



## Edward Bond'un Teatral Distopyaları: *Sandalye Oyunları* Edward Bond's Theatrical Dystopias: *The Chair Plays*

Tuğba AYGAN\*

### Öz

İki Dünya Savaşı, nükleer soykırımlar, Nazi Almanyası ve Stalinist Rusya'nın totaliter rejimlerinin yarattığı atmosfer gibi olumsuzluklarla şekillenen distopya yazını, yirminci yüzyılın en önemli türlerinden biri haline gelir. Yazıldığı dönemin karamsar atmosferini yansıtan distopik eserler, baskı ve huzursuzluklarla dolu, tatmin edici olmayan bir geleceğin portresini sunmayı amaçlar. Distopya, ortaya çıkışından bu yana roman türünde öne çıksa da, yüzyılın sonlarına doğru İngiliz tiyatrosu da distopyaya açılır. Oyunlarındaki şiddet betimlerinin yanı sıra modern drama ve toplum hakkındaki radikal açıklamaları nedeniyle çağdaş İngiliz tiyatrosunun *kötü çocuğu* olarak anılan Edward Bond, *The War Plays* (1985, *Savaş Oyunları*) ve *The Chair Plays* (2000, *Sandalye Oyunları*) üçlemeleriyle İngiliz tiyatrosuna ilk teatral distopyaları kazandırır. Tiyatronun toplumsal değişime yönelik bilinci harekete geçirmesi gerektiği görüşünü savunan Bond, bu amaçla oyunlarında yoğun bir şekilde sosyal ve politik konulara eğilir. Bu çalışmanın amacı, içerik ve tema bakımından benzer tek perdelik oyunlardan oluşan *Sandalye Oyunları* üçlemesini bir distopya örneği olarak tartışmaktır. Baskıcı rejimler, kendi hayatları üzerinde söz sahibi olamayan kimsesiz insanlar, yaşamların her anına nüfuz etmiş korku ve huzursuzluk hâli gibi distopik öğeler üçlemenin her oyununda merkezdedir. Yakın bir geleceğin portresini sunan oyunlar, oldukça kasvetli ve mutsuz bir gelecek öngörüsünde bulunarak toplumları bu tür muhtemel senaryolara karşı uyarır ve teatral birer distopyaya dönüştür.

**Anahtar sözcükler:** Distopya, İngiliz tiyatrosu, Edward Bond, *Sandalye Oyunları*, teatral distopya.

### Abstract

Shaped by two World Wars, nuclear holocausts, totalitarian regimes of Nazi Germany and Stalinist Russia, dystopia has become one of the most prominent genres of the twentieth century. Embodying the pessimistic atmosphere of their time, dystopian works attempt to provide a portrait of a dissatisfactory future fraught with oppression and unrest. Even though dystopia has been prominent in the novel genre since its emergence, towards the end of the century, British stages have also been opened to dystopic visions. Dubbed *l'enfant terrible* of contemporary British theatre due to the depiction of crude violence in his plays and radical statements about modern drama and society, Edward Bond introduced theatrical dystopias with his trilogies, *The War Plays* (1985) and *The Chair Plays* (2000) Bond holds the view that theatre should activate consciousness towards social change, and to this end his plays are heavily committed to social and political issues. This paper discusses Bond's *Chair Plays* trilogy of one-act plays, similar in scope and theme, as an example of dystopia. Oppressive regimes, lonely and silenced people, and constant state of fright and unrest as dystopian elements lie at the very centre of these plays. Portraying a rather bleak and unhappy near future, each play functions as a warning against such possible scenarios and becomes a theatrical dystopia.

\* Dr. Öğr. Üyesi, Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü. E-posta: tugba.aygan@atauni.edu.tr. ORCID: 0000-0002-0514-8472



**Keywords:** Dystopia, British theatre, Edward Bond, *The Chair Plays*, theatrical dystopia.

## Giriş

Şimdiki ütopyalara bakan okur muhtemelen onları yeterli ve inandırıcı bulmayacaktır. Fakat istediği ustaca sunulmuş bir kâbussa Dante'nin cehennem dokuz çemberine yolculuğundan çok daha çeşitli dehşetlerden birini seçebilir.

Walsh, 1962, s. 15

Aldoux Huxley'nin *Brave New World* (1932, *Cesur Yeni Dünya*) eserini sahneye uyarlayan ve *Foxfinder* (2011, *Tilkibulucu*) oyunuyla İngiliz tiyatrosuna orijinal bir distopya kazandıran Dawn King'e göre "şimdiki zamanlarda bir distopyada yaşıyoruz." (Williams, 2015) Günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline gelen, kullanıcılarının adımlarını, aldığı kalorileri, kalp atışlarını, kısacası her anını kaydeden cep telefonları; yabancılaşmış, tahrip edilmiş, can çekişmekte olan bir doğa; mutluluk ve hazla baskılanmış, düşünmek ve hissetmek gibi yetilerini büyük oranda kaybetmiş, tüketerek var olan insanlar; vatandaşları hakkında sınırsız istihbarat sahibi baskıcı hükümetler; sonu gelmeyen savaşlar ve ansızın tüm dünyayı çaresiz bırakabilen salgınlar gibi daha birçok ibare King'in önermesini büyük oranda doğrular niteliktedir. Bu doğrultuda modern dünya, Chad Walsh'ın Dante'nin cehennemlerine alternatif gösterdiği distopik anlatılara artık pek uzak sayılmaz. Bu çalışma, günümüzle son derece ilintili olan ve roman türüyle ilk örnekleri üretilen distopyanın zaman içerisinde dramatik metinlere ve sahneye nasıl taşındığının izini sürmekte ve bu bağlamda İngiliz oyun yazarı Edward Bond'un *The Chair Plays* (2000, *Sandalye Oyunları*) üçlemesini bir distopya örneği olarak tartışmaktadır.

Hâlihazırda var olan kaygı verici durumları ima ederek bu durumların daha kötüye evrildiği yakın bir geleceği işaret eden anlatıları tanımlayan distopya, kelime olarak ilk kez 1868'de John Stuart Mill'in, İrlanda toprak politikası nedeniyle hükümeti eleştirdiği bir Avam Kamarası konuşması esnasında kullanılmıştır (Kumar, 2006, s. 172). Yunanca kötü, anormal anlamı taşıyan önek 'dys/dus' ve yer anlamındaki 'topos' sözcüklerinin birleşiminden oluşan distopya, dilimize 'kötü yer' olarak çevrilir. Türkçede anti-ütopya, karşı ütopya, ters ütopya ya da kara ütopya olarak da karşılık bulan terim, *Oxford English Dictionary*'de "her şeyin olabildiğince kötü olduğu hayali durum veya yer" (1989; 2016) olarak tanımlanır. Edebiyatta distopya ise diyalektik bir gelişimin ürünü olarak Rönesans'ın doğurduğu, Thomas More'un *Ütopya* (1516) adlı kitabıyla bir tür olarak edebiyata kazandırdığı, ideal veya cennetvari bir toplumu resmeden ve Yunanca 'var olmayan yer' anlamındaki ütopyanın karşıtı olarak şekillenir.<sup>1</sup> Distopyayı bu diyalektik çerçevesinde tanımlayan Chris Baldick, terimin "endişe verici derecede kötü ve genellikle öngörülen gelecekte var olan hayali bir dünya" (2008, s. 100) için kullanıldığını belirtir.

Distopya; en genel ifadeyle gerek etimolojik anlam gerekse kurgusal içerik bakımından ütopyanın antitezi yahut karşıtı olarak değerlendirilmesine rağmen, bu iki terimi birbirinden kesin çizgilerle ayırmak pek mümkün değildir. Çünkü Krishan Kumar'ın sözleriyle distopyalar ütopyayla şekillenir ve "bir asalak gibi ondan beslenir" (2018, s. 172). Diğer bir ifadeyle distopyalar, esasen ütopyalar gibi toplumsal düş kurma ediminin bir çeşitlemesidir. Bu amaçla hem ütopyalar hem de distopyalar içinden çıktıkları kültürün kaynaklarına dayanırken gerçekliğin sınırlarını zorlar. Ancak, ütopya bu kaynakların en ideal hâle evrilmesini düşlerken, distopya yanlışları ve kırılma noktalarını daha görünür kılmak amacıyla korkulan ve arzu edilmeyen olasılıkları hikâyeler. Bu yönüyle distopyalar salt bir gelecek düşleminden ziyade okurun şimdiki durumunu fark edip daha iyi bir geleceğe dönüştürmesi yönünde uyarı sunan işlevsel bir uygulamadır.

