

**T.C
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**EUGENE O'NEILL VE SAM SHEPARD OYUNLARININ
AMERİKAN RÜYASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ**

İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Görkem GÜNAY

Tez Danışmanı: Öğretim Görevlisi Senem CEVHER

İSTANBUL, MAYIS 2017

T.C
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

EUGENE O'NEILL VE SAM SHEPARD OYUNLARININ
AMERİKAN RÜYASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Yrd. Doç. Dr. Burak KÜNTAY
Enstitü Müdürü
İmza

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör. Ali DÜŞENKALKAR
Program Koordinatörü
İmza

Bu tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı
Öğr. Gör. Senem Cevher

.....

Üye
Ünvan, Adı ve SOYADI

.....

Üye
Unvan, Adı ve SOYADI

.....

ÖZET

EUGENE O'NEILL VE SAM SHEPARD OYUNLARININ AMERİKAN RÜYASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Görkem Günay

Sosyal Bilimler Enstitüsü
İleri Oyunculuk Programı

Mayıs 2017, 32 Sayfa

Bu yüksek lisans tezinde, Amerikan rüyası babında iki önemli Amerikalı oyun yazarının –Eugene O'Neill ve Sam Shepard- oyunları incelenmektedir. Amerikan rüyasının özünde ne olduğu incelenirken aynı zamanda bu olgunun nasıl bir kabusla dönüştüğü hakkında bahsi geçen oyunlar ışığında bir neticeye varılmaya çalışılmaktadır. Bir yüzyıla yayılan iki yazarın üretkenlik yılları boyunca Amerika'nın toplumsal olaylarının bu yazarların oyunlarına yansması incelenirken, bu bağlamda Amerikan kapitalist anlayışının bir rüyadan bir kbusa evrilmesi incelenmektedir. Amerikan rüyasını merkezinde tutan bu çalışma, oyunlara ve karakterlere bu olgunun perspektifinden bakmayı amaçlarken, rüyanın getirisi yabancılaşma ve tüketim kavramlarını detaylı bir biçimde açıklamayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Amerikan Rüyası, Tüketim Toplumu, Yabancılaşma

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE PLAYS OF EUGENE O'NEILL AND SAM SHEPARD IN THE CONTEXT OF AMERICAN DREAM

Görkem Günay

Institute of Social Sciences
Advanced Acting Program

May 2017, 32 Pages

In this postgraduate thesis, two significant American dramatists' plays – Eugene O'Neill and Sam Shepard - are being analyzed within the scope of American Dream. It's aimed to understand the essence of what is American dream and to come up to a conclusion via the plays which are being studied on how American dream transformed into a nightmare. In a period of a century that these playwrights were being productive, it is studied how the American capitalist concepiton transformed from a dream into a nightmare and how this process of transformation in social incidents appeared in the plays of the playwrights mentioned. This study which centers American dream in its core, studies the characters and the deeds from this dream fact perspective while it's aim is to clarify in a detailed way the proceeds of this dream, alienation and the consumption.

Key Words: American Dream, Consumption Society, Alienation

İÇİNDEKİLER

TABLOLAR.....	V
1.GİRİŞ.....	1
2.AMERİKAN RÜYASI.....	2
3.EUGENE O'NEILL VE AMERİKAN RÜYASI.....	10
4.SAM SHEPARD VE AMERİKAN RÜYASI.....	23
5.SONUÇ.....	32
KAYNAKÇA.....	33
ÖZGEÇMİŞ.....	35

1. GİRİŞ

Bu çalışmada, Amerikan Tiyatrosu günümüzde yeni biçemlere evrilirken hem ulusun hem de sahne sanatlarının özünde tüm heybetiyle duran Amerikan rüyasını gözler önüne sermek ve bu rüyanın daha evveline gidip aslında bunun nasıl olup da trajediye dönüştüğünü göstermek oldu maksadım. Amerikan karşıtlığının gittikçe arttığı bu günlerde en karşı duranların bile karşı durdukları hüviyetlere dönüşmüş olmaları aslında bu rüyanın boyutlarını gözler önüne serer nitelikte, bu noktada akla muhakkak şu soru gelecektir, Amerikan rüyası ne zaman Amerikan kabusuna dönüştü? Bu soruya farklı bakış açılarından verilecek onlarca cevap olduğu aşikar fakat benim niyetim bu soru ve cevapları çoğunlukla tiyatro perspektifinden değerlendirmek olacak. Bu çalışmada hem dönem farkının yarattığı ikilemi ve farklılığı vurgulamak hem de dönemler arası çağdaş Amerikan Tiyatrosunun nereden nereye evrildiğini alelade görebilmek maksadıyla iki farklı dönem Amerikan oyun yazarı tercihinde bulunmak durumunda kaldım. Bunlardan ilki Amerikan Tiyatrosunun Shakespeare'i lakabıyla anılan Eugene O'Neill'dır. Diğeri ise Amerikan Tiyatrosunun yerinde duramayan hırçın atı Sam Shepard. Her iki yazarın oyunlarında derinlerde yatan Amerikan benliği motifleri mevcuttur. Bir dönemin İrlanda göçmen kimliği ile harmanlanmış kimlik arayışındaki Amerikan bireyi birden yerini bir başka dönemde mistik arayışlarda benliğini arayan çağdaş etnik ayrımcı Amerikan bireyine bırakır. Her iki yazarda ortak unsurlar ve temalar bulmak mümkünken dönemler birbirinden Amerikan kimliği açısından derin ayrışmalar sergiler. Amerikalı göçmenin kimlik arayışı yarım yüzyılda yerini Amerikalı etnik ayrımcı bireye bırakır. Nihayetinde O'Neill'in oyunlarında toplumsal statülerini belirlemek ve güvence altına almak isteyen göçmen ahlakı ile donatılmış karakterlerle , Shepard'ın oyunlarında ise yerlerini kimlik arayışında olan etnik ayrımın daha fazla altına çizildiği Amerikan toplumunun mistik kökenleri adı altında tragedya karakterlerine dönüşen kişilerle karşılaşırız. Amerikan Tiyatrosu bir nevi Broadway temsili komedyadan, Off Broadway hatta Off Off Broadway vesilesiyle sıyrılarak tiyatronun eski ritüel kökenine inmeyi başarmıştır. Bunda şüphesiz Off Broadway'in haşarı çocuğu Sam Shepard'ın da payı büyüktür.

2. AMERİKAN RÜYASI

Seçme ve seçilme hakkına sahip değilsiniz, politikacılar sizi böyle bir hakkınız olduğuna inandırmak için varlar. Oysa ki seçme ve seçilme gibi bir özgürlüğe sahip değilsiniz. Bilakis size sahipler! Her şeye sahipler... Eleştirel düşünce yeteneğine sahip bir toplum istemiyorlar. Eleştirel düşünebilen, bilgili ve iyi eğitilmiş insanlar istemiyorlar. Aksine itaatkar işçiler istiyorlar. Makineleri çalıştırıp belge işlerini yapabilecek kadar zeki daha az maaşla daha çok çalışma gerektiren işleri yapabilecek itaatkarlar peşindeler... Bu yolda medya size bütün gün neye inanmanız gerektiğini, ne düşünmeniz gerektiğini, neyi satın almanız gerektiğini zaten söylüyor... Kimsenin umurunda değilsiniz, azıcık bile düşünmüyorlar, azıcık bile umursamıyorlar... İşte bu gerçeğin adı neden AMERİKAN RÜYASI biliyor musunuz? Çünkü inanmak için uykuda olmanız icap ediyor (Carlin, 2006).

Amerikan rüyası her ne kadar içinde bulunduğumuz yüzyılda fazlaca zikredilse de temelleri çok daha eskilere giden bir kavramdır. Kıtanın keşfinden sonra göç eden İngiliz püritenlerin kıtanın daha derinlerine inmelerini salık veren bu bakış ile şekillenmiş yapı ilk örneklerini 1774 yılında Virginia valisinin notları arasında yerini alır (Bot, 2016).

Her zaman uzaklardaki toprakların, halihazırdaki yerleştiğimiz topraklardan daha iyi (verimli) olduğunu hayal edin. Yaşadığınız yerin cennet olduğunu düşünseniz bile batıda uzaklarda daha iyi toprakların olduğunu duyduğunuzda hiçbir şey sizi oralara gitmekten alıkoymasın.

Valinin notlarına bakılırsa Amerikan Rüyasının temelinde yatan mal , mülk edinme hakkı, yüzyıllar boyunca batıya ilerlemeci yapısını daha bu yüzyılda şekillendirmiş bulunuyor. Yukarıda bahsi geçen yaşadığımız yer cennet bile olsa her zaman daha iyi başka bir yer vardır imgesi rüyanın nasıl bir tüketim ve hırs kabusuna dönüşeceğini yine bu yüzyıldan bildirir niteliktedir. Temellerini on üç koloninin Büyük Britanya'dan bağımsızlıklarını ilan ettikleri 4 Temmuz 1776 tarihli Amerikan Bağımsızlık Bildirgesinden alan Amerikan rüyasında Amerikalı bireyleri yakından ilgilendiren ve onları rüyaya dahil eden, bakıldığında ana hatlarını John Locke ve J. J. Rousseau gibi düşünürlerin fikirlerinden alan hümanist bir yaklaşım dikkati çeker. Fakat içinde yer alan maddelerin kapsam ve niteliği farklı boyutlar kazanmaya açıktır ki keza durum zamanla buna dönüşür. Bildirgede yer alan ve Amerikan Rüyasını muştulayan sözler şunlardır, “Bütün bireylerin eşit yaratıldıklarına, yaratıcıları tarafından onlara hayat, özgürlük ve mutluluğu arama hakkı gibi geri alınamaz bazı haklar verildiğine inanıyoruz.” (Amerikan Bağımsızlık Bildirgesi, 1776)

Bu madde ve sözlere baktığımızda hayat, özgürlük gayet samimi ve insani görünürken mutluluğu arama sözü Amerikan Rüyasının sınırsızlığını belirler niteliktedir. Bundan sonraki yüz yıllarda hayat ve özgürlük hususunda sıkıntısı olmayan Amerikan bireyi mutluluk hakkına saplanıp onun peşinden gidecek ve bu bağlamda gün be gün özgür marketin metası haline dönüşüp tüketim toplumunun bir parçası olma yolunda karşı konulamaz bir hevese kapılacaktır. Bu noktada Chuck Palahniuk'un Dövüş Kulübü adlı romanı akla gelir derhal, tüketim ve mutlu olma üzerine çok çarpıcı tespitlerin olduğu romanda karakterlerin çoğu mutsuzdur. Mutlu olmanın yolunu tüketimde arayan bireyler, bu kısır döngüden kurtulmanın yolunu ararlar, tüketim ve mutsuzluk çok yakından birbirlerine bağlıdır, çırpındıkça battığınız bir bataklık gibidir aradaki denge. Bu durum bireyi günden güne ölüme götüren bir devinimdir. Trajik unsurları içinde barındıran roman tüketim toplumunu ve varoluşu sorgularken akıllara Kral Midas ve Silenos arasındaki söyleceyi getirir;

Kral Midas, bilge Silenos'u Dionysos'un eşlikçisini, uzunca bir süre ormanda kovalamış, ama yakalayamamış. Nihayet bir gün eline düştüğünde, sormuş Silenos'a kral, insanlar için en iyi ve en mükemmel şeyin ne olduğunu. Kaskatı ve kıpırtısız durarak susmuş daymon, kral tarafından zorlanıncaya kadar, sonunda kulakları çınlatan bir kahkahayla 'Zavallı bir günlük ömürlü tür, rastlantının ve kaderin çocukları, duymamanın senin için en hayırlısı olduğu şeyi söylemeye neden zorlarsın beni? En iyi şey senin için tamamen ulaşılmazdır: Doğmamış olmak, hiç olmak. En iyi ikinci şey ise senin için ; en kısa zamanda ölmektir.' (Nietzsche, 2005, p. 34)

Bu bağlamda roman karakterleri mutluluk arayışında akla zarar bir yok olma arzusundadırlar, hatta bazı karakterler halüsinasyondan ibaret olup hakikatte yoktur. Bu yok olma durumu gayet mutluluk vericidir. Aksi takdirde birey kendini yine karşı konulmaz tüketim arzusu içinde bulur (Palahniuk, 1996, pp. 42-43).

...Alle çatal bıçak takımı .Vild ayaklı saat. Klipsk kitap rafları. Hemlig şapka kutuları. Yedi değişik renkte Mommala yorgan takımı. Kalix mobilya cilası. Steg zigon. Onları almazsam ölürdüm. Bütün bunları almak için ömrümü verdim ben. Siz vermediniz mi? Bu...yuva yapma içgüdülerine tutsak düşen ben değilim. Eskiden tuvalete porno dergileriyle giren tanıdıklarım, şimdi IKEA mobilya kataloğuyla giriyorlar. Hepimizde...aynı kağıt lambalardan var...mobilya satın alırsınız sonra hayallerinizdeki yatak. Perdeler, Halılar.

Amerikan Rüyasını bazı katmanlara bölmek onun nasıl kabusa dönüştüğünü anlamak için faydalı olacağı kanısındayım bu bağlamda Jim Cullen'in *The American Dream: A Short History That Shaped A Nation* adlı kitabında yaptığı derecelendirmeden faydalanmak

yerinde olacaktır. Ayrıca bu derecelendirmeye eklenmesi gereken bazı ek katmanları da konumuz gereği yani dramatik açıdan mevzuya yaklaşığımızdan eklemek durumunda kalacağız. Amerikan Rüyasının bu bağlamda unsurları “Güzel bir Hayat Düşü, Sınıflar Arası Hareketlilik, Eşitlik Düşü, Ev, Toprak ve Aile Sahibi Olma Düşü, Başarı Düşü” gibi etmenlerden ibarettir. Fakat bu unsurlar bireylerin bunları elde etmek için yaptıkları fedakarlıklar ve gerçekler ile yüzleşmeleri vesilesiyle olduklarından çok farklı unsurlara dönüşürler. Rüyanın kabaya dönüşmesinde bu unsurların payı büyüktür. Aile kurumunun çöküşü, bireyin mutluluk peşinde koşarken yalnızlaşması ve yabancılaşması gibi unsurlar toz pembe görünen illüzyonu soldurur. Bu bağlamda bireyler içinde buldukları tüketim konjektörünün birer parçası olurken sadece bireyler arası yabancılaşma ile yetinmez aynı zamanda kendileri ile de yabancılaşırlar. Amerikan yazınında yabancılaşma temasına özellikle son dönem yazarların dramatik eserlerinde rastlamak çok sıklık kazanmıştır. Keza Sam Shepard’ın son dönem oyunlarında bireyin kendi ile ve toplumla yabancılaşması sıklıkla işlenen bir temadır.

