

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
AMERİKAN KÜLTÜRÜ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DAĞILAN AİLELER VE YIKILAN MİTLER:
SAM SHEPARD'IN AİLE ÜÇLEMESİNDE
TOPLUMSAL ELEŞTİRİ

Güllü YAVUZ

2501220061

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ Yasemin Güniz SERTEL

İSTANBUL – 2025

ÖZ

DAĞILAN AİLELER VE YIKILAN MİTLER: SAM SHEPARD'IN AİLE ÜÇLEMESİNDE TOPLUMSAL ELEŞTİRİ

Güllü YAVUZ

Bu çalışma, Sam Shepard'ın aile üçlemesi olan *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti* ve *Vahşi Batı* oyunlarını, yazıldıkları dönemdeki Amerika Birleşik Devletleri'nin sosyal, politik ve ekonomik koşulları bağlamında incelemektedir. Çalışma, Shepard'ın oyunlarındaki aile yapısının çöküşünü, özellikle 1960'lar, 1970'ler ve 1980'lerin başında yaşanan ekonomik krizler, toplumsal huzursuzluklar ve kültürel dönüşümler ışığında ele almaktadır. Bu bağlamda, Yeni Tarihseclilik ve Kültürel Materyalizm kuramsal yaklaşımları kullanılarak Shepard'ın Amerikan Rüyası'na getirdiği eleştiriler tarihsel ve kültürel bir zemin üzerinde değerlendirilmektedir. *Gömülü Çocuk* oyununda Shepard, ensest ilişki sonucu meydana gelen aile içi yozlaşmayı ve bunun toplum üzerindeki etkilerini ele alır. *Aç Sınıfın Laneti* oyununda ise ekonomik sorunların bireyler arasındaki ilişkileri nasıl yıprattığı ve aile kurumunu nasıl çözdüğü ortaya konur. *Vahşi Batı* oyununda ise modernleşmenin getirdiği yabancılaşma, iki erkek kardeş arasındaki çatışma aracılığıyla, Eski ve Yeni Batı'nın karşıtlığı üzerinden sembolik bir düzlemde anlatılır. Shepard'ın üçlemesi, bireysel trajediler aracılığıyla Amerikan toplumunun çöküşünü, değer yitimini ve aile kurumu üzerinden şekillenen ideolojik kırılmaları gözler önüne sermektedir. Ailenin çöküşü, sadece bireysel bir kriz değil, aynı zamanda toplumsal yapının derin bir sorgulamasıdır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Shepard, Aile, Amerikan Rüyası, Mit, Parçalanma, Yeni Tarihseclilik, Kültürel Materyalizm

ABSTRACT

FRAGMENTED FAMILIES AND DECONSTRUCTED MYTHS: A SOCIAL CRITIQUE IN SAM SHEPARD'S FAMILY TRILOGY

Güllü YAVUZ

This study examines Sam Shepard's family trilogy, *Buried Child*, *Curse of the Starving Class*, and *True West*, in the context of the social, political, and economic conditions of the United States at the time they were written. The study examines the collapse of the family structure in Shepard's plays, particularly in light of the economic crises, social unrest, and cultural transformations that occurred in the 1960s, 1970s, and early 1980s. In this context, Shepard's critiques of the American Dream are evaluated within a historical and cultural framework using the theoretical approaches of New Historicism and Cultural Materialism. In *Buried Child*, Shepard addresses the corruption within the family resulting from incestuous relationships and its effects on society. In *Curse of the Starving Class*, he reveals how economic problems erode relationships between individuals and destroy the institution of the family. In *True West*, the alienation brought about by modernization is narrated on a symbolic level through the conflict between two brothers and the opposition between the Old and New West. Shepard's trilogy reveals the collapse of American society, the loss of values, and the ideological fractures shaped by the family institution through individual tragedies. The collapse of the family is not only an individual crisis but also a profound questioning of the social structure.

Keywords: Drama, Shepard, Family, American Dream, Myth, Disintegration, New Historicism, Cultural Materialism

ÖNSÖZ

Öncelikle, bilgi birikimi, sabrı ve rehberliğiyle tez sürecimin her aşamasında bana yol gösteren değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Güniz Sertel'e en derin teşekkürlerimi sunarım. Hiç bıkmadan ve yorulmadan beni motive ettiği, değerli fikirleriyle çalışmama yön verdiği ve her zaman desteğini hissettirdiği için kendisine minnettarım.