Edebiyattaki örneklerine bakıldığında da her iki kavramın birçok ortak paydada bulunduğu açıkça görülebilir. Söz gelimi, ütopyanın en belli başlı örnekleri olarak değerlendirilen *Devlet* (M.Ö. 340 civarı) ve *Ütopya* otoriter ve hiyerarşik yapıda bir yönetimin kurallarıyla düzen ve mutluluğun sağlanmaya çalışıldığı

<sup>1</sup> More'un *Ütopya*'sı her ne kadar ütopyanın edebi bir tür olarak resmen başlangıcı olarak görülse de, birçok eleştirmen ve teorisyen bu türe ilk örnek olarak ideal bir toplum için ideal bir devlet yönetimini tasarlayan Platon'un *Devlet*'ini işaret eder. Bkz. White (1982, s. 329), Walsh (1962, s. 40), Dawson, (1992, s. 3), Booker (1994, s. 5).

toplumları inşa ederken, Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya*, Orwell'in *1984* (1949) ve *Animal Farm* (1945, *Hayvan Çiftliği*) gibi distopyaları benzer yönetimlerin tek tipleştirip insandışılaştırdığı görünüşte çok mutlu ve düzenli toplumları kurgular. Bu açıdan distopyalar, görünürde olanın yanıltıcılığını imâ ederken aynı zamanda ideal bir toplum oluşturma yolunda belli bir grubun ütopyasının nasıl bir diğer topluluğun distopyası hâline geldiğini de vurgular. Bu noktadan hareketle, distopyalar statükonun hizmetinde şekillenen ütopyik tasavvurların yalnızca belli bir kesim için var edildiğine vurgu yapar ve ütopyanın onların gözünden bakmayı reddettiği pasif, bastırılmış toplum ile bu toplumların kaygı ve sancılarını merceğe alır.

Raymond Williams 1978 tarihli "Utopia and Science Fiction" adlı makalesinde ütopyan kurguları cennet, dışardan değiştirilmiş dünya, gönüllü değişim ve teknolojik değişim (s. 203) olmak üzere dört gruba ayırır. Her bir ayırımın olumsuzunun resmedildiği distopik kurguların dört kategorisini ise benzer başlıklar fakat farklı içeriklerle şöyle açıklar:

- (a) başka bir yerde var olan daha kötü bir hayat türünün anlatıldığı *cehennem*; (b) umulmadık yahut kontrol dışı doğal bir hadisenin yarattığı yeni fakat daha az mutlu bir hayat türünün olduğu *dıştan değiştirilmiş dünya*; (c) toplumsal çöküşün, kötü toplum düzenlerinin ortaya çıkışının ya da toplumsal iyileşme çabalarının öngörülemez korkunç sonuçlarının sebep olduğu yeni fakat daha az mutlu bir yaşam şeklinin olduğu *gönüllü değişim*; (d) teknik gelişmelerle yaşam şartlarının daha da kötüleştiği *teknolojik değişim*. (s. 204)

Williams'ın kategorilerinde de görüldüğü üzere hem ütopya hem de distopya birbirlerine çok benzer pratiklerin sonuçlarıyla şekillenir. Bu açıdan, iki türün bu denli iç içe geçmişliğini vurgulayan ve benzerliklerinin yanı sıra taban tabana zıt doğalarına atıfta bulunan Gordin, Tilley ve Prakash'ın distopya için "ütopyanın kötücül ikizi" (2017, s. 7) yakıştırması gayet yerinde bir benzetmedir. Nitekim her ikisi de görünüşte aynı, içeriğinde ise olabildiğince ayırır.

Diğer yandan, "bir madolyonun iki yüzü" (Czauderna, 2019, s. 72) olarak da tanımlanan ütopya ve distopyanın üretim amacı, söz konusu ayrılmaz birlikteliği sağlamlaştıtır. Distopya, içinde bulunulan zaman ve şartlardan yola çıkarak yine bugünün bakış açısıyla, henüz var olmayan fakat varılması muhtemel, kötü, cehennemvari bir geleceği resmederken şimdiki ve var olanı eleştirir. Daha iyi ve ideal bir toplum hayali barındıran ütopya ise içinde bulunulan toplumun aksaklıklarını görünür kılmak adına böyle bir toplum resmederken var olan ve olması gereken arasındaki farklılıkları vurgular, düzeltilmesi gerekenleri dillendirir. Terimin isim babası More'un *Ütopya*'sı bu şekilde zamanın İngiltere'sinden çok daha iyi bir toplum yaratır; bu toplumla dönem İngiltere'sinin bir eleştirisini sunar (Sargent, 2010, s. 4). Benzer şekilde İtalyan filozof Tommaso Campanella'nın kaleme aldığı erken dönem ütopyalarından *Güneş Ülkesi* (1602) dönemin İtalya'sının sosyal ve politik kargaşasına karşı bir tepki niteliğindedir. Dönemlerinin kanonik distopyalarından Aldous Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya* ve George Orwell'in *1984* romanlarına da esin kaynağı olmuş Yevgeny Zamyatin'in Bolşevik devriminden hemen sonra kaleme aldığı *We* (1924, *Biz*) eseri ise komünizmin sembolik bir eleştirisidir. Bu bakımdan her iki tür de yaşanılan topluma eleştiri getirir; ancak, ütopya bir nevi arzu belirtimiyken, distopya geleceğe dair bir uyarı ve uyanma çağrısıdır.

Yirminci yüzyılın ilk yarısında Birinci Dünya Savaşı'nın getirdiği çok yönlü yıkım, ardından İkinci Dünya Savaşı'yla kitlesel ölümlerin, soykırımların, kayıpların ve acımasız diktatörlüklerin yarattığı atmosfer, doğumundan bu yana edebiyatın ve hayatın merkezinde sağlam bir yer edinememiş ütopyayı yerinden eder ve toplumsal yaşamın yanı sıra edebiyat ve sanat üretiminin odağına distopyayı yerleştirir. İnsanlık tarihinin dönüm noktalarını imleyen bu felaketlerin akabinde distopyanın büyük oranda artalanını oluşturan 1920ler, 30lar ve 40lar, Kumar'ın deyimiyle "şeytanın on yılları" (Kumar, 2006, s. 358) ise ileriye bakma dürtüsüyle, korkutucu gelecek senaryoları üreten ilk distopya romanlarının yazılışına tanıklık eder. İki dünya savaşının dehşeti, Nazi Almanyası ve Stalinist Rusya'nın totaliter rejiminin yanı sıra, küresel bir nükleer soykırım kaygısının gölgesinde şekillenen ve dünyanın bu şekilde ilerlemesi hâlinde olası geleceğin korkunç betimlemelerini sunan Yevgeny Zamyatin'in *Biz*'i, Aldoux Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya*'sı ve George Orwell'in *1984*'ü edebiyatta distopik dönüşün başlangıcını imler. Ardından, yirminci yüzyıl sonu ve yirmi birinci yüzyıl başı toplumsal ve politik çalkantılarına koşut olarak distopya birçok eserin odağında yer bulmayı sürdürür.

## İngiliz Tiyatrosunda Distopya

Yirminci yüzyılın roman alanında bir nevi 'distopik patlama'ya tanık olması ve seyreden yüzyılda distopik yazının alt türlerle çeşitlenerek artmasının aksine, yirminci yüzyıl sonuna dek distopya tiyatrodaki tam manasıyla yer bulamaz. Fakat kültür distopik romanların sahne uyarlamaları İngiliz ve Amerikan tiyatrolarını distopyaya açar. Örneğin Ray Bradbury'nin okumanın yasak olduğu bir gelecekte görevi kitap yakmak olan bir itfaiyeciyi konu alan 1953 tarihli romanı *Fahrenheit 451*, yazarın kendisi tarafından 1979'da oyunlaştırılır ve aynı yıl Los Angeles Colone Theatre'da sahnelenir. 90'lı yılların sonu ve yirmi birinci yüzyılın başı itibarıyla dönemin sosyo-politik atmosferine koşut olarak oyun yazarlarının karanlık bir geleceği resmettiği eserler yazılmaya başlarken, distopik roman uyarlamaları çağdaş sahnede yer bulmayı sürdürür. Margaret Atwood'un feminist distopya türünde yazdığı romanı *The Handmaid's Tale* (1985, *Damızlık Kızın Öyküsü*) 2002'de Brendon Burns, 2015 yılında ise Joe Stollenwerk tarafından sahneye uyarlanır. Kadınların tüm haklarının ellerinden alındığı, varlıklarını yalnızca erkek egemen ve dindar bir kesim için çocuk doğurup hizmetçilik yaparak sürdürebildikleri bir düzeni anlatan roman, Arjantin ve İrlanda'da kürtaj yasalarına, Amerika'da ise Trump'ın kürtaj ve göçmen politikalarına yönelik protesto amaçlı birçok teatral gösteriye ilham verir. Belki de günümüz dünyasına en çok hitap eden George Orwell'in 1984'ü ise 2013 yılında Duncan Macmillan ve Robert Icke tarafından sahneye uyarlanır ve ilk gösterimi Nottingham Playhouse'da yapılır. 2014 yılında West End'de gösterilen oyun, Amerika'da ise ilk kez 2018'de Broadway'de sahnelenir.

Çağımızın geleceğe dair kaygılarının en açık göstergeleri olarak kâbus bir geleceğin İngiliz tiyatro oyunlarında yer bulması ise büyük ölçüde Yeni Yazın ekseninde yirminci yüzyılın son on yılı ve yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreğine rastlar. Tekinsiz bir dünyada, tüm özgürlüklerinden mahrum bırakılmış, sürekli korkuyla imtihan edilen ve kontrol altında tutulan bireyleri; çevresel yıkımları ve sonuçlarını; nükleer felaketleri ve acımasız diktatörlükleri merkeze alan çağdaş oyunlar, sahnede 'distopik dönüşü' başlatır. Belli bir duygu yapısının belirtisi olan bu dönüş, Trish Reid'in sözleriyle, "şimdiki zamana dair derin ve yaygın bir endişenin ve bu endişe durumunu temsil etmekte gerçekçiliğin sınırlılığında duyulan memnuniyetsizliğin kanıtıdır" (2019, s. 73). Nitekim döneminin tatminkâr olmaktan uzak atmosferinden beslenen distopya, daha kötüyü düşleyen bir kurgusal pratiktir. Çağdaş İngiliz tiyatrosunda bu tür örneklerin hâkimiyeti de geleneksel anlatıların modern insan ve deneyimlerinin betimlenmesinde yetersiz kaldığının belirtisidir.

