen ve anlayışlı görürüz.

İkinci nokta da anti-kahramanların hayvana indirgenen doğasına vurgu yapılmasıdır. Daha önceki bölümlerde açıklandığı gibi anti-kahramanın ilk örneği sayılan Dostoyevski’nin kendini böceğe benzeten adamı ve bir tavşana benzetilen Estragon ile benzer bir şekilde, Jimmy kendini bir hayvana, ayıya benzeterek dolaylı bir tasvir yapar: “Bu dünyadaki en ağır, en güçlü yaratıklar öyle görünüyorki en yalnız olanlardır. Tıpkı karanlık ormanda kendi nefesini izleyen yaşlı ayı gibi. Sıcak bir yatağı, ona teselli veren bir sürüsü yoktur” (94). Buradaki temel prensip anti-kahramanın çok karmaşık bir yapıya sahip olan insan tasvirinden çıkarılarak belirli özelliklerin ön plana çıkarıldığı hayvan imgeleriyle koşutluk içinde bir portre ile verilmesidir. Böylece duyguları, eylemleri sınırlanan anti-kahraman küçültülerek ve o hayvana özgü niteliklere indirgenerek sunulmuş olur. Bu da çaresiz doğası, insan olma gayretindeki anti-kahramanın başarısızlığıyla paralellik gösterir; çünkü asıl vurgulanan ayının kısıtlı yalnız yaşantısıdır. Hayvanlar üzerinden oynan bu oyun karı-koca için “sınırlanmış hayvanların acısını ve zevklerini paylaşmak” (Gindin, 1962: 52) yoluyla yaşama tutunmaya çalışmaktır.

Son olarak Jimmy, kendisini ormanda tek başına yaşayan yaşlı bir ayı gibi yalnız hissetmektedir. Yalnız olması hayvan imgesine bir başka anlam da kazandırır. O da yaşadığı dünyada yalnız ve yabancı oluşudur. Jimmy, seçtiği hayvan imgesinde bile iletişim becerisinden yoksun, topluma yabancılaşmış bir figürü tercih ederek kendi hislerini yansıtır. Ayının yaşlı olması da yaşamanın bir mükafat olmaktan çıkıp

ızdırıp haline geldiği algısını oluşturur. Aslında oyunun sonuna doğru Jimmy'nin yaptığı bu yorum, oyundaki kısır döngüden ve hareketsizlikten küçük bir sapmayı açığa vurur. Oyunda anti-kahramana özgü sadece bir hareket belirtisi vardır (ki bu da tam anlamıyla bir 'eylem' sayılamaz), o da tam bir yalnızlaşmaya ve yabancılaşmaya götüren hiçlik duygusudur. Jimmy'nin oyun boyunca sergilediği muhalif, öfkeli ve vahşi anti-kahraman doğası, sonuç olarak geldiği noktayı, "gitgide artan yalnızlığı"nı (Innes, 1992: 98) imgesel bir şekilde kabul etmesi ile son bulur. Gerçi oyun içinde Jimmy tek başlılığını bazı yerlerde yine diğer karakterlere yansıtarak tarif etmeye çalışmıştır. Bunlardan birinde Jimmy kendi içine kapanık yönünü ve tek başına kalmışlık hissini, diğerlerine yansıttığı yaşamdan kaçış benzetmesiyle açıklar: "Hepsi de yaşıyor olmanın acısından kaçmak istiyor" (93). Bu tavrında da Jimmy bir kez daha derinden hissettiği bir duyguyu diğerlerine yansıtarak itiraf etmiş olur; çünkü oyuncak bir ayı rolüne girerek insan olmaktan, canlı olmaktan yalnızlığa kaçan Jimmy'dir ve bunu diğerlerine yansıtarak mevcut durum ile kendisi arasına bir yönüyle bir mesafe de koymuş olur. Bu ironik ve çelişkili bakış açısı nedeniyle o ve oyun kişileri arasında oluşan bu ters bağlantılı ilişki türü anti-kahramana özgüdür. Burada, "konuşmacı ve muhatabı ya da konuşmacı ve konuştuğu şey ve hatta konuşmacı ve kendisi arasında bir kopukluk" (Sierz, 2008: 40) yaşanır. Bu durum Jimmy'nin kendi duygularından ve korkularından bihaber olması, neticede kendine yabancılaştığı anlamına geldiği gibi diğerleri ile ikili iletişim kurmakta yetersiz olduğu ve onlara da yabancılaştığı sonucunu doğurur. İyiye ve yeniden dirilmeye dönük olmayan bu anti-dönüşüm, anti-kahramanın sıradanlığını kırıp geçirebileceği tek değişim türüdür, ancak vaat ettiği yine yalnızlık ve soyutlanmadır.

Sonuç olarak Jimmy, tıpkı yaşadığı çatı katının sağladığı imkanlar ölçüsünde eylem alanına sahiptir. İç dünyasını yansıtan sınırlı bir yaşam alanında geçen olay, başkişinin hareketlerini minimum bir düzeye indirgeyerek anti-kahramanın çaresizliğini simgeler. Dış dünya olan geniş alanda ise hayatı da ona bir o kadar sayılı seçenekler sunmaktadır. Savaş sonrası dönemde üniversite bitirmiş olmasına rağmen bir tatlı tezgahını işletiyor olması, eylem alanının ülkenin sağladığı yetersiz koşullarla çevrelendiğini gösterir. Bu koşullar dönemin politik, ekonomik, kültürel ve dini belirleyicilerin, insanların yaşamlarına, hayat standartlarına ve hislerine kayıtsız olmalarından kaynaklıdır. Öte yandan etrafındaki insanlar da onun için kısıtlanmışlığın göstergesidir. Üst sınıfa sempati duyan annesine duyduğu öfke, yine bu sınıftan bir eşinin olması ve onun için ebeveynleriyle girdiği savaş, Jimmy'nin eylem alanını daralttığı gibi hayatı onun için anlamsızlaştırmıştır. Osborne, savaş sonrası politik kayıtsızlığı ve toplumsal değişimi gözlemleyerek Jimmy gibi bir anti-örneği, aile kurumu içindeki rolüyle resmetmiştir. Resmin arka planında insanlarına duyarsız bir yönetim varken yakın planda çevrelerine kayıtsız olan ve birbirlerine karşı ilgisiz davranan aile bireyleri vardır. Jimmy, geniş planda toplum tarafından mağdur edilen bir bireyken aynı zamanda toplumun en küçük birimi aile içinde de aynı haksızlığa uğradığını düşünür. Çıkış yolu bulamadığı bu toplumda Jimmy kayıtsız olmamasına rağmen eylemsiz bir bireye dönüşmüştür. Onun öfkesi, çaresizlik duygusunu yaşatan her kişi, kurum, inanç ve ideolojiye dönüktür. Üst sınıfa karşı öfkesini Alison üzerinden aktarır; Helena üzerinden din eleştirisini yapar; Cliff ise ona sadık olan tek kişidir. Alison'ın babası Albay Redfern, eski büyük Britanya'ya olan özleminin, İngiliz olmaya dair hissettiği gurur duygusunun sembolüdür. Ancak güneşi batan bir ülke ile gurur duymak da anti-kahramanın

duygu dünyasına hastır. Kendine model olarak aldığı kimseler de eski kahramanlık değerlerini yitiren kimselerdir. Albay Redfern misyonunu doldurmuş, her şeyin değiştiğinden yakınan kimsenin bilmediği milli bir kahramandır. Babası ise hiçbir zaman anlaşılamayan, acınan, asıl görevini tamamlayamamış bir kahramandır. Oyunda empati kurduğu bu kişiler de kahramanlık eylemleri sonlanan/sonlandırılan, sınırlı hareket alanına sahip kişilerdir. Bu takdir ettiği kişilerin karşısında kendi annesi ve Alison'ın annesi durur. Nitekim bu anneler, Jimmy'nin zengin sınıfı yermesi için kullanılan araçlardır. Bütün faktörler birleştirildiği zaman Jimmy'nin anti-kahraman özellikleri ve gerçekten neye karşı öfkeli olduğu ortaya çıkar. Öfkesini sadece politik ve kültürel yönüyle, ya da yalnızca Alison ile ilişkisiyle sınırlandırmak doğru olmayacaktır. Jimmy'nin politik başarılar bağlamında geçmişe duyduğu özlem, şimdiki zamandaki başarısızlıklar nedeniyle hayal kırıklığı ile birleşirken, geçmişte babasının deneyimiyle yaşadığı hüsrana şimdiki inanç eksikliğiyle birleşmiş ve sonuç olarak öfkeli ama pasif, eleştirel ama eylemsiz bir anti-kahraman doğurmuştur. Jimmy Porter, savaş sonrasında 1950-1960 yılları arasında kurgulanan ve de sahneye çıkan en belirgin “öfkeli anti-kahramanlardan” biridir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

A TASTE OF HONEY'DE ANTİ-KAHRAMAN

Bu bölümün amacı Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* (1958) adlı oyununu, anti-kahraman kavramı bağlamında ele almaktır. Bu bağlamda oyunun başkişileri, birer anti-kahraman örnekleri olarak incelenecek, anti-kahramanlıklarına dair özelliklerin oyuna kattığı anlam ve derinlik araştırılacaktır. İnceleme sahne kronolojisi ile paralellik içerisinde yapılacak, kavramın ön plana çıktığı olaylar ve temalar araştırılacaktır. Bu nedenle olaylar dizisi kavram ile ilişkili olduğu sürece vurgulanacak, inceleme yapılmadan önce kısaca yazarın hayatına ve oyunun kısa bir özetine yer verilecektir. Ayrıca bir önceki inceleme metinleri olan *Waiting for Godot* ve *Look Back in Anger* ile ortak öğeleri gerekli görüldüğü yerlerde yer yer vurgulanacaktır.

Shelagh Delaney, 1939 yılında İngiltere'nin sanayi merkezlerinden birisi olan Manchester'a yakın Salford şehrinde doğmuştur. Babası otobüs kontrolörü olan Delaney, lise öğrenimine devam etmek istemeyerek genç yaşlarında tezgahtarlık ve sinema salonlarında teşrifatçılık yapmış, tiyaro yazarlığına başlamadan önce bir fabrikada işçi olarak da çalışmıştır. İşçi sınıfından karakter tasvirlerine yer verdiği eseri *A Taste of Honey*'i (1958) yazdığı sıralarda henüz on sekiz yaşındadır. İkinci oyunu *The Lion in Love*'ı ise 1960 yılında yazar. Bu oyundan sonra senaryo, radyo ve televizyon oyunları yazmaya yönelen Delaney, *A Taste of Honey* için ortak bir de senaryo yazar. Dönemin ünlü isimlerinden Tony Richardson ile birlikte beyaz perdeye uyarladığı oyunu, Richardson'ın yönetmenliğinde 1961 yılında gösterime

girer. Delaney'nin yazmış olduđu diğery senaryolar *The White Bus* (1966), *Charlie Bubbles* (1968), *Dance with a Stranger* (1985)'dır. Radyo oyunları *So Does the Nightingale* (1981), *Don't Worry about Matilda* (1983), televizyon oyunlarından bazıları ise şunlardır: *Did Your Nanny Come from Bergen?* (1970), *The House That Jack Built* (1977). Yazarın ayrıca *Sweetly Sings the Donkey* (1963) adında bir kısa öykü kitabı vardır.

Genç oyun yazarının *A Taste of Honey*'i yazmadaki ilham kaynağı ilginçtir. Bir iddiaya göre dönemin popüler oyun yazarı Terence Rattigan'ın *Variation on a Theme* isimli oyununu izledikten sonra bu oyunu yazmaya karar verir. Oyunun başkişisi olan ve İngiltere'nin en ünlü ve yetenekli oyuncularından Margaret Leighton'ın yeteneğinin böylesine kötü bir oyunda boşa harcandığı kanısında olan Delaney, böyle bir oyun yazan Rattigan'dan daha iyi yazabileceğini düşünerek bu oyunu kaleme alır (akt. Rusinko, 1989: 163) ve yöneticiliğini Joan Littlewood'un yaptığı Theatre Workshop'a gönderir. Theatre Workshop, İngiliz tiyatro dünyasında yeni bir dönemin habercisi olan *Look Back in Anger*'ı sahneleyen English Stage Company gibi, yeni oyun yazarlarını ve işçi sınıfını konu alan oyunları teşvik eden bir tiyatro şirketidir. Delaney'nin tiyatro kariyerine adım attığı bu savaş sonrası dönemde, tiyatro sektörüne hakim olan ticari yapılanmalar ile birlikte bunlar kadar güçlü olmayan, Littlewood'un ki gibi kar amacı gütmeyen tiyatro şirketleri mevcuttur. Daha önceki bölümlerde vurgulandığı üzere savaş sonrası dönemde Londra'nın West End (Batı Yakası) bölgesinde bir araya gelen ticari tiyatrolar, orta sınıf izleyicilerin ilgisini daha çok çeken salon komedyaları, Amerikan müzikalleri ve Shakespeare klasiklerini yeniden sahnelemekteydi. Bu tiyatroların yanı sıra, toplumun diğery kesimlerini, özellikle işçi sınıfını odağına koyan English Stage

Company ve Theatre Workshop faaliyet göstermekteydi. Tiyatro alanında birbirinden farklı bu iki tutumu değerlendiren İngiliz tiyatrosu uzmanı Stephan Lacey'in de ifade ettiği gibi, West End'de Londra tiyatrolarının bilinen orta sınıf izleyicileri yerine Littlewood, Theatre Workshop ile East End'de [Doğu Yakası] "işçi sınıfı bir izleyici kitlesi" yaratma çabası içine girmiş ve bunda başarılı olmuştur (1995: 49). Delaney'nin metnini beğenerek 1958 yılında sahneleyen Littlewood için merceğin orta sınıf yerine işçi sınıfından insanların temsillerine kaydırılması ve hayatlarından kesitlerin gerçekçi bakış açısıyla sunulması asıl kıstastı. Kısa sürede meşhur olan *Look Back in Anger*'in English Stage Company'ye yüksek gelir getirmesi gibi *A Taste of Honey* de çok sayıda tiyatro izleyicisine kısa zamanda ulaşarak Theatre Workshop'a büyük gelir getirmiştir. *The Making of Theatrical Reputations: Studies from the Modern London Theatre* adlı kitabında Theatre Workshop'a ayrı bir bölüm ayıran Yael Zarhy-Levo'ya göre, dönemin kültür ve sanat etkinliklerine yardım yapan devlet kuruluşu Arts Council'ın 1957-1958 yılı için bin sterlinlik yardımını geri çekmesinden sonra Theatre Workshop kapanma riski ile karşı karşıya kalmıştır. Ancak tiyatronun ayakta kalmasını sağlayan, 1958 yılının Mayıs ayında sahnelenen ve gösterdiği ticari başarıdan sonra West End'e taşınan Delaney'nin oyunu olmuştur (2008: 81-86).

Diğer inceleme metinleri olan *Waiting for Godot*, *Look Back in Anger* ve *Serjeant Musgrave's Dance*'de olduğu gibi başkişileri anti-kahraman olan *A Taste of Honey* de, eleştirmenleri iki gruba ayırmış ve eleştirmenler oyun ve oyun karakterleri ile ilgili taban tabana zıt görüşler bildirmişlerdir. Birinin hayat kadını olması, diğerinin ise gayri meşru bir ilişkiden hamile kalması gibi anti-kahramansı özelliklerle donatılmış oyunun başkişileri, dönemin orta sınıf ahlaki fikirlerine sahip

olanlar tarafından beğenilmemiştir. Öte yandan oyunun “modern yaşamın ve ahlaki kuralların doğru ve romantikleştirilmemiş bir resmi” (Lindroth, 1996: 122) olduğuna inananlar, eseri büyük övgüye layık görmüşlerdir. Eleştirmen ve yönetmen Lindsay Anderson’a göre oyun, “West End’in az kültürlü orta sınıf vakumundan gerçek bir kaçış”tır (akt. Lindroth, 1996: 122). Tiyatro eleştirmeni Alan Brien da oyunun salon komedyalarına karşı “küçük bir zafer” kazandığını düşünür (122). Delaney’yi, henüz çok genç olmasına rağmen dönemin önemli yazarlarından John Osborne ile kıyaslayan yazarlar bile vardır. Raymond Williams, İngiliz tiyatrosunu *Look Back in Anger*’dan daha iyi temsil ettiğini düşünerek oyunun döneme hakim olan ve insanların yaşantısına sinmiş “genel huzursuzluk, düzensizlik ve hayal kırıklığı” duygusunu daha iyi yansıttığı görüşündedir (akt. Komporaly, 2007: 16). Benzer şekilde *British Theatre Since The War* adlı eserinde Dominic Shellard, *A Taste of Honey*’nin *Look Back in Anger*’ın yarattığı etki kadar 1950’li yılların devrimlerinden biri olduğunu belirterek, Tiyatro Araştırmaları Topluluğu başkanı Jack Reading’den bir alıntı yapar. Buna göre Reading, Osborne’nun oyunundan daha sonra sahneye gelmesine rağmen Delaney’nin oyununun İngiliz tiyatrosunda eşit derecede bir kırılma yaşattığını savunur (1999: 70). Eleştirmenlerden olumsuz görüş belirtenler ise eserin incelemesinde görüleceği gibi Delaney’nin eserini, fahişe-fahişelik, gayri meşru ilişki, eşcinsellik gibi tabu konuları işlemesi ve karakterlerini orta sınıf ideale uygun olmayan bir kurgu dünyasında tasvir etmesi nedeniyle sert bir şekilde eleştirmişlerdir. Madalyonun bu yüzündeki eleştirmenler oyunu “iğrenç”, kötümserlik ve rezillik içinde bir zevk düşkünlüğü” (Lindroth, 1996: 122) olarak görmüştür. Tiyatro eleştirmeni Robert Coleman’a göre ise oyun “tatsız”, “toplumsal değerleri küçümseyen bir hırlama”dır (akt. Lindroth, 1996: 122). Anti-kahraman

başkişilerin döneme özgü genel ahlaki kurallara aykırı davranışları nedeniyle oyunun aldığı olumsuz tepkiler çok sert olmuştur.

A Taste of Honey iki sahnelik iki perdeden oluşur. Müzikhol performans türünden bazı özellikler taşıyan oyunda sahne değişimlerinde arka planda caz müzik çalarken, karakterler dans ederek geçişi sağlar. Oyun kasvetli bir apartman dairesinde geçerken yaklaşık olarak dokuz aylık bir süreyi kapsamaktadır. Helen ve kızı Jo’nun, Manchester’ın varoş mahallesinde bir daire kiralarak taşınmaları ile başlayan oyunda, anne-kız ikilisinin saygı-sevgi çerçevesini aşan karşılıklı sözlü sataşmaları, oyunun hemen başından itibaren dikkati çeken en önemli unsurdur. Daireyi beğenmeyen Jo, soğuk olduğu ve bulunan tek yatağı yine annesiyle paylaşacağı için yakınmaktadır. Evden hoşlanmadığını söyleyerek, bu “eski harabe”den daha iyi bir yer bulmadığı için Helen’a kızar (Delaney, 1982: 7). Helen çalışmaya başlayınca yakınmaya da başlayabileceği cevabını verir. Bu arada Helen’ın tek isteği kapalı paketler halinde duran eşyaları arasında viskisini ve bunu içebileceği bir bardak bulmaktır. Buna kızan Jo kendini tutamayarak “İçmek, içmek, içmek. Bildiğin tek şey bu. Midemi bulandırırıyorsun” (8) der. Jo eşya paketlerini açmaya başlar. Parktan yeni ekilen birçok çiçek fidesini çalan Jo, bunları ektiği saksıyı yerleştirmek için pencere kenarında uygun bir yer arar. Bu sırada dışarıdan çok kötü bir koku alır. Apartmanın hemen yanında büyük bir yer vardır ve burası pis ve ağır koku yayan bir mezbahadır. Bir taraftan bütün şehrin koktuğunu söyleyen Helen, diğer taraftan çiçekleri çalan Jo ile övünmekten geri durmaz: “İşler böyle yürür. Canının çektiği bir şey görürsen, al onu. İşte benim kızım” (12). Açılan paketler arasında Jo’nun çizmiş olduğu ve şimdiye kadar hiç görmediği resimlerini görür. Helen şimdi de Jo’nun bu yeteneğine övgüler yağdırır. Annesinin kendisini övmesine alışkın olmayan Jo,

konuyu deęiřtirerek Helen’in birisinden kaçtıęı için buraya taşındıklarını ima eder. Çok geçmeden Helen’in izini süren ve onu bulan araba satıcısı Peter gelir. Peter Helen’a evlenme teklifinde bulunur. Helen Jo’ya “Evlenecek olsaydım ne yapardın” diye sorar. İlk sahne Jo’nun bu soruya “Seni hemen bir tımarhaneye kapatırdım” (22) cevabıyla son bulur.

İkinci sahnede Jo, zenci sevgilisi Jimmie ile evin bulunduğu sokakta yürürken görülür. Jimmie donanmada çalışan bir denizci piyadesidir. Okul çıkışında Jo’yu almış, evin önüne kadar getirmiştir. Bir müddet konuştuktan sonra Jimmie Jo’yu öper, ancak Jo sürekli öpmek istemediğini söyler. Jimmie birilerinin görmesinden korktuğunu sanırken, Jo herkesin gözü önünde öpmekten çekinmediğini söyler. Şaşıran Jimmie tanıştığı kızlar arasında sokakta öpmeyi umursamayan tek kişi olduğunu söyler ve ona evlenme teklif eder. Ona bir de yüzük veren Jimmie, hem evlilik kararını hem de zenci oluşunu ima ederek Helen’in bunu nasıl karşılayacağını sorar. Jo, evlenmesi konusunda Helen’in söz sahibi olmadığını ifade eder. Irkı konusunda ise Helen’in ön yargılı davranmayacağını dile getirir. Konuyu deęiřtiren Jo, okulu bırakacağını, bir barda yarı-zamanlı bir işe gireceğini ve tam-zamanlı bir iş bulur bulmaz evi terk edeceğini söyler. İkili biraz para biriktirdikten sonra evlenme kararı alır. Ayrıldıktan sonra eve dönen Jo, Helen’ı gazete okurken bulur. Jo Helen’a hangi gün doğduğunu sorar. Bunu hatırlamadığını söyleyen Helen’ın ikinci cevabı bir anneden beklenmeyecek kadar yaralayıcıdır: “Bunu unutmak için elimden geleni yaptım” (28). Aralarındaki karşılıklı konuşmadan öğrendiğimiz kadarıyla Helen Jo’ya hamileyken başka biriyle evlenmiştir. Jo’nun doğumuyla çocuğunun ondan olmadığını anlayan kocası onu boşamıştır. Boşanmasının nedeni olarak Helen Jo’yu suçlamaktadır. İkili bu konu hakkında konuştuğu esnada Peter içeri girer. Peter ve

Helen, Jo'nun haberi olmadan yeni bir eve taşınmaya hazırlanmaktadırlar. Peter bunu kutlamak için Helen'ı dışarı yemeğe götürecektir. Ancak ikisi de Jo'yu götürmek istemez ve evde yeteri kadar yiyeceğin olduğunu söyleyerek çıkarlar. Bir süre sonra Jimmie gelir ve çıkan çifti gördüğünü söyler. Jo, Helen'ı beğenip beğenmediğini ve ona benzeyip benzemediği sorar. Jimmie, Helen'ı güzel bulmuştur, fakat Jo onun gibi değildir. Jo, ona benzemediği için mutludur. Jimmie ayrıldıktan sonra sahne değişir, Helen düğün için hazırlık yaparken görülür. Düğün telaşı içinde umursanmayan ve ilgi görmek isteyen Jo, babasının kim ve nasıl biri olduğu hakkında sorular sormaya başlar. Helen babasının biraz “aptal”, “biraz zihinsel engelli” biri olduğunu ve hayatta olmadığını söyler (43). Jo, zihinsel engelliğin kalıtsal olmasından endişe ederek kendisinin de deli olup olmadığını sorar, annesinin bu gerçek hikaye yerine yalan da olsa daha güzel bir hikaye uydurmasını yeğlediğini belirtir. Helen konuyu kapatır ve nikah törenine gitmek üzere evden ayrılır. Jo ona katılmaz, iyi şanslar demekle yetinir.

İkinci perdede Jo ve Geof adında bir arkadaşı aynı evdedir. Helen gitmiştir. Jo artık sadece ona ait olan dairesini, ev sahibi tarafından kovulan Geof ile paylaşmaya karar vermiştir. Eşcinsel olan Geof, güzel sanatlar eğitimi almaktadır. Jo gündüz bir ayakkabı dükkanında, gece de bir barda çalışmaya başlamıştır. Özel hayatı ile ilgili birkaç soru soran ve eşcinsel olduğu için evden kovulup kovulmadığını öğrenmek isteyen Jo'ya Geof herhangi bir ayrıntı vermez. İkilinin konuşmasında Jo'nun hamile olduğunu ve dört-beş ay içinde doğuracağını öğreniriz. Evi temizleyip gelecekle ilgili planlar yapan Geof, Jo'nun bakımını üstlenir ve Jo'nun doğuracağı bebek için yapılması gereken hazırlıklardan söz eder. Jo çocuk yetiştirmekten bahsetmek istemez ve çocuk emzirmenin “yamyamlara özgü”

(*cannibalistic*) bir durum olduğunu söyleyerek “Annelikten nefret ediyorum” itirafında bulunur (56). Bu arada Helen çıkıp gelir. Geof, para sıkıntısı çeken ve yakında doğuracak olan Jo’ya yardım etmesi için Helen’ı çağırmıştır. Ancak Jo, Helen’ı evinde istemediğini açıkça belirtir. Öyle ki aralarında sözlü bir kavgaya tutuşurlar. Geof onları sakinleştirir. Daha sonra Helen’ı almak üzere Peter gelir. İkilinin ayrılmasıyla ikinci perdenin birinci sahnesi sona erer.

İkinci sahnede Jo’nun doğuracağı bebek konusundaki kaygılarına yer verilir. Geof evi temizlemekte, bir yandan da Jo ile çocuk hakkında konuşmaktadır. Geof Jo’ya bebek bakması konusunda pratik yapması için oyuncak bir bebek almıştır. Teşekkür etmesi gerekirken Jo birden delirmişçesine tepki verir:

- Jo : [*Bebeği aniden sertçe yere vurur.*] Beynini dağıtacağım.
Öldüreceğim onu. Bu bebeği istemiyorum Geof. Anne olmak istemiyorum. Kadın olmak istemiyorum.
Geof : Öyle deme, Jo.
Jo : Doğar doğmaz öldüreceğim onu, Geof, öldüreceğim. (75)

Geof onu yatıştırmaya çalışırken Helen gelir. Birinci perdenin başındaki gibi bavullarıyla birlikte Jo’nun yanına yerleşmek için geri gelmiştir. Peter onu başkasıyla aldatmış ve evden kovmuştur. Artık Jo ile yaşayacağını söyleyen ve onunla özel olarak konuşmak isteyen Helen, Geof’in ortalıktan kaybolmasını ister. Geof bir süreliğine dışarı çıkar. Helen, Geof’i “gösterişli küçük ucube” diye adlandırır ve Jo’nun “erkeğe daha çok benzeyen bir şey” (79) bulabileceğini söyler. Jo, Geof’i sevdiğini söyleyerek Geof’in hayattaki tek arkadaşı olduğunu belirtir. Geof geri döndüğünde Jo uykuya dalmıştır. Helen ile Geof arasında bir tartışma başlar ve Helen Geof’ten gitmesini ister. Jo uyanır, fakat Helen Geof’in henüz gelmediğini söyleyerek onun tamamıyla ayrıldığına dair Jo’ya hiçbir şey söylemez. Yalnız kalan

anne-kız başladıkları yere geri dönmüş gibilerdir. Kavga etmeden güzel bir sohbe koyulmuşken Jo çocuğunun siyah tenli olacağını söyler. Başta Helen bunun bir şaka olduğunu düşünür, fakat Jo'nun ciddi olduğunu görünce çok şaşırır. Bir süre tartıştıktan sonra hemen bir içki içmek zorunda olduğunu söyleyerek kapıya yönelir. Jo'nun geri gelip gelmeyeceğini sorması üzerine döneceği cevabını vererek çıkar. Oyun Helen'in dışarı çıkması ve Jo'nun şarkı söylemeye başlamasıyla belirsiz bir şekilde son bulur.

Oyunun bütünü düşünüldüğünde bu son, iki anti-kahramanın ilişkisini açıklar niteliktedir. Jo her zamanki gibi ilgi ve şefkat beklentisiyle annesinin gelecekte yanında olup olmayacağını merak ederken, Helen da karşılaştığı sıkıntılar karşısında bir kez daha kaçmıştır. Kaçışı aslında zenci bir toruna sahip olma fikrini aklından silbilmek adına alkole sığınmaktan başka bir şey değildir. Gelip gelmeyeceği meçhuldür ve bu belirsizliğin gelmemesi ile sonuçlanacağına dair oyun içinde pek çok delil vardır. Helen onu defalarca yalnız bırakmış, sevgilileri ile vakit geçirmek için sıklıkla evi terk etmiştir ki bu da Jo'nun gelecekte yine tek başına kalacağı ihtimalini doğurmaktadır. Dolayısıyla oyunun sonundaki tartışma ve ikilinin ayrılmasıyla sonuçlanan gelişmenin bir yinelemeden ibaret olduğunu söylemek mümkündür. Peter'dan kaçış ve sözlü bir münakaşa ile başlayan oyun, benzer şekilde sona ererek hayatlarındaki yalnızlık-kaçış temeline dayanan kısır döngünün tekrar yaşanacağı gösterilmektedir. Bu yönüyle *A Taste of Honey*'nin, anti-kahramanlarının yalnızlığı ve kaçışı üzerine kurulu bir oyun olduğunu ve bu döngü içerisindeki kişilerin kendi edimlerinin kurbanı olduklarını söylemek yanlış olmaz.

Oyunun incelemesine geçmeden önce başkışilerin anti-kahraman niteliklerine dair bazı ipuçlarının aktarılmasında ve bazı tanımların anımsanmasında yarar vardır. Anti-kahramana dair bir tanımlama yapan edebiyat uzmanı Chris Baldick'e göre takdire değer bulunan, hayranlık uyandıran niteliklere sahip olan kahramanın tersine anti-kahraman, ahlaki yönden üstün nitelikli olmayan, kahramansı vasıflara yönelik bir ümidi boşa çıkaran bir ana karakterdir (2001: 112). Ahlaki değerlerden yoksun olmak, erdemli davranışlar sergilemekten aciz olmak, çeşitli zaafılara sahip olmak ve söz, eylem ve niteliklerinde ikilik ve çelişki barındırmak anti-kahramanlığın göstergelerindendir. Bu tipler sosyal ilişkilerinde olduğu gibi kişisel yaşantılarında da olumsuzluk abideleridir. Öncelikle anti-kahramanlardan hayat kadını olan Helen, toplumda mesleği itibariyle ötekileşen, normalden sapan bir bireydir. Toplulukla ilişkisinde ahlaki yönden zayıf, ailevi ilişkisinde geleneksel anne rolünü taşımayan, kişisel olarak da alkol bağımlısı bir anti-figürdür. Diğer taraftan kızı Jo da kendisi gibi bazı erdemlerden yoksundur. Yeri geldiğinde hırsızlık yapmaktan ve çocuk yaşta, evlenmeden ilişkiye girmekten çekinmeyerek sosyal bağlamda kabul görmeyen davranışlarda bulunur. Aynı zamanda şahsi dünyasında ve aile içinde genel görgü kurallarını çiğneyen, annelik gibi değer atfedilen bir olguyu temelden sarsan davranışlar sergileyen zıt bir karakter örneğidir. Bu noktaya kadar Helen ve Jo incelenen diğer oyunlardaki anti-kahramanlara benzer tavırlar sergilemektedirler. Ancak incelenen diğer oyunlar ile karşılaştırıldığında ayırt edici bir nitelik kadın oluşlarıdır. Anti-kahramanların cinsiyetleri üzerinden yazar, toplumun kadın üzerinden oluşturduğu cinsellik söylemine dikkat çekmekte, toplumun cinselliğe bakış açısını, en önemlisi de anti-kahramanların cinsellikle ilişkisinde takındığı tutuma ışık tutmaktadır ki bu tutumları anti-kahramansı denilebilecek bir özellik

taşıır. Toplumun dayattığı herhangi bir inanç sistemine veya yakıştırmaya bağlı olmayan kadın anti-kahramanların en belirgin yönleri, kadına atfedilen rollerin ve “ıffetli olma” olmak gibi beklenen davranış türlerinin tersine hareket etmeleridir. Bu bağlamda kadın anti-kahramanlar diğerlerinden farklı olarak belki de kimliklerini oluşturan ilk belirleyici özellikle yani cinsiyetleriyle karşı bir tavır sergilerler. Genel anlamda bir başkişiden beklenenin aksine tavır sergileyen kadın anti-kahramanı seçerek yazarın cinsel kimliğe ve anti-kahraman kadının öz-benliğine dikkat çektiği söylenebilir. Bu sayede yazar, anti-kahramanları işlevsel olarak kullanarak geleneksel cinsiyet algısına ve rollerine de eleştiri yöneltmiş olur.

Oyunun başkişilerinin birer anti-kahraman olduklarına ve yaşantılarına dair birçok bilgiye hemen ilk sahnenin başlarında rastlanır. Aşağıda sunulan uzun alıntıda anti-kahraman olarak Helen ve Jo’nun niteliklerine, anti-kahraman-mekan ilişkisine ve din olgusunun anti-kahramanın dünyasında kapladığı alana yer verilecektir. Oyunun hemen başında anti-kahramana dair çok sayıda ipucu sağlaması açısından alınan bu uzun kesit önem arz etmektedir. Öncelikle yeni bir eve taşınan anne-kız, sık sık ev değiştirmekte ve bu sefer de Peter adında bir araba satıcısından kaçmaya çalışmaktadır. Taşındıkları bu ev genellikle işçi sınıfından insanların kaldığı Manchester’da fiziksel koşulları çok kötü bir dairedir:

Sahne Manchester’da konforsuz bir daireyi ve dışarıda bir caddeyi temsil eder. Caz müzik. Yarı-fahişe olan Helen ve kızı Jo girer. Elllerinde bavulları vardır.

Helen : İşte! Yerimiz burası.

Jo : Ve ben sevmedim.

Helen : Yaşamamız için bir yer bulduğum zaman duygularından daha önemli bir şeyi göz önünde bulundurmam gerekiyor...kirayı. Gücüm buna yetiyor.

Jo : Bu eski harabeden daha iyisine gücün yetebilirdi.

Helen :Para kazanmaya başladığında şikayet etmeye de başlayabilirsin.

Jo :Kazanmama az kaldı. Üşüyorum ve ayakkabılarım su alıyor...ne yer ama...bir de geçimimizi hanımefendinin ahlaksız gelirleri ile sağlamamız gerekiyor.

