

## ARNOLD WESKER'İN I'M TALKING ABOUT JERUSALEM OYUNUNDA BİREYSEL ÖZGÜRLÜK ARAYIŞI\*

Doç. Dr. Mehmet TAKKAÇ\*

### Özet

Çağdaş İngiliz oyun yazarlarından Arnold Wesker, *I'm Talking About Jerusalem* oyununda sanayileşme sürecinin kaçınılmaz bir sonucu olarak kent nüfusunun arttığına, kentlerde yaşamının zorlaştığına dikkat çeker. Bunun sonucu olarak, insanlar arasındaki iletişimin azaldığını ve insanların ailelerine zaman ayıramaz duruma geldiklerini göstermeyi amaçladığı oyunda kent ortamından uzaklaşıp, kırsal ortamda kendilerine ait bir dünya kurmak isteyen karakterlerin deneyimini sahneye getirir. Karakterlerin bu amaçlarında başarılı olmalarının zorluğunu da gösterir; ancak sonuç ne olursa olsun insanın kendine ait bir dünya kurma arayışının her zaman var olacağını belirtir.

**Anahtar kelimeler:** bireysel özgürlük, doğa, aile.

### Search For Personal Freedom in Arnold Wesker's *I'm Talking About Jerusalem*

### Abstract

Arnold Wesker, a contemporary British dramatist, attracts attention to the increase in urban population and the difficulty of living in cities as a result of the process of industrialization in his play *I'm Talking About Jerusalem*. In the play, in which he aims to demonstrate that in consequence of this process the level of communication between individuals has decreased and people have been unable to spare time to their families, he brings to the stage the experience of a couple wanting to escape from city atmosphere and establish a world of their own in the rural area. He also reflects the difficulty of the characters in attaining this goal; however, he maintains that whatever the result may be, individual desire to establish a world of his own will always exist.

**Key words:** personal freedom, nature, family.

---

\* Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Öğretim Üyesi

İnsan yaşamının değişmeyen özelliklerinden biri de sürekli bir arayış içinde olma durumudur. Tarihsel süreç içinde değerlendirildiğinde de, toplumsal yapının bir parçası olmak zorunda kalan insan her zaman toplumun olumsuz etkilerinden kurtulma ve kendi dünyasını kendi istediği şekilde oluşturma isteği duymuştur. Sanayileşme ile kent nüfusunun sürekli artması, kentlerde oluşturulan yaşam biçimlerinin herkesin beklentisini karşılayamaması, bireylerin yaşadıkları çevrelere uyum sağlamakta zorlanması gibi nedenler insanları kendileri için daha ideal yaşam biçimleri düşünmeye, aramaya ve gerçekleştirmeye yöneltmiştir. Toplumsal yapı içinde yaşamak zorunda olan her insanın bu yapıyı bütün yönleriyle kabul edilebilir bulmasını beklemek gerçekçi olmayacağından, insanın kendi yaşam koşullarını kendi istediği şekilde değiştirmek istemesi her zaman bir ideal olarak kalmıştır ve böyle kalacak görünmektedir. Çağdaş İngiliz oyun yazarlarından Arnold Wesker, *I'm Talking About Jerusalem* (1960) oyununda insan yaşamını bu açıdan değerlendirerek, çağdaş insanın kendi dünyasını şekillendirme ve yaşayarak öğrenme arayışı üzerinde durur. Wesker, kalabalık kentlerin sıkıcı ve sınırlayıcı ortamından uzaklaşıp, kırsal bölgede kendi düş dünyasında yaşattığı düşüncelerini gerçekleştirebileceği bir yaşam kurma çabası içinde olan karakterlerinin bu arayışını hem politik, hem ekonomik hem de toplumsal ilişkiler bakımından irdeler. Yazar, arayışın politik yönünü kapitalizmin etkilerinin yoğun olarak yaşandığı kent ve onunla özdeşleşen fabrika ortamından kaçış olarak yansıtır. Oyunda sergilediği arayışın ekonomik yönden değerlendirilmesini, bireyin kendi seçtiği bir çevrede kendi işinde çalışmasının ona verdiği mutluluk olgusuyla ortaya koyar. Karakterlerin ideal bir yaşam biçimi arayışlarının toplumsal yönünü ise aile üyelerinin birbirlerine daha yakın olabilecekleri bir çevrede yaşamak istemeleri bakımından değerlendirir. Yazar, kalabalık kentlerde yaşamak zorunda olan ve bu durumdan mutlu olmayan insanların yeni arayışlara yönelmeleri ve öncelikli bir seçenek olarak doğaya dönmeyi yeğlemeleri üzerinde durmakla, çağdaş dünyada olayların işleyiş biçiminin hızı ve karmaşıklığının insanı daha sade bir yaşam biçimi aramaya yönelttiğini vurgulamak ister. Bu arayışın anlamlı bir çaba olduğunu vurgular ve karakterlerin içinde bulunduğu arayışın sonucunun başarılı ya da başarısız olarak değerlendirilmesi yerine, yapılan eylemin bireyin ruhsal dünyası üzerinde olumlu bir etki bıraktığının görülmesini ister.