Philip Ridley, Reid'in işaret ettiği gerçekçiliğin sınırlılıklarından kurtulup, geleceğin kurmaca anlatılarına bir çerçeve sunarak tiyatrodaki distopik dönüşü örnekleyen eserler sunar. Oyun yazarının 1991 tarihli *The Pitchwork Disney (Korku Tüneli)* adlı eseri, ailelerini on yıl önce bir felakette kaybeden ve o tarihten itibaren hiç evden çıkmayıp karanlıkta yaşayan yirmi sekiz yaşındaki ikiz kardeşlerin distopik dünyasını kurgular. Yazarın bir diğer oyunu olan *Mercury Fur*'de (2005, *Kürküklü Merkür*) ise post-apokaliptik bir dünyada toplumun tamamına yakını yıllar önce bilinmeyen bir güç tarafından tüm dünyaya yayılan kelebeklere bağımlı hale getirilmiştir. Yedikleri kelebeğin rengine göre şiddeti değişen sanrılar gören ve yalnızca bu şekilde mutlu olabilen insanlar, bir süre sonra tüm geçmişlerini unuturlar. Aile bağlarını, insani değerlerini, duygularını kaybeden bu insanlar, ayrıca toplumun üst kesimindeki kişilerin sadist eğlencelerinin malzemesi olurlar. Modern tüketim anlayışlarının yakın gelecekte nerelere varabileceğini insan bedeninin metalaştırılması üzerinden sunan *Kürküklü Merkür*'ün ardından Ridley, *Radiant Vermin* (2015, *Işıltılı Haşereler*) oyunu ile yeniden materyalist bir dünyanın tüketim girdabında boğulan bir çiftin isteklerini elde edebilmek adına yapabileceklerinin ne kadar sınırsız olduğunun altını çizerek sahnede bir başka kara ütopya yaratır.

Soğuk Savaş, 11 Eylül ve devamındaki savaşlar gibi küresel olayların yanı sıra son zamanların iklim krizi farkındalığı da tiyatrodaki distopik tasavvurların çeşitlenerek artmasına zemin hazırlar. İngiliz tiyatrosunun yaşayan en güçlü kalemlerinden Caryl Churchill, henüz gerçekleşmemiş ancak rahatsız edecek derecede yakın çevre felaketlerini *Not Not Not Not Not Enough Oxygen* (1971, *Yok, Yok, Yok, Yok Yeterli Oksijen Yok*), *Lives of the Great Poisoners* (1991, *Büyük Zehirleyicilerin Yaşamları*) ve *Far Away* (2000,

*Çok Uzak*) oyunlarında konu edinerek İngiliz sahnesinde ekolojik distopyalara kapı aralar.<sup>2</sup> İnsanın doğaya ihanetinin yakın gelecekteki sonuçlarını odağa alan Churchill, günümüzde göz ardı edilemeyecek bir noktaya gelen ekolojik krizin kaçınılmaz sonuçlarına göndermelerde bulunur. Doğayla girilen savaşın kazanılamayacağı ve sonunda kaybedenin insan olacağı mesajını veren senaryoları sahneye taşıyan bir diğer ekodistopya, Stef Smith'in *Human Animals* (2016, *İnsan Hayvanlar*) oyunudur. Hayvan nüfusunun aşırı artış gösterdiği bir şehirde farelerin, sincapların, serçelerin ve tilkilerin sokakları ele geçirmesi korkusuyla bu canlılarla birlikte doğanın yakılıp yok edildiği bir dünya yaratan oyun, geleceğe dair bir başka çevresel felaket senaryosu sunar. Bunlara ek olarak Mike Barlet'in *Eartquakes in London* (2010, *Londra'da Deprem*), Richard Bean'in *The Heretic* (2011, *Sapkın*) oyunları iklim değişikliğinin gelecekteki sonuçlarına dair karanlık öngörüler sunan örneklerden bazılarıdır.

Bomboş sokaklar, izolasyonda ve maske ile yaşamaya zorlanan insanlar, nefes almanın gerçek anlamda imkânsızlaştığı bir dünya ve vatandaşlarının her adımını takip edip bedenlerini kontrol altında tutan hükümetler gibi distopik senaryoların Kovid-19 salgınıyla gerçeğin kendisine dönüştüğü söylenebilir. Bu sebeple Alex Sierz'in "oyun yazarlarının gerçekten daha kötü felaketleri hayal etmek için ciddi bir çaba sarfötmeleri" (2020, s. 40) gerekliliğine vurgu yapması da yakın gelecekte geleneksel senaryolar sunan distopyaların yetersiz kalacağına, böylece türün dozunu artırarak varlığını sürdürüleceğine ve sınırları zorlayan çeşitli felaket kurgularının sahnelerden eksilmeyeceğine işaret eder.

### **Karanlık Bir Gelecek Öngörüsü: Edward Bond'un *Sandalye Oyunları***

Teatral distopyaların üretimi yoğun olarak yirmi birinci yüzyıl başına konumlandırılrsa da, Edward Bond'un post-apokaliptik dünya tasavvurları barındıran 1985 tarihli *Savaş Oyunları* üçlemesi, İngiliz tiyatrosu'nun ilk distopik denemelerinden biri olarak değerlendirilebilir. Dönemin politik atmosferinin yankılarını barındıran üçleme, nükleer soykırımlar sonrası ayakta kalmaya çalışan yitlik toplumlari kurgularken, insanlığı bekleyen karanlık geleceğe dair ciddi uyarılarda bulunur. Bond, *Savaş Oyunları*'ndan yirmi yedi yıl sonra kaleme aldığı ve onunla paralel temalar barındıran *Sandalye Oyunları* üçlemesiyle ise yeni bir teatral distopya yaratır. Üçlemenin her biri tek perdeden oluşan oyunları *Have I None* (2000, *Hiçbir Şeyim Yok*), *The Under Room* (2006, *Alt Oda*) ve *Chair* (2006, *Sandalye*) aşırı kontrolcü yönetimler, tekinsiz dünyalar, hasara uğratılmış toplumsal ahlak, tek tipleştirilmiş ve korkuyla sürdürülen yaşamlar gibi en belirgin distopik izleklerle şekillenerek yakın gelecekte insanlığı bekleyen olası senaryoları kitlelere yeniden hatırlatır.

*Sandalye Oyunları*'na önsöz niteliğinde yazdığı "Üçüncü Kriz" makalesinde Bond, "işaretler tiyatrosu" (2015, s. 5) olarak nitelendirdiği çağdaş tiyatro oyunları üzerine şu yorumu yapar:

Bundan böyle dünya dediğimiz bu mekâna ne aitizdir ne de burada bir geleceğimiz vardır. Bu oyunlar tam da bu noktaya parmak basıyorlar; bu işaretlerin tiyatrosunu oluşturuyorlar. [...] Eğer bundan böyle insanoğlunun dünya üzerindeki varlığı son bulmuşsa, mutlaka onun yerini almış ve hayatta kalmış başka bir canlı türü olmalıdır. Biz onların içinde yaşayacağı o felaketi hazırlıyoruz. [...] İşte bu yüzdendir ki onlar bizim bugünkü oyunlarımıza konu olmalılar. (2015, s. 5)

Bond'un çağdaş oyunların konusu olması gerekliliğini vurguladığı bu gelecek fikri esasen yaşantımızla, kararlarımızla şekillendirdiğimiz ve sorumlusu olduğumuz geleceğin işareti, yani çağdaş okurun geleceğidir. Bu doğrultuda üretildiği toplumun kaynaklarından beslenen *Sandalye Oyunları*, "çağdaş krizin gösterenleri olarak yorumlanmaya da açık" (Billingham, 2014, s. 103), ancak tatminkâr olmaktan oldukça uzak gelecek kurmacaları sunarken ortaya koyduğu kötümser tutumla distopik birer öngörü hâlini alır.

Var olmayan bir yer ve zamanda, kimi zaman ise çok uzak bir geçmişte geçen ütopyaların aksine geleceğe konumlanan distopik kurgular zamansal ve mekânsal uzaklığı ve belirsizliği kritik bir noktada tutar. İsimlendirilmeyen fakat tanıdık olanı veya tanıdık olanın tanınmaz bir hâl almış geleceğini konu

<sup>2</sup> Churchill'in oyunları üzerine detaylı bir distopya okuması için bkz. Biber Vangölü, 2017.

edinen anlatılar, okur ve izleyenle arasında bir mesafe oluştururken bu yolla bir tür yabancılaştırma etkisi yaratıp izleyeni kurgusal olana karşı eleştirel bir tutum takınmaya yönlendirir. Zira söz konusu anlatılar ne izleyenin tam anlamıyla özdeşim kurabileceği kadar yakın, ne de göz ardı edebileceği kadar uzaktır. Kurgusal evrenlerini bugünden uzak uzamlara odaklayan bu anlatılar, böylece “aksi takdirde doğal ve kaçınılmaz olarak kabul edilebilecek sorunlu sosyal ve politik uygulamalara yeni bakış açıları sağlar.” (Booker, 1994, s. 19). Bu eleştirel mesafe çerçevesinde *Sandalye Oyunları* üçlemesinin her bir oyunu çağdaş okura ve izleyiciye pek de uzak olmayan bir gelecekte, 2077’de geçer. *Hiçbir Şeyim Yok*’ta belirsiz olan mekân, *Alt Oda*’da bir şehir banliyösü, *Sandalye*’de ise bir şehirdir. İlk bakışta isimlendirilmediği için okuyana ve izleyene uzak, yabancı ve bilinmez görünen uzam, diğer yandan herhangi bir şehir hatta okurun yaşadığı şehir olma ihtimaliyle bir anda çok yakın, tanıdık ve bilindik bir hâl alır. Böylece her bir oyun alımlayanı sürekli bir sorgulamaya ve yeni bakış açıları üretmeye davet eder.

