

M. Hamit Çalışkan

VWEBSTER'İN KARAMSAR DÜNYASI

John VWebster hakkındaki bilgilerimiz pek fazla değildir. 1580 yılında doğduğu ve 1598 yılında hukuk öğrenimi için Middle Temple'a girdiği sanılmaktadır. 1602 yılında hukuk öğrenimini yarıda bırakan VWebster'm oyun yazarlığına başladığını görüyoruz. Oyun yazarlığının başlangıcında, tiyatro kumpanyasına bağlı olan diğer oyun yazarlarıyla ortak oyunlar yazmıştır ama bu oyunların çoğu günümüze ulaşamamıştır. Webster 1602 yılından itibaren aralarında Munday, Middleton ve Drayton gibi adların bulunduğu yazarlar topluluğu ile Admiral's Men adlı tiyatro kumpanyasında çalışmış ve birçok oyunun yazılmasına katkıda bulunmuştur.

VWebster'ı daha sonraları, Dekker, Heywood ve Chettle gibi yazarlarla Earl of VVorcester's Men kumpanyası için oyunlar yazarken görüyoruz. 1604 yılında ise, Middleton ve Dekker ile Saint Paul's kumpanyasına önce **Westward Ho** ve arkasından **Northward Ho** başlıklı iki komedi yazar. Aynı zamanda da King's Men kumpanyası için oyun yazan John Marston'm The Malcontent oyununa katkıda bulunur. Yaklaşık on yıl süren ve yazarın çıraklık dönemi diye nitelenebilecek bu süre içinde, VWebster tek başına hiç oyun yazmamıştır.

VWebster'm tek başına yazdığı ilk oyunu. **Ak Şeytan**, 1602 yılında sahneye konulur ve daha sonra basılır. VWebster, büyük beğeni toplamayan bu oyunun hemen ardından aynı yılda **Amalfi Düşesi**'ni yazar. Yazarın günümüze gelen ve tek başına yazdığı üçüncü ve son oyunu **The Devil's Law Case**'dir ve ilk kez 1617 yılında sahnelendiği sanılmaktadır. Daha sonraki yıllarda yine birçok oyunun yazılmasına katkıda bulunan VWebster 1630'larda ölmüştür (Brennan vii-viii).

Yaşamı hakkında pek fazla şey bilinmediği gibi, VWebster, bir oyun yazarı olarak da pek üretken olamamıştır; çünkü ortak oyun yazmaya

alışmış olmasının yanı sıra çok yavaş çalışmasıyla da ünlü biriydi ve zaman zaman onun bu yavaşlığı çağdaşları arasında alay konusu bile olmuştur. Ak Şeytan'm başında Okuyucu'ya seslenişinde bu özelliğinden söz eder ve bunun bir eksiklik olmadığını savunur. VWebster'm bir diğer özelliği de, diğer yazarların yapıtlarından alıntılar yapmada hiçbir sakınca görmemesidir. Ancak, VWebster'ı yaptığı sayısız alıntılar nedeniyle eleştirmek, ona haksızlık yapmak demektir; çünkü unutmamak gerekir ki, bu tutum dönemin yazarlık anlayışının bir parçasıdır ve hemen hemen tüm yazarlar bu yola başvurmuşlardır.

Webster Ak Şeytan'da çağdaşları tarafından yaygın olarak kullanılan trajedi türlerinin çoğunu kullanmıştır. Oyundaki temalara şöyle bir göz atıldığında oyunun bir 'intikam trajedisi' kadar, 'aşk trajedisi' özellikleri de taşıdığı gözlemlenir. Bunun yanı sıra, oyunda Papa seçimi, düğün töreni, mahkeme ve büyücülük sahneleri bulunduğu ve tek bir kahraman yerine toplumun bir kesitini ele aldığı için Ak Şeytan'ın aynı zamanda 'tarih oyunu' özellikleri taşıdığını söylemek yanlış olmaz. Yine aynı biçimde, oyunda yer alan ve Webster'ın çağdaşlarmca da yaygın olarak kullanılan 'kocanın boynuzlanması' teması, yazarın tek bir konu etrafında dönen bir trajedi yazmayı amaçlamadığının göstergesidir.