İnsanın kendi dünyasını kendi ideallerine göre yönlendirme çabası yalnızca İngilizlere özgü bir olgu olarak düşünülmemelidir. Gerçekte bütün dünya halkları için geçerli olan bu durumun tiyatro sahnesine yansıtılması da evrensel tutarlılıkta olmalıdır. Oyunlarında sahneye getirdiği yaşam kesitlerinin yansıtılmasında

tutarlılık ilkesine bağlı kalmaya özen gösteren yazar bu olguyu değerlendirirken de evrensel anlam taşıyabilecek mesajlar vermeyi amaçlamıştır. Wesker'ın sık sık "İngiliz tiyatrosunda bir yabancı"<sup>1</sup> olarak adlandırılmasının nedenleri arasında bu ve diğer oyunlarında ortaya koyduğu konuların ulusal anlam taşımakla sınırlı kalmaması etkili olsa gerek.

*I'm Talking About Jerusalem* yazarın üç oyundan oluşan *Üçleme*'sinin üçüncü oyunudur. Wesker gerçekte bu üç oyunda da arayış olgusu üzerinde durur; ancak, bu oyunda sözü edilen arayış, yaşanan ortamı değiştirme çabasını değil, kırsal bölgeye kaçıışı içerir. Oyun, yazarın aile üyelerinin gerçek yaşamdaki arayışlarından yola çıkılarak yazılan ve bir deneyimi sahneye getiren bir eserdir. Bu ise yazarın, kendi istedikleri gibi bir ortamda yaşayamadıkları için utopik bir yaşam biçimi kurmak isteyen insanların düşüncelerine değer verdiği düşüncesini akla getirir. Wesker'ın kız kardeşi ile eniştesi Norfolk'ta derme-çatma bir kulübede benzer bir deneyim yaşayarak, bu oyunda yansıtılan utopik düşü gerçekleştirmeye çalışmışlardır<sup>2</sup>. Yazar, kız kardeşi ve eniştesi örneğinde olduğu gibi, karakterlerini onların yaşamlarını mutsuz kılan kent ortamından uzaklaştırarak, kendilerine ait bir dünya kurabilecekleri kırsal çevreye götürür. 1946-1959 yılları arasında gerçekleştirilecek olan bu deneyim yalnızca Kahn ailesinin damadı olan Dave ile karısı Ada için değil, doğacak çocukları için de önemlidir. Dave kalabalık kentlerin doğacak çocuklarının yaşamlarını olumsuz biçimde etkilemesini istemez. Bu bakımdan, oyunun konusunu oluşturan kaçış, çağdaş kentlerde süregelen yaşam biçimine ayak uydurmanın bireyin ruhsal dünyasında yarattığı olumsuzluklara dikkat çeken bir nitelik de taşır. Dave için, bu kaçış bir anlamda "bireysel ve aile ilişkileri düzeyinde bir sosyalizm deneyimi"<sup>3</sup> olacaktır.

İnsanlar arasında yapıcı bir iletişim kurulması gereği oyunda üzerinde önemle durulan noktalar arasında ilk sırada yer alır. Kentlerdeki çalışma koşulları kaçınılmaz olarak insan yaşamını sınırlayan nitelikler taşımaktadır. Her gün iş gitmek zorunda olan bireyler aileleri ile yeterince zaman geçirememekte ve aynı dünyayı paylaşamamaktadır. Bu sorun yeni doğmamıştır ama sanayileşme "döneminin yıkıcı etkilerinin toplum yaşamında hissedilmeye başlanmasından bu yana insanlar arasında yapıcı iletişim gereği gitgide daha fazla hissedilmeye

---

<sup>1</sup> Sarah Hemming, "Return to Centre Stage After Years in Uncharted Waters", *Financial Times*, Oct 5, 2005, s. 14.

<sup>2</sup> Harold U. Ribalov, "Arnold Wesker", *Twayne's English Authors Series*, Twayne Publishers Inc., New York, 1965, ss. 53-54

<sup>3</sup> Ronald Hayman, *Contemporary Playwrights Series: Arnold Wesker*, Fakenham Press Limited, Norfolk, 1979, s. 44.

başlanmıştır. Kâr amaçlı toplumların oluşması iletişimin doğasını belirleyen bir etken olarak para olgusunun ön plana çıktığı bir ortam oluşturmuştur"<sup>4</sup>. Birçok çağdaş gibi, Wesker'in da yakından gözlemlediği bu durum çağdaş insanın kent yaşamından uzaklaşma isteği duymasına neden olmuştur. Bu değerlendirmeden yola çıkarak görüşler ortaya koyan Wesker, oyun yazarlığının ilk yıllarından başlayarak "kendini adama"<sup>5</sup> konusuna büyük önem vermiştir. Onun değerlendirmesiyle, insan kendini, kendi yaşam koşullarını iyileştirmeye, aile bağlarını hep güçlü tutmaya ve aile üyelerinin bir arada olması için gerekli her şeyi yapmaya adanmıştır. İki genç insanı kentten uzaklaşıp kırsal çevrede yaşamaya yönelen istek ve kararlılık yazarın sözü edilen 'kendini adama' kavramına verdiği önemden kaynaklanır.

