



# Asya Studies

Academic Social Studies / Akademik Sosyal Arařtırmalar  
Year: 5 - Number: 15, p. 11-24, Spring 2021

## Eugene O'Neill'in *The Hairy Ape* (Kıllı Maymun) Oyununda İřçi Yank'in (Amerikan) Rüyası'ndan Uyanıřı: Sıradan Bireyin Trajedisi ve Sınıflararası Geçiřmezlik

*The Labourer Yank's Awakening From The (American) Dream in Eugene O'Neill's The Hairy Ape: The Tragedy of Ordinary Individual and Class Immutability*

DOI: <https://doi.org/10.31455/asya.878820>

Arařtırma Makalesi /  
Research Article

Makale Geliř Tarihi /  
Article Arrival Date  
**11.02.2021**

Makale Kabul Tarihi /  
Article Accepted Date  
**20.03.2021**

Makale Yayın Tarihi /  
Article Publication Date  
**31.03.2021**

**Asya Studies**

Doç. Dr. Vedi Ařkarođlu  
Giresun Üniversitesi, Fen-Edebiyat  
Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı  
Bölümü

[vaskaroglu@gmail.com](mailto:vaskaroglu@gmail.com)

**ORCID ID**

<https://orcid.org/0000-0002-7060-4139>

### Öz

*Kıllı Maymun* Amerikalı oyun yazarı Eugene O'Neill tarafından yazılan, dört tanesi gemide, dört tanesi ise geminin dıřında olmak üzere toplam sekiz adet sahneden oluřan ve gemide ateřçi olarak çalıřan bir iřçinin dūřünsel çatıřmalarını, ruhsal bunalımlarını ve anlamsızlıđa sürükleniř öyküsünün sonunda uğradıđı yıkımı anlatan bir oyundur. Oyunun ana kiřisi Yank Smith, büyük uluslararası bir yolcu gemisinde geminin hareket etmesini sađlayan kömürün ocaklara atılması ve böylece buharla dönüřerek yol almasını sađlayan ateřçilerden birisidir. Orta yařlı, iri yapılı, güçlü, esmer birisi olarak betimlenmiřtir. İřçilere özgü bir kabalıđı olan Yank eđitimsiz, derin dūřünme yeteneđinden yoksun, toplumun yapısından habersiz birisidir. Kendine ařırı bir güveni olan Yank, varlıđını ve kimliđini gemideki iři ile özdeřleřtirir. Yaptıđı iřin dūnyanın dönmesi ađısından çok önemli olduđunu dūřünür ve bu yüzden bir bakıma Amerikan Rüyası'nın temsiline dönüřür. Ancak geminin alt bölümünde çalıřan ve yařayan iřçileri görmeye gelen, Burjuvazi sınıfının tipik bir temsilcisi olan Mildred Douglas adlı genç bir kadının, Yank'ı görmesi, onu "kıllı maymun"a benzetmesi ve bayılması üzerine, Yank kimlik bunalımına girer. İřçi sınıfının tipik bir temsilcisi konumundaki Yank, kimlik bunalımını ařmak ve hayatın kendisi ađısından anlamını bulabilmek adına giriřtiđi çabada sınıflararası geçiřmezlik ilkesi dođrultusunda başarılı olamaz. Sıradan insanın trajedisini gözler önüne seren oyun, ana kiři Yank'in kendisine karřı kayıtsız, katı sınıfçı Amerikan toplumunun içinde aidiyet ve kimlik arayıřının bir anlatısıdır. Bu makalede, oyunun dıřavurumcu özelliklerinden bahsedilerek, yabancılařma, aidiyetsizlik, yalnızlık ve kimlik arayıřı izlekleri sınıf çatıřması bađlamında simgesel ve sembolik deđerlerle bađlantılı olarak çözümlenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** *Hairy Ape*, Yabancılařma, Aidiyetsizlik, Kapitalizm, Kimlik Arayıřı

### Abstract

*The Hairy Ape* is a play written by the American playwright, Eugene O'Neill. It consists of a total of eight scenes, four on board the ship and four off the board, narrating the ideologic dilemmas, psychological distress and the story of slowly falling into meaninglessness of the main character, a labourer working as a fireman in a transatlantic liner. The protagonist of the play, Yank Smith is one of the stokers, who throw coal into the furnaces of the transatlantic liner, which enables the ship to move by turning the coal into steam. He is portrayed as a middle-aged, well-built, strong and dark-skinned person. Yank has the usual and expected roughness/crudeness of a labourer. He is an uneducated person, deprived of deep thinking potential, and unaware of the social structure of the community he lives in. He has too much self-confidence and associates his whole existence and identity with his work on the liner. He regards his work as of supreme importance as he believes this makes the world rotate. This self-perception turns him into the symbol of American Dream. However, his self-confidence and perception is shattered upon hearing the word "filthy beast", uttered by Mildred Douglas, a typical representative of the Bourgoise, having come down to witness the working conditions of the "other half". Yank, a typical representative of the working class, cannot succeed in his effort to overcome the identity crisis. He fails in his attempt to find meaning in life itself, and this is in line with the principle of class immutability. The play, which reveals the tragedy of the common man, is a narrative of the protagonist Yank's search for belonging and identity in the strictly class-based American society, which is indifferent to him. In this article, the expressionist features of the play will be stressed, and the themes of alienation, loss of belonging, loneliness, identity search will be analysed in line with the signs and symbols presented within the context of class clash.

**Keywords:** *The Hairy Ape*, Alienation, Loss of Belonging, Capitalism, Identity Search

### Citation Information/Kaynakça Bilgisi

Ařkarođlu, V. (2021). Eugene O'Neill'in *The Hairy Ape* (Kıllı Maymun) Oyununda İřçi Yank'in (Amerikan) Rüyası'ndan Uyanıřı: Sıradan Bireyin Trajedisi ve Sınıflararası Geçiřmezlik. *Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Arařtırmalar*, 5(15), 11-24.

## Giriş

Bilim, teknoloji, ticaret ve dış politikada yaşanan küresel gelişmeler toplumsal dinamikleri etkilemiş ve Amerikan toplumunun kültürel kodlarının da değişimine neden olmuştur. Amerikan oyun yazarı Eugene O'Neill ortaya çıkan modern uygarlık anlayışını ve özellikle yeni materyalist Amerikan yaşam tarzını birçok oyununda ciddi şekilde eleştirir. Yeni yaşam tarzı daha fazla zenginlik üretimine, değerli tüketim malzemelerinin biriktirilmesine, maddi yaşamın daha çok mal mülk sahipliği üzerine kurulmasına yoğunlaşmıştı ve O'Neill, bu yüzden, Amerikalıların orijinal safliklarını ve bütünlüklerini kaybettiklerine inanıyordu. Bu görüş doğrultusunda, oyunlarında “insanın acı çekmesinin yoğunluğu ve karmaşıklığı”nı derinlemesine işler ve “insan olmanın acıları, modern dünyada sıkışmış bir insan olmanın trajedisi, Tanrı'nın terk ettiği bir toplumun içinde, özünde absürt koşulların tuzağa düşürdüğü erkeğin ve kadının muğlak ilişkisi”ne (Raleigh, 1967:369) önemli bir yer verir. O'Neill Amerikan medeniyetinin tarihte büyük başarısızlık haline dönüştüğü görüşündedir, çünkü bu medeniyet tümüyle insan ruhunun boşluğuna/hıçlığına dayanmaktaydı.

Eugene O'Neill'in oyunlarında genellikle mutluluk ve rahatlık, yaşamda mal, mülk, para edinerek daha iyi evlerde yaşamak, daha iyi arabalara binmek, daha iyi bir bahçeye sahip olmak, daha iyi yemekler yiyebilmek gibi dünyasal zevklere ulaşmaktan daha yüksek bir amacı olmayan ruhu donuk, sıradan insanlar için birer amaç olarak işlenir. Aslında bu türden bir varoluş biçimi tümü ile estetizmden, düşünsel derinlikten, idealist varlık alanından uzaklaşma anlamındadır ve insanı sadece fiziksel bir varlık haline dönüştürür. “Dışavurumculuğun temel özelliği gerçekçiliğe karşı kökten bir başkaldırıdır. Dünyayı nesnel olarak temsil etmek yerine, yazar dünyayı zihninde gördüğü gibi sunarak içsel deneyimi ifade etmeyi dener. Sanatsal eserler, zihinsel betimlemenin kaosa doğru sürüklenen sanayi ve teknoloji toplumunda kaygı dolu modern insanı temsil ettiğini ima eder.” (Abrams, 1978:73). Bu yeni fiziksel varlık biçimi ise insanın sadece hayvanlarla özdeşleşmesi ve onlara özgü ihtiyaçlar dizgesine uygun biçimde yaşaması anlamına gelir. Eugene O'Neill'in *The Hairy Ape* (bundan sonra *Kıllı Maymun* olarak kullanılacaktır) oyunu tam da Amerikan toplumunda, hayvanlara özgü düzeydeki varlık alanında, emek sömürüsü, yabancılaşma, kimlik bunalımı, aidiyet gibi önemli izlekler etrafında maddeye bağımlı halle yaşayan işçilerin hayatlarını işler. Bu makalede *Kıllı Maymun* oyununda, modern insanın trajedisinin işlenme biçimi yazar tarafından oyunda yer verilen simge ve sembollerin irdelenmesi yapılacaktır. Oyunun ilk sahnesi oyunun geneline yayılmış biçimde işlenen düşüncelerin sadece arka planını oluşturmaz, aynı zamanda oyunun genel yapısının ve düşünsel içeriğinin serimini yapar. Bu yüzden makalede tartışılan hususların daha anlaşılır olması açısından ilk sahne(ler)in sunduğu özellikler incelenecek ve diğer sahnelerde sadece farklılık arz eden noktalar ele alınacaktır. Sıradan bireyin temsiline dönüşen Yank Smith'in oyunun başından sonuna kadar hem bir işçi olarak Amerikan rüyasının yıkımını yansıtması hem de kimlik bunalımının simgesi olarak “maymun” imgesi ile özdeşleştirilmesi ortaya konulacaktır.