VWebster yalnızca değişik trajedi türlerini ve birkaç temayı bir arada kullanmakla kalmayıp Ortaçağda yaygın olarak kullanılan 'Sözsüz Oyun' geleneğinden yararlanır. Bunun amacı hem zaman kazanmak hem de simgesel bir anlatım kullanmaktır. Oldukça kısa süren 'Sözsüz Oyun'larla Dük'ün karısı İsabella ile Vittoria'nın kocası Camillo'nun nasıl öldürüldüklerini gösteren VWebster, bu yolla oyunun bütünlüğünü koruduğu gibi izleyiciye sahnede yer almayan olaylarla ilgili bilgi verir. Oyunda sıkça başvurulan bir başka uygulama da, kötülük peşinde olan karakterlerin duygularını izleyiciye dolaysız bir biçimde anlatmasıdır. Böylelikle, zamandan tasarruf edilmekte, izleyici aydınlanmakta ve oyunla daha fazla bütünleşmektedir.

VWebster'm diline bakıldığında, Shakespeare ve Marlowe gibi yazarlardan alışkın olduğumuz şiirsellikten yoksun olduğu görülür. Yapılan yoğun alıntılar, atıflar ve zaman zaman zorlama derecesindeki benzetmeler nedeniyle oyunun dili bir türlü beklenen akılcılığa ulaşamadığı gibi anlaşılması zor, bilmeceyi andıran bir sözcük yumağı haline de girebilmektedir.

VWebster'in Karamsar Dünyası

Günümüzde, VWebster'in her konu ve olay için, zorlayarak da olsa, bir benzetme yapmaya çalışarak yalınlıktan alabildiğine ödün vermesini anlayabilmek zordur. Onun bu özelliğini, on yedinci yüzyılın başlarında, İngiltere'de doruğunda bulunan Rönesans etkisine bağlamak yanlış olmaz. Kuşkusuz VWebster, izleyiciye derin bir bilgi birikimine sahip olduğunu göstermek istemektedir, hem de anlaşılmamak pahasına. Dört perde boyunca çoğunlukla gereksiz benzetmelerini gelişigüzel kullanan Webster, bir an bu tutumunun farkına varır. Oyunun mürekkep yalamış tek kişisi Flamineo

.... Kardeşim, timsah sensin; hastalığın ise, kötü ünün,
lordum da tedavi edecek. Gerçi yaptığım benzetmede ayrıntılar
tümüyle birbirini tutmuyor ama yine de dinle: Kafası dikenli kuşun
sana yaptığı iyiliği unutma ve nankörlüğü bırak (IV. Perde II. Sahne)

derken sanki izleyiciden ağdalı konuşmalarını affetmesini istemektedir. Doğru da yapmaktadır çünkü bilgiç tutumuyla zihinleri yeterince bulandırmıştır. Daha Önce yöneticilerin adamlarını asla ödüllendirmek gibi bir düşüncesi olmadığını

Biz onların hırsını doyurmak ya da keyifleri için
Kendimizi büyük savaşların kucağına atarsak,
Nasıl ödüllendirileceğiz?
Civarında adamotu bulunmayan
Bir meşe ağacının üzerinde sağlığa yararlı ökseotu
Ne kadar ender bulunursa,
Biz de o kadar ödüllendiriliriz kazanç peşinde koşarken. {III. Perde, I.

Sahne)

sözleriyle göstermeye çalışmış; kadınların her zaman uysal olmaları gerektiğini

Dinle beni: Durgun akan ırmaklardan
Daha azgın ve öfkeli denizler.
Ama ne onlar kadar tatlı,
Ne de iyi huylu olduğu söylenebilir.
Sakin bir kadın erkeklerin tehlikesizce üzerinde yol
alabilecekleri

Büyük bir köprünün altındaki durgun su gibidir. (IV. Perde,
II. Sahne)

beş dizede anlatmış; aşıkların aşkları yüzünden içkiye düştüklerini, içtikçe de kendilerini daha çok kaybettiklerini denizci-aşık benzetmesiyle aktarmıştır.