Ne var ki, Dave ve Ada'nın, bir kırsal bölgede, daha sade, daha az olanakları bulunan yeni bir yaşam biçimi oluşturma arayışının kendine özgü zorlukları olduğunun görülmesi uzun sürmez. Yerleşmek için Londra'dan uzaklaşmaya karar verdikleri Norfolk'ta oturacakları evde elektrik yoktur ve su bir kuyudan çekilmek zorundadır. Uygarlığın olanaklarından uzak kalınan bu yaşam biçimi hem ilkel hem de doğal olarak yorumlanabilir. Yorumlanma biçimi ne olursa olsun, bu çevrede başlatılacak farklı bir yaşam biçimi, karakterlerin dünyalarında olması istenilen umut dolu bir gelecek için yeni bir başlangıç olarak yansıtılır. Ada'nın, onların kırsal bölgeye taşınmalarını engellemeye ve seçimlerinin doğru olmadığı konusunda onları ikna etmeye çalışan annesinin, "evc nasıl gideceksiniz? Oraya yol bile yok. Sadece tarlalar-boşluğun orta yerinde bir ev"<sup>6</sup> sözleriyle onlara kentte kalmalarının daha iyi olacağını söylemesinden etkilenmemesi de yalnızca kocanın bir arayış içinde olmadığını göstermesi yönünden ilgi çekicidir. Ada bu sözlere, "Buraya bir sonraki gelişinizde birçok gelişme göreceksiniz"<sup>7</sup> yanıtını vererek, yaşayacakları ortamı kendi istekleri doğrultusunda güzelleştireceklerini belirtir. Ada'nın kocası ile mutlu bir evliliğe sahip olma dışında bir amacı yoktur ve Dave'in mi yoksa annesinin mi haklı olduğu konusunda fikir yürütmek istemez. Gerçekte, bir "neden, bir cylemi yapan kişi için bir anlam ve değer taşımalıdır. Bir

---

<sup>4</sup> Mehmet Takkaç, "Lack of Constuctive Communication and its Reflections in Alan Ayckbourn's A Small Family Business", *Journal of Social Sciences and Humanities*. Çankaya University. 2000, No.1, s. 81.

<sup>5</sup> Michael Madison, "A Prospect of Commitment", *The Political Quarterly*. Vol. 32, Issue 4. 1961, s. 362.

<sup>6</sup> Arnold Wesker, *I'm Talking About Jerusalem*, in *The Wesker Trilogy*. Penguin Plays, London, 1964, s. 157.

<sup>7</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 159.

eylemi, eylemi yapan kişi için hiçbir değeri olmayan bir nedenle yapmak onu nedensiz yapmak anlamına gelir”<sup>8</sup>. Dave ve Ada’nın kendileri için anlamlı ve değer taşıyan nedenleri vardır; ancak arayışlarının anlamının ve bu konudaki kararlılıklarının yakınları tarafından anlaşıldığı söylenemez. Annesinin “Söyle, neden Orta Çağ’a geri dönmek istiyorsunuz?”<sup>9</sup> sorusu bunu açıkça ortaya koyar.

Wesker, karakterlerinin bu arayışlarında yakınlarının desteğini yanlarında görmek istediklerini belirtir. Ne var ki, bu beklentinin gerçekleşmesi zordur. Ada’nın annesi kızının şehirde, yakınında bulunmasını ister, çünkü o bir annedir ve ailesine kendi ideallerine göre bir yaşam kurmak isteyen Dave’den farklı düşünmektedir. Yazar bu görüş farklılığının kadınlar ve erkeklerin aynı konuyu farklı biçimde algıladıkları şeklinde yorumlanmasını istemez. Bir erkeğin, kayınvalidesi ile farklı görüşlere sahip olması ne bu oyuna özgü bir durumdur ne de Wesker’a; böyle bir durumla her iki farklı insan arasında her zaman karşılaşılabilir. Yaşamın bir gerçeği olan, erkeklere ve kadınlara özgü nitelikler neredeyse bütün çağdaş İngiliz oyun yazarlarının üzerinde durduğu konulardır ve bu, yalnızca farklı cinsin üyeleri arasında değil, bütün insanlar arasında aynı konuya farklı yaklaşımlar sergilenebileceğinin bir yansımasıdır<sup>10</sup>. Dave ve Ada için değerlendirildiğinde ise, yakınları onlardan farklı düşünseler de, seçilen yaşam biçimi onların kararı olduğundan ve zorluklara onlar göğüs gerecek olduğundan, yeni bir çevrede yeni bir başlangıç yapmanın her yönüyle değerlendirilmesi onları ilgilendirir. Ancak, ailelerinin de bu konuda yapıcı olmalarının kendilerine cesaret vereceğini belirten Ada, annesinin yaklaşımında gözlediği bu eksikliği dile getirmekten çekinmez. Onun için “kendini gerçekleştirmek başkalarının düşüncesinden daha önemlidir”<sup>11</sup>. Bu durum, yazarın, gençlerin kendi yaşamları için iyi olacaklarını düşündükleri arayışlarında özellikle aile büyüklerinden destek görmelerinin önemli olduğunu düşünmesinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Büyük kentlerdeki bunaltıcı yaşam biçimini değiştiremeyeceklerini bilen karakterlerin en azından kendilerinin ve doğacak çocuklarının yaşamları için farklı ve güzel bir şeyler yapma isteğini yüzeysellikten

---

<sup>8</sup> John Eekelaar and Mavis Maclean, “Marriage and the Moral Bases of Personal Relationships”, *Journal of Law and Society*, Vol, 31, Number 4, 2004, s. 516.