### 1. Amerikan Kapitalizminin Kafese Tıktığı Yank/İşçi/Maymun/ Hayvan

O'Neill'in *Kıllı Maymun*'u, doğa ile eski uyumunu kaybeden modern insanın maymun imgesi ile temsil edildiği dışavurumcu bir oyundur. *Kıllı Maymun* genellikle “Amerikan tiyatrosunun dışavurumculuk akımının en önemli başarılarından birisi” (Hochman, 1984:28) olarak kabul edilir. Sanayileşmiş Amerika, modern insana sistemi oluşturan bütün içinde sadece birer süs işlevi gözüyle bakar. O'Neill, çok fazla sayıda olan işçilerin toplumun çok küçük bir azınlığını oluşturan zengin sınıfların zenginliğini artırmak adına sömürdüğüne vurgular. Kendileri de birer makine seviyesine indirgenmiş olan işçiler de tıpkı makine gibi duyarsızlaşmış düşünme yeteneklerinden soyutlanmış ve kendilerini işlevsel görmeye başlamışlardır. Oyunun başında mekanın ve oradaki işçilerin tasviri için O'Neill özellikle maymun, kafes ve hayvanat bahçesi imgelerini canlandırmaya çalışır. Çalışan işçilerin hem davranış hem ses hem de fiziksel görünüm açısından hayvanlarla özdeşleştirilmesini sağlamak için odanın tavanını çökük, adamları da tıpkı maymundan yeni evrimleşmiş insan gibi sanki yarı yarıya ayağa kalkmış şekilde betimler. Oda bağırır, küfür eden, kahkaha atan ya da şarkı söyleyen erkekler doludur. Bir çeşit birlik duygusu sezdirilir ancak ses birleşerek bir tür uğultuya dönüşür ve bu uğultu bir kafese tıklımsı bir canavarın şaşkınlığını, öfkesini ve kafesini parçalamak istercesine meydan okumasını anımsatır. Neredeyse tüm erkekler sarhoş olarak betimlenir. Birçok içki şişesi elden ele dolaştırılır. İşçilerin tümü kendi sınıflarına ve işlerine uygun bir biçimde kaba pamuklu pantolon ve ağır çirkin ayakkabılar giymiştir. Bazıları atlet giyse de çoğu işçinin belden yukarısı çıplaktır ve hepsi özdeşleştirilmeye çalışıldıkları maymunlar gibi kıllıdır.

Amerikan'ın temelini oluşturan vahşi kapitalizmin değerlerini işleyen Eugene O'Neill işçilerin kendi aralarındaki uyumunu ve ilişkisini anlatmakla başlar daha sonra dışarı ve içeri ilişkisi kurarak onların burjuvazi sınıfına göre nasıl algılandıklarını aktarmaya girişir. Eugene O'Neill'in ilk sahnedan başlayarak gösterdiği şekliyle, işçiler sisteme ve içinde buldukları çalışma koşullarına uyum sağlamak ve emeklerinin çok önemli olduğunu düşünerek varlıklarını kanıtlamak zorundadırlar. "*Beyaz bir çeliğin hapsettiği bir gemide*" (1967: Sahne I) çalışan işçilerin yüzünde öfkeli, vahşi bir ifade bulunur. Hepsi birinci sahnenin yönergesinde açıklandığı gibi, "*tüm beyaz ırkın temsilidirler, ancak ten rengi konusunda kısmen farklılıklar taşıyalar da, hepsi de birbirinin aynıdır.*" (1967: Sahne I). Varlıkları işleri, çalışmaları ve emekleri ile özdeştir, bu yüzden kendileri ile aynı sınıfta olan insanlarla birlikte bir hayat sürdürerek, kendi aralarında rekabet ederler. Bu rekabet ve birliktelik, başka yaşamsal olasılıkların yokluğunu beraberinde getirir, çünkü sürüden ayrılmak vahşi kapitalizm çağında kurtlara yem olmak anlamına gelecektir, çünkü "*Ait olmanın, başka ifadeyle kaçınılmaz olarak kendine dönük bir öz algıya uyum sağlamanın, bedeli sonsuza kadar aynı kalma zorunluluğudur*" (Brugnoli, 2012:47). İlk olarak kendini tanımlamayı başardığı, aidiyet hissettiği bir ortamdan ve kültürel atmosferden ayrılmak zorunda kalacak olan maceraperest kişi, dışarda tam bir yabancı konumuna düşecektir. Aynı dili konuşmayan bir insan yığınıyla karşı karşıya kalacaktır. Giyimleri, yürüyüşleri, sosyal ilişkileri, konuştukları dil, seçtikleri sözcükler, anlattıkları olaylar ve kavramlar, oturma ve kalkma eylemleri, geçim yöntemleri, iletişim biçimleri, yemek yeme alışkanlıkları, eğlenme biçimleri vb. neredeyse tümü ile kendi sınıfkından farklı yeni bir evrene girmiş olacaktır. "*Adı her ne ise, hangi etkenler / kavramlar / değerler bakımından olursa olsun, bireyin kendiliğini kurduğu / oluşturduğu / tanımladığı / benimsediği / inandığı / doğru bulduğu herhangi bir açıdan daha üstte yer alan genel / ortak kavramlarla çelişkiye düşmesi yabancılığın ne olduğunu belirler*" (Aşkaroğlu, 2017: 74). Bu denli değişken içinde, aidiyetsizliğin yanında iletişimsizlik, yabancılığa ve en sonunda kimlik bunalım ortaya çıkacaktır. Bu kimlik bunalımı ise kendini o toplumun bir parçası ve en önemli unsurlarından, vazgeçilmez bir rolde gören insan zihninin yönünü şaşırması, kendini toparlayamaması ve en sonunda yıkıcı bir eyleme yönelebilmesi anlamına da gelebilecektir. Emegi ile mutlu olmanın basit düzlemdeki mecrasını oluşturmaya çalışan ve daha geniş ölçekteki büyük maddi dinamiklerle devinen toplumla kıyaslandığında küçük hayallerini gerçekleştirilmeye çalışan işçiye, bu açıdan, kendi hayal dünyasında kalmak dışında bir seçenek sunulmaz. Dışarıya çıkış, içerinin yokluğudur ve bu yokluk iç olanı yıkarken dış olanı onarmaz, kurmaz, tam tersine dışın yıkıcılığı iç tarafın yerle bir edilmesine neden olur.

Amerikan rüyası ile kimliğini gösteren, ama aynı zamanda kendi rekabetçi, insansız, mekanik, sömürgeci sahteliği ile varlığını hissettiren Amerikan kapitalizmi ve maddiyatçılığının yıkıcı nitelikleri oyunun ana kişisi Yank'in dünyasında yansımaları bulur. Oyunun baskın trajik kahraman diye nitelenebilecek olan kişisi, Yank deniz aşırı bir yolcu gemisindeki bir ateşçidir ve diğer arkadaşlarına hissettirdiği şey ironik bir biçimde önemsiz olduklarıdır. Bu duyguyu hissetmeyen bir adam olarak, diğer ateşçilere göre, geminin arkasındaki güç ve enerjinin sembolü, "en gelişmiş birey" ve liderdir. Bu, Yank'in, diğerlerinin onun hakkında oluşturdukları imgeden kaynaklanan ve kendini önemli, vazgeçilmez hissetmenin acımasız gücüyle beslenen yanılsamasıdır. Yank kendi imgesini belirler: "... *Söylediğim şey budur. Dünyayı hareket ettiren başka her şeyi başka bir şey hareket ettirir. Başka bir şey olmadan (Dünya) hareket edemez, anlıyor musunuz? Ben en dipteyim... Ben son olanım! Ben başlangıcım! Ben bir şeyi başlatırım ve dünya hareket eder! O, (şey) işte benim! ... Ben altının içinde para eden şeyim!*" (1967: Sahne I). Gemi içinde, diğer işçiler arasındaki konumunu gösterir bir biçimde Yank ön sırada otururken betimlenir. Daha iri, daha vahşi, daha güçlü ve diğerlerine göre kendinden çok daha emindir. Diğerleri onun varlığına saygılı davranır ama bu saygı onun fiziksel gücünden kaynaklanır. Yank, sıkı çalışmasıyla mutluluğu kuran ve sürdüren sıradan bir birey olarak betimlenir. Amerikan rüyasının sunduğu imaj olan, her bireyin kendine biçilen maddi rolü doğru biçimde yerine getirdiğinde herkesin ulusal zenginlik ve refahtan payına düşeni alabileceğini, mutlu ve huzurlu bir yaşam sürdürebileceğini öğretisine inanır ve bu yüzden insanüstü bir çabayla işini yapar. İç göz ile sunulan bir algı, Yank'in sınırları, algısı, kısıtlı dünyası, dar kapsamlı öğretileri ile temsil edilen bir öz değerlendirmedir. Bu bakış sadece Yank'in değil, onun bir parçası olduğu tüm sınıfın bir bakış açısının yansımalarıdır. Ancak, iç bakış dış bakış ile karşılaştığında yeni bir sorgulama serüveninin başlaması kaçınılmazdır. "Daha kültürlü", "daha üst(ün)", "daha duyarlı" bir sınıfın gözü/bakışı ile karşılaştığında, dışardan nasıl görüldüğünü, algılandığını kısmen de olsa fark etmeye başlayacak ve bu onu geri dönüşü çok zor olan bir kimliğini ispatlama, pekiştirme ve anlamını ona göre oluşturma sürecine götürecektir. Yank'in ilk fark ettiği şey, kendisini çalıştığı ortamın sahibi, arkadaşları arasındaki en güçlü ve önemli kişi, değerli, güçlü, emegi olmadan

dünyanın dönmediği, işlerin durduğu ve hayatın olamayacağına inanıldığı bir dünyanın efendisi konumunun bir yanılsamadan ibaret olduğudur. O hayatı denetleyen biri değildir, sadece bir denetlenendir. O sahip olan değil, sahip olunandır. Onun emeği, fiziksel gücü “çeliği yapan demir” değildir artık, çünkü kendini “çelik” olarak nitelendirerek hem gücü hem de vazgeçilmez bir işlevi üstlenen Yank, dışarının bakışına göre sadece “*a filthy beast*” (“*pis bir yaratık/hayvan/canavar*”) olarak görülür. Erkek olmanın sembolü olan güç ve emek Yank’ın öz algısının temelini oluşturan değerlerdir ve bunlar yıkıldığında kendini üzerine inşa edebileceği herhangi bir değer kalmaz.