Amerikan rüyasını dilimize pelesenk eden James Truslow Adams 1931’de yazdığı *Epic of America* adlı kitapta şu sözlere yer veriyor (Cullen, 2003, p. 4);

Dünya düşününe ve refahına yaptığımız en büyük katkı değişik sınıf ve kesimlerden gelen vatandaşlarımızın hepsini kapsayan daha iyi, daha zengin ve daha mutlu bir yaşam sunduğumuz ve adına Amerikan Rüyası dediğimiz olgudur. Kurulduğundan beri bu rüya her zaman baki kalmıştır. Bağımsız bir ulus oluşumuzdan bu yana her kuşak bu rüyayı bitirecek etmenleri bertaraf edecek sıradan Amerikan vatandaşları yaratmayı başarmıştır. Bu insan bu ülkü uğruna savaşmışlardır.

Adams’ın bu sözlerinde anlayacağımız üzere Amerikan rüyası herkes için standardize edilmiş bir hayati sunmaktadır. Fakat bu kadar iyi niyete rağmen şeytanın ayrıntıda gizli olduğunu da göz ardı etmemek lazım. Yukarıda bahsi geçen her birey için daha iyi ve daha zengin ve mutlu bir yaşam sözü bir İsrailinin kulaklarında çınlayan vaat edilmiş topraklar sözü gibi bir Amerikan bireyini adeta lanetlemektedir. Kime göre neye göre daha zengin? Buna verilebilecek cevapların bu çalışmanın dışında kalması muhtemelen daha yerinde olacaktır fakat unutulmamalıdır ki Amerikan rüyasını kabaya dönüştüren yine bu vaatler sorular ve cevaplarıdır.

Ele alacağımız dönem içinde, ki bu yaklaşık bir yüzyılı kapsamaktadır, Amerikan toplumu hem siyasal hem de sosyal bazı kırılma anları yaşamıştır. Dolayısıyla bu anların tiyatroya yansması kaçınılmazdır. 1929’da başlayan Büyük Buhran yılları, 40’larda II.

Dünya Savaşı, akabinde ülke genelinde kendini gösteren Kominizm karşıtı tutum ve McCarthyci soğuk savaş yılları, akabinde soğuk savaş yıllarının bir diğer ayağı Vietnam gibi bir çok hadise Amerikan benliğini derinlemesine etkiledi. Haliyle yaşamın aynası olan tiyatro sahnesi de bu olaylardan nasibini aldı. Morris Freedman *American Drama in Social Context* adlı yapıtında özellikle otuzların oyunlarını toplumsal gerçeklerle ilgili fakat aynı zamanda da aşırı derecede tahrik edici ve hırçın bulur (Freedman, 1971, p. 9). Bu dönem Amerikan oyun yazarları belki de ilk kez sosyal ve siyasal mevzuları kendi yazınlarına cesurca taşımaya cesaret edebilmişlerdir. Bu durum Amerikan Tiyatrosunu Broadway müzikalinden farklı bir mertebeye taşıyacak, dönemin belli başlı oyun yazarlarını da, Strindberg, İbsen'de gördüğümüz daha detaylı karakter ve kişi analizlerine götürecektir. Bu hususta belki de elini taşın altına koyan ilk kişi ki, çağdaş Amerikan tiyatrosunun babası lakabı boşuna verilmemiştir, Eugene O'Neill olacaktır. Onun oyunlarında toplumsal devinimler içinde aile yapısı çok ince ayrıntılarına kadar irdelenmiştir. Keza oyunlarının otobiyografik özelliği bize kurgu olandan daha gerçekçi bir dönem Amerika'sı sunmaktadır. Fakat bu dönem Amerikan oyunlarını ve İngiliz oyunlarını karşılaştıran William Dean Howells *Harper's Weekly* dergisinde 1904'de yaptığı açılımda Amerikan ve İngiliz tiyatroları arasındaki farka işaret eder ve temel ayrımı 'Ailesel ve Toplumsal' olarak değerlendirir. Howells, İngiliz yazarların oyunlarında, insanın toplum içinde, Amerikan oyunlarında ise aile içinde ele alındığının altını çizer (Beşe, 2007, pp. 23-24). Kanımca gayet yerinde bir tespittir. 1904 yılında yapılmış bir tespit olmasına rağmen hala güncelliğini korumaktadır. Keza Sam Shepard'ın son dönem oyunlarına bakıldığında olay örgüsünün yine aile ve etrafında döndüğü aşıkardır. Misal son oyunlarından *The Late Henry Moss*'u ele aldığımızda, yabancılaşma ve tüketim toplumunun bireyi ittiği çöl iki kardeş ve babadan meydana gelen aile fertleri üzerinden irdelenmektedir. Buna benzer durumları çoğaltmak mümkündür. Keza çalışmamızın ilerleyen kısımlarında buna daha detaylı değineceğiz. Amerikan rüyasının önemli yapı taşlarından biri de kuşkusuz sanayileşmedir. Büyük Britanya'da başlayan endüstrileşme buradan diğer ülkelere ve Amerika'ya sıçramıştır. Sanayileşmenin Amerikan rüyasını hem yaratmada hem de bitirmede önemli bir katkısı şehirlere göç eden nüfusun ki bu nüfus daha sonraları Marx ve Engels'in deyimi ile proletarya sınıfını yaratmasıyla sağlanmıştır. Burada vaat edilen başarı düşü ve sınıflar arası hareketlilik umuduyla, proletarya sınıfının mensupları çok yoğun ve zorlu koşullar

altında çalıştırılmıştır. Zamanla durum bu işçi sınıfının hem toplumla hem de kendisi ile yabancılaşması ile trajik bir hal almıştır. Bu temanın işlendiği O'Neill'in Allahın Ayısı¹ (*Hairy Ape*) adlı oyununu bu noktada zikretmek yerinde olacaktır. Kıtanın keşfinden sonra kıtaya gelen Püritenlere sunulan Amerikan rüyası ile iki yüzyıl sonrasında göçmenlere sunulan rüya arasında teoride pek bir fark yokken pratikte durum farklılık arz etmektedir. Durumun günümüzdeki halini belki de en iyi Şükran Yücel tanımlamaktadır (Shepard, 2000, p. 34); “İnsanlara yeni bir kimlik vaat ederken onların var olan kimliğini yok edip, geçmiş kültürü paramparça eden ve kişilerin köklerinden kopup boşlukta kalmalarına neden olan Amerikan rüyası işte budur.”

Tüketim ve Amerikan rüyası birbirinin olmazsa olmazıdır adeta, tüketim olmadan Amerikan rüyasını tahayyül etmek neredeyse imkansızdır. Tüketim kültürü ile Amerikan rüyası, birey farkına varmadan onu olduğu kişiden uzaklaştırıp herkes kılar, sözüm ona tüketim toplumu kitlesel aynılığın peşinde öznel farklılık illüzyonunu yaşamaktadır. Bundan dolayı hem O'Neill'in hem de Shepard'ın oyunlarında birbirlerine çok benzer neredeyse aynılaştırmış karakterler buluruz. Hatta bu hususta derhal akla Shepard'ın Vahşi Batı² (*True West*) adlı oyunu gelecektir. Oyunun başında farklı karakterler oyunun ortalarında gitgide birbirinde eriyen ve daha sonra başlangıçta olduklarının aksine birbirlerinden yabancılaşan iki kardeşi görürüz. Başarı tutkusu ve dönemin rüyası iki kardeşi oyunda farklı noktalara savurur (Ongur, 2011, pp. 63-86).

....Tekrar edilenler, aynılığı, bir örnekliliği temsil eder. Her yerde çalınıp duran ve hepsi birbirine benzeyen aşk şarkıları gibi, herkesin üzerindeki aynı kıyafetler gibi, yıldan yıla değişiklik gösteren saç kesimleri, uğruna binlerce fokun katledildiği moda ayakkabılar gibi, zengin kız fakir oğlan filmleri ve bu filmlerin yeniden çevrimleri gibi, tekno müzik gibi, bilgisayarlara indirilen aynı diziler, filmler, hatta altyazılar gibi, herkesin güldüğü aynı espriler gibi ve elbette hep aynı bireyler gibi...” “... Tüketim toplumu herkesi aynı yapmıştır. Birörnekleştirmiştir. Standart hale getirmiştir. Adınızın ne olduğu, yaptığınız iş veya hobileriniz sizi diğerlerinden ayırmaz. Yalnızca tüketim metalarındır sizi sözde-bireyselleştiren, türdaşlarınıza daha da yabancılaştıran....

Tüketim toplumu üzerine önemli bir makale kaleme alan M. Horkheimer ve T. Adorno bu aynılaştırma ve bütünü içinde özneliliğin yitirilmesinden alelade kültür olgusunu suçlarken durumun adını şu şekilde koyarlar, Kültür Endüstrisi, Kitlesel Aldanmanın

¹ Allahın Ayısı, Aziz Çalışlar çevirisidir.

² Vahşi Batı, Yıldırım Türker çevirisidir.

Aydınlanması (Horkheimer & Adorno, 2002, p. 94); “Bugünün kültürü her şeyi aynı olmaya zorluyor. Televizyon, radyo ve yazılı basın bir sistem oluşturuyor. Kültür denen olgunun her bir branşı kem kendi içinde hem de hep birlikte fikir birliği içinde, farklılık arz etmiyor.”

Tüketim olgusu içinde harmanlanmış Amerikan Rüyasının en derinden etkilediği kurumlardan biri de şüphesiz toplumları oluşturan en küçük yapı taşı olan aile kurumudur. Amerikan toplumunda aile olgusu her daim çok mühim bir mertebede tutulmuştur. Fakat nedendir bilinmez koloni zamanından itibaren Amerikan aile yapısının üzerine yapılan çalışmalar geniş aile kavramından uzak daha çekirdek ailelere bölünmüş bir toplum yapısı sergiler Amerikan toplumu, bu durum içinde bulunduğumuz yüzyılda bireyin aitlik hissiyatı ile derinden oynamış ve zaten çekirdek aile ile gittikçe nicelik babında küçülen Amerikan ailesi aynı zamanda nitel olarak da özünden kopan bireyler ortaya çıkarmıştır. Bu duruma yol açan sebepler arasında endüstrileşme, yaşanan ekonomik krizler ki büyük buhran ve benzerleri ve kuşkusuz kentleşme gelir. Bu hususta William J. Goode şu tespitte bulunur (Goode, 1963, p. 6).

Ekonomik sistem endüstri yoluyla ne zaman genişlerse aile modeli değişime uğrar. Yaygın akrabalık bağları zayıflar, soy motifi çözülür ve evlilik biçimlerinde genel olarak bir takım yenilikler ortaya çıkar böylece çekirdek aile daha bağımsız bir aile ünitesi durumuna gelir.

Neticede çekirdek aile ile bireyler arası soy haritası daha da daralırken öz ve soydan kopuk bireyler içinde buldukları tüketim toplumunun da gayretiyle hem etrafiyla hem de kendiyile yabancılaşır. Bu yabancılaşmanın akabinde Amerikan rüyasının kaba dönüşmesi işten bile değildir. Birey doğasına aykırı bu yabancılaşmanın sanrılarını azaltabilmek için tekrar kendini Amerikan rüyasına bırakır bu kısır döngüde kaybettiği iç mutluluğu, kendine yeterliliği aynı zamanda aitlik hissiyatını rüyanın ona sunduğu metalar üzerinden bulabileceği yanılgısına düşer ve bu durum Sisifos söylene misali durmadan devam eder. Mutluluk bir yanılgıya, ulaşılması gereken bir hedefe dönüşür, kendini Amerikan rüyasının mihenk taşlarından biri olarak atfeden mutluluk arayışı insanoğlunun sınırlarını zorlar. Bu hususta ülkemizde de son dönemde yaşanan yaygın antidepresan kullanımına dikkat ediniz. Hemen akla O’Neill’in Günden Geceye³ adlı

³ Günden Geceye Güncay Gürün çevirisidir.

oyunu (*Long Day's Journey into Night*) ve Mary Tyrone'u gelir, mutluluğu aldığı morfine bağlı gibidir. Bu noktada Barber, Cassels ve Moynihan'ın tespiti ilginçtir (Ongur, 2011, p. 80).

Tıbbileştirilmiş ve ilaçlanmış, Amerikan toplumunun başat tüketim metalarından biri insan vücudu ve ruhu olduğuna göre, hastalıklarla ilaç kullanımı şaşırtıcı yada sorgulatici bir şey olamazdı. Ayrıca ilaç endüstrisi boşuna silah endüstrisinden sonra en büyük küresel kar payını kapmıyordu. Bir bildikleri vardı, herkes hastaydı.

Tüketim toplumunda neyi tükettiğinizin bir önemi yoktur, önemli olan oyunda kalmaktır, zaten sizden, istediklerini aldığına ya da sizinle işi bittiğinde sizi kapı dışarı edecektir. Rüyada, oynadığınız sürece kalabilirsiniz. Aksi takdirde dışlanır çarkın dışına itilir, yalnızlaşır toplumun dışında kalırsınız. Rüyanın en acımasız yanı da budur eğer inanmaz ve oynamazsanız dışlanırsınız. Sosyal bir varlık olan insan için ağır bir cezadır şüphesiz (Ongur, 2011, pp. 63-64).

Eğer mevcut diğer tüm ideolojileri dışlayan yeni ideolojinin nesnesi, dünyanın bu olduğu hadise, bu dünyadan payını alamayanlar, dıştakilerdir. Dışlanmışlardır ve dışlanmaları gereklidir. Bugünün refah devletinde açık kalanlar, kaybedenlerdir. Bunu hak ettikleri için kaybetmişlerdir. Zira kendinize tekrarlar içinde bile sisteme adapte edememişseniz, sadece bir başarısızlık hikayesisinizdir. Sizi bu zavallı dışlanmışlıktan kurtarmak için, kültür endüstrisi sosyal yardım kuruluşlarını seferber etmiştir. Aşevleri, düşkünlere yardım dernekleri, komşuluk müessesesi neden vardır sanıyorsunuz? İyi durumda olan mutlu insanlar siz zavallı dıştakilere, yardım etmeye çalışırken eğer hala dışarıda kalmakta ısrar ediyorsanız, bu sizin başarısızlığınız, fakirliğiniz ve ünsüzlüğünüzündür.