Helen : Ben tutumlu biriyim. Her neyse, bu yerin neresi kötü. İçindeki her şey dökülüyor, doğru, ve ısıtma sistemimiz yok – ama sevimli bir gaz ocağı manzaramız var, diğer sakinlerle banyoyu paylaşıyoruz ve modern bir duvar kağıdı var. Daha ne isteyebilirsin ki? Neyse işimizi görür. Bir bardak ver, Jo.

Jo : Neredeler?

Helen : Bilmiyorum.

Jo : Sen paketledin onları. Kafası biraz gevşek olsaydı onu bile kaybederdi.

Helen : İşte burada. Kırılmasın diye çantama koymuştum. Şişeyi uzat-
çantanın içinde.

Jo :Neden hep peşinde koşuyorum ki? [*Çantadan viski şişesini alır*]

Helen : Çocuklar ebeveynlerine biraz ilgi borçludur.

Jo : Sana hiçbir şey borçlu değilim.

Helen : Saygı dışında. Görünen o ki hiç de göstermiyorsun.

Jo :İçmek, içmek, içmek. Bildiğin tek şey bu. Midemi bulandırılıyorsun.

Helen : Kimisi günlük ekmekleri için dua eder, ben ise...

Jo : Yatak odası mı bu?

Helen : Evet. Sağlığına içiyorum, Jo.

Jo : Görüyorum ki yine yatağı paylaşıyoruz.

Helen : Tabi ki, senden ayrılamıyorum, biliyorsun.

.....

Jo : Çiçek fidelerimi kutudan çıkaracağım...

.....

Helen : Nereden aldın onları?

Jo : Parktan. Bahçıvan iki yüz tane kadar ekmişti. Yarım düzineyi çok arayacağını sanmıyorum.

Helen : İşler böyle yürür. Canının çektiği bir şey görürsen, al onu. İşte benim kızım. (Delaney, 1982: 7-12)

Yukarıdaki alıntıda öncelikle üzerinde durulması gereken, anti-kahramanların paradoksal yönü hakkında bazı işaretler taşıyan bu köhne mekan tipidir. Başta Dostoyevski'nin anti-kahramanı olmak üzere Kafka gibi “klostrofobik içsel mekan” (Komporaly, 2007: 19) tasviri yapan yazarlar, bu rutubetli, iç bayıcı mekan çeşitleri ile burada var ettikleri anti-kahramanların karamsar içsel dünyalarını uzamsal boyutta resmetmiş olurlar. Helen'in “delik” (Delaney, 1982: 67) dediği bu ev, anti-kahramanın isim babası Dostoyevski'nin yeraltı adamının yaşadığı ve “kuytu”

(Dostoyevski, 2008: 20) olarak tanımladığı yere benzemektedir. Rus yazarın aktarımıyla ‘şehrin kenar mahallesi’nde bulunan bu kuytu ‘korkunç’tur ve ‘perişan halde’dir (20). Benzer şekilde şehrin varoş semtlerinden birinde yaşayan Helen ve Jo’nun oturmaya başladıkları bu yer, büyük ve harap apartmanlar, mezarlık ve mezbaha ile çevrilidir. Peter bu evi “çöp yığını”, bulunduğu yeri de “korkunç semt” (Delaney, 1982: 17) olarak tanımlarken Jo eve ilk girişinde ‘eski harabe’ adını vermiştir (7). Aslında yaşamaya başlayacakları bu yer imkansızlığın ve kısıtlanmışlığın da belirtisidir. Savaş sonrası koşulların ve İngiliz tiyatrosunun anlatıldığı bölümde de yer verildiği gibi savaş sonrası 1950’ler İngiltere’inde ev bulmak çok güçtür; çünkü evlerin üçte biri yıkılmış ya da zarar görmüştür (Childs, 2001: 16). Bu nedenle Helen ve Jo, yeterli paraları olmadığı için içinde banyosu ve tuvaleti, ısıtma sistemi olmayan bu kasvetli yere taşınmışlardır. Bir evde bulunması gereken pek çok araç-gereçten yoksun olan bu mekanın işlevsel özelliği – daha doğrusu işlevsizlik özelliği – anti-kahramanların kendi içinde çelişkili nitelikleri ile koşutluk gösterir. “Bu mekanda çok az geleneksel ev aktivitesi gerçekleştirilir. Ancak gerçekleştirildiğinde de bu geleneksel role sahip olmayanlar tarafından yapılır” (Lacey, 1995: 94). Örneğin, evin geleneksel bir evle ilgisi olmadığı gibi Helen da annelere özgü ev becerilerinden yoksundur. Evini düzenlemek veya kızına yemek yapmak gibi geleneksel annelik görevlerini yerine getirmeye dair bir bilinç ve isteği de yoktur. Bir anti-anne örneği sergileyen Helen’in eve gelir gelmez yapmak istediği ilk şey viski içmek ve bunu içebilmesi için gerekli bardağı bulmak istemeyen Jo’ya da kızmak olmuştur. Paradoksal bir şekilde Helen’in yerine Jo besleyici, düzenleyici, şefkatli anne rolünü benimsemiştir. Örneğin soğuk aldığı için başı ve boğazı ağrıyan Helen’a kahve yapmaya karar verir. Aynı şekilde eve gelir gelmez

getirdikleri bavulları ve paketleri açıp düzenlemeye koyulan yine kendisidir. Ayrıca lambanın ışığının çok olduğunu söyleyen Jo, ampulün etrafına bir şeyler sararak eve çeki düzen vermeye de çalışmıştır. Buna rağmen Helen yaralayıcı tavrını oyun boyunca sürdürmüştür. İkinci sahnede kızına yemek yapmayan Helen, onu tek başına evde bırakarak sevgilisiyle dışarı yemeğe çıkmıştır. Bu nedenle anneliğin ne demek olduğunu Helen'dan daha iyi bilen Jo, onun “düzgün bir anne” (35) gibi davranmadığı bilincindedir. Bu domestik ortam tersi işlev görürken karakterler de aynı ölçüde beklenilenin tersine eylemde/eylemsizliklerde bulunmaktadır.

Geleneksel annelik görevini Helen dışında ironik bir şekilde sergileyenlerden biri de ileride de görüleceği gibi Helen gittikten sonra Jo'ya bakan ve evin bakımını da üstlenen arkadaşı Geof'tir. Helen Geof'in evi idare etmesine ve Jo'ya özen göstermesine de şiddetle karşı çıkacak, ona “ucube” (63) diyecektir. Helen'in anneliği ona hatırlatan ve domestik eylemleri yerine getiren hiç kimseyle sağlam temelde bir ilişkisi yoktur. Geof onun için halledilmesi kolay bir sorundur; çünkü ikinci perdenin son sahnesinde gizlice onu evden kovacaktır. Ancak kızı Jo öyle değildir. Jo, sıklıkla terk ettiği ev gibi, sürekli kaçtığı yükümlülüklerinin vücut bulmuş hali ve hatırlatıcısıdır. Bu nedenle evle ilişkisini koparmak, Jo'dan, diğer bir deyişle sorumluluğundan da kurtulmanın bir yoludur. Helen'in evle 'ilişkisizliği', evi paylaştığı Jo ile arasındaki bağ kopukluğuyla benzerlik gösterir. Ancak bu kopukluk sadece Helen'in acımasız yüzüne ışık tutmaz. Jo'nun annesi ile ilişkilene türü de Helen'inki kadar sağlıklı, bir kız çocuğundan beklenmeyecek ölçüde sert ve saygıdan uzaktır. Annesine karşı saygısızlık yapmakta tereddüt etmeyen Jo'nun, Helen'in 'ahlaksız geliri' ile geçinmekten sıkıldığı söylemesi, bir minnetsizlik göstergesi sayılırken aynı zamanda onun fahişelik yaptığını da ima etmektedir. Sonuç

olarak bulundukları yıkıntı, işlevsiz evleri, “anne-kızın parçalanmış aile yaşantısı” (Komporaly, 2007: 17) ve etkileşimli olarak anne-kız arasındaki sağlıklı, harap olmuş aile bağı ile ilişkilendirilebilirken, anne-kız olmaktan uzak, bozuk sayılabilecek kişiliklerinin de bir göstergesidir. Böyle bir yuva seçiminde bulunan anti-kahraman özelliklerine sahip başkışiler, geleneksel anne-kız modelinin tersi karakterler oldukları için evleri de bir ailenin yaşadığı ve ailevi ilişkilerini sürdürebildikleri geleneksel bir mekan değildir.

Oyunun başındaki bu alıntıda dikkati çeken bir diğer husus da Helen ve Jo ikilisinin müzikhol sahne geleneğinin bir parçası olan komik çiftleri andırmasıdır. Tiyatro uzmanı Henry Popkin’in müzikhol türü ile ilgili sunduğu bilgiye göre işçi sınıfı izleyicilerin aşına olduğu çeşitli şovları barındıran bu performans türü, komedi, dans ve müzik içerir (1964: 16). Komik bir ikilinin yer aldığı sahnede, “genel olarak gittikçe gerginleşen diyalog ve eylem” (Brown, 1982: 60) oyun boyunca müzik ve dans eşliğinde sürer. Sahne değişimlerinin dans ve müzik ile yapıldığı oyunda Helen ve Jo, müzikhol ikilisi sınıfına girmekle birlikte, eylem ve diyaloglarındaki tonun daha sert olduğunu ve komedi-ciddiyet karışımı bir tablonun ortaya çıktığı söylenebilir. Oyun boyunca nükteli başlayan ancak yer yer ciddileşen, sürekli kırıcı, hor görücü sayılabilecek bir diyalog içine girerler. Yukarıdaki alıntıdaki gibi evi beğenmeyen Jo’yu Helen pek de umursamazken, Jo da saygısızlığını göstermekten çekinmez. Atışmaları ve hazır cevaplıkları nedeniyle Leeming onları “antreman maçı yapan komik boksörler” şeklinde tanımlar (1982: xviii). Leeming’e göre Helen müzikhol çiftinin “çenebaz, kolay heyecanlanan” tarafı iken, Jo “Helen’in süslü sözlerinin sürekli havasını indiren, alaycı, taşlayıcı” kişisidir (xviii). Buna örnek olarak Peter sahnedeysken aralarında geçen bir konuşma gösterilebilir. Peter’a

yaratanmaya çalışırken Helen’in güzelliğiyle övündüğü “On sekiz yaşımdan beri vücudum hiç değişmedi” yorumuna karşı Jo “Umarım ben daha şanslı olurum” (Delaney, 1982: 30) diyerek Helen’in abartılı söylemini küçümsemiş ve hicvetmiştir. Ancak ilişkinin ve iletişimin komik olmanın ötesinde aşağılama ve taşlamaya dayandığını ve bunun öz anne ve kız tarafından gerçekleştirilmesi nedeniyle komiklikten çok acıklı bir hal aldığını söylemek daha doğru olur.

Birer anti-kahraman olarak *A Taste of Honey*’nin rol model teşkil etmeyecek başkarakterleri Helen ve Jo’nun yaşantısı kara mizaha daha yakındır. Anti-kahramanların hoş olmayan, memnuniyetsizlik yaratan bir dünyada yaşadıkları ve kendilerinin de pek de sevimli olmadıkları, oyunun nükteli başlangıç diyalogundan anlaşılır. Genellikle ikili arasında söylenen sözler diğerini aşağılamaya, küçümsemeye veya bir beğeniyi ya da fikri olumsuzlamaya dönüktür. Örneğin oyunun ilk diyalogu diğer sahneleri önceden haber verircesine negatif bir tondadır. Helen’in eve girince “İşte! Yerimiz burası” (Delaney, 1982: 7) sözüne karşı Jo’nun cevabı hazırdır: “Ve ben sevmedim” (7). İkili bu bakış açılarıyla *Waiting for Godot*’daki Vladimir ve Estragon çiftini andıran bir doğaya da sahiptir. Tıpkı Estragon’un “yapacak hiçbir şey yok” (Beckett, 1965: 9) sözü gibi, Jo’nun olumsuzluk bildiren ilk cümlesi ‘ve ben sevmedim’, oyunun genel iç karartıcı tonunu belirler. Nitekim annesinin verdiği her cevaba ek olarak memnuniyetsizliğini göstermiş, oyun boyunca ikili arasında hazır-cevaplılığa ve memnuniyetsizliğe dayalı bir diyalog gelişmiştir. Jo, bu daireyi sevmemenin yanında (Delaney, 1982: 7), annesine karşı saygısızdır ve ona hiçbir şey borçlu değildir (8); annesinden ötürü anne olmaktan da nefret eder (56) ve annesi Jo için bir hiçtir (64). Helen ve Jo, sözlü düelloda birbirlerini alt etmeye çalışan, atışmaları komik unsurlar barındırmaktan

ziyade bulundukları zor koşullar ve çizdikleri sevimsiz tablo nedeniyle kara bir güldürüye dönüşen anti-kahramanlardır.

Anti-kahramanlar, kahramanların tersine geleneksel bir örnek olamayacak kadar kötü vasıfları olan, yaptıkları iş, söylemleri, eylem ve hatta niyetlerinde tasvip edilmeyenden yana olan tiplerdir. Anti-kahraman üzerine bir makale yazan Shafer ve Raney, geleneksel kahramanların ahlaki zaaflarının olmadığını savunurken, başkişi görevindeki anti-kahramanların sorgulanabilir bir konumlarının olduğunu ve kötü davranışlara model teşkil ettiklerini öne sürerler (2012: 1030). Benzer şekilde Helen ve Jo, ahlaki değerler gözetildiğinde anti-model olarak tanımlanabilecek bir konumu temsil ederler. İlk olarak Helen için Delaney, çizdiği sahne düzenlemesinde onu ‘yarı-fahişe’ olarak tanıtır. Ardından Jo da onun ‘ahlaksız gelirleri’ ile geçinmekten yakınır. Helen gençliğinde bir barda şarkı söyleyerek ve fahişelik yaparak para kazanmıştır. Hatta çıktığı adamlardan biri de Jo’nun babasıdır. Kendi ifadesiyle bu kısa süreli ilişki “beş dakika süren küçük bir aşk macerasıdır” (Delaney, 1982: 43). Helen şimdi ise hiçbir işte çalışmadan edindiği, zengin erkek arkadaşlarından aldığı para ile hayatını sürdürmektedir. Diğer yandan bir barda annesi gibi şarkı söylemek (ve belki de fahişelik yapmak) istediğini söyleyen (13) ve ikinci perdede bir barda çalışmaya başlayacak olan Jo, ayrıca gayri meşru bir ilişkiden çocuk sahibi olacaktır. Anne-kızı, yaşam koşullarının buna ittiği düşünülse de bunlar toplum içinde pek de onaylanmayan meslek ve davranışlardır. Jo’nun olumsuz özellikleri bunlarla da sınırlı kalmaz. Bundan önce oyunun girişinde Jo’nun hırsızlık yaptığını da öğreniriz. Yukarıdaki uzun alıntıda aktarıldığı gibi parktaki çiçek fidelerini çalan Jo, satmak için olmasa da sadece yetiştirmek için bunları eve getirmiştir. Oyun boyunca Helen sadece iki defa kızı hakkında olumlu bir görüş bildirir. Anti-kahramanlara yaraşır bir

şekilde Helen’in kızı ile övündüğünü belirttiği yönlerinden birisi yaptığı bu hırsızlık iken diğeri resim çizme kabiliyetidir. Hatta bu bağlamda irdelendiğinde Helen’in resim çizme becerisi ile birlikte hırsızlığı da bir marifet veya kabiliyet olarak değerlendirdiği de düşünülebilir. Ancak iyi-kötü yetenekleri bir arada bulunduran Jo, John Arden’in anti-kahramanı deneyimli çavuş Musgrave gibi suçlu anti-kahraman tiplerinden biridir. Bazı anti-kahramanların iyi niyetli fakat kusurlu olduğunu belirten Shafer ve Raney, bunların düzeltilebilir suçlular sınıfına girdiklerini iddia ederler (2012: 1030). Jo’nun çalma eylemi onu suçlu yapmakta, ancak sadece evinde yetiştirmek gibi iyi ve masum niyeti onu bağışlanabilir bir statüye yükseltir. Genel tabloda ise Delaney, Jo’yu kötü bir anne elinde büyümüş, yalnız, çaresiz bir kişi olarak betimlemektedir. Saygısızlık, ahlaki zaafı olması ve hırsızlık gibi atfedilen olumsuz sıfatlara rağmen, Helen’a kıyasla Jo, yaşça küçük olması, henüz para kazanacak bir konumda olmadığından edilgen bir pozisyonda olması nedeniyle empati kurulabilecek bir anti-kahramandır.

Alıntıda aktarıldığı üzere Jo’nun annesi için bildiği tek şeyin içmek olduğunu söylemesine karşın Helen’in cevabı ilginçtir: “Kimisi günlük ekmekleri için dua eder, ben ise...” (Delaney, 1982: 8). Jo Helen’in sözünü tamamlamasına izin vermez ve hemen başka soru sorar. Helen burada İsa’nın öğrettiği, İsa’nın Duası adıyla isimlendirilen ve “Günahlarımızı bağışla. Çünkü biz bize borçlu olan herkesi affederiz. Bizi günaha girmekten alıkoy” şeklinde devam eden duanın parodisini yapmaktadır (Todd, 1992: 15). Ona göre sıradan insanlar günlük ekmekleri için dua ederken kendisi de Tanrı’nın ona her gün viski vermesi için dua eder. Buna benzer bir sahne de Jo’nun kitaplarını düzenlediği sahnede yaşanır. Kitapların arasından İncil’i gören Helen onunla alay eder. Jo ise onu okumasını tavsiye eder. Helen’in

cevabı ağıdalı dilini bir kez daha ortaya koyarken dine bakış açısını da gözler önüne serer: “İnanma konusundaki saflığının ölçüsü almış olduğum alkol miktarına bağlıdır. Ye, iç ve neşeli ol” (Delaney, 1982: 34). Anti-kahramanlar aleminde eylemlerin asıl işlevini yitirip tersi yönde ilerlemesi gibi din ve dini olgular da asıl amacının zıttı anlamlar içerir ve genellikle eserlerde yergi veya güldürü aracı olarak kullanılırken, kimi zaman da herhangi bir inanç sistemine bağlı kalmaktan kaçınan anti-kahramanın hayata bakışını yansıtır. *A World without Heroes: The Modern Tragedy* adlı eserinde anti-kahraman – din ilişkisine değinen George Roche, anti-kahramanların Tanrı’ya karşı isyankar olduğunu ve insan yaşamında değer ve amacı reddeden bir duruşları olduğunu ileri sürer. Roche’a göre anti-kahraman inanç konusunda zayıf olduğu için medeni toplumun birçok yönüne saldırır ve bunu ağıdalı bir dille yapar (1987: xiv). Birinci alıntıda, Helen, nükteli ifadesi ile ekmeğini kazanmaya çalışan ve günahlardan kaçınmak için mücadele eden dindar bir kimse ile zevkine düşkün, viskisi için savaşıyor kendisi arasında bir benzerlik kurar. İkinci alıntıda ise yemeyi ve içmeyi inanmaya tercih etmiş, zevk almayı kutsal saymıştır. Dindarlık ile alkolizm arasında bir paralellik kuran Helen, sadece dini değerlerin içini boşaltmamış, kendi inancını da içki içme temeline indirgemiş, hayattan zevk almayı bir öğreti haline getirmiştir. Anti-kahramanların fikir dünyalarında, toplumda kabul gören değerler anlamını yitirmiş, kendilerine has bir anlam düzeni oluşmuştur.

Verilen uzun alıntıda dikkat çeken vurgulardan biri de Jo’nun Helen’a hitap ederken üçüncü tekil kullanmasıdır: “Üşüyorum ve ayakkabılarım su alıyor...ne yer ama...bir de geçimimizi hanımefendinin ahlaksız gelirleri ile sağlamamız gerekiyor” (Delaney, 1982: 7). Aynı konuşma tarzına Helen’de de rastlanır. Isınmak için bir şeyler arayan ve “Ateşe benzer bir şeyler var mı, Helen?...Nerede?” diye soran Jo’ya

“Bir de nerede diyor. Üzerine düşmeyene kadar o şeyi göremez” (8) der ve devam eder: “Sizi de sinirlendirmez miydi?...Neden işleri olurla bırakmıyorsun. Of! Canımı sıkıyor (9). Helen da Jo da birbirleri için üçüncü tekil kişisini kullanmaları bir diyalog içerisinde olmaktan ziyade kendi kendilerine konuşuyorlarmış hissini verir ve aralarındaki iletişim kopukluğunun günlük dillerine de ne denli yansıdığını gösterir. Ayrıca oyun boyunca Jo’nun annesini ismi ile çağırması da ikili arasındaki duygusal mesafeyi gösteren kilit noktalardan biridir.

Helen, maddi gücü ancak bu eve yettiği için buraya taşınmıştır. Jo’nun şikayetçi olması karşısında, kendi parasını kazanması durumunda şikayet etmekte haklı olabileceğini söyler. Yakın zamanda kendini geçindirecek parayı kazanacağını söyleyen Jo, ilerleyen bölümlerde okulu bırakıp bir zamanlar Helen’in icra ettiği mesleği, barda şarkı söylemeyi de deneyebileceğini söyler. Önemsenmek istercesine Helen’a bunu nasıl karşılayacağını sorduğunda hiç de beklemediği bir cevap alır: “Hayat senin hayatın, istediğin şekilde mahvet. Başkalarının işine karışmak boşa zaman harcamaktan başka bir şey değil, sence de öyle değil mi? Zaten bütün zamanımı kendime bakmakla harcıyorum...” (13). Aslında ilgi ve sevildiğini görmek isteyen Jo’nun beklentisi, Helen’in tipik bir anne gibi sağduyulu davranarak kendi yaşadığı zorlukları çocuğunun yaşamamasını sağlamaya çalıştığını görmektir. Duruma içeren Jo hayatını mahvedenin kendi değil Helen olduğunu söyleyerek bunda fazlasıyla deneyim sahibi olduğunu belirtir. Helen durumdan gurur duyarcasına “Evet, her zaman derim, Sezar’ın hakkını Sezar’a vereceksin” (13) yanıtını verir. Bir anneden beklenmeyen bu üst bencillik örneği, Jo’nun hayatını mahvettiğinin farkında olan ve bunu düzeltmeye dair hiçbir adım atmayan Helen’in bir kez daha bir anti-kahraman olduğunu kanıtlar. Edebi terimler sözlüğünde anti-

kahramanı tanımlayan Seigneuret, ben-merkezciliğin kişiyi sadece kahraman-dışı bir kişiliğe itmediğine, aynı zamanda anti-kahramana dönüştürdüğüne işaret eder (1988: 59). Helen kısa süreli bir aşk kaçamağı sonucu doğan kızı Jo'yu hiç düşünmeden, sadece kendini merkeze koyarak bir hayat sürmüştür. Bunu yapması bir yana, bunu bir övünç kaynağı olarak görmesi, öz kızını ne kadar ihmal ettiğinin işaretidir. Delaney oyunda bu durumu açıkça ortaya koymaktadır.

Jo, Helen'in kötü bir anne olması ile övünmesi karşısında yara almıştır; ancak atışmayı sürdürerek öcünü almakta kararlıdır. Helen'a asla onun gibi olmayacağını ve onun gibi evlenmeyeceğini söyler. Ona göre evlilik için çok genç ve güzeldir. Ancak Helen bu fikri gülünç bulur: "Bu yaşta hepimizin komik fikirleri olur, değil mi? Yine bu hiçbir fark yaratmaz. Er ya da geç hepimizin sonu aynı olur" (Delaney, 1982: 13). Helen'in anti-kahramanın dünya kurgusundaki "etkin eyleme dair inanç yoksunluğu" (Hassan, 1995: 60) sendromuna tutulduğu söylenebilir. Hayata karşı eylemsiz ve kayıtsız tavrını olumlu bir şeymiş gibi kızına da empoze ederek Jo'nun sonunun da kendisinininki gibi olacağını savunur. Hayata karşı bu umutsuz tavrı anti-kahramanların ayırt edici özelliklerinden bir tanesidir. Jo'nun gördüğü rüya ile ilgili açıklamasında bu tavır açıkça görülür. Umursamaz gibi görünse de ne gördüğünü öğrenmek isteyen Helen'a Jo şunu söyler: "Önemli bir şey değil. Bahçede duruyordum ve toprağı kazan polisler vardı. Gül çalısının altında neyin gömülmüş olduğunu tahmin et?...sen" (Delaney, 1982: 13-14). Helen Jo'nun söylediklerinin arkasında yatan temenniye anlar, fakat ondan çok da farklı düşünmediğini esprili bir dille anlatır: "Ne o, mezarlıkta toprak mı azaldı? Hep söylemişimdir. Öldükten sonra gübre için kullanılmalıyız" (14). Jo bir anlamda Helen'ın ölmesini isterken annesi ise bunun çok da sorun olmayacağını ima etmiş olur. İki düşünce de eşit derecede

yaralayıcı ve yıkıcıdır. Ölüm, öldürme niyeti, çürüme veya bir hal ve durumdan daha kötüye gitme, bir sonraki bölümde incelenecek olan *Serjeant Musgrave's Dance*'deki sivillerin öldürülmesi ve Musgrave'in yine sivilleri öldürme niyetinde görüldüğü gibi anti-kahraman eserlerinde sıklıkla görülen bir temadır ve bunun rüya hali ile meydana gelmesinin başka anlamları da vardır. Psikoanalitik kuramın babası Sigmund Freud'un rüyalar hakkında yaptığı çözümlemeye göre rüya görmek, gerçek hayatta gerçekleşmeyen arzu ve isteklerin rüya yolu ile gerçekleşmesi ve kişinin tatmin olması demektir. Freud' göre rüya eylemin yerine geçer. Özellikle rüyayı gören kişinin çocuk olması durumunda bunun tamamıyla arzuların yerine gelmesi (*wish-fulfilment*) biçiminde yorumlanması gerektiğini öneren Freud, çocuklarda rüyanın mevcut sorunun çözümü anlamına da gelmediğini savunur (2010: 147-149). Freud'un yorumundan yola çıkarak şunları söylemek mümkündür. Jo'nun Helen'ı rüyasında ölü olarak görmesi, Jo için bir istek veya fantezisinin gerçekleşmeye dönük hamlesidir. Dolayısıyla rüyadan sonra Jo'nun Helen ile sorunlarını halletmiş olması beklenir. Ancak oyunun sonuna kadar Jo ve Helen hiçbir konuda uzlaşmazlar ki bu da yine Freud'a göre Jo'nun bir çocuk psikolojisinden kurtulamadığı ile açıklanabilir. Anne-kız ilişkisinde istekte bulunan hep Jo olur; çünkü küçüklüğünden beri Helen'in peşinden sürekli yer değiştirirken hep ihmal edilen odur. On sekiz yaşına gelmiş olmasına rağmen Jo'nun savunmasız ve adeta öksüz bırakılması, Helen'in onda açtığı en derin yaradır. Delaney Jo'nun bu konumuna oyun boyunca sık sık değinmektedir.

Jo'nun Helen'ın ölmesini istemesi, annesinden intikam alma isteğinin işareti olarak da değerlendirilebilir. Bir tarafta içmeyi ve eğlenceyi en üst değer sistemi haline getirerek yaşama bağlılığın sembolü olan ve 'gününü gün eden' Helen, diğer

tarafıta ise ileride de görüleceđi gibi ölmek isteyen, annesinin ölmesini arzulayan Jo vardır. Güzellik, canlılık Helen’a atfedilebilirken, karanlık, yıkım veya tükeniş Jo ile bağdaştırılmıştır. Ölüm temasına dair imge ve benzetmeler genellikle Jo tarafından yapılmaktadır. Örneđin Helen’ın yaşına gelmekten ölmüş ve gömülmüş olmayı tercih eder (Delaney, 1982: 29). Bir başka yerde Helen’ın düğününe gitmekten kendi cenaze merasimine gitmeyi yeğlediđini söyler (37). Yine evlenmek üzere olan Helen “Ne mutlu üzerine güneş doğan geline!” diyerek Jo ile düğün sevincini paylaşmak ister. Jo’dan gelen yanıt bunun tersidir: “Ne mutlu üzerine yağmur yağan cesede” (39). Umutsuzluđa, karamsarlıđa ve ölüme dair en çarpıcı örnek ise Geof ile çocuđu hakkında konuđuđu sahnedir. Çocuđa alacakları ile ilgili hayal kuran Geof’e kızan ve onu susturan Jo, “Bu bebek için büyük planlar yapmıyorum ya da büyük hayaller kurmuyorum. Bu tür şeyleri yaparken ne olur biliyorsun. Bebek ya ölü doğar ya da deli” (50). Jo’nun karanlık penceresinden dünyaya bakışında intihar teması da belirgindir. Bebek ile ilgili düşünmekten daraldıđı bir sahnede kendini nehre atmak istediđini söyler (55). Bununla birlikte sadece söyledikleri deđil onunla ilgili olan pek çok şey hayatın sonlanmasını çağırıştırır. Oyunun sonunda getirmiş olduđu çiçek fideleri hiç büyümeden (ki anne özlemi ile Jo da hiç büyümemiştir) öylece solmuştur (71). Bütün anti-kahramanlar gibi Jo’nun geleceđe dair bir umudu yoktur; canlılıđın simgesi her şeyden nefret eder (ilk sahnede odanın ışığını fazla bulması gibi) ve bunlar onun için isyan sebebi olur. Umuda ve hayale karşı çıkarken gözünde her şey silikleşir, puslu bir hal alır; bu da anti-kahramansı bir özellik olarak kabul edilebilir. Zira Walker’ın dediđi gibi anti-kahramanın “nefreti aktif bir isyan olabilir ya da kendisini ümitsizliđe hapsedip ölümün özlemini çekmesine yol açarak kendi aleyhine dönebilir” (1985: 15).

Görölüğü gibi anti-kahramanların karakterlerindeki en belirgin izlerden biri hayata dair kötümser bakış açıları ve bunun genellikle ölüm teması ile örülmüş olmasıdır. İnsan bedenlerini öldükten sonra gübre olarak kullanılabileceğini savunan Helen, insana değer vermediğini gösterirken, Jo'nun kabus diye nitelendirilebilecek rüyası hakkındaki esprili söylemi, insan yaşamını daha da anlamsızlaştırmaktadır. Kelimelerinin “karamsarlık” ile dolu olduğunun farkında olan (Dostoyevski, 2008: 112) ilk modern anti-kahraman prototipi sayılan Dostoyevski'nin zayıf karakterli yeraltı adamı gibi, Helen'ın yaşamın boşuna oluşuna dair acı bilinci, hayatı alaya alan bir üslupla birleşmiştir. Ancak kara mizah örneği bu sahnedeki karanlık bakış açısı ile bezenmiş nükteli hazırcevaplılığı, bir savunma mekanizması, diğer bir ifadeyle, çıkar ilişkilerine dayanan, güç koşullarda sürdürdüğü yaşamını kolaylaştıran araçlardan biridir. Toplumun alt sınıflarında, imkânsızlıklarla savaşan anti-kahramanın “karamsarlığı ve ince esprisi yenmesi güç silahlar” (Ridge, 1959: 430) iken hayatta kalmalarını sağlayan yegane etmenlerden biridir. Oyun boyunca iki anti-kahramanın tartışma ve atışmaları, barındırdığı koyu, karamsar ve nükteli ton nedeniyle yaşam mücadelelerine ilişkin ince anlamını hep korur.

Helen, Jo ile rüyası hakkında konuşurken bir yandan da açılmış kolilere göz atmaktadır. Bunların arasında Jo'nun çizmiş olduğu resimlere ve portrelere gözü çarpar. İkili arasında şu diyalog geçer:

Helen : Hiçbir şeyde iyi olmadığını söylediğini hatırlıyorum.

Jo : Basit bir resim işte.

Helen : Çok güzel. Okulda gösterdin mi hiç?

Jo : Hiçbir okulda resimlerimi gösterecek kadar uzun kalmıyorum.

Helen : Benim yüzümden, sanırım.

Jo : Bütün ülkeyi dolaşacaksın.

Helen : İçimdeki çingene yüzünden. Bu kadar yetenekli bir çocuğumun olduğunu bilmiyordum. Şuna bak. İyi, değil mi?

Jo : Sadece yetenekli değilim, aynı zamanda dahiyim.

.....
Helen :... İyi bir sanat okuluna gidip eğitim almayı hiç düşün mü?

.....
Jo : Okuldan bıktım. Fazlasıyla değişik okullar, fazla fazla değişik yerler... Neden birden benimle bu kadar ilgileniyorsun? Daha önce ne yaptığımla veya ne yapmaya çalıştığımla ya da ikisi arasındaki farkla çok da ilgilenmedin.

Helen : Biliyorum, ben acımasız, ahlaksız bir anneyim.

.....
Jo : Bıktım senden. Hayatımı mahvettin...(Delaney, 1982: 14-15)

Jo ve Helen, anti-kahramanların farklı, bazen de tersi yönlerini gösteren, birbirlerine dönük birer ayna gibidirler. Kendilerine dair algıları yine anti-kahramanlara özgüdür. Helen acımasız ve ahlaki yönden zayıf bir karaktere sahip olduğunun bilincindeyken Jo yetenekli olduğunu bilir, abartmakla birlikte dahi olduğunu söylemeye kadar varır. Jo’nun sanatsal becerisi bir anti-kahraman için şaşırtıcı değildir. Örneğin Osborne’nun savaş sonrası İngiliz tiyatrosunda yeni bir tiplmeyi başlatan öfkeli anti-kahramanı Jimmy Porter da tatlı tezgahırlığı yapmanın yanında caz müzik dinleyen ve trampet çalan, kabiliyetli ve kültürlü bir müzisyendir aynı zamanda. Jo da onun gibi yetenekleri olan ve bunu herhangi bir eğitim almadan becerebilmiş işçi sınıfından biridir. Anti-kahraman tiplerinden birçok örnekler veren Seigneuret, bu kişinin toplumun alt kademesinde yer alabileceğini ve “zeki” ve “akıllı” olabileceğini savunur (1988: 60). Dahi olduğunu söyleyen işçi sınıfından Jo’nun, dahi sayılmasa da kesinlikle bir beceri ve zekaya sahip olduğu söylenebilir. Diğer yandan da seks ve erkekler konusunda bir beceriye sahip olduğu söylenebilecek, ahlak kurallarına uymadığını kabul eden yarı-fahişe annesi, toplumun kabul görmediği mesleği veya hayat tarzı nedeniyle alt katmandan bir bireydir. Oyunun bir sonraki sahnesinde Peter ile Helen arasında geçen konuşmada Helen bulunduğu sosyal sınıfa göndermede bulunur. Onu bulan Peter’a kendisini

rahat bırakmasını ve evinden gitmesini ister. Peter ise “Benim gibi bir adamı kaybedecek kadar para kazanamıyorsun...Deneyimli şirketim ben. Şirketine kelek atamazsın” (Delaney,1982: 17) diye karşılık verir. Helen da “Serbest sanatçıyım ben. Üstelik bırakmayı düşünüyorum” (18) yanıtını verir. Bırakmayı düşündüğü şey “seks” ve “erkekler”dir (18). Jo’nun sanat yeteneğine övgüler yağdıran Helen, şimdi ise icra ettiği meslekte kendisini sanatçı olarak görür. Delaney’nin sahne düzenlemesinde yarı-fahişe diye tanımladığı Helen’in aslında bu konuşmada bunu tam zamanlı bir meslek olarak yaptığı düşüncesi de doğar; çünkü Peter ile aralarında geçen bu konuşmada Peter ona müşteri sağlayan bir kadın satıcısı gibi görünür. Bununla birlikte Helen’in seks ve erkekleri bırakacağını söylemesi de bunu bir iş alanına çevirdiğini gösterir. Helen’in acımasız, ahlaksız bir anne olmasının yanında kendisini serbest sanatçı olarak görerek fuhuş alanındaki ustalığından söz etmesi, anti-kahramansı benliğine ilişkin algısında hiçbir sorun yaşamadığını, bunu kabullendiğinin delilidir. Helen ve Jo’nun kendilerine dair doğru algıları, anti-kahramanın “ne yaptığını bilen”, bilinçli kimseler olduğunu ileri süren Brombert’in (1999: 2) fikrini de doğrular. Bu noktada yine hatırlanması gereken ikili arasındaki etken ve edilgen ilişkidir. Helen’in ne yaptığının farkında olması, Jo’ya karşı ilgisizliği ve ihmali onu zalim yaparken, annesinin yanlış eylemlerinin cezasını çeken kişi olarak Jo mağdur konumdadır. Ancak yine unutulmamalıdır ki bu mağduriyet Jo’yu ne sevimli kılar, ne de kahraman yapar; sadece durumunun anlaşılmasına katkıda bulunur. Annesinin kirli eylemlerinin kötü sonuçlarına maruz kalan Jo da annesinin izinden gidecektir. Oyunun ikinci sahnesinde öğrenileceği gibi Jo da barda çalışacak, zenci bir denizciden gayri meşru bir çocuğa hamile kalacaktır. Annesine benzememek için Jo’nun attığı her adım onu biraz daha annesi yapacaktır; çünkü

anti-kahramanın eylemi ya tersi işlev görerek ya da işlevsizlikle sonuçlanarak onun paradoksun eşiğinde bir hayat sürmesine neden olur.