Oyunun başından itibaren Yank’ın düşünceleri açık bir şekilde ortaya konulur. Hiçbir şey onu rahatsız etmez; Tanrı kavramı, inanç, ev ya da yuva, kadın, toplum onun için pek de önemli değildir. Konuşmalarından anlaşıldığı kadarıyla, güzellik algısı ya hiç yoktur ya da özellikle bunu görmezlikten gelir. Aslında fiziksel varlık dışında kalan hiçbir şeyin onun açısından bir önemi ve değeri yoktur. Bunlar önemsiz şeylerdir ve onun yaşam algısında yer almaz, çünkü Yank için içinde bulunduğu an geçmişini oluşturan olaylardan ya da gelecek tasarımıyla daha önemlidir. Oyunda ilk olarak Yank’ın bu türden fiziksel varoluş biçimi olarak sunumu onun hayvan, canavar, yaratık gibi kavramlarla bağdaştırılmasını sağlar. Üstelik fiziksel varlığının dışında toplumsal olan her şeyi reddeder ki bu da toplumsallaşma evresini ya hiç yaşayamamış ya da bunda başarısız olmuş birisinin varlığına gönderme yapar. Aslında, Eugene O’Neill bilinçli bir biçimde Yank karakterini evrimsel sürecin başlangıcındaki bir canlı olarak tasvir eder. Bu türden bir yaklaşım sergileyerek, O’Neill hem aidiyet duygusu, kimlik bunalımı ve yabancılaşma izleklerinin çok daha etkili bir biçimde zeminini oluşturur hem de dramatik ironi yaratır. Dramatik ironi üç boyutuyla kurgulanır: ilk olarak Yank’ın kendisi ve diğer sınıfla ilgili düşünceleri ve algısı tersinlenerek kendisini ve diğerlerini algılama biçimi büyük, köklü bir değişime uğramak zorunda kalır. Buradaki tutarsızlık dış dünya ile öz algı arasındaki uyumsuzluktur. Yank ve onun dünyası hayatın merkezi değildir, hatta hayatın önemli herhangi bir yerinde bile yer almaz. Kendisi önemsenmezken, kapitalist sınıf tarafından önemsenmediğini ve aslında önemsiz birisi olduğunu fark etmesiyle dramatik ironi oyunun şeklini belirlemeye başlar. İkinci düzeydeki ironi, kendisini demiri çeliğe dönüştüren güç, sonrasında çeliğin kendisi, dünyayı hareket ettiren şey olarak niteleyen Yank’ın kendisini özdeşleştirdiği demir, çelik, buhar enerjisi, hareket gücü gibi kavramların oluşturucusu değil, onlardan daha önemsiz konumda olduğudur. Onun varlığı o kavramlara anlam katmaz, düşündüğünün tersine, aslında sırf dünya ve üst sınıflar için çelik ve enerji (başka ifadeyle hammadde ve onun sunduğu olanaklar ve zenginlik) önemli olduğu için Yank’ın ve diğer işçilerin varlığı önemli hale gelir. Yank var olduğu için çelik var olmaz, çelik var olduğu için Yank’ın varlığı anlam kazanır. Üçüncü düzeydeki ironi, Yank’ın yadsıdığı ve önemsiz gördüğü toplumun içinde Yank’ın kendini yeniden tanımlama zorunluluğu hissetmesidir. Kendisini topluma karşı kayıtsız ve tepeden bakarken gördüğümüz Yank aslında toplumsal olguların, güçlerin, değerlerin, kanunların önemsemediği birisidir ve önemsemediği bu güçler onun kendilik değerlerinin belirleyicisi, trajik konumunun hazırlayıcısıdır.

## 2. Sınıflararası Geçişmezlik / Sınıf Hapishanesi

*Kıllı Maymun*, varlık alanını betimleyen birbirinden farklı hapishane türlerini ve bunlar yoluyla sınıflar arasındaki geçişmezlik ilkelerini anlatır. Bu hapishaneler, kullanıldıkları bağlamlar açısından farklı simgesel özelliklere sahiptir. İlk olarak oyunun ilk sahnesinde yer alan Yank ve diğer ateşçilerin yaşadığı alan bir hapishane özelliği taşır. Bu hapishane, sınıfsal katmanların göstergesidir ve en alt sınıfların yaşam alanını yansıtır. Burada yaşayan ve çalışan işçilerin daha yukarıda yer alan katlara çıkmaları, oradaki kişilerle görüşmeleri, orada gezmeleri, yemek yemeleri vb. her türlü özgürlükleri kısıtlanmıştır. Ancak Mildred’in üst sınıftan olması, özgürlüğü elinde bulundurması ve hapishanenin dışından biri olması onun burayı görmesini mümkün kılar. Böylece sınıflar arasındaki geçişmezlik ilkesinin hapishaneden dışı doğru bir eylemle değil dışarıdan içeriye doğru bir eylemle kırılması sağlanır. Ancak her iki sınıfın temsilcisi olan Yank ve Mildred’in görüntüleri, fiziksel özellikleri, giyimleri, renkleri, konuşmaları, tavırları vb. her türlü özellik birbiriyle tümel bir çelişkiyi ve uyumsuzluğu ortaya serer. Bu açıdan birinci hapishane katmanının simgeleyen geminin katları işçi ve burjuva sınıf arasındaki katı sınırların simgesine dönüşür. Bu hapishane, işçi sınıfının hapishanesidir ve toplumsal kast sisteminin bir aşamasını simgeler.

Yank, yoksulluktan dolayı yapmak zorunda olduğu işin iç dünyasını, düşüncelerini ve hayallerini körleştirdiğini, onları kısırlaştırarak kendisi ve benzerleri için küçücük bir hapishane yarattığının farkında değildir. Bu hapishane, hem alt düzlemdeki kimliğin hem de üst düzlemdeki kimliksizliğin aynı andaki belirleyicisidir. Yank ve benzerleri, hapishanenin yanılsamalı duvarları arasında kaldıkları sürece bir kimlik sahibidirler ve kendilerine giydirilen rollerini sorgusuz bir mutlulukla sürdürebilirler. Yank’ın tüm



aidiyet duygusu fiziksel varlığına dayanmaktadır. Fiziksel olanın sınırlılığı ile çalışan hayal gücü, çeliğin insan doğasına aykırı, insansızlık üzerine kurulu, soğuk, nesnel gücün sahip olduğu acımasız, ilkel güçle kendisini özdeşleştirmesine yol açar. Yank'ın çelikle kendi kimliğini bir tutması işlevsel dünya görüşünün yansımasıdır. Yank çelik gibi güçlüdür, onun gibi kayıtsız, soğuk, işlevseldir. Yank'ın gücü kömürden buhar üreten, demirden çelik oluşturan emek gücüdür. Bu, Yank'ın aidiyet duygusunu güçlendirmeye yardımcı olur. Ancak, tüm nesne bağdaştırma çabaları sadece daha derin bir dramatik ironinin daha ortaya çıkmasına zemin hazırlar. Kendisini "I'm steel--steel--steel!" ("Ben çeliğim! Çelik! Çelik") (1967: Sahne I) diye niteleyen Yank sadece sıradan bir insandır. Duyguları ve düşünceleri vardır. Bir kimliğe ve dünyaya yönelik algıya sahiptir. Bu yüzden, bir nesne değildir ve nesnenin etkilenme olasılığının bulunmadığı bir evrende toplumsal alanda yıkımını yaşamaya yönelir. Yank'ın kendine güvenen, tanrısal güç imgesi kısa sürede, Yank'ın kendini özdeşleştirdiği çelik işletmesinin başkanının kızı Mildred Douglas tarafından yerle bir edilir. Yank'ı gördüğünde büyük bir dehşet içine girer ve "Ah, filthy beast!" ("Ayy, pis canavar!") (1967: Sahne III) ünlemiyle onun dünyasını yıkar. Bu, onun güvenli iç dünyasından yabancı olduğu dış dünyaya çağırıcı bir sestir. Ancak, dış dünyaya açılmak, Yank ve diğer işçilerin başka varlık alanlarının farkına varmaları anlamına gelecektir. Yank için dış dünyaya açılmak fiziksel bir olay değil, bir uyanışı tetikleyecek olan travmatik bir karşılaşmadır. Çalıştığı gemide, onun sınıfını (türünü) görmeye gelen Mildred Douglas ile yüzleşmesi, hayatında en önemli kırılma noktasını oluşturur. Mildred ona "filthy beast" ("pis canavar") dediğinde, Yank'ın öz algısı yerle bir olur ve hayalleri, düşünceleri, kendisi ve diğer insanlar, mesleği, yaptığı işin önemi, hayattaki işlevi vb. ile ilgili algısı yavaşça erimeye başlar.

Tipik bir davranış olarak öfkeye kapılır ancak bu kez öfkeye eşlik eden başka bir duygu daha belirir: şaşkınlık. O andan itibaren, Yank yeryüzündeki varlığını sorgulamaya başlar. Aidiyet duygusu tamamen parçalanmıştır, kendisini ne eskiden olduğu gibi gemideki işçiler topluluğuna, ne daha sonra "Beşinci Cadde"de kaygısız bir hayat yaşayan zengin insanlara, ne işçilerin mücadelesini yürüten sendikaya ait görür. Mücevherlerin sırtışıyla karşılaşır, maymun kürkünün üzerindeki fiyat etiketi kendisine göz kırpar, bunlar öfkelerini daha da artırır. Ama o derin düşünme yeteneğinden yoksundur ve sosyal, ekonomik düzendeki dinamikleri, sebep-sonuç ilişkilerini, emek-makine, işçi-kapitalist, üretim-tüketim, yoksulluk-varsıllık gibi zıt kutuplar arasındaki derin ilişkiyi görebilecek durumda değildir. Büyük maddi ilerlemenin manevi değerler ve emeğin sömürsü üzerinde yükseldiğinin farkına varmaz, bu yüzden yabancı olduğu dünya ondan o kadar uzaklaşır ki bu uzaklaşma hem mekân ve zaman hem de değerler bağlamında gerçekleşir. O, bu uzaklaşma içinde kendisini ilkel bir varoluş biçimi ile özdeşleştirir. İlkel insanın mağara dönemindeki hali ya da daha alt seviyedeki bir canlı türü ile bir görür: o artık, oyunun birçok yerinde, hem yazar hem de oyunun karakterleri tarafından görüldüğü şekliyle "a hairy ape" ("kıllı bir maymun")dur.

### 3. "Önemsiz" Sıradan Bireyin Trajik Konumu

Aristoteles tarafından kuralları, özellikleri ve yapısı tanımlanmış olan ve çağlar boyunca birçok toplumun yazarları tarafından sadakatle işlenmiş olan "trajedi" türü, geleneksel ön kabul olarak yüksek yaşam katmanından alınan karakterlerin asil ve ciddi olan sorunlarını ortaya çıkaran yüce fikirlerle ilgilenir. Trajik karakterlerin kaderlerinde deneyimledikleri olayların, zihinde uyandırdığı "dehşet" ve "acı", izleyiciyi sıradan bir düzeyden evrensel düzeye yükseltir ama aynı zamanda onların olayları ve onların ardındaki duygu ve düşünceleri kavrayabilecekleri bir seviyeye dönüştürecek şekilde tasarlanır. Bu nedenle, bir trajik kahramanın trajik hatası (tragic flaw), oyunun kurgu dünyasında yıkım ve sefalet getiren büyük sonuçlar içerir ve bu izleyicinin ideal kahramanın ölümünün ardında yatan evrensel güçleri kavramasını sağlar.