Velhasıl Amerikan rüyası sizi tüketmekle kalmaz aynı zamanda bu tüketim çılgınlığından da sizi sorumlu tutar. Bu durum S. Zizek'in bir nüktelerini akla getirir, üstü kapalı totaliter ve liberal yapıları eleştirirken hangisini daha tehlikeli olduğuyla alakalı kıssadan hisse bir fikra anlatır. "Totaliter baba oğluna büyük annesini görmeye gitmesini bunun bir emir olduğunu söyler, ve çocuk her ne kadar istemese de mevzu çocuğun istemeden de olsa büyük anne ziyareti ile sonuçlanır. Diğer bir baba - ki bu biraz daha liberaldir, oğlundan büyük annesini isterse ziyarete gitmesi gerektiğini, büyük annesinin onu ne kadar çok sevdiğini söyler, -ki akli başında olan her çocuk bu sunulan özgür seçimin totaliter olan seçimden daha katı bir hükmü barındırdığını anlar. Neden mi? Çünkü ilk durumda yan etkileri pek düşünülmeden tek yapılması gereken bir ziyaret iken ikinci durumda durum biraz daha karmaşık hale gelir. Çocuğun hem ziyaret etmesi hem de bu durumdan memnun olması, hazzetmesi gerekir." İşte tam da bu noktada Amerikan rüyası bireye

bunu yapar. Totaliter davranmaz durum kapsam gereği tamamen özgür irade üzerine kuruludur. Ancak bireyi bu noktaya getirmeden iradesizleştirip ona sunduğu durumdan hem keyif almasını hem de koşulsuz şartsız itaatini talep eder. Netice de birey artık hem sorgusuz sualsiz tüketmekte hem de bundan derin bir keyif alması gerektiğini hissetmektedir.

Emperyalist hegemonyanın ellerinde devinen birey, onun mensup olduğu aile ve onun da mensubu olduğu toplum gün be gün “ferdi” manada birbirinden yabancılaşır. Bu hususta, Robert Bocoock yabancılaşmanın ilk adımı olarak nesneleşmenin altını çiziyor. Bireysel özelliğin kaybolup ferdin nesne konumuna düştüğü bu durum 1844 El Yazmalarında ve Alman İdeolojisi’nde Marx’ın da üzerinde durduğu yabancılaşmadan çok farklı değildir. Marx, yabancılaşmayı ikiye bölüyor ve ilkinin, insanın doğadan kopup kendine kültürel-toplumsal alanda yapay bir doğa oluşturmaya başladığında , meydana geldiğini söylüyor. İkincisi yabancılaşma olarak da bilhassa kapitalist pazar ve kapitalist toplumsal yapıyı sorumlu tutuyor. İlk yabancılaşmanın zorunlu ve anlaşılabilir olduğunu söylerken; ikinci örneğin buna tamamen zıt anlaşılmaz ve korkunç olduğunu altını çiziyor. Marx, insanın kendisi ile toplum, dünya ve yaşam ile yabancılaşmaya başladığı evre olarak kapitalist pazarın bir metası haline dönüştüğü bu ikinci evreyi suçlar niteliktedir. Edebi manada duruma bakıldığında yabancılaşma farklı kavramları beraberinde getirebilir, misal yabancılaşma ile Kafka Gregory Samsa’yı yaratırken, kavramı Sartre ile birlikte varoluşçuluğa taşır, Nietzsche için durum nihilizmin sınırlarında gezer. O’Neill ise yabancılaşma kavramını Marx’ın betimlerini oyununda örneklermişçesine Allahın Ayısı (*Hairy Ape*) adlı oyununda irdemiştir. Shepard için ise yabancılaşma izleğinin en iyi örneklerinden biri şüphesiz Vahşi Batı (*True West*) adlı oyunda karşımıza çıkar. İki oyuna da çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıca değineceğiz.

3. EUGENE O'NEILL VE AMERİKAN RÜYASI

Her zaman bir düşün vardır, son bir düşün, her ne kadar dibe batmış olsanız da, şişenin dibinde, son bir düşün her daim vardır. Bunu biliyorum. Neden mi? Çünkü ben onu gördüm. (Orlandello, 1982, p. 157)

1888'in Ekim ayında bir otel odasında doğduğunda, Amerika henüz ona dramatik manada kimlik kazandıracak oyun yazarıyla tanışmamıştı. Zor bir doğum gerçekleşmişti, annesinin morfin bağımlılığına yol açacak hadise yine bu doğumun ertesi hafiflemeyen sancıları olmuştu. Acılarla dolu bir hayatın acı başlangıcıydı onunki, yıllar sonra bilinç altına işleyen bu tema belki de Amerikan yazınındaki en önemli oyunlardan biri olan Günden Geceye'yi (*Long Day's Journey into Night*) alelade olmasa da örtülü bir şekilde konu edilecekti. Oyuncu olan baba James O'Neill maddi kaygılar nedeni ile hayatı boyunca en iyi bildiği işi yapmış umut vaat eden bir oyuncu olmasına rağmen risk almayı göze almadan neredeyse kariyeri boyunca tek bir karaktere saplanıp kalmıştır, Monte Kristo Kontu. Gezgin bir kumpanyanın oyuncusu olduğundan Eugene'nin de hayatı sahne arkalarında ve otel odalarında geçmiştir. Şöhret ve onun getirdikleri adına ağır bedeller ödeyen aile reisi ve ailenin diğer sakinleri arasında geçen tatsız hadiseler Eugene'nin çocukluk anılarını şekillendirir. Hayat Eugene için acımasızdır. Nietzsche ile yıllar sonra tanışıp, "Böyle Buyurdu Zerdüş"ü kutsal kitabı ilan etmesine yıllar olmasına rağmen doğduğu andan itibaren Nietzsche kulağına şunu fısıldamaktadır Eugene'in; "Seni öldürmeyen şey, güçlü kılar." Gerçekten de Eugene narin bir çocuktan zamanla hoyrat bir denizciye dönüşecektir ama kendi deyimiyle olduğu gibi her zaman içinde bir şair dokunuşu ile. Daha yedi yaşına gelmeden evden uzaklaştırılır Eugene. Bronx'ta St.Aloysius adında Katolik bir okula kendi tabiri ile sürgüne gönderilir. Bu yıllarda derin bir yalnızlığa gömülen Eugene çıkışı kitaplarda bulur. Pazar ayinlerini hem annesi ile daha yakınlaşabilmek hem de içindeki boşluğu doldurması maksadıyla kaçırmamaya başlamış fakat iki yılın ardından oda arkadaşına dinin çok soğuk olduğunu itiraf ettiğinde dokuz yaşındadır. Katolik okullarına on dört yaşına kadar tahammül etmeyi başarmış,

annesinin günden güne ağırlaşan morfin bağımlılığı ve ağabeyinin sefil bir hayatın içine batması birde baba O'Neill'in bütün bu olup bitenlerle olan yapmacıklı ilgisi onu bu sürgünden kaçmaya ikna eder. Akabinde soluğu Connecticut'taki Betts Akademisinde alır. Burası onun yazarlık kariyeri için dönüm noktası olacaktır, ve bir o kadar ilginçtir ki, Princeton Üniversitesi ile kıyaslandığında Eugene'in Betts yılları onun serüveninde çok daha dolu dolu geçmiştir. Burada daha sonra imreneceği, örnek alıp izlerini takip edeceği büyük yazarlar ile tanışır; F.Dostoyevski, O.Wilde, J.Conrad, J.London'ın deniz öyküleri ile hemhal olur. İlelebet deniz hayranı olan bu çocuk, öykülerdeki karakterlere özenerek daha fazla deniz aşığı olmaya başlar, ne var ki onun aşkı karşılıksızdır. Oyunlarında da görüldüğü üzere deniz her zaman denizciyi aldatır. Oyunlarındaki hayat kadınları gibi deniz aşuften mizaçlıdır. Betts'ten sonra kendini Princeton Üniversitesinde bulan Eugene, bazı kaynaklara göre okul kurallarını ihlal ettiği ve devamsızlığından dolayı, doğruluğu şüpheli bazı kaynaklara göre ise geleceğin Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Profesör Woodrow Wilson'ın camına bira şişesi attığından okuldan uzaklaştırmıştır. Princeton Üniversitesi'nde bir yıl geçiren Eugene, buranın kendine bir şey katmayacağını anlamış ve oradan uzaklaşmış ya da uzaklaştırılmıştır. New York ve Trenton'da serseriler ile arkadaşlık yapmaya, boş vakitlerini de içki salonlarında geçirmeye başlar. Nasıl Kurt Cobain Seattle'da Bukowski'nin Factotumu ile tanışıp onu başucu kitabı yaptıysa -ki Orhan Pamuk'u bu noktada hatırlatmak gerek; onun o müthiş "Yeni Hayat" adlı romanın başlangıç cümlesi; "Bir gün bir kitap okudum ve bütün hayatım değişti." – Eugene de Nietzsche ile tanıştığı "Böyle Buyurdu Zerdüş" ile hayat bulur. Bu kitap bundan sonra Eugene'in başucu kitabıdır. Eugene'in asilik yıllarıdır. Zincirini koparmış Prometheus misali alev alev yanan bu genç adam, Prometheus'un tanrılardan alevi çalıp insanlığa itibar getirmesi gibi Amerikan Tiyatrosu'na kimliğini kazandıracak Dionysos tanrısıdır. Fakat Olympos'un gazabı korkunçtur, ve henüz bu oğlan hayatı tanımıyordur. Katıldığı pazar sosyete kokteyllerinden birinde, Kathleen Jenkins'le tanışır. Baba James O'Neill'in tüm itirazlarına rağmen, onu dinlemez ve Kathleen ile evlenip bir gemi ile Honduras'a kaçarlar. Fakat bu yolculuğun sonu her ikisi içinde sefalet ile sonuçlanır; keza Eugene'nin "kadınların denizde işi yoktur" mottosu daha bu günden itibaren kendinde unutulmaz bir iz bırakır. Yolculuk dönüşü Eugene sıtmaya yakalanmış bir halde bitap düşmüştür, Kathleen ise onun çocuğuna hamiledir. Fakat hem babasının inanılmaz baskıları, hem ağabeyinin gözleri önünde günden güne

erimesi, hem de annesinin morfin bağımlılığı ve sanatoryum hikayeleri bir de kendi sorumluluğunu üstlenmeye hazır olmayan Eugene'in bir evlat sahibi oluşu, onun halet-i ruhiyesini derinden sarsar; her şeyden kaçış ve bir arınma olarak gördüğü denize döner tekrar ve kendini Buenos Aires'e giden bir teknede bulur. Conrad, Melville, London'da aşık olduğu hayatın izlerini sürmektedir. Deniz, denizcilik, ve denizciler adına çok şey öğrenir. Daha sonra yazacağı deniz oyunlarında ki karakterlerin çoğu bu dönemden kalan karakterlerdir. Serserivari bir hayat sürmektedir; bir hafta boyunca gemide kazandığını bir gecede barlarda alkole ve hayat kadınlarına yatırmaktadır. Tekrar babasının yanına döndüğünde alkol bağımlılığı ve geçirdiği onca deniz yolculuğundan dolayı tanınmayacak haldedir. Kathleen ile boşanması ve intihar girişimi bu döneme tekabül eder. Her şeyin kötüye gitmesi yetmiyormuş gibi bir de tüberküloza yakalanır. Sanatoryumda geçirdiği altı ay kendisinin de daha sonraları itiraf edeceği üzere onun yeniden doğuşu olacaktır. Bu dönemden sonra yoğun bir şekilde yazma sürecine dahil olur. Gaylord Sanatoryumu dünyaya daha farklı bir Eugene sunar.

Yazdığı otuzdan fazla oyun içerisinde belki de en otobiyografik olanı Günden Geceye (Long Day's Journey into Night) özellikle yukarıda bahsi geçen sanatoryuma gitmeden önce ailecek geçirdikleri bir günü anlatır. Cengiz Aytmatov'un "Gün Olur Asra Bedel" romanına atıfla, bir gündür tüm hadise ama asra bedeldir Tyrone aile fertleri için. Oyun Amerikan aile yapısını yansıtırken dönemin içinde bulunduğu sosyal yapıyı da gözler önüne serer niteliktedir. Amerikan rüyasının erkeksi yanı ailenin erkeklerine sinmiş durumdadır. Her biri bir şekilde kaçışın peşindedirler. James içinde bulunduğu durumdan alkol ve hayat kadınları ile kaçış yolu bulmuşken dönemin ekonomik durumundan mustarip bir işsizdir. Eugene'i simgeleyen Edmund'un da durumu farklı değildir. Gerçi son zamanlarda kendine yerleşik bir iş bulmuştur ama daha evvelinden yaşadıkları onu yıpratmıştır. Uzun yıllar teknelerde, tavernalarda, ucuz hotel odalarında geçirdiği hayatı ona zarar vermiştir. Baba Tyrone ise Amerikan rüyasının el verdiği ne varsa elde etmek istemiş fakat sonuçta elinde ipotekli bazı mülklerin dışında pek bir şey kalmamıştır. Çok zor şartlar altında elde ettiğini belirttiği bu mülkler uğruna aile fertleri büyük fedakarlıklar vermişlerdir. Başta Jamie olmak üzere aile bireyleri babalarını çok cimri olmakla suçlarlar oyun boyunca (O'Neill, 1988, pp. 29-30-36-61)

Jamie – (Kardeş sevgisi canlanır) Zavallı ufaklık! Allah kahretsin. (Babasına döner,suçlayıcı) İlk hastalandığında onu iyi bir doktora götürseydin bütün bunlar olmazdı işte.

Jamie – Tabii, çünkü parayı ödeyip ipotekleri çözeceğine durmadan yenilerini alıyorsun. Eğer Edmund da göz koyduğun bir toprak parçası olsaydı hiçbir masraftan kaçınmazdın!