Littera

Aşıkların yeminleri denizcilerin duaları gibidir. Zorda kalınca onlara başvururlar; ama fırtına dinip, geminin sarsılması burunca yalvarmayı bırakıp içmeye başlarlar. Ama beyefendiler hem içer hem yalvarırlar, kunduracının pastırmasız yapamadığı gibi. Her ikisi de birbirlerini çekerler. İçki içen daha çok yemin etmeye başlar, yemin edince de daha çok içki içer. Senin bronz tenli beyin sözlerinden daha iyi değil mi bu sözler? (V. Perde, I. Sahne)

Yine de, seyrek de olsa, Webster, trajediden komediye tüm duygulan aktarabilecek esnekliği yakalayabilmektedir. Yoksa çağının kokuşmuşluğunu bu denli başarıyla eleştirmesi mümkün olmazdı. Yazar bu başarıyı, dilini anlaştırdığı ve uyaklı beyitlerle (sententiae) etik yargılarda bulunduğu anlarda yakalamaktadır. Meydana gelen olaylar hakkında yorumlar yapan oyun kişileri konuşmalarını mutlaka yoğun anlamlar içeren bir genellemeye noktalamaktadırlar.

Lodovico: Büyük adamlar koyunun önee yününü kırkıp pazarlar
Sonra da kesilip yenilmesi için satarlar. (I, Perde, I.

•Sahne)

Monticelso: Kader yelkenlerini parçalayıp, serenini kırarsa bile
Sonsuzadek sürecek erdemler bırakın ona. (II. Perde, I.
Sahne)

Lodovico: Koskoca cehennemde yalnızca üç Gazap Tanrıçası var;
Oysa büyük insanların yüreğinde üç bin tanesi yatar. (IV.
Perde, III. Sahne)

işte bu uyaklı genellemeler yoluyla Webster, izleyici dünya görüşünü yalm bir biçimde anlatmayı başarmaktadır.

Ak Şeytan'da eleştirilmesi gereken diğer özellik, olay örgüsünün bütünlükten uzak olmasıdır. Sahneler ve perdeler arasındaki geçişler hiç de ustalıklı olmadığı gibi, bazılarının (örneğin, Papa seçimi) oyuna katkısını açıklamak oldukça zordur. Bu özelliğiyle, oyun, sanki bir iskelet halindedir ve usta bir yazarın kendisine son şekli vermesini beklemektedir. İzleyici, oyunda trajedinin doruğa tırmanmasını arkasından çözüme kavuşmasını bekler. Ama boşunadır bu bekleyiş; çünkü oyunda çatışma-düğüm-çözüm yoktur; olay örgüsü düz bir çizgiyi andırmaktadır, perdeler sanki yapıştırılmış gibidir.

17. yüzyıl tiyatrosunda yazarlar özgün olmaktan çok. ele aldıkları konuyu işleyip geliştirmeyi gerçek ustalık olarak kabul etmekteydiler. Onlar için gerçek yaşamda meydana gelen her olay tiyatroya yansıtılacak nitelikteydi ve görüşlerini aktarma fırsatı sağlıyordu. Böylelikle, yaşamdan kopmak bir yana, sahneyi yaşamın bir aynası haline dönüştürmeleri mümkün olabilmekteydi. İşte bu yüzden diğer tüm oyun yazarlarının oyunlarında olduğu gibi, Ak Şeytan'da da olay

Webster'ın Karamsar Dünyası

örgüsü gerçek bir olay üzerine kurulmuştur. VWebster, oyunu yazmadan yirmi yedi yıl önce, 1585 yılında, Padua'da yirmi sekiz yaşında Öldürülen güzel Vittoria Accoramboni'nin ilginç yaşamının içerdiği dramatik özellikleri hemen fark edip İtalya'da büyük yankılar uyandıran bu yaşamı oyunlaştırmak istemiştir.