Diğer çağdaş yazar ve şairlerin yaşadıkları dönemler gibi, Eugene O'Neill'in oyun yazdığı dönem krallık, aristokrasi, feodal ilişkiler gibi yapıların uygulandığı dönemlere denk gelmez. Aslında kökeni Antik Yunan dönemine dayanan, tür olarak tanımları yapılan "trajedi" kavramı ile ilk olarak mitolojik unsurların kozmogonik hiyerarşisinin yansımasını görmek önemlidir. Başka bir ifade ile trajedi her ne kadar insan odaklı gibi görünse de soyular, krallar, komutanlar gibi insanları odağa alması, kehanet, kader, tanrılar, tanrıçalar, kozmogonik düzen vb. unsurları işlemesi yoluyla bir bakıma tanrısal hiyerarşik düzenin yansıması ve meşrulaştırıcı türü olarak karşımıza çıkar. Daha sonraları ise tanrıların yerini kralların, aristokratların ve feodal lordların almasıyla birlikte yine odak noktası bu türden toplum yöneticileri olmuştur. Trajedi ise biraz daha metafizik kabuğundan sıyrılarak maddi, dünyevi bir biçime girer. Yine de bu biçim feodal hiyerarşinin temsili ve yansımasıdır. Daha sonraki dönemlerde, insanın hiyerarşinin (gerçek anlamda ortadan kalkması değil) biçim değiştirmesi ile birlikte elde ettiği yeni

merkezi konum, trajedi kavramının değişimine, kısmen gereksizliğine ya da en azından yeni çağa ve yeni kısmi hiyerarşik yapıya uygun olarak dönüşmesine yol açar. Bu açıdan, insanın evrensel güçler karşısında yaşadığı yenilgiler yerini başka güçlerin karşısında sıradan insanın yaşadığı yenilgilere bırakır. Trajik olanın sıradan insanla ilgilenmeye başlaması yeni çağın değerlerine göre değişmiştir ve artık trajedi de evrensel değil bireysel bir ağıttır. Bu yüzden, söyleyeceği şeyler yeni olmasa da ilgilendiği özne ve bağlamı tümü ile yeni olacaktır. Monarşi yerini kapitalizme ve burjuvaziye, asil kahramanlar sıradan insana, hiyerarşik düzen “demokratik” fırsat eşitliğine bırakır. Buna göre oyun konusu, kişiler, olay örgüsü ve izlekler de değişir. Eugene O’Neill de *Kıllı Maymun* oyununda, işçi sınıfının sıradan temsilcisi olan Yank karakterini ortaya çıkararak sıradan insanın trajedisini işler.

Oyun Yank’in oyun boyunca sömürülmesini farklı boyutlar ve bağlamlar içinde değerlendirir. Oyunun ana izleğinin yüzeysel seviyedeki gelişimi Yank’in gemideki arkadaşları Long ve Paddy karakterleri aracılığıyla gerçekleştirilir. Yank kendini adanmış biçimde bedensel çalışmaya inanır ve onun için yaşamın gerçek niteliğini ve anlamını belirleyen şey çalışmadır. Bu inanç doğrultusunda dünyayı yorumlayan Yank’e göre çok çalışanlar dünyayı yönetir ve geminin üst bölümünde oturan sınıfın mensupları aslında hor görülme hak eden kişilerdir. Yank’in dünyanın ve düzenin bedensel güç ve çalışma ile döndüğüne yönelik inancı, kendi dünyasının dışından gelen ve Yank’in ait olduğu sınıfın dünyasına tümü ile yabancı bir kadın olan Mildred’la yüzleştğinde parçalanır. Yank kendisini aşağılanmış hisseder ve hayatında ilk kez bir belirsizlik duygusunun bilincine varır. İnanç yitimi Yank’in iç dünyasını istilaya başlar. Yank kendini huzursuz hisseder ve varlığının anlamını çözmek için bir sorgulama ve arayışa girer; “*I ain't on oath and I ain't in heaven, get me? I'm in de middle tryin' to separate 'em, takin' all de woist punches from bot' of 'em.*” (“*Ben yeryüzünde değilim ve gökte değilim, anlıyor musun? ... Tam ortadayım, onları ayırmaya çalışıyorum, her ikisinden en kötü darbelerini alıyorum.*”) (1967: Sahne VIII). Onun dünya ve insan hakkındaki düşünceleri geminin dışına adımını atar atmaz, New York kentinin toprağına basar basmaz parçalanır. Gemide Mildred ile başlayan aşağılanma duygusu onun kendini önemsiz ve işlevsiz görmesine neden olmuştur, ama bu duygu gemiyi bırakıp topluma yüzleştğinde daha derinleşir.

Yank’in trajedisi ilk önce kahramanlığa dayanır çünkü hiyerarşik boyutta bir kral, tanrı, lord ya da komutan gibi üstün bir konumda olmasa bile kendi dünyası ve bilincinde tutarlı, üstün, verimli ve yeteneklidir. Bu anlamda bir bireyin trajik havası ortaya çıkar, ancak Yank sadece kendisinin simgesi değildir, uyandırdığı duygular, sosyal ve ekonomik konumu ya da varlık sorunsalı, hayatın ve varlığın anlamı, kimlik arayışı gibi izlekleri bünyesinde barındırması açısından evrensel bir trajediye kapısını aralar. “(Yank) *gemisinin ana rahmine benzeyen ateş odasından çıkarak kentin labirente benzeyen yüreğinde bir yeniden doğuşun arayışına girer. Kayıp kimliğinin yanılması birkaç kez aldanır ve en sonunda, alt egosunun, hayvanat bahçesindeki gorilin, ölümcül kucağına girer*” (Roy, 1968:21). Uyum duygusunun ve yaratıcı sevincin yitirilmesi, oyunda Yank’in deneyimleri ve kişiliği ile bağdaştırma yoluyla modern insanın da hayal kırıklığına, çaresizliğine, yabancılaşmasına ve evrensel düzeydeki trajik konumuna denk düşer.

Oyun, kendine ait kapalı bir dünya içinde, onun yapısıyla tam bir uyum halinde yaşayan bir adamın kapitalist toplum ve uygarlık karşısındaki trajedisidir. “*İnsan eliyle uzun bir süreçte oluşturulmuş uygarlık icadın mucidinin celladına dönüşmesi gibi onu yaratan biricik güç olan bireyin de canına, öznelliğine ve varlık alanına kast eder hale gelmiştir. İnsanın düşünsel yaratımı ile kurulan uygarlığın onu yaratan güce karşı kayıtsızlığı / körlüğü / düşmanlığı kendini de inkar demektir. Günümüz yalnızlaşan, yabancılaşan bireyin trajik olmasına neden olan bu düşmanlık / körlük / kayıtsızlık olgusudur.*” (Aşkaroğlu, 2018:171). *Kıllı Maymun* son derece yabancı, kayıtsız, sert ve soğuk bir dünyada kendini tanıma eksikliğiyle yüz yüze gelen Yank’in öyküsüdür. Bu dünya sokağın gücü, kapitalizmin laneti ve materyalizmin bireysel duyguları önemsemeyen mekanizması tarafından yönetilir. Yabancılaşma ve kimlik arayışı oyundaki temel temalardır.

Oyunun açılış sahnesi, işçi sınıfının genel durumunu betimlemesi ve oyunun başkişisi Yank’in bazı özelliklerini sunması açısından önemlidir. Orada bulunanlar sadece erkeklerdir ve ateşçi olarak çalışan, uzun saatler boyunca ateşi kömürle besleyen bu işçiler dinlenme saatlerinde bira içerken, şarkı söylerken ve birbirleriyle konuşurken betimlenirler. Konuştukları dil entelektüel açıdan derin değildir, telaffuzları bozuktur ve felsefi, düşünsel bir boyuttan yoksundur. Başkişi Yank daha iri, vahşi, güçlü ve kendinden emin birisidir. O konuşmaya başladığında oradaki herkes susup onu dinlemeye başlar. Bu onun saygı duyulan, korkulan otoriter biri olduğunu gösterir. Zaten herkes onun emirlerini yerine getirir ve kimse onunla dalga geçmeye, uyumsuz davranmaya kolayca yanaşamaz. Sadece ironik olarak “tink”

yani düşünmek istediği zaman, telaffuzunun bozukluğu yüzünden onun ardından şarkı söyleyen topluluk onun düşünme kapasitesi ile alay eder gibidir; “a, ha, ha! Drink, don't think! Drink, don't think! Drink, don't think!” (“ahhaahhaa! Düşünme, iç! Düşünme, iç! Düşünme, iç!”) (1967: Sahne I).

Aidiyet duygusu ile ilgili ilk işaret, ilk sahnede şarkı söyleyen sesin sözlerinden ortaya çıkar; “There's a lass who fondly waits, Making a home for me ...” (“Genç bir kadın hasretle bekliyor, bana bir yuva kuruyor...”) (1967: Sahne I) sözlerinde anlatılan yuva ve bekleme sözcüklerine Yank'in verdiği yanıt aidiyetini belirleyen, öz algısının yansımalarıdır. Yank yuvasının gemi olduğunu ve başka bir yer olmadığını sertçe belirtir. Sınıf bilinci yüksek olan ve daha sonra Yank'in bir işçi örgütüne girmesini konusunda yardım etmeye çalışan Long bulunduğu işçi sınıfı ile Burjuvazi arasında keskin bir ayrım çizer; “We wasn't born this rotten way. All men is born free and ekal. That's in the bleedin' Bible, maties. But what d'they care for the Bible--them lazy, bloated swine what travels first cabin? Them's the ones. They dragged us down'til we're on'y wage slaves in the bowels of a bloody ship, sweatin', burnin' up, eatin' coal dust! Hit's them's ter blame--the damned capitalist clarss!” (“Biz bu şekilde perişan doğmadık. Tüm insanlar özgür ve eşit doğarlar. Üstünden kan damlayan İncil'de böyledir bu, dostlar. Fakat önemserler mi İncil'i – o, tembel, besili domuz gibi birinci kabinde yolculuk yapanlar. Tam da onlar. Onlardır bizi ter içinde, yanarak, kömür tozu yiyerek kanlı bir geminin kalbinde maaşlı köle olana kadar bizi aşağıya çekenler! Onlardır suçlanması gerekenler – kahrolası kapitalist sınıflar!”) (1967: Sahne I). Gelişecek olayların, Mildred'la karşılaşma ve bunun yaratacağı travmanın bir ön hazırlığı gibi hazırlanan birinci sahnede, Yank hemen en güvendiği fiziksel özellikleri ve iş yapma konusundaki önemine dayanarak keskin bir aidiyet ve kimlik tanımlamasına girişir. Bir yandan Long'un ideolojik yaklaşımına çok sert bir biçimde tepki verir ve onu susturur, ama diğer taraftan da sınıflar arasındaki farklılıkların kendi lehlerinde olduğunu savunmaya çalışır. Ateşçilerin geminin üst tarafında oturan kapitalistlerden daha üstün olduğunu çünkü hem daha güçlü olduklarını hem de gemiye ait olduklarını söyler. Long, Yank'in kendini tanımlamasına kısmen itiraz eder. Ona göre, ağır çalışma koşulları tahammül edilemez bir boyuttadır ve işçilerin yaşadığı yer bir ev ya da yuva değil tam bir cehennemdir. Yank, Paddy'e olduğu gibi Long'a da kızar ve onun aklını yitirdiğini iddia eder. Long'un kapitalistlerle kendilerini karşılaştırmasına kızan Yank'in asil tepki gösterdiği şey mekana karşı duyduğu aidiyete meydan okunmuş olmasıdır. Bu yüzden, gemiyi yürüten güç kendileriye o zaman gemi onlara aittir: “Dey're just baggage. Who makes dis old tub run? Ain't it us guys? Well den, we belong, don't we? We belong and dey don't. Dat's all.” (“Onlar sadece yük. Bu eski gemiyi yürüten kim? Biz değil miyiz be? O zaman, biz aittiz, değil mi? Biz aittiz, onlar değil. Hepsi bu.”) (1967: Sahne I) Yank'in aidiyet konusunda öne sürdüğü görüşleri aslında ironiktir çünkü kısa süre sonra durumun terine döneceği anlar yaklaşmaktadır. Ait olduğunu düşündüğü mekandan bir daha asla geri dönemeyeceği şekilde ayrılmak üzeredir ama bunun farkında değildir.