Jamie – O doktor bozuntusunun vardı. Annemin söylediğine göre o da Hardy gibi adi şarlatanın biriymiş. Para verip iyi bir doktor tutamazdın değil mi?

Mary – (Daha heyecanlı) Onu niye beğendiğini biliyoruz James, Ucuzcu diye. Bunca yıl ne mal olduğunu gördüm. Cahil salağın biridir. Onun gibileri doktorluktan men edilmeli. Bir şeyden anladığı yok.

Babalarını cimrilik ve her şeyin ucuzuna hatta mevzu sağlık ve ölüm kalım meselesi olduğunda bile üç kuruşun hesabını yapmakla suçlayan bu aile bireyleri arasında ‘aile olma hissiyatı’ yok olmuştur. Bireyler arası yabancılaşmanın hatta bireylerin kendileri ile yabancılaşmanın derin izlerini taşıyan oyun Mary’nin itirafları ile Amerikan rüyasının amaç ve gayesini kaybettiğinde bireyleri ne kadar derin yalnızlıklara iteceğini gösterir niteliktedir. Oyunda bu durum üstü kapalı bir şekilde somutlaştırılsa da -ki mevzu morfin bağımlılığı gibi gösterilir - asıl neden kuşkusuz, Amerikan rüyasının aç gözlülüğe dönüşüp daha fazlasını isteyen bireylerin bu uğurda her şeyi unutup ruhlarını satmasıdır. Keza James Tyrone’de bunu yapmıştır, her zaman daha fazlası için uğraşmış Amerikan rüyasının en çok talep gören bireylerindendir (O’Neill, 1988, p. 118);

Tyrone – On yaşındaydım. Günde on iki saat bir atölyede çalışıyor, yazıcılık ediyordum... bu kadar çalışmayla elime ne geçerse biliyor musun? Haftada elli sent. Yaa haftada elli sent. Zavallı annem temizliğe, çamaşıra giderdi. Ablam dikiş diker, küçükler de eve bakardı. Hiçbir zaman doğru dürüst elbiselerimiz, karnımızı doyuracak yemeğimiz olmadı.

Hiçbir şeyi olmayan proletarya sınıfından bir bireyin feleğin çarkında büyük başarılar imza atması, aranan hikaye budur. Ancak oyunda da alelade söylendiği üzere, uğruna vazgeçilen o mal mülkün çoğu ipoteklidir; yani kendine ait değildir. İşte Mary’nin bu sahte yuva senaryosu içinde kendini evinde hissetmeyişi, aile fertleri ile dahası kendisi ile yabancılaşması bu yanılsamadan ibaret rüyadan ileri gelir. Eleştirdiği James Tyrone aslında kendinden pek farklı değildir. Burjuvanın içine düştüğü yapmacık gösteriş hayrandır o da, söylediği sözler buna işaret eder (O’Neill, 1988, p. 40).

Mary – Hiçbir zaman evim olarak bakmadım buraya. İş, başından bozuktu. Her şeyin en ucuzu kullanıldı. Baban hiç paraya kıyamadı. İyi ki burada tanıdıklarımız yok. Eve çağırmaya utanırdım. Zaten o da hiçbir zaman aile dostlarımız olsun istemedi ya, ziyarete gitmekten misafir kabul etmekten nefret eder.

Amerikan rüyasının yarattığı yabancılaşma, bu oyunda ki karakterler arasında kendini çok trajik bir şekilde gösterir. Anne içinde bulunduğu ruhsal çöküntüden dolayı morfin

bağımlısı haline gelirken James Tyrone, yaşlılık yıllarını huzur evinde geçirme korkusu içindedir. Ailenin iki çocuğundan büyüğü Jamie'nin amaçsız, gayesiz yaşam tarzı onu fırsatçı günübürlük bir hayat anlayışına iterken, her iki kardeşin de ciddi alkol bağımlılıkları dikkati çeker. Fakat diğerlerine nazaran hem Amerikan sistemine olan eleştirel tarafıyla hem de babasının deyimiyle içinde bir şair dokunuşu olan Edmund, sosyalist bakış açısı ile durumu irdelerken , diğer aile bireylerinden daha rasyonel davranabilmektedir. Bu durum onu rüyanın dışına itilen bir bireye dönüştürürken, hem kendisi hem de türdaşları ile yabancılaşmanın sınırına iterken, oyunda şu dizeleri sarf etmeye iter (O'Neill, 1988, pp. 123-124)

Edmund – Hayatımdan, insan hayatından hatta hayattan daha engin bir şeye aittim... gene o özgürlük duygusu. Barış, arayışın bitmesi, son liman. İnsanların aşâğılık, acınacak, küçük hırslarından, korkularından umut ve hayallerinden arınıp, daha engin bir doyuma ulaşmanın mutluluğu! Güneş oldum, kızgın kum oldum, kayalara tutunup dalgalarla sallanan yosun oldum... Görünmez bir elin gözümüzün önündeki örtüyü kaldırdışı. Bir saniye için. Hayatın gizini sezersin. Bir saniye için herşey anlam kazanır. Sonra el örtüyü örter. Gene yalnız kalırsın. Sis içinde kaybolur, amaçsız bilmediğin bir yöne sürüklenirsin. Ben insan olarak yaratılmamalıyım. Martı ya da balık olsaydım daha başarılı olurdu. Şimdi huzursuzum. Dünyayla bağdaşmayan bir yabancı olacağım hep. İstemeyen, istenmeyen. Her zaman ölümü özleyen bir yanım olacak.

20. yüzyılın başlarında Amerika'nın içine düştüğü ilk işsizlik bunalımı ile akabinde gelen büyük buhran yıllarında Amerikan Rüyasını ve bu rüyanın bağımlı bireylerini aile kurumu içinde resmettiği en önemli oyunlardandır Günden Geceye (Jong *Day's Journey into Night*). Fakat daha evvelinde ilk yazdığı oyunlara bakacak olursak, aile kurumundan ziyade deniz ve erkek egemenliğinde bir dünya ile karşılaşırız. Şüphesiz Amerikan toplumu için deniz metaforu vazgeçilmez bir imgedir; ilk püriten gemisi Mayflower'dan itibaren deniz ve onun getirdikleri hem maddi hem manevi Amerikan toplumunun aynı zamanda da Amerikan Rüyasının şekillenmesinde önemli bir yere sahiptir. Melville'den, Conrad'dan, London'dan esinlenmeler ve kendi hatıratı ile ilk oyunlarında deniz hayatı ile kara hayatı kıyaslanır. Ayrım çok keskin ve nettir. S.S.Glencairn adı altında birleşen bu oyunlar aynı adlı gemi mürettebatının başından geçen farklı hadiseleri konu almaktadır. Hepsinde ortak tema karaya özlemken, aslında hiçbirini karada olmayı gerçekten düşlemez. Ağızlarına pelesenk olmuştur sadece ama ait oldukları yer neticede deniz olur yine. Deniz koşulları ve kişileri arındırır niteliktedir. Karada süregelen yanılısamaların denizde yeri yoktur, her şey iliğine kadar gerçektir. Karada hüküm süren

Amerikan rüyası ve onun gösterişi denizde ve gemide kendine yer bulamaz. Denizde kadının bile yeri yoktur, kadının yeri herşeyin süslü bir yanılısma içinde bireye sunulduğu yer, karadır. Bir röportajında O'Neill'a deniz oyunları ile alakalı, neden oyunlardaki karakterleri, inançsız denizciler ve benzerleri ile sınırladığını sorduklarında kendisi şu yanıtı verir (Uslu, 2001, p. 113).

Bu insanlar toplumsal yaşamın ve ilişkilerle gelişen baştan savmalar ve yüzeyselliklerle karşılaşmamışlar. Kaba ama dürüstler yasaklarla sakatlanmamışlar. Deniz üzerinde yaşam idealdir. Bir yuva için gemi. Arkadaşlar için denizciler. Çevre için deniz. Ekonomik baskı yok. O insan toplumsal ikiyüzlülükten uzak.

Karada insan ilişkileri, birbirinden yabancılaşmış hatta kendine yabancılaşmış bireyler arasında ikiyüzlüdür. Tyrone ailesinin fertleri arasındaki ilişki misali, denizde ise durum bu iki yüzlülüğten uzakta, belki de kaba ama bir o kadar da gerçektir; velakin denizde olan herkes bir şekilde karayı, karada olmayı, aile kurmayı düşlemektedir. Amerikan Rüyasının dayattıkları karada bir düş gibi vukuu bulsa da deniz, denizcileri bu rüyalardan uyandırır. Tilkinin dönüp dolaşıp gideceği yerin kürkçü dükkanı olduğu kadar aşikar: Denizcinin de dönüp dolaşıp gideceği yer yine deniz ve gemiler olacaktır. Amerikan rüyası söz konusu olduğunda denizde olan bir nevi artırılmış bölge misali güvendedir. Denizin sertliği ve hoyratlığı bireyin bırakın uyuyup düş görmesine, içinin geçmesine bile izin vermez, affı yoktur. Ölüm, alkol, hayat kadınları, serseriler, yan kesiciler, Amerikan Rüyası tabiri ile hayatın tüm kaybedenleri deniz vesilesi ile arınırlar, bir sonraki günaha kadar. Bu kısır döngü ilelebet tekrarlanıp durur. In The Zone adlı oyunda, ölüm döşeginde vicdanı ile hesaplaşan Yank, karayı özler, onun için bir çiftliğe, eşe, çocuklara sahip olmak inanılmaz şeylerdir fakat ölümüyle bunlara kavuşamaz. Keza The Long Voyage Home adlı oyunda bu kez Olson uzun süredir karaya çıkmak ve yaşlı annesine geri dönüp bir çiftlik kurmak hayalleriyle para biriktirmektedir. Lakin işler istediği gibi gitmez ve karaya çıktığı ilk akşam içkisine ilaç atılır ve parası çalınır. Bir de bunlar yetmezmiş gibi, uyandığında kendini denize açılan bir teknede bulur. Kara, denizciler için lanetli gibidir. Keza kara ahalisi için de deniz aynı şekilde pek hayra alamet değildir. Glencairn oyunlarından Ile adlı karaya ait olan kadın denize getirildiğinde hem onun hem de deniz mürettebatı için durum yıkıcı olur. Gerçek bir hadiseden esinlenerek O'Neill'ın kaleme aldığı eserde, Günden Geceye' de (Long Day's Journey Into Night) gördüğümüz Mary ve James'e çok benzer iki karakter ile karşılaşırız, David and Annie Keeney. Nasıl Mary eşiyile beraber yıllarını ucuz otel odalarında harcadıysa Annie'de buna benzer bir

fedakarlıkla günlerini ufak bir kamarada geçirmektedir. Fakat her iki kadın için de durum ait oldukları yerlerde olmadıkları için bir işkenceye ve zamanla akli sıkıntılara döner, her iki durumda da erkekler bu durumla yüzleşmekten kaçar ve olayları akışına bırakma eğilimindedirler. Wakefield Thaddeus'un Yirminci yüzyıl Amerikan Tiyatrosunda Aile (Wakefield, 2004) adlı kitabında dediği gibi, erkekleri, koydukları hedefler konusunda bu kadar saplantılı hale getiren Amerikan rüyası iken, kadınları düştükleri duruma iten de şüphesiz farklı bir şey olamaz.

O'Neill'in toplumsal yapıyı deşifre ederek Amerikan rüyasının dolaylı bir sonucu olan sınıfsal ayrımı en açıkça irdeleyen oyunu muhakkak ki Allahın Ayısı (*Hairy Ape*) adlı oyundur. Ekspresyonizmin temel özelliklerini taşıyan oyun, sınıflar arası ayrımı ve bireyin kendi ile yabancılaşması, akabinde ait olma hissiyatı için karşı konulmaz arayışını konu alırken, proleter ve burjuva sınıfı arasındaki ayrımı çarpıcı bir şekilde ortaya koymaktadır. Her ne kadar komünizm propagandası olarak algılanabilir bir oyun olsa da temelinde çok daha derin manalar barındıran bir oyundur. Oyunun baş karakteri olan Yank adlı gemici, arkadaşları ile geminin kazan dairesinde çalışmaktadır. O'Neill'in diğer deniz oyunlarında da karşımıza çıkan denizci karakterlerinden ziyade Yank kendini olduğu yere ait hisseder, hem manevi hem de fiziksel özellik olarak çelik gibi güçlü bir adamdır. Yank ve içinde bulunduğu konumda kendini evrenin merkezi olarak atfetmiştir. Kendi bulunduğu sınıf içinde sahip olduğu özellikler onu güçlü kılarken, bu sınıfın içinde kendini güvende hissetmektedir. Ayrıca sınıflar arası nefret Yank ve arkadaşları vesilesiyle vurgulanır (O'Neill, 1988, pp. 124-125);

Long – Dinleyin yoldaşlar, Yank haklı, o bu kokuşmuş geminin evimiz olduğunu söylüyor ve kahretsin, haklı, bizim evimiz cehennem ta kendisi. Cehennemde yaşıyoruz ve orada da öleceğiz. Peki ya kabahat kimde? Şüphesiz bizde değil yoldaşlar, bu şekilde doğmadık hiçbirimiz. İncil'de söylendiği üzere herkes eşit ve özgür doğar. Fakat üst kamaradaki aç gözlü domuzların umurunda mı İncil acaba? Allahın belası kapitalistler, kömür tozu soluyalım, ter içinde yanarak bu gemi için aylığımızı hak etmeye çalışan kölelere çevirdiler bizi.

Yank, O'Neill'in diğer deniz karakterlerinden farklıdır. O diğerleri gibi karaya çıkma hayalleri kurmaz. Bilakis kendini bulunduğu kazan dairesine ait bir meta adeta demir yığınının bir parçası olarak görür.

Amerikan rüyasının bencilleştirdiği bireyler hem toplumsal sınıflar nezdinde ayrışırken hem de ferdi olarak birbirinden kopmaktadırlar. Oyunun içinde karakterlerin ara ara mırıldandığı şarkılar -ki bunların çoğu eski baladlardır, O'Neill tarafından değiştirilmek

suretiyle hem karakterlerin hem de dönemin toplumsal ve bireysel aksini bize sunmaktadır. Misal “*There was a Jolly Miller Once*” adlı 1762 yılına ve daha evveline giden baladın birden fazla versiyonu olmasına rağmen hiçbir versiyonunda “Hiç kimse benim umurumda değil, kesinlikle umursamıyorum, zaten onlar da beni umursamıyor.” (O’Neill, 1988, p. 142) dizeleri yer almazken dönemin halet-i ruhiyesine ışık tutabilmek için O’Neill tarafından bizzat değiştirilir.