Anti-kahramanların söz ve edimleri tezatlıklar üzerine kuruludur. Peter'in Helen'a evlilik teklif etmek için gelmesi üzerine, evlenecek olmasından rahatsız olan Jo, Peter'a dönerek "Onunla gerçekten evlenmeyeceksin, değil mi? Erkek canavarıdır o" (Delaney, 1982: 20) der. Peter Jo'nun bu tavrını olgunlukla karşılar. Sevgilisinin ayrılmasından sonra Helen, Jo'ya evliliğini nasıl karşıladığını sorar. Jo, yapacağı ilk şeyin annesini bir tımarhaneye kapatmak olacağını söyler. Ancak annesinin evlenmesi fikrine sıcak bakmayan Jo da çok kısa süre sonra evlilik kararı alacaktır. İkinci sahnenin başında denizci sevgilisi ile konuşan Jo, Jimmie'nin evlilik teklifini kabul eder ve aldığı yüzüğü annesinden çekindiği için ipten geçirerek boynuna takar. Çok sürmeden Jo'nun almış olduğu bu karar, anti-kahramanın çelişkili doğasına örnektir. Bir yanda annesinin evlenmesini istemezken diğer yanda kendisi buna kısa zaman içinde girişmiş olur. Bir diğer çelişki de Jo'nun annesinden eminmişçesine sarf ettiği sözlerdir. Ten rengi konusunda annesinin tepkisini merak eden Jimmie'ye "Her nasıl olursa olsun, renk konusunda önyargılı değildir" (23) demesine karşın oyunun sonunda doğacak çocuğun zenci olacağı fikrini kabullenemeyen Helen içki içmek için dışarı çıkacak, dönüp dönmeyeceği belirsizleşecektir. Helen'ın ve Jo'nun yargıları, eylemleri, nitelikleri ve sözleri çelişkiler yumağından oluşur. Buna farklı örnekler gösterilecek olunursa, filmler ile ilgili konuştukları sahne çarpıcı bir kanıttır. Jimmie'den ayrıldıktan sonra Jo, annesi ile tartışmadıkları nadir sahnelerden birinde sinemadaki filmler hakkında konuşur. Helen, gazetedeki film reklamlarına bakarken gördüğü iri göğüslü bir kadın resminin pornografik olduğunu düşünür. Bunun her yaştaki çocuğun daha da "edebe aykırı" konuşmasına neden olmaktan başka bir işe

yaramayacağını dile getirir (28). Ancak bunu söylemekle beraber, Jo’yu film sektörüne koymayı aklından geçirir ve onu “seksi bir şehvet dağına” (28) dönüştürüp dönüştüremeyeceğini merak ettiğini ifade eder. Bunları belirten Helen’in müstehcen konuşmalardan çekinmemesi ve kendisinin de seks endüstrisinde olması, bir paradoksu daha ortaya koyar. Seksi film reklamlarını ahlaka aykırı gören ve Jo’yu bir anlamda uyaran Helen’in, çocuğunu buna itmekten çekinmemesi, çelişkilerden oluşan anti-kahramansı duruşunun ve hayat algısının çarpıcı bir örneğidir. Sonuç olarak sağlam değerlerden yoksun oluşu ve bu eksikliğe dayanan çarpık yargı dünyası nedeniyle hangi koşullarda olursa olsun “anti-kahramanın duruşu, çelişkili tavır farklılığına yol açar” (Abuo-bakr, 2009: 262).

Vizyondaki filmler ile ilgili konuştuktan sonra Jo konuyu babasına ve doğduğu güne getirir. Helen’a ne zaman doğduğunu sorması üzerine “Bilmiyorum” (Delaney, 1982: 28) cevabını alır. Böylesine önemli bir olayı unutmaması gerektiğini söyleyen Jo’ya “Bu olayı unutmak için hep elimden geleni yapmışımdır” (28) der. Helen ona hamileyken Jo’nun babası ile değil de başka bir erkekle evlidir. Hamile olduğu ortaya çıkınca da boşanmıştır. Boşanma sebebi olarak Jo’yu gören ve onu suçlayan Helen’ın Jo’ya karşı öfke, nefret ve kin ile dolu olmasının sebebi budur. Bu olay sadece Jo’ya karşı tepkili davranışlara yol açmamış, aynı zamanda Helen’ın hayata bakışını da etkilemiştir. Jo, bir dergiden Arap bir mistiğin ücretsiz olarak karakter ve kader çizelgesini çıkaracağı hakkındaki haberi Helen’a okur. Anti-kahraman vasıflarının çoğunu barındıran Helen, oyundaki eylemlerinin nedenini ve kendi doğasını yansıtırçasına bir yorumda bulunur: “Çalış ya da iste. Hiçbir Arap Prensi sana farklı bir şey söylemez. Hepimiz kaderimizin direksiyonuna göre yol alırız. Sarhoş sürücüler gibi hızla ilerleyerek. Ben evleniyorum” (29). Helen’ın kızına

tavsiyesi ile kader yorumu arasında bir tezatlık vardır. “Bu konuşmadaki akıllıca ve açıkça yapılan öz-anlatım – Helen’in iyi bir kelime dağarcığı vardır – hem belirgin zekasını ve hem de bunu kariyerine uygulamadaki göze çarpan acizliğini gösterir” (Leeming, 1982: xiii). Çalışmak veya istemek, kendi uğraşları ve seçimi sonucunda bir yerlere varma anlamına gelirken, sarhoş sürücüler imgesi hayatı üzerindeki kontrolsüzlüğü ima eder. İkisinin aynı anlama geldiğini düşünen Helen, içinde olduğu bu yanılgı ve çelişkili durumdan habersizcesine, ani bir karar alarak evleneceğini söyler. Sarhoş bir sürücünün ne yaptığını bilmemesi ve aracı üzerindeki kontrolün minimum düzeyde olması gibi Helen da kontrolsüz bir şekilde çok önemli bir karar alır ve fakat bilincinde olduğu durumun ve verdiği dersin aksine aciz bir davranış sergiler. Herhangi bir işte çalışmayan ve çalışmak da istemeyen zengin koca avcısı Helen’in karakteri ve kader anlayışı, anti-kahramanların tezatlıklar üzerine inşa ettiği yaşam felsefesi ile aynıdır.

Helen’in evlilik kararı Jo için bir sürpriz değildir. Ancak Jo’nun kabullenemediği nokta Helen’in kendisini, erkek arkadaşları nedeniyle ihmal etmesi, sürekli yokmuş gibi davranmasıdır. Oyun, annesinin tavırlarının Jo’yu şiddete meyilli kıldığını ve akli dengesini sarstığını göstermektedir. *Serjeant Musgrave’s Dance* oyununun incelendiği bölümde vurgulanacağı üzere delilik, kasıtlı veya kasıtsız olarak dengeli bir zihni faaliyet göstermemek, anti-kahraman için ayırt edici bir özelliktir ve *A Taste of Honey*’de irdelenen temalardan en önde gelenlerden biridir. Peter’in Helen’ı yemeğe çıkarmak üzere geldiği ve Jo’yu evde bıraktıkları sahne buna iyi bir örnektir:

Peter : Orada bütün ikolataları yle birden tıkınarak oturma.[*Jo ikolata kabını ona fırlatır.*] Sen kiminle uğraştığını sanıyorsun...otur ve akıllı ol, seni küstah şey.
Jo : Hey! Bana emir verme. Babam değilsin sen.
Peter : Aman Tanrım! Oturup ikolatalarını yer misin? İstedğini yap ama beni rahat bırak. [*Jo birden yarı ağlamaklı yarı gülererek ona saldırır*]
Jo : Esas sen beni rahat bırak...ve annemi de. [*Helen girer*]
Peter : Uzak dur! Tanrı aşkına uzaklaş.
Helen : Onu rahat bırak, Jo...
.....
Peter : Onu kontrol altında tutamaz mısın?
Helen : Dikkatli olmazsa boynunu kıracağım...(Delaney, 1982: 30)

Jo'nun bu tepkisi ocuksu olarak yorumlanabilse de anti-kahramanın deliliğe varabilen kişiliğine dair önemli bir ipucu verir. Anti-kahraman tipinin ayrıntılı bir çizimini sunan Dostoyevski'nin yeraltı adamı da kendisine kaçık veya deli dedirtecek davranışlar sergilerken bunun bilincindedir. Kendisine karşı büyük oranda özsaygı beslediğini belirten yeraltı adamı, paradoksal bir şekilde tokat yemekten de memnun olabileceğini, hatta bundan keyif bile alabileceğini dile getirir (2008: 12). Yine benzer şekilde okura deli olup olmadığını sorduğu bir bölümde, cevabını hemen kendi verir. Ona göre 'garip özelliklerle' yaratılmış insanın mantıktan arınmış bir şekilde genel kanı ve beklentilerin aksine davranması kadar doğal bir şey yoktur (32-33). *A Taste of Honey*'nin anti-kahramanlarının da yeraltı adamı gibi paradoksal istekleri olduğuna ve akli dengelerinin bozuk olduğuna dair bazı ipuçları vardır. Helen ve Jo'nun normal davranış şeklinin dışına çıkan fiilleri kavgalara, tartışmalara ve ihmallere dayalı, saygı-sevgiden yoksun elişkili bir iletişim bağının ürünüdür. Bir yandan Helen'dan nefret eden ve rüyasında gördüğü gibi ölmesini isteyen Jo, tutarsız bir şekilde, Peter'a onları yalnız bırakması için saldırır. Davranışları bir delinin davranışlarını andırmaktadır. Yarı ağlamaklı, yarı gülererek gerçekleştirdiği saldırı bile arada kalmışlığının ve ruh halinin sağlıklı olmadığını ifadesidir. Buna ek

olarak Helen'in ve Jo'nun delilikten söz ettikleri birçok sahne vardır. Öncelikle Jo'nun babası “geri zekalı”, “biraz zihinsel engelli” (43), “deliler diyarında [yaşayan] köyün delisi”dir (73). Onun gibi “yarı-akıllı” olmaktan korkan Jo, deliliğin kalıtsal olup olmadığını merak eder. Kendisinin de deli olup olmadığı sorusuna Helen'in yanıtı “buna kendin karar ver” (44) olur ki bu da Jo'nun daha da şüphelenmesi için yeterli bir sebeptir.

İkilinin fiziksel olarak dövüşmek üzere birbirini kovalamaları, akli yetilerden yoksun, çıldırmışçasına davrandıkları bir diğer sahnedir. Jo, Geof ile birlikte yaşadığını gören ve müdahale etmek isteyen Helen'ı evden kovar. Buna sinirlenen Helen, Jo'ya saldırır; onu öldürmek istediğini söyler. Geof ikiliyi zor ayırır:

Jo : Defol git buradan...Pezevenğine ya da kocana ya da her ne diyorsan o adama geri dön. [*Helen onu kovalamaya başlar.*]...
Helen : Dikkatli olmazsan güzel bir dayak yiyeceksin. Uzun zamandır yemediğin belli.
Jo : Sanki kendi hak etmiyormuş gibi...
Helen : Biraz daha bekleyemezdin, değil mi? Kendini soktuğun şu hale bak.
Jo : Yardımın olmadan atlatırım.
Helen : Kendini tanıştığın ilk erkeğin kucağına atmak zorundaydın, değil mi?
Jo : Evet, zorundaydım.
Helen : Erkek delisisin sen.
Jo : Aynı senin gibiyim.
Helen : Sana burada ne diyorlar biliyor musun? Küçük aptal bir fahişe!
Jo : Herkes bunu kimden aldığını biliyor.
Helen : Bırak da yakalayayım şunu. Boynunu kıracağım.
Jo : Yıllar önce babamla birlikte tımarhaneye tıkmalıydın.
Helen : Bırak yakalayayım.
Geof : Lütfen Jo, Helen, Jo lütfen!
Helen : Henüz doğmadan kurtulmalıydım senden.
Jo : Keşke yapsaydın. Bir sürüsünden kurtuldun, biliyorum.
Helen : Öldüreceğim onu. Gözlerini oyacağım.
Geof : Dur Helen, öldüreceksin onu.
Jo : Eğer hemen gitmezsen...pencereden atlarım.
[*Beklenmedik bir sessizlik olur.*] (62)

Deli olmaktan korkan Jo, intihar etmeyi düşünecek kadar kendini kaybetmeye meyillidir ve bunu yapma eğilimindedir. Helen'in Jo'yu öldüreceğini söylemesi de kendini kaybettiğini gösterir. Anti-kahramanların cinnete ramak kalan bu davranışları, yeraltı adamı ile benzerliklerine ve benliklerindeki anti-kahramanlıklarına dair dikkate değer bir bulgudur. Dostoyevski'nin anti-kahramanı hakkında önemli ipuçları sunan J. E. Barnhart, bu karakterin intihara ve suç işleme dürtülerine eğilimli olduğunu, aynı zamanda fiziksel, ahlaki ve zihinsel parçalanmalar yaşadığını ifade eder (2005: 118). Hizmetçisini öldürmek isteyen fakat bunu yapamadığı için histeri krizine giren yeraltı adamı (Dostoyevski, 2008: 110) gibi, Jo ve Helen için sinir bozukluğu günlük bir rutin haline dönüşmüştür. Oyunun başından beri görülen sözlü çekişmeler, bu sahnede fiziksel şiddete dönüşmüş, oyunun önemli hususlardan biri olan ölüm temasını bir kez daha karşımıza çıkarmıştır. Delilik, Musgrave'in çılgın dansının ölümle sonuçlanması gibi, bu oyunda da ölümle bağdaştırılmıştır. Birinci ağızdan Jo'nun ölüm ile deliliği birbiriyle ilişkilendirdiği sahne, bebek ile ilgili hayal kurmasının sakıncalı olduğunu söylediği sahnedir. Ona göre hayal kurması halinde bebek ya ölü ya da deli doğar (Delaney, 1982: 50). Kavga ettikleri bu sahnede yine ölü bebeklerden söz edilir. Jo'nun aktardığı kadarıyla Helen daha önce de doğmayan bebeklerinden kurtulmuştur. Yine benzer şekilde, oyun içinde sıklıkla annesine benzemek istemediğini belirten Jo'nun aslında bunu başaramayarak annesi gibi bebeğini öldürme düşüncesi vardır. Geof ile konuşması esnasında girdiği bir isteri krizinde Jo defalarca doğacak olan çocuğunu öldürmekten söz eder: "Beynini dağıtacağım. Öldüreceğim onu. Bu bebeği istemiyorum Geof...Doğar doğmaz öldüreceğim onu, Geof, öldüreceğim" (75). İntihar veya öldürme gibi yıkıcı eylemler anti-kahramanlara özgüdür. Bu

davranışlarının arkasında kişisel deneyimler sonucu yaşanmış acılar, yalnızlık ve bunların yarattığı hayata karşı bir isyan duygusunun yattığı söylenebilir. Bu isyankar tavır nedeniyle anti-kahraman için kendisine ve çevresine zarar vermek doğal bir eylem türü olur. Anti-kahraman karakterinin anlatıldığı ilk bölümde de aktarıldığı gibi romantik kahramandan doğan anti-kahraman tipolojisinin niteliklerini ortaya koyan Lilian Furst, “The Romantic Hero or Is He an Anti-hero” adlı makalesinde kahraman ile anti-kahramanı eylem türleri bağlamında kıyaslar. Buna göre kahraman özgürleştirici, kurtarıcı veya iyileştirici bir rol üstlenmişken anti-kahraman genellikle parçalayıcı, yıkıcı bir güce sahiptir ve sadece etrafındakilere zarar vermez aynı zamanda doğuştan gelen bir öz-yıkım gücü vardır (1976: 57-58). Defalarca doğmamış çocuklarının canına kıyan Helen ile bunu yapmaktan çekinmeyeceğini ifade eden Jo birbirlerinin kopyalarıdır. Ancak onları deli veya cani gibi gösteren hassas bir konu, kurbanların masum birer çocuk olmalarıdır. Oyunun bütününden anlaşılan, Helen ve Jo’nun birer zalim olmadıkları, fakat hayatın dışını itilmişliklerinin ve birbirlerini törpüleyerek tutundukları yaşamlarının onlara olumsuz vasıflar yüklediği ve anti-kahraman olarak görülmelerine zemin hazırladığıdır.

Eleştirmenlerin, örneğin Shafer ve Raney’in vurguladığı gibi anti-kahramanlar, ahlaki yönden karmaşık olan, bu açıdan belirsiz ve savunulamaz davranışlar sergileyen başkişilerdir (2012: 1028-1029). Geof ile konuşması esnasında yaşadığı kriz Jo’nun en az Helen kadar çelişkili sözler söyleyen ve anti-kahramanın doğasına yakışır bir şekilde tutarsız eylemlerde bulunan bir kişi olduğunu gösterir. Bebeği doğar doğmaz öldüreceğini haykıran Jo aslında buna karşı olduğunu daha önce belirtmiştir. Geof’in çocuğu aldrabileceğini söylemesi üzerine Jo bunun “korkunç bir şey” olduğunu ifade eder (Delaney,1982: 51). Aslında bu çelişkiye

düşmesinin yegane sebebi sağlıklı düşünme yetisinden yoksun oluşudur. Bir yanı çocuğu öldürmemesi gerektiğini söylerken diğer yanı ondan kurtulmak ister. Genel olarak Jo'nun karamsar ruh hali onu harekete geçmekten alıkoyarken, anlamlı bir şeyler yapmaya veya hissetmeye de engel olur. Jo, önündeki kötü örnek annesi yüzünden duygusal anlamda ne istediğini ve hissettiğini bilmeyen bir anne adayıdır. Geof, bebek için hayal kurmaktan kaçındığı ve bunu bebeğin ölü yada bir kaçık olarak doğmasını engel olmak için yaptığını söylediği sahnede, içinde bulunduğu depresif durumun farkındadır. Ona “Kendini biraz depresif hissediyorsun, Jo” derken Jo'nun karşılığı her zamanki gibi olumsuzlamaya dönüktür: “Hiçbir şey hissetmiyorum” (50). İngilizcesi *I'm feeling nothing* olan bu tümce tıpkı giriş sahnesindeki “Ve ben hoşlanmadım” (7) olumsuzlama cümlesini andırır. Yine bu sahne *Waiting for Godot*'da Estragon'un *Nothing happens* ifadesine de benzer (Beckett, 1965: 41). Bu ifade ile hiçbir şeyin gerçekleşmediği anlamı çıkarılabildiği gibi gerçekleşen şeyin hiçlik olduğu manasının da çıkarılabileceği üzerinde, eserin incelendiği bölümde daha önce de durulmuştu. Aynı biçimde Jo'nun *I'm feeling nothing* ifadesi hiçbir şey hissetmediği anlamına geldiği gibi, hissettiği şeyin hiçlik olduğu bağlamına da ulaşılabilmektedir. Hiçlik veya yokluk vurgusu oyun içinde sıklıkla göze çarpması sebebiyle önemli bir anlam taşımaktadır. Yabancılaşma teması ile ilgili önemli tespitlerde bulunan Walter Kaufmann, bazı sosyal koşullar nedeniyle toplumla iç içe geçemeyen ve yabancılaşan bireylerin yaratıcı veya becerikli olmaması durumunda bu duyguyla baş edemediği kanısındadır. Ona göre bu tür bireylerin en karakteristik tavırları olumsuzlama, ret veya anlamsızlaştırma refleksleridir (akt. Walker, 1985: 15-16). Oyunun bütününde Jo'nun annesi gibi anlamlı bir eylemde bulunmaması, hiçbir şeyin bir değer veya anlam taşımadığına

olan inancından kaynaklanır. Bu inanç eksikliği nedeniyle alması gerekli olan en önemli kararlarda kararsız ve arada kalmıştır. Öz annesinden alamadığı sevgi, sevgiye şüphe ile bakmasına yol açmış, dünyaya karşı yabancılaştırmıştır. Örneğin “aşktan bıkmış” olan ve bundan nefret eden Jo’nun (Delaney, 1982: 53) oyunda sevgi hakkında pek de bir şey bilmediğini ve hiç de aşına olmadığını söylemesi bu duygu noksanlığından kaynaklanmaktadır. Jo’nun genel olarak bir amacı yoktur, amaçtan yoksunluk eylemsizlikle sonuçlandığı gibi tutarsız istek, duygu ve ruh haline de sebep olur. Annesinin evlenmek üzere ayrıldığı ve bir daha dönmediği sahnede Helen, ayrıldığı için Jo’nun üzülp üzülmeyişini merak eder. Jo annesi gibi kararsız doğasını yine sergiler: “Üzgün değilim ve mutlu da değilim” (44). Jo’nun bu tutumu, hayatta ne istediğini bilmediğini, boşluğa düşmüş bir şekilde yol aldığını gösterir.

Delaney, Jo’nun anti-kahraman niteliklerini vurgulamak amacıyla farklı imgeler ve benzetmeler kullanmaktadır. Oyunun bu noktasında Geof ile Jo arasında geçen konuşmalar arasında beliren ve anti-kahramanlığa özgü göze çarpan bir husus da başkişinin hayvana indirgenmiş tasviridir. Geof’a ikram etmek üzere içecek bir şey bulamayan Jo, ona yemesi için bisküvi verir. Ancak Jo kendisinin de yediği bisküvilerin köpek maması tadında olduğunu söyler (51). Jo ile bir hayvan imgesi arasında benzeşimin kurulduğu tek sahne bu değildir. Örneğin Helen, Peter ile balayına gitmeden önce ondan Jo için biraz para ister ve Jo’nun buna ihtiyacı olduğunu, çünkü sadece ot ve hava ile beslenemeyeceğini dile getirir (34). Hayvan imgesine benzetilmek, insan bütünlüğünün yıkılması, benliğin parçalanarak insana özgü değerlerin yitimi anlamına gelir. Evde tek başına bırakılan Jo’nun ot ile beslenemeyeceğini söylemek onu önemsemekten çok, onu hiçleştirmek, varlığının

önemsizliğini ön plana çıkarmak anlamına gelir. İlginç olan noktalardan biri de annesi tarafından hayvana benzetilen Jo'nun kendine ilişkin algısında aynı tutumu sergilemesidir. Yediği bisküvileri köpek mamasına benzetmesiyle bir nevi kendisinin insandan daha da aşağıda olan değersiz konumunu benimsediğinin de belirtisidir. Bunun bir adım ötesinde Geof ile konuştuğu bir sahnede bu algının Jo'nun çocuğu için de geçerli olduğu ve henüz doğmamış çocuğunu da hayvanlar alemine dahil ettiği görülür: “Emzirme yöntemini biliyorum ama küçük bir hayvanın beni kemirmesine izin vermem. Yamyamlara özgü bir şey bu” (56). Annelik düşüncesini benimseyemeyen Jo, kemirilmek ve yamyam benzetmesi ile anne olduğu zaman tükeneyeceği, varlık bütünün bozulacağı olacağı fikrini ifade etmektedir. Annesine benzemek istemese de bundan kaçamayan Jo, doğacak olan çocuğu için hayvan imgesi kullanarak anti-kahramanın dünyasında anne-çocuk ilişkisine farklı bir tanım getirmiş, anne-çocuk ilişkisini şefkat, özveri gibi manevi duygulardan yoksun, insanın deforme olmuş biçimlere indirgemıştır. Annelik gibi toplumsal olarak kutsal kabul edilen bir olgu, Jo'nun görüş açısından sadece biyolojik temelde değerlendirilmiş, Helen'in da yoksun olduğu, anneliğin manevi yönü göz ardı edilmiştir. Bu, anti-kahramanın toplumsal ve bireysel değerler arasında bireyselden yana tavır aldığını; toplumun değer, kural ve tutumlarını tanımadığını bir kez daha gösterir.

Geof'in haber vermesi üzerine Jo'yu ziyarete gelen Helen, Jo'ya karşı biraz daha korumacı davranarak hamile olduğunu öğrendiğinden beri uyuyamadığını söyler. Ancak yine de tam olarak ne için geldiği ve ne yapmak istediği belirgin değildir. Geof, evden bir türlü dışarı çıkaramadığı Jo'yu ikna etmek için annesini çağırmıştır. Ancak Helen Jo'ya herhangi bir şey yapma konusunda gönülsüzdür.

Helen bu konu hakkında bir şey yapamayacağını; Jo'yu doğurmuş olmanın onu herhangi bir yükümlülüğün altına sokmadığını; kendisine bakmıyorsa bunun onun suçu olmadığını ve hamile kalması ve kendisine bakması ile ilgilenmediğini, çünkü Jo'nun her zaman baş edebileceğinden fazlası olduğunu belirtir (60). Bu sahnede anti-kahramanın ben-merkezci yönü tekrar örneklenirken paradoksal niteliği bir kez daha dışa vurulur. Jo'nun bu durumu Helen için bağlanma ve kısıtlanma anlamına gelir ki bu keyfine düşkün bencil bir insan için son derece tehlikeli ve kaçmak için fazlasıyla geçerli bir sebeptir. Anti-kahraman sıfatını taşıyan şahısların birçok özelliğini tartışan Philip Thody, bu tipin gerçek hayatın karşısına çıkardığı sorunlarla etkin bir şekilde baş etmek istemediği saptamasını yapar (1976: 115). Helen da apaçık bir şekilde herhangi bir sorumluluktan kaçarken öte yandan tezat oluşturacak şekilde kliniğe gitmesi gibi Jo'nun yapması gerekenler konusunda sorular sorar. Bu sorulardan hemen sonra da yukarıda alıntılanan Jo'nun pencereden atlayacağını söylemesiyle son bulan tartışma yaşanır. Ancak Helen buna rağmen tartışmak için değil, Jo'ya para vermek ve Peter ile yaşadığı evde kalabileceğini söylemek için gelmiştir. Helen'a göre bu "delik" ve "çürümüş mahalle" yaşaması için uygun değildir. Bir zamanlar böyle bir evi bulmaktan mutlu olan Helen, kendi bulduğu yeri kötüleyecek kadar değişmiştir. Kibirli duruşuna şaşırان ve onu öylece bırakıp gittikten sonra geri dönmek için biraz geç olduğunu düşünen Jo, durumu "meşhur anne-sevgisi oyunu" (Delaney, 1982: 64) olarak adlandırarak ona bakması gereken zamanın şimdi değil yıllar önce kendisine bakamayacak yaşta iken olması gerektiğini dile getirir. Jo'nun son sözü ise aile bağının koptuğunu sergiler: "Benim için bir hiçsin" (64). Bu sahne Helen'ın tezatlıklardan oluşan anti-kahramansı karakterini bir kez daha aydınlatır. Dyer'a göre, "bu davranış modeli değişken bir karakter olan

Helen için sıradandır. İyi kalpli ve yardımsever olabilirken aynı anda zalim ve aşağılayıcı da olabilir” (1999: 45). Jo’yu tek başına bırakıp evden ayrılarak yapmış olduğu düşüncesizliği ve bencilliği unutmuş olan Helen, bir yanda hiçbir şey için kendini kabahatli görmeyip Jo’nun bakımsızlığı ile ilgilenmediğini söylerken, diğer yandan anneliğin en saf halini bu sahnede sergilemiştir. Bir anti-kahraman olarak Helen’in ilgi-ilgisizlik, nefret-şefkat, sağduyu-kabalık zıtlığını birleştiren ve iki yüzlü denilebilecek tavrı, Todd’un deyimiyle “birçok tezadı barındıran karmaşık bir karakter” olduğunun kanıtıdır (1992: 36).

Helen’in karmaşık vasfının Jo’da görüldüğünü söylemek mümkündür. Annesinin kendisi için bir hiç olduğunu söylemekten geri durmayan Jo, Geof ile konuştuğu ve ona kızdığı bir sahnede aynı sözü onun için de söyler: “Benim için bir hiçsin. Ben kendim her şeyim” (Delaney, 1982: 57). Bunu takiben Helen’in gelişiyi daha da sinirlenen Jo, Geof’in annesinin durumundan haberdar olamaya hakkı olduğunu söylemesine karşın “Mevzu bahis ben olduğum sürece onun hiçbir şeyde hakkı yok” (60) diye karşılık verir. Jo, ironik bir şekilde Helen’in ihmali sonucu kendisine yetebilen bir kişiye dönüşmüştür. Ancak annesinin bütün ilgisizliği ve merhametsizliğine rağmen yaşamın üstesinden gelen Jo, aynı ölçüde güvensiz de hisseder. Çocuk – çocuk doğurmak, anne – anne olmak – emzirmek ile ilgili ve sevgiye dair sözleri, Jo’nun kendine güvenmediğini teşhir eder: “Sevgiden nefret ediyorum” (53); “Bebeklerden nefret ediyorum” (55); “Annelikten nefret ediyorum” (56); “Sütten nefret ediyorum” (57). Nitekim son perdede, Geof ile konuştuğu aşağıdaki son sahnede Jo bu güvensizliği itiraf eder gibi bir istekte bulunur:

Jo : ...Yine de keşke burada olsaydı.
Geof : Neden? Sadece kavga ederdiniz. Biliyorsun her zaman onun görüntüsünden bile nefret ettiğini söyledin.
Jo : Hala söylüyorum zaten.
Geof : Peki o zaman?
Jo : Doğum zamanımın neredeyse geldiğini bilmesi lazım. (74)

Leeming Jo'nun bu ikircikli durumu için şu saptamada bulunmaktadır: "Jo'nun güvensizliği de ve özgüveni de Helen'in ihmalden kaynaklanmaktadır" (1982: xi). Annesinden nefret etmesine ve onu görmeye tahammül edememesine rağmen yine de doğumunda onu yanında görmek isterken Jo, yine annesinin ve anneliğin yokluğu sonucu hayatla mücadele etmeyi öğrenmiştir. Ancak kararsızlığı ve belirsiz duyguları anti-kahraman damgasını taşıdığını bir kez daha gösterir.

Helen ve Jo'nun tekrar birleştiği son sahne uzlaşma sahnesi olarak yorumlanabilse de daha çok kısır bir döngünün izini taşır. Peter'in terk ettiği Helen, ilk başta Jo'ya bakmak için geldiğini söylemesine rağmen, gerçek sonra ortaya çıkar. Jo'nun onun geri gelişi ile ilgili yorumu bütün hayatının özeti gibidir: "Böylece başladığımız yere geri döndük. Kaç aydır o adam yüzünden benden ayrı kaldın! Tıpkı küçüklüğümdeki gibi" (Delaney, 1982: 81). Helen da günah çıkarırcasına bir itirafta bulunur: "Seni hiç düşünmedim! Tuhaf şey, mutlu olduğumda seni hiç düşünmedim" (81). Helen değişmiş gibidir. Jo'ya karşı çok kibar davranır ve herhangi bir tartışmadan kaçınır. İlk sahnede evin düzensizliği ve kire karşısında gösterdiği ilgisizliğin tersine şimdi temizlik yapmaktan ve evi düzenlemekten söz eder. Ancak geri geldiği bu köhne yeri benimsemekte hala tereddütlüdür: "Şu yerin haline bak! Hiçbir zaman düzenli olamayacağız. Tıpkı domuz ahırındaki domuzlar gibi yaşıyoruz" (81). Helen'in bu ifadesinde, anti-kahramanın kendine dönük küçültücü ve aşağılayıcı algısının, kendini insan statüsünden çıkarıp hayvani

konumda standartlaştırdığı bir kez daha vurgulanmaktadır. Jo'nun dinlenmesini isteyen Helen, bu sırada gelen Geof'in evden ayrılmasını ister. Geof gider, Helen Jo ile baş başa kalır. Jo yine rüya gördüğünü söyler ama Helen anlatmasını istemez. İkili çocuk doğurmakla ilgili konuşur. Bunun zor olmayacağı telkininde bulunan Helen olumlu sayılabilecek bir portre çizer. Ancak bu uzun sürmez. Jo doğacak olan çocuğun zenci olacağını söyler, ama Helen inanamaz. İkna olduğunda Jo bu konu hakkında ne yapacağını sorar. Helen, "Bilmiyorum. Onu boğarım" (86). Gerçekliği bir köşeye bırakılıp öylesine de söylenmiş olsa bile bu yanıtla ölü bebek imgesi bir kez daha canlanmış olur. Bunun bir şaka olmadığından emin olduktan sonra bir şeyler içmek için dışarı çıkar. Her ne kadar Jo'nun "Geri gelecek misin?" sorusuna olumlu cevap verse de Jo'yu terk etme konusunda kirli bir geçmişe sahip olan Helen'in geri gelip gelmeyeceği meçhuldür. Açık olan konu şu ki Helen'in alkol düşkünlüğü devam etmekte ve zenci bir torun fikrini kabullenememektedir. Todd'un oyunun bu açık uçlu sonu hakkındaki yorumu tutarlıdır. Todd'a göre, Helen'in gelip gelmeyeceğini bilemeyiz ancak iyi bir niyetle gitmediğinden eminiz. Eğer dönerse, bunun sevgi veya soylu davranışından ötürü değil, ihtiyacı olduğu için yapmış olacaktır (1992: 36). Helen'in değiştiğini söylemek çok zordur; çünkü çıkar evlilikleri yapması gibi şu an kalacak bir yeri olmadığı için Jo ile kalması pragmatik bir nedenden ötürüdür. Pek az da olsa değişimin gözlemlendiği tek kişi Jo'dur. Çocuk sahibi olma fikrine alışmıştır. Ancak annesine düşkünlüğü, masumiyeti, sevgi ve şefkate muhtaç olma durumu yine aynıdır. Her ne kadar doğacak çocuk fikri ile yeniden doğuşu simgeleyen mutlu bir son beklentisi varsa da, Jo'nun annesi ile bir süreliğine güzel bir vakit geçirmesine rağmen tekrar terk edilip yalnız kalma ihtimali diğerinden daha yüksektir. Anti-kahramanların hayatlarına şahit olduğumuz kesit,

her ikisinin de kısa süreli de olsa mutlu oldukları bir dönemdir. Oyunun bu sonuyla, anti-kahramanlar için mutluluğun yalnızca meçhul bir kavram olduğunun ve bir mevhum olduğunu ve oyunda tekrarlanan rüya imgesi gibi, gerçekleşmesi beklenen veya istenen, fakat pratiğe dökülemeyen geçici bir durum olduğunun altının çizildiği söylenebilir.