Önemli bir oyun kişisi olarak işlenen Paddy, düşünsel gelgitler yaşayan Yank'in her zaman yanında bulunan bir figür olarak sunulur. Düşünme yeteneği, sorgulaması ve sınıfsal bilinci açısından daha üstün bir varlık ve algı alanında sunulsa da, Paddy sadece kapitalist sistemin tarihsel süreç içindeki daha da vahşileşmesinin ve daha yıkıcı olmasının bir tanığıdır. Diğerlerinden daha yaşlı ve tecrübelidir ama o da bir tür maymun gibi sunulur. Açılış sahnesinde “His face is extremely monkey-like with all the sad, patient pathos of that animal in his small eyes.” (“küçük gözlerinde maymunun tüm hüznü ve sabırlı acınasılığı ile yüzü aşırı derecede maymuna benzer”) (1967: Sahne I) olarak betimlenir. Bu yüzden, diğer işçilere göre daha makul düşüncelere sahiptir. Paddy, Yank'in ve onu destekleyen Long'un aidiyetle ilgili düşüncelerine kaşı çıkar; “Bizim buna ait olduğumuzu mu söylüyorsun? Biz gemiyi yürütüyoruz, diyorsun? Tanrı bize merhamet etsin!” (1967: Sahne I). Paddy, eski yelkenlilerle buharlı gemileri karşılaştırır ve eskiden o gemilerin işçilere gurur verdiğini ve özgürlük sunduğunu, bugünkü buharlı gemilerin ise sadece birer hapisane olduğunu iddia eder. Özgürlük ve hızın simgesi yelkenliler ile hapis ve köleliği temsil eden buharlı gemileri kıyaslayan Paddy, insanın buharlı gemilere aidiyet duyamayacağını belirtir: “black smoke from the funnels smudging the sea, smudging the decks--the bloody engines pounding and throbbing and shaking--wid devil a sight of sun or a breath of clean air--choking our lungs wid coal dust-- breaking our backs and hearts in the hell of the stokehole-- feeding the bloody furnace--feeding our lives along wid the coal, I'm thinking--caged in by steel from a sight of the sky like bloody apes in the Zoo!” (“Bacalardan çıkan siyah duman denize bulaşıyor, güvertelere bulaşıyor. Lanet motorlar çarpıyor, zonklıyor ve titriyor. Kör olasınca güneşin görüntüsü ya da solunacak temiz bir hava da yok. Duman akciğerlerimizi kömür tozu ile boğuyor ve ateş cehenneminde sırtımızı büküyor ve kalplerimizi çürütüyor. Kanlı fırını besliyoruz, aynı zamanda hayatlarımızı da kömürle

*birlikte fırına atıyoruz. Sanırım, hayvanat bahçesindeki kahrolası maymunlar gibi gökyüzünün görüntüsünden çelikle kafeslendik (koparıldık)!*" (1967: Sahne I). Sürekli kömür küreyen adamlar, çeliğin içinde hapsolmüştür, karayı ve denizi görmeleri imkansızdır ve bu yüzden "like bloody apes in the Zoo" ("hayvanat bahçesindeki maymunlar") gibidirler. Paddy'nin tespitlerine çok sınırlanan Yank, Paddy'nin çok yaşlı ve ölü olduğunu söyler. Kendisini gemiye ait olarak tanımlar. O, gemi motorlarının bir parçasıdır, hareket eder, kömür tozunu solur ve onu yer. Onsuz ve motorsuz, her şey durur. O, çelikle kendini özdeşleştirir ve çeliğin ardındaki gücün kendisi olduğunu iddia eder; "I'm smoke and express trains and steamers and factory whistles; I'm de ting in gold dat makes it money! And I'm what makes iron into steel! Steel, dat stands for de whole ting! And I'm steel--steel--steel! I'm de muscles in steel, de punch behind it!" ("Ben buharım, Express treniyim, buharlı gemiyim ve fabrikaların düdüğüyüm; Ve ben demiri çelik yapanım; her şeyin özünü temsil eden çelik! Ve ben çeliğim – çelik – çelik! Ben çeliğin içindeki kasım, onun arkasındaki yumruğum!") (1967: Sahne I). Giderek daha da öfkelenir ve yukardaki yolcuların önemsiz olduğunu, güçsüz olduklarını ve hiçbir işe yaramadıklarını haykırır. Ateşle beslendiğini, kömürle doyduğunu ve dumanla semirdiğini belirterek yine aidiyet vurgusu yapar ve kendisinin ait olduğunu diğerlerinin işe yaramadıklarından ait olmadıklarını söyler. Ses tonu öfkesine denktir ve giderek köpürür, oradaki herkese karşı saldırgan bir tavır içine girerek onun gibi düşünmeyen herkesi tehdit eder.

Ciddi tartışmaların yol açtığı kavga ortamından ve çalışma koşullarının ağırlığından kurtulmanın bir yolu içmek diğer bir yolu ise şarkı söylemek ve dans etmektir. Bu yüzden, tartışmanın kavgaya doğru gitmesinden endişelenen ateşçiler koro şeklinde şarkı söylemeye başlar. Paddy'nin başlattığı şarkı, insan hayatının, varlığının ve ona özgü sıkıntılarının önemine gönderme yapar. "Muler of Dee" adlı şarkıya başlayan Paddy "I care for nobody, no, not I, And nobody cares for me." ("Kimseyi takmam ben, hayır, ben değil, / Ve hiç kimse beni önemser değil") (1967: Sahne I) sözleriyle, Yank'in önemsizliği ile ilgili ironik bir durum yaratmış olur. Yank'in tepkisi olumludur ve o da diğerlerini önemsemediğini söyler. Ateşçilerin şarkısı bir tür hayvan sesine benzer; hem bütünlükten hem de anlamdan yoksundur. Konuşmalardan yola çıkarak, işçilerin dünyası ilkel bir seviyede betimlenir. Gerçek bir iletişim yerine fiziksel varoluş kuralları işlev görür. Erkekler tepkisel, şiddete eğilimli, gergin ve kavgaya hazırdırlar. Bu "hayvan topluluğu" nun lideri Yank'tir ve çok akıllı olduğu için değil, en güçlü olduğu için saygı kazanır. Eugene O'Neill işçilerin betimlemesini hayvan seviyesine indirgeyerek, kapitalist dünyanın düzeni, temizliği, kuralları, kibarlığı gibi pek çok unsurun karşıtlığını derinleştirir. İçki içmek, düşünmekle karşılaştırılır. İşçiler düşünmek isteyen Yank'in bu eğilimi ile alay ederler ve "Drink, don't think!" ("İç, düşünme!") şarkısını söylerler. Yarattıkları yorgunluk ve uyuşma duygusu ile birlikte düşünüldüğünde, fiziksel çalışma ile içki içme eylemleri işçilerin içinde yaşadıkları zor koşulları kabullenebilmelerine ve ayrışmanın yarattığı yoksunluk hissini ödünlemelerine yardımcı olur. Şarkı ve içki içme ile betimlenen dinlenme zamanı, arka arkaya çalan sekiz zil sesi ile bölünür ve herkes bir robot gibi mekanik hareket eder. Kendi yerlerine hızlıca giden ateşçiler, hiçbir şeyi sorgulamadan, gemi fırınının acile kömürle doyurulması gerektiğinin farkındadır ve sadece ses onların emre itaat etmeleri için yeterlidir. Yank, sorgulama potansiyelinin ötesinde bir tavırla Paddy'nin sırtını sıvazlar ve aslında kendisi ile diğer işçilerin trajik çaresizliğini ifade eder: "Come on down in hell. Eat up de coal dust. Drink in de heat. It's it, see! Act like yuh liked it, yuh better--or croak yuhself." ("Hadi cehenneme. Kömür tozunu ye. Ateşi iç. Hepsi bu kadar! Beğeniyormuş gibi davran, bunu yaparsan iyi edersin ya da kendini parçala.") (1967: Sahne I). Bu sözler Yank'in aidiyet ve kimlikle ilgili daha önceki ısrarının ne kadar önemli olduğunu gösterir. Yank, diğer ateşçiler gibi, ya bir yanılısamaya dayanarak kendi kimliğini ve aidiyet duygusunu oluşturabilecek ya da elinde sahip olduğu tek şeyi, yani bedensel gücünü, işçi olarak emeğini elinden kaçıracaktır. Onun hayata tutunmasının ve aidiyet konusunda bu denli ısrarcı davranmasının nedeni budur. Onun tutunacak başka bir değeri yoktur ve bunu kaybettiğinde ise hayatın tüm anlamını da yitirecektir.

Geminin alt tarafında betimlenen bireyler açısından bu denli önemli olaylar gerçekleşirken, Mildred Douglas kendi sınıfına uygun olan geminin güvertesinde alt sınıfla tanışmayı bekler. Parlak güneş ışığına maruz kaldığında, mavi gökyüzüne karışan kömür dumanını seyrederek ve bunu büyüleyici bulur. Dumanın güneş ışığındaki görüntüsü, aydınlık içinde karanlığın açık görüntüsüdür. Duman alttan gelmektedir ancak kömürden çıkmasına rağmen kömürün kendisi değildir. Başka bir ifadeyle duman Mildred'in, yani kapitalist sınıfın, işçi sınıfına uzaktan bakışını ve kökene inemeyen düşüncelerinin yüzeyselliğini temsil eder. Bağlı olduğu sınıfın tipik bir temsilcisi olan Mildred, asla işçi sınıfını anlayamaz, onların dünyasının içine giremez ve tıpkı dumanın gökyüzüne doğru süzülmesi gibi sadece bir



hayal gibi etraflarında dolanır. Mildred geminin işleyişinden, Yank'ın alttaki dünyasından habersizdir ve diğer ateşçilerin travmatik yoksunluklarının çok uzağındadır. O, sadece aristokrat zevklerle yetiştirilen, maddi zenginliğin şımarttığı bir kişiliktir. Sosyoloji öğrenimi görerek ve yoksul insanlar için çeşitli yardım projeleri düzenleyerek, bağlantısının kopmuş olduğu toplumun "diğer yarısı" ile bağlantı kurmaya ve onları anlamaya çalışır.