<sup>9</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 160.

<sup>10</sup> Mehmet Takkaç, “The Life of a Queen: A Critical Reappraisal of Pam Gems’ Queen Christina”, *Journal of English Literature and British Culture*, Hacettepe University, No. 8, 1999-2000, s. 174.

<sup>11</sup> Keith Peacock, *Radical Stages: Alternative History in Modern British Drama*, Greenwood Press, Westport, 1991, s. 36.

öte bir davranış olarak gören yazar, deneyimin nedeni ve amacına dikkat çekmek ister. Yazar, Ada ve annesi arasında geçen aşağıdaki konuşma aracılığıyla, bu konuyu “tartışma ve duygu”<sup>12</sup> kavramlarını birlikte ele alarak yansıtmayı yeğler:

Ada: Anne, lütfen, bize yardım et. Buraya taşınmak kolay olmadı, hiç birimiz için. Çaresiz bir şekilde senin desteğine ihtiyacımız olduğunu anlamıyor musun, lütfen-

Sarah: Buradayım, görmüyor musun? Deli kız. Ama, nasıl destek olabilirim?-? İki çocuk büyüttüm ve onları yakınımnda görmek istiyorum, bu yanlış mu? Niçin burası?<sup>13</sup>

Oyun yazarlığı konusunda yaptığı değerlendirmede, “hiçbir zaman üzerinde durmağa değer olduğunu düşünmediğim bir konuda eser yazmadım”<sup>14</sup> yorumunu yapan Wesker için karakterlerinin bu deneyimi gerçekten anlamlıdır. Çağdaş toplum yaşamının bir yansıması olan, rekabete dayalı yaşam biçiminin bireye istediği mutluluğu vermediğini; bu yüzden, bireyin kendi yaşamını daha ideal koşullarda sürdürmek için sürekli bir arayış içinde olduğunu belirten yazar bunu insanın ruhsal dünyasında var olmasını istediği şeylerin elde edilmesi için de gerekli görür. Beklentilerin insanları yönlendiren etkisine dikkat çekmek ve insanın elde etmek istediği şeyler için, onlara ulaşamayacağı bir ortamda çaba harcamasının doğal olmadığını göstermek için oyunu bir arayış öyküsüne dönüştürür. Oyunu yalnızca karakterlerin yaşamlarında eksik olduklarını düşündükleri şeyleri aramaları ile sınırlı bırakmaz; çağdaş uygarlığın doğal ortamı adım adım yok ettiğini ve bunu engellemek için etkili bir çaba gösterilmediğini de vurgulayarak, doğayı bütün insanlığın önemsemesi ve koruması gereken bir miras olarak yansıtır. Doğal ortamın yok edilmesi yalnızca İngiltere’ye özgü olmayıp, bütün dünyayı ilgilendiren bir sorundur<sup>15</sup>. Karakterlerin, henüz yok edilmemiş bir doğal ortamda yaşamak istemelerinin nedenleri arasında doğanın katledilmesinin olumsuz sonuçlarına dikkatleri çekme amacı da yatsa gercek. Ailesinin geçimini sağlamak için çalışmak zorunda olan Dave’in, iş yaşamı konusunda söyledikleri de, insanın kendisini mutlu hissettiği yerde çalışmayı yeğleyeceğini gösterir:

---

<sup>12</sup> Robert Wilcher, *Understanding Arnold Wesker*, University of South Carolina Press, South Carolina, 1991, s. 17.

<sup>13</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 160.

<sup>14</sup> Arnold Wesker, *Fears of Fragmentation*, Jonathan Cape Ltd, London, 1970, s. 13.

<sup>15</sup> J. R. McNeill, “Observations on the Nature and Culture of Environmental History”, *History and Theory*, Vol. 42, Issue 4, 2003 s. 7.

Ben kenti biliyorum Sarah. İnan bana. Askerden terhis olduktan sonra kapı ve pencere çerçeveleri üreten bir fabrikada çalıştım ve insanların bu işi yaparken kendilerinden nefret ettiklerini gördüm. Her sabah gözlerinde soğuk bir nefretle, vahşileşmiş olarak işe geliyorlardı. İnsanlıklarından eser kalmamıştı. Siz bunlara insan mı diyorsunuz? Bütün yaşamları boyunca güçlerini, karşılığında kendilerine hiçbir şey vermeyecek olan bir şeye harcayacaklar.<sup>16</sup>

Wesker'in karakterleri hiçbir emek harcamadan sürebilecekleri bir yaşam biçimi için değil, kendi ruhsal dünyaları üzerinde zararlı bir etki göstermeyecek bir yaşam biçimi için arayış içindedir. Yaşadıkları ve çalıştıkları ortamın onlar için bir mutsuzluk değil mutluluk kaynağı olmasını istemelerinde yadırganacak bir şey olmadığını vurgulamak isteyen yazar, yapılan işin kolay ya da zor olması gibi bir ayrıma gitmez. Dave'in bu konudaki yorumu, kapitalist toplum yapısını değiştirmenin kolay olmadığını ve hemen kendi işini kuramayacağından bir süre başkası için çalışacağını gösterir. Ancak bulunduğu çalışma ortamının bir ruhsal soruna yol açmayacağını bilmesi bile kendisini huzurlu hissetmesi için yeterli olacaktır: "Ben şurada çalışacağım, ve ailem on metre ötede, onları görebileceğim bir yerde olacak. Onlar benim işimi paylaşacak, ben de onların yaşamlarını paylaşacağım. Yabancılarla evlenmek istemiyorum. Kentin kocaları ve karıları birbirine yabancılaştırdığını gördüm, ama beni, beni ve karımı yabancılaştıramayacak."<sup>17</sup>