Üçlemenin ilk oyunu *Hiçbir Şeyim Yok* doğrudan caddeye açılan dekorsuz, eşyasız, yalnızca küçük bir masa ve iki sandalyenin bulunduğu bir odada geçen birkaç günü anlatır. Otoriter devlet, geçmişi ortadan kaldırmış, her türlü insan ilişkisini yasaklamış; hafızasını yitirmiş, kimsesiz bir toplum yaratmıştır. Tüketim çılgınlığının ve sınırsız çeşitliliğin yerini tek tip ve sade bir hayat tarzı almıştır. Bu hayatlar hükümet tarafından sürekli olarak gözetlenmekte ve yönetilmektedir. Oyunun başkışileri Sara ve Jams çiftinin bu sistem içerisine sıkışmış, tekdüze hayatı Sara’nın erkek kardeşi olduğunu iddia eden davetsiz bir misafir ile alt üst edilir.

*Alt Oda* oyununun tamamı yine baskıcı otorite gölgesinde, bir evin bodrum kat kilerinde geçer. Dış dünyaya hâkim olan – direkt olarak sahneye taşınmasa da sürekli değinilen – kaos ve huzursuzluk, bu alt odayı da sarar. Yalnız yaşayan Joan’ın evine devlet yetkililerinden saklanan kaçak bir göçmenin girmesi, şimdiye dek farkında olamadığı sorunlara gözünü açmasını sağlar. Fakat bu bilinçleniş otoriteye karşı gelişi, dolayısıyla sancılı bir süreci de beraberinde getirir.

Üçlemeyi sonlandıran *Sandalye*’de, oyunun trajik karakteri Alice, bebekken bulup yıllarca yetkililerden sakladığı yirmi altı yaşındaki Billy ile devletin tahsis ettiği basit bir apartman dairesinde yaşamaktadır. Perde açıldığında Billy resim çizmektedir, Alice ise pencereden otobüs durağında bekleyen kadın mahkûm ve polise odaklanmıştır. Alice’in kadının ona tanıdık göründüğünü söylemesi üzerine Billy, kadının Alice’in annesi olabileceğini belirtir ve onun için aşağıya sandalye götürmesini önerir. Alice’in bu öneriyi kabul etmesi, her ikisi için sonun başlangıcı olur.

### **Tanrı Devletler, Yasak Geçmişler**

Kaleme alındıkları dönem koşullarından beslenen distopik kurguların en temel ortak özelliklerinden biri, yarattıkları toplumu sürekli kontrol altında tutan totaliter bir iktidar fikridir (Karaca, 2022, s. 2). *Sandalye Oyunları*’nın her bir oyunu da benzer bir iktidarın gölgesinde kuruludur. *Hiçbir Şeyim Yok*’ta kendi hayatı üzerinde söz sahibi olmayan toplumu temsil eden Sara ve Jams’in evindeki eşyalara, hatta sandalyelerinin nerede olması gerektiğine dahi devlet karar verir. Zira “2077’de devlet tanrıdır” (Bond, 2015, s. 29). Tanrı devletin polisi Jams düzeni kanıksamış, onun bir dişlisi hâline gelmiştir ve bu yeni düzeni şöyle tanımlar:

JAMS: Hükümet geçmişin izlerini tamamen yok etmekte haklıydı. [...] İnsan her şeye sahip olunca ne yapar? Bu durumdan kurtulmak için bir gün gelir [size] yalvarırlar, ellerindeki geri almanız için. Onların tek istediği şey huzur. İşte bu yüzden yeni anlaşma işlerine geldi. Onun için yeni anlaşmaya yeni yerleşim yerlerine sıkı sıkıya bağlı kaldılar. Unutmak işlerine geldi. Herkes aynı tip duvarlar içinde, aynı tip mobilyalar, aynı tip elbiseler, aynı tip yiyecek içecekler. (Bond, 2015, ss. 133-134)

Jams’in bu sözleri, oyunu Raymond Williams’ın distopik anlatıların bir türü olarak işaret ettiği, daha az mutlu bir yaşam şeklinin sürüldüğü ve bunun sebebi olarak da toplumsal çöküş ve kötü toplum düzenini gösterdiği “gönüllü değişim”in (1978, s. 204) bir örneği yapar. Gönüllü olarak değiştirilmeye razı olmuş bu toplum, öncesinde tüketmenin sınırlarını fazlasıyla zorlamış, duygusuzlaşmış ve sonunda kontrol ve

düşünme yetilerini kullanmadıkları için bunları otoritelere devretmiştir. Otorite ise bu gücünü olabildiğince kullanmakta ve tüm vatandaşları üzerinde mutlak bir hâkimiyet sürdürmektedir.

Jams'e göre, bu gönüllü değişimin tek bir sebebi vardır: Huzur arayışı. Geçmişini hatırlamayan, ondan kurtulan ve yeni düzene sorgusuz itaat eden insanlar için mutluluk, bir bakıma ütopya vadedilmiştir. Jams gibi yeni düzeni sorgulamaksızın kabul edenler, otoriteye bağlı kalanlar, yaşamlarını *sıkıntısız* sürdürmektedirler. Diğer yandan sisteme uymayan, geçmişini deşenleri ise acınası bir hayat beklemektedir. Oyunun ilk sahnesinde Jams, Sara'ya devriye gezerken karşılaştıkları ikinci gruba dâhil yaşlı bir kadını anlatır. Kadın eskiden yerleşim yeri olan ama daha sonra devlet tarafından boşaltılan bölgelerden birine gidip elinde taşıdığı bir tabloyu yıkılmış evin duvarına asma çabası içerisindeydi. Fakat hem bu bölgelere gitmek hem de herhangi bir resim ya da fotoğraf buldurmak yasaktır.

JAMS: [...] Johansson'ı dışarı göndermiştim. Orada, öyle boş alanda bekliyordu. Parmağımla işaret ettim. Tuğlalar üzerinde oturan kadını gösterdim. Sadece işaret ettim ama. Bu onu harekete geçirdi. Kadını tuttu, arabaya sürükledi. Kadını merkeze götürdük. Ona yemek falan vermediler. Kadının yaşı da sıkıntılıydı! Ama merkeze gitmeden önce, komutan olay yerine falan gelir diye tabloyu harabelerin içine gömdük. (2015, s. 114)

Toplumsal iyileşme ve huzur vadeden değişim adına iktidara verilen sınırsız güç, yaşlı bir kadının tablo asma suçundan tutuklanıp kötü muamele görmesi yönünde kullanılır. Otoritenin kurallarına uymayan ve toplumsal düzeni bozan kadının tabloyu asma eylemi aslında bir bakıma 'düşünme suçu'dur. Çünkü bu sembolik eylem bir tür geçmişe dönüş, bir hatırlama edimidir. Geçmişini hatırlamak ise kesin olarak yasaktır. Geçmişini tamamıyla yasaklamayı ve unutturmaya hedefleyen hükümet, buna karşı gelen herkesi cezalandırır.

Grit ve Jams arasındaki bir diyalog baskıcı rejimin insanları geçmişten koparıp hayatlarına ne denli nüfus ettiğinin bir başka kanıtı olarak görülebilir:

GRIT: Eve geldiğimde gitmişti. Kendini öldürüp öldürmediğini bilmiyorum. Geçtiğim köprüde olabilir. Bir not bırakmış mı acaba diye bakındım. Uzun sürmedi. Görünüşte bizim orası da burası gibi. Otorite mobilya kullanırmıyor, yasak. Masanın çekmecesine baktım normalde asla dokunmam. Masa çekmecesini hep o düzenlerdi. Ama mecburdum. Çekip açtım. Çekmece kolaylıkla açıldı. [...] Rulo halinde bir fotoğraf vardı.

Jams: Bu yasak. Bütün kişisel evraklar, geçmişimizi sildiklerinde yok edildi. (2015, s. 119)

Geçmişe dair bir evrak ya da geçmişini hatırlatabilecek her türlü nesne otoritenin varlığından öncesini hatırlatabileceği, insanları sorgulamaya sevk edeceği ya da insan ilişkilerini güçlendirip onları bir araya getirebileceği için tehlike arz etmektedir. Bu sebeple hepsi otorite tarafından yok edilmiş, geçmişten bir şey saklayanlar ise cezalandırılmıştır.