Oyunun başlığı aslında oyunun bu sonunu önceden imleyen bir anlamı barındırır. *Bir Parmak Bal* biçiminde çevrilebilecek olan *A Taste of Honey* başlığı ile ağza çalınan balın kalıcı olmayan tadı, buradan hareketle geçici mutluluğun anti-kahramanlar için hayatın tek getirisi ve gerçeği olduğu kastedilmektedir. Delaney'nin seçmiş olduğu bu başlığın dini bir göndermesi de vardır. Todd'un aktardığı kadarıyla İncil'de geçen olaya göre İsrail Kralı Şaul, erzaklarında bulunan balın akşam olmadan önce yenmesini yasaklamış ve yiyenlerin cezalandırılmasını emretmiştir. Ancak seferden yeni dönen oğlu Yonathan bundan habersiz olduğu için balı yemiş, bunun cezasını çekeceğini ise şu ifadeyle kelimelere dökmüştür: "Elimdeki asanın ucuyla baldan biraz tattım ve bu yüzden ölmeliyim" (akt. Todd, 1992: 9). Oyun bu dini hikaye bağlamında değerlendirildiğinde, anti-kahramanların kısa süreli zevk, mutluluk veya güzel anlarının bedelini ödedikleri görülür. Helen en başta Jo'nun babasıyla küçük yaşta yaşadığı 'kaçamak'tan sonra hamile kalmış, bu yüzden de yeni evlendiği ve kendisinden olmayan bu bebeği kabul etmeyen kocasından ayrılmak zorunda kalmıştır. Aynı şekilde Jo'yu yok sayma pahasına Peter ile yapmış olduğu birlikteliği kısa sürerek yüzüstü bırakılmıştır. Annesin yolundan ilerleyen Jo da küçük yaşta Jimmie ile bir ilişki yaşamış, kendisini terk eden denizciden de hamile kalmıştır. Jo'nun doğumu ve kendisinin doğuracağı çocuk düşünüldüğünde oyunda çocukların kısa süreli zevkin veya mutluluğun bir ürünü, bir bedel, kefarete veya ceza

olarak gösterildiği söylenebilir. Buna ek olarak Yonathan'ın akşam olmadan önce, yani zamanından önce balı yemesi, Helen'in ve Jo'nun çok küçük yaşta henüz yeterli olgunluğa erişmeden hamile kalmaları ile benzerlik gösterir. Burada asıl vurgulanan anti-kahramanları, ümitsiz bir gelecek beklediği, kasvetli dünyalarında mutluluğun var olmadığı, olduğunda ise ancak çok kısa süreli yaşanabildiği gerçeğidir. Gelecek onlar için belirsizdir; emin olunabilecek tek şey ise saman alevini andıran mutluluklarıdır. Helen ve Jo ikilisi bu gerçeği oyun içinde defalarca kabullendiğini göstermiştir: “Yaşam mı! Hadi canım. Onunla işin bittiyse bana ver de onu hemen güvenli bir yerde saklayayım” (Delaney, 1982: 8); “Düşersin, kalkarsın...kimse seni kaldıracak değil” (63); “Yaşam basit değil, aslında kaotik – bir parça sevgi, bir parça tutku işte. Hayatı isteyemezsin, bize saplanmış o” (71). Anti-kahraman Helen ve Jo, yaşam savaşında yenildiklerini kanıksamışken, hayatın hançer misali saplanması sonucu çektikleri acı, apaçık ortadadır. Öte yandan alaylı bir ifadeyle “yaşamı güvenli bir yerde saklama” isteği, yaşamın hiçbir zaman ellerine geçmediğinin ya da yaşamın onlar için var olmadığına kanıttır. Hayata dair genel anti-kahramansı perspektiflerindeki bu ümitsizlik, daha iyi, daha güzel bir geleceğe şüphe ile bakmak bir kenara, var olmadığından eminmişçesine davranmalarına yol açmaktadır; çünkü Roche'un ifadesiyle “anti-kahramanlık şudur: solmuş ve tek taraflı bakış açılarının sağlam ve sağlıklı olan her şeye karşı açtığı savaş...Anti-kahraman daha iyi bir yaşam umudu ile alay eder” (1987: xiv). Bu açıdan umutsuzluğu, geçiciliği, varlıktan çok yokluğu imleyen oyunun başlığı, anti-kahramanın duygu dünyasının en kısa özetidir.

Helen ve Jo, kararsız doğalarında, yanlış tercih ve eylemlerinde, eyleme geçmedeki aciziyetlerinde, söz ve edimlerindeki çelişkilerde birer anti-kahraman

olduklarını açıkça göstermişlerdir. Mutlulukları yine niteliklerine göre kısa sürmüş, hayata bakışları karamsarlığın ötesine geçememiştir. Sonuç olarak, anti-kahramanların ağızına çalınan ‘bir parmak bal’ın bile tadının acı olduğu açıkça görülmüştür.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SERJEANT MUSGRAVE’S DANCE’DE ANTİ-KAHRAMAN

Tezin bu bölümü John Arden’in *Serjeant Musgrave’s Dance* (1959) adlı oyununun anti-kahraman kavramı bağlamında araştırılmasını hedeflemektedir. Bu çerçevede oyunun başkişisinin, anti-kahraman özelliklerine ilişkin kanıtlar sunulacak, bu niteliğinin oyuna kazandırdığı anlam araştırılacaktır. Oyundaki olaylar ve temalar, anti-kahraman kavramının altını çizdiği sürece incelenecek, araştırma sahne kronolojisi ile paralellik içerisinde olaylar dizisini takip ederek yapılacaktır. Ayrıca bir önceki inceleme metinleri olan *Waiting for Godot*, *Look Back in Anger* ve *A Taste of Honey* ile ortak öğeler de vurgulanacak, inceleme öncesinde yazarın yaşam öyküsüne ve oyunun özetine kısaca yer verilecektir.

1930 yılında İngiltere’nin Barnsley şehrinde doğan John Arden, orta sınıfa mensup fabrika müdürü bir babanın ve öğretmen bir annenin çocuğu olarak dünyaya gelir. Lise öğrenimini bitirdikten sonra 1949-1950 yıllarında askerlik görevini yerine getirir ve sonrasında Cambridge Üniversitesi’nde mimarlık okumak üzere eğitim alır. Daha sonra Edinburgh Üniversitesi’nde eğitimini sürdüren Arden, buradan mezun olarak Londra’da çalışmak üzere bu şehre yerleşir. 1957 yılında tanıştığı aktris Margaretta D’Arcy ile evlenir ve birlikte birçok oyun kaleme alırlar. 2012 yılında ölen Arden’in uzun tiyatro kariyerindeki oyun yelpazesi geniştir. Tiyatro oyunlarının yanı sıra televizyon ve radyo için de birçok oyun kaleme almıştır. *Waters of Babylon* (1957), *Live Like Pigs* (1958), *The Hero Rises Up* (1968) ve *The Non-Stop Connolly Show* (1975) yazmış olduğu oyunların en çok bilinenlerindendir. Televizyon için

yazdığı oyunlar *Soldier, Soldier* (1960) ve *Wet Fish* (1961) iken *The Life of Man* (1956), *Pearl* (1978) ve *Don Quixote* (1980) radyo için yazmış olduğu oyunlarından. Yazar, bu bölümün konusu olan *Serjeant Musgrave's Dance: an Un-historical Parable* adlı oyununu ise 1959 yılında kaleme alır.

Serjeant Musgrave's Dance adlı oyunu, yazarın kariyeri boyunca en çok sahnelenen eseri olmuştur. Her ne kadar ilk sahnelendiği zaman geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasa da zaman içinde popülerliği artarak sık sık sahnelenmiş, Arden üzerine eleştirel bir inceleme kitabı yazan Frances Gray'e göre onun "ekmek kapısı" (1982: 107) olmuştur. Aslında oyun uzun vadede yazarına büyük bir gelir sağlamış olsa da ilk sahnelendiği dönemde finansal yatırımcısı için pek kazanç sağlamamıştır. İlk defa Royal Court Tiyatrosunda 1959 yılında sahnelenen oyun, Lindsay Anderson tarafından yönetilmiştir. Tiyatroya büyük gelir kazandıran ve savaş sonrası İngiliz tiyatrosunun mihenk taşı olarak kabul edilen John Osborne'un *Look Back in Anger* adlı oyununun tersine, *Serjeant Musgrave's Dance*, George Devine'in yönettiği tiyatro şirketi için kısa vadede karlı bir yatırım olmamıştır. Gray'in verdiği rakamlara göre 1956-1961 yılları arasında Osborne tiyatroya 50,000 sterlin kazandırırken, Arden üçte bir oranından daha düşük bir gelirle 14,857 sterlin kazandırmıştır (1982: 1). Diğer bir detaya göre ise dönemin devlet desteği sağlayan kurumu Arts Council, oyunun 28 performansını desteklemiş, ancak oyunun sahneleme masrafları Court tiyatrosuna 5,820 sterlin kayba neden olmuştur. Bu tutar tiyatronun Arts Council'dan yıllık olarak aldığı maddi yardımdan çok daha fazladır (Page, 1984: 36). Ancak buna rağmen kuruluşunun temelinde 'yeniliği' misyon edinen Royal Court Tiyatrosu, Arden'in eserlerine en az Osborne'un oyunları kadar değer vermiştir. *The Royal Court Theatre and the Modern Stage* adlı kitabında Court tiyatrosunun tarihi

hakkında detaylı bilgi sunan Philip Roberts şunları söyler: “Osborne, Court için imkanların kapısını açtıysa, Arden, Court’un ne için kurulduğunu su götürmez bir şekilde ortaya koymuştur” (1999: 73). Royal Court Tiyatrosunun kuruluş ideolojisine uygun olarak çağdaş sosyo-politik içeriği ve ileride görüleceği gibi farklı teknikleriyle Arden’in bu oyunu Court tiyatrosunun esas ruhunu yansıtmıştır.

Serjeant Musgrave’s Dance de önceki bölümlerde incelenen ve başkışileri birer anti-kahraman olan diğer oyunlar gibi izleyici ve eleştirmenler tarafından ilk etapta birbirine zıt tepkiler almıştır. Oyun kimi eleştirmenlerce birçok övgüye layık görülürken, kimisi tarafından anlaşılmazlığı ve belirsiz mesajı öne sürülerek yerilmiştir. Philip Roberts, ilk performansından sonra oyunun eleştiri yazılarında neredeyse evrensel bir şekilde saldırıya uğradığını belirtirken, aynı zamanda sanatçılar tarafından yine neredeyse evrensel bir şekilde sıra dışı bir eser olarak kabul edildiğini dile getirir (1999: 73). Olumsuz bir değerlendirme yapan *Sunday Times* yazarı Harold Hobson’a göre oyun “korkunç bir işkence” (akt. Gray, 1982: 4) iken, bir diğer eleştirmen George Wellwarth’a göre Arden’in “çileden çıkaran...ilginç olmayan” (akt. Page, 1984: 37) bir oyunu, “bir delinin acemice yazılan örnek olay çalışması”dır (37). Öte yandan oyunun epeyce övgü aldığı da görülmektedir. Oyunu beğenenlerden ünlü tiyatro uzmanı Martin Esslin, eseri bu yüzyılda İngiltere’de yazılan en güzel oyunlardan biri olarak görürken, oyunun yönetmeni Lindsay Anderson da “sıra dışı yetenek ve özgünlük” yorumu yapar (38). Diğer bir eleştirmen Carly Brahms de oyunu anlamakla övünen fakat beğenmeyen bir kitlenin yanında, anladıklarını kabul edip beğenmediklerini ifade eden izleyiciler olduğunu söyler. Eleştirmenin kendisi ise beğenen kesime aittir (akt. Zarhy-Levo, 2008: 122). Arden’in bu oyununda ön plana çıkan ve yukarıda söz edilen bu tepkileri çekmesine

neden olan iki temel özellik vardır: birincisi sahneleme yöntemi, ikincisi ise anti-kahraman nitelikleri taşıyan başkişisi. Sahneleme yönteminde göze çarpan önemli noktalar nesir olarak yazılmış metin içerisinde nazım kullanarak şarkılara yer vermesi, sahne ve kostümlerdeki renk vurgusu ve farklılığıdır. Arden’ın renklere yüklediği anlam ile sahnedeki karakterleri canlı kılma isteği ve bunlar aracılığıyla onları ‘sınıfsal ayırma sistemi’ kendine özgüdür. Diğer yandan başkişi bağlamında Arden’ın çizdiği yeni portre de sınıflaması güç bir niteliğe sahiptir. Musgrave’in öznel adalet bilinci ve çelişkili eylemleri sonucunda anlaşılması güç bir mesaj vererek izleyici veya okurun sempati duyamadığı bir kahraman tablosu çizmesi, oyunun iki uç noktada eleştiri almasına sebep olur. Tiyatro uzmanı Colin Chambers, Arden’ın bu oyununu ve kariyerinin başlarındaki diğer oyunlarını bir “muamma” (2002: 39) olarak nitelendirerek belirsizliği, izleyicinin/okurun beklentisinin karşılanmamasında ve sonuç olarak oyunun açık bir ahlaki mesajının bulunmamasında görür. Ona göre bunun arkasında saklı duran nedenler arasında Arden’ın “nazımı, şarkıyı ve sembolik sahne düzenini kullanım şeklinin natüralizme alışkın olan tiyatro severler için yabancı olduğu” (39) bir dönemde yazması ve anti-kahraman başkişisiyle oyunun “belirgin bir ahlaki perspektiften yoksun oluşu” (39) bulunmaktadır.

Serjeant Musgrave’s Dance, İngiltere’nin kuzeyinde kömür madeni ocağı bulunan bir kasabada geçer. Birinci perdede askerler Hurst, Attercliffe ve Sparky, bir kanal iskelesinde kağıt oynarken görülür. Askerler kasabaya göz atmak için giden Çavuş Musgrave’in dönmesini beklemektedirler. Musgrave’in dönmesiyle geldikleri mavnadan (yük teknesi) getirdikleri ve içinde mitralyöz gibi ağır silahların bulunduğu büyük sandıkları indirirler. Mavnacı Bargee’nin tavsiyesiyle Bayan

Hitchcock ve Annie'nin işlettiği hana gelirler. Burada kasabanın din görevlisi ve aynı zamanda sulh hakimi olarak görev yapan Papaz ile tanışır. Ayrıca şehre askerlerin geldiğini duyan belediye başkanı bir polis memuru ile bara gelir. Kömür madeni işletilen bu kasabada en yetkili kişi Başkan'dır ve bu kişi aynı zamanda kömür ocağının sahibidir. İşçiler, maaşları düşürüldüğü ve bir kısmı işten çıkarılacağı için grev yapmaktadır ve bu yüzden kasaba büyük bir gerginlik içindedir. Musgrave ve adamlarının asker toplamak için geldiğini öğrenen Başkan, işçilerin dikkatini başka yöne çekerek grevi bastırmayı düşünmektedir. Bu aynı zamanda ona zaman kazandıracaktır; çünkü grevi bastırmaları için çağırdığı ağır süvari birliği Dragonlar gelmek üzeredir. Başkan, Musgrave'in askere alacağı her kişi için para vereceğini söyler ve Polis Memuru'ndan askere gitmek isteyebilecek gönüllü listesi çıkarmasını ister. Asıl amacı fabrikasında sorun çıkaran işçileri belirlemek ve askere göndermektir.

Birinci perdenin son sahnesinde askerler, askere alım törenini gerçekleştirebilecekleri uygun bir yer bulmak için kasabayı gezerler. Bu sahnede buraya gelmelerindeki esas amaçları ortaya çıkar. Askerler, bulundukları bölükten ayrılan ve aranan kaçaklardır. Hurst bir subayı öldürmüştür; Musgrave ise bölüğün ofisinden para çalmıştır. Bu kasabaya gelmelerindeki neden ise savaşın kötü yönünü göstermek ve savaşları bitirmektir. Uzun zaman önce bu kasabadan ayrılan Annie'nin sevgilisi Billy Hicks adında bir asker, görev yaptıkları İngiliz devletine bağlı adı belirtilmeyen bir koloni şehrinde isyancılar tarafından bir gece vakti öldürülmüştür. Bunun öfkesi ile intikam almak isteyen İngiliz askerleri şehirdeki sivillere kötü muamelede ve işkencede bulunmuş ve beş kişi bu kargaşada öldürülmüştür. Musgrave ve adamları, bire karşı beş kişinin öldüğü bu savaşın

anlamsızlığını kasaba halkına anlatmak için kaçmışlardır. Tanrı'nın kendisine bu görevi verdiğini belirten Çavuş Musgrave, şimdiye kadar Kraliyetin ve ona bağlı ordunun belirlediği kuralları kastederek, “kitaba göre öldürerek” (Arden, 1982: 37) taburuna karşı sorumluluğunu yerini getirdiği ve yaşanan bu olaydan sonra bu sorumluluğunun değiştiğini ifade eder. Musgrave'in kendi kendine yaptığı bu konuşması (*soliloquy*) ile perde son bulur.

İkinci perdede askerler ve madenciler Bayan Hitchcock'un barında eğlenmektedirler. Musgrave, orduya katılmak isteyenleri kendi rızasıyla kaydetmek istediğini söyleyerek ertesi gün yapacağı törene katılmalarını ister. Ancak madenciler Başkan'ın onları grevi bastırmak için çağırdığını düşünerek Musgrave'e şüphe ile yaklaşmaktadırlar. Bu sırada Annie'nin askerlere kur yaptığını gören Musgrave, onlardan uzak durmasını, bunun kötü sonuçları olacağını söyler: “Bunlar benim adamlarım. Bir iş için buradalar. Dikkatlerini dağıtmayacaksın...Sen bilsen de bilmesen de onlar, kadınlara ve erkeklere göre ayrı ayrı işlerin olduğunu biliyorlar. İki işi karıştırdın mı, anarşi çıkar” (51). Daha sonra Polis Memuru'nun gelerek barı kapattırmasıyla herkes dağılır. Bayan Hitchcock, geceyi geçirmeleri için Hurst, Sparky ve Attercliffe'e barın yanındaki ahır ayırmıştır. Musgrave ise bunun üst katında bir odada yalnız uyumaktadır. Annie ahıra gelir ve sırasıyla hepsine kur yapar. Hurst ve Attercliffe onu geri çevirir, fakat Sparky gizlice onunla kaçma teklifinde bile bulunur. Bunu duyan Hurst, Sparky'e engel olmaya çalışır. Çıkan arbedede Sparky, Attercliffe'in elinde tuttuğu süngünün üzerine düşerek ölür. Gürültü nedeniyle Musgrave uyanır ve Sparky'nin cesedini saklamalarını emreder. Bu esnada grevci madenciler askerlerin beraberinde getirdiği silahları çalma

girişiminde bulunurlar. Bargee'nin haber vermesiyle askerler madencilerin peşine düşer, ama kimseyi yakalayamazlar.

Üçüncü perde törenin gerçekleşeceği pazar yerinde geçer. Musgrave, bütün kasabayı toplayarak konuşmasını yapar. Askerlikten ve askerin kutsal görevinden söz ederek Kraliçe'nin düşmanlarına karşı savaşmanın öneminden bahseder. Kraliyet bayrağı için savaşmanın aslında ne demek olduğunu anlatacağını söyleyerek ortada asılı duran asker kıyafeti içindeki Billy Hicks'in iskeletini gösterir. Platformun ortasındaki sütuna asılı bir şekilde duran iskeletin altında dans etmeye başlayarak asıl mesajını verir. Buna göre bir İngiliz askerin canına karşılık beş sivil öldürülmüştür. Bu da beşe karşılık o kasabadan yirmi beş kişinin öldürülmesini gerektirmektedir. Attercliffe, görevleri arasında adam öldürmenin olmadığını söyleyerek kenara çekilir. Onun yerine Bargee, Musgrave'e katılarak eline bir silah alır. Dragonların geldiğine dair bağışmaları duyan Hurst paniğe kapılıp insanlara rastgele ateş açacağını söyler. Musgrave ise hatırlanmaları gerektiğini ve bu işin “mantıktan yoksun” (96) bir şekilde yapılmaması gerektiğini söyleyerek ona engel olmaya çalışır. Hurst ateş etmekten vazgeçer ve Musgrave'in “geri dön” emrine karşı gelerek gitmeye karar verir. Tam kaçtığı sırada kasabaya ulaşan Dragonların attığı kurşunla yere yığılır. Musgrave ve Attercliffe tutuklanarak hapse atılır. Son sahne Bayan Hitchcock'un Musgrave ve Attercliffe'i ziyaretiyle sonlanır.

Musgrave ve Attercliffe'in hapse girmesiyle biten oyunda Musgrave'in yapmak istediği son eylem, Çavuş Musgrave için anti-kahraman nitelemesinin neden yapıldığını sergileyen, oyunun kilit noktasıdır. Billy Hicks gibi askerlerin ve sivillerin acımasızca ve nedensiz yere ölümüne neden olan savaşların zalim yönünü

göstermek ve bunu düzeltmek için geliştirdiği kendine özgü adalet anlayışı, savaşların kendisi gibi acımasız ve manasızdır. Şiddete şiddetle karşılık vererek ölümleri ölümle sonlandırma fikri Musgrave'in amacını ve eylemini çelişkili kılmıştır. Oyunun bu noktasında anti-kahramanın kimliği belirginleşmiş, tutarsız karakterine ilişkin oyun boyunca sunulan ipuçları ve başkişinin amacı açıklığa kavuşmuştur. Bu nedenle bu bölümde, metnin akışı içinde Musgrave'in karakteri incelenirken birçok açıdan anti-kahramanlığının en belirgin yönü olan tutarsızlığının, paradoksal amacının, eylemlerinin ve sözlerinin üzerinde durulacak ve özellikle son sahneye sıklıkla göndermede bulunulacaktır.

Oyun, savaş sonrasında yazılan *Look Back in Anger* ve birçok oyunda olduğu gibi dönemi için güncel temalara ve olaylara değinir. Osborne dönemin siyasi partilerine, kilisesine ve ekonomi politikasına nasıl ciddi eleştiriler getirdiyse Arden da çağdaş sorunları eleştirel bir tutumla ele almıştır. Oyun 1950lerde Kıbrıs'ta meydana gelen gerçek bir olay üzerine kuruludur. Birinci Dünya Savaşı ile birlikte adadaki hakimiyetini arttıran İngiltere, 1950li yıllarda İmparatorluktan bağımsızlığını isteyen yasadışı silahlı örgüt EOKA ile Kıbrıs'ta savaşmak zorunda kalmıştır. Krallık, 1956 yılında gerçekleşen ve siyasi dünya gündeminde itibarının zedelenmesine neden olan Süveyş Krizinin hemen ardından 1960 yılında, Kıbrıs'ın bağımsızlığını ilan etmesi ile hakimiyetini yitirmiştir. Bu kayıp, İmparatorluk için bir güç kaybı anlamına gelmektedir. Oyun, Kıbrıs'lı isyancılar ile İngiliz ordusu arasında geçen bu çatışma döneminde meydana gelen bir olay üzerine kurulmuştur. Asıl olaya göre 1958 yılında İngiliz bir subayın eşi alışveriş yaptığı sırada isyancılar tarafından vurulmuştur. Bunun üzerine sinirlenen İngiliz askerleri, failleri bulma çabasıyla askeri disiplinlerini bozarak birçok eve baskın düzenlemiş ve pek çok sivil sorguya

çekmiştir. Bu karışık süreçte ise birçok insan yaralanmış, aralarında küçük bir kızın da bulunduğu beş sivil hayatını kaybetmiştir (Oyunda Attercliffe küçük bir kızı öldürdüğü için vicdan azabı çekmektedir. Musgrave'e katılıp ordudan kaçması bu nedendendir). Stephan Lacey'e göre Arden bizzat bu olaya şahit olmuş, bu karışıklık Kıbrıs'ta askeri görevini yerine getirdiği sırada gerçekleşmiştir (2002: 55). Ancak Arden gerçek bir olaydan yola çıkmış olsa da oyunun geçtiği tarih güncel değildir ve yazar Kıbrıs'taki olayı, madenciler ve askerler arasında geçmişte gerçekten yaşanan bir diğer olay ile birleştirmiştir. Arden'in metnin giriş bölümünde verdiği ayrıntılara göre oyun, kıyafetlerden anlaşıldığı üzere 1860-1880 tarihleri arasında geçer (1982: 5). R.W Ewart'ın aktardığına göre tarihsel olarak da İngiltere'de bu tarihlerde (1875-1880) greve giden madenciler ile ocak sahipleri arasında bir münakaşa yaşanmıştır. Bu beş yıllık süreçte grevler ve sendikalar yasaldır. Fakat geçmişte grevler, isyan olarak tanımlandıkları ve askerler aracılığıyla bastırıldıkları için madencilerin ordunun grevleri bastırdıklarına dair bir algısı vardır (1982:49). Oyun dünyası içinde de madencilerin kasabaya gelen Musgrave ve arkadaşlarına yönelik tutumlarının nedeni de bu tarihi gerçekliğe dayanır. Olay on dokuzuncu yüzyılın sonlarında bir maden kasabasında geçer. Musgrave ve adamları Kıbrıs'taki gibi bir olayın yaşandığı ismi belirtilmeyen şehirden bu kasabaya gelirler. Ancak madenciler tarafından greve gidenleri hapse atmak için geldikleri düşünülür. Görülmektedir ki Arden tarihsel bir düzlem üzerine savaş sonrasında yaşadığı dönemde eşzamanlı gerçekleşen bir olayı yerleştirmiştir ve bu olay üzerinden günün politikasını eleştirmiştir. Arden verdiği bir röportajda Kıbrıs'taki olayın, asıl vurgulanması gereken nokta olmadığını, hedefte olanın İngiliz Ordusunun yabancı topraklarda sürdürdüğü 'Emperyalist macera' olduğunu öne sürer ve savaşların İngiliz ordusunun bulunduğu Malezya, Güney

Afrika ve hala İrlanda’da devam ettiğini belirtir (akt. Page, 1984: 50). Oyun bu yönüyle güncelliğini koruyarak Osborne’nun oyununda olduğu gibi İmparatorluğun güç arayışı içinde giriştiği politik manevraların kendi vatandaşları üzerinde yarattığı olumsuz etkiyi irdelemektedir. Bu bilgiler ışığında vurgulanması önemli olan bir nokta da Arden’in, egemen bir otorite olarak ülkenin tarihsel geçmişine dikkat çekmeye çalıştığı oyunun alt-başlığı ‘An Un-historical Parable’ olmasıdır. *Parable*, kıssa anlamına gelen sembolik bir anlatı, “bir mesaj, genellikle ahlaki veya dini bir ders veren hikaye”dir (Ewart, 1982: 67). Tarihsel olmayan anlamına gelen *un-historical* ifadesi ise oyunun geçtiği zaman dilimini işaret eder. Yazarın yorumlarından ve metnin içeriğinden yola çıkarak bu başlığa ilişkin bir tahminde bulunulabilir. Arden’in, güncel bir olayı geçmiş bir zaman dilimini ima eden sahne düzeni içinde vererek şimdiyi geçmişte yaşanmış gibi gösterme amacında olduğu söylenebilir. Bunu yaparak mevcut otoritenin ve politikalarının birey üzerindeki tahrip edici varlığının ve sonuç olarak bundan doğan şiddet olaylarının tarihsel bir olgu olmadığı, bunların her yüzyılda gerçekleşebileceği uyarısında bulunmaktadır. Nitekim oyundaki askerlerin varlığı ve davranışları, özellikle de Musgrave’in görev anlayışı, kendisine ve etrafına zarar verir. Bunun en büyük etmeni, sömürgeci bir mantığı sürdüren bir güç olarak Kraliyet ordusuna mensup olan Musgrave’in din gibi genel geçer dogmalar üzerine kurulu bir inanç sistemini dahi kendi normlarınca işler hale getirmeye çalışmasından kaynaklanır. Arden merkeze yerleştirdiği bu başkişi ile otoritenin yanlış tutumunu gözler önüne sermeye çalışmakta, onu “tahripkar” bir otoritenin kusurlu bir ürünü olarak göstermekte, misyonunda yanılan bir ‘kahraman’, diğer adıyla bir anti-kahraman olduğunu sergilemektedir.

Musgrave, daha önce incelenen Vladimir-Estragon ve Jimmy Porter gibi anti-kahramanlıkları oyunun başından sonuna kolaylıkla gözlenen bir karakterdir. Bu başkişiler, vasıf, eylem ve sözleriyle sabit, kahramana benzemeyen bir kişiliğe sahiptirler. Musgrave, davranışlarında iyiden kötüye yönelen, kimliği ile ilgili veriler ortaya çıktıkça kahraman çizgisinden anti-kahramana geçen bir profil sergileyerek olumsuz niteliklerinin her fırsatta vurgulandığı bir kişidir. Örneğin oyunun başında Osborne gibi Arden da sahne düzeni içinde başkişisini olumsuz bir betimleme ile tanıtır. Oyun için yazdığı giriş bölümünde Musgrave hakkında “Cromwell’in emrinde rahatlıkla hizmet ederdi” (Arden, 1982: 6) diyerek İngiliz tarihinin önemli bir komutanı ve devlet lideri olan, ancak “muhafazakar bir diktatör” (Ashley, 1940) olarak da anılan Oliver Cromwell ile özdeşleştirmiştir. Attercliffe, Hurst ve Sparky’e emirler yağdıran ve yeri geldiğinde sert davranarak azarlayan Musgrave, “Tanrı’nın Sözü”nü (Arden, 1982: 36) yaymak üzere bu kasabaya gelen, Arden’in ifadesiyle “bir elinde silah diğer elinde İncil ile savaşan Kıırlı Çavuşlardan biri”dir (akt. Hayman, 1968: 1). Hatta Arden bu karakteri eleştirel bir göz ile yarattığını hemen sonrasında itiraf eder: “Bu özellikle sempati beslediğim bir karakter değildir” (1968: 2) der. Arden, olumsuz yönlerini ön plana çıkardığı ve buna tanık olan izleyici/okur gibi kendisinin de beğenmediği bir ‘anti-tip’ oluşturmuştur. Ancak bir parantez açmak gerekirse bu tip için yinelenmesi gereken önemli husus, anti-kahramansı gerçek doğasının olay örgüsü içinde basamak basamak ifşa edildiği, son sahnedeki eylemi ile anti-kahraman kimliğinin tamamlandığıdır.

Oyunun ilk iki sahnesinde kahramanlık giysisine bürünen Musgrave ve emrindeki adamları, kasaba halkı tarafından kahramanlar gibi karşılanıp üzerlerinde iyi bir izlenim bırakırken okur için de üstün yeteneklere, askeri görev bilincine sahip

birileri olduklarına ilişkin bir tablo çizilir. Bunlar Papaz'ın ülkesi ile “gurur” duymalarını sağlayan “çok güçlü adamlar”dır (Arden, 1982: 22). Ne yazık ki kötü niyetle gizlenen (*skulkers*) ve kaytarıcı (*shirkers*) kimseler tarafından ihanete uğrarlar (22). Papaz'ın, kötü niyetli ve kaytarıcı olduğunu söz ettiği kişiler madencilerdir. Ancak orduya ait resmi bir askere alım görevi için gelmiş gibi görünen Musgrave ve adamlarının asıl niyetleri ve kimliklerine dair önemli ipuçları üçüncü sahnedeki uzun diyaloglarıyla açığa çıkar. Askerler şehri keşif için çıkarlar ve bir mezarlıkta buluşurlar. İlk tespitte buluşma yerleri mezarlık bile karanlık kimliklerini ve tehlikeli maksatlarını imler gibidir:

Musgrave : ...İşte kasabamız bu. Her şey uygun ve yerinde.

Hurst : (birden çıkışarak). Yerinde mi? Çavuş, seninle bu kadar yol geldik ve her geçen gün daha da tehlikedeyiz. Kaçak haldeyiz, kırmızı üniformalar içinde siyah-beyaz bir kömür yatağı bölgesindeyiz. Hava soğuk ve bölükten çaldığın para bitmek üzere. Bizden haberi olan kimse var mı bilmiyoruz. Aklındakini açıkça bizimle paylaşma zamanının gelmedi mi?

Musgrave : (Tehditkar bir şekilde). Efendim? Öyle mi?....

.....

Hurst : Peki, tamam. Eğer biz senin adamlarınısak, haklarımız var.

Musgrave : (vahşice). Tek hakkın boğazında bir iple bir tabure. Kaçak? Çalıntı para? Burada öldürülen, bir gece bir sokak kavgasında vurulan bir subaydan bahsediyoruz. İsyancılara attilar suçu, ama sen olduğunu biliyordum. Biz kaçaksak, sen katilsin...ben gücümü Tanrı'dan alıyorum. Beni ve üçünüzü de benimle buraya getiren de bu...

Hurst : (kendini savunarak). Tanrı'ya inanmıyorum ben!

.....

Hurst : ...Tanrı ile ne alakası var anlamıyorum. Neden Tanrı'yı bu işin içine sokuyorsun! İnsanlara açıklama yapmak için buraya geldin ve böylece daha fazla savaş olmayacak –

Musgrave : (tutkuyla doğrularcasına omuzundan tutarak). İşte Tanrı'nın sözü tam olarak da bu... (29-31)

Askerlerin bu konuşmasında anti-kahramana, düşüncelerine ve onun etrafındakilerle ilişkilenme türüne dair birçok işaret vardır. Öncelikle Musgrave ve

arkadaşlarının Kraliyet ordusunun madalya hak eden cesur askerleri olmadığı anlaşılır. Oyunun üçüncü sahnesine konulan, birer kaçak olduklarına dair bu detay, işinin ustası, orduyu hakkıyla temsil edebilecek cesur bir komutan ve askerleri olduklarına dair imgenin yavaş yavaş bozulmasına yol açar. Bir diğer yönü, sabıkalı bir hırsız olması da, savaşları bitirmeye dönük iyi niyet göstermesine rağmen bu başkişiyi en başından sorgulanabilir kılar. Ihab Hassan’a göre anti-kahraman örneklerinden biri de “suçlu” tipidir (1995: 55). Kahraman bir asker olmanın tersine Musgrave, ordu yasalarına göre sorumluluğunu yerine getirmeyen bir kaçak, genel yasalara göre ise hırsızdır. Gurur duyulan güçlü asker Musgrave’e ait kahraman ve cesur asker niteliği, hırsızlık ve firar suçlamalarıyla birleşerek belirsiz ve çelişkili bir duruma yol açar. “Anti-kahramanlar, mazur görülebilir nedenler olsa bile bazı kötü davranışların modeli olarak genellikle şüphe uyandıran bir tarzda eylemde bulunan başkişiler olarak hizmet verir” (akt. Shafer ve Raney, 2012: 1030). Bir kaçak ve hırsız olarak Musgrave gibi bu “sabıkalı” (1030) tiplerin kişiliği, okurun bakış açısından değerlendirildiğinde başkişinin kimliğini ve eylemini puslu kılar. Vatansever klişeler içinde Musgrave’e ilişkin çizilen portre görkemli iken oyun içinde dışa vurulan asıl resim ise zamanla göz alıcılığını yitirir. Bu sayede başkişi, kahramanlık giysisinden sıyrılır. İleride oyun sonlanırken vurgulanacağı gibi bu yeni model tamamlanmış haliyle bir anti-kahraman olarak cezasını çekecektir.