Zihinsel özgürlük propagandası yapan değil, özgürlüğü ortaya bir örnek koyarak göstermeyi amaçlayan yazar, bu düşüncesinin evrensel tutarlılık taşıdığına inanır<sup>18</sup>. *I'm Talking About Jerusalem* oyununda da birey olarak özgür ve mutlu olmak isteyen ve özgürlüğü mutluluğun ilk koşulu olarak gören karakterleri sahneye getirir. Onların istediği mutluluk çok fazla çağdaş olanaklara sahip olan bir ortamda yaşama ve çalışma değil, sınırlı olanakları olsa da, kendi dünyalarını kurma ve kendilerine özgü bir yaşam biçimi geliştirme anlamı taşır. Ana-baba ve çocukların bir arada yaşamalarının, birbirlerini görebilmelerinin ve yaşamı birbirlerinin dünyalarının birer parçaları olarak paylaşabilmelerinin önemi üzerinde dururken, bunların gerçekleştirilemediği bir ortamda yaşamının insanı mutlu edemeyeceğini belirten yazar, çağdaş kent yaşamının bu yönüne de eleştirel bir

---

<sup>16</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 164.

<sup>17</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 165.

<sup>18</sup> John Sutherland, "Close Encounter of the Covert Kind", *Financial Times*, Jul 3, 2004, s. 25.

yaklaşım getirir. “Biz tilki değil, insanız ve her şeye ulaşabiliriz”<sup>19</sup> sözüyle, insanların yaşamlarında eksik gördükleri yanları tamamlamak için çaba göstermeleri gerektiğini, bunu başaramayacakları korkusuna kapılmalarını, öncelikle başarıma isteğine sahip olunmasını vurgulamak ister.

Wesker, insanların bir arada yaşamalarının gerçekte zor olmadığına inanan bir yazardır<sup>20</sup>. İnsanlar arasında etkili ve yapıcı bir iletişim kurulabileceğini, ama aynı çevreyi paylaşan insanların hepsinin bu konuya gerekli önemi vermemesinin kaçınılmaz olarak bazı sorunlara yol açacağını vurgularken, bir anlamda çağdaş insanın ideal toplumlar oluşturma yolunda gerekli çabayı göstermediğini vurgular. Oyun yazarının bireyin toplumdan uzaklaşma isteğinin nedeni olarak ortaya koyduğu bu görüş eleştirel bir nitelik taşımakta ve kentlerde yaşayan insanların anlayışı değişmezse kentlerdeki yaşam koşullarının gelecekte daha da çekilmez olacağını vurgulamaktadır. Burada üzerinde durulan nokta insanların gerçekten istedikleri her şeyi başarabilecekleri değil, içlerinde bir başarıma arzusu ve kararlılığı taşımalarının önemli olduğudur. Wesker’ın gözünde, yaşadıkları koşulları hiç sorgulamaksızın kabul eden değil, sürekli arayış içinde olan insanlar daha değerlidir. Wesker “güzel bir toplum özlemini dile getiren”<sup>21</sup> eserler yazar. O, insanların başarısız olmaları durumunda bile yeni arayışlara yönelmelerinden yanadır ve insanların düşlerini gerçekleştirme konusunda asla yılmamalarını ister. Bir oyun yazarı olarak görevinin yaşanılan ortamları ve koşulları bütün yönleriyle irdelemek ve eksiklikleri ortaya koymak olduğunu belirtirken, yaşam koşullarından memnun olmayan insanların kendileri ve aileleri için daha iyi bir dünya kurma çabası içinde olmalarını ister.<sup>22</sup>

Wesker, bireysel özlemlerin gerçekleştirilmesi olgusunu göz önüne serdiği *I’m Talking About Jerusalem*’da, karakterlerin arayışını yalnızca kalabalık kentlerin sıkıcı yaşam koşullarından kaçmakla sınırlı bırakmayarak, yaşanılacak evde bulunan eşyaların niteliğinin bile bir arayış olgusu olabileceğini gösterir. Dave’in arayışı da bir kırsal bölgeye yerleşip orada çalışmakla sınırlı değildir. Bir süre bir başkası için çiftlik işçisi olarak çalışacak olan Dave, biriktirdiği parayla bir atölye kurmayı ve fabrika üretimi yerine bütünüyle el yapımı ev eşyaları üretmeyi amaçlamaktadır. Bu durum oyun yazarının kendi yaşamının bir kesitini de eserine katmak istemesi olarak yorumlanabilir. O da bir mobilyacı çırağı ve çiftlik işçisi

<sup>19</sup> Arnold Wesker, 1970, a.g.e, s. 26.

<sup>20</sup> Mehmet Takkaç, “İki Antonio İki Shylock”, *Akademik Araştırmalar*. Vol. 2, s. 117.