Trajik bir bölümle sonuçlanan Vittoria'nın yaşam öyküsüne kısaca değinmek ve VWebster'ın ne gibi değişikliklerle seyircinin karşısına çıktığını gözlemlemek ilginç olacaktır: Köklü ama yoksul bir aileden gelen Vittoria, ailenin on bir çocuğundan biridir ve on altı yaşında Kardinal Montalto'nun yeğeni Francesco Peretti ile evlendirilir. Yine aynı biçimde para ve unvan için İsabella de Medici ile evlenen Dük Brachiano ile tanışır. Vittoria'nın kardeşi Marcello bu ilişkinin kurulmasında etkin rol oynamıştır. Dük'ün mutsuz bir evlilik yaptığı ve karısından ayrı yaşadığı, İsabella'nın bir aşığı olduğu bilinmektedir. Brachiano'nun karısına yaptığı seyrek ziyaretlerin birinde İsabella esrarençiz bir biçimde ölür. Aradan birkaç yıl geçtikten sonra Vittoria'nın kocası bir cinayete kurban gider. Aşıklar İsabella'nın kardeşi Dük Francesco ve Camillo'nun amcası Kardinal Montalto'nun şiddetle karşı çıkmalarına rağmen bu ilişkiyi evlilikle perçinlerler. Türlü baskılara rağmen yaklaşık dört yıl süren bu evlilik Brachiano'nun ölmesiyle son bulur. Vittoria'mn kocasından yüklü bir miras almasını kabullenemeyen Francesco ve artık Papa olan Montalto'nun itirazları sürerken Kont Lodovico adamlarıyla Vittoria'mn sarayını basarak genç kadını ve kardeşi Flamineo'yu öldürürler; Vittoria'mn diğer kardeşi Marcello da daha sonra yakalanıp idam edilir.

Vittoria'nın evliliğini oyununda olduğu gibi koruyan VWebster, genç kadının kocasını oyunda iktidarsız ve alaya alınabilecek bir kişiye dönüştürmesi Ak Seylan'ın en sorunlu bölümlerinden biridir. Vittoria'yı kocasıyla para için evlenen bir kadın olarak çizmesi VWebster'a genç kadının kötülüğünü rahatça sergileyebilme olanağı verdiği halde anlaşılabilir yazar bu oyun kişisinin bu yönünü biraz törpülemek istemiş ve kocasını gülünce bir insan yapmıştır.

VWebster, Brachiano'nun Medici Dükü'nün kız kardeşiyle evlenmesinin de anlaşılabilir yoluyla gerçekleşen bir evlilik olduğunu ve burada da asıl amacın parayla güç elde etmek olduğunu sezdirir. Bu evliliğin Önemi büyüktür, çünkü Brachiano bu evlilik sonucunda Papa tarafından Dük yapılır. Verilen bu unvanın Brachiano'ya karşı Papa ve Francesco tarafından sürekli kullanılması ve Roma'nın bu iki güçlü soylusunun evliliğe müdahale etmesi sık sık gündeme gelir. Francesco, Brachiano'dan kız kardeşine iyi davranmasını isteme yetkisini kendisinde görür; hatta bu yüzden iki Dukalık -arasında savaş rüzgarları esmeye başlar.

Littera

Webster'ın Brachino ile Isabella'nın evliliklerinde geliştirmeye çalıştığı, ancak oldukça önemli bir nokta vardır: Gerçek yaşamda, kocasından ayrı yaşayan ve bir aşığı olan Isabella, oyunda kocasına çok düşkün bir kadın olarak çizilir. VWebster, bu mutsuzluğun çiftin birbirlerini sevememeleri olduğunu söylemekten kaçınır. Oyunda sevgisizlik tek taraflıdır. Isabella kocasına düşkün bir kadın, Brachiano ise, tam tersine, karısından nefret eden bir koca olarak çizilir. Dahası, evliliğin yürümesinin tek nedeninin Brachiano'nun şehvet düşkünlüğü olduğu vurgulanır. Yine de VWebster, Vittoria'nın kocası Camillo'ya yaptığı gibi, Isabella'yı da aşırı kıskançlık gibi olumsuz bir özelliklerle donatır; ancak Düşesin bu özelliğinin üzerinde fazla durmaz.