Musgrave, kim oldukları ve ne için geldikleri okura aktarılmadan hemen önceki sahnede Bayan Hitchcock’un barında kasabanın sulh hakimi ve din adamı Papaz ile tanışır. İsmi belirtilmeyen ve Arden’in “Papaz” adıyla yarattığı bu karakter, ‘anti-kahramansı’ bir eserde görülen en temel öğelerden biri olan dini otoriteyi temsil etmektedir. Ancak tutarsızlığın davranış biçimine dönüştüğü bu ikiyüzlü otorite

tasviri, dürüst, insanlığın yararı için dini bilginin yaygınlaştırılmasını esas alan, adaletin simgesi olabilecek özelliklerle resmedilmemiştir. Bir din adamından çok toprak sahibi bir aristokrata benzemektedir. Öyle ki “yaşadığı toplumun nezaketsiz doğası”ndan (Arden, 1982: 6) şikayetçidir. Musgrave ile konuşmasında ondan istediği ilk şey sarhoşluğa ve fuhuşa izin vermemesidir. Ciddi görüntüsü altında bir ironi yatmaktadır, çünkü barda elinde brendi kadehi ile görülen kendisidir (14). Daha önceki bölümlerde incelenen *Waiting for Godot* ve *Look Back in Anger*’daki gibi kurum olarak kiliseyi temsilen dinsel eleştirinin ve yerginin hedefindeki konumuyla oyun dünyasında yerini almıştır. Tıpkı Osborne’nun oyununda, kimyasal silah üretiminin artırılması konusunda siyasi otorite ile dayanışma içinde olan kilise gibi Papaz, kasabanın en yüksek otoritesi belediye başkanı ile ortak çıkarlara sahiptir. Madencilerin grevlerini “aptallık” (Arden, 1982: 15) olarak değerlendirmektedir ve işçilerin maaşının artırılmasını “tembelliği, dilenciliği” (14) teşvik edecek bir unsur olarak görmektedir. Bayan Hitchcock için ise madencilerin ücret artırımı paralı müşteri demektir; çünkü grev başladığından beri barı boştur. Bu nedenle Papaz’dan Başkan’la konuşmasını ve işçilerle anlaşmasını ister. Ancak Papaz Bayan Hitchcock’un işlettiği barı sarhoşluğun ve düzensizliğin kaynağı olarak gördüğü için kilisenin tavernalara mali destek sunacak “spekülatif bir banka” (14) olmadığını söyler. Burada bir çelişki vardır. Papaz aynı zamanda sulh yargıcı (*magistrate*) olduğu için barın lisansının yenilenmesinde söz sahibidir ve lisansın yenilenmesi için onay verenler arasındadır. Amacı ise iyi niyete dayalı değildir. Ona göre barlar, fakir insanlar için bir çıkış yoludur, ancak endüstriyel anlaşmazlıklarda açık durması risklidir, çünkü işçiler içtikten sonra şiddet eylemlerine yönelecek, böylece barlar kargaşa ve anarşinin kaynağı olacaktır. Karmaşanın olmadığı normal bir zamanda

fakir insanlar için çıkış yolu olarak gördüğü barlar, otorite için bir tehdit unsuru olmaktan çok onun için işbirlikçi bir kurumdur. Grev zamanında ise barlar, tehdidi arttırıcı bir unsur olarak görülmektedir. Papaz, Musgrave ile işçileri askere alması için anlaşılan Başkan gibi çıkarını korumaya çalışan, baskıcı ve sömürgeci bir otoritenin yanında yer alan bir manipülatördür. Anti-kahraman öyküsünün anlatıldığı birçok eserde “medeniyetin bir diğer direği olan din, ekonomik sömürü ile ayrılmaz bağları nedeniyle değerini tamamıyla yitirir” (Todd, 1976: 93). Arden’in Papaz ile resmettiği dini temsil, yozlaşmış tutumu nedeniyle oyunun son sahnelerinde anti-kahramanın ölüm listesine girmeyi hak edecektir.

Papaz ve Başkan ile tanıştıktan sonra Bayan Hitchcock ile sohbet eden Musgrave, geçen yıl ölen Billy Hicks’ten bahseder. Bar sahibesi, Annie’nin ondan bir çocuğu olduğunu ama kısa zamanda öldüğünü söyler. Bunun üzerine Musgrave şöyle devam eder: “Önemli değil. Zaten arkadaşım değildi...Az önce bana söylediğinizi, bunlara söylemeyin. Ölü adamlar ve ölü çocuklar koyuldukları yerde kalmalı ve yaşayanların düşüncesinde uyanmamalıdır. Disiplin için iyi değildir bu” (Arden, 1982: 27). Musgrave, nihai hedefi için Billy’nin ölümü gibi gereksiz gördüğü detayları göz ardı etme taraftarıdır. Billy, onun için mesajını vererek dansını sergileyebileceği bir araçtan başka bir şey değildir. Ancak, tüm kararlılığına rağmen disiplinin bozulmasına neden olacak kişi Musgrave’in kendisidir. Çelişkili bir şekilde oyunun sonunda Billy’nin iskeletini asarak altında dans edecek ve insanlara ölülere Bayan Hitchcock değil, kendisi hatırlatacaktır. Bu yüzden Musgrave’in yapılmamasını salık verdiği şeyi yaparak “kasaba halkını iskeletle sarsma metodu” (Aylwin, 1976: 31) kendi sonunu getirecektir. Böylece Musgrave’in Bayan Hitchcock’a oyunun başında söyledikleri, ileride yapacaklarıyla çelişki oluşturacak,

yapmaya çalıştığı en az yapamadığı kadar kötü sonuç doğuracaktır. Oyunun başından sonuna Musgrave birçok eylemi ve sözüyle paradoksal bir bütün sergiler. Sadece bu yönüyle bile bir anti-kahraman olduğu rahatlıkla anlaşılır, çünkü anti-kahraman ile ilgili bir tespite göre anti-kahraman, duruşuyla “sistematik bir şekilde parçalara ayrılır...çelişkilerden oluşan bir bireye indirgenir” (Pavis, 1998: 170). Çevresindekilerle ilişkisinde Musgrave’in tutarsız yönü sıklıkla gözlenir. Örneğin buna benzer bir durum Hurst ile tartıştığı birinci perdenin son sahnesinde yaşanır. Musgrave Hurst’e insanlığı savaşa karşı uyarma misyonunu üstlenmeye çalıştığı için sinirlenir: “Ama sen, tek başına, sen ki aptal, disiplinden yoksun, cahil, Kutsal Kitaptan bihabersin – bütün bir kasabanın, bütün bir milletin savaşların zalimliğini ve açgözlülüğünü, ne anlama geldiğini ve nasıl cezalandırılacağını anlamalarını sağlayabileceğini mi düşünüyorsun? (Arden: 1960: 31). Musgrave, rütbe olarak Hurst’tün üstü olmakla beraber kendini ondan daha zeki, görevine bağlı ve daha dindar görmektedir. Hurst’un savaşın kötü yönlerini insanlara aktarmada başarısız olacağını düşünen Musgrave’in, kendisi de oyun sonundaki korkutucu tehdit sahnesi düşünüldüğünde bu konuda etkili olamayacaktır. “Musgrave’in toplumu askerlerin feda edilmesinin bedeli ile yüzleştirme kararlılığı hayranlık uyandırabilirken, sivil bir kalabalığın üzerine makineli bir tüfek çevirme isteği korku ve öfke yaratır (Wike, 1995: 126). Kasaba halkına silah doğrultarak Billy Hicks’in ölümü üzerinden elde edebileceği tek gerçeklik, bir başka anlamsızlık ve zalimlik olacaktır. Musgrave, tipik bir anti-kahramandır, çünkü söz ve eylemleri arasındaki bağ bir paradoks üzerine kuruludur. Oyunun sonunda savaşın, insan ölümünün anlamsızlığını yine insanları öldürerek gösterme çabası, Musgrave’in oyun boyunca dile getirdiği amacını, vaatlerini ve eylemlerini çelişkili kılar, güvenilirliğini yitirir.

Birinci perdenin son sahnesinde Musgrave, Hurst ile tartıştığı esnada mezarlığa madenciler gelir. Arden madencilerin “hayata küsmüş” (1982: 6) tipler olduğunu ifade ederek karakterlerine göre onlara Ağırbaşlı Madenci, Hırçın Madenci ve Geç Anlayan Madenci isimlerini verir. Madenciler askerlerin grevi sonlandırmak için geldiklerini düşündükleri için düşmanca bir tutum takınırlar. Bunun farkında olan Musgrave çok yakında onların nefret etmeyi keseceklerini söyler, çünkü askerler “günahkar bir savaş olan koloni savaşını” (33) geride bırakarak her biri bir katliamdan suçlu olduklarının farkında olarak bunu telafi etmek için buraya gelmişlerdir. Kasabadaki “yozlaşmanın derinliğini” (33) hesaplamayı ve bu suçu başladığı yere geri getirerek sonlandırmayı hedeflemektedirler. Ancak yeteri kadar süreleri yoktur, çünkü her yerde aranmaktadırlar. Neyse ki kasaba ağır bir kış geçirdiği için yollar kapalı, nehir buz tutmuş, telgraf çalışmamaktadır. Bu da onlara ihtiyaçları olan zamanı kazandıracaktır. Musgrave, bu süre zarfında yapacakları ve üstlendikleri sorumluluk ile ilgili şunları dile getirir:

Musgrave : Kış bize bir gün, iki gün, hata üç gün verir – bu da düşünmemiz, yozlaşmayı hesaplamamız, sonra insanların önünde *parlayan beyaz sözümüz* [vurgu bana aittir] ile durarak bu sözün dans etmesine izin vermemiz için oldukça yeterli!...Onların isyanları ve bizim savaşımız aynı yozlaşmanın ürünü. Bu kasaba bizim ve bizim için hazır. İnsanlara işlemiş olduğumuz cinayetleri haykırdığımızda bizi, Tanrı’nın Sözü’nü duydukları zaman – size söylüyorum bize sığınacaklar ve savaşa karşı duracaklar!

Attercliffe: (ağır ağır). Bütün savaşlara karşı Çavuş Musgrave. Bütün savaşlara karşı durmalılar. Koloni savaşı dediğimiz onursuzluk savaşı. Ben özel askerim, hiçbir zaman onurum olmadı, maaşım için yaptım bunu, böyleydi hayatım. Ama artık yeni bir hayatım var. Bütün olanlar bir gecede oldu bitti. Sonra dedim ki artık öldürmek yok.

Hurst : (heyecanla). Kendimiz için öldürmenin zamanı geldi.

Attercliffe: Hayır, evlat, olmaz öyle şey.

Hurst : Evet, olur ve çok ciddiym. Hepimiz asker kaçağıyız. Deli gibi kudurmuş ve öfkeliyiz...

.....

Musgrave : Sadece bir şey için buradayız. Hepsi bu. Özellikle bunun için. Bırakın söz dans etsin. Bugün ve sonrası için önemli olan bu. Sonra ne olur Yüce Tanrı bilir. O, Ben yanınızdayım, dedi. Bana Sadık Kalın. İnsanların karşısında bir Alev Sütunu gibi. Burada göstereceklerimiz erdemsizliğe, açgözlülüğe ve açgözlülük için cinayetlere karşı öncülük edecektir. Bir görevimiz var, yeni, firarilerin görevi: Tanrı'nın bu dünyadaki dansı ve biz sadece Onun üzerinde dans edeceği dört güçlü bacağıyız. (35-36)

Bu sahneden Musgrave ve adamlarının amaçları hakkında genel anlamda bilgi edinilir. Kaçtıkları şehirde, Billy Hicks adında bir askerin öldürülmesi sonucunda çılgına dönen bir tabur asker şehirde kaos yaratmış, bunun sonucunda beş masum insan öldürülmüştür. Musgrave ve adamlarının da bunda en az diğerleri kadar payı vardır. Bu olay Attercliffe'in söz ettiği gibi İngiltere'nin kendi toprakları dışında bağımsız ülkeler üzerinde uyguladığı sömürü politikalarının sonucudur. Tek amacı askerden kaçmak olan Hurst'ün tersine Musgrave, bu savaşın kendi savaşı olmadığını bilincindedir. Yaşadığı olay bunu anlamalarını sağlamanın yanında kendisine yeni bir görev anlayışı da kazandırmıştır. Buna göre emri altındaki askerlerle kasabaya gelerek insanları uyarmaya, kendi saflarına katarak askere gönderdikleri her gencin sonunun ölüm olacağını göstermeyi amaçlamaktadır. Genel anlamda ise milli bir sorumluluk sağduyusu ile bütün bir ülkeye de mesajı vardır. Bir lider olarak “kendi vatandaşlarını savaşın hiçliği ve zalimliği karşısında uyandırmaya dair ateşli görevi”ni (Arden, 1982: 1) yerine getirecektir. Ancak şu noktaya kadar belirsizliğini koruyan başlıca konu anti-kahramanın neden böyle bir görevi üstlendiğidir. Ira Konisberg, anti-kahramanları, “insani zaafllara yatkın, ancak aynı zamanda özel bir ahlaki kod geliştiren ve kimi zaman kendilerini toplumla çatışmaya zorlayan bireysel bir dürüstlük sergileyen yabancılaşmış ve dışlanmış karakterler” (akt. Ulusay, 2011: 90) olarak tanımlar. Oyunun başkışisi de bireysel bir dürüstlük

sergilemeye çalışır. Maddi çıkarlar nedeniyle ortaya çıkan savaşların hüküm sürdüğü ve adaletin olmadığı sosyal bir düzenin parçası olmayı reddeden Musgrave, bu düzenin dışına gönüllü olarak itilmiş bir firari, “ahlaki kodu hayranlık uyandırabilen fakat tehlikeli olan bir [anti]kahraman” portresidir (Ewart, 1982: 9-10). Hayatı boyunca emir altında bulunmuş, Billy Hicks’in olayı ile mevcut düzenin aksayan yönü ile yüz yüze gelmiştir. Asker olmanın en birincil koşulu emirlere itaat ederek verilen bir görevi yerine getirmektir. Bu anlayış ile Musgrave, başka bir ülkenin toprak sınırları içinde kendisine verilmiş olan koloni görevinin insani, adalet sağlayıcı olmadığına kanaat getirmiştir. Ancak askeri alt yapısı, onun bir görevin ifa edilmesine dayanan emir-komuta zinciri dışında hayatını sürdürmesine de engeldir. Bu nedenle, kendi durumuna has geliştirdiği öznel görev algısı ile emri doğrudan Tanrı’dan alarak “Tanrı’nın Sözü” (Arden, 1982: 35) ile insanlığı uyandırmaya dayalı yeni bir misyon edinir. Şüphesiz ki kendinden üstün olan otorite veya amir olarak Tanrı’yı seçmesi anlamlıdır, çünkü ülke politikalarına ters düşmesiyle birlikte resmi hiçbir otorite ile bağı kalmamıştır. Ayrıca bulunduğu grup içerisinde Çavuş rütbesiyle en üst mevkide olan kendisidir ve aralarında hesap vereceği kimse yoktur. Tanrı’dan aldığı emir bir taraftan da yeni iş ahlakına uygun olarak ilahidir, çünkü insanları kendi yanına çekerek savaşlara karşı olmalarını sağlayacak, insanlığı bir tür “uyanışa” sürükleyecektir. Aslında sahte bir kahramanken, Musgrave kendini “insanlığı yönlendiren ruhani model olarak kahramanlar”dan (Brombert, 1999: 4) biri olarak gördüğü için Tanrı ile insanlar arasında bir elçiymiş gibi davranır. Sahtedir çünkü bu göreve kendi kendisini atamıştır. Dünyevi emir kaynağı olan devletin sebep olduğu haksızlıklar ve katliamlar, Musgrave’i bunun tersi bir yöne daha ruhani bir alana itmiştir. Musgrave’in toplumdan bağımsız olarak kendine özgü

geliştirdiği bu sorumluluk bilinci ile belirlediği konumu anti-kahramansıdır. *The Vanishing Hero* adlı eserinde Sean O’Faolain, anti-kahramanın bağımsız olarak geliştirdiği bu bilince değinir. Ona göre kanıksanmış normların temsilcisi olan kahraman “tamamıyla toplumsal bir yaratım” iken anti-kahraman “kendi kendisinin yaratımıdır” (1956: 17). İster bilinçle ve cesaretle, isterse de beceriksiz bir şekilde, anti-kahraman kendi “kişisel, toplum-üstü kurallarını” koymaya çalışır (17). Bu tanımlara uyan Musgrave, bireysel, kendi ilke ve dünya görüşüne göre kurduğu yargı sistemi, toplumsal yaşam düzeni içinde belirlenen kanun dizgesiyle çatışan bir anti-kahramandır.

Yukarıda alıntılanan sahnede izlendiği üzere Musgrave’in kişisel görev anlayışının dini yönü ağır basmaktadır. Daha önce ifade edildiği gibi Hurst, Musgrave ile tartıştığı bir sahnede onun kasabaya geliş nedeninden söz ederken insanları uyarmaya ve böylece savaşları sonlandırmaya geldiğini, bunun ise Tanrı ile bir ilgisinin olmadığını ifade eder (Arden, 1982: 30). Ancak Musgrave asıl bunun Tanrı’nın sözü olduğunu söyleyerek, Tanrısız mesajlarının “kokuşmuş bir geçirme ve hıçkırık” (31) olmanın ötesine geçmeyeceğini dile getirir. Anti-kahramanın misyonu, Krallığın sömürgeci tutumunu eleştirmesi yönüyle siyasi iken aynı zamanda askeri kimliğine sahip olması ve edindiği yeni yükümlülüğü emir-komuta zinciri içinde gerçekleştireceği için askeridir. Son olarak da sivillerin öldürülmesi ile sonuçlanan olay, kendi eylemlerini irdemesini sağlamış, yeni yükümlülüğüne vicdani bir boyut kazandırmıştır. Bütün bunlarla birlikte Musgrave’in neredeyse her sahnede yinelemekten çekinmediği gibi, sorumluluğunu dayandığı yegane unsur dinseldir. Birinci perdenin sonundaki monologda Musgrave’in saplantılı bir şekilde

Tanrı ile ilişkisi hakkında önemli ipuçları sunulur. Bargee arkasında her kelimesini taklit ederken Musgrave doğrudan Tanrı ile konuşur:

Musgrave onu [Bargee] görmez, sahnenin önüne yürür, ellerini göğsünün üstünde çapraz bir şekilde birleştirir ve dua etmeye başlar. Bargee arkasında söylediklerinin parodisini yapar.

Musgrave : Tanrım, Efendim! Bu kasabayı avuçlarıma içine sen koymadın mı? Asker olduğum ömrüm boyunca doğrudan sana dua ettim. Sadık baltamı kaldırdım ve hep odunun olması gereken yerine indirdim. Bölüğüm benim sorumluluğumdaydı ve kitaba göre davranarak haklı yere öldürdüm – ama her şey birbirine girdi, amaçsızlaştı ve sağlıklı düşünemedim...Şimdi ise sorumluluklarım farklı artık. Bu kasabaya bütün askerlerin sorumluluklarını değiştirmeye geldim. Duam şu: zihnimi açık tut ki Merhamete karşı Hüküm ve Kana karşı Hüküm verirken ölçülü davranayım ve böylece bu Dansı, aklıma soktuğun kadar korkunç bir biçimde yapayım. Sözün kendisi tek başına ağır: Eylem ise daha beter olmalı. Fakat biliyorum ki Senin Mantığın bu ve Sen bunu bana temin edeceksin.

Bir an durur, sonra aniden topukları üzerinde döner ve askerlerin peşinden gider. Hala Bargee'yi göremez. Bargee, Musgrave'in duasının sonunda şapkasını çıkarmıştır ve şimdi ciddi bir şekilde Gökyüzüne bakarak ayakta dikilir. Sahte dindar bir gülümsemeyle 'Amen' diye fısıldar. (37)

Bu sahnede anti-kahramanın niteliğine ve din ile bağına ilişkin iki yorum yapılabilir: ilki dini değerlerin anti-kahramanın öznel merceğinden değerlendirmesiyle evrensel anlamını ve önemini yitirmesi, ikincisi de dini imge ve sembollerin parodisi yapılarak anti-kahramanın gülünç yönünün altının çizilmesi. İlk olarak birinci yorumdan söz etmek gerekirse, Musgrave, Arden'in bir röportajda belirttiği gibi "bir elinde silah diğer elinde İncil ile savaşıyor" (akt. Hayman, 1968: 1) bir asker tiplmesiyle yaratılmıştır. Onun için ordudaki görevi emirlere itaat ederek kitaba yani İncil'e göre hareket etmektir. Bu nedenle Billy'nin ölümü ile değişen sorumluluk biçimini yine de dini ve askeri doğrultuda sürdürmeye devam ederek yapacaklarını tasarlar. Bu bağlamda yinelemek gerekirse görevini askeri, vicdani ve dini bir temel üzerine inşa eder. Bir araya getirdiği bu etmenlere ilişkin

değerlendirmede bulunan Page'e göre "kolonideki vahşet nedeniyle duyduğu suçluluk, samimi Hıristiyanlığı ve otoriter rejime sadakati ile birleşir ve yirmi beş kişiyi öldürme gerekçesi ve bütün planının yetersizliği ile sonuçlanır" (1984: 48). Oyunun sonunda görüldüğü üzere Musgrave her ne kadar İncil'e, Tanrı'nın Mantığına göre hareket etse de başarısız olur, çünkü Tanrı'dan aldığını düşündüğü güç ve ilham yanıltıcı olmakla beraber paradoks üstüne kuruludur. Ewart'ın belirttiğine göre Musgrave'in Tanrısı, Eski Ahitteki intikam Tanrısıdır ve kurtuluş, kefareti yani cezasını çekme ile sağlanır. Daha sonra indirilmiş kutsal kitap İncil'e göre ise intikam, Hıristiyanlığın günahları affetme doktrini ve bunu yaşama dökme biçimi ile de çelişir (1982: 59). Kendi kendini atadığı görevinde Tanrı'nın bir askeri olduğunu düşünen Musgrave, "Tanrı'nın uygulamaları"nı (Arden, 1982: 90) kişisel din algısıyla kendi davranışlarına aksettirir. Gerçek inancının affetmeye dayalı ilkesi, anti-kahramanın dünyasında intikama dönüşmüştür. Ancak bu algı dönüşümü sonuçlanan öznellik, genel dini ilkeler ile çatışır; bu nedenle oyunun sonunda başkışı kimseden destek görmez, planladığı son ironik olurken ortaya koymak istediği eylemin temelini çürütür.

İkinci olarak dini olgular, anti-kahraman dünyasında esas kutsal işlevini yitirerek komedi unsuruna dönüşür. Özellikle Musgrave'in Tanrı ile konuştuğu yukarıdaki monologunda da gülünç öğeler görülür. Tanrı ile konuşmasına yoğunlaşan Musgrave'in arkasında bulunan Bargee, her sözcüğünde onun taklidini yaparak söylediklerini gülünç kılarken, aynı zamanda aslında ciddi görüntüsünün arkasında izleyicinin Musgrave'i görmesi gerektiği şeklini de gösterilir. Diğer bir ifadeyle, bir bakıma "Bargee'nin hareketleri Musgrave'in duruşundaki kendini abartılı sunuşunun farkında olmamızı sağlar" (Hunt, 1974: 56) ve böylece Bargee

karakteri, işlevsel bir oyun kişisine dönüşür. Musgrave, bu sahnede kendini ve görevini yüceltirken, Bargee sayesinde onun kendi varlığının önemini ve ciddiyetini abarttığını ve kendini gülünç duruma düşürdüğünü görürüz. Görevi insanlığı ilgilendirdiği için büyük bir önem taşıyabilirken, teşhir biçimi aynı ciddiyeti taşımaz. Monologunda belirttiği gibi kitaba göre hareket etmemeyi tercih eden anti-kahramanın “sorumluluklarını değiştirmeye” (Arden, 1982: 37) dönük ciddi seçimi, komikleştirilmiş bir duruş ile izleyiciye/okura aktarılmış olur. Savaş sonrası yazılan ve sahnelenen oyunlarda kahramanlık dışı vasıflar taşıyan başkişiler hakkında önemli açıklamalarda bulunan James J. Gindin, “komik ve kahraman-karşıtı kahramanlar, her zaman nitelikli tercihlerde bulunabilir, fakat insanları ıssız çöllerden çıkaracak coşkulu mesajı yoktur” der (1962: 236). Başkişinin amacını anlattığı, oyunun en önemli noktalarından birinde Musgrave’in duruşu, amacı ve verdiği mesaj, fars öğeler nedeniyle değersizleşir, ileride işlevsiz hale geleceği oyunun başlarında ima edilmiş olur.

Musgrave, ahlaki çıkarımlarını dinsel temele dayandırırken kendisini dini öğretilerin taşıyıcısı ve elçisi, bir bakıma İsa Mesih gibi görür. Gücü “Tanrı’nın gücü” (Arden, 1982: 30) iken, kendisi ve erleri Tanrı’nın “dört güçlü bacağı”dır (36). Görevi “Tanrı’nın sözünü” (31) “Tanrı’nın dansı”nı (36) yaparak iletmeğidir. Arden tiyatrosu üzerine ayrıntılı bir çalışma yayımlayan Simon Trussler, Musgrave’in bu söylemlerinden yola çıkarak Çavuş Musgrave’in insanları aydınlatmaya dönük kasabaya geliş nedenini “mesihe özgü görev” (*messianic mission*) (Trussler, 1973: 115) şeklinde yorumlar. Hristiyanlık inancının üçleme (Tanrı’nın Baba, Oğul ve Kutsal Ruhan oluştuğu inancı) üzerine kurulu olduğu göz önünde bulundurulduğunda metin içinde İsa ve Musgrave arasında, Tanrı’ya sık sık

göndermede bulundurularak doğrudan paralellik de kurulmaktadır. Bu paralellik Musgrave'in öznel din anlayışının komedi ile birleştiği sahnelerden birinde görülür. İkinci perdede Annie'nin askerleri baştan çıkarmaya çalıştığı üçüncü sahnede Sparky Musgrave'i defalarca Tanrı olarak adlandırır. Sparky, Annie'yi kaçmak için ikna etmeye çalışırken odasında uyumakta olan Musgrave'den şöyle söz eder:

Sparky :...O artık çok uzaklarda – ondan korkmana gerek yok, Annie – hem artık ölümlü değil o, Tanrı'ya benziyor, değil mi? Ve Tanrı – (Musgrave'in ışığına doğru bakar) – ve işte, Tanrı uyuyor.

Annie : Tanrı?

Sparky: Işığını söndürdü. Bak.

Annie : Ama orası çavuşun yattığı yer.

.....

Sparky:....Tanrı uykuya daldı.

.....

Sparky :...Tanrı burada değil artık, ışığını söndürdü. (62-63)

Arden, diğer oyun kişilerinden yararlanmaya devam eder. Bu kişilerin işlevi ise anti-kahramanın özelliklerini vurgulamaya dönüktür. Bu sahnede Sparky aracılığıyla anti-kahraman – din arasındaki ilişkide ön plana çıkan komik unsurlar izlenmeye devam eder. Görüldüğü gibi Arden, Sparky'nin ağzından İsa'ya atıfta bulunurken nükteli bir dil kullanır. Sparky'nin, Musgrave'in ışığını söndürdüğünü söylemesi İsa'nın İncil'deki “Ben dünyanın ışığıyım” (akt. Kaine, 2013: 3) sözünü anımsatır ve oyunun sonunu haber verircesine yanlış bir davranış sergileyen Musgrave'in ışığının insanları aydınlatamayacağını vurgular. Aslında yazarın bu tutumu anti-kahramanların var olduğu eserlerde sıklıkla görülmektedir. Daha önce incelenen *Waiting for Godot* oyununda da dini öğretiler, imgeler, olaylar ve kişiler karikatürize edilerek benzer biçimde sunulur. Örneğin İsa Mesihin çektiği acı ima edilerek ayakkabısının verdiği acıdan kurtulmak isteyen Estragon, bütün hayatı boyunca kendini onunla kıyasladığını ve İsa gibi yalın ayak yürüyebileceğini dile

getirir (Beckett, 1965: 52). Anti-kahraman üzerinden dini olgular parodi yoluyla aktarılarak yerilir ve bununla birlikte ahlaki veya dini deęerleri benimsemesine raęmen anti-kahraman, kahramanın vakur duruşunun tersine gülünç bir portre ile temsil edilir.

Tipik bir anti-kahraman olan Musgrave, paradoksal doğası gereęi adeta birçok karakteri bünyesinde barındırır. Mesajı ciddiye alan kişilięi ve fikirlerine dönük abartılı resmi komiktir. Kahramanlara özgü cesaret isteyen askeri bir görevin başındayken, tam tersi bir pozisyona girip aniden kaçak ve hırsız durumuna düşen yine kendisidir. Sparky'nin benzetmelerinde ve Bargee'in işlevsel konumunda mizah öğelerinin ön plana çıkmasıyla birlikte Musgrave'in, kasaba halkını, devletin askerini kullanarak sömürgeci bir rol üstlenmesine ilişkin haksız bir politikaya karşı uyarma gibi ciddi niyeti göz önünde bulundurulduğunda, "göründüğünden daha karmaşık bir figür" (Aylwin, 1976: 22) olduğunu da kabul etmek gerekir. Musgrave'in mizacındaki bu ciddiyet, çelişkili ve komik yönleri ile birleşince ona belirsiz ve karmaşık bir özellik katar. Anti-kahramanlar genellikle "ahlaki açıdan kompleks", "müphem" (Shafer ve Raney, 2012: 1028) yapılarıyla bilinirler. Musgrave de on sekiz yıllık askeri kariyerinde süreç içerisinde, stabil bir görev-yerine getirme döngüsünden saparak yapmakta olduğu işi sorgulamaya ve sonucunda da deęişmeye ve deęiştirmeye yönelik bir iyileşme, hayatta insanlık için bir gaye edinme evresine girer. Bu deneyim sonucunda hizmet ettiği kuruma karşı artık savaşmaya karar verir. Yeni görevi insanları aydınlatmak olan, bir ölümlü gibi deęil de içinde Tanrı'nın gücünü ve ölümsüzlüğünü hisseden Musgrave'in yaşam algısı, dünyevi bir bakış açısından ruhani olan düşünce biçimine, kendi deyimiyle Tanrı'nın Mantığına evrilmiştir. Buna paralel olarak sadece emir vermekten ibaret bir komutan olmadığı,

aynı zamanda çok yönlü bir karakter olduğunu da ispatlar. Askeri yaşantıyı betimlerken kullandığı mecazi ve simgesel dil, bir anti-kahraman olarak Musgrave'in iyi bir konuşmacının anlatma becerisine ve üslubuna sahip olduğunu da gösterir. Annie'ye askerlerin dikkatini dağıtmaması konusunda uyarıda bulunurken Musgrave'in bu yönü ön plana çıkar:

Musgrave : Bak, güzelim, anarşi...Şimdi biz askeriz. İşimiz kolay değil, ciddi bir adı var – görev. Ve düz siyah bir çizgi, berrak bir plan gibi bizim için çizilmiş. Ama sen hayat ya da aşk dediklerinle – ki ben buna zaaf derim – bize gelirsene bu planı karalar, saptırır, kirletir, boşa çıkarır, düzensizleştirir, fena yaparsın – işte o zaman anarşi olur. Ben dindar bir insanım. Kelimelerden de eylemlerden de anlarım ve güçlü olmasını bilirim. Bu adamlar da. Onlarla iradeleri arasına girmeyeceksin! Şimdi git, ikile...(Arden, 1982: 51)

Kahramanın yirminci yüzyıla kadar gelişimini izleyen ve “toplumsal kahramanın” nihayetinde bu yüzyılın bir ürünü olan anti-kahramana dönüştüğünü belirten O'Faolain, anti-kahramanın gülünç bir doğasının olmasının yanında “çekici öznel cesarete” sahip, bazen zeki de olabilen bir karakter olduğunu iddia eder (1956: 29-30). Çavuş Musgrave, her ne kadar eylemi ve amacı arasındaki çelişkiyi fark edemese de Billy Hicks'in ölümü ile sonuçlanan isyan sonucunda bağlı olduğu kurumu, niyetini ve insanlık için faydasını ‘sorgulamaya’ başlayarak, duyarlı ve zeki bir kişi olduğunu ortaya koymuştur. Yaptığı işin mantığını çözmeye çalışmış, kişisel bir çıkarımda bulunarak, anti-kahramansı bir eylem sayılabilecek ordudan kaçma girişimiyle inisiyatif kullanmaya karar vermiştir. Birinci perdenin sonundaki monologunda ifade ettiği gibi sözün kendisi ağır, eylem ise daha beter olmalıdır. Bunu yapmasını sağlayacak olan da Tanrı'nın mantığıdır ki bu da kendi görüş açısından elde edilen bir mefhumdur. Oyun boyunca imalı bir şekilde dile getirdiği ve ancak oyunun sonunda açıklığa kavuşturduğu bu mantığa şimdi değinmekte fayda

olacaktır. Musgrave Tanrı'nın uygulamalarını, ülkesinin yabancı topraklarda sergilediği aç gözlüğüne tanık olarak kavramıştır. Oyunun sonunda ifade ettiği üzere, Billy ölmek zorundaydı, çünkü bu kararlaştırılmıştı. İşgal ettikleri şehirdeki insanlar askerleri öldürdükçe, buraya daha fazla asker gönderilmiş, sırasıyla bu sefer onlar sivilleri öldürmüştür. Küçük bir kızın ve dört adamın öldürüldüğü bu şehirde ve diğer yerlerde bu böyle sürüp gidecektir, ta ki biri çıkıp döngünün Mantığını çözüp çarkı tersine çevirinceye kadar. Ona göre bunu yapacak kişi ta kendisidir (Arden: 1960: 90). Bu kasabadaki gibi ülkesindeki bütün insanlar savaşların devam etmesini sağlayan silahlı birliği gönüllü olarak kendileri göndermektedir. Papaz'ın dediği gibi ülkesi ile gurur duymalarını sağlayan “İngiltere'nin bel bağladığı bu insanlar” (22) gibi Musgrave de ”Kraliçe'nin Kitabı”na (90) göre bir hayat sürmüştür. Ancak şimdi bu kitap ters yüz olmuş, Musgrave'in görev anlayışı hassas bir noktaya ulaşarak, kısır döngüyü sonlandırmaya dayalı bir hedefe kilitlenmiştir. Askeri emirleri yerini getirmekten öte bir vaziyet alan Musgrave, yeni yükümlüğünde daha duyarlı bir bireye dönüşmüştür. Çözüm getirmeyen bu durumu bir “hastalık” (90) olarak adlandırarak toplumun büyük kesiminin düştüğü hatayı yine sembolik bir dille açıklamıştır. Burada Musgrave'in savaş sonrası İngiltere'de ortaya çıkan ve daha önceki bölümlerde incelenen anti-kahramanlar Jimmy Porter ve Vladimir gibi bireye zarar veren sosyal düzenin eksikliklerine dikkati çeken kültürlü başkişilerden olduğu söylenebilir. Her ne kadar son eyleminde yanılmış olsa da onu bu kasabaya getiren amaç, toplumun sorgulamadığı bir sorun alanını çözmeye dönüktür.