<sup>21</sup> John White, “In defence of State-Controlled Curricula”, *Journal of Philosophy of Education*, Vol. 15, No. 2. 1981, s. 257.

<sup>22</sup> Robert Wilcher, a.g.e, s. 55.



olarak çalışmış ve kırsal bölgedeki yaşam koşulları konusunda deneyim sahibi olmuştur: “İnsanların beni yalnızca yazdıklarımla değil, kendi yaşamımla da tanımalarını isterdim”<sup>23</sup> değerlendirmesini yaparken, karakterlerinin kendi dünyasından bazı kesitleri yansıttığını da açıkça vurgulamak ister. Ronald Hayman ile bir söyleşide Londra’dan kaçmak istediğinde Norfolk’a gittiğini, orasının büyük bir kentten uzaklaşmak için iyi bir yer olduğunu dile getirirken, kendinin de karakterlerinin içinde buldukları arayışın bir benzerini düş dünyasında yaşadığını belirtir.<sup>24</sup>

Oyunda, çağdaş dünya gerçeklerinin etkilerinden uzak bir yaşam biçimi kurma arayışının kolay bir şey olmadığını özellikle vurgulanması ilgi çekicidir. Dave’in, ailesinin geçimini sağlama çabasında karşılaştığı sorunlar arayışın başarıya ulaşması önünde birçok engel çıkacağını gösterir. Dave’in işçi olarak çalışması, beklenmeyen bazı olaylar nedeniyle düşündüğünden daha erken sona erer. Yanında çalıştığı adamın atılmak üzere bir kenara koyduğu muşambayı izinsiz alan Dave işten çıkarılır. Bu olay onun ve ailesinin yaşam koşullarını zorlaştıran bir etkide bulunmaz, ama Dave bunu bir başarısızlık ve ahlak yönünden aldığı bir yara olarak görür. Dave’in Norfolk’ta kendisi ve ailesi için gerçekleştirmeyi planladığı geleceğin ilk adımı olarak girdiği işten çıkarılması yazarın oyunda üzerinde durduğu arayış olgusuna yeni bir boyut katar. Çünkü, bu olay arayışın sonuçlarının beklendiği gibi olmayabileceği ve yaşamı “yozlaştıran büyük kentlerden kırsal bölgeye kaçıışı amaçlayan insanların yenilgi ile karşılaşabilecekleri”<sup>25</sup> düşüncesinin oyunda görülen ilk yansımasıdır.

Karakterleri kırsal bölgeye taşıyan arayışı onların yaşamlarıyla sınırlı tutmak istemeyen Wesker, Dave ve Ada’nın düşlediği dünyayı başkalarına da örnek göstermek ister. Bu durum, yazarın deneyimi örnekleriyle ortaya koyma anlayışının bir başka yansımasıdır. Bu amaç için oyunun eylemine bir çocuk katılır. Dave, işten ayrılmasından sonra el yapımı mobilya işine girince yanına çırak olarak aldığı Sammy adlı çocuğa kendi deneyimini örnek gösterir. Sammy’nin büyük bir kentte yaşama özlemini öğrenince, bunun ne kadar yanlış olduğunu, orada asla mutlu olamayacağını, gerçek mutluluğun doğal ortamda yaşamak ve çalışmak olduğunu söyler. Tarihsel süreç içinde ‘doğal ortam’ yalnızca yiyecek elde etme ve sağlıklı bir yaşam sürmenin koşullarını sağlama yanında, insanın bireysel

---

<sup>23</sup> Susannah Clapp, “Quips with Everything”, *New Statesman*, Vol. 126, Issue 4321, Feb. 14, 1997, s. 39.

<sup>24</sup> Ronald Hayman, a.g.e, s. 6.

<sup>25</sup> C. Chambers and M. Prior, *Playwrights’ Progress: Patterns of Postwar British Drama*, Amber Lane Press, Oxford, 1987, s. 143.

özgürlüğü için de son derece gerekli bir yer olmuştur<sup>26</sup>. Ona bir fabrikada çalışmanın nasıl bir şey olduğunu anlatırken, bütün yaşamı boyunca bir makinenin yanında durmanın istenilir bir yanı olmadığını göstermeye çalışır. Kendilerinin ürettiği el yapımı mobilya parçalarının birer sanat eseri olduğunu, bunda onun yaratıcılığının da katkısının bulunduğunu vurgular. Çalıştıkları ortamın güzelliğine dikkat çekerek, güneş alan bir yerde, rahat bir ortamda, başlarında hiç kimse olmadan çalıştıklarını, işten yoruldukları zaman yüzmeye gittiklerini söyler. Sammy'nin, bir fabrika işçisi olarak bunlara sahip olamayacağını bilmesini ister. Ancak, Dave gibi, Sammy de kendi dünyasını değiştirecek bir arayış içindedir. O, büyük kentlere giderek düzenli bir işte çalışmak ve daha çok para kazanmak ister. Yaptıkları iş ve yaşadıkları yer konusunda Dave'in görüşlerini paylaşırsa da kendi geleceğini kentte görür:

Bütün bunları bilmediğimi mi sanıyorsun, Dave? Köydeki çocukları gördüm, onları tanıyorum, hiçbir şeye değer vermiyorlar ve bütün yaşamları boyunca ellerinde az bir gelir ve arkalarında onlara bağımlı yarım düzine insan var. Ama ben bir yere gelmek istiyorum-sence de bunu yapmam gerekmez mi?<sup>27</sup>