Dönemin 1920’ler oluşu Amerikan emperyalizminin bireyi hem yabancılaştırırken hem de oyunda tutma çabası oyunda kendini çeşitli bakış açıları ile gösterir. Keza bir on yıla kalmadan kendi kabuğuna sığmayan bu ekonomik arzu büyük bir felaket ile sonuçlanacaktır. Oyunda Amerikan kapitalizmin sinsi emelleri kendini bir kadın imgesi ile öne atar. Bu bağlamda yeni ahitte yer alan Adem ve Havva söylemi misali, Yank’ın önlenemez çöküşünü hazırlayan unsur yine bir cins-i latif olacaktır. Mildred ile ilk karşılaşmaları her ikisi için trajik bir şekilde sonuçlanacaktır. III. Sahnenin sonunda yer alan hadise, Yank’ın aitlik hissiyatını derinden sarsarken, Mildred’in bir yerlerde yaşama dokunma arzusunu da boşa çıkarıp yok edecektir. Burjuva’nın gösterişten ibaret sahte yaşam yaklaşımı ile proleter sınıfın içinde tutulduğu sırça fanus bir anda iki sınıfın karşılaşması ile parçalanır. Yank’ın herşeyin merkezi olduğunu hayal ettiği benmerkezci dünyası yerle bir olurken Mildred ise karşılaştığı bireyi bir insan olarak tanımlayamayacak kadar ileri gider ve bayılır. Yabancılaşmanın hem kendi ile hemde türdaşı ile derinden yansıtıldığı sahne Amerikan rüyasının neticelerinin bir aksi olarak dünya literatüründe yerini alır. Bundan sonrası oyunun izleğinde Yank için çok açıktır. Tüm sahneler birer kimlik arayışına ve aidiyet hissiyatının tekrar kazanılması için içine itilen derin arayış işe geçecektir. Bu yolculukta Yank bir çok sosyal yapıda ve mekanda ait olduğu yeri arayacak fakat bu arayışı sonuçsuz kalacaktır. Ta ki oyunun sonunda kendini bir hayvanat bahçesinde, bir gorilin kafesinde kafesinde can verene değin sürecektir. Bu noktada O’Neill’in sahne direktifleri biraz ileriye gidip şahsi bir kanıyı okuyucuya iletir niteliktedir (O’Neill, 1988, p. 163). “*Yank – Bayanlar ve baylar, bir adım ileri atın ve hakiki, biricik (sesi gittikçe azalır) dünyada tek – Kılı Maymuna - ki o vahşi... (kendini kaybedip yere düşer, goril inlemeyi andıran bir çığlık atar. Ve, belkide, Kılı Maymun, sonunda, bir yere aittir.)*”

Amerikan rüyası bireyin sınırlarını belirlerken çok katı ve kesindir. Sınırları hiçe saymak bireyin hazin sonunu hazırlar. Daha önce de söylediğimiz gibi sizi oyunda tutmak için

elinden geleni yapar. Fakat oynamak niyetinde değilseniz, işte o zaman cezalandırma çok uçlardadır. Keza Yank içinde durum bundan farklı tezahür etmez.

Amerikan rüyasının temelinde yatan mal mülk edinme ve sahip çıkma olgusunun 19.Yüzyıl bakış açısı ile irdelendiği oyun Karaağaçlar Altında⁴ (*Desire Under the Elms*), karakterlerin daha fazlasına sahip olma hırsı ile trajik sonlarını hazırladıkları bir olay örgüsünü gözler önüne serer. Dinsel motifler ile donatılmış Ephraim Cabot adlı aile reisi sahip olduğu mal ve mülke çok düşkün bir karakter olarak göze çarpar hatta o kadar düşkündür ki, öldüğünde bir başkasının -ki bundan kasıt oğullarıdır- çiftliğine sahip olmasınlar diye onu yakmayı düşlemektedir. Mal ve mülk hırsının doruklarında resmedilen Cabot'un oğullarından ikisi Amerikan rüyasının peşinde altın aramak için gidilmemiş topraklara yol alma kararı verirken ortanca kardeş daha rasyonel bir kararla ki bu kararın altında annesinin vasiyeti yatmaktadır, çiftlikte kalmayı ve mülk üzerinde hak talep etmeyi planlar. Fakat O'Neillvari bir şekilde mevzu olaya bir Abbie isimli bir kadının dahil olmasıyla trajik bir hal alır. Olayın ensest, çocuk katli ve günahların ödenmesi gibi temalar üzerine şekillenen olay örgüsü bir Yunan tragedyasını aratmazken belki de ondan tek farkı karakterlerin bu olaylara, sahip olma güdülerinden dolayı bulaşmış olmalarıdır. Durum Nietzsche'yi akla getirir niteliktedir keza daha önce de belirttiğimiz üzere, O'Neill, tutkulu bir Nietzsche hayranı olduğu için, kasıtlı veyahut kasıtsız Nietzsche'nin ortaya attığı kavramlara O'Neill'in yapıtlarında sıkça rastlanır. Bu bağlamda oyunun temelinde yatan aşk ve sahip olma ilişkisini Nietzsche sahip olma hissiyatının ve aşkın, aynı duygunun farklı iki yanı olduğu şeklinde dile getiriyor ve daha da ileriye gidip, bize şu soruyu yöneltiyor, "Komşumuza olan sevgimiz, yeni sahip olacağımız eşyalarımıza duyduğumuz şehvetten ileri gelmiyor mu?" Sorunun yanıtı nedir bilinmez ama arzunun bedenden bedene girdiği Karaağaçlar Altında'da (*Desire Under the Elms*) Eben ve Abbie bu iki kavramın alegorik figürlerine dönüşüyorlar (Diggins, 2007, p. 102).

Desire Under the Elms'te veraset kanunu, karakterlerin neredeyse şehvet derecesinde mülke olan şiddetli arzuları ile acı bir şekilde münakaşa ediliyor. Her bir tarafın arzusu, yaşamın son bulmasıyla sonuçlanıyor... Bu noktada, Bağımsızlık Bildirgesinde 'arayış'ın nesnesi olarak betimlenen 'mutluluk'u 'mülkiyet' ile değiştiren Thomas Jefferson'un aklından geçenler neydi bilinmez.

⁴ Karaağaçlar Altında Orhan Burian çevirisidir.

Oyunda hem Abbie hem de Eben'in meşru bir mülkiyet ihtiyacı mevcuttur. Bu ihtiyaç mülkiyet edinme hakkı gibi kendini bağımsızlık bildirgesinde dile getiren özgürlük olgusudur. İlginçtir ki, özgür doğan Amerikan vatandaşı mülkiyet ile köleleşirken, sahiplik ve aidiyet arayışı ile yine özgürlük arayışı içine itilir -ki bu durum Amerikan rüyasının kısır döngüsünü gözler önüne serer niteliktedir. Mevzubahis bu mülkiyet ve sahip olma arzusu her iki karakterin trajik düşüşünün sebebi niteliğindedir fakat tüm bu olanlara rağmen onları suçlayamayız. Oyunun sonunda ikisini tutuklayan şerifin sözleri tüm oyunda karakterlere neredeyse bulaşıcı bir hastalık misali bulaşan sahip olma arzusunu bu sefer şerifin ağzından duyuruz (O'Neill, 1988, p. 378). “ Şerif – (Kıskanç gözlerle etrafına bakınarak, yanında ona eşlik eden kişiye) Kimse inkar edemez ki, bu mükemmel bir çiftlik, benim olmasını çok isterdim. (Perde İner).”

O'Neill'in Amerikan rüyası ile kabusu arasında kalan bir diğer oyunu ise belki de onun en büyük trajedilerinden biri olan *Iceman Cometh* adlı oyunudur. Otobiyografik özellikler taşıyan oyunda mekan Harry Hope'un meyhanesidir ve Harry'nin soyadı misali mekanda yer alan herkesin yarınla alakalı üfürükten düşleri⁵ vardır. Umut bu mekanda var olan herkesi ayakta tutan tek şeydir fakat maalesef bu umut daha çok üfürük düşlerden ibarettir. Oyunda eleştirmenler tarafından bir çok yazardan etkileşimler görülür. Misal Hickey'nin oyun boyunca beklenmesi bize Godot'yu hatırlatırken, oyunun temelinde yatan düşleri olmada yaşayamayan insan olgusu bize İbsen'in *Yaban Ördeği (Wild Duck)* adlı oyununu hatırlatır. Keza Gorky'nin *Ayaktakımı Arasında (Lower Depths)* adlı oyununun da esinlenen oyunlar arasında yer aldığı düşünülmektedir. Velhasıl oyun içinde derin manalar barındıran yapısı ile toplumsal açıdan dışarı itilenler için bir toplanma yeri olan Harry'nin meyhanesinden ibarettir. Bu mekanın müdavimleri arasında sosyal açıdan Amerikan kapitalizminden nasibini alıp dışarı itilmiş bireyler kendilerine komün bir hayat oluşturup üfürük düşlere tutunmuş zatlar olarak beden bulurlar (Uslu, 2001, p. 133). “Oyundaki komün yaşamı ütöpiktir. Hickey gelmeden önce oradaki erkekler uyum içinde tek bir doktrine bağlı yaşarlar. ‘Yarın Doktrini’ bu insanları hiç gelemeyecek olan güne kadar canlı tutmaktadır.”

Otobiyografik olarak, O'Neill 1921'de intihara kalkıştığı otelin barını seçmiştir. Bu barın sakinleri, alkolikler, pezevenkler, fahişeler, suçlular, anarşistler, sosyalistler gibi

⁵ İngilizcesi 'pipe dreams' olan tabire A.Didem Uslu çevirisi olarak yer verdik. Ayrıntılı bilgi için A.Didem Uslu, *Amerikan Tiyatrosunda Düşler*, İzmir, Dokuz Eylül Yayınları, 2001, s.143

Amerikan ideolojik yapısında yer alamayan kişiler toplanmış vaziyettedir. Fakat bir o kadar ilginçtir ki bu bireylerin tutunduğu üfürük düşler yine kapitalist düzenin bir temsilcisi olan Hickey tarafından daha evvelinde tahrik edilirken, bu sefer geldiğinde yerle bir edilecektir. Hickey Amerikan kapitalizminin zirvede olduğu zaman bireysel servetin peşinde koşan satıcı zümresini temsil ederken, dönem icabı oyunda katledilirken beraberinde diğerlerini de götürmek ister. Bazı eleştirmenlere göre mesihvari gelişinde yanılığ içinde olanları bu yanılığlarından kurtarmak niyetindedir Hickey, fakat bu kanımca yorum babında biraz ileriye gitmek olur keza O’Neil’in Hickey gibi bir karaktere böyle bir misyon yüklemesi pek muhtemel değildir. Bu bağlamda kendine Nietzsche’yi örnek alan O’Neill için olsa olsa deccal olabilir. Bu hususta yine Brustein’nun tespiti çok yerindedir (Uslu, 2001, p. 133). “*Hickey’nin Harry Hope’un meyhanesine getirdiği barış mezarın huzurudur. Bu yüzden Brustein’a göre Hickey yeniden doğuşun ve yaşamın değil, dünyayı havaya uçuracak büyük nihilistin ‘sahte bir mesihidir.’*”

O’Neill’in bir dönem ikamet ettiği, ve muhtemel oyun karakterlerinin bir çoğu ile gerçekte karşılaştığı Jimmy the Priest adlı meyhane -ki kendisi buraya cehennem çukuru der- oyunda mekan olarak seçilen yerdir. Oyunda adı ne kadar Hope’s Saloon olarak zikredilse de mekan aslında Larry’nin yaptığı betimlemede gayet açık olarak belirtilir. Parrit ona oldukları mekanın nasıl bir yer olduğunu sorduğunda, verilen yanıt çarpıcı ve açıktır (O’Neill, 2006, p. 64);

Larry – Nasıl bir yer mi? Şansın Sonu Meyhanesi, Yerin Dibi Meyhanesi, Yolun Sonu Meyhanesi, Denizin Dibi Meyhanesi! Ortamda hüküm süren o hoş sükuneti fark etmiyor musun? Neden böyle biliyor musun, çünkü burası son limandır da ondan. Buradakilerin daha sonra nereye gidecekleri hakkında merak içinde olmalarına gerek yok, çünkü buradan sonrası yoktur onlar için. Her ne kadar yaşam yanılığına yarattıkları üfürük düşler sayesinde tutunmuş olsalar da, bu durum onlara rahatlık verir. Yeterince uzun kalırsan kendi gözlerinle görebilirsin sen de bunu.