Oyunun üçüncü perdesi, Musgrave'in iyileştirmeyi planladığı ‘hastalık’ hakkında kasaba halkını bilinçlendirmek için onları topladığı pazar sahnesi ile başlar. Papaz, Polis Memuru, Başkan, madenciler, askerler ve kasaba halkı, Musgrave'in

sözde askere alım konuşmasını dinlemek üzere gelirler. Bir gün öncesinde barda eğlenen ve dün ne olduğunu hatırlamayan Ağırbaşlı Madenci, Hırçın Madenci ve Geç Anlayan Madenci, Musgrave'in kendilerine bu toplantıya katılacaklarına dair verdiği geçici belgeyi asıl askere giriş belgesi ile karıştırdıkları için tedirgindirler. Hırçın, Ağırbaşlı gibi madencilerin ve kasabanın devleti temsil eden yetkililerinin isimlerinden, Arden'in Ahlak Oyunlarında (*Morality Play*) görülen alegorik isimleri tercih ederek bulundukları konuma veya yaptıkları işe göre karakterleri adlandırdığı görülmektedir. Lacey'e göre Arden, dönemin yenilikçi tiyatrocularından Bertolt Brecht'ten etkilenerek karakterlerini bu yöntemle sunmuştur (2002: 48). Arden'in simgesel isimler tercih ederek soyut düşünceleri aktarmak istemesindeki asıl neden Brecht gibi "bireyin psikolojisini" ortaya çıkarmaktan ziyade "toplumsal etkileşimi" göz önüne sermektir (48). Brecht ve Arden arasındaki benzerliği ayrıntılı bir şekilde açıklayan bir diğer eleştirmen de R.W. Ewart'e göre yazarın asıl amacı, tiyatro izleyicisine "gerçekliğin yanılsaması"na (1982: 54) tanık olduğu bir deneyim yaşatmaktır. İleride görüleceği gibi dansların, müziğin kullanıldığı; argo sözcüklerden şiirsel dile birçok türün karışımı bir dilin konuşulduğu sahnede, izleyiciye bir oyunu izlediği hatırlatılarak bir taraftan eğlenmesi bir taraftan da düşünmesi amaçlanır. Bu deneyim sonucunda bireyler, "insanları birbirine bağlayan karmaşık güçlere dair yeni bir kavrayış" (54) edineceklerdir. Bu bağı oluşturan güçler, Brecht terminolojisinde toplumsal ve tarihsel etmenlerle şekillenen ekonomik ilişkilerce belirlenir. Bu nedenle tiyatronun görevi, sahnede geçmişte belirli bir yer ve zamanda meydana gelen olayları aktararak toplumsal bir ürün olarak bireyi tasvir etmeye çalışmaktır. Brecht bu bireyi "bütün toplumsal koşulların bir toplamı" (akt. Ewart, 1982: 54) şeklinde tanımlayarak, bireyin bu serüvenini anlattığı tiyatroya

Epik Tiyatro adını verir. Arden, Brecht'in Epik oyunlarından etkilenecek *Serjeant Musgrave's Dance* için on dokuzuncu yüzyıl diliminde bir zamanı ve İngiltere'nin kuzeyinde bir kasabayı belirlemiştir. Başkan ekonomik gücün sembolü iken, Papaz dini liderin canlandırıldığı bir karakterdir. Polis Memuru güvenlik ve asayişten sorumlu iken, askerler ülke politikasının açıklandığı araç görevi görür. Madenciler ve oyundaki kadınlar ise sosyal sınıfın en alt tabakasında ezilen ve sömürülen kitleyi temsil etmektedir. 'Toplumsal koşulların toplamı' anti-kahraman Musgrave ise temsiller arasında kurulan ilişki ağının verimsiz bir mahsulü olarak var olmaya çalışır, çünkü ne madenciler tarafından sevilmemektedir, ne de son eylemiyle Başkan ve Papaz tarafından takdir görmektedir. Madenciler gibi onun da alegorik bir ismi vardır. Askerler ona "Black Jack Musgrave" (Arden, 1982: 10, 57, 61) yani Siyah Vale Musgrave demektedir. Hatta kendisi de kendi için bu ismi kullanmaktadır (84). Musgrave, bu simgesel isminde de anti-kahraman niteliklerini toplamıştır. Jack, kart oyunlarındaki Vale ya da Joker olarak bilinen karttır. İskambil kağıtları içinde en büyük dört kart olan ve sadece sayısal değeri olan diğer kartların aksine bir işlevi olan Vale, Kız, Papaz ve As dörtlüsünün en az fonksiyona sahip olan kartı Valedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Çavuş Musgrave, ordu rütbe sisteminin en alt kademesinde bulunur. Emir-komuta zinciri içerisinde sadece sıradan erlerden daha kıdemlidir. Yapılan bu kıyaslama ile Musgrave'in, onu başarısızlığa sürükleyen zihinsel ve eylemsel alandaki sınırlılığının, etkin eyleme dönük yetersizliğinin altı çizildiği söylenebilir. İnsanları iyiye yönlendirme isteği güttüğü oyunun sonundaki çelişkili ve başarısız girişimi sembolik adı ile koşutluk sağlarken, tipik bir kahramanlık-dışı özellik olarak "davranış...tutku ve yeteneklerinde başarısızlık"

(Quinn, 2006: 28) sergileyen, “eksik bir model olan anti-kahraman”lardan (Cuddon, 1998: 43) biri olduğunu kanıtlar.

Musgrave ile özdeşleştirilen “siyah” rengi de anti-kahramanın doğası hakkında ipuçlar verir. Oyunun geneline bakıldığında dört renk hakimdir: kırmızı, beyaz, yeşil ve siyah. Kart oyunu oynarlarken söz ettikleri kupa veya karo kızı anlamına gelen “kırmızı Kraliçe” (Arden, 1982: 9); Kraliyet ailesinin rengini temsil eden askerlerin giydiği “kırmızı üniformalar” (29) ve son perdede Başkan’ın giydiği “kırmızı cübbe” (76) en yüksek otoriteyi, baskı ve sömürüyü temsil eder. Kırmızı renk aynı zamanda cinayet, şiddet ve haksız yere öldürme gibi temalar ile bir paralellik içinde de sunulmuştur. Oyunun sonunda Bargee’nin kraliçenin kırmızı üniformaları içindeki askerlerini kastederek kullandığı “kan-kırmızısı çiçekler”, genel olarak askerleri tanımlarken sırtından vurularak öldürülen Hurst ve Attercliffe’in süngüsünün üzerine düşen Sparky’in ölümlerini de çağırıştırır. Benzer şekilde Annie de Sparky’nin ölümünü duyururken “kanı dilimin üstünde” (95) der. Beyaza gelince, bir kış günü geldikleri kasaba karla kaplı “siyah-beyaz bir kömür yatağı” (29) iken, Musgrave “beyaz ışıldayan söz”ün (36) habercisidir. Diğer yandan yeşil, ihanetin ve ilk günahın sembolüdür. Attercliffe’in eşi onu “güzel yeşil elmalar” (61) satan bir manavla (*greengrocer*) aldatmıştır. Siyah ise Musgrave’in geldiği kasabanın ve karanlık görevinin ve planının rengidir. Kasaba “siyah-beyaz bir kömür yatağı” dır (29); Musgrave’in görevi “düz siyah bir çizgi” gibi çizilmiştir (51). Bu plana göre Musgrave beş sivilin canına karşılık kalabalık içinden yirmi beş kişiyi öldürecektir. Böylece siyahın, ölümün, kasabaya gelen Siyah Vale Musgrave’in gizli emeli düşünüldüğünde lanetin simgesi olduğu çıkarımı yapılabilir. Bu rengin bir diğer çağrışımı da Musgrave’in yirmi beş kişiyi öldürmesi sonucunda toplumun

aydınlanarak savaşları durdurmalarını sağlayacak bir yenilik getirmesine ilişkindir. Siyah Vale Musgrave insanları öldürerek yeni bir çağı başlatmayı hedeflemektedir. Rengin bu yönüne dikkati çeken Gray, “ölümün rengi aynı zamanda maden isyanları ya da Musgrave’in mesajı yoluyla toplumsal değişimin rengi olur” der (Gray, 1982: 110). Musgrave’i tanımlayan siyah, içerdiği bu ikili anlam ve sonuçla karakteri gibi bir paradoks barındırır. O rengi gibi ‘karanlık’ eylemi ile insanları ‘aydınlatmaya’ çalışacak, muhtemel değişim ise sonuçsuz kalacaktır.

Serjeant Musgrave’s Dance’deki renk seçimleri ve sembolleri konusunda yazarın kendisi de bazı yorumlarda bulunur. Özellikle baladlardaki (halk şarkıları) motiflerden yola çıkan yazar şunları söyler:

Halk şarkılarında renkler esastır. Siyah ölümün ve maden işçilerinin rengidir. Kırmızı cinayeti ve madencilerinin siyahlıklarından kaçmak için giydikleri askerlerin ceketleri. Mavi gökyüzü ve sevgilileri ayıran denizdir. Yeşil tarlalar parlak çiçeklerle bezenmiştir. Mevsimler açık bir şekilde betimlenir. Beyaz kış, yeşil bahar, altın sarısı yaz, kırmızı sonbahardır. (akt. Hunt, 1974: 58)

Arden, renklerin canlılığını kullanarak oyunu simgesel boyuta taşımış, Siyah Vale Musgrave isminde görüldüğü gibi bu boyuta anti-kahramana özgü unsurlar da dahil olmuştur. Buna ek olarak halk şarkılarında, renk sembolizmine benzer şekilde kahraman-karşıtı içeriksel bir tema da vurgulanmıştır. Öncelikle Sparky tarafından söylenen oyunun ilk baladı, kahraman-karşıtı bir bakış ile yazılmıştır:

Bir gün sarhoştum, çocuklar, Kraliçenin Sokaklarında,
O yana doğru gelen inzibatlar geldiğinde.
Bir de baktım ki kaydedip yemin ettirdiler,
Kraliyetin Barakalarına zorla götürdüler.

.....

İlk kaçtığımda sandım ki özgürdüm artık,

Zalim sevgilim beni ele verene dek. (Arden, 1982: 9-10)

Sparky, askeri törenler eşliğinde askere katılmamış, kendi iradesiyle bile bu seçimde bulunmamıştır. Sparky'nin şarkısının yanında Annie'nin türküsü de kahramanın cesaretinden ve zaferlerinden söz etmez. Şarkı bir askerin söylediği şu dizelerle başlar: “O savaştan bu savaşa / Her kız deli olur bana / Görün bi nasıl sarılırim onlara” (18). Sıra genç kızdadır: “Biz de ona aynısını yaparız / Çünkü ölecektir sonunda bunu biliriz / Kırmızılar içindeyken ona sarılırız / Denize verirken de arkasından ağlarız” (18). Aynı tonda söylenen Attercliffe'in şarkısı ise ihanete uğrayan bir asker yani kendisi üzerinedir: “Neşeyle eve geldim / Her yerde onu aradım / Buldum sonunda tavan arasında / Bir medil tutuyordu ağzında...Oo, et mi yiyorsun dedim / Ya da Balık mı? / Bana bugün verilen elmayı yiyorum / İstedğim en tatlı elmayı, dedi” (103). Kahramanlık dışı bakış açılarından yazılan ve söylenen bu şarkıların oyun içinde kahraman algısının çürütüldüğü bütün resmi açıklayıcı bir yönü vardır. Oyunun şiiri kullanım yöntemi ile ilgili bazı açıklamalarda bulunan Gray, şarkıların ve türkülerin sıradan, günlük konuşma için çok güçlü olabilecek duyguları “kristalize etmek” yani belirginleştirmek için kullanıldığını savunur (1982: 111). Brown'a göre ise Arden da şarkı söyleyen ozanlar gibi “heyecan dolu ve açık sözleriyle” bir kıssayı veya fablı tartışmak için değil, dinleyicilerden kendi çıkarımlarını yapmalarını sağlar (1972: 194). Arden, karakterlerine söylediği şarkılarda deneyimledikleri ya da maruz kaldıkları olayları doğrudan aktarmalarını sağlar. Herhangi bir konuyu tartışmaya açmayan bu şarkıların ortak yönü kahramanlık öyküleri, sadakat veya mutlu sonlarla ilgili olmamasıdır. Kısaca bir asker olan anti-kahraman başkişinin olduğu bu eserde söylenen şarkılarda da “askere

dair kahraman-karşıtı bakış açısı” (Aylwin, 1976: 17), genel olarak erdemli hikayelerin anlatılmadığı bir dünya algısı vardır.

Pazar sahnesi daha önce belirtildiği gibi Musgrave’in görev bilincinin değiştiği, onun kahraman karşıtı fakat belirsiz bir algıya sahip olduğunun teşhir edilmesi yönüyle oyunun kilit noktasını oluşturur. Madencilerin ve idarecilerin hazır bulunduğu pazar sahnesinde Musgrave dansını yaparak niyetini ve eyleminin gerekçesini kasaba halkına anlatır. Bunu yaparken kendilerinin doğruluğun timsali bireyler olarak tanıtarak dansını anlamlı kılmaya çalışır:

Musgrave : Askerin görevi askerin hayatıdır.

.....

Musgrave : Ve [hayatını] barış için, dürüstlük için insanlarına adarsın.

.....

Musgrave : ...Ben İngiltere Kraliçesinin adamıyım, onun üniformasını giyiyorum ve Kitabını baştan sona ezbere biliyorum. Ben Siyah Vale Musgrave'im, ben, ölüm hattının en sert çavuşuyum – Ekmeğimi borazan ve davul çalarak kazanırım, on sekiz yıldır sadece bir bayrak için savaştım, sabahları onun altında selam verdim...Şimdi size onu göstereceğim ve altında sizin için dans edeceğim – bayrağı yukarı çek, evlat – yukarı, yukarı, yukarı!
...*Musgrave yüzünde şeytansı bir öfke ifadesiyle silahını sallayarak dans etmeye başlar.* (Arden, 1982: 84)

Musgrave, bir yandan dans ederken diğer yandan şarkı söyler. Şarkının nakaratı şöyledir: “Göklere çıkar ama kimse bilmez / Onu nasıl geri getireceğini” (84). Nakaratta ve şarkının bütününde ima edilen Billy’nin ölümü ve ölümlere karşı çaresizliktir. Bayraktan kasıt ise Billy Hicks’in asker kıyafeti içindeki iskeletidir. Daha önce vurgulandığı gibi Musgrave kıvrak zekası sayesinde etkili ve şaşırtıcı bir tertip düzenler. Amacı uğruna canlarını verdikleri ülkelerinin sembolü olan bayrak ile saf ölümün temsili Billy’nin iskeleti arasında benzerlik kurarak orduya

katılmalarının ve sonuç olarak vatanseverliğin ölümden başka bir şey getirmeyeceğini göstermektir. Oyuna adını veren dansı, Tanrı'nın sözüdür ve bunu aktarmak kolay olmadığı için transa girmişçesine seyirciye sunulur. Lacey'e göre başkişinin verdiği mesajın yoğunluğu ve hiddeti ancak bir dans ile ifade edilebilir (2002: 53). Geniş bir çerçeveden bakıldığında, dansın ayrıca savaşı simgelediği, özellikle sivillerin ve Billy Hicks'in öldürüldüğü kasabadaki katliam gecesini resmeden bir gösteri olduğu da söylenebilir. Yüzündeki 'şeytansı' ifade o gece çılgına dönerek insanları öldüren askerlerinkine benzetilebilir. O gece davul sesleriyle kampları boşaltan askerler ellerinde silahlar ve süngülerle sokaklara dökülürler. Yerler "kırmızı ve kaygandır" (Arden, 1982: 86). Musgrave'in çılgın dansı bu anın canlandırması gibidir. Uğruna savaştıkları kraliyet bayrağı ise iskeletin verdiği mesajla ölümden başka bir getirmeyecektir, çünkü asker kıyafetinin içinden çıkan iskelet/ölüm, bayrağın manasının ölüm olarak yorumlanmasını sağlar. Sembolizmin işaret ettiği tema bağlamında beyaz olan iskelet gibi kötü haberin taşıyıcısı olan Musgrave'in parlayan 'beyaz' sözü, ölümdür. Musgrave kasabaya ölümü, yani kolonilerde yaşanan laneti çıkış kaynağına geri getirmiştir. Dans sahnesinde, Musgrave'in görev anlayışındaki gizli amacı ile birlikte karakterindeki "şeytansı" (84) örtük yönü açığa çıkar. Amacı beşe karşı yirmi beş kişiyi öldürmektir. Karakterindeki artık bastıramadığı özelliği ise şiddete meyilli yanı, mantıktan uzaklaşarak deliliğe varan tavrıdır. Dans sahnesinde sonra Papaz ve Başkan'ın övgü ile söz ettiği Musgrave bir deli gibi konuşmaya başlar, insanları öldürmeye varan dersini anlatır.

Musgrave'in dansına kadar onun savaşların anlamsız yönünü ortaya çıkaracak akılcı bir planı olduğu düşünülür. Ancak, planındaki mantıksız yönler de tek tek gün

yüzüne çıkar. Son sahnede orduya katılmakla ilgili tutkulu bir konuşma yapan Musgrave, Başkan ve Papaz tarafından sürekli övülür. O “güçlü” (Arden, 1982: 83), coşkulu konuşarak (83) etrafını etkileyen yetenekli bir konuşmacıdır. Sonrasında ise aşama aşama yapmak istediği belirsizleşip halk tedirgin oldukça bir çılgın, bir deli olarak nitelenmeye başlar. Üzerlerine silah doğrultulan Başkan, tehdit edildiğini kavradıktan sonra şöyle der: “Adamın tahtası eksik. Memur bey bir şey yapın, tutun onu, çabuk” (Arden, 1982: 85). Güçlü olarak nitelediği cesur asker şimdi bir kaçık, “sadece tahtası eksik değil, zır deli, aklını oynatmış” (88) biridir. Deli kahramanlar, Childs ve Fowler’a göre, yirminci yüzyıl edebi kurgu dünyasındaki gelişmelerin bir sonucudur ve ‘anti-kahraman’ terimi bu tipler için üretilmiştir (2006: 107). Oyunda defalarca deli veya çılgın olarak tanımlanan ve kendisini böyle tanımlayan Musgrave, bu yönüyle bu yüzyılın ürünü bir anti-kahramandır. Kendini tanımlarken o da yukarıda alıntılanan ve hayatını dürüstlüğe adadığını belirttiği konuşmasının başlangıcında erdemli nitelikler kullanır. Dansını yaptıktan sonra ise kahramanlık dışı vasıflarından söz etmeye başlar. Kendine ilişkin algısı da mesajını vermeye yakın değişir, kahramanlıktan, kendi deyimiyle ölüm hattının sert çavuşluğundan (Arden, 1982: 84), zihin yetileri yerinde olmayan birine dönüşür. Takımı için “başıboş delileriz biz” (90) der. Bunu söyledikten sonra silahı, ilkin madencilerin başı olan Walsh’a, sonra da kasabanın idari yetkililerine doğrultur:

Evet şimdi kim benimle. Yirmi beş kişi ölecek ve Mantık işleyecek. Kim yardım edecek bana? Sen? (Walsh’a döner). Eminim sen edersin. Siyah Vale Musgrave gibi bir adamsın, amaçların var ve liderlik yapabilirsin. Deliliğime katıl dostum. İngiltere’ye geri getirdim deliliği ama ilacını da getirdim, onu ülkenin dışına gönderenlere geri çevirmek için...İşte mutfak şöminelerinin başında duran üç kırmızı ceket çıkırtkanları! Hangisiyle başlasak? Bununla mı? (Başkan’a döner). ‘Sadık kalpleriz ve dürüstüz her birimiz.’ (Papaz’ döner).

‘Memnuniyetle çekin kılıcınızı’...(Billy’i işaret eder ve sonra Polis Memurunu) Peki ya Aynasıza ne demeli? (92)

Oyunun bu sahnesinde gerginlik artar ve başkişinin cinnetine tanık olunur. Walsh’tan katılmasını istediği delilik, ölmesi ve sözünü yayma görevinde ona yardımcı olmasıdır. Dans sahnesine kadar başarılı ve disiplinli bir askeri portre çizen Çavuş Musgrave, bundan sonra Tanrı’nın ışıldayan parlayan sözü ve askerin yaşamı olarak tanımladığı görevini bir delilik ifadesiyle nitelemeye başlar, çünkü geldiği noktada artık çıldırmıştır. Öznel mantık bilinci onu, Billy’nin ölümünün sorumlularını öldürerek adaleti sağlayacağına inandırmıştır. Bu ölüm listesinin başında sömürenlerin tarafında yer alan Başkan, Papaz ve Polis Memuru gelir. Musgrave’e göre onlar Kraliçeyi temsil eden “kırmızı ceket çığırtkanları” (92), kendi çıkarlarını gözeterek genç insanların askere gitmelerini teşvik eden ve kısır döngünün devamına sebep olan istismarcılardır. Bu karakterler sömürge devletlerinin temsilcileridir ve devletlerin çıkarıcı politikalarını küçük bir kasabada canlandırarak insanların nasıl manipüle edildiklerini örneklerler. Değıştiremediğı bu çarpık sistem içerisinde on sekiz yıldır bulunan ve “Kraliçenin Kitabı”na (90) göre hayatını sürdüren Musgrave, en başından beri gittiğı yerdeki görevi nedeniyle bir “hastalık” (90) mağduru, sömürülen taraf olmuştur. Mağduriyeti ile deliliğı arasında bir orantı vardır, çünkü geldikleri şehirde yaşanan kaos, sistem içerisinde nasıl yönetildiğini ve kullanıldığını kavramasını sağlamış, bu ona çılgın bir misyon edindirmiştir. Kurban konumundaki bu varlığı, kahraman-karşıtı bir niteliğine daha ışık tutar. “Anti-kahraman komplonun kurbanıdır...Anti-kahraman bunda yer alamaz, çünkü oyunu yöneten kurallardan habersizdir. Azar azar kötü durumun farkına varınca, anti-kahraman çılgına döner” (Seigneuret, 1988: 64). Dolayısıyla sistemi değıştirme

potansiyeli var gibi görünen bu çılgınlık iyileştirmeye dönük bir etkisi olmayan, döngünün esiri olarak devamını sağlayan türdendir. Son sahne itibariyle akli melekesi yerinde olmayan Musgrave kimin suçlu, kimin masum olduğunu bilir; bulunduğu ortamda Başkan ve Papaz’ın kendisini yönlendirmek amacıyla çevirdiği entrikaların bilincindedir. Ancak Tanrı’ya mal ettiği kendi kişisel mantığı ve sistemin neden olduğu hastalığın ilacını kasabaya getirdiğine dair düştüğü yanılgı, oyunun sonunda yanlış bir eylem girişimi ile birleşir ve başarısız olur. Çünkü Dragonların gelmesi ve tutuklanmasıyla bir kez daha bu güçlere yenilmiş olur. Yetersiz zihni kapasitesi, tutarsız ve çelişkili çıkarımları sebebiyle doğru eylemde bulunamayan, fakat dış eylemlerin nesnesi olmaya devam eden bir anti-kahraman olarak Çavuş Musgrave, maruz kaldığı politikalar karşısında akli dengesini yitirmiş çaresiz, “yapay” bir kahramandır.

Musgrave dansını yaptıktan ve insanları öldüreceğini söyledikten kısa bir süre sonra Dragonlar gelerek kaçma girişiminde bulunan Hurst’u öldürür, Attercliffe ve Musgrave’i hapse atarlar. Oyunun mesajının açık bir dille verildiği son sahne, düzenin sağlandığı çözüm sahnesidir. Yiyecek bir şeyler getiren Bayan Hitchcock, onları ziyarete gelir ve olanlar üzerine bir değerlendirme yaparlar. Musgrave hala yanıldığını kabul edemez: “Sayılar ve düzen. Mantığa göre, aylarca hesap yapmışım” (Arden, 1982: 101). Bayan Hitchcock’un Sparky’i hatırlatması üzerine “Tamamıyla kaza sonucu öldü” der (101). Bayan Hitchcock daha fazla dayanamaz.

Bayan Hitchcock: Yanlış, kontrolsüz bir şekilde her şeyi ortaya döktün..
Musgrave :Bu şekilde konuşma. Görevimden söz ediyorsun. Güvenilir düzen ve disiplin, bildiğim tek yol bu. Neden bunu göremiyorsun?

Bayan Hichcock:...Kendi yaşam şeklini öğrenmenin zamanı geldi, büyük gururlu çavuş. Dinle: dün gece bütün bu anarşiden ve

geldiği yerden bahsettin—şey dedin, hayat ya da aşk dediklerinle planı karalarsın ve işte o zaman anarşi olur. Değil mi?

Musgrave :Devam et.

Bayan Hitchcock: O halde Mantiğini kullan- yapabilirsen tabi. Şu yola bak, işte buradayız. Bir hayata ve aşka sahiptik sonra sen geldin, kimse senden istemeden kendi karalamayı yaptın. Tamam, dediklerin doğru ama sonuçta anarşiye sebep oldu, değil mi? İşte bu senin suçun.

Musgrave : Bana bu kasabada hayat ve aşk vardı deme.

Bayan Hitchcock: Vardı. Ekmekleri için savaştan aç insanlar da vardı. Ama sen farklı bir savaş getirdin.

Musgrave : Savaşları bitirmek için getirdim onu.

Attercliffe : Kendi kurallarıyla bitirmek için getirmek hiç de iyi değil. Kadın haklı, sen yanıldın. Frengiyi daha fazla fuhuş yaparak tedavi edemezsin. Sparky bu lanet olası kurallar yüzünden öldü. Aynı şekilde diğeri.

Musgrave :Bu doğru değil. (İkisine de yalvaran gözlerle bakar.) Doğru değil bu. Tanrı benimleydi...Tanrı...(Hıçkıra hıçkıra ağlar, çaresiz bir hayvan gibi bağırır ve bağırışı tam bir inlemeye dönüşmeden birden kesilir) – hepsi orada – hepsi dans ediyordu.

.....
Attercliffe : Çavuş, elma ağaçlarının bile yetişemediği bir yükseklikten sallandıracaklar bizi. Sence meyve bahçesine döner miyiz?
(101-102)

Son sahne ile Musgrave'in oyundaki varlığının tamamıyla bir paradoks üzerine kurulu olduğu belirgin bir şekilde fark edilir. Musgrave yakalanıp hapse atılmış olmasına rağmen yaptığı yanlış kabullenemez. Yaşam alanı askeri düzen ile sınırlıdır. Yaşam onun için disiplin ve düzenden ibarettir. Bu yüzden ilk sahnelerde Annie'den bu düzeni bozacağı ve anarşiye sebep olacağı için aşk gibi duygularıyla askerlerin kafasını karıştırmamasını istemiştir. Ancak oyunun bütününe hakim olan Musgrave'in paradoksal eylem ve sözleri, oyunun sonunda büyük bir şova dönüşerek asıl yapmak istediğinin tersi bir etki bırakmıştır. Asıl olan, hatayı başka bir hata ile düzeltme girişimidir. Ordudan kaçarak girdiği ilk eyleminden sonuna aslında yanlış savunmuştur. Anarşiye karşı duruşu oyunda defalarca yinelenen Musgrave'in oyun dünyasındaki ilk eylemi de paradoks içerir. Emirlerle itaat etmeyerek ordudan kaçan,

düzeni bozan kendisi iken Annie'den askerlerin disiplinlerini bozacak davranışlardan kaçınmasını ister; kendisi orduya karşı görevini bırakıp kaçarken Hurst, Sparky ve Attercliffe'ten sadakat bekler. Öncelikle bir komutan olarak sözüne sadık değildir, çünkü Attercliffe'in ifade ettiği üzere hiç kimseyi öldürmeyeceğine dair yemin etmesine rağmen (93) yirmi beş kişinin ölümünü meşru göstererek bunu gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Bu son girişimi de bir o kadar çelişkilidir. Bu bağlamda Attercliffe'in frengiyi daha fazla fuhuşla iyileştiremeyeceği ifadesinin oyunun asıl iletisi olduğu söylenebilir. Musgrave, savaşı savaşıla bitirmeyi, ölümleri daha fazla ölümle sona erdirmeyi planlamaktadır. Bir diğer ironik durum ise şiddete başvurarak düzen sağlama isteğidir. Şiddet uygulayarak barışı getirme çabası Dragonlar tarafından kendisine uygulanan şiddet ile son bulur. Arden bu konu hakkında şöyle der: “Yasalar ve düzen bir baskı ile sağlanır; ki bu da Musgrave'in tersini zor yoluyla kurmaya çalışmasının doğal sonucudur” (akt. Taylor, 1969: 95). Musgrave, zor kullanmayı meşru bir eylem olarak görmektedir, çünkü Tanrı onun yanındadır ve ona göre “sözün kendisi tek başına ağır”ken (37), “eylem ise daha beter olmalı”dır (37). Kendi öznel çıkarımları onu savundukları değerlerin karşısında bir şahsiyet yapar. Başkan ve diğer otorite temsilcilerinin ölmesi, sistemin bir parçası olmaları yönüyle mantıklı görülebilir. Ancak masum sivillerin ölümüne karşı yine masum insanların ölmesi, Musgrave'in kendine özgü etik değerlerinden ve yetersiz adalet duygusundan kaynaklanır. Böyle bir görev bilinciyle hareket eden bir kimsenin ise kahramana özgü evrensel ahlaki kodları ve değerleri doğrultusunda adil ve dürüst bir iş ortaya koyması oldukça güçtür. Kahramanların eylemi “yüksek ahlaki kod”lar (Ayan, 201: 280) ile belirlenirken, diğer yanda “söz dinlemeyen”, “asi” anti-kahramanlar eylemde bulunurken “belirsiz ahlaki kod”lar (280) geliştirir.

Bu anti-kahraman için değer yargılarında, meşru eylem ve zihin dünyasında netliği ispatlanmış evrensel bir belirleyicinin olmadığını gösterir. Kişi zıt durumları meşrulaştırdığı ölçüde Musgrave gibi amacı ve sonucu birbiriyle çelişen fiiller sergileyebilir. Kahramanlık ve anti-kahramanlık üzerine önemli bilgiler veren Roche’a göre “modern düşünceyi saran ahlaki görecelik ne kahraman ne de mutluluk üretir” (1987: 7). Hastalığı bir başka hastalık ile tedavi etmeye çalışan Çavuş Musgrave’in eylemlerindeki görece tutum, onu kahraman olmaktan uzaklaştıran asıl faktördür.

Oyunun sonu Musgrave’in, arkadaş seçiminde kendi kahraman-karşıtı vasıflarına koşutluk sağlayan niteliklere sahip kişileri bulduğunu da kanıtlamıştır. Oyun sonundaki itaatsizliklerini aslında oyun içinde önceden haber veren onlara ilişkin pek çok durum ve tanım da vardır. Öncelikle bu insanlar güvenilir insanlar değil, asker vasıflarıyla örtüşmeyen özelliklere sahiptirler. Hurst, bir meslektaşını, orduya mensup bir subayı öldüren bir katilken (Arden, 1982: 29), aynı şekilde – her ne kadar onun gibi zalim olmasa da – Attercliffe de katliam gecesi yanlışlıkla bir çocuğu öldürmüştür (87). Sparky’nin söylediği şarkıda çok sarhoş olduğu bir gün kendi rızası dışında askere alındığını öğreniriz (9). Kahraman üzerine önemli araştırmalarda bulunan Dean A. Miller, serüveni boyunca kahramana eşlik eden kimselerin olduğunu belirterek “kahramanın çoğu kez eylemlerine uygun eşleri, yol arkadaşları ya da yardımcı oyuncular vardır” (2000: 102) yorumunu yapar. Anti-kahraman Musgrave’in macerasına dahil ettiği işbirlikçileri kısmen bu tanıma uyarlarken, oyunun sonu itibarıyla farklılaşırlar. Onlar da Musgrave gibi bazı erdemlerden yoksun kusurlu yol arkadaşlarıdır. Başlangıçta eylemine uygun gibi görünse de bu kişiler onu yüzüstü bırakmıştır. Bu kişiler aynı zamanda asker olmanın

en temel özelliği olan ast-üst ilişkisindeki emir-komuta zincirini de bozan kimselerdir. Hurst, Musgrave'in davasına ve Tanrı'sına inanmayan bir erdir; Sparky, Musgrave'e itaat etmeyerek Annie ile kaçma girişiminde bulunurken öldürülür; Attercliffe ise oyunun sonunda Musgrave'in toplu katliam fikrine karşı gelerek emirlerini çiğner. Başlangıçta birbirine bağlı gibi görünen grup aslında kendi çıkarı veya çıkmazları yüzünden bir araya gelmiştir. Attercliffe vicdan azabı çekerken (Arden, 1982: 87) Hurst, Musgrave'i parası olduğu için onu İngiltere'ye götürecek bir çıkış yolu olarak görür (30). Sonuç olarak başkişinin yol arkadaşları ona zorluklara karşı gelmesinde yardım eden güvenilir tipler değildir. Musgrave ve arkadaşlarının amaçlarında başarıya ulaşmalarındaki düşük ihtimal, kimliklerinden, ast-üst ilişkilerinden ve serüvenleri boyunca yoldaşlıklarında görülen noksanlardan çok önceden anlaşılmaktadır. Anti-kahramanın ulaşmaya çalıştığı hedefinde başarısız olmasında, kendinden kaynaklı sorunlarla birlikte bu dışsal değişkenler önemli rol oynar. Ancak asıl olan anlatının üzerine kurulduğu başkişinin tercihinde bu insanları seçmiş olduğu gerçeği ve sonuç olarak ne edindiğidir. Kahraman, cesareti, üstün görev bilinci ve yol arkadaşlarının yardımıyla serüvenini başarı ile sonuçlandırırken, *Serjeant Musgrave's Dance*'de anti-kahraman yolculuğunu tamamlayamaz, başladığı yere geri bile dönemez. Kahramanın serüveni üzerine yeni bir model çizen ünlü eleştirmen Joseph Campbell, kahramanlık kavramı üzerinde durduğu *The Hero with a Thousand Faces* adlı eserinde kahramanın yolculuğunun “başlangıç – kabul töreni – geri dönüşten oluşan, törenler ve gelenekler ile temsil edilen bir formülün büyütülmüş hali” (2004: 28) olduğunu ifade eder. Campbell'e göre kahraman sıradan yaşantısını geride bırakarak olağanüstü olayların yaşandığı bir katmana geçer. Kötü güçlerle girdiği mücadelede başarılı olarak düzeni sağlar. Dönüşünde ise deneyimini

ve bilgisini halkı ile paylaşarak toplumun iyileşmesine katkıda bulunur (28). Musgrave, insanlığı aydınlatmak ve acımasız otoritelerin zalimliğinden kurtarmak için arkadaşlarıyla birlikte bu kasabaya doğru yola çıkmıştır. Ancak bir anti-kahraman olan Musgrave örneğinde serüven boşa çıkar. Bir kahraman olarak görülürken oyunun sonunda idam edilecek bir mahkuma dönüşür. Musgrave'in birbiriyle çatışan bu durumu ile ilgili Page şöyle der: "Serüven başarısız olur, fakat dairesel yapı huzurla, düzenin sağlanması ise dragonlar ve elma tohumu ile vurgulanır. İronik dönüşümler yaşanır: Musgrave hem kahraman hem de kurbandır (Page, 1984: 69). Page tespitinde kısmen haklıdır, çünkü oyunun hapisle biten sonu itibariyle serüven başarısız olsa da kasabaya düzen gelmiştir. Ne yazık ki bu eserin başkışisi sayesinde değil, ona rağmen gerçekleşmiştir. Musgrave, masumiyeti, dürüstlüğü gibi olumlu nitelikleri nedeniyle bir kurban değildir: onu mağdur yapan kendi çelişkili ve trajik sona götüren, kimsenin desteklemediği eylemidir. Musgrave'in hapisle biten sonu onu hem mağdur hem kahramansı, hem suçlu hem masum biri gibi gösterir. Bu durum anti-kahramanın ikircikli doğasını sergiler. "Genellikle oyunun önde gelen ve kusurlu karakteri olan anti-kahraman, kötü ruhlu, kahramansı ve çaresiz, trajik bir hata yapan kurbandır...Anti-kahramanlar kendilerini savunmak ve varlıklarını haklı göstermekle ilgilenirler, ancak yaşamlarını daha iyi yapma girişimlerinde yanlış bir seçim, acele ile zararlı bir seçimde bulunurlar" (Marino, 2008: 18). Musgrave arkadaşları tarafından yüz üstü bırakıldığı son sahneden sonra hapisteyken bile yenilgiyi kabullenmez, Attercliffe ve Bayan Hitchcock'a karşı kendini savunur. İyi bir şey yaptığına dair koşullanmış olsa da son itibariyle kötü niyetli biridir. Bir anti-kahraman olarak karakteri ve bundan doğan

eylem ve sözleri zıtlık üzerine kuruludur. Bu zıtlık Musgrave'in karakterini, hayat görüşünü ve değer dünyasını iki anlamlı ve belirsiz kılar.