Gerçek yaşamda bir aşığı olan Isabella'nın bu ilişkisi oyunda oldukça değişik bir biçimde karşımıza çıkar: Sürgündeki Kont Lodovico, affedilip Isabella'nın hizmetine girmek ister; bu sırada Düşes ölür ve bu arzusunu gerçekleştiremez. Ancak, VWebster, Lodovico'ya Isabella'yı öldürenleri cezalandırmak isteyen bir intikamcı kimliği verir ve Lodovico'nun Isabella'ya duyduğu derin aşk yüzünden böyle davrandığını gösterir.

VWebster'ın gerçek yaşamdaki Brachiano-Vittoria aşk öyküsünde yaptığı bu değişikliklerle, eşlerini öldürerek ne pahasına olursa olsun bir araya gelmek isteyen bu çiftin hastalık derecesindeki sevgileri oyunda salt cinsellik ve para üzerine kurulu bir ilişkiye dönüşür. Kuşkusuz, her iki birliktelik de kötülük üzerine kurulmuştur. Ne var ki, gerçek biçimiyle olay 'aşk trajedisi'nden başka Özellikler içermemektedir ve bu da VWebster için yeterli değildir. Dolayısıyla, yazar elindeki bu malzemeyi oldukça değişik bir biçime sokar.

Gerçekte Flamineo ve Marcello intikamcılar tarafından öldürüldükleri halde, VWebster, yine değişiklik yaparak, Flamineo'ya kardeşi Marcello'yu öldürtür. Amacı, Roma'da işlerin kardeşin kardeşi öldürmesine varacak kadar çığırından çıktığını göstermektir. Cornelia'nın oğlu Marcello ardından yaktığı ağıt sahnesi de VWebster tarafından oyuna eklenmiştir.

Oyunda, Francesco, Vittoria ve Flamineo'yu öldüren Lodovico ve adamlarına sınırsız maddî ve manevî yardımda bulunur. Ama gerçekte, Francesco'nun Lodovico'yu desteklediği yolunda somut bir kanıt yoktur. VWebster, bu değişikliklerle, bir kez daha Roma'daki kokuşmuşluğun altını çizmektedir.

Hastalıklı ilişkilerle ölüm ve korkunun iç içe girdiği gerçek olaylar VWebster'ın elinde daha karamsar bir özelliğe bürünür. Oyunda kişiler çığırından çıkmış bir dünyada bir oraya bir buraya savrulmaktan bir türlü kurtulamazlar; sığınabilecekleri, bel bağlayacakları, doğru dürüst

Dünyası

işleyen tek bir kurum bulunmamaktadır. Ahlaki çöküntü ve kokuşmuşluk her yanı sarmıştır ve böyle bir ortamda her birey tek başına bu dünyaya uyum sağlayarak ayakta kalma savaşı vermektedir.

Ak Şeytan, kötülüğün her zaman erdem maskesinin ardına saklandığı, doğruyla yanlışın ayırt edilmesinin mümkün olmadığı ve dolayısıyla ahlaki değerlerin bulunmadığı bir dünyayı simgeler. VWebster, çağdaşı Chapman ve Tourneur gibi, yok oluşa doğru hızla ilerleyen, kokuşmuş bir evrende yaşadığını düşünmektedir. Ribner'in dediği gibi, oyunlarında cennet ve cehenneme atıflar bulunmasına karşın, Webster'm evreni düzenden ve insanların yaşamına yön veren tanrısal güçten yoksundur (195). Kurtuluş için herhangi bir sihirli formül ya da reçete sunmaz çünkü onun için yaşam bir karmaşadan başka bir şey değildir. Webster'm çizdiği bu dünyada kokuşmuş olan yalnızca kişiler değildir: Saray, Kilise, adalet, evlilik ve akrabalık kurumları da paylarına düşeni alırlar. Aynı görüşü paylaşan Goldberg, yozlaşmamış değerlerin sadece kişinin kendi içinde bulunabildiğini ama böylesi bir ortamda bu tür kişileri bulmanın zor olduğunu söyler(l).