Dave'in kendi düşüncelerini aşılama istediği Sammy'nin kendi beklentileri için işten ayrılması ve daha iyi yaşam koşullarına sahip olmak için kent yaşamını tercih etmesi Wesker'in insanın arayışının bireysel özelliğine dikkat çekmesi bakımından önemlidir. Glenda Leeming bu durumu oyunun yönlendirici niteliğinin yeterince güçlü olmadığı şeklinde yorumlar<sup>28</sup>. Ancak, Dave'in kendisi ve ailesi için çok değer verdiği, yeni bir ortamda yeni bir yaşam kurma arayışına çevresindeki insanların katılımını sağlayamaması onun arayışının insanları yönlendirmedeki etkisinin güçsüz olduğunu göstermez. Bu durumu, yazarın, çağdaş dünyada böyle bir arayışın pek de uygulanabilir bir şey olmadığını; Dave ve Ada'nın sonunda Londra'ya dönmek zorunda kalacağını belirtmek istemesi olarak değerlendirmek yanlış olmasa gerek. Dave'in bir arkadaşı olan Dobson'ın onlara konuk olması ve ideallerini takdirle karşıladığını, ancak bunu gerçekleştirmelerinin olanaksız olduğunu belirtmesi de yazarın oyunu böyle bir sonla noktalayacağını gösteren bir işarettir. Dobson da kapitalizmin bir eseri olan büyük kentlerdeki yaşam koşullarına karşıdır, ama sorunun bireysel olarak düzeltilecek bir konu değil, bir

---

<sup>26</sup> Phil Macnaghten, "Embodying the Environment in Everyday Life Practices", *The Sociological Review*, Vol. 51, Issue 1, 2003, s. 68

<sup>27</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, ss. 191-192.

<sup>28</sup> Glenda Leeming, *Wesker the Playwright*, Methuen, London, 1983, s. 59.

sistem sorunu olduğunu vurgular. Ayrıca, “Benzin kokuyor diye dünyayı değiştiremezsiniz”<sup>29</sup> yorumuyla, uygarlığın sağladığı bazı olanaklara sahip olmak için bazı güçlülere katlanmak gerektiğini de belirtir. Dave; Ada ve Dobson arasında geçen aşağıdaki konuşma yaşanan koşullar ve ideal bir yaşam konusuna birçok farklı açıdan bakılması gerektiğini gösterir:

Dave: (*Ada'ya*) Anlamıyorum canım. Herkes bizi şu ya da bu nedenle suçluyor-köylü kafalı, hayatın yükünden kaçan, yumuşak başlı. (*Dobson'a*) Burada sorunlar olmadığını mı sanıyorsun?

Ada:Suyumuzu çekecek hizmetçi yok, biliyor musun?

Dave:Sebzelelimizi yetiştirecek bir bahçıvanımız da.

Ada: Çocuğuma bakacak bir dadım olacağını mı sanıyorsun?

Dave: Ya da bir yerlerden özel bir gelirimiz olacağını?

Ada: Londra'da yanlış sorunları çözerek zamanınızı yitiriyorsunuz.

Dave: Otobüse yetişmek için erken kalkmak. Yaşamak bu mu?

Ada: Ama kesinlikle burada yaşayarak dünyayı değiştirdiğimiz anlaşılmalıdır.

Dobson: O halde burada böyle bir şey yapmanın pek de anlamı yok, değil mi?

Dave: Bireysel seviyede de mi?

Dobson: ‘Bireysel bir seviyede’ demekle neyi kastediyorsunuz?

Dave: Tanrı aşkına, basit bir ifadeden ne kastettiğimizi sormaktan vazgeç.

Dobson:Öyle! Basit ifadeler. Basit, anlamsız ve sorumsuz! Bireysel düzeyde! Görüşlerinizi mantıklı bir sonuca ulaştırdınız mı? Bunu yaptınız mı? Hiçbir fabrika işçisi size deliymişsiniz gibi bakmadı mı-yarı sarhoş gibi, anlıyor musunuz? Arabasız, uçaksız, elektriksiz, evsiz, yolsuz dünya bir çözüm mü? ... İşçi olmasın-yol olmasın! Banka ve büro da olmasın-ticaret olmasın. Hiçbir can sıkıcı iş olmasın, hiçbir şey olmasın! Sorunu çözün bakalım! Hadi. Düşünün. Herkesin istediği işi yaptığı, kendi istediği gibi yaşadığı bir dünya düşünün. Hadi. Evrensel mutluluk mu? Ona ulaşın!<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 180.

<sup>30</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 181.