Mildred gemideki işçileri araştırabilmesi için onu alt kata götürecek görevliyi beklerken, teyzesi ile fakirlere yardım etme arzusunu tartışır. Mildred'in bir görevli eşliğinde alt kata inip işçileri görme isteği metaforik olarak bir hayvanat bahçesi manzarası sunar. İşçiler kafeslere kapatılan hayvan muamelesi görür ve birer hayvan türü olarak dışarıdan gelenlerin, yani insanların, incelemesine maruz kalırlar. Mildred, teyzesinin ilgisizliğinden nefret ederken, teyzesi onun yoksullarla yaptığı çalışmanın sadece kendilerini daha kötü hissettireceğini söyler. Teyzesi Mildred'in neden bu tür insanlarla çalışmak istediğini asla anlayamaz. Burada Mildred ile teyzesi arasında ortaya konulan kıyas Mildred'in sınıflar arasında arabulucu rolünü belirlerken, teyzesinin bu durumu anlayamaması iki karşıt sınıfın yaşamları arasında kapatılması imkansız uçurumun göstergesidir. Ama Mildred'in arzusu ve girişimleri basit düzlemde bir meraktan kaynaklanmaz. O, tüm zenginliğe, sınırsız olanaklara rağmen, kendini tanımlama konusunda sıkıntılar yaşar ve onun da kendine göre bir kimlik bunalımı vardır. Onun bunalımı Yank'ın yaşayacağı kimlik sorunsalından daha derindir çünkü "ben kimim?" kökensel sorusunun yerine "benim dünyadaki varlığımın anlamı nedir?" türünden daha derin bir varlık sancısı içindedir. Mildred, teyzesine ailesinin sahip olduğu çelik işletmesinin bir "atık ürünü" gibi hissettiğini ifade eder. Kendini beneklerinden şikayet eden bir leoparla karşılaştırır ve üzerinden silemeyeceği, atamayacağı beneklerin oluşturduğu bir kimliğe hapsedildiğini düşünür. Mildred karakteri, uzlaşma olasılığının varlığına işaret eder ve her iki sınıfın ortak yaşamsal alanın içinde bulunabileceğinin duygusal dünyadaki kanıtıdır. Ancak, duygu dünyası ile maddi gerçekliğe dayanan nesnel dünyası arasındaki karşıtlık uzlaşmaz bir durumdadır. Bu düşüncelerle kısmen de sempati kurulan Mildred, aşağıdakileri görmeye inmeden önce onu bezay giysisinin kirlenebileceği konusunda uyarak görevliye tepeden bakan bir tavırla yanıt verir. Giydiği elbise gibi elli tane daha elbisesi olduğunu ve aşağıdan döndüğü zaman elbisesini üzerinden çıkarıp rahatlıkla denize atabileceğini söyler. Bu, onun tüm iyi niyeti ve girişimlerine rağmen, alttakilerin yaşamı, yoksullukları, sıkıntıları konusundaki bilgisizliğini ve bu yüzden de uzlaşma olasılığının imkânsızlığını gösterir.

Yank ve diğer ateşçilerin kömür küredikleri anın betimlemesi, işçi sınıfının yaptığı fiziksel işlerin ne denli ağır ve insanlık dışı olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Ateşçiler ritmik hareketlerle küreklerine kömür doldurup onu fırına atarlar. Çelik kapıların çarpması, küreklerin kömürle doldurulması, motorun çalışması ve azgın ateşin yanışı kulağı sağır edecek derecede gürültü çıkarır. Ateşçiler kısa bir süre dinlenmek için durduklarında, yukarıdaki karanlık bölgeden, onların çalışmaya devam etmelerini anlatan bir düdük sesi işitilir. Robotlaşmış, birer makineye dönüşmüş işçilerin dünyasında, dinlenmek, nefes almak, rahatlamak imkansızdır. Hepsinin efendisi makinedir çünkü o çalıştığı sürece onun beslenmesi ve ona hizmet edilmesi gerekmektedir. Bu yüzden, işçilerin ona uymak dışında pek bir seçenekleri bulunmaz. Bu makineleşme süreci içinde, onların hem fiziksel görünümelerini hem de işlerin yoğunluğunu gözlemleyen Mildred, aynı zamanda havada dolanan kömür tozu, fırından çıkan yüksek ateş ve havasızlık içinde bayılmak üzeredir. Tam o anda onun varlığını fark eden Yank kömürden simsiyah olmuş yüzü ve kaslarını kaplayan kılların kararttığı çıplaklığı ile dönüp Mildred'a bakar. Bayılmak üzere olan Mildred hemen oradan ayrılmak ister ve bayılmadan önce Yank'i yıkacak olan sözü söyler; "Oh, filthy beast!" ("Ayy, pis canavar!"). Bu söz, sadece kimlik bunalımını başlatması açısından değil, Mildred'in tüm iyi niyetine rağmen, alt sınıfa asla yakınlaşamayacağını, onların dünyasını kavrayamayacağını göstermesi açısından da önemlidir.

Çalışma bittikten sonra, tüm erkekler toplanırlar. Yank dışında herkes yıkanmış ve temizlenmiştir. Yank yaşadığı karşılaşmanın etkisinde, hala kömür tozu içinde derin düşüncelere dalar. Diğer işçilerin sataşmalarına aldırmaz ve düşünmek istediğini söyler. Paddy, onun sıkıntısını anladığını iddia eder ve onun Mildred'a aşık olduğunu söyler. Yank ise ona karşı aşkla değil nefretle dolu olduğunu belirtir. Mildred ve onu oraya getiren görevlilerin bu hareketleri ile aslında oradaki tüm işçilere büyük bir hakarete bulduklarını söyler. Bir bakıma, Yank çalıştıkları alanın ve işlerinin mahremiyetini anlatır ve mahrem alanın tacize uğradığını ima eder. Her iki sınıf arasında geçişmezlik ilkesinin üsttekiler tarafından ihlal edilmesidir. Bu geçişmezlik bir kutsiyet taşımaktadır, en azından işçilerin kendi dar dünyalarında kendilik değerlerini tüm çıplaklığı ile yaşadığı bir dünya bulunur. Bu dünyaya dışarıdan, ona ait olmayan birinin girişi çıplaklığın mahrem algısının bozulmasıdır. Görevliler ile Mildred'ın işçileri

---

seyretmesi, işçileri bir hayvan seviyesine indirger. Kendilerini bir hayvanat bahçesinde kafeslerin ardındaki hayvanlar gibi hissettiren bu mahremiyet ihlali, ateşçiler tarafından farklı biçimlerde yorumlanır. Yank bunu hakaret olarak görür ve intikam almaya niyetlenir. Long, bu cüreti üsttekilere veren gücün sınıfsal konumları, zenginlikleri olduğunu düşünür. İlk olarak Yank'e mahkemeye gidebileceğini söyler, ama yank mahkemelere lanet okur. Hükümete şikayet edebileceğini söylediğinde ise hükümeti de lanetler. Long, bunun üzerine en azından tanrının insanlara eşit baktığını söyler, ama Yank buna da olumlu bir yanıt vermez. Yank'in hukuk, yönetim ve din üçgeninde gösterdiği tepki derin bir inançsızlığın yansımasıdır hukuk işçilerin lehine işlemez; hükümet sadece zenginlerin haklarını gözetir; Tanrı ise işçilerin yaşadığı yoksulluk, yokluk ve tüm sıkıntılara karşı kör ve sağırdır; aldrış etmez, umursamaz. Bütün bu olumsuz düşüncelerle dolup taşan Yank hemen uğradığı hakaretin öcünü almaya kalkışır. Mildred'ı bulmak için büyük bir öfkeyle ayağa kalkar, ama kapıdan dışarı çıkamadan arkadaşları tarafından engellenir.

Long, Yank'i Mildred'i aramak için Beşinci Caddeye getirir. Zengin mağazaların vitrinlerinde kürkler, pahalı giysiler, çeşitli mallar vardır ve kaldırımlar inanılmaz derecede temiz ve düzenlidir. Yank ilk kez çocukluğundan bahseder. Bir kez tıpkı diğer insanlar gibi kiliseye gitmiştir. Ailesi kiliseye gitmeyen Yank, annesinin ölümünden, babasının içki içmesinden ve sahilde çalışmasından söz eder. Yank bir süre kamyon taşımacılığı yaptıktan sonra gemilerde ateşçi olarak çalışmaya başlar. Yank'in çocukluğuna ve geçmişine dair verdiği bilgiler onun kökenselel aidiyetsizliğini ortaya koyar. Bu aidiyetsizlik anne ve baba sevgisinden yoksunluk, yuvasızlık, maddi imkânsızlığın getirdiği yoksulluk, mekansızlık ve arkadaşsızlıkla ilintilidir. Geçmişinden getirdiği aidiyetsizliğin ödünlemesini yaptığı işi önemseyerek gidermeye çalışan Yank'in çalışmaya, kendini önemli görmeye ihtiyaç duyması acınası bir kişiliğin ve travmatik bir yaşamın yansımalarıdır. Kendini çelikle özdeşleştirmesi bir bakıma yaşamış olduğu acıların ve belki de 'hiç' diye nitelenebilecek boşluğun karşısında bocalayan bir bireyin ne kadar güçlü olmak zorunda kaldığını gösterir. Aslında kendisi çelik olmayı seçmemiştir, sadece yaşamın büyük yükünü çocukluğundan beri çekmek zorunda kalan bir bireyin zorluk karşısında çelik kadar sertleşme zorunluluğunu simgeler. Kendini diğerlerinden ayırarak gücünü ve varlığını korumaya çalışır. Hatta genel anlamda korunma ve savunma içgüdüsünün yansıması olarak hiç kimseye, bir insana, canlıya kendini ait hissetmemeyi seçer; bunun yerine nesneye, maddeye, çeliğe yakınlık duyma eğilimi gösterir. Bunun nedeni annesini kaybetmesi, babasından arzuladığı sevgiden yoksun bırakılması, çok küçük yaşlardan itibaren çalışmak zorunda kalması, sürekli mekan değiştirmesi, çalışma yaşamında kalıcı ilişkiler üretememesi ve ekonomik hiyerarşinin dibindeki sınıfa mensubiyetidir.

Long, Yank Mildred'a kızdığı zaman, ona kızması gereken kişinin Mildred değil onun temsil ettiği tüm burjuva sınıfı olduğunu söyler. Bir tür sınıf bilinci oluşturma çabasına giren Long bunu başaramaz, ama Yank en azından yaşadığı olayı farklı gözlerle görmeye başlar ve sorunun kişisel olmadığını kozmik bir algıyla kavramaya başlar. Bu algı, oyunun seyrini değiştirir ve melodramatik bir düzeyden trajik bir düzeye evrilmesini sağlar. "*Kıllı Maymun oyununda, toplum aşırı kuralcıdır ve sınıflar arası geçişkenliğe uygun bir yapı bulunmaz, bu yüzden "trajedi bu toplum tarafından kimlik imkanı tanınmayan cahil bir kurbanın varlığından"* (Roy, 1968:30) ortaya çıkar. Dışarıdaki arayışında, Yank Mildred'ı göremez, sokakların temizliği, genişliği ve aydınlığı karşısında ezilir. Zenginliği gördüğünde, fiyat etiketlerindeki rakamlarla karşılaştığında, bakışlarını kendi mikro kozmosundan makro kozmosa doğru çevirir. Çektiği acı artık Yank olarak bir işçinin acısı değildir. O sınıfının acısını duyumsamaya başlar. Bu acı Yank'in bilinç düzeyinde kendini pek ortaya koymasa da artık Yank bireysel melodramından sıyrılarak evrensel düzeydeki aidiyet sorununa dalar.