Son sahnede Musgrave'in anti-kahraman özelliğine ilişkin bir kanıt daha görülür. Yanıldığını bir türlü kabul edemeyen Musgrave, Arden'in sahne düzeni içinde dile getirdiği gibi bir hayvan gibi "bağırarak" sınırlanmışlığını, çaresizliğini kabul etmek zorunda kalır. Bu Musgrave'in oyundaki son repliklerinden biridir. Musgrave'in demir parmaklıklar arkasında bir hayvan imgesiyle sahnede son olarak gösterilmesi, Dostoyevski'nin böceğe benzetilen anti-kahramanı yeraltı adamı ve Osborne'nun Jimmy Porter'ı gibi, insan olmaktan çıkıp hayvana indirgenerek yabancılaşmış ve yalnızlaşmış doğasının vurgulanmasını sağlamıştır. İnsanoğlunun hayvanlara özgü niteliklere indirgenmesi örneği daha önce ifade edildiği gibi Beckett'in tavşana benzetilen anti-kahramanı Estragon'u için de geçerlidir. Musgrave, çaresizliğini sınırlı hareket kabiliyeti sebebiyle kelimelere dökemez, bir hayvanı andırırçasına sadece bağırır. Aslında Musgrave isminin kendisi de hayvansal çağrışımları olan bir isimdir. Bir kaynağa göre yedinci yüzyıl Eski İngilizcesinde "mus" ön eki bugünkü dilde *mouse*'dur. İkinci olarak "grave"nin eski dildeki karşılığı ise *graf* yada *grove* kelimeleridir. *Mouse* fare anlamına gelirken, *grove* ağaçlık, koru, bahçe demektir¹⁰. Sahne sonunda demir parmaklıklar arkasında bir çözüm yolu olmadan cezasını çekmeyi bekleyen ve "çaresiz bir hayvan" (Arden, 1060: 102) gibi bağırarak Musgrave, kapana kısılmış, acı bir şekilde can çekişen bir fareyi andırır. Musgrave'in bağırışı, ölmeden önce son defa çırpınan bu hayvanı hatırlatır. Attercliffe ile aynı durumda olmasına rağmen tepkisiyle ondan farklılaşır. O olgun

¹⁰ Alınma tarihi 01.06.2013.Kaynak: www.surnamedb.com/Surname/Musgrave#ixzz2U6wQfFzX

bir biçimde ölümü kabullenmiş bir şekilde beklerken, Musgrave haksızlığını görmemekte ısrar eder, sonunda da sinirleri boşalıncasına tepki verir. Bu haliyle anti-kahramanın diğer insanlardan ne kadar soyutlandığı resmedilmiş olur. Aslında oyunun başından beri tipik bir anti-kahraman, “yalnız bir figür” (Aylwin, 1976: 20) olarak belirir: ilk sahnede tek başına köyü gezer (Arden, 1982: 9-14); birinci perdenin sonunda herkesin ayrılmasından sonra Tanrı’ya dua eder (37); madencilerin başı Walsh ile konuşurken onların yanında yer aldığını ve bir kardeş bulma çabası içinde “kardeşleri” olduğunu söyler (54), fakat oyunun sonunda Walsh kardeş olmadıklarını belirtir (88-89); Bayan Hitchcock’un hanında ayrı bir odada uyur (56); iskeletin altında dans eden tek kişi odur (84); dansının sonunda Mantıktan yoksun bir şekilde hareket eden Hurst ve emrine itaat etmeyen Attercliffe’in geri çekilmesiyle görevini yerine getirirken yüzüstü bırakılarak tek başına kalan komutan o olur (96); son olarak da hapishane hücrelerinde Bayan Hitchcock ve Attercliffe karşısında tatbiki yanlış davasında haklılığını savunurken yalnız kalandır (101-102). Musgrave, kendi çıkarımlarının kurbanı olarak bulunduğu toplumda yalıtılmış bir şekilde betimlenirken, anti-kahramanın “yalnızlaşmış temsiller”inden (Cuddon, 1998: 43) biri olarak karşımıza çıkar. Çünkü onun bakış açısından bir dünya ve eylem anlayışına sahip olan en yakınında bulunan adamları dahil hiç kimse yoktur. Diğerlerinin benimsediği “normal yaşam” (Arden, 1982: 99) normu, Musgrave’in toplumdan kopuk görüş açısından bakıldığında anarşi doğuracak “eğri-büğrü, kirli, başıboş, düzensiz” (51) bir yaşam şeklidir. Bayan Hitchcock, Musgrave gelmeden önce grevlerin ve isyanların olduğu kasabalarının her şeye rağmen “hayat ve aşk” (101) ile dolu olduğunu söyler. Ancak Musgrave, kurallarla çevrili ordu hayatından kaynaklı olarak böyle bir yaşama yabancısıdır ve gelmiş olduğu bu kasabada bu yaşam

pratiğinden yoksun olduğu için aldığı kararlar ne topluma ne de kendisine bir fayda sağlar. Anti-kahramanın yabancı topraklarda bir yabancı olduğunu vurgulayan sözlük yazarı Colin Bulman, onun “faydasız” bir kişilik olduğunu ileri sürer” (2007: 18). Bir anti-kahraman olarak Musgrave, davet edilmediği bir şehirde insanlığın yararına olduğunu iddia ettiği kendi pratiğini zorlamaya çalışan fakat başarısız ve de etkisiz olan bir başkişidir. Onun ironik bir şekilde öldürmeye yönelik yanlış eylemindeki değişmez tavrı ve kararlılığı, kendi ölümünü getirecektir. Anti-kahramanın son sahnedeki davranışı ayrıca her şeye rağmen paradoksal karakterinin değişmediğini ve sabitliğini gösterir. Burada yinelenmesi gereken nokta, olay örgüsü içinde Çavuş Musgrave’in tutarsız yönleri açığa çıktıkça başkişinin okur ve izleyici için haklı ve beğenilir bir yanının kalmadığıdır. Oyunun sonu göz ardı edilemeyecek kadar çelişkili söylemleri ve eylemleri olan bir anti-kahraman yaratımını tamamlamıştır.

Musgrave, daha önce belirtildiği gibi eylemleri gerekçeleri ile çelişen, adalet anlayışı adaletsizlik üzerine kurulan, oyunun başında amacında haklı görünen, fakat zamanla yanlış bir mantık izleyerek bu amaçtan sapan ve verdiği mesajın tersi bir eyleme girişen bir anti-kahramandır. İlk bakışta izleyici/okurun beğenisini kazanan karakter, oyunun sonunda sempatisini yitirir ve yalnız bir karaktere dönüşür. Buradaki asıl tartışma konusu, seyircinin kendini onun yerine koyup haklı görebileceği bir karakterin yok oluşuna şahit olması, idealini paylaşabileceği bir karakterin negatif yönde dönüşümünü izlemesidir. Arden üzerine önemli bir çalışma sunan araştırmacı Albert Hunt, tiyatronun “ideolojik düşüncenin bir yansıması” (1974: 31) olduğunu söyler. Ona göre bir oyunun taşıdığı bir ‘mesajı’ vardır ve bu izleyicinin kendini özdeşleştirebileceği bir karakter tarafından verilir (31). Musgrave örneğinde ise “esas karakterin sunuluşu ile ilgili belirsizlik” (53) mesajın silik

olmasına, bu özdeşleşmenin tamamlanamamasına sebep olur. Kahraman olarak nitelendirilen karakterin amacının arkasındaki nihai karanlık eylemin gün yüzüne çıkmasıyla okurun yakınlık duyabileceği ve beğenebileceği bir kahraman imgesi yerini tartışmalı konumu ile anti-kahramana bırakır. Tiyatro uzmanı J. L. Styan, Musgrave’in işte bu beğeni sorunu yüzünden bir anti-kahraman olduğunu iddia eder: “O [Musgrave] tam bir anti-kahramandır, çünkü amaçlarına yakınlık duyan izleyici, araçları nedeniyle geri çekilir” (1981: 186). Musgrave, özdeşleştirilemeyecek kadar yanlış emelleri olan biridir. Ancak Arden bu karakteri yaratırken okurun sempatisini hesaba katmadığını ve gerçekçi olmaya çalıştığını söyler. İzleyici/okurun beklentisi ve karakterin bu değişkenliği ve hedefi üzerine Arden şu yorumu yapmıştır:

İzleyiciye kendini onun yerine koyabildiği bir karakter takdim etme zorunluluğuna dayalı bir kanıyı anlamıyorum. Bana göre oyunun herhangi bir yerinde herhangi bir karakter ile kendinizi özdeşleştirebilirsiniz. Ben hiçbir zaman izleyicinin kendini belirli bir karakterin yerine koyabileceği bir sahne yazmıyorum. Sahneyi tamamıyla her özel karakterin bakış açısından dener ve yazarım...Eğer bir karakter sempatik olmamaya başlıyorsa ve insanların sevmediği bir yola giriyorsa, bu aslında yaşamda genellikle kişinin tanıdığı insanların başından geçenle aynıdır. (akt. Hunt, 1974: 24-25)

Arden oyun kişilerini, seyircinin çoğunun özdeşleşebileceği karakterler olarak sunma amacı taşımamaktadır. Başta Musgrave olmak üzere, bu oyundaki kişiler de izleyicilerin aralarına eleştirel bir uzaklık koyabileceği kişilerdir. Böylece, oyun kişileri, izleyicilerin karakterin davranışları hakkında yorum yapabilecekleri ve kendi çıkarımlarında bulunabilecekleri karakterler olarak belirirler. Oyunun sonunda Musgrave’in kendine özgü yargılama biçimi onu bir kahramandan, sonunda edimleri sorgulanabilir bir anti-kahramana dönüştürmüş, izleyicinin beklentisini tersine çevirmiştir.

Sonuç olarak oyunun gerek başlangıcında ve gerek sonunda anti-kahraman Musgrave, bir ‘paradokslar insanı’ olarak betimlenir. Değer yargıları, inancı, görev bilinci ve adalet anlayışı, toplumdan bağımsız bir şekilde gelişen, kişisel çıkarımları üzerine kurulmuş, evrensel yanı olmayan öznel fikirlerden edinilmiştir. Böyle olması sebebiyle başkişi yaşadığı toplumun çıkarlarını gözetmediği yanlılığına düşer. Eylemleri ve sözleri bir sonuç getirmezken toplum için bir tehdit unsuruna dönüşür, kendisine “trajik” olarak da değerlendirilebilecek bir son getirir. Çavuş Musgrave, 1950-1960 yılları yirminci yüzyıl İngiliz tiyatrosunun anti-kahraman nitelikleri barındıran ve sahnede beliren bir başkişisi olarak, anti-kahraman geleneğinin önemli temsilcilerinden biri, incelenen diğer anti-kahramanlardan sonra savaş sonrasında anti-kahramanın yaygın bir şekilde görüldüğünün bir diğer kanıtı olmuştur.

SONUÇ

Bu tezde anti-kahraman kavramı ele alınarak, 1950-1960 yılları arasında yazılan ve İngiliz tiyatrosuna yön vermesi açısından önemli olan Samuel Beckett'in *Waiting for Godot*, John Osborne'un *Look Back in Anger*, Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* ve John Arden'in *Serjeant Musgrave's Dance* oyunları incelenmiştir. İncelenen eserlerin başkışilerinin oyun dünyasında sergiledikleri eylem, söz ve niteliklerine dönük saptamalar, birer anti-kahraman oldukları iddiasını doğrulamıştır. Dört oyunda da görülmektedir ki anti-kahraman, geleneksel kahraman modelinden sapan niteliklere sahip bir tiplere olarak karşımıza çıkmaktadır.

Anti-kahraman teriminin ilk olarak Dostoyevski tarafından *Yeraltından Notlar*'da eserin başkışisi için kullanıldığına dair birçok eleştirmenin ortak görüşü vardır. Anti-kahraman üzerine önemli inceleme eserleri yazan eleştirmenler Victor Brombert ile William Walker, bu görüşü savunan önde gelen eleştirmenlerdendir (1999: 1; 1985: 16). Terimin ilk defa Dostoyevski tarafından kullanıldığına dair makalelerinde not düşen Todd ve Furst de Walker ve Brombert ile aynı fikirdedirler (Todd, 1976: 87; Furst, 1976: 55). Ancak bu genel kanıya rağmen anti-kahraman terimi ilk defa Richard Steele'in yazdığı *The Lover* eserinde kullanılmıştır (1715: 13)¹¹. Dostoyevski kahramanlık dışı erdemsizlik vasıflar taşıyan başkışi anlamında anti-kahramanı ilk olarak kullanırken, Steele kahraman niteliği taşımayan kişi anlamında bu terime yer verir. Dostoyevski, başkışinin kahramana özgü tavırlar sergilemesi ve erdemli bir duruşunun olması gerektiğini vurgulamış, ancak eserin

¹¹Steele, R. (1715). *The Lover*. London: J. Tonson. Kaynak: www.books.google.com. Metnin tümü erişime açıktır. Alınma tarihi 18.12.2013.

sonunda bunun tersine çizdiği portrenin ancak bir anti-kahraman olduğunu ve kahraman yerine, zaaflarını ve çelişkilerini resmettiği anti-kahramanın hikayesini sunmak zorunda kaldığını belirtmiştir. Dostoyevski'nin özellikle vurguladığı husus ise bu tipin “hoş olmayan bir izlenim” (2008: 118) bıraktığıdır. Kahraman veya başkişi olarak ifade edilen bir edebi eserin ana karakterinin, eylem ve sözleriyle okurda empati duygusunu uyandırması beklenir. Bu beklentinin destanların esas karakterlerinin güçlü kahraman kişiliklerinden kaynaklandığını savunan eleştirmenler Childs ve Fowler, epik kahramanların bu mitsel statüleri nedeniyle, başkişinin kahraman özellikleri ile donatıldığını ileri sürer (2006: 106). Ancak hayranlık duygusu uyandıran sempatik karakterlerin yerine okurda karışık duygular uyandırarak, aynı anda hem iğrenme ve hem beğeni, hem hayranlık hem antipati hissini tetikleyen başkişi, anti-kahraman olarak anılır.

Anti-kahramanlık ve kahramanlık, sosyolojik, tarihsel, politik, etik ve psikolojik boyutları olan ve bu bağlamlarda incelendiğinde zengin bir anlam ve çağrışım dünyasına sahip olan kavramlardır. İlk bakışta kahramana zıt düşen her karakter kahraman-karşıtı veya bir anti-kahraman gibi görünebilir. Pek çok eleştirmen, aynı başkişileri sahip oldukları nitelikler nedeniyle anti-kahraman olarak kabul ederler. Bu modern terim Dostoyevski'nin on dokuzuncu yüzyılda yazılan romanında ilk olarak görülse de anti-kahraman örnekleri antik çağa kadar geri gider ve anti-kahramanlık nitelikleri gösteren kişilerin yer aldığı farklı tür ve tarzda yazılan birçok eserden söz edilebilir. Ancak “Romantik Kahraman” olarak da adlandırılan romantik dönem başkişisinin, modern anti-kahramanın öncüsü olduğu söylenebilir. Bu yeni tip, İkinci Dünya Savaşı sonrasında kaleme alınmış eserlerin anti-kahraman başkişisinin ilk örneklerindendir. Epik şairler, kahramanın kötü insanlar ve güçler

üzerindeki galibiyetlerini öyküleştiren, iki dünya savaşından sonraki eserler, insan yaşamının ne kadar değerli olduğunu gözler önüne serer. Bu çağın kurgusal ürünleri, zafer, yenilgi, kahraman, zalim gibi kavramların göreceli olduğunu vurgulamaktadır. Savaş hikayelerinde kahramana yapılan övgülerin ve kötü adamı yererek ders vermenin geçerliliği bu dönem eserlerle ortadan kalkmıştır; çünkü taraflar eskisi kadar belirgin değildir. Ölen de öldüren de insandır. Bugün *Gilgamiş*'taki gibi bir Humbaba veya *Beowulf*'taki Grendel artık yoktur. İnsana karşı olan yine insandır ki bu da kahramanın ve kötü gücün belirgin rolünü içinden çıkılmaz bir hale getirir. İkinci Dünya Savaşıyla savaşıyan taraflar bu kavganın amacını sorgulamakta ve herkes kendine göre bir sonuç çıkarmaktadır. Kimi davasını meşrulaştırmaya çalışırken kimisi bunu anlamsız bulur; “kahramanca ölüm” bir paradoks olmaktan öteye geçemez. Bundan dolayı İkinci Dünya Savaşı sonrası, bu anlamsızlığı en iyi sergileyen anti-kahraman tipinin en çok görüldüğü, bu tip açısından zengin bir dönemdir. Anti-kahramanın paradoksal doğası, geçtiği eserlerdeki belirsiz sonların ve bu tipin özüne nüfuz eden belirsizliğin ve tekinsizliğin asıl sebebidir. İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde üretilen edebiyat metinleri evrensel ahlaki yasaların var olduğu mitolojik dönem metaforik anlatımlarından çok farklıdır. Savaş sonrası dönemde kahramanlık hikayeleri tek edebi tür değildir. Kahramanlık üzerine yazan eleştirmen George Roche'un da dediği gibi yaşadığımız dünya “kesinliklerin olmadığı” (1987: 15), kişiye göre farklılık gösteren, göreceli ahlaki yasaların dünyasıdır. Nazi rejimi gibi kendi davalarını en haklı gören katı ve acımasız otoritelerin baskı, siyaset ve stratejileri yüzünden kahraman iyilik inancını yitirmiş, ne çevresine ne de kendine inanmayan bir anti-kahramana dönüşmüştür. Bu evrensel kişi artık kendinin veya toplulukların kurtarıcısı olmak için veya kahramanın

geleneksel misyonunu olarak topluma düzen getirmek için gerekli cesaret, istek ve zekaya sahip değildir. Ancak bazı durumlarda yine de erdemli bir şekilde, toplumdaki haksızlıklara, çabalarının başarısızlıkla sonuçlanmasına rağmen, karşı çıkmaya çalışır. Arden'in Çavuş Musgrave'i, çok çabalasa da sistemin kötülüklerine karşı savaşacak stratejik zekadan ve güçten yoksundur. Diğer taraftan Osborne'nun Jimmy Porter'ının mücadele etmesi için artık bir nedeni yoktur. Beckett'in Vladimir ve Estragon'u gibileri ise hareketsiz ve eylemsiz bir biçimde bir şeylerin olmasını beklemekten başka bir şey yapamazlar. Delaney'nin Helen ve Jo'su ise, ahlaki, dini ve kültürel açıdan geleneksel, doğru sayılan, örnek oluşturacak özellikler sergilemeyen anti-kahramanlardır. Savaş sonrası edebiyatta anti-kahraman başkışısı "eksiklikleri erdemlerinden ağır basan kahraman...otoriteden ümidi kalmamış kusurlu...bir karakter" (Cusatis, 2010: 13) olarak karşımıza çıkar. Efsanelerde ve epiklerde toplum için bazı rol modelleri teşkil eden ve bazı öğretilerin aktarılmasında bir araç görevi gören kahramanın, kahramanlığın söz konusu olmadığı bir çağda artık görevi kalmamıştır. İşte bu noktada oyun yazarları, oyunlarında anti-kahramanlar yoluyla bu durumu göstermeye çalışarak, kahramanın yerini anti-kahramana bıraktığı yazılı yapıtlar üretmişlerdir. Savaşın doğurduğu belirsiz atmosferin ve kuşku dolu bir geleceğin ürünü olan anti-kahraman, eylemi, inancı, söz ve davranışı ile kaotik döneminin en çarpıcı izlerini taşıyarak yazarları tarafından mesajlarını aktardıkları işlevsel bir araç görevi görürler.

Yirminci yüzyılın en etkili olayı İkinci Dünya Savaşının yarattığı yeni ekonomik, siyasal, toplumsal, kültürel ve psikolojik etkilenmelere paralel olarak, edebiyat alanında önemli eserlere imza atan Beckett, Osborne, Delaney ve Arden gibi yazarların yazınsal eserlerinde, kahramana bakış açısında önemli bir dönüşüm

belirmiştir. Savaş sonrasında orta sınıfa hitap eden karakterler yerlerini Jimmy gibi fikri açıdan derinlik sahibi, kimi zaman da dışlanmış bireylere bırakmanın yanında Helen ve Jo gibi toplumun en alt katmanında varlığını sürdürmeye çalışan yeni tipe bırakmıştır. Var oluşçu bir boyutta resmedilen bu tip, Vladimir ve Estragon gibi genel itibariyle eyleme geçmedeki zaafı ve değişime dönük inanç yoksunluğu nedeniyle edilgen bir başkişidir. Buna karşın harekete geçebildiği durumlarda, Musgrave gibi edimlerinde ve sözlerinde çelişkiye düşen, en nihayetinde eylemi bir anlam ifade etmeyen işlevsiz tiptir. Politik, ekonomik, tarihsel ve kültürel faktörler karşısında kahraman, varlıkla yokluk arasında hayatını sürdürmeye çalışan, herhangi bir inanç sistemine sadakatini yitiren, etkin eyleme dönük bir arzu ve çaba besleyemeyen edilgen bir kişiye dönüşmüş, anti-kahraman haline gelmiştir.

Oyunlara toplu olarak bakıldığında görülmektedir ki söz konusu oyunlardaki anti-kahraman başkişiler, sırasıyla Vladimir ve Estragon, Jimmy Porter, Helen, Jo ve Çavuş Musgrave, kendilerine has, ayırt edici anti-kahramanlık vasıfları taşımakla birlikte birçok ortak özellikleri bulunmaktadır. Vladimir ve Estragon, insan varlığının evrensel temsili iken yabancılaştıkları dünya düzeni içinde manevra kabiliyetini yitirmiş bireylerdir. Bu anti-kahramanlar, eylemsizliklerini sorgulamadan kabullenmiş, varlıklarına sinmiş bu durağanlıkla yaşama mahkum edilmişlerdir. Jimmy Porter, mevcut dünya düzeninde insanın iyiliği için var olan sosyal kurumların benimsedikleri çıkarıcı, insanı yok sayıcı politikaları sonucunda bireyi hiçe saymalarından yakınan öfkeli bir anti-kahramandır. Bununla birlikte ailevi yaşantısında şahit olduğu kayıtsızlık, öfkesini etrafındakilere ve kendisine çeviren yıkıcı bir etmen olmuştur. Öte yandan zor yaşam koşulları karşısında hayatta kalmaya çalışan Helen ve Jo, deyim yerindeyse birbirlerinin kurdu gibilerdir.

Zorluklara karşı birbirlerine sarılmaları gereken anne-kız, bunun aksine birbirlerine karşı sürekli bir mücadele içindeyken, durumlarını düzeltebilecek hiçbir hamlede bulunamayacak kadar da amaçsızdırlar. Çavuş Musgrave bu anti-kahramanlar içinde eyleme, değişime ve geleceğe en umutla bakanıdır; ancak doğru amacını hayata geçirmeye dönük yanlış çıkarımı ve eylem teşebbüsü, onun tek engelidir. İnsanlık için belirlediği hedefindeki öznel tavrın yanlışlığının onu çelişkilerle dolu bir durumda bıraktığının ve eylemini işlevsiz kıldığının bilincinde bile değildir.

Anti-kahramanlardan Helen ve Jo'yu diğerlerinden ayıran yönleri hiç şüphesizki cinsiyetleri ve anne-kız ilişkileridir. Kadın anti-kahramanlar üzerinden yazar tarafından yapılan din, toplum ve otorite-birey eleştirisi diğer oyunların içeriği ile benzeşirken cinsiyetlerinin temsili yönünden farklılık göstermektedir. Helen ve Jo'nun cinsiyetleri üzerinden temel olarak bazı tezatlıklar ve çatışmalar sunulmaktadır. Helen için annelik-fahişelik arasında karşıtlık oluştururken, Jo için masumiyet-gayri meşru ilişki, muhtaç kız çocuğu-hırsızlık/asi kız çocuğu gibi bir arada bulunurken zıtlık oluşturan niteliklerden söz edilebilir. Kadın anti-kahramanları diğerlerinden ayıran en belirgin hususun bu olduğu, diğer yönleriyle incelenen diğer anti-kahramanlar ile genel anlamda benzeştikleri söylenebilir. Örneğin, anne-kız ilişkisine benzer bir ailevi bağ, diğer oyunların anti-kahramanları için de geçerlidir. *Look Back in Anger*'da uyumsuz karı-koca ve nostaljik bir baba-oğul ilişkisinden söz edilebilirken, Vladimir ve Estragon için de arkadaşlık ilişkisinden öte karı-kocanın sadakatini ve bağlılığını çağrıştıran bir ilişkileri olduğu söylenebilir. Tıpkı Jimmy ve Alison gibi ne birlikteyken mutludurlar ne de ayrıyken. Birlikteyken ayrılmanın daha iyi fikir olduğunu düşünürken, ayrılma ihtimallerinden söz ederken bunu bir felaket olarak görürler ve hemen cayarlar. *Serjeant Musgrave's*

Dance'de ise ailevi ilişkinin yerine yoldaşlık kavramı geçmiştir. Musgrave, kendisine ihanet edecek olan yol arkadaşları ile birlikte toplumu düzeltme çabası içindeyken, kasabada grev yapan ve hapishaneye kapatılmasında rol oynayan yerli halkı kardeşleri olarak görür. Ancak bütün oyun kişileri için geçerli olan durum anti-kahramansı ilişki türünün, ideal bir aile ilişkisinden uzak oluşudur. Anti-kahramanların aile bireyleri veya onların yerine koydukları kişilerle kopuk bir ilişkileri, yine çelişkiye dayanan bir bağları vardır. Aile içindeki rollerin tersine hareket eden başkişiler, toplumun en küçük yapı taşı olan aile içinde de uyumsuzluklarını muhafaza ederler. Bu nedenle geleneksel aile teması anti-kahramanın dünyasında dağılmış, düzensiz ters işlev gören bir aile yapısı ile resmedilir.

Dört oyunda incelenen anti-kahramanların bulundukları mekan, eylem alanlarının en önemli belirleyicisidir. Genel itibariyle yaşadıkları yerler, Dostoyevski'nin anti-kahramanın ilk örneği olarak kabul gören yeraltı adamının yaşadığı yer gibi karakterleri ile özdeşleşerek sınırlı imkanlarını, yaşamlarındaki kısıtlanmışlığı uzamsal boyutta sergilemektedir. *Waiting for Godot*'da sahne dekoru kendilerini asmak istedikleri bir ağaç ve tümsekte oluşur. Çorak bir ülkeyi andıran bu yer, dünyanın sonunun geldiği, ikilinin yeryüzünde kalan son insanlar olduğu hissini doğurarak, çaresiz bir şekilde birbirlerine dayanmalarını ve var olma çabalarını konu edinir. Eserdeki ıssız arka plan, bağlılık ve yalnızlık temalarının ön plana çıkmasında yazarının kullandığı bir araç haline gelir. *Look Back in Anger*'daki tavan arası daire, yüksek öğrenim gören ancak bunu işinde kullanamayan Jimmy Porter'in eksik ve tamamlanmamış yaşantısının sembolüdür. Ayrıca dar alanda gerçekleşen rutin olaylar, imkansızlıklar sonucu eyleme geçmedeki isteksizliğinin de

işaretidir. *Serjeant Musgrave's Dance*'in siyah ve beyaz renkleri ile tasvir edilen maden kasabası, kötü hava şartları nedeniyle bütün yolları kapanan kasvetli bir yerdir. Açık bir hapishaneyi simgeleyen bu kasaba en sonunda Çavuş Musgrave'in tutuklanarak demir parmaklıklar arkasında tutulduğu geniş ölçekli bir hücre evine benzemektedir. Son olarak Helen ve Jo'nun varoş mahallelerden birindeki harabe daireleri, bir yandan yoksulluklarını ve bozuk ilişkilerini simgelerken diğer yandan toplumdaki konumlarını da göstermiş olur. Şehrin dışına itilmeleri aynı zamanda toplumdan dışlandıklarının da işaretidir.

Toplu bir bakışla değerlendirildiğinde anti-kahramanların dünyalarında çoğunlukla vurgulanan temalardan birinin de ölüm olduğu görülür. Geleceğe dair şüphecî bir yaklaşım, hayatın anlamsızlığına dair kesin kanı ve amaçsızlık anti-kahramanın kötümser yaşam algısının ana kaynağıdır. Başkişilerden Vladimir, Estragon ve Jo, çaresizliğin pençesinde ölümü tek çözüm yolu olarak gören intihara eğilimli anti-kahramanlardır. Çarpık çıkarımlarının kurbanı Musgrave, savunmasız insanların öldürülmesi 'günahının' bedelini yine suçsuz insanları öldürerek otoritelere ödetmekte görürken, babasının ölümüne karşı kayıtsız kalan ailesini suçlayan Jimmy Porter, aynı kayıtsızlığı sergileyen karısının babası gibi onu yavaş yavaş öldürdüğünü düşünür. İntikam peşindeki bu anti-kahraman, karısının bir çocuk sahibi olmasını, ancak bu çocuğun gözleri önünde yavaş yavaş ölmesini ve karısının buna tanık olmasını isteyen zalim biridir. Öte yandan Helen için ölmek yaşamaktan daha anlamlıdır; çünkü çürüyecek olan insan bedeni, en azından bir gübre görevi görerek diğer canlılara fayda sağlayacaktır. Ölüm kimi anti-kahraman için mevcut sorunun tek çözümü olarak görülmekte iken bazen bir ceza, manasız dünyada bir değer taşıyacak son hamledir. Kimisi için de geline son noktanın ve çaresizliğin

sembolü, anti-kahramanı hayata bağlanmada başarısız bir birey olarak gösteren ana etmendir.

Bu tezde konu edinen oyunların diğer çarpıcı bir özelliği oyunların belirsiz, umutsuz sonlarıdır. Oyun yazarlarının bu sonlarla anti-kahramanlar için geleceğin geçmişlerinden farklı olmayacağını göstermek istedikleri, anti-kahramanın bir kısır döngü içinde yaşamını sürdürmeye çalıştığı ve hiçbir hamlenin bu döngüden çıkmasına yetmediği anlaşılmaktadır. Örneğin ne zamandan beri bekledikleri meçhul olan Vladimir ve Estragon'un, Godot'yu beklemeye devam edecekleri hareketsiz bir şekilde beklemelerinden anlaşılır. Son bekleyiş, gelecekte bir 'kurtuluşa' erme olasılığını zayıflatır. Diğer taraftan Osborne'nun oyunu anti-kahramanın gerçeklikten uzaklaştığı bir sahne ile son bulur. Evlendiklerinden beri Jimmy ve Alison'ın oynadığı ayı-sincap oyunu, ilişkilerindeki bir düzelmeyi simgelemekten daha çok gerçeklikten bir kez daha kopuşlarını, döngü içerisinde sadece kısa süreli bir mutluluğa sıra geldiğini ima eder. Çavuş Musgrave'in hapisane hücresindeki sonu da insanları uyarmaya dönük öznel misyonunun kendi sonunu getirdiğini, otorite-birey denkleminde bireyin acizliğini ve karşı gelişin her zaman olduğu gibi bir kez daha ceza ile sonuçlandığını gözler önüne serer. Son olarak Helen'in evden ayrılışı, bir kez daha bir başına kalan Jo'nun yalnızlığa mahkum edildiğini ve sefil bir hayat sürerek annesi gibi olmaktan kaçamayacağı fikrini doğurur. Anti-kahraman öykülerinde belirgin, umut vaat eden bir son yoktur; anti-kahramanların yaşam döngüleri çaresizlik, yalnızlık, umutsuzluk ve anlamsızlık içinde gerçekleşirken, okur buna hapsolmuş bireyin yaşantısından bir kesite, döngünün bir halkasına tanık olur.