Dobson'm sözlerinden de anlaşılabilceđi gibi, Wesker karakterlerinin gerçek dünyadan kopamayacaklarını belirterek, koşullar zor da olsa yaşamın gerçeklerinden sonsuza kadar uzaklaşmanın olanaksızlığını dile getirmek ister. Oyunun bundan sonraki bölümünde üzerinde durduğu konularla da bu görüşü destekleyen yansımalar ortaya koyar. Dave'in üretmeye başladığı el yapımı mobilyalar alıcılara pahalı gelir. Sipariş verenler daha sonra haber verip siparişlerini iptal ederler. Dave, işini sürdürmek için kredi almaya gittiđi bankadan da eli boş döner. Aile üyelerinin gerçeklerinden de uzak kalamazlar: Ada'nın babası felç olmuştur ve Londra'da onun yanında bulunma geređi doğmuştur. Ada ve Dave Simmonds'un 1946'da başlayan Norfolk macerası 1959 yılında sona erer. Eşyaları topladıkları sırada radyodan Muhafazakâr Partinin üçüncü kere üst üste iktidara geldiđi ve ülke genelinde sosyalist politikanın başarısız olduđu haberi verilmesi ilginçtir.<sup>31</sup>

Oyunda ortaya konulan arayışın "sıradan insanların yaşamları yoluyla"<sup>32</sup> yansıtılması, bu arayışın bir toplumsal gereklilik olduğunu gösterir. Wesker bu karakterlerle, birçok insanca değerin yok olmasına neden olduğunu ve aile bireylerini bile birbirlerinden uzaklaştırdığını vurguladıđı kalabalık kent ortamından kaçışı konu edindiđi oyununa duygusal bir boyut katarak arayış kavramına destek bulmaya çalışır. Bunun gerçekte toplumsal bir sorun olduğuna dikkat çekmek için Dave'e arayışındaki erdemi çevresindeki insanlara anlatma görevi verir. Dave, bir fabrikada çalışmak isteyen çırađını "Sammy, tekrar düşün evlat, yarın bunu daha ayrıntılı olarak konuşuruz, yarın konuşalım, anlıyor musun?"<sup>33</sup> sözleriyle bu isteđinden vazgeçirmeye çalışarak yazarın bu görevini yerine getirir.

Wesker, yalnız bu oyununda deđil, öbür oyunlarında da insan yaşamında "para, çalışma ve yiyecek"<sup>34</sup> kavramlarının ötesinde bir anlam arar ve karakterlerini bu anlamı bulmaları için zorlar. Bu oyunu diđerlerinden ayıran özellikler arasında söz konusu anlam bulmanın karakterleri yönelttiđi arayışın niteliğinde yatar. Dave ve Ada buldukları ortamı kendi istedikleri yönde deđiştiremeyeceklerini bildikleri için oradan uzaklaşmaya ve çevreyi kendi istedikleri şekle sokabilecekleri bir yere yerleşmeye karar verirler. Onların bu eylemi, yaşadıkları

<sup>31</sup> Robert Wilcher, a.g.e, s. 33.

<sup>32</sup> Keith Peacock, a.g.e, s. 34.

<sup>33</sup> Arnold Wesker, 1964, a.g.e, s. 192.

<sup>34</sup> *The Economist*, 3, 5, 1994. s. 100.

ve çalıştıkları ortamda mutsuz olduklarını düşünen insanların düşlerini gerçekleştirmek ve mutsuz yaşamlarını değiştirmek için bir şeyler yapmaları gerektiğini vurgulaması bakımından önemlidir.

Wesker *I'm Talking About Jerusalem* oyununda kentlerde yaşayan insanların özlemlerini duydukları arayışı dile getirip, onları doğaya yöneltirken, çağdaş dünya insanının yaşamında 'çalışmak' ve 'geçimini sağlamak için para kazanmak' gibi kavramların olmaması gerektiği düşüncesini ortaya koymaz. Günümüz dünyasının bu gerçeklerini o da bilir; ancak yaşamın yalnızca bu boyutuna bakılan bir toplumsal işleyişi eleştirmek ve izleyicilerin belleklerinde "insanı temel alan iyi bir yaşam kavramı"<sup>35</sup> oluşturmak için karakterlerini birbirleriyle daha insanca koşullarda iletişim ve etkileşimde bulunabilecekleri bir ortama taşır.

Sonuç olarak, Wesker idealizm ve acı gerçekleri göz önüne serdiği *I'm Talking About Jerusalem* oyununda insanın doğasında bulunan arayışın sonucunun değil kendisinin anlamlı olduğunu ortaya koyar. Arayışın sonucunun başarılı ya da başarısız olarak yorumlanıp eleştirilmesini değil, çağdaş yaşamın insanların ruhsal dünyalarına yaptığı olumsuz etkilerin göz önüne alınarak değerlendirilmesini ister. İnsanların kendilerine sağlanan yaşam koşullarını sorgulamalarının ve yapabildikleri ölçüde, daha iyi yaşam koşullarına sahip olmak için arayışlarını sürdürmelerinin yadırganacak bir yönü olmadığını vurgulamaya çalışır. Onun yansıtmaya çalıştığı arayış her zaman bir gündüz düşü olarak belleklerde kalan bir olgu değil, en azından uygulanabilir olup olmadığının görülmesi için yaşanması gereken bir deneyim ve öğrenme aracıdır. Wesker "uygulamadan çok kurama önem vermesiyle tanınan"<sup>36</sup> bir oyun yazarıdır ama bu oyunda düşlerin ve ideallerin sonuçlarının ancak uygulama ile görülebileceğini gösterir.

---

<sup>35</sup> Robert Wilcher, a.g.e, s. 7.

<sup>36</sup> Ian Shuttleworth, "Longitude Greenwich Theatre", *Financial Times*, Oct 19, 2005, s. 15.