Oyunun tek erdemli kişisi Cornelia sadece iki sahnede yer alır ve oldukça donuk çizilmiştir. Sanki VWebster, erdemli kişilerin bu dünyada ancak arka planda, ikincil rollerde yer bulabileceklerini söylemek ister sanki. Ribner, Cornelia'nın doğru bildiklerini söylediğini; ama etkili olmasının söz konusu olmadığını, dolayısıyla da okurun, daha canlı, daha enerjik kişileri, kişilikleri kötü bile olsa, yeğlediğini söylediğini vurgular (195). Ne var ki, ahlaki değerleri bulunmayan kişiler yaşamlarını hiçbir sonuç getirmeyen anlamsız çabalarla tüketirler. Zaman zaman güzelliklerle karşı karşıya gelseler bile bu güzellikler hastalık ve çöküntünün eseridir ve bu yüzden yaşamı yok eder, yeni hastalıklara yol açar ve bir kısır döngü oluşturur.

Hastalıklı güzellerin başında sevgi gelmektedir ancak sağaltıcı özellikleri olması gereken bu duygu yalnızca sevgililere değil çevredeki tüm kişilere felaket getirir. Evli bir kadın olan Vittoria'yı her ne pahasına olursa olsun elde etmeye çalışan Brachiano'nun bu amaç uğruna oyunun en karamsar kişisini, hiçbir değer yargısı bulunmayan ve salt çıkar peşinde koşan Flamineo'yı araç olarak kullanma kararlılığı bu yüce duygunun ne denli yozlaştırıldığıın göstergesidir.

Şehvet düşkününü Brachiano'dan farkı bulunmayan Flamineo'nun dünyasında yüce değerlere yer yoktur. Yükselme uğruna kız kardeşini emrinde çalıştığı Dük Brachiano'ya pazarlaması onun kişiliği ve değer yargıları konusunda bir fikir vermeye yeter. Bu kadarla da yetinmeyen Webster, Flamineo'yu dünyaya alaycı bir gözle bakan, her ilişkinin altında bir çıkar yattığına inanan bir kişi olarak çizmiştir. Flamineo, alaycı bir tavırla yaptığı konuşmalarında insan yaşamının aşağılık ve iç karartıcı yönleri üzerinde durur. İyi olmaya çalışmaz çünkü bunun iki

yüzlülerle, çıkar peşinde koşanlarla, inançsızlarla dolu bir dünyada gerçekleştirmeyeceğine inanır. Bu yüzden, var olabilmek için insanları aldatmak, dost görünürken önündeki engelleri yıkmak amacıyla, Ribner'e göre, Makyavelist bir tutum içine girer (128). Üniversite eğitimi almış aydın kişilerin geleceğinin parlak olduğuna inanmaz. Onları bekleyen geleceğin kürek mahkumluğu ya da zindan olduğunu düşünür. Üniversitede okurken diplomanın kendisine bir yarar sağlayamayacağını anlayan Flamineo parlak zekasının yardımıyla, kötülük yaparak, insanların kuyusunu kazarak toplumun üst katmanlarında kendine bir yer edinmeye çalışır.