Bu alıřmada drt oyunda incelenen anti-kahraman bařkiřiler, herhangi bir umuda tutunamayan “yitik” kahramanlardır. Yařam onlar iin ok az řey ifade ederken hayattan beklentileri st dzeyde bir “minimalizm” ile sunulur. Bu ise oyunlarda karakterlerin genel olarak yařama karřı bir “olumsuzlama” tutumu ile saėlanır. Vladimir ve Estragon aresiz bekleyiřlerinde “yapacak bir řey yok” ile duraėan tek eylemlerinin de bir iře yaramayacaėı bilincinde iken genel anlamda insanlıėın da durumunu resmetmiř olurlar. Jimmy’e gre ynetimdeki idarecilerden ruhani liderlere, annesinden ona en yakın kiři olması gereken eři Alison’a kadar duyarlı tek bir insan bile yoktur. Yařamı kaotik bir bakıř aısından gren Jo iin yařamak ne basit, ne de kolaydır. Umut vadeden tek anti-kahraman Musgrave ise son noktada lmleri lmle sona erdirme teřebbs nedeniyle hapse mahkum olmuř, insanları kurtarma řansının kalmadıėını acı bir řekilde fark etmiřtir. Musgrave’in belki de bundan sonraki yařantısında yenik dřtė baskıcı otorite karřısında eyleme gemenin manasızlıėını iselleřtireceėini sylemek mmkndr. Anti-kahramanlar iin geleceėin ve doėal olarak da mevcut yařantılarının hibir anlam ifade etmemesi, yařadıkları anda her kiři, sz ve eylemi olumsuzlamalarının yegane sebebidir.

Gerek isel nedenlerden gerekse dıř etmenlerden kaynaklı olarak anti-kahraman bulunduėu toplumun norm ve deėerlerine ters dřmekle kalmaz, aciz bir varlıėa dnřerek kendini yalnız ve zamanına yabancılařmıř hisseder. Tezde incelenen savař sonrası on yıllık dilimde yazılmıř oyunların anti-kahramanları, yařama ve kendilerine dair algılarında ve ıkarımlarında yalnız ve gszdrleri; hayata dair her alana yabancıdırlar. Bu yabancılık dnemin yazarları tarafından dolaylı ve rtk olarak yle bir boyutta sergilenir ki anti-kahramanlar deyim yerindeyse “insan-altı” varlıklara benzeyen, insana zg varlık btnlklerini

yitirmiş hayvan imgeleriyle resmedilmişlerdir. Estragon çukurda yaşamını sürdüren bir tavşana benzerken, Jimmy kendisini yalnız kalmış yaşlı bir ayıya benzetir. İsmindeki fare imasıyla Musgrave son sahnede köşeye sıkışmış, ölmek üzere olan çaresiz bir fareyi andırırken, mezbahanın bulunduğu kokuşmuş bir muhitteki rutubetli bir dairede yaşamını sürdüren Jo ve Helen ise domuz ahırını andıran evlerinde yaşamlarını sürdürmektedirler. Genel itibariyle insani vasıflarını yitirmiş bir şekilde hayvan nitelikleri ile çizilen bu tipler, dar bir mekanda veya sıkıştıkları, hapsedildikleri bir uzamda tasvir edilirler. Bu uzam bir çukur, tavan arası ya da ahıra benzeyen dağınık küçük bir daire veya hapisane hücresi olabilir. Esas itibariyle dar, küçük veya boşluğu simgeleyen, yoksunluk ve olumsuzluklarla donatılmış uzam yardımıyla yaşama yabancılaştığı gösterilen anti-kahramanlar, insan-dışı bir biçimde yine bizzat yaşamın içinde hapsolmuş gibidirler.

İkinci Dünya Savaşının ve sonrasındaki koşulların insanlarda bıraktığı izler ve insanlar için yarattığı kısıtlı imkanlar, anti-kahramanın inanç sisteminde bir tahribat yaratmıştır. Milyonlarca insanın ölümü ile sonuçlanan savaşın insan yaşamını değersizleştirdiği şüphe götürmez bir gerçektir. Öte yandan böyle bir kıyımın yaşanması, Tanrı'nın varlığını, dini geleneklerdeki hoşgörü, adalet ve insan hayatının kutsallığını da sorgulanabilir kılmıştır. Savaş sonrasında atom bombasının yasaklanması yerine üretimine dönük geliştirilmeye çalışılan yeni politikalar, henüz hafızalarda çok taze olan bu kötü deneyimi perçinlemiş, dini otoritelerin kitleleri yok edebilecek silahların üretimini desteklemesi ise inanç kurumlarına dair güveni yok olma seviyesine indirmiştir. Bu nedenle incelenen anti-kahraman başkışilerin dini öğretileri benimsemedikleri gibi bunlarla alay ettikleri görülmektedir. Estragon'un din ile ilgili hiçbir öğretiyi veya geleneği hatırlamayarak sadece kutsal toprakların

renkli haritalarını anımsaması, insan zihninde inancın yerini kırık dönük bir anıya, var olamayan, nostaljik bir öğeye dönüştürmüştür. Jimmy'nin ayine katılan insanlarla alay etmesi, çan seslerini her duyuşunda küfür etmesi ve son olarak atom bombasının gerekliliğine inanan dini önderleri yermesi, hayatında dini hatırlatan her olay, kişi veya duruma öfkeli olduğunu sergilemektedir. Helen'in cinselliğe dayalı yaşamında dinin yerini kızını ihmal etme pahasına zevk almaya bırakması, anti-kahramanların inançsızlıkları sonucunda dinin boşalttığı yerin, kendi bakış açıları ile kutsallaştırdıkları göreceli normlarla doldurulduğunu göstermektedir. Aynı durum Musgrave için de geçerlidir ve belki de daha tehlikeli bir boyuttur. Toplumu düzeltme emrini doğrudan Tanrı'dan aldığını iddia eden anti-kahramanın adalet anlayışı, kendini atadığı görevde yapıcı olmaktan çok yıkıcıdır ve dini fikirlerin öldürmemeye dayalı öğretileri ile çelişmektedir. İnanç yoksunluğu dini bir boyutta resmedilmekle beraber herhangi bir etkin “eyleme inançsızlık” ile de karşımıza çıkmaktadır. Bu durumu sergileyen en iyi örnek, intihar etmekten dahi vazgeçerek en iyisinin hiçbir şey yapmamak olduğuna karar veren Vladimir ve Estragon'dur. Bir diğer örnek ise öfkeli olmakla birlikte anlamlı herhangi bir eyleme geçmenin bir fayda sağlayacağı fikrine inanmayan Jimmy'dir. Anti-kahramanlar için herhangi bir inanç bütünü anlamsızdır. Dini öğretiler artık anti-kahramanlar için savaşa birlikte geçmişte kalan ve şimdide geçerliğini yitiren olgulardır.

İncelenen dört oyunun anti-kahramanlarının özelliklerine dair yapılabilecek son tespit de varoluşlarının çelişki üzerine kurulu olduğudur. Söylemleri ve edimleri birbirine zıt ve tutarsız bir doğaya sahip olan anti-kahramanların kendilerini ve çevrelerini değerlendirme biçimleri sorunludur. Kısmen çaresizliklerinden ve kısıtlanmışlıklarından kaynaklanan bu durum kimi durumlarda zihinsel sağlığın

yerinde olmayışından ileri gelir. Vladimir ve Estragon, hayatın sıkıcılığı içerisinde birbirlerine tutunmaya çalışır. Fakat öylesine çaresiz ve öylesine varoluşsal bir acı içerisindeki ki çözümü ayrılmakta görürler ve defalarca ayrılırlar. Ancak ertesi gün yine aynı yerde aynı zamanda buluşmaktan başka seçenekleri yoktur. İntiharı kurtuluşun anahtarı olarak görürken, aynı zamanda onlar için yalnızlık riskini de taşıyan bir felakettir. Bu kişiler, gitmeye karar verip gidemeyen, yerinde sayan çaresiz anti-kahramanların en iyi örnekleridir. Öfkeli anti-kahraman Jimmy Porter'ın temel çelişkisi ise entelektüel birikiminin hayat standardını yükseltmeye yetmeyişi, politik ve toplumsal anlamda sorun teşkil eden alanlardan haberdar olan bilinçli bir birey olmasına rağmen bunları düzeltecek amaç ve güçten yoksun oluşudur. Jimmy, savaş sonrası dönemin tiyatrosu için davası olmayan, ama yine de isyankar bir modeldir. Diğer yandan Çavuş Musgrave'in de belirli bir bilgi birikimine ve toplumsal bir farkındalığa sahip bir anti-kahraman olduğu söylenebilir. Ancak otoritelerin yanlış politikaları sonucu sadece bir ölüm makinesine dönen Musgrave, akli yetilerini yitirmiştir. Masum insanların ölmelerine yine masumları öldürerek engel olma girişimi, eylemindeki tezatlığı gözler önüne serer. Musgrave savaşların birincil ürünü bir anti-kahramandır. Son olarak Helen ve Jo'nun ilişkisi tezatlıkların bileşkesidir. Bir yanda annelik niteliği taşıyan bütün özelliklerden uzak olan Helen, diğer yanda ise anne olmak istememesine rağmen annelik özelliğine sahip olan ve sonunda da anne olacak olan Jo vardır. Helen, hayatın zorluklarının üstesinden çalışarak ve isteyerek gelinebileceğini savunmasına rağmen bunu yapma başarısını gösteremezken, kızına da bu öğretiyi aktarmada başarısızdır. Jo ise anne olmak ile olmamayı aynı anda isteyebilen, bir yanda annesine bağlı iken diğer yanda onsuz da

yaşayabilen çelişkili biridir. Anti-kahramanları paradokslar toplamı bir insana dönüştüren, eylemlerinin ve sözlerinin belirsiz ve tutarsız olmasıdır.

Anti-kahramanın bu ikircikli durumundan kaynaklı olarak, incelen dört oyuna dönemin eleştirmenlerince getirilen eleştiriler de iki yönlü olmuştur. Eserlerin anti-kahramanlarının sevimli ve sevimsiz durumlarının ve çelişkili hallerinin aynı anda sergilenmesi, anti-kahramanların anlaşılmasını zorlaştırırken yazarların bu karakterler ile vermek istedikleri mesajı da bulanıklaştırdığı düşünülebilir. Ancak her dört oyunun başarılı veya başarısız şeklinde birbirine taban tabana zıt eleştiriler olarak değerlendirme yapılmasının temelinde başkışilerinin karakterlerindeki belirsizliğin, savaş sonrası döneme hakim olan belirsizlik ile aynı olmasında yattığı söylenebilir. Büyük katliamlardan sonra bunun önlenmesi yerine yenilerine sebebiyet verecek ilerlemelerin desteklenmesi, insan için geleceği umutsuz kılarken bir birey olarak insanın zayıflığını ve çaresizliğini de ön plana çıkarmıştır. Bu nedenle anti-kahramanın netlik arz etmeyen çelişkili doğaları ile oyunlardaki belirsizlik teması, yazarlarının dönemi yansıtmaya ve belli bir tavır ortaya koymaya kaygılarının birer kanıtı sayılabilir. Anti-kahraman tipinin İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra belirginleşmesinin esas nedeni de bu belirsiz atmosferin doğurduğu belirsiz ve tutarsız bireylerin temsili olarak edebiyatta vücut bulmalarıdır.

Sonuç olarak, savaş sonrasında on yıllık bir zaman dilimi içinde yazılmış olan Samuel Beckett'in *Waiting for Godot*, John Osborne'un *Look Back in Anger*, Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* ve John Arden'in *Serjeant Musgrave's Dance* eserlerinde, anti-kahramanın resmedilmiş hallerinin, yitirilmiş insani değerleri ve insana dair bütün durumları simgeleme amacı taşıdığını söylemek mümkündür.

Yazarların farklı tema ve simgelerle vurguladığı bu durumların önde gelenleri, yok olmaya yüz tutmuş umut, otoritelerce baskı altına alınan yaşam hakları, parçalanmış aile ilişkileri, sevginin yerini alan öfke ve nefret, toplumsal düzen içine sinmiş adaletsizlik ve ulaşılamayan mutluluk kavramlarıdır. Anti-kahraman aracılığıyla yazarlar, insanlığın bugününü yansıttığı gibi puslu bir geleceğe dair ipuçları da vermektedirler. Beckett'in, Osborne'un, Delaney'nin ve Arden'in anti-kahramanları, yazarlarının dönemsel gerçekler ve koşullar nedeniyle oluşan yeni bireyi incelemeleri sonucunda ortaya koydukları birer saptama ve yorum olarak karşımıza çıkmaktadır.

ÖZET

Bu tezin amacı İkinci Dünya savaşı sonrasındaki on yıllık dönem (1950-1960) içinde yazılan, dönemin önde gelen tiyatro metinleri olan Samuel Beckett'in *Waiting for Godot* (1953), John Osborne'nun *Look Back in Anger* (1956), Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* (1958) ve John Arden'in *Serjeant Musgrave's Dance* (1959) adlı oyunlarını anti-kahraman başkişiler bağlamında incelemektir. Bu incelemenin kavramsal ve tarihsel çerçevesini belirlemek amacıyla farklı çağlardaki edebi eserlerde anti-kahraman kullanımı gösterilmiş, anti-kahramanın soybilimsel bir analizi yapılmış ve bu bağlamda savaş sonrası İngiliz tiyatrosu üzerine bir araştırma sunulmuştur.

Giriş, anti-kahraman kavramını açıklama, örnekleme ve tanımlamaya ayrılmış, ayrıca bu tipin belirginleştiği dönem olan İkinci Dünya Savaşı sonrası İngiltere tiyatrosunu geniş bir bakış açısıyla incelemiştir. Bu bilgiler ışığında Birinci Bölüm, İkinci Bölüm, Üçüncü Bölüm ve Dördüncü Bölümlerde sırasıyla 1950-1960 yılları arasında yazılan *Waiting for Godot*, *Look Back in Anger*, *A Taste of Honey* ve *Serjeant Musgrave's Dance* adlı oyunlar, anti-kahraman kavramı merkeze alınarak incelenmiştir. Sonuç bölümünde ise *Waiting for Godot*, *Look Back in Anger*, *A Taste of Honey* ve *Serjeant Musgrave's Dance* adlı oyunların anti-kahraman kavramı bağlamında toplu bir değerlendirmesi yapılarak çalışma sonlandırılmıştır. Bu inceleme sonucunda, anti-kahramanın oyun yazarları için savaş sonrası dönemin toplumunun gerçek bir resmini çizme ve dönemin politikalarını eleştirme açısından bir araç olarak kullanılması yönüyle, işlevsel bir nitelik taşıdığı görülmüştür.

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the representation of the anti-hero as the main character(s) in Samuel Beckett's *Waiting for Godot* (1953), John Osborne's *Look Back in Anger* (1956), Shelagh Delaney's *A Taste of Honey* (1958) and John Arden's *Serjeant Musgrave's Dance* (1959) written in the decade after the Second World War. The portrayal of the anti-hero in literary works of different ages and a genealogical analysis of the term is also presented in order to determine the conceptual and historical framework of the study.

The introduction studies the definition and examples of anti-hero, and has a general look at the English theatre in the post-war period, the time-span for the widespread usage of the anti-hero. Chapter One, Chapter Two, Chapter Three and Chapter Four examine the anti-hero, respectively, in *Waiting For Godot*, *Look Back in Anger*, *A Taste of Honey* and *Serjeant Musgrave's Dance*. In the Conclusion, this study presents an overall evaluation on the significance and implications of the portrayal of anti-heroes in *Waiting For Godot*, *Look Back in Anger*, *A Taste of Honey* and *Serjeant Musgrave's Dance*. Consequently, it is observed that anti-heroes are functional in enabling dramatists to present a real picture of contemporary society and a criticism of the politics of the contemporary age.

KAYNAKÇA

ABOU-BAKR, R. (2009). "The Political Prisoner as Antihero: The Prison Poetry of Wole Soyinka and 'Ahmad Fu'ad Nigm". *Comparative Literature Studies*. Cilt 46. Sayı 2. ss. 261-285.

ABRAMS, M. H. (1999). *A Glossary of Literary Terms*. Fort Worth: Harcourt Brace College.

ADAMS, Percy G. (1976). "The Anti-hero in Eighteenth-Century Fiction". *Studies in the Literary Imagination*. Cilt 9. Sayı 1. ss. 29-51.

ALLSOP, K. (1958). *The Angry Decade: A Survey of The Cultural Revolt of The Nineteen-Fifties*. New York: British Book Centre.

ANTI-KAHRAMAN. (2012). *Collins Dictionary*. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/antihero>.

ANTI-KAHRAMAN. (2012). *Encyclopædia Britannica*. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/27600/antihero>.

ANTI-KAHRAMAN. (2012). *Merriam-Webster*. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/antihero>.

ANTI-KAHRAMAN. (2012). *Oxford English Dictionary*. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: www.oed.com/view/Entry/8637?p=emailAezSUIXzuGPCY&d=8637.

ARDEN, J. (1982). *Serjeant Musgrave's Dance: An Un-historical Parable*. London: Methuen.

- ARISTOTELES. (2005). *Poetika*. (çev. N. Kalaycı.) Ankara: Bilim ve Sanat.
- ASHLEY, M. (1937). *Oliver Cromwell: The Conservative Dictator*. London: Cape
- ASTRO, A. (1990). *Understanding Samuel Beckett*. Columbia: University of South Carolina.
- AYAN, M. (2010). "Modern Questing Hero And Mysterious Heroine". *Bati Edebiyatında Kahraman*. Ankara: Pamukkale Üniversitesi. ss. 279-289.
- AYLWIN, A. M. (1976). *Notes on John Arden's Serjeant Musgrave's Dance*. London: Methuen Educational.
- BALDICK, C. (2001). *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford UP.
- BARNES, P. (1986). *A Companion to Post-war British Theatre*. Kent: Croom Helm.
- BARNHART, J. E. (2005). *Dostoevsky's Polyphonic Talent*. Lanham: University Press of America.
- BATTLE, D. (2004). *The Medieval Tradition of Thebes: History and Narrative in the Roman De Thebes, Boccaccio, Chaucer, and Lydgate*. New York: Routledge.
- BECKETT, S. (1965). *Waiting for Godot: A Tragicomedy in Two Acts*. London: Faber and Faber.
- BECKETT, S. (1985). *Endgame: A play in one act, followed by Act without words, a mime for one player*. London: Faber and Faber.
- BENNETT, M. Y. (2011). *Reassessing the Theatre of the Absurd: Camus, Beckett, Ionesco, Genet, and Pinter*. New York: Palgrave Macmillan.

- BERLIN, N. (2008). "The Tragic Pleasure of Waiting for Godot". *Samuel Beckett's Waiting for Godot*. (ed. Harold Bloom). New York: Infobase.
- BHATIA, M. S. (2009). *Dictionary of Psychology and Allied Sciences*. New Delhi: New Age International.
- BIGSBY, C. W. E. (1981). *Contemporary English Drama*. NY: Holmes & Meier
- BLOOM, H. (2004). *Lord Byron*. Broomall: Chelsea House.
- BLOOM, H. (2008). *Samuel Beckett's Waiting for Godot*. New York: Infobase.
- BLOOM, H. (2009). *The Hero's Journey*. (ed.). New York: Infobase.
- BOULTER, J. (2008). *Beckett: A Guide for the Perplexed*. London: Continuum.
- BOWRA, C.M. (1952). *Heroic Poetry*. London: Macmillan & Co. Ltd.
- BROCKETT, O. G. ve BALL, R. J. (2000). *The Essential Theatre*. Fort Worth: Harcourt Brace College.
- BROCKETT, O. G. (1979). *The Theater, An Introduction*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- BROMBERT, V. (1999). *In Praise of Antiheroes : Figures And Themes In Modern European Literature*. Chicago: University of Chicago.
- BROWN, J. R. (1972). *Theatre language: A study of Arden, Osborne, Pinter and Wesker*. London: A. Lane, Penguin.
- BROWN, J. R. (1982). *A Short Guide to Modern British Drama*. London: Heinemann.

- BULL, J. (2008). "The Establishment of Mainstream Theatre, 1946–1979". *The Cambridge History of British Theatre: Vol. 3.* (ed. Baz Kershaw). Cambridge: Cambridge UP.
- BULMAN, C. (2007). *Creative Writing: A Guide and Glossary to Fiction Writing.* Cambridge: Polity Press.
- BURCHFIELD, R.W. (1996). *The New Fowler's Modern English Usage.* Oxford: Oxford UP.
- BURNS, W. E. (2010). *A Brief History of Great Britain.* New York: Facts On File.
- CAMPBELL, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces.* Princeton: Princeton UP.
- CAMUS, A. (2008). *Sisifos Söyleni.* (çev. Tahsin Yücel). İstanbul: Can.
- CHAMBERS, C. (2002). *The Continuum Companion to Twentieth Century Theatre.* London: Continuum.
- CHAMBERS, C. (2008). "Developments in the Profession of Theatre, 1946–2000". *The Cambridge History of British Theatre: Vol. 3.* (ed. Baz Kershaw) Cambridge: Cambridge UP.
- CHANDLER, F. W. (1907). *The Literature of Roguery Vol I.* NY: Cambridge UP.
- CHILDS, D. (2001). *Britain since 1945: A Political History.* London: Routledge.
- CHILDS, P. ve Fowler, R. (2006). *The Routledge Dictionary of Literary Terms.* London: Routledge.

COHN, R. (2008). "En attendant Godot (Waiting for Godot)". (ed. Harold Bloom). *Samuel Beckett's Waiting for Godot*. New York: Infobase.

COHN, R. ve Dukore, B. F. (1966). *Twentieth Century Drama: England, Ireland, The United States*. New York: Random House.

COYLE, M. (1993). *Encyclopedia of Literature and Criticism*. London: Routledge.

CRW Publishing. (2006). "Afterword". *Heart of Darkness: with Youth and the End of the Tether*. (Yazan Joseph Conrad). London: CRW.

CUDDON, J. A. (1998). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. London: Penguin.

CUSATIS, J. (2010). *Research Guide to American Literature: Postwar Literature, 1945-1970*. New York: Facts On File.

DELANEY, S. (1982). *A Taste of Honey*. London: Methuen.

DEMASTES, W. W. (1997). "Osborne on the Fault Line: Jimmy Porter on the Postmodern Verge". *John Osborne: A Casebook*. (ed. P. D. Denison). New York: Garland.

DENISON, P.D. (1997). *John Osborne: A Casebook*. New York: Garland.

DOSTOYEVSKY, F. (2008). *Notes from Underground*. Rockville: Serenity.

DYER, B. (1999). *A Taste of Honey, Shelagh Delaney: Note*. Harlow: Longman

ESSLIN, M. (1962). *The Theatre of the Absurd*. London: Eyre & Spottiswoode.

EWART, R. W. (1982). *Serjeant Musgrave's Dance: Notes*. Harlow: Longman.

- EYRE, R. ve Wright, N. (2000). *Changing Stages: A view of British and American Theatre in the Twentieth Century*. London: Bloomsbury.
- FREUD, S. (2010). *The Interpretation of Dreams*. (çev. ve ed. James Strachey.) New York: Basic Books.
- FURST, L. R. (1976) "The Romantic Hero, or Is He an Anti-Hero". *Studies in the Literary Imagination*. Cilt 9. Sayı 1. ss. 53-68.
- GAY, J. (1921). *The Beggar's Opera: to which is prefixed the Musick to each Song*. (ed. Claud Lovat Fraser). London: William Heinemann.
- GINDIN, J. J. (1962). *Postwar British Fiction*. California: University of California
- GORDON, L. (2008). "Waiting for Godot: The Existential Dimension". *Samuel Beckett's Waiting for Godot*. (ed. Harold Bloom). New York: Infobase.
- GORDON, L. (2011). "The Language of Dreams: The Anatomy of the Conglomerative Effect". *Bloom's Modern Critical Views: Samuel Beckett – New Edition*. (ed. Harold Bloom). New York: Infobase.
- GRAVER, L. ve FEDERMAN, R. (1997). *Samuel Beckett*. London: Routledge.
- GRAVER, L. (2004). *Beckett: Waiting for Godot*. New York: Cambridge UP.
- GRAY, F. (1982). *John Arden*. London: Macmillan.
- HAINSWORTH, J. B. ve HATTO, A. T. (1989). *Traditions of Heroic and Epic Poetry*. London: Modern Humanities Research Assoc.

- HARRIS, C. (1994). "The Family in Post-war Britain". *Understanding Post-war British Society*. (eds. James Obelkevich ve Peter Catterall). London: Routledge.
- HASSAN, I. (1995). *Rumors of Change*. Tuscaloosa: The University of Alabama.
- HAYMAN, R. (1968). *John Arden*. London: Heinemann.
- HAYMAN, R. (1979). *British Theatre Since 1955: A Reassessment*. Oxford: Oxford UP.
- HOURIHAN, M. (1997). *Deconstructing The Hero: Literary Theory and Children's Literature*. London: Routhledge.
- HUNT, A. (1974). *Arden; A Study of his Plays*. London: Eyre Methuen.
- INNES, C. D. (1992). *Modern British Drama, 1890-1990*. Cambridge: Cambridge UP.
- KAHRAMAN. (2000). *The American Heritage Dictionary of the English Language*. Alınma tarihi 14 Mart 2012. Kaynak: www.thefreedictionary.com/hero.
- KAINE, K. (2013). *I am the Soul's Heartbeat Volume 1: The Seven I am Sayings in the Gospel of St John*. I am Press.
- KENNEDY, A. (1989). *Samuel Beckett*. Cambridge: Cambridge UP.
- KNOWLSON, J. (1996). *Damned to Fame: The Life of Samuel Beckett*. New York: Simon & Schuster.
- KOMPORALY, J. (2007). *Staging Motherhood: British Women Playwrights, 1956 to the Present*. New York: Palgrave Macmillan.

LACEY, S. (1995). *British Realist Theatre: The New Wave in its Context 1956-1965*. London: Routledge.

LACEY, S. (2002). *British Realist Theatre: The New Wave in its Context 1956-1965*. London: Routledge

LACEY, S. (2011). "Staging the Contemporary: Politics and Practice in Post-War Social Realist Theatre". *British Social Realism in the Arts since 1940*. (ed. David Tucker). Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

LEEMING, D. A. (1998). *Mythology: the Voyage of the Hero*. NY: Oxford UP.

LEEMING, G. (1982). "Introduction". *A Taste of Honey*. (Yazan Shelagh Delaney) London: Methuen.

LINDROTH, L. (1996) "Shelagh Delaney". *British Playwrights, 1880-1956: A Research and Production Sourcebook*. (ed. William W. Demastes). Westport: Greenwood.

LOVESEY, O. (2011). *Victorian Social Activists' Novels*. (ed.) London: Pickering & Chatto.

LUBIN, H. (1968). *Heroes and Anti-heroes: A Reader in Depth*. San Francisco: Chandler.

LUMLEY, F. (1972). *New Trends in 20th Century Drama: A Survey since Ibsen and Shaw*. New York: Oxford UP.

MAIORINO, G. (2003). *At the Margins of the Renaissance : Lazarillo de Tormes and the Picaresque Art of Survival*. Pennsylvania: The Pennsylvania State UP.

- MARINO, K. R. (2008). "Someone, Anyone ":*Contemporary Theatre's Empathetic Villain*. Master Tezi. Arizona: Arizona Üniversitesi. Alınma tarihi 26 Mart 2012. Kaynak: Proquest Research Library.
- MARWICK, A. (1994). "The Arts, Books, Media and Entertainments in Britain since 1945". *Understanding Post-war British Society*. (eds. James Obelkevich ve Peter Catterall). London: Routledge.
- MARWICK, A. (1996). *British Society since 1945*. London: Penguin.
- MCDONALD, R. (2006). *The Cambridge Introduction to Samuel Beckett*. Cambridge: Cambridge UP.
- MENDEL, J. (2008). *Christopher Marlowe*. US: Lulu.
- MERRIAM – WEBSTER (1973). *Merriam – Webster's Collegiate Dictionary*. Springfield: Merriam Webster.
- MILLER, D. A. (2000). *The Epic Hero*. Baltimore: The J. Hopkins UP.
- MULGAN, J. ve DAVIN, D. (1964). *An Introduction to English Literature*. Oxford: Oxford UP.
- NEWTON, K. M. (2008). *Modern Literature and the Tragic*. Edinburgh: Edinburgh UP.
- O'FAOLAIN, S. (1956). *The Vanishing Hero: Studies in Novelists of the Twenties*. London: Eyre & Spottiswoode

OKAY, G. (1969). *Reality and Illusion in Modern British Drama – John Osborne, John Whiting, Samuel Beckett, Harold Pinter*. Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

OSBORNE, J. (1965). *Look Back in Anger: A play in three acts*. London: Faber and Faber.

PAGE, M. (1984). *John Arden*. Boston: Twayne.

PAGE, M. (1996) “John Osborne”. *British Playwrights, 1880-1956: A Research and Production Sourcebook*. (eds. William W. Demastes ve Katheine E. Kelly). Westport, Conn: Greenwood.

PATTERSON, M. (2003). *Strategies of Political Theatre: Post-War British Playwrights*. Cambridge: Cambridge UP.

PAVIS, P. (1998). *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*. Toronto: University of Toronto.

PECK, J. ve M. Coyle. (2002). *A Brief History of English Literature*. Hampshire: Palgrave.

POPKIN, H. (1964). *The New British Drama*. New York: Grove.

QUIGLEY, A. E. (1997). “The Personal, The Political, and The Postmodern in Osborne's *Look Back in Anger* and *Dejavu*” *John Osborne: A Casebook*. (ed. P. D. Denison). New York: Garland.

QUINN, E. (2006). *A Dictionary of Literary and Thematic Terms*. New York: Infobase.

RAGLAN, L. (1956). *The Hero*. New York: Vintage.

REBELLATO, D. (1999). *1956 and All That: The Making of Modern British Drama*. London: Routledge.

RIDGE, G. R. (1959). "Anti-Hero in Musset's Drama" *The French Review*. Cilt. 32. Sayı 5. ss. 428-434.

ROBERTS, P. (1999). *The Royal Court Theatre and the Modern Stage*. Cambridge: Cambridge UP.

ROCHE, G. C. (1987). *A World without Heroes: the Modern Tragedy*. Michigan: Hillsdale College.

ROLINSON, D. (2011). "Small Screens and Big Voices: Televisual Social Realism and the Popular". *British Social Realism in the Arts since 1940*. (ed. David Tucker). Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

RUSINKO, S. (1989). *British Drama, 1950 to the Present: A Critical History*. Boston: Twayne.

RYLANCE, R. (2006). "1956, Suez and Sloane Square: Empire's Ebb and Flow". *The Edinburgh Companion to Twentieth-century Literatures in English*. (eds. Brian McHale ve Randall Stevenson). Edinburgh: Edinburgh University.

SALGADO, G. (1980). *English Drama: A Critical Introduction*. London: Edward Arnold Ltd.

SEIGNEURET, J. C. (1988). *Dictionary of Literary Themes and Motifs*. New York: Greenwood.

SHAFER, D. M. ve RANEY, A. A. (2012). "Exploring How We Enjoy Antihero Narratives". *Journal of Communication*. Cilt 62. Sayı 6. ss. 1028-1046.

SHAKESPEARE, W. (1996). *The Complete Works of William Shakespeare*. Hertfordshire: Wordsworth Editions.

SHAW, B. (1969). *Man and Superman: A Comedy and a Philosophy*. Harmondsworth, Middlesex: Penguin.

SHAW, B. (2007). *Arms and The Man*. Minneapolis: Filiquarian.

SHELLARD, D.(1999). *British Theatre Since the War*. New Haven: Yale University.

SIERZ, A. (2008). *John Osborne's Look Back in Anger*. London: Continuum.

SINFELD, A. (1989). *Literature, Politics, and Culture in Postwar Britain*. Berkeley: University of California.

STEELE, R. (1715). *The Lover*. London: J. Tonson

STRINGER, J. (1996). *The Oxford Companion to Twentieth-Century Literature in English*. Oxford: Oxford UP.

STYAN, J. L. (1981). *Modern Drama in Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge UP.

TAYLOR, J. R. (1968). *John Osborne: Look Back in Anger: A Casebook*. London: Macmillan.

TAYLOR, J. R. (1969). *Anger and After: A Guide to the New British Drama*. London: Eyre Methuen.

THODY, P. (1976). "The Anti-heroes of Sartre and Camus: Some Problems of Definition". *Studies in the Literary Imagination*. Cilt. 9. Sayı 1. ss. 107-117.

TODD, L. (1992). *Shelagh Delaney: A Taste of Honey*. London: Longman.

TODD, W. M. (1976). "The Antihero With A Thousand Faces: Saltykov-Shchedrin's Porfiry Golovlev" *Studies in the Literary Imagination*. Cilt 9. Sayı 1. ss. 87-105.

TRILLING, O. (1962). "The New Realism". *The Tulane Drama Review*. Cilt 7. Sayı 2. ss. 184-193.

TRUSSLER, S. (1973). *John Arden*. New York: Columbia UP.

TURNER, H. ve Lopez M. A. (2003). *The Cambridge Companion to the Spanish Novel*. Cambridge: Cambridge UP.

TYNAN, K. (1956). "The Voice of the Young". *The Observer*. 13 Mayıs 1956. Alınma tarihi 5 Mart 2013. Kaynak: www.guardian.co.uk/books/1956/may/13/stage

ULUSAY, N. (2011). "Yalnız Anti-Kahramanlar: Jean Gabin ve Alain Delon". *Kültür ve İletişim Dergisi*. Cilt 14. Sayı 1. ss. 69-103.

WALKER, W. (1985). *Dialectics And Passive Resistance : The Comic Antihero In Modern Fiction*. Berne: Peter Lang.

WANDOR, M. (1986). *Carry on Understudies: Theatre and Sexual Politics*. London: Routledge & Kegan Paul.

WETHERBEE, W. (1989). *Geoffrey Chaucer: The Canterbury Tales*. Cambridge: Cambridge UP.

WHITELEY, G. (2011). "Re-presenting Reality, Recovering the Social: The Poetics and Politics of Social Realism and Visual Art". *British Social Realism in the Arts since 1940*. (ed. David Tucker). Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

WIKE, J. (1995). *John Arden and Margaretta D'Arcy: A Casebook*. New York: Garland.

WILLIAMS, R. (1977/78). 'Realism, Naturalism and Their Alternatives'. *Ciné-Tracts*. Cilt 1. Sayı 3. ss. 1–6. Kaynak: dl.lib.brown.edu/cinetracts/CT03.pdf

WORTH, K. (1968). "The Angry Young Man". *John Osborne: Look Back in Anger: A Casebook*. (ed. J. R. Taylor). London: Macmillan.

WORTON, M. (1994). "Waiting for Godot and Endgame: Theatre as Text". *The Cambridge Companion to Beckett*. (ed. J. Pilling). Cambridge: Cambridge UP.

WYLLIE, A. (2009). *Sex on Stage: Gender and Sexuality in Post-War British Theatre*. Bristol: Intellect.

YÜKSEL, A. (1997). *Samuel Beckett Tiyatrosu*. İstanbul: Yapı Kredi.

ZARHY-LEVO, Y. (2008). *The Making of Theatrical Reputations: Studies from the Modern London Theatre*. Iowa City: University of Iowa.