İnsanlar kalabalık şeklinde kiliseden çıkmaya başladıklarında, Yank kendi varlığını onlara hissettirmek ister. Giyim tarzları ile Yank ve Long'un dünyasından oldukça uzak görünen insanlar, tavırları ile de tümüyle yabancılığın somutlaşmasını sağlarlar. Yank onları "gösterişli kuklalar alayı" biçiminde algılar. Bu yaklaşım, onların benzer biçimde giyinmiş olmaları, tavırlarındaki benzerlik ve konuşmalarındaki yapay kibarlıkla ilgilidir. Bu dünya Yank'in kavrayabileceği ya da kendini bir parçası olarak görebileceği bir dünya değildir. Varlığını hissettirmek için kendini onların önüne atmaya ve dikkatlerini çekmeye çalışır. Ancak insanlar onun varlığı yadsır bir tavırla onun etrafından döner ve yollarına devam ederler. Yank varlığını ispatlamaya kendini o kadar kaptırır ki önce bir adamın karşısına dikilir ve yolunu keser, ancak adam sadece "afedersiniz" diyerek yanından kayıtsızlıkla geçip gider. Sonrasında cinsel hakarete başvurur ve bir kadına kendisiyle iskelenin altında yatmayı teklif eder. Kadın Yank'e dönüp bakmaz ve diğerleri gibi kayıtsızlıkla çekip gider. Varlığı yadsınan, yokmuş gibi davranılan, önemsenmeyen Yank giderek daha da öfkelenir. Yank kadının, adamın, diğer insanların

aidiyetsiz olduklarını haykırır. Gökdeleni işaret eder ve kendisinin gökdelen olduğunu söyler. Kendisinin çelik ve gökdelenin dikilmesini sağlayan enerjiyi üreten motor olduğunu haykırır. İnsanlar oyuncak bebekler ve onun sahip olduğu güçten yoksundurlar. Yine dikkat çekmeyi başaramayan Yank onların hepsinin çöp olduğunu ve ateşçilerin denize döktüğü kömür külü olduklarını haykırır. Daha da ileri giderek birkaç kişiye omuz atan Yank, “çok afedersiniz” dışında yine bir tepki almayı başaramaz. Son olarak otobüs bekleyen bir adama çarpar ama yere kendisi düşer. Bunu bir kavga için gerekçe olarak görür ve adamın yüzüne bir yumruk atar. Adam kendisine karşılık vermez ve sadece Yank'e otobüsü kaçırmaya neden olduğunu söyler. Adam polis çağırır; polisler Yank'i yere yatırıp kelepçelerken yine hiç kimse bu olaya en ufak bir ilgi göstermez. “Beşinci-Cadde sahnesinde, kendini dine adanmış görüntüsü sunan paralı sınıf, ekonomik konumunu tehdit edecek her türlü eylemi acımasızca parçalar” (Cardullo, 2012:29). Bu yüzden, Yank'in kendi varlığını ispatlama çabası sadece bireysel bir girişim olarak algılanamaz. O, işçi sınıfının bir temsilcisi olarak değerlendirilmelidir. Kapitalist sistemde burjuvaziye kendi yaşamının zorluklarını göstermeye, onların duygularına, aklına hitap etmeye çalışan işçi sınıfının varlığının görülmemesidir. Kapitalist sistemdeki karşıtların birliğini oluşturan burjuvazi-proleterya ikiliğinin uzlaşmazlığını simgeleyen bu sahne, bireysel düzlemde işçi sınıfının bir mensubu olan Yank'in sistem içinde varlığının hiçliğine ve önemsizliğine vurgu yapar. O, varlığı bilinmeyendir. Önemsizdir, diğerleri için herhangi bir önem taşımaz. Onu duyguları, düşünceleri, bireysel trajedisi kimsenin umurunda değildir. Bu yüzden, Yank'in deneyimlediği aidiyet sorunu daha da derinleşir ve onu yeni arayışlara iter.

Yank'in Beşinci Cadde'de giriştiği ispat eylemi ontolojik bir sorundur. Kendini toplum içinde deneyen Yank, bir insan olarak varlığını kanıtlayamaz, bu yüzden götürüldüğü hapisanede yeni bir algı ile kendini tanımlamaya çabalar. “(Yank) *başlangıçta hem gerçek hem de metaforik olarak Mildred'in üst sınıfından* (Burjuvaziden) *intikam almak için yola çıkar, ancak bu yolculuk giderek kendini keşif arayışına döndürür*” (Cardullo, 2012:27). Kendini arayış serüveninde Yank'in betimlendiği bu sahne onun ikinci hapisane ortamını oluşturur. Yüzü kanlar içindedir ve başı yine kanıyla ıslanmış bir bezle sarılıdır. Hapisanede bulunan diğerleri ile konuşmaya başladığında oranın bir hayvanat bahçesi olduğunu söyler. Kendisini kıllı bir maymun olarak tanıtır ve polisi de hayvanat bahçesinin bekçileri olarak görür. Burada kimlik bunalımı daha belirginleşen Yank, sakinleştiğinde oradakilere hapse nasıl atıldığını anlatır ve Mildred Douglas'tan bahseder. Yank ilk kez diğerlerinin söylediklerinden yola çıkarak Mildred'in kimliği ve sınıfsal konumu hakkında bilgiye ulaşır. Burada sosyalist bir işçi örgütlenmesi olan I.W.W. (Industrial Workers of the World / Dünya Sanayi İşçileri) ile tanışır.

Hapisanedeki sahne derin bir ironi içerir. Oradaki kişilerden bir tanesi, Sunday Times'da bir senatörün işçi örgütü ile ilgili söylediklerini okumaya başlar. Onları “a foul ulcer on the fair body of our Democracy” (“Demokrasimizin narin bedenindeki kötü huylu ülser”) olarak niteleyen senatörün sözlerine, hapisanedeki kişiler alaycı biçimde “*Liberty! Justice! Honor! Opportunity! Brotherhood!*” (“Özgürlük! Adalet! Onur! Fırsat! Kardeşlik!”) (1967: Sahne VI) gibi kapitalizmin temel sloganlarını ifade eden hamasi sözcüklerle karşılık verir. Burada Eugene O'Neill'in sunduğu ironi işçilerin gerçeği ile kapitalist düzenin politikacılar tarafından cilalanarak insanlara aktarıldığı görünümü arasındaki çelişkidir kaynaklanır. Yank'in kişiliğinde ve yaşadığı olaylarda Amerikan Rüyası'nın ve kapitalizmin sloganları birer birer bir yanılısamaya dönüşür. İşçilerin kurduğu örgütün, demokrasi ile kıyaslanması, pratik ile pragmatik arasındaki ayrımın, somut ile soyutun çatışmasının resmini çizer. Olguların emeklerinin karşılığını alamamasıdır, pragmatik yaklaşım ise söyleme dönüşen ve kime göre, neye göre tanımlandığı muğlak bırakılan “demokrasi” kavramıdır. Somut olan işçilerin emekleriyle dünyayı kurmaya çalışması, üretmesi, hizmet ve mal ortaya koması iken soyut durum onların bir ülser olarak yararlı değil, yıkıcı, yok edici bir güç olarak algılanmasıdır. Eğer işçiler yıkıcı ise, o zaman üreten, onayan, oluşturan, kuran kimdir? Onlar demokrasinin ülseri iseler, o zaman onları içine almayan demokrasi nasıl kendisi olabilir? Anlamı nedir? Bu durumda, “onur” sloganı sadece içi boşaltılmış bir Amerikan vatanperverliğine dönüşür. “Adalet” söylemi, ekonomik, sosyal ve hukuksal bir temelden yoksundur ve sınıflı toplumun tek taraflı bir mekanizmasına evrilir. Yank'in sokaktaki hiç kimse tarafından anlaşılamaması, önemsenmemesi, varlığının yadsınması ise “kardeşlik” sözcüğünün hiçliğine, anlamsızlığına bir göndermedir. Kardeşlik sadece Amerikan Rüyası'nın sahte söyleminin ürettiği içi boş, ontolojik düzeyde geçersiz bir lafından öteye gitmez. Yine kapitalizmin en derin ve katı uygulamasının yaşandığı Amerika'nın insanlara söylem olarak sunduğu “fırsat (eşitliği)”, temel kapitalist doktrin “serbest girişim” adıyla ortaya koyduğu vahşi rekabettir. Bu rekabet, kitlelerin başarısızlığına karşılık bir avuç

sermaye sahibinin zaferine düzülen bir methiyedir. Yank “fırsat”ın yanında değil uzağındadır, Mildred Douglas ve babası ise “fırsat”ı gerçeğe çeviren azınlığın sembolüdür.

Eugene O’Neill, kafesinin parmaklıklarını büken, delilik nöbeti geçiren ve deli gömleği giydirilen Yank’ın kimlik arayışını sürdürür. Yaklaşık bir ay sonra serbest bırakılan Yank, hapisanede hakkında bilgi aldığı I. W. W.’ye üye olmak ister. Bu onun politik anlamda kimliğini kurabilmek adına bir şansıdır. O’Neill, kimliğin mekân ve kavramlarla kurulumuna deneyci bir biçimde yaklaşarak, birçok olasılığı oyuna katar. Yank ilk olarak, işyerinde, gemide kimliğini oluşturma peşindedir. Sonra topluma karışarak, Beşinci Cadde ile simgelenen kamusal alanda bu girişimini sürdürür. Hapisanede yine kendini bir insandan çok bir hayvanla bağdaştıran Yank’ın kimlik kurma çabası devam eder. Burası zaten kalıcı bir mekan değildir ve Yank, karşısına çıkan her fırsatı bir aidiyet oluşturmak adına denemeye kararlı birisi olarak sınıfsal ve politik bir aidiyetin peşine düşer. Yank’ın işçi örgütüne katılma serüveni de tıpkı diğerleri gibi boş bir çabadan ibarettir. Her türlü işareti yanlış okumaya eğilimli olan Yank, gittiği işçi örgütünde işçi devriminin şiddetle yapılacağını düşünür. Oradaki sekretere, bir zamanlar kendisinin sahip olduğunu düşündüğü ancak sonra kendisini kuşatarak onu hapseden çeliği ve fabrikaları dinamitle patlatmak istediğini söyler. Ardından “kıllı maymun” imzalı bir mektup yazarak bunu Mildred’a göndermeyi hayal ettiğini aktarır. Onun devletin bir ajanı olduğundan şüphelenen sekreter yine onu bir maymun olarak tanımlar ve oradaki adamlara talimat vererek onun atılmasını sağlar.