Flamineo, doyumsuz, mutsuz bir insan olarak dünyadaki kötülükleri gözler önüne serip, kendi kötülüğünün haklılığını kanıtlayarak dünyayı nasıl algıladığını sık sık göstermeye çalışır. Ne Tanrı'ya ne de herhangi bir kişiye bağlıdır çünkü onun hiçbir ülküsü ve inancı yoktur. İnsanların sadece kötülüğün kaynağı olduğu düşüncesiyle yaşayarak kendi sonunu hazırlaması karmaşanın egemen olduğu dünyanın düzeltilemeyeceği inancımızı pekiştirir.

Flamineo, yaptığı planların kendinden daha güçlü olanlarca suya düşürülmesiyle kaçınılmaz ölümün pençesine düştüğünde hiç de umulduğu gibi pişmanlığını dile getirmez. Son sözleri, kralların gözüne girip sarayda kendilerine bir yer edinmek isteyenlere uyarı niteliğindedir: Suçlu, suçsuz herkes güçlü insanların elinde birer oyuncaktır ve bu yüzden güçlülerden uzak durmak gerekir. Dünya dehşet dolu bir yerdir, mutluluk kılık değiştirmiş üzüntüden başka bir şey değildir. Bu düşüncelerle dünyadaki esaretini sona erdirecek ölüme kucak açar. Kısaca Flamineo, karmaşadan başka bir şey olmayan dünyayı simgeler.

Vittoria'nın durumu kardeşi Flamineo'nunkinden farklı değildir. O da para ve güç peşindedir. Camillo ile parası için evlenip evlilik kurumunun saygınlığını ayaklar altına aldığı yetmiyormuş gibi, parası ve politik gücü olan Brachiano ile kocası yan odadayken aşk yapmakta sakınca görmez. Bununla da yetinmeyerek, Brachiano'nun aklına Camillo'yu ve Düşes'i öldürme fikrini sokmasıyla güzellik ardına gizlenen iki yüzlülük ve kötülük anlamına gelen 'Ak Şeytan' adını hak eder.

Oyunun büyük bir bölümünde edilgen bir durumda bulunduğundan zaman zaman ona olan duygularımız olumlu bir nitelik kazanmaya başlasa da Vittoria'da gerçekleri olduğundan farklı gösterme yeteneğinin bulunduğunu aklımızdan çıkarmayız. D. C. Gunby, Vittoria'nın sadece hapse atılması ve şerefine leke sürülmesi söz konusuysen, mahkeme sırasında yaşamının tehlike altında bulunduğunu söyleyerek jüriyi etkilemeye çalıştığını, bu davranışın da kişiliğine ışık tuttuğunu iler sürer (16).

Webster'ın Karamsar Dünyası

Margaret Renald ise, oyunda Vittoria'nın sahnede yalnızken içtenlikle duygu ve düşüncelerini anlattığı bir bölüm olmadığı için onun kişiliğini tüm boyutlarıyla görmenin olanaksızlığı üzerinde durur(40). Ama duygularını dile getirmese de Vittoria'nın olaylar karşısındaki tutumuyla bencilliğinin boyutlarını anlamak mümkün olmaktadır: Brachiano'nun zehirlenmesine üzüldür ama salt düşündüğü, artık her türlü tehlikenin kol gezdiği sarayda yalnız ve korunmasız kaldığı için.

Ne var ki, olduğundan farklı görünen, kuzu postundaki, kurt Vittoria, oyunun tek 'Ak Şeytan'ı değildir. Başta Flamineo olmak üzere, Brachiano, Lodovico, Francisco, Monticelso, hatta sarayda yaşayan herkes bu listeye dahil edilmelidir (V. iv, 118-23).

Kiliseyi temsil eden Monticelso ile devleti temsil eden Francisco da kokuşmuşluktan paylarını almışlardır. Ellerini kirletmeden intikamlarını almada bu kişilerin üstüne yoktur. Monticelso, hırsız, sahtekar, katil, tefeci gibi yasa dışı işlerle yaşamlarını kazanan kimselerin listesini hazırlayarak, bu kişilerden zamanı gelince yararlanmayı düşünen yoz bir din adamıdır. Kardeşi Düşes'i öldürenleri yasal yoldan cezalandırma yetkisi elinde bulunduğu halde intikamcı kimliğine bürünerek adamları yardımıyla kıyıma girişen Francisco, adalet kavramını temelinden sarsar. Monticelso ve Francisco'nun şahsında ülkenin en Önemli iki kurumunun giderek batağa saplandığını görmek, kurtuluş umutlarının yok olmasına neden olur.