Haliyle neredeyse absürde kayan yaklaşımı ile oyun kendine bu tuhaf mekanı seçer. Oyundaki karakterlerde bir o kadar tuhaftır. Misal meyhanenin sahibi Harry eşi öldüğünden beri sokağa adımını atmamaktadır. Bu yaş gününde meyhanenin etrafında bir tur atmaya planlamaktadır. Rasyonel olarak algılanamayacak olaylar ve kişiler zinciri gibidir oyun. Neredeyse Harry’nin meyhanesinde zaman durmuştur. Oyunun 1912 yılında geçtiğini bilmemize rağmen oyunun içinde yer alan öğeler yıllar öncesine ait gibidir; misal Harry’nin ağzından düşürmediği şarkı ‘*She’s the sunshine of Paradise Alley*’ 1895 yılında popüler bir şarkıdır. Piet ve Cecil’in sürekli anlattığı Boer Savaşı ise

1899 yılında meydana gelmiştir. Meyhanenin müdavimleri geçmişlerinde takılı kalmışlardır. Yarın ile alakalı tek kavram Hickey'in gelişi olmuştur. Hickey'in metaforik olarak barındırdığı mana derindir. Bir satıcı olması ve kapitalist burjuva sınıfını temsil etmesinden dolayı -ki ilginçtir meyhanenin müdavimleri anarşist ve sosyalist meyilli insanlardır, her gelişinde buradaki insanların inandıkları üfürükten hayallere daha fazla tutunmalarını sağlar; keza Hickey'in sattığı bu düşler ile bir süre hayata tutunan insanlar günden güne inançlarını kaybettiklerinde gerçeği görkem yerine yine Hickey'in gelip onları halihazırda inanmak istedikleri illüzyonun içine çekmesini beklerler. Haliyle Hickey'in gelişi meyhanede bir bayram coşkusu ile beklenir. Fakat bu gelişi her zamankinden farklı olacaktır. Çünkü kendisinin de içinde içinde bulunduğu yanılısma sona ermiştir. Bundan sonra bırakın başkalarına hayrı dokunmayı, kendini bile inandıracak takati yoktur Hickey'nin. Dolayısıyla bu gelişi meyhanede müdavimleri arasında yıkıma neden olacaktır. Bazıları için ölümle sonuçlanacak bu geliş aynı zamanda bir şekilde içinde bir arınmayı barındırır. Mevzuya Amerikan rüyası ve kapitalizm anlayışı olarak bakıldığında mevzu daha derin manalar kazanır. Dönem itibarı burjuva ve proleter sınıf derin bir uçurumla birbirinden ayrışırken Amerikan rüyasını satan yaşayan Hickey'i toplumsal idealin dışında kalanları oyunda tutmak için ara ara onları inanmak istedikleri üfürükten rüyalar inandırmak için zaman algımızın dışında tezahür eden Harry'nin kinayeli bir şekilde umut dediğimizde sürçülisan etmeyeceğimiz meyhanesine gelir, tam da Amerikan rüyasının vaat ettiği üzere herkese inanması gerektiği yalandan da olsa üfürükten düşleri satar ve gider. Ta ki bize Miller'ın "Satıcının Ölümü" oyununu hatırlatan bu gelişine değin bu böyle sürer. Bu gelişinde Hickey'nin satacağı üfürükten bir düş yoktur. Aksine kendisi de bundan böyle buna inanmaz bilakis herkesin uyanmasını ve yaşam ile yüzleşmesini ister. Fakat bu sistemin getirisi mümkün değildir veyahut yok olma ile sonuçlanacaktır. Amerikan kapitalist anlayışının bundan sekiz yıl sonra büyük buhran yılları ile derin bir şekilde zarar göreceğini kinayeli bir uyarısı gibidir Hickey. Ne var ki, kendisinin bile inanacak en ufak bir üfürükten düşü kalmamıştır; derin bir yok olma arzusundadır. Oyunun sonunda elektrikli sandalye için yalvarır halde kendini götürmeleri için polislere yalvarır. Çünkü sattığınız sürece var olduğunuz bir dünya da bu kabiliyeti kaybettiğinizde bir hiç olursunuz, en sonunda yıllardır üfürükten düşlerle ayakta tuttuğu grup bile, içinde bulunduğu bu halden ve gerçekle olan yüzleşmesinden dolayı ona sırtını dönmüş ve onu yalnızlığa terk etmişleridir.

Muhtemelen O'Neill'in birçok oyununda Amerikan rüyasının izlerini bulmak muhtemeledir. Fakat konu kapsam gereği bu oyunların birçoğuna değinmeyeceğiz misal Amerikan aile yapısının Amerikan rüyası ile ne kadar yakından ilişkilendirildiğini daha önceden belirtmiştik. Haliyle büyük aile dramlarının konu edildiği Elektra'ya Yas Yaraşır (*Mourning Becomes Electra*), Araya Giren Garip Oyun (*Strange Interlude*), *More Stately Mansions* gibi oyunlarına değinmek hem çalışmamızı azami sınırlara iteceğinden, çalışmanın dışında bırakıldı. Yine Amerikan rüyası ve etnik kökenin irdelendiği oyunlardan arasında önem arz eden oyunlardan İmparator Jones (*Emperor Jones*) ve *All God's Chillun Got Wings* gibi eserler yine maalesef çalışmamızın dışında kaldı. Maksadımız 20.yüzyıl Amerikan rüyası izleğimizi eşit olarak konu edindiğimiz iki yazarımıza dağıtmak olduğu için her iki yazarımızın tüm eserlerine bu çalışmada yer vermek kapsam ve içerik gereği imkansız olacaktı. 20.yüzyılın ilk yarısını O'Neill ile bitirirken diğer yarısını Sam Shepard'a bırakıyoruz. Amerikan rüyasının aldığı şekli Shepard'ın oyunlarında takip etmeye çalışacağız, ortak izleğimiz mukayese maksatlı yine aile, başarı düşü, tüketim toplumu, etnik kimlik, sınıflar arası etkileşim, yabancılaşma gibi kavramlar üzerinden devam edecektir.

4. SAM SHEPARD VE AMERİKAN RÜYASI

“Bak dedim değmez budalaca bir film alt tarafı, hayat kadar budalaca değil dedi, insanlar burada kimmiş gibi yapıyorlarsa ona dönüşmüş durumdalar. Kalifornia /81”
(Shepard, 1992, pp. 48-49)

Kimilerine göre Sam Shepard son dönem oyun yazarları arasında Amerikan kimliğini ve kültürünü tüm çıplaklığıyla gözler önüne sererken, diğerlerine göre ise batının mitlerine takılmış ve bu mitleri oyunlarında Amerikan ideolojisi ile harmanlamaya çabalarken bireyin özünü iskalayan bir yazardır. Bu bağlamda şahsi kanaatim ilk yoruma daha yakındır. İçinde bulunduğumuz dönemin Amerikan kimliğini betimlemeye, resmetmeye çalışırken Shepard onlarca farklı perspektiften gözlemler karakterlerini. Onun oyunlarında bazen kendimizi ıssızlığın çölünde yapayalnız bir iç hesaplaşma ile bulurken, bazen de konuşulmayan zikredilmesi yasak bir günahın sırdaşı olarak beliriveririz sahnenin bir köşesinde. S. Beckett ve H.Pinter’den derin bir şekilde etkilenmiş yazar olmasına rağmen, yarattı sessizliklerde kaybolurken, aniden karakterlerin inadına susmamasına, müzik ve ritimle hemhal olmuş ruhlarına tanıklık ederiz. Toplumsal tabular erir karşımızda, antik Yunan tragedya geleneğinin izleğinde kutsal ve yasak olanın parçalandığı, özün bize tüm çıplaklığıyla sunulduğu ritüel deneyime doğru tüm duyularımız açılır. Bundan böyle anlaşılmasız olan anlam kazanırken, manalı olan karmaşıklaşır; çocuk katli, ensest, bildiğimiz kavramlardan, anlamak istediğimiz olgulara doğru evrilir. E.Bond’un “Saved” adlı oyununda, bebek arabasının taşlandığı o inanılmaz sahnenin yaratmak istediği arınmayı Shepard tabulaşmış olanı yıkmaya çalışarak ve anlamamıza yardımcı olmayı deneyerek yapmayı yeğler. Oyunlarında Amerikan rüyasının acımasızlığını tiyatronun bahsi geçen bu ritüel yanı ile harmanlayarak sunma çabası muhtemel bazıları için anlaşılmasız ve dayanılmaz iken kanımca dönemimizin ahlakı söz konusu olduğunda gayet saf ve kaçınılmazdır. Bu hususta Şükran Yücel’in tespiti şahsi fikrim gayet yerindedir (Shepard, 2000, p. 34).

Sam Shepard, oyunlarının çoğunda gerçek ve gerçeküstü öğelerle zengin imajlarla ve fantezilerle çağımızın grotesk bir panoramasını çizmiştir. İnsanlara yeni bir kimlik vaat ederken, onların var olan kimliğini yok edip, geçmiş kültürü paramparça eden ve kişilerin köklerinden kopup boşlukta kalmalarına neden olan Amerikan rüyasının

kabusa dönüşmesini en çarpıcı bir biçimde dile getiren Shepard bu yönüyle aynı rüyanın peşine takılan ülkemizde de güncelliğini koruyacağına benzer.

Aradan yarım yüzyıl geçmiştir. Fakat Shepard ve O'Neill'ı Amerikan rüyası babında karşılaştığımızda rüyanın nasıl kabusa döndüğünü daha iyi idrak etmiş oluruz. İzleğimizde her iki yazarın da üzerinde durduğu ortak temalardan biri toplumun en küçük yapı taşı olan aile kurumudur. Aile yapısı ve onu oluşturan fertlerin yok oluşu, yabancılaşması, kan bağının reddedilmesi ve buna benzer dejenerasyonlar, Amerikan aile yapısını derinden sarsmış niteliktedir. Özellikle konu aile olunca, Shepard'ın oyunlarında betimlenen aile dönemin kapitalist yaklaşımı altında ezilen teker teker fertlerini yok eden bir yapıya dönüşür. O kadar bozulmuştur ki, bireyler birbirleriyle yabancılaşırken aynı zamanda da kendileri ile yabancılaşırlar. Oyunlardaki kadınlar erkek egemen yapının birer parçası iken arzunun nesnesi olmaktan ileri gidemezler. Aile içine bile olsalar işlevsel olarak erkeğe kıyasla geri planda kalırlar. Aile yapısı içinde kutsal birşey kalmamıştır. Tüketim toplumunun gereği kutsal atfedilecek herşey bir meta misali tüketilip bitirilmiş durumdadır. Din ve buna benzer olgular işlevselliğini yitirmiş yerini pagan inanç ve ayinlere bırakmış niteliktedir. Shepard'ın tiyatrosunda O'Neill ile alttan alta sezdirilen dinsel başkaldırı, tamamen vücut bulmuş niteliktedir. Sahne üzerinde dogmatik olanın serilimi Shepard söz konusu olduğunda sınırlarını aşmış durumdadır. Onun için tabu niteliğinde sınırlar mevzu bahis tiyatro ise yok denecek kadar azdır (Shepard, 2000, p. 91).

(Halie ve Peder Dewis sağ taraftaki iç kapıya doğru geçerlerken verandada konuşurlar.)

Halie – Ah Peder! Bu korkunç bir şey. İnanılmaz, müthiş! Cezalandırılmaktan korkmuyor musunuz?(kıkırdar)

Dewis – İtalyanlar tarafından değil. Onlar birbirlerini cezalandırmakla meşguller.(ikisi de gülmekten kırılırlar)

Halie – Peki ya Tanrı?

Dewis – Şükürler olsun ki Tanrı, yalnızca duymak istediğini duyar. Bu seninle benim aramda bir şey. Kalplerimizin içinde biz biliyoruz ki, biz de en az Katolikler kadar günahkarız.

Oyunun yazıldığı tarih itibariyle Amerika ekonomik sıkıntılar içindeydi, 70'li yılların ekonomik düşüşü toplumsal açıdan kırılmalara sebebiyet vermişti. 1978 yılında Shepard'ı dünya sahnelerine taşıyan oyun olan Gömülü Çocuk⁶ *Buried Child* adlı oyun bir aile üçlemesi şeklinde yazılırken E. Albee'nin Kim Korkar Hain Kurttan'ını (*Who's Afraid of*

⁶ Gömülü Çocuk Şükran Yücel çevirisidir.

Virginia Woolf) andırır niteliktedir. Kabul edilmesi ve anlaşılması modern izleyiciler ve okuyucular için bile zor olgular üzerine kuru oyunda Amerikan rüyası adına ne varsa yerle bir edilir. Bir şekilde Amerikan rüyasının çarmıha gerilmesi gibidir bir arınma misali dejenere olmuş toplum ve bireyler en yakın fertlerini bile tanımaktan acizdirler. Bir başkalaşım ve yabancılaşmanın ürünü Kafkavari bir ürün vardır elimizde. İlginçtir ki, Vince evden Amerikan rüyasına takılıp gideli altı yıl olmasına rağmen döndüğünde babası ve büyük babası onu tanımakta güçlük çekerler (Shepard, 2000, p. 74),

Shelley – Vince, bunları niye anlatıyorsun? Hiçbiri umurlarında değil. Seni tanııyorlar. İşte bu kadar basit.
Vince – Nasıl olur da tanımazlar. Lanet olsun beni nasıl tanımazlar! Ben onların oğluyum! Onların eti ve kanyım. Herkes herkes görebilir aramızdaki ilişkiyi.
Dodge – (TV izlerken) Sen benim oğlum değilsin. Bir zamanlar oğullarım vardı ama sen onlardan biri değilsin.

Amerikan rüyası bireyi hem kendi hem de etrafı ile yabancılaştırırken, başıboş bırakmaz. Aynı zamanda tek tipleştirmek gibi bir gayesi de mevcuttur. Medya ve kitlesel diğer iletişim araçlarına baktığımızda rüyanın Amerikan bireyinden istediği şey açıktır. Aynı şeylere sevinen, aynı şekilde üzülen aynı marka tekstil ürünleri giyen, kendi mutluluğunda bunun bir payı olduğunu düşünen, aynı tip evlerde yaşayan - en azından hayali ile yaşayan - mutluluğun bunlara ulaşmaktan ibaret olduğu yanılığını yaşamının gayesi haline getiren bir insan figürünü hedeflemektedir. Gömülü Çocuk'da (*Buried Child*) düzenin dışında kalmış bir izlenim çizen Shelly, Vince'in baba evini gördüğünde bu tek tipleşmiş algı ile alay eder (Shepard, 2000, p. 62)

Vince – Evet, bu ev
Shelly – İnanmıyorum.
Vince – Neden?
Shelly – Tıpkı filmlerdeki gibi.
Vince – Nesi var? Tipik Amerikan evi.
Shelly – Sütçü ve küçük köpeği nerede? Küçük köpeğin adı neydi? Spot. Spot ve Jane.
Dick, Jane ve Spot.

Oyunda tüketim toplumunu hedef alan oldukça fazla ima olmasına rağmen Aç Sınıfın Laneti⁷ (*Curse of the Starving Class*) ile kıyaslanınca sönük kalmaktadır. Fakat P.L.Hays'in de ifade ettiği üzere oyunda karakterler birçok kez yiyecek bir şeyler tüketirken bir şekilde bu faaliyeti gerçekleştiremezler. Oysa bu durumu Tanrı, ibadet

⁷ Aç Sınıfın Laneti Pınar Kür çevirisidir.

eden ve kurban üçlemesi içinde açıklamaya çalışan Hays durumu şöyle dile getirir (Creedon, 2015, p. 61).