Gittiği hiçbir yerde tutunamayan, herkes tarafından reddedilen Yank ilk olarak işçi, sonra vatandaş, asi, eylemci gibi tüm insan biçimlerindeki varoluş biçimlerinde başarısız olur. Her yerde kendisine dayatılan tek bir imge kalmıştır: hayvanat bahçesi, kafes ve kıllı maymun. Bu imgede genel mekan, yuva ve kimlik kavramları bir bütün olarak yer alır. Bu yüzden, insan olarak varlığını kanıtlayamayan Yank kimlik ve aidiyetin evrimsel basamağını tersine doğru adımlayarak gerçekleştirmeye çabalar. O, artık bir insan değil bir maymundur, geleceğin değil geçmişin formudur /biçimidir. Şimdiki zamanın içinde varlık alanı yaratamadığı için, son çare geçmişteki basamaklardaki o alanı denemektir. Böylece son bir çaba içinde hayvanat bahçesine gider. Bir gorilin kafesine yönelir. Kafesi açar ve gorille kendini aynı seviyeye indirir. Oyunun dolaylı olarak sunduğu insanın hayvanlarla kıyaslanması hayvanlar lehine bir görünüm sunar. “*İnsan dünyası 'cehennemdir' çünkü hiçbir zaman ait olma veya kimliğe sahip olma duygusu vermez. Maymun kendi dünyasında güvenilmeyen bir adama güvenmez. Goril onun, insanlar arasındaki hikayesini tekrarlayarak, kendini savunma dürtüsüyle öldürür. İnsan kendi türüne ait değilse, hayvanlara nasıl ait olabilir ki?*” (Rachana, 2014:30).

Ne çeliğe ne de topluma ait olamayacağı için, sonunda kafasında daha önce oluşturmuş olduğu maymun imgesini benimsemeye ve çaresizlik içinde kendisine biçilmiş imgeye teslim olmaya karar verir. Maymunla yaptığı son konuşma, belirli bir yere kadar madde dünyasının boyunduruğundan kurtularak manevi bir varlık alanına girdiğini gösterir, ancak yine de bu dünyanın da yabancıdır. Kendisi olan ama kendine ait olmayan ve kaçınılmaz bir biçimde dışarıdan kendisine uyarlanan/uygun görülen bir imgede yaşamaya zorlanır, çünkü “ben olmak”ın gerçekte ne anlama geldiğini bir türlü çözemez. Onu kuşatan doğanın bir parçası tam da modern insanın yabancılaşması ya da Marks’ın ifadesiyle emeğin yabancılaşmasıdır. “*Oyun (ana kişinin) mevcut sosyal konumundan kaçma çabası ile başlar ama farkında olmadan gerçek konumunu (ya da konumsuzluğunu) öğrenmesi ile sona erer*” (Öğünç, 2018:863). Oyunun başında Yank kendini üretime bağlı bir biçimde tanımlamaya çabalar. Üreten Yank’tir, hareketi sağlayan, maddeyi işleyen ve değiştiren, ona hükmeden odur, ama onun fiziksel anlamda hükmettiği maddenin ortaya çıkardığı güç ve fayda onun hizmetinde değildir. Bu yüzden kendisine hizmet ettiği maddenin ve dünyanın karşısında bir efendi olmaktan çıkarak sadece edilgen bir nesne konumuna düşer. Bu onun maddenin ve maddeye içerdiği pragmatik fayda açısından biçilen rolün karşısında bir tür köleliktir. O düzenin işleyen kurallarının içinde bir işleve sahiptir, ama aynı doğanın bir parçası olmayı başaramaz çünkü fiziksel özne iken düşünsel anlamda sadece doğal gücün bir nesnesidir. Bu içinde olup dışarda kalma ya da dışarda olup da içinde görünme durumudur. Doğanın tüm fiziksel yasalarına tabidir ama bir parçası değildir. Bir evi olmasına rağmen evsizdir. Hayal gücünün farkındadır, ama bu onu sadece kendisine daha da yabancılaştırır çünkü egosunun ne kadar derinlere işlemiş olduğunu görmesini sağlar. Kimlik bunalımının sonucu olarak aslında bir geçmişinin olmadığını, geleceğini oluşturmak için bir çabaya girmediklerini görür ve kimliksizlik içinde geçmişini, yuvasını ve kimliğini doğduğu ve sonradan koparıldığı ormanlardan, doğadan alan maymunla kendini özdeşleştirir. Her ikisi de bir kafes içindedir, birisinin kafesi kendi algısıyla sınırlandırılmış bir aidiyetsizlik ve toplumsal yapı, diğerinin ise sadece fiziksel bir ayrıksanmışlıktır. Maymun dünyasına aidiyetini sağlamak adına Yank’ın giriştiği son bir çaba içinde kafese bakar ve maymunla el sıkışmak ister. Ancak maymun onu sert bir biçimde kucaklar ve



kaburgalarını çatlatır. Yank kafesin içinde ölüirken, maymun onu orada bırakarak kafesinden dışarı çıkar. Yank'in maymunla yaşadığı bu olay simgeseldir. Aslında aidiyetsizlik duyan bir insanın yaşadığı derin bunalımın sonucunda intihar etmesidir. Ancak maymunun onu kucaklamasıyla kaburgalarının kırılması onun hayvan dünyasına bile ait olmadığını ve maymunun kafesi terk etmesiyle de yalnızlığının evrensel boyutta, onulamaz derinlikte olduğu gösterilir.

### SONUÇ

Eugene O'Neill, *The Hairy Ape* (Kıllı Maymun) oyununda Amerikan kapitalizminin bireyin ruhunda yarattığı yıkımı baş kişi Yank Smith'in kendini arayış hikayesi biçiminde kurgulayarak, Amerikan toplumunu ve düzenini eleştirir. Eleştiri birçok simge ve sembol ile daha da somutlaştırılır. Bunlar katı sınıfçı Amerikan toplumunu yansıtan yolcu gemisi, gemide işçilerin çalıştığı kömür fırınları, dinlendikleri odalar, yattıkları katlar, işçilerin konuşma ve davranış tarzları, söyledikleri şarkılar, içtikleri içki, anlattıkları hikayeler, tenlerinin rengi, Yank ve Mildred Douglas'ın kendileri, iki karakterin giydikleri siyah ve beyaz giysiler, Yank'in 5. Caddede gördüğü mücevherler ve hayvan kürkleri, sokak ve caddelerin yapısı, kiliseye giden kalabalık, sokaktaki insanların aldırışsızlığı ve yapaylığı, Yank'in atıldığı hapisane, hapishanedeki gazete, gittiği işçi örgütü ve onun idarecileri ve en son kimliğini bulmak için gittiği hayvanat bahçesi, goril ve gorilin tutulduğu kafestir.

Kendine ve dünyaya karşı derin bir sorumluluk duygusu ile davranan Yank kendi görüntüsünün tam olarak nerede yansımaları bulduğunu görmeye çalışır. Ancak tüm arayışı sonuçsuz kalır ve kendi görüntüsünü ne kendi sınıfında, ne sokakta, ne kapitalist düzende, ne işçi örgütünde ne de hayvanat bahçesinde bir kafeste kilitli olan maymundaki bulur.

Aidiyetsizlik duygusunun yanı sıra Yank her taraftan kuşatılmıştır ve benliğini saran kalın duvarlar onu kendisine gitmekten, yaşamının anlamını bulmaktan alıkoyar. Bu engel varoluşsal bir sıkıntının yansımasıdır. Yank anlamsız bir dünyada yaşamasına, kendi kavrayışının ve denetiminin dışındaki güçler tarafından belirlenen çerçeveye sığmak zorunda kalmasına ve hiçbir güç tarafından kabul edilmesine, hatta sonunda intihar etmesine rağmen varoluşunu kendi ilkelerine göre belirleme çabaları açısından varoluşçu bir tiptir. O, edilgenliği kabul etmez ve sürekli bir özne konumuna yükselmeye çabalar. Yank, toplumsal kurumların ya da normların bir ürünü olmak yerine onların farkına varmayı ve kendi kimliğini kurmayı dener. Daha da önemlisi, attığı her adımda acı çekmenin giderek daha da katlanılmaz boyutlarıyla karşılaşacağını bilen bir bilinçle bunu yapmaktan geri durmaz. Bu özelliği ile "Oedipus Rex"teki Oedipus gibi trajik bir kahramanın kararlılığına sahip olur, hatta "Zincire Vurulmuş Prometheus"taki ulvi amaçlar uğruna acı çekmeyi göze alan Prometheus gibi tanrısal bir konuma yükselir. O, aklın ve duyguların ortaya çıkardığı ince bir ruhun görünümüne bürünür ve kimliğini ararken attığı her adımda daha derin bir umutsuzluk ve dehşetle karşılaşsa da yolculuğunda bir çekingenlik duyumsamaz.

Sonuç olarak, oyunun trajik çerçevesinin merkezinde yer verilen ana karakter Yank'tir. Onun etrafında oluşturulan aidiyet duygusu (ya da aidiyetsizlik izleği) ve Amerikan toplumunun arasında yakın bir ilişki bulunur. O, sadece kendisini temsil etmez, daha çok aidiyetsiz, kimliksiz, yabancılaşmış ve Burjuvazi tarafından yok sayılan, ancak kendi dar dünyasında emeği ile varlığını anlamlı kılabilen sıradan Amerikalıdır. Olay örgüsü, kişilik kurgusu, simge ve sembol kullanımları, öne çıkarılan izlekler ve işleme biçimi gibi açılardan bakıldığında sıradan insanın hayatını yansıtan bir trajedidir. İnsanlığa hitap eden yönleri, yani insanın onuru, kimliği ve anlam arayışı açısından evrensel ve bir trajedi niteliğindedir.

### KAYNAKÇA

- Abrams, M. H. (1978). *A Glossary of Literary Terms*, (Third Edition). Madras: Macmillan.
- Aşkaroğlu, V. (2018). İlkel İnsan ve Diktatörlüğün Kurulması: Hayvan Çiftliği İle Karanlığın Yüreği Romanlarının Karşılaştırması. *Karadeniz Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 37(37), 169-178.
- Aşkaroğlu, V. (2017). Toplum ve Birey: Yabancılaşma Üzerine Kuramsal Bir Tartışma. *Karadeniz Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 35(35), 72-77.
- Cardullo, R. J. (2012). Eugene O'Neill's *The Hairy Ape* in Relation to Greek Tragedy, Italian Futurism, and Divine Comedy. *Moderna Sprak*, 106(2), 25-41.
- Brugnoli, A. (2012). Eulogy of the Ape: Paradigms of Alterity and Identity in Eugene O'Neill's *The Hairy Ape*. *Eugene O'Neill Review*, 33(1), 43-55.
-

- 
- Hochman, S. (ed.) (1984). *Mcgraw-Hill Encyclopedia of World Drama*. (4th Vol). New York: McGraw-Hill.
- O'Neill, E. (1967). The Hairy Ape. (Ed. Egbert. S. Oliver). *American Literature 1890-1965: An Anthology* In (p.173-211). New Delhi: Eurasia Publishing House.
- Öğünç, B. (2018). Where Do I Belong? Power and Class Struggle in Miss Julie and *The Hairy Ape*. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(3), 857-865.
- Rachana, M. (2014). Identity Crisis in Eugene O'Neill's *The Hairy Ape*". *New Man International Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(10), 25-33.
- Raleigh, J. (1967). Eugene O'Neill. *The English Journal*, 56(3), 367-475.
- Roy, E. (1968). Eugene O'Neill's The Emperor Jones and The Hairy Ape as Mirror Plays. *Comparative Drama*, 2(1), 21-31.
-