Diğerleriyle karşılaştırıldığında olumlu Özelliklerinin ağır bastığını düşündüğümüz kişiler bile yozlaşmışlıktan, ikiyüzlülükten paylarını almışlardır. Kocasını delicesine sever görünen Isabella kapıldığı kıskançlık krizini dizginlemek için hiçbir çabada bulunmazken, kardeşinin namusunu her şeyin üstünde tutan Marcello, Vittoria ile Brachiano evlenince eniştesinin hizmetine girmekte sakınca görmez. Aynı şekilde, oyunda erdemi simgelediğini söyleyebileceğimiz Cornelia bile, aşklarını şiddetle eleştirdiği yeni evlilerle yaşamayı kabul eder.

Jacqueline Pearson'a göre, oyunun sonunda ülke yönetimini üstlenen Giovanni ile yiten umutlar yeniden filizlenmez çünkü yeni Dük henüz çok gençtir ve deneyimsiz bir kişinin elinde, ülkenin türlü tehlikelere sürüklenebileceği duygusu ağır basmaktadır (82). Bu görüşü paylaşmamak olanaksızdır çünkü değişen pek bir şey olmamıştır. Yönetim sadece el değiştirmiştir. Başa geçen genç Giovanni katilleri cezalandıracağını söylemektedir ama kokuşmuşluğu giderme yolunda bir adım atmasını beklemek gerçekçi olmayacaktır çünkü Dukalık dışında hiçbir kurum değişimden payını alamaz.

VWebster'm alabildiğine karamsar bir dünya yarattığı bu oyun ancak köktenci yaklaşımlarla toplumdaki aksaklıkların giderilebileceğini ama böyle bir yaklaşımın olanaksız olduğunu tüm çıplaklığıyla gözler

Littera

önüne sermektedir, insanlar, ucunda ışık görmedikleri bir tünelde ilerleyerek yaşamlarını tamamlamaya çalışmaktadırlar. Ancak pek azı bunun farkındadır ve bu yüzden herhangi bir değişim ummak anlamsız olmaktadır. Oyun, uyandırdığı bu kapana sıkışmışlık duygusuyla Sofokles'in *Kral Oidipus'unu*. çağrıştırırken bireylerin, Macbeth'in deyimiyle, 'dünya sahnesinde' zamanlarını doldurmaya çalışan aktörlerden farklı olmadıklarını ileri sürerek evrensel bir boyut kazanmaktadır.

KAYNAKÇA

1. **Brennan**, Elizabeth M. Introduction. *The White Devil*. Toronto: Ernest Benn Limited, 1971. s. vii-xxxiv.
2. Goldberg, Dena. *Betwoeen Worlds: A Study of the Plays of John Webster*. Waterloo: Wilfrid Laurier Univ. Press, 1987.
3. Gunby, D. C. Introduction. *John Webster: Three Plays*. By John Webster. Middlesex: Penguin Books Ltd. 1983. s. 9-29.
4. Pearson, Jacqueline. *Tragedy and Tragicomedie in the Plays of John Webster*. New Jersey: Barnes and Noble Books, 1980.
5. Renald, Margaret Loftus. *John Webster*. Boston: Tewayne Publishers, 1984.
6. Ribner, Irving. 'Jacobean Tragedy: The Quest for Moral Order'. *Webster: The White Devil and the Duchess of Malfi*. Ed. R. V. : Holdsworth. Houndsmill: Macmillan Education Ltd., 1987, s. 118-144.

236

Kaynak: Littera, Edebiyat Yazıları, Haz.: Cengiz Ertem, Ürün Yayınları, Cilt: 7, Ankara, 1996