Sahnede yiyecek bolluğu vardır – gerçek mısır ve havuçlar – fakat bunları kimse yemez. Shelley Dodge'a bir fincan et suyu hazırlar, Dodge içmeyi reddeder. Halie, Shelley'e bir fincan viski ikram eder fakat onu içmek de nasip olmaz... Kısacası bir paylaşım, bir birliktelik yoktur. Bu ailede yiyecek paylaşılan bir meta olmaktan çıkmıştır.

70'ler ekonomik gerileme ve Amerikan ekonomik yapısının dayanağı olan çiftlikler gündün güne yok olmaktadır. Bu düzenin alelade bir eleştirisi niteliğinde olan Gömülü Çocuk (*Buried Child*) üçlemenin diğer bir oyunu ile tam bir bütünlüğe kavuşur. Aç Sınıfın Laneti (*Curse of the Starving Class*), içinde Amerikan rüyasının kabusa nasıl dönüştüğüne dayanan çok yerinde tespitler barındırır. Aile kurumunun yozlaşmasından tutun da, mülkiyet hususuna kadar her temayı oyun içinde ve karakterler vesilesiyle harmanlamayı başarmıştır Shepard. Her iki oyunda da dikkati çeken baskın bir şiddet olgusu göze çarpar. Modern toplumun birer getirisi olan çekirdek aile bile sosyal ve ekonomik nedenlerden dolayı dağılmak zorunda kalır. Kadının ekonomik güce kavuşması ile dağılan ataerkil yapı ve bu yapının hakim olduğu batı düşü Shepard'ın oyunlarında karşımıza sıkça kurtuluşu ve arınmayı evden uzaklaşmada, sorumluluklardan kaçmakta bulan erkek modelleri sunar. Keza Aç Sınıfın Laneti'nde (*Curse of the Starving Class*) bu düş sadece erkekte değil; ailenin genç oğlu Wesley hariç tüm karakterlere tezahür etmiş durumdadır. Herkes bir şekilde buldukları çiftlikten kaçmak ister, Amerikan rüyasının altın günlerini temsil eden çiftlik barındırdığı birçok metafor ile – başarı düşü, aile, mülkiyet, bereketli topraklar – bireyin kendi olabilmesi için kurtulması gereken bir olguya dönüşür. Evin hanımı Ella çiftlik ve içindeki herşeyi satıp Avrupa'ya gitmeyi planlarken, evin küçük kızı Emma, Meksika'yı düşlemektedir. Baba Weston ise kumar borcundan dolayı evi satıp uzaklara gitmek niyetindedir. Herkesin evden uzaklaşmak için bir bahanesi vardır. Daha evvelinden Carnegie Mellon Üniversitesinde Prof. Jed Allen Harris ile bu oyunu yönetirken kendisinden bu hususta bazı bilgiler edindim. Shepard'ın da yakın arkadaşı olan Harris, öncelikle oyun dekorunda farklı bir yoruma gidip evin içini evin dışı gibi gösterecek bir yanılığ sağlamaya istemişti. Bunu neden yaptığını sorduğumda oyunun temelinde yatan ev metaforunu daha iyi kavramamı sağladı. Nedeni ise aslında ortada bir evin olmayışı idi. Bahsettiğimiz ev, ipotek altında kime ait olduğu belli olmayan aile fertlerinin satmaya yeltendiği ve hatta sattığı ama bir

şekilde başarısız oldukları bir olgudan ibaretti. Kapısı kırık, mutfağında çok rahat bir şekilde Wesley'in hacetini gördüğü tuhaf bir yerdir. Haliyle kendisi de dışavurumcu bir yaklaşımla kanımca gayet isabetli bir sahne dizaynı ile gelmişti. Vahşi kapitalizmin en vahşi olan çölünde dağılmaya yüz tutmuş bir aileden bahsediyorduk. Etraflarını ölmekte olan avlarının çevresini kuşatan akbabalar misali açgözlü avukatlar ve dolandırıcılar kuşatmışlardı. Oyunun sonunda yer alan kartal ve kedi hikayesi oyunun bu yorumunda daha da manidar oluyordu. Av ile avcı birbirini öldürmek durumunda kalıyordu. Amerikan rüyasının sunduğu pembe hayaller bir şekilde korkunç kabuslara dönüşüyordu. Oyunda önce Ella'yı var olduğu bu durumdan kurtaracak bir melek gibi görünen Taylor, oyunun sonlarına doğru Amerikan rüyasının nasıl kabusla dönüşüyorsa o da bir iblise dönüşür ve ağzından dökülen laflar, Amerikan kapitalizminin bir özeti niteliğindedir (Shepard, 2000, p. 242).

Taylor – (Wesley'e) Belki haberiniz yok ama, benim arkamda büyük holdingler var. Üst düzey yöneticileri. Nüfuzlu kişiler. Gelecek için yatırım yapmanın önemini bilen görüş sahibi insanlar... Bu ülkeyi yıkmayı değil, imar etmeyi kuran büyük adamlar. Sizler, dünya sizin küçücük, zavallı hayatınızın çevresinde dönüyor sanıyorsunuz. Sanki herkes, her şey, soluğunu tutmuş, sizin ne yapacağınızı bekliyor. Oysa kazın ayağı öyle değil. Kimsenin beklediği yok. Her şey ilerliyor. Her şey siz olmadan ilerliyor. Tekerlekler dönüp duruyor. Geri çevirmek için yapabileceğiniz bir şey yok. Yapabileceğiniz tek şey, bizimle iş birliğine razı olmak. Bu kervana katılmak! Bizden biri olmak. Bu yüce ülkenin geleceği için yatırım yapmak. Yoksa yandınız. Yoksa geride kalacaksınız. Hepiniz. Açıkta kalacaksınız. O zaman sizleri hiçbir şey kurtaramaz. Hiçbir şey, hiç kimse.

Shepard, yabancılaşma ve Amerikan fertlerinin nasıl olup da gündün güne daha çok birbirinden ayrıştığı üzerine derinlemesine kafa yormuştur. Bundan dolayı sürreal ilk oyunlarından tutun da son dönem realist oyunlarına kadar, karakterler arasında meydana gelen iletişim sıkıntısı hatta karakterlerin birbirlerine neredeyse metamorfozsal dönüşümü, hep bu olgunun altını çizer. Amerikan bireyi tamamen yalnızlaşmış ve toplumdaki kopmuş niteliktedir. Bundandır ki oyunlarındaki mekanlar, çağdaşlarınınkinden fark arz eder. Çöller, biraz biyografik de olsa, insanın yalnızlığını, toplumdaki kopuşunu simgeler. Bir şekilde oyundaki kişiler ya çöldedirler ya da O'Neill'in sürekli kara hayali kuran denizcileri gibi çölü düşlerler. Bir arınmadır onlar için çöl. *Eyes for Consuela*'da Henry, uyandığında kendini Meksida'da bir çölde bulur. Geçmişinde olup bitenlerden kurtulmak için oraya kaçmıştır, fakat o kadar derin bir yabancılaşma yaşanır ki, ne olduğu yerin ne de kendinin bilincindedir. Kendi göz renginde bile tereddüt edecek durumdadır. Octavia Paz'ın kısa hikayesinden uyarılma

oyunda yabancılaştırmanın sınırları zorlanır. Modern insanın trajik sonudur yabancılaştırma. Keza yine Aşk Delisi⁸ (*Fool for Love*) adlı oyunda May, Eddie ve Yaşlı Adam çölün ortasında bir motel odasında buluşurlar, hepsinin birbirinden sakladıkları sırları vardır. Fakat bu saklanan sırlar kadar da birbirlerine yakındırlar; hepsi geçmişlerinden kaçmaktadırlar. Amerikan rüyasının hazin sonu bir motel odasına sıkışmış gibidir. Ensest, şiddet, aşk, tüketim, başarısızlık, aile, sorumsuzluk, ve buna benzer olgular üç karakterin vesilesiyle kendini ifşa eder. Shepard oyunlarında ortak bir karakter olan sorumsuz, alkolik, her şeyden kurtulmak için soluğu çölde alan, ve etrafındakilere şiddet uygulayan baba figürü, yine tipik bir şekilde kendi evlatlarını tanımakta güçlük çeker. Yabancılaştırmanın sınırları Shepard tarafından her oyunda tekrar tekrar yeniden çizilir (Shepard, 2003, pp. 36-37). “*Yaşlı Adam – Şaşırtıcı olan ne biliyor musunuz, ikinizde bana tanıdık gelmiyorsunuz. Bir türlü çıkartamıyorum. Kendimi ikinizde de bulamıyorum. Hiç bulamadım. Herkesin olabilirsiniz. Belki de öylesiniz. İyi ki çekip gitmişim. Yaptığım en iyi şey bu.*”

Evden uzaklaşıp, sorumluluklarını yerini getirmekten kaçan ebeveyn figürü Amerikan rüyasının haliyle bunu derinlemesine irdeleyen Shepard’ın da üzerinde durduğu ortak olgulardan biridir. Keza bu durum aile fertleri arasındaki yabancılığı derinleştirirken aynı zamanda onları birbirine hasım kılar. Fakat kaçınılmaz olan bu karakterlerin de yine nefret ettikleri ebeveynlerine dönüşecek olmalarıdır. *The Late Henry Moss* adlı oyunda yıllar sonra babalarının ölüm haberi ile bir araya gelen iki kardeş babalarına hem nefret kuser hem de onun gibi olacaklarının bilincinde acıma ile yaklaşır (Shepard, 2002, pp. 16-17).

Ray – Onu gömdükten sonra, resmi olarak bildirmeliyiz.

Earl – Tekrar kazıp geri çıkarırlar.

Ray – Demek istediğim bir köpeğe de bu yapılmaz mı zaten.

Earl – Ne?

Ray – Bir çukur açarsın ve onu gömersin.

Earl – Evet.

Ray – Peki nasıl oluyor da bunu babana yapamıyorsun?

Earl – Bilmiyorum, Bu soruya ne cevap verebilirim bilmiyorum, Ray

Shepard 1983’te arkadaşı Joseph Chaikin’e yazdığı bir mektupta içinde bulunduğu boşluğu ve hissettiği kaybolmuşluk hissiyatı hakkında fikirlerini belirtir. Keza bu durum onun ilk bu dönem oyunlarında absürd öğeler olarak yer bulurken karakterlerin nasıl olup

⁸ Aşk Delisi Şükran Yücel çevirisidir.

da parçalandığı ve sonunda yok olduğu şok durumlarını şöyle dile getirir (Biggsby, 2004, p. 195).

Son zamanlarda bu kaybolmuşlukla alakalı aklımda yeni fikirler beliriyor. Sadece acı ve zor durumlar altında paramparça olmuş birinin kimliği bana bu hususta benim fikrimle manidarmış gibi geliyor. Bu kriz anında daha evvelinde kendimde deneyimlediğim her şey birden kayboluyor. Sanırım buna , şok durumu diyebilirsiniz. Bu yaşanan şokun ne olduğu pek önemli değil, sevdiğiniz bir kişiyle alakalı bir travma veyahut fiziksel bir kaza ya da buna benzer bir şey, fakat beni ilgilendiren bunlar olmuyor. Bilakis ben bunun neticesinde oluşan o boşluk ve yalnızlıkla ilgileniyorum. Özellikle de şu sorular ışığında Ev? Aile?

Bireyin yalnızlığını varoluşsal bir bağlamda inceleyen Shepard. O durumu sadece Amerikan rüyasında değil; aynı zamanda daha evrensel bağlamda ele alır. Bundan dolayı bazı karakterlerin içine itildikleri yalnızlık, toplumdaki soyutlanmışlık ve yabancılaşma sadece Amerikan ferdinin değil; tüm insanlığın varoluşsal problemine döner. Bu bağlamda bakıldığında evrensel bir oyun yazarı çıkar karşımıza keza Amerikan rüyasının bu hızlı küresel yayılımı bu durumu evrenselleştirir gibi bir yorum da yaparsak çok ileri gitmiş olmayız herhalde (Shepard, 2003, p. 93).

Laureen – Pencereye doğru mücadeleyi sürdürürsün. İki dirseğine dayanarak kendini yukarı çeker ve kendi hayatını aramak için caddeye bakarsın. Ama aşağıda bütün gördüğün sadece sana bakan sensindir. Pencereden geri sıçrar, düşersin. Orada hayretten ağız açık tavana bakarak uzanırsın...Tekrar pencereye gidersin...Caddedeki kendine dikkatle bakarsın. Tüm ayrıntıları gözden geçirirsin. Kendini daha önce hiç yapmadığın biçimde incellersin. Çelişkileri çözmek için değil tam anlamıyla tanımak için.

Amerikan rüyası ve kişilik dönüşümü ya da buna bunalımı adına üzerine durulması gereken bir diğer oyun şüphesiz Vahşi Batı (True West) adlı oyundur. Başarı düşünün oyunun temelini yerleştirildiği oyunda iki kardeşin cinayete kadar ileri gidecek dönüşümleri açıkça dile getirilir. Austin yazar olarak gelecek vaat eden bir karakterden oyunun sonlarında çöle kaçmayı planlayan kaba saba bir adama dönüşürken Lee ise çölden kaçıp gelen yasadışı bir çok işe karışmasına rağmen Amerikan rüyasına takılmış kolay yoldan para kazanmanın peşinde bir karakterden, yazar olarak başarılı olacağına inanan en azından O'Neill tabiri ile bu üfürükten rüyanın içine itilen bir karaktere dönüşür. Fakat annelerinin gelişiyile olay çözülür ve neredeyse Beckettvari bir son ile iki karakter birbirini boğazlamak için fırsat kollarken hareketsiz bir şekilde bekleyişleri ile oyun biter. Bizler her ikisinin de bu arzuladıkları yerlerde başarılı olamayacaklarını biliriz fakat onları buna iten güdü, Amerikan toplumu daha kuzeye ve batıya götüren dürtüden

farklı değildir. Onlar da daha önce deneyimlemedikleri alanlara girmek orada sınırlarını görmek başarı düşünür o alanlarda tatmak isterler, keza bakıldığında açıkça söylenmemesine rağmen imalı bir biçimde dışı hikayesi ile bize aktarılan ortak bir korkuyu her ikisi içinde barındırır. Bu korku bir gün kendilerinin babaları gibi ıssız bir çölde beş parasız ölecek olmaları korkusudur, ve Shepard'ın oyunlarında kader neredeyse genetik yolla babadan oğula geçtiği düşünülürse bu hususta haklılık payları da yok denemez. Oyunun genelinde yine Shepardvari diyebileceğimiz bir şiddet hakimdir. Onun oyunlarında yabancılara oranla şiddet olgusu daha çok aile bireyleri arasında tezahür eder dayak yiyen kadınlar, ölen veyahut öldürülen adamlar, şiddete meyilli aile fertleri oyunların olmazsa olmazı gibidir. Bu da Amerikan aile yapısının hayal edilenden daha tuhaf olduğunu gösterir niteliktedir (Shepard, 2000, p. 139).