*Sandalye* oyununda benzer bir monolitik ve totaliter devlet açıkça gözlemlenir. Alice pencereden dışarıya bakarken görünmemeye gayret eder. Zira her an bir asker ya da başkası tarafından fark edilebilir ve yetkililere şikâyet edilebilir. Billy'yi dinleyip duraktaki mahkûm kadını görmek amacıyla askere sandalye götürdüğünde ise asker tarafından zaten görüldüğünü öğrenir. Böylece otoritenin her yerde olduğunun ve onlar farkında olamasa da vatandaşının her adımından haberdar olduğunun bir kez daha altı çizilir. Alice'in mahkûma yaklaşıp onunla konuşmaya çalışması, ona duyulan kuşkuyu iyice artırır ve ertesi gün bir otorite görevlisi evine teftişe gelir. Mahkûmla anlamlı herhangi bir iletişim kuramamış olsa dahi devlet en küçük kuşkuyu bile görmezden gelmeyip Alice'in başka bir yere alınıp daha sıkı gözetlenmesine karar verir. Orwell'in 1984'ündeki meşhur tele ekranlar, Alan Moore'un *V for Vendetta*'sındaki (1988) güvenlik kameraları gibi gözetim mekanizmaları birçok distopyanın merkezine yerleşmiş ve standart bir distopya özelliği hâline gelmiştir. Teknolojiyle şekillenen ve kontrol edilen insan bedeni, tıpkı Foucault'nun bahsettiği görkemli cezalandırma yöntemlerinden panoptik hapisanelere geçiş (Foucault, 1992, s. 375) gibi, Bond'un distopyasında da görünmeyen bir denetim mekanizmasına dönüşür ve bedenler bu mekanizma ile disipline edilir. Bireyler tarafından görülme de otoritenin gözü her yerde her an üzerindedir. Yine Foucault'un Matray hapisanesinden örneklediği gibi, *Sandalye Oyunları*'nın

her birinde “en küçük itaatsizliğe ceza verilmektedir ve ağır suçları önlemenin en iyi yolu en hafif kabahatleri en katı bir şekilde cezalandırmaktır” (Foucault, 1992, s. 376). Böylece otorite sürekli boyun eğen itaatkâr bedenler yaratarak mutlak iktidarını pekiştirirken olası başkaldırlara da gözdağı verir.

*Alt Oda* eylemin kurulduğu kilerin üst katı ve onu saran dış dünyanın suç ve kaos içinde olduğu ve iktidarın orduyu kullanarak vatandaşlarını kontrol altında tuttuğu baskıcı bir düzeni resmeder. Oyunun başında otorite kaçak bir mülteci için bir tehdit gibi gözüke de ilerleyen süreçte her bireyin otoritenin baskıcı gölgesinde benzer bir yaşam sürdürdüğü anlaşılır. Evin sahibi ve ülkenin vatandaşı Joan bu durumu şu sözlerle doğrular:

JOAN: Ben bu dünyayı anlamıyorum. Yıllardır etrafımda bir sürü şey oluyor ama ben hiçbir şey görmüyorum. Sokaklar gerçek değil artık. Çaresizim kendimi göçmen gibi hissediyorum. (2015, s. 45)

Her ne kadar bu ülkenin vatandaşı olsa bile geçmişe dair hiçbir anısı, başka bir insanla herhangi bir bağı olmayan Joan için sürekli denetim altında tutulan hayatı bir mültecininkinden farksızdır. *Sandalye*'de olduğu gibi bu oyununda da dışsal kontrol mekanizmalarının yerini denetimi içselleştirilmiş bireyler almıştır. Bunun yanı sıra hemen herkes otoritenin muhbiri olma olasılığıyla herkes için tehlikedir; bu yüzden kimse kimseye güvenemez. Evine girdiği Joan ile ilk kez karşılaşan mültecinin “Gidip askerleri mi getireceksin?” (s. 33) şeklindeki sorusu ve para karşılığı mülteciye sahte belgeler düzenleyen Jack'in paranın tamamını alamayacağını duyunca verdiği “Orduya gammazlarım. İlk olmayacaksınız ki. Bazen ben onlara kıyak yaparım, bazen de onlar bana...” (s. 50) cevabı bu durumu örnekler. Böylece bir evin odası veya kilerinde geçen oyunların kapalı, sınırlı ve *korunaklı* evrenleri bir otoritenin sürekli gözetimi altındadır. Bu sebeple her bir karakter oyun boyu tedirgin bir halde yaşamını sürdürürken güvende hissetmesi gerektiği mekânlar sınırsız müdahaleye açık, tekinsiz birer uzama dönüşür. *Alt Oda*'da mülteci ve onu evinde saklayan Joan, *Hiçbir Şeyim Yok*'ta Grit'in evlerine gelmesinin ardından Sara ve Jams, *Sandalye*'de ise camdan bakan ve mahkûmun yanına inen Alice, her an bir devlet yetkilisinin ya da askerin gelip onları götürmesi endişesiyle yaşarlar. Oyunlar ilerledikçe ise endişelerinin yersiz olmadığı anlaşılır.

### ***Bireyselleşmiş, Travmatik Yaşamlar***

Distopyalar, temelde baskıcı hükümetler ve insan hayatını tümünden kontrol altında tutan mekanizmalardan beslenir. Totaliter düzen mekanizmalarının gelecekte varacağı muhtemel nokta ve şekillendireceği hayatlar, Bond'un distopik üçlemesinin omurgasını oluşturur. Bu tür yönetimlerin dayattığı düzen anlayışıyla yaratılan dünyaları çevreleyen atmosfer ise olabildiğince kaotiktir. *Hiçbir Şeyim Yok* oyununda bu distopyen ikilem, Sara ve Jams'in aniden hayatlarına dâhil olan ve Sara'nın erkek kardeşi olduğunu iddia eden Grit'in varlığıyla görünür hâle gelir. Devletin ütopya vadettiği insanlar ülke içinde bir kasabadan diğerine seyahat etmek için dahi devletten izin almak zorundadırlar. Evraklarını alamayan Grit yürüyerek başka bir kasabaya kız kardeşi olduğunu iddia ettiği Sara'yı bulmaya gelir. Çünkü Grit'in yaşadığı bölgede toplu intiharlar yaşanmakta ve kargaşa hüküm sürmektedir.

GRIT: Hiçbir şey yolunda gitmiyor. İş yok. Elektrik yok. Su da arada geliyor. Bir gün işe giderken köprüyü geçmem gerekiyordu. Kalabalıktı. [...] Sonra biri kendini nehre attı. O başlattı. Pat, pat, pat... Ardından beş altı kişi daha... Hemen diğerleri onların yerini aldı. (s. 117)

Toplum huzursuzluğunun ve baskıcı düzenin yol açtığı travmatik yaşantıların semptomları olan bu olaylar, insanlar için son çıkış yoludur. Çünkü bu toplum için yaşamak zor ve anlamsızdır. Grit'in ardından toplum huzuruna sürekli göndermeler yapan Jams de Reading kasabasında benzer bir salgın yaşandığını söyler:

JAMS: İnsanlar sokakta yürürken, ellerinde bıçak taşıyorlardı. Şu büyüklükte. (*Çatalını tutarak, bir kol boyunu ima eder*) Sivri ucu yukarıda. Yüzlerce insan hem de. Sokaklar insan



doluydu. Bir ileri bir geri yürüyorlardı. Sanki uykusunda yürüyen uyurgezerler gibi. Ölüm sessizliği vardı. Kimse konuşmuyordu. Kimse bir başkasına çarpmıyordu. Sonra aniden kendilerini bıçaklamaya başladılar. Sok çıkar, sok çıkar, sok çıkar... (s. 118)

Huzur sağlamak adına kurulan aşırı baskıcı düzenin kukllarına dönüşmüş toplumda yabancı, kimsesiz, amaçsız ve mutsuz insanlar kendilerine zarar verme ve intihar etme çılgınlığına tutulmuştur. Çünkü “geçmişin yok edildiği bir dünyada, şimdiki zaman imkânsızlaşmış” (Billingham, 2014, s. 114) ve tüm ülke Jams’in savunduğunun aksine yeni düzenden muzdarip, çözümü kendini öldürmekte bulan insanlarla dolmuştur.

*Sandalye* oyununda benzer bir düzenin varlığına Alice ve askerın konuşmaları esnasında değinilir. Düzen adı altında yaratılan ortam, diğer oyunlarda olduğu gibi kargaşanın hüküm sürdüğü aç, bu sebeple de her kötülüğü yapabilecek insanlarla dolu tekinsiz sokaklara dönüşmüştür.

ALICE: (*Dışarıdan*) Burada oturulacak bir bank vardı ama Vandallar onu da aldı. [...]

ASKER: İyi oldu bu. (*Oturur*) Artık siviller ceset torbalarını çalıp onlarla alışveriş yapıyor [...]

ALICE: Şu haydutlar yok mu? Otobüsleri durdurup paramparça... (s. 80)

Bu esnada Alice’in mahkûmla konuşmaya çalışması ve bunun etraftaki evlerdeki pencerelerden görülmesi ise askeri rahatsız eder. Otoritelerin onu da bu sebeple cezalandıracağından korkan asker, pencereden bakanlara tehditler savururken toplum düzeninin ne kadar bozulduğunu ve biraz güçlü olanın diğerleri üzerinde kurduğu baskıyı da görünür kılar.

ASKER: (*Mahkûma*) Aşağı! Aşağı bak! Eğ başını yere! (*Dikkatle etrafına bakar*) Tamam. (*Alice’e*) Bu belayı sen açtın başımıza! Sandalye getirerek! (*Pencerelere bağırır*) Onlar hiçbir şey görmedi. Bir sebep de yoktu zaten! Bir şey olmadı çünkü! Bunun aksini söyleyen olursa, ziyarete geliriz. Resmi yolla değil ama... Arkadaşlarımla gelirim. Kendi yöntemimle! Birbirimize ne zaman yardım edeceğimizi biliriz. (*Silahını tekrar sırtına takar*) Soruşturmadan da beter olur! Derinizi yüzüp, tersine çevirip tekrar üstünüze geçirirler. Diri diri hem de! (ss.84-5)

Baskı mekanizmaları yalnızca otoriter devletle sınırlı kalmayıp onun temsilcilerinin de kendi otoritelerini benzer pratiklerle kurmasına neden olmuştur. Bu sebeple korku ve baskı hayatın her alanı ve saniyesine nüfuz etmiş, yaşanması güç bir dünya yaratmıştır.

*Alt Oda*’da kendi ülkesinin artık yaşanmaz olmasından dolayı çareyi kaçmakta bulan mülteci, pasaportunu alabilmeyi başarırsa ülkede yapabileceklerini sıralarken burada da yaratılan tekinsiz düzene ve gelecekte deneyimlenmesi muhtemel olasılıklara göndermeler yapar.

DUMMY: [...] Mağaza yağmalamada çok daha iyiyim. Yeterli param olduğunda da kimliğimi satın alırım. Sonra yeraltı örgütüne girmek için rehber para veririm, oradan da kuzey bölgesine geçerim. Kuzeyde yaşam daha kolay. Mağaza soydun diye vurmaya kalkmazlar seni. Burada da vurmazlardı eskiden. O zamanlar iyiydi. (s. 37)

Hayatta kalmak için sosyal düzene uyması gereken mülteci, bu kanunsuz yaşamın bir parçası olmak zorunda kalacağını farkındadır. Ancak, sözlerinden anlaşılacağı üzere, daha iyi bir yaşam adına geldiği bu ülke de gittikçe daha kötü bir hâl almakta, onu da çok daha karanlık bir gelecek beklemektedir. Bu yolla dünyanın karşı karşıya olduğu göçmen krizine ve görünürde huzurlu ülkelerin geleceğine göndermelerde bulunulur. Aslında artık hiçbir yer güvenli değil ve kimse güvende değildir.

Bond’un üçlemesinde otorite, toplumu kontrol altında tutmak için onların tarihini kontrol altına almayı, bunun için de geçmişi yok etmeyi amaç edinir. Bu doğrultuda, özgürleşmeyi engellemek için bireyselleşme, dayanışmanın önüne geçebilmek için ise bireyler arası bağlar kurulması yasaklanmıştır.

Tanrıyla kıyas götürür devletlerin arzuladığı kimsesiz, kimliksiz ve geçmişi olmayan, bir nevi kuklaya dönüşmüş karakterler, üçlemenin her oyununda merkezdedir. Bu dönüşümün en çarpıcı örneği ise *Alt Oda*'nın mültecidir. Bir isimle tanımlanmayan mülteciyi sahnede bir kuklanın oynaması, mültecinin kendi hayatı üzerinde söz sahibi olamayışının sembolik bir ifadesidir. Diğer karakterlerden daha değersiz bir konumda olduğunun altını çizen rol dağılımında “Dummy insan kuklasıdır: gövde, kollar ve baş. Başka hiçbir özelliği yoktur. Doldurulmuş yastık kılıfı ya da yastık izlenimi uyandırır.” (Bond, 2015, s. 33). Diğer bir deyişle, mültecinin cansız bir nesneden farkı yoktur. Konuşamayan bu kuklanın yerine Dummy Aktör olarak isimlendirilen bir aktör, Dummy'nin bulunduğu sahnelerde Dummy'nin yanında yerini alır ve onun sözlerini söyler.

Teatral uzamda Jack ve Joan'ın aksine yer işgal etmeyen, görülmesine ve bir aracı ile işitilmesine rağmen izleyicinin ve okuyucunun dünyasında yer edinemeyen mülteci, ne Dummy ne de Dummy Aktördür. Seyirci ve okur bu ikisi arasında gidip gelirken Dummy'nin ne varlığını tam anlamıyla görmezden gelebilir ne de onu tam olarak kabullenip bir yere konumlandırabilir. Mülteciyi evinde saklayan, onunla yeni bir hayat kurmaya karar veren ve oyunun sonunda onunla özdeşleşen Joan için bile “travma ve şiddet kurbanı olarak mülteci yalnızca hissiz bir acıma nesnesidir” (Pham, 2019, s. 96). Dummy de kendi sözleriyle pozisyonunu perçinler.

DUMMY: Bıçağımı istiyorum. Sana söyledim. Ben bir hiçim. Hiç kimseyim. Gün gelecek, yaptıklarımı unutacağım. Geçmişi olmayan bir hiç olacağım. O bıçak bana kim olduğumu söyleyecek. Bu benim kendime pasaportum. (s. 60)

Ülkesinde insani vasıflarını yitirmiş bir ordunun askeri, burada ise bir mülteci olan Dummy'nin diğer karakterlere nazaran daha zorlu bir hayatı vardır. Mültecinin terk ettiği ve yine neresi olduğu bilinmeyen ülkesinde savaş vardır. Hayatta kalmak için cinayet işlemiş ve ülkesinden kaçmıştır.

DUMMY: Ben bir cinayet işledim. Orada bir 'önce' bir de 'sonra' vardı. Önce, ordunun çete üyeleri geldi evimize. [...] Silah sesleri ve çığlıklar geliyordu. Ben daha on üç yaşındaydım. Bazıları benden daha da küçüktü. Annemi ve babamı avluya çıkardılar, yüzleri duvara dönüktü. İstediklerini hızlı ve basit söylediler. Hem de defalarca. Elime bir bıçak verdiler. Birini öldür dediler, seç birini. Diğeri yaşasın. (s. 40)

Bu sahnede hangisini seçtiği açıklanmasa da daha sonra annesini öldürdüğü babasının ise hemen ardından askerler tarafından öldürüldüğü ve mültecinin bu travmayla yaşamaya mahkûm edildiği öğrenilir. Travmasının anımsatıcısı olarak da annesini öldürdüğü bıçağı saklar. Travma nesnesi bu bıçak, aynı zamanda kendi deyimiyle onun “kimliğidir” (s. 36), bir nevi anne katili oluşunun sürekli hatırlatıcısı hatta cezasıdır.

Yaşamak zorunda bırakıldığı korkunç tecrübeler sonucu mülteci insani duygulardan sıyrılmış, yalnızca yaşamaya odaklanmıştır. İnsan olmanın sağladığı en temel ayrıcalıklardan dili kullanması olanaksızlaşmıştır. Dummy'nin bir aracı olmaksızın sesini dahi duyuramayacağını bir iması olan Dummy Aktör için Bond şunları söyler: “Aktör de Dummy gibi olmalı: hissiz. Nadiren mimik kullanır ve duygusuz konuşur. Duygu Dummy'dedir. Normalde mantıklı, pragmatik ve soğukkanlıdır – çünkü yalnızca nasıl hayatta kalacağını düşünmek durumundadır” (Tuailon, 2015, s. 96). Ancak her ne kadar hissiz bir nesneye dönüşmüş olsa dahi uykusunda yaşadığı trajik deneyimlerin yol açtığı travma, Dummy'nin uykusunda kimsenin anlamadığı bir dille açığa çıkar. Mültecinin uykusundaki anlaşılmaya ve yorumlanmaya direnç gösteren dil, travma deneyimini kelimelerle anlatabilmenin imkansızlığını vurgular. Bu bakımdan Dummy, hem kimsesizliğin hem de toplumsal, etik ve politik adalet için çırpanan sessiz bir çığlığın vücut bulmuş hâli olarak yorumlanmaya açık bir imgeye dönüşür.

Her ne kadar bir tür acıma nesnesine indirgenmiş olsa da Dummy'nin Joan'ın hayatındaki etkisi büyüktür. Alice'in vicdan ve bireysel seçiminin bir sembolü hâline gelen ve gerçeklere gözünü açmasını sağlayan sandalyesinin yerini *Alt Oda*'da Dummy alır. Bir sandalyeden farkı olmayan bu insan biçiminde yaratılmış nesne Joan'ın bilinçlenmesindeki yolu aydınlatır. Joan'ın gözleri yalnızca mültecilerin

sorunlarına değil, kendi yaşamı üzerindeki zorluklara da açılır. Bu sebeple oyunun sonunda ülkeyi birlikte terk edeceği kişi olarak kendisini değil Jack’i seçmesi üzerine Dummy’yi tekmeleme ve parçalama edimi Joan’ın esasen kendine olan öfkesinin dışavurumu olarak okunabilir. Yani, bir bakıma kukla Joan’ın kendisidir. Dolayısıyla öfkesinin adresi de kendisi ve düzenin onu mahkûm ettiği çaresizliğidir.