Austin – Kardeşiz biz.

Lee – Ne olmuş yani. Git Los Angeles polisine bir sor bakalım, en çok kimler birbirlerini öldürüyor diye. Ne derler biliyor musun?

Austin – Şimdi öldürmekten söz eden kim?

Lee – Aynı aileden insanlar. Kardeşler, kuzenler, kayınbiraderler. Sıradan Amerikalılar.

Yine oyunda Amerikan rüyasının bireye dikte ettiği dünyada var olmak adına onu popüler kültürün bir metası haline getirdiği algı Austin'in başarı düşü bir anda trajik bir şekilde yıkılınca, isyanında kelimelere dökülür, bu bireye empoze edilen materyalist dünyanın bir yansımasıdır. Kendisi hayatta olmayı televizyonda izlediği haberlerle hatta alışveriş yapması ile eş tutan sözler sarf eder (Shepard, 2000, p. 156). *“Austin -Bense her gün otoyolu kullanıyorum. O kadar is, duman yutuyorum. Televizyonda haberleri izliyorum. Marketlerden alışveriş ediyorum. Dünyayla ilişkili olan benim. O değil!”*

Shepard'ın oyunlarında başarısız olan, sorumluluklarından kaçmak isteyen karakterler sadece erkekler veyahut da baba figürleri değildir. Aynı zamanda çokça kadınların da hem kendi sosyal statülerinden hem de annelik görevlerinden kaçtıkları görülür ya da bir şekilde ima yollu hissettirilir. Keza Vahşi Batı'da (*True West*) anneleri Alaska'ya her ne kadar tatil amaçlı da görülse bir şekilde içinde bulunduğu sıradanlıktan kurtulmak için kaçmıştır ve neticede aradığını bulamadan geri döner. Fakat onunla ilk karşılaşmamızda pek de sıradan bir anne modeli görmeyiz. Kaldı ki kendisi gerçeklik algısını kaybetmiş durumdadır. Karşısında birbirinin boğazını öldüresiye telefon kablosu ile sıkarak oğullarını görünce bile tepki vermekten yoksundur. Neredeyse bir madde bağımlısı misali tepkileri

gerçekçi değil ve tutarsızdır. Yine Aç Sınıfın Laneti (*Curse of the Starving Class*) adlı oyunda Ella'da sorumsuzca evden kurtulup Avrupa'ya kaçma hayalleri kurarken ataerkil yapının dışında seyreden bir profil sergilemektedir. Bu dönem kadınları elde ettikleri ekonomik özgürlük ile daha özerk hale gelirken, aile yapıları bu husustan derin bir şekilde yara alır. Amerikan rüyası cinsiyet farkı gözetmeksizin her bireyi hem özel olduğuna inandırırken hem de onu herkes gibi kılar ve bu trajedi ülkenin geniş bir kesimine tezahür eder. Keza sorumluluklarından kaçan anne figürü Gömülü Çocuk (*Buried Child*) adlı oyunda belki de iki oyundan çok daha ön planda olmasına rağmen oyunun yapısında var olan yabancılaşma ve bireyler arası iletişimsizlik, bu durumu arka plana itmeyi başarır. Velhasıl Shepard'ın oyunlarında kadın, alışlagelmiş ataerkil kadın figüründen daha farklı bir kimliğe sahiptir. Hiç şüphesiz Amerikan rüyasının kendisi üzerindeki etkisinden ileri gelmektedir. Bu karakterler hayattan kopmuş hem kendileri ile hem de aile bireyleri ile derin bir yabancılaşma içindedirler. Kaybettiklerini başka mecralarda arama niyeti ile kaçmak isterler fakat trajik olan odur ki bu pek mümkün olmaz. Keza tüketim toplumun birer metası olan bireyler yine toplumun kendisi tarafından tüketilirler. Bir röportajında Shepard durumu şöyle dile getirir (Bigsby, 2004, p. 171).

...Şu anda daha da korkunç olanı bu hayat ile yabancılaşma olgusu. Nesnelere ve insanlara, hakiki olandan gerçekte var olandan daha da fazla kopmak durumunda kalıyorlar. İnsanlar ait oldukları bu dünyadan gitgide daha da uzaklaşıyorlar, neredeyse birbirlerini hiç tanıyamıyormuşçasına ya da hiçbir şey bilmiyormuşçasına. Bizler yabancılaşmış küresel bir ırktan başka bir şey olmuyoruz. ...Bu korkunç. Günümüzde her şey vazgeçilebilir nitelikte. İnsanlar bir süre birlikte yaşıyorlar ve daha sonra ayrılıyorlar bir daha da birbirlerini hiç görmüyorlar. Daha sonra bir başkası ile birlikte oluyorlar ve ayrılıyorlar. Çocukları oluyor ve yine ayrılıyorlar. Çocuklar da birbirlerini hiç görmüyorlar. Bu aralıksız devam eden yabancılaşma kesinlikle çok korkunç. ... İnsanlar birbirlerinden ve kendilerinden kopartılmak zorunda kalıyorlar.

5. SONUÇ

Sonuç olarak yapılan bu incelemede, Amerikan rüyasının, yüzyıla yayılan bir zaman dilimin içerisinde, Amerikan tiyatrosuna yön veren iki yazarın belli başlı bazı oyunlarına nasıl tezahür ettiğini inceledik. Yaptığımız bu yolculuk boyunca durumun pek de içler açıcı neticelenmediği kanısına vardık. Keza başından beri rüyanın nasıl olup da bir kabusa dönüştüğünü; bu iki yazarın oyunları vesilesiyle gözler önüne sermekti niyetimiz. Bu hususta çalışmanın kapsamı siz de takdir edersiniz ki, bu çalışmanın sınırlarına sığmayacak derecede büyük ve kapsamlı idi. Biz de bu hususta çalışmamızı sınırlı tutmak yoluna gittik.

Eugene O'Neill'la başlayana modern Amerikan tiyatrosunu ve onun şahsına münhasır tiyatro oyunlarını dönemin normları içinde ele alırken izlediğimiz Amerikan rüyası ve onun yansıması oldu. Keza dönem itibari ile hem büyük buhran hem dünya savaşları bırakın Amerikan rüyasını kabusa çevirmeyi, tüm dünyayı aynı kabusa itmeyi başarmıştı, bundan dolayı O'Neill oyunlarında varoluşçu temalar ile nihilist, dışavurumcu temalar ilgimizi çekti. Amerikan tiyatrosunu ucuz vodvil tarzından kurtarıp onu hak ettiği mertebeye taşıyan O'Neill, kendi açtığı yolda bir çok oyun yazarının yetişmesine yol açtı, bunlardan elbette çalışmada sözü edilmesi gereken çok önemli isimler vardı, fakat biz içinde bulunduğumuz yüzyıla da damgasını vuran ve hemen O'Neill'ın akabinde tiyatro sahnelerinde adını duyduğumuz hırçın bir yazarı seçtik, Sam Shepard.

Amerikan rüyasının, Shepard'ın oyunlarında nasıl evirildiğini göstermek oldu gayemiz. Amerikan tiyatrosunun Broadway'den ibaret olmadığını hatta Off-Broadway'de daha nitelikle oyunlar ile karşılaşabileceğimizi seyircisine gösteren Shepard, oyunlarında mercek altına yatırıp lime lime ettiği Amerikan ailesi ile bize Amerikan rüyasının belki de bu güne kadar gördüğümüz en trajik halini sundu. Neredeyse seyircide Antik Yunan tragedyasına benzer bir katharsis yaşatan oyunlarında, Amerikan tüketim toplumu ve onun metası haline gelen kaybolmuş ruhlar çarpıcı bir şekilde gözler önüne serildi.

Velhasıl bu çalışmanın ana gayesi bu iki yazarın bir yüzyıla yayılan tiyatro geleneklerinde Amerikan toplumsal yapısı ve Amerikan rüyasının bu yapı üzerindeki etkilerini, yine bu yazarların oyunları vesilesiyle incelenmesi olmuştur.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Beşe, A., 2007. *Amerikan Tiyatrosunda Aile ve Başarı Düşü Arthur Miller – Edward Albee*. Ankara: De Ki.
- Bigsby, C., 2004. *Modern American Drama 1945-2000*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creedon, E., 2015. *Sam Shepard and the Aesthetics of Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Cullen, J., 2003. *The American Dream A Short History of an Idea That Shaped a Nation*. New York: Oxford University Press.
- Diggins, J. P., 2007. *Eugene O’Neill’s America Desire Under Democracy*. Chicago: The University of Chicago Press
- Freedman, M., 1971. *American Drama in Social Context*. London: Feffer&Simpsons.
- Goode, W. J., 1963. *World Revolution and Family Patterns*. New York: St. Martin’s Press.
- Horkheimer, M. & Adorno, T., 2002. *Dialectic of Enlightenment*. California: Stanford University Press.
- Nietzsche, F., 2005. *Tragedya’nın Doğuşu*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- O’Neill, E., 1988. *Complete Plays 1920-1931*. New York: Random House and Library of America.
- O’Neill, E., 1988. *Günden Geceye (Long Day’s Journey Into Night)*. Antalya: Yanar Yayınları.
- O’Neill, E., 2006. *Iceman Cometh*. London(New Heaven): Yale Nota Bene Book.
- Ongur, H. Ö., 2011. *Tüketim Toplumu, Nevrotik Kültür ve Dövüş Kulübü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Orlandello, J., 1982. *O’Neill On Film*. Toronto: Associated University Press.
- Palahniuk, C., 1996. *Dövüş Kulübü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Shepard, S., 1992. *Motel Günlükleri*. İstanbul: Can Yayınları.
- Shepard, S., 2000. *Toplu Oyunlar I*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Shepard, S., 2002. *Three Plays The Late Henry Moss Eyes for Consuela When the World was Green*. New York: Vintage Books.
- Shepard, S., 2003. *Toplu Oyunları II*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Uslu, A. D., 2001. *Amerikan Tiyatrosunda Düşler*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Wakefield, T., 2004. *The Family in Twentieth Century American Drama*. New York: Peter Lang Publishing.

Diđer Yayınlar

Bot, B. t., 2016. [Çevrimiçi]

Available at: http://en.m.wikipedia.org/wiki/American_Dream

[Erişildi: 16 Ağustos 2016].

Carlin, G., 2006. *Hayat Yaşamaya Deđer*. New York: HBO.



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Görkem Günay

Sürekli Adresi: Deli Hüseyin Paşa Caddesi Aydın Apt. No:12/7 Bahçelievler/İST.

Doğum Yeri ve Yılı: Bulgaristan – 1983

Yabancı Dili: İngilizce, Almanca, Bulgarca, Makedonca

Eğitim

İlk Öğretim: Abdülkadir Uztürk İlköğretim Okulu

Orta Öğretim: Büyükşehir Hüseyin Yıldız Anadolu Lisesi / Yeşilköy 50. Yıl Anadolu Lisesi 2002

Lisans: Kocaeli Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü 2006

Yüksek Lisans: NATFA (Sofya) / NATIONAL ACADEMY OF THEATRE AND FILM ARTS (Sofya) Ulusal Film ve Tiyatro Sanatları Akademisi 2010

Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi Pedagojik Formasyon Sertifika Programı 2015

Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İleri Oyunculuk Programı (halen devam ediyor)

İş Deneyimi

2016 – Gaziantep Şehit Ahmet Bozkurt İlkokulu – İngilizce Öğretmeni (Memuriyet)

2015 – Kültür Üniversitesi Yabancı Diller Bölümü – İngilizce Okutmanı

2012 - Uğur Dershaneleri Şirinevler Şubesi – Müdür Yardımcısı / İngilizce Öğretmeni

2010 - Spoken English – İngilizce Öğretmeni

2009 - Sam Shepard’ın “Aç Sınıfın Laneti” Adlı Oyununda Yönetmen Asistanı

2009 - S.Beckett’ in “A Piece of Monologue” Oyununda Oyuncu - Sfumato Tiyatrosu

2007 - Kocaeli Üniversitesi Yabancı Diller Bölümü - İngilizce Okutmanı

2005 - İzmir Üniversitesi (Uluslararası Üniversite Olimpiyatları) Tesis Sorumlusu

2003 - Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı (Kocaeli) – İngilizce ve Satranç Öğretmenliği

Atölye Çalışmaları ve Seminerler

2014/15 Deney Atölyesi ile “Cathleen Ni Houlihan Mektuplar ve İlkbahar” adlı kolajda oyuncu

2013/14 Tiyatro Merdiven Altı ile “Sevgili Darağacı” adlı oyunda Cezaevi Müdürü

03/2012 Serdar Biliş Workshop’u “Çağdaş Metinlerde Reji Pratiği II”

03/2012 Fulya Peker Workshop’u “Butoh-Fu: Bedenin Şiiri”

03/2012 Ayşın Candan Semineri “Tiyatro Antropolojisinden Dijital Çağın Tiyatrosuna”

02 – 03/2012 Mihran Tomasyan Workshop’u “Beden ve Objeye Kullanımı”

02/2012 Serdar Biliş Workshop’u “ Çağdaş Metinlerde Reji Pratiği I”

02/2012 Cem Baza Workshop’u “İsadora Programı ve Sahne için Video Dizayn”

02/2012 Fulya Peker Workshop’u “Ritüel Tiyatroda Dışavurumcu Oyunculuk”

07/2009 Workshop of Prof. Jared J. Stein (Southwestern University USA) on “Play Beckett”

06/2009 Workshop of Prof. Jed Allen Harris (Carnegie Mellon University USA) on “Play Mamet” -

05/2007 International ELT Conference “Make Them Be Aware of ; Not Beware of Learning” -

10/2006 - 05/2007 Kocaeli Belediyesi Şehir Tiyatroları - Oyunculuk Eğitimi