*Sandalye* oyununun mülteciyi ise Billy’dir. Alice’in bebekken alıp büyütmesi dışında geçmişine dair bilgi sahibi olamadığımız Billy’ye kanunlar yaşam hakkı tanımaz. Çünkü muhtemelen anne babasının kanun dışı birlikteliğinin sonucu olarak dünyaya gelmiş ve bu sebepten sokağa terkedilmiştir. Yine kanunlara aykırı davranan Alice, bebeği teslim etmek yerine gizlice büyütmeyi tercih etmiştir. Bu sebeple tıpkı mülteci gibi o da tüm hayatını saklanarak geçirmek zorundadır. Oyun süresince sürekli resim çizen ve çocuk gibi davranan, basit ve tekrar eden cümlelerle konuşan Billy, aslında bir yetişkindir.

ALICE: Yirmi altı yaşındasın sen.

BILLY: Peki neden hiç büyüyemiyorum?

ALICE: Çünkü bu evden hiç çıkmadın. (s. 92)

Kendisinin de belirttiği gibi, Billy hiç büyüyememiştir; hayatı yalnızca yaşadığı evle sınırlanmış insandışı bir bedendir. Anne ve babasını hiç tanımamış, geçmişi ve geleceği olmayan kimsesiz bir kaçaktır. Bu kimsesizliği ve mültecinin aksine iyi veya kötü hiçbir deneyimin dokunmadığı hayatı en az mültecininki kadar zor ve acımasındır. Çünkü *Sandalye Oyunları* evreninde, tıpkı Orwell’in 1984’ünde olduğu gibi, insanların duygusal bağlar kurmaları yasaklanmış, böylece cinsellik de denetime tabi tutulmuştur. Yalnızca iktidarın karar verebileceği evliliğin tek amacı topluma hizmet etmektir (Orwell, 2011, s. 20). Doğan çocuklar ise devlet tarafından alınıp onun istediği şekilde, yine ona hizmet etmesi için büyütülür. Billy’nin anne ve babası bu kurala itaat etmeyip evlilik dışı Billy’yi dünyaya getirir, ardından da onu terkederek. Bu sebeple insanların hayatları gibi bedenleri üzerinde de tek söz sahibi olan devletin nazarında Billy’nin varlığı kanunsuzdur. Billy ise kendisinin seçmediği bu hayattan hiç memnun değildir.

BILLY: Burayı sevmiyorum! Seni sevmiyorum! (*Ağlar*) Neden dışarı çıkamıyorum? Sokakta oynamak istiyorum. Sokakta oynamama izin verirsen iyileşirim. Ama sen bir şey yapmama asla izin vermiyorsun. Asla, asla, asla! Alışverişe de götürmüyorsun beni. Açmayayım diye pencereyi çiviliyorsun. Dışarı hiç çıkamayacak mıyım? (s. 77)

Yaşam hakları elinden alınmış Mülteci ve Billy’ye nazaran otoritenin gözünde meşru bir yaşama sahip her üç oyundaki tüm karakterlerin kaderleri de esasında diğerlerinden pek farklı değildir. Ne zaman dışarı çıkabileceklerine, nerelere gidebileceklerine, pencereden bakıp bakamayacaklarına, neye sahip olabileceklerine devlet karar verir. Bunu yanı sıra geçmişlerini yok etmek ve geleceklerini kontrol edebilmek amacıyla otorite her birinin insan ilişkilerini ya yok etmiş ya da çok sınırlı hâle getirmiş, böylece kimsesizleştirdiği bu insanları kolayca yönetebilmektedir. Kardeşi olduğunu iddia eden Grit’e Sara’nın dillendirdiği “Benim kardeşim yok. Hiç kimsenin yok. Onlar hepsini yok ettiler” (s. 119) sözleri bu kimsesizliği kanıtlar.

Alice’in örnek sonunun farkında olan ya da otoriteye bağlı kimi karakterler hem insan ilişkilerinden hem de insani duygulardan uzaklaşmışlardır. Grit ve Sara birbirlerine değil, onlara verilen tek bir nesneye, sandalyelerine bağlıdırlar. Tıpkı mültecinin bıçağı gibi onların kimliği, varlığı da sandalyeleridir. Bu sebeple Grit ortadan kaybolan karısı için hiçbir endişe duymazken, Jams ölmek üzere olan karısı Sara’yı bir an önce evinden uzaklaştırmak için çabalar.

JAMS: Git! Defol buradan! Çık dışarı! Defol evimden.

SARA: (*Masaya yaslanır*) Yapmam. Ayaklarımın üstünde duramıyorum. Sokağa kadar yürüyemem. O kadar uzağa götürmene gerek yok. Sokağa çıkar. Köşede bırak.

JAMS: Caddede yürürken ölmek üzere olan bir kadının kollarında görülmemi mi istiyorsun? Olmaz bunu yapmam! Yapmam! Bu davranış hiç uygun değil. Beni askeri mahkemede yargırlar. Perişan ederler. (s. 142)

Bu tavır, otoritenin geçmişi ve insani ilişkileri artık yok sayılabilecek seviyeye indirmekte ve insanları korku ile baskılamakta ne denli başarılı olduğunu kanıtlar. Herkes yalnızca kendini düşünmeli ve otoritenin istemediği bir adım atmamalıdır.

### ***Distopik Kahraman(!)lar***

Distopyaların merkezini belirleyen mutlak gerilimlerden biri de “zamanla bireyliğini keşfeden ve nihayet otoriteye başkaldıran insan ve otorite arasındaki çatışmadır” (Foust, 1982, s. 83). Birçok distopyada bu tür bir bilinçleniş ve beraberinde gelen edim, olay örgüsündeki kırılma noktasını imler. Çünkü çevresinde olan bitenin farkına varan ve sorgulamaya başlayan kahraman, kurallara karşı gelmeye başlarken distopik düzenin gerçek yüzünü de teşhir eder. Geleneksel distopyalarda yetişkin bir erkek olan bu kahramanın yerini daha çağdaş distopya yazınında büyük oranda genç kadınlar alır (Barton, s. 13). Otoritenin yarattığı distopik düzeni ifşa eden, onun belirlediği kalıplara sığmayı ve ona itaati reddeden *Sandalye Oyunları*'ndaki karşıtlığın kahramanları da kadındır. Ancak cinsiyetteki değişim distopik kahramanların ve dünyaların sonuna yansımaz. Bu kadın karakterlerin kaderleri de kendinden öncekilerden farksızdır. Her biri düzenin çaresiz kurbanları olurken distopik düzen varlığını sürdürür.

Sara'nın Grit'in gelişiminin ardından geçmişe dönme arzusu ve geçmişi arayan yaşlı kadının astığı fotoğrafı görmeye gitmesi, Grit'in karısının yine fotoğraflar aracılığıyla geçmişi keşfetmesi, Joan'ın mültecinin hayat hikâyesiyle kendi varlığını ve düzeni sorgulamaya başlaması, Alice'in ise mahkûma yardım ederek bireysel bir seçim yapması bir tür bilinçleniş beraberinde getirir. Ancak bu bilinç ve farkındalıkla yaşamak artık onlar için imkânsızdır. Otoriteler en kısa zamanda bunun farkına varacak ve uyumsuzları ortadan kaldıracaktır. Her ne kadar geleneksel distopyalar gibi Bond'un oyunları da kahramanları için benzer senaryolarla sonlansa da *Sandalye Oyunları*'nin sonları kahramanlarca yazılır. Alice ve Sara kendi hayatlarına, Joan ise Dummy'nin hayatına son vererek otoriteyi bu güç pratiğinden mahrum bırakırlar. Böylece hayatları üzerinde sınırsız gücü olduğunu düşünen bu yapıyı yaşamlarının son noktasında da olsa kendi kararları ve edimleriyle hükümsüz kılarlar. Bu açıdan bakıldığında her oyunda harekete geçen kadınların eylemleri otoriteye son başkaldırıları olur.

### **Sonuç**

Biri olağan gerçeklikten çok daha iyiye, diğeri ise çok daha kötüye evrilen yeni bir yaşam şeklini kurgulayan ütopya ve distopya, hedeflenen kitlenin şimdiki durumu ve geleceğine dair dilek, arzu ve korku biçimidir. Ruth Levitas'ın sözleriyle ütopya “arzu edileni ifade eder[ken]” (1990, s. 191) distopya şimdinin nasıl daha kötüye gidebileceğini hayal ve idrak etmemize yardım eder (Sargisson, 2013, s. 40). Bu bakımdan ütopyalar daha iyinin mümkün olduğunu göstermeyi amaçlar, distopyalar ise gelecek hakkında korkutucu kehanetler sunar. Bu kurmaca dünyaların oluşturulmasındaki temel amaç toplumun aksaklıklarının görünür kılınması için daha iyi olasılıkların altını çizmek ya da varılması muhtemel daha kötünün gösterilmesi aracılığıyla uyarıda bulunmaktır. Bu açıdan bakıldığında ütopya ve distopya üretimindeki temel itkiler yazarlarının dönemlerinin politik ve toplumsal aksaklıklarından duydukları kaygıları ve toplumu uyarma çabaları olarak görülebilir.

Brecht'in toplumsal olanın daima değişim ve dönüşüme açık olduğu ülküsüyle şekillenen Marksist poetikasını benimseyen Bond, tiyatronun devrimci bir araç olarak kullanılması gerekliliğini savunur. Çünkü ona göre tiyatro “toplumu değerlendirmenin ve değiştirmeyi sağlamanın bir yoludur” (Bond, 2000, s. 34). Yazara göre sanat dünyayı yalnızca yansıtmamalıdır, yorumlamalıdır da. Döneminin etkili bir okumasını ve yorumlamasını yapan Bond, karanlık bir gelecek öngörüsü sunan *Sandalye Oyunları* üçlemesinde bu amaçlara paralel olarak, toplumların karşı karşıya olduğu yakın geleceğin problemlerine işaret eder. Bu doğrultuda üç ayrı dramatik kurguyla distopya türünü teatral bir zemine oturtur ve karanlık bir gelecek tasviriyle öngörülen olumsuzluklara karşı bilinçlenme ve değişim çağrısı yapar.

Yurttaşlarını sürekli gözetim ve baskı altında tutan, zor kullanarak ya da sürekli korkuyla onlardan tam bir itaat talep eden baskıcı hükümetler, geçmişi olmayan ve geleceği otoriteye bağlı kılınmış insanlar

ve bu insanların topyekûn bir kimsesizliğe mahkûm edilmiş olmaları *Sandalye Oyununları*'nın geleceğe dair en temel vurgularındır. *Hiçbir Şeyim Yok* oyununda evli olmalarına rağmen ortak hiçbir şeyleri olmayan, otoritenin onlar için belirlediği sınırlar içerisinde yaşamaya çalışan Jams ve Sara, *Alt Oda*'da Joan ve insan kaçakçısı Jack, *Sandalye*'de ise Alice bu durumun en etkili kanıtlarıdır. Otoritenin yaşam hakkı tanımadığı karakterlerden Billy bu tür totaliter rejimlerin ileride insan hayatı üzerinde ne denli etkili ve müdahaleci olabileceğinin altını çizerken, Dummy hâlihazırda sürmekte olan savaşlar ve mülteci sorunlarına işaret ederek bu durumun varabileceği noktalar konusunda farkındalık yaratmaya çalışır.

Mülteci dışında hiçbir karakter geçmişiyle ilgili bir şey hatırlamaz ve yakın bir akrabaya sahip değildir. Totaliter devletlerin bir politikası olan bu durum sayesinde insanlar kimsesizleştirilmiştir. Güvencenek kimsesi olmayan bu insanlar, devletin elinde birer kuklaya, bir anlamda itaat eden bedenlere dönüştürülmüştür. Böylece otoriter devlet onları sorunsuzca arzuladığı biçimde yönetebilmekte, kendi ütopyasını sürdürebilmektedir. Ancak, tüm distopyalarda olduğu gibi, bu distopik düzen bir karakterin bilinçlenmesi ve düzene karşı çıkmasıyla görünür hâle gelir. Grit'in Sara'nın geçmişi hatırlamasına neden olması, mültecinin Joan'ın olan biten yanlışlara gözünü açması ve yaşlı kadın mahkûmun Alice'i karşıt eyleme teşvik etmesi ile distopik düzenin gerçek yüzü açığa çıkarılır. Yaşadıkları distopyayla yüzleşen karakterler, otorite karşısında çaresizliklerinin farkına varmalarının ardından düzeni mağlup edemeseler bile, kendi hayatlarını kendileri sonlandırarak, hiç değilse ölümlerinde otoritenin bedenleri üzerindeki müdahalesine izin vermezler.

Bond'un distopik öngörüler barındıran post-apokaliptik oyunu *Red, Black and Ignorant*'ın (1990, *Kırmızı, Siyah ve Cahil*) başkişisi Monster, "Anlatacağım size insanların olmasına izin vermeyeceği şeyler gibi gözüküyorsa, çağınızın tarihini okumamışsınız demektir" (Bond, 1998, s. 5) derken yirminci yüzyılın deneyimlediği ve insanoğlunun yapabileceği menfur olaylara işaret eder. "İkinci Dünya Savaşı bize bir şey öğrettiyse bu kötülüğün sınırı olmadığıdır" (2020, s. 28) sözleriyle ise Alex Sierz, bir yandan yirminci yüzyılın artan distopik kurgulara şahitlik etmesinin sebebi olarak yaşanan felaketleri işaret ederken diğer yandan Bond'un önermesini destekler. Bu doğrultuda yazılan distopik kurgular, yaşananlara dikkat çekmenin yanı sıra onları sadece yansıtmaktan ziyade, anlaşmazlıkların ve sorunların dünyasında kötü ihtimallerin senaryoları aracılığıyla mutlak bir kötülüğü resmeder ve henüz varılmamış olanın engellenmesi için çabalar. Ünlü İngiliz oyun yazarı Sarah Kane'in belirttiği gibi cehennemden kaçınmak için, hayali olarak oraya inmenin gerekliliği (Sierz, 2001, s. 93) distopyaların temel itkisidir. *Sandalye Oyunları* ile Bond da çağdaş okuru ve izleyeni bir nevi cehenneme indirirken onlara kendi geleceğinin muhtemel kurgusunu sunar. Ayrıca gelecek hakkındaki karamsarlığının dışavurumu olan üçleme ile böylesine bir gelecekte kaçınmak için eylem çağrısı yapar.

<b>Çıkar çatışması:</b>	Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.
<b>Mali destek:</b>	Yazar bu çalışma için mali destek almadığını bildirmiştir.
<b>Etik kurul onayı:</b>	Yazar bu çalışmada etik kurul onayına gereksinim duymadığını beyan etmiştir.

## Kaynakça

- Baldick, C. (2008). *The Oxford dictionary of literary terms*. New York: Oxford University Press.
- Barton, R. (2016). Dystopia and Promethean nightmare. L. Mackay Demerjian (Yay. haz.), *The age of dystopia: One genre, our fears and our future* içinde (ss. 5-18). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Biber Vangölü, Y. (2017). Revisiting the dystopian visions in *Not Not Not Not Not Enough Oxygen* by Caryl Churchill. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 34, 195-203.
- Billingham, P. (2014). *Edward Bond: A critical study*. UK: Macmillan.
- Bond, E. (1998). *Plays: 6: War plays, choruses from after the assassinations*. Londra: Methuen.
- Bond, E. (2015). *Sandalye oyunları*. (S. Cevher, Çev.). İstanbul: Mito Boyut.
- Booker, M. K. (1994). *The dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.

- Czuderna, A. (2019). Tinkering with political utopias and dystopias in democracy 3: An educational perspective. B. Beil, G. S. Freyermuth ve H. C. Schmidt (Yay. haz.), *Playing utopia: Futures in digital games* içinde (ss. 69-98). Bielefeld: Deutsche Nationalbibliothek.
- Davies, B. (2000). *A body of writing: 1990-1999*. New York and London: AltaMira Press.
- Davis, R. G. (2000). Salman Rushdie's East, West: Palimpsests of fiction and reality. *Passages*, 2(1), 81-91.
- Dawson, D. (1992). *Cities of the gods: Communist utopias in Greek thought*. Oxford: Oxford University Press.
- Edward, B. (2000). *Selections from the notebooks of Edward Bond*, volume I. Ian Stuart (Ed.). London: Methuen.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Foust, R. E. (1982). A limited perfection: Dystopia as logos game. *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, 15(3), 79-88.
- Ghose, I. (2010). Jestng with death: Hamlet in graveyard. *Textual Practice*, 24(6), 1003-1018.
- Gordin, M. D.; Tilley, H. ve Prakash, G. (2017). Mekân ve zamanın ötesinde ütopya ve distopya. M. D. Gordin, H. Tilley ve G. Prakash (Yay. haz.), *Ütopya/Distopya tarihsel olasılığın koşulları* içinde (ss. 7-22). (A. Turan, E. Kartal ve C. Kayalığıl, Çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Karaca, G. (2022). Totalitarian worlds: *Nineteen Eighty-Four* and *V for Vendetta*. *ETÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14, 1-20.
- Kumar, K. (2006). *Modern zamanlarda utopia ve karşı ütopya*. (A. Galip, Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Levitas, R. (1990). *The concept of utopia*. Syracuse: Syracuse UP.
- OED online*. (2016).  
<http://www.oed.com/view/Entry/58909;jsessionid=48980D2837EF5F213D07A67618F436D4?redirectedFrom=Dystopia>.
- Oxford English dictionary*. (1989). <https://www.oed.com/oed2/00071444>
- Orwell, G. (2011). *1984*, İstanbul: Can Yayınları.
- Pham, J. X. (2019). Ethical engagement with/through voice in Edward Bond's *The Under Room*. *Revue TIES*, 4, 94-106.
- Reid, T. (2019). The dystopian near-future in contemporary British drama. *Journal of Contemporary Drama in English*, 7(1), 72-88.
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Sargisson, L. (2013). Dystopias do matter. F. Vieira (Yay. haz.), *Dystopia(n) matters: on the page, on screen, on stage* içinde (ss. 40-42). UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Sierz, A. (2001). *In-yer-face theatre*. London: Faber & Faber.
- Sierz, A. (2020). When the night has come: images of dystopia and catastrophe in recent British writing. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 42(3), 28-40.
- Tuailleon, D. (2015). *Edward Bond: The playwright speaks*. London: Bloomsbury.
- Walsh, C. (1962). *From utopia to nightmare*. New York: Harper and Row.
- White, T. I. (1982). Pride and the public good: Thomas More's use of Plato in *Utopia*. *Journal of the History and Philosophy*, 20(4), 329-354.
- Williams, H. (2015). Why is dystopia all the rage onstage.  
<https://www.theatrecloud.com/news/why-is-dystopia-all-the-rage-onstage>
- Williams, R. (1978). Utopia and science fiction. *Science fiction studies*, 5(3), 203-214.