Tez sürecinde akademik desteğe ve morale ihtiyaç duyduğum her an yanımda olan ve beni sabırla dinleyen Prof. Dr. Hasine Şen Karadeniz'e, Doç. Dr. Sinem Yazıcıoğlu'na, Dr. Öğr. Üyesi Aşkın Çelikkol'a ve jürimde bulunan Dr. Öğr. Üyesi İrfan Cenk Yay'a teşekkür ederim. Aynı zamanda, akademik görüşlerine büyük değer verdiğim, her daim teşvik edici tavrıyla yanımda olan yöneticim ve jürim Dr. Öğr. Üyesi Deniz Karaca'ya da içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte fikir alışverişi yaptığımız, birbirimizi motive ettiğimiz ve katkılarıyla tezimin gelişimine destek olan sevgili arkadaşlarım ve meslektaşlarım Öğr. Gör. Enver Keskin'e, Öğr. Gör. Selim Burak Yeşildağ'a, Öğr. Gör. Murat Baloğlu'na, Öğr. Gör. Eyüp Gülen'e ve Beyza Baş'a teşekkürü bir borç bilirim.

Her zaman yanımda olan, manevi desteğiyle bu süreci daha güçlü atlatmamı sağlayan sevgili partnerim Öğr. Gör. Süleyman Berat Yılmaz'a gönülden teşekkür ederim.

Son olarak, koşulsuz sevgileri, anlayışları ve destekleriyle her zaman arkamda duran aileme şükranlarımı sunarım.

Bu çalışmayı yürütürken karşılaştığım zorluklara rağmen, akademik üretimin kıymetini her geçen gün daha çok anladığımı ve bu yolculuğun bana kattıklarının tarif edilemez olduğunu belirtmek isterim.

GÜLLÜ YAVUZ

İÇİNDEKİLER

	<i>Sayfa</i>
ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
GİRİŞ.....	1
 BİRİNCİ BÖLÜM GÖMÜLÜ ÇOCUK	 22
 İKİNCİ BÖLÜM AÇ SINIFIN LANETİ	 49
 ÜÇÜNCÜ BÖLÜM VAHŞİ BATI	 83
 SONUÇ.....	 113
KAYNAKÇA.....	122

GİRİŞ

Tarih ve edebiyat, karşılıklı olarak birbirini etkileyen, iç içe geçmiş iki alandır. Edebi metinler yazıldıkları dönemin sosyal, politik ve kültürel yapısını yansıtırken, tarihsel olaylar da edebi üretimi doğrudan biçimlendirir. Bu çift yönlü etkileşim, okuyucunun belli bir dönemin ideolojisini, kültürel yapısını ve toplumsal dönüşümünü anlamasına olanak sağlar. Bu nedenle edebiyat, yalnızca estetik bir araç değil, aynı zamanda tarihsel, kültürel ve ideolojik bir söylem biçimidir.

Tarih kavramı zaman içinde farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Geleneksel tarih anlayışı, olayların ardışık ve mantıksal bir ilerleme içinde geliştiğini savunurken, Michel Foucault bu yaklaşımı reddederek tarihi yorumlamaya yarayan “söylem” (discourse) kavramını, taktiksel işlevi ne tekdüze ne de istikrarlı olan bir dizi süreksiz segment olarak yorumlar (1975:100)*¹. Bu bağlamda tarihsel değer yargıları da dönemin iktidar yapısına göre değişebilir. Foucault'nun analizlerinde öne çıkan temel kavramlardan biri olan söylem, toplumsal normları ve bireysel davranışları şekillendiren kültürel bir dil sistemi olarak tanımlanır ve her zaman iktidar ilişkilerini içerir. Bu sebeple tarih sabit bir bütünlük arz etmez; her dönem kendi içinde özgün koşullar ve ideolojiler barındırır.

Louis Althusser'e göre ideoloji, bireylerin gerçek varoluş koşullarıyla kurdukları hayali ilişkiyi temsil eder (2014:256)*. Bu yapı, toplumsal sınıf ilişkilerini sürdürmek ve mevcut iktidar düzenini yeniden üretmek için işlevseldir. Althusser'in geliştirdiği İdeolojik Devlet Aygıtları (ISA) kavramı, aile, okul, kilise, medya gibi kurumların bireyleri egemen ideolojiye göre biçimlendirdiğini ve onları itaatkar özneler haline getirdiğini ortaya koyar. Bu süreçte birey, ideolojiyi dışsal bir sistem olarak değil, kendi düşünsel dünyasının doğal bir parçası olarak içselleştirir. Althusser, ideolojinin maddi bir boyuta sahip olduğunu savunur. Ona göre, bireylerin özgür iradeyle karar verdikleri yanılgısı, ideolojinin en güçlü işleyiş biçimidir. Bireylerin işe gitmek, ibadet etmek, oy vermek gibi gündelik eylemleri onların sistemle olan uyumunu pekiştirir ve egemen ideolojinin yeniden üretilmesini sağlar.

¹ * sembolü bulunan alıntıların çevirileri tarafıma aittir.

Foucault'nun söylem kavramı, Louis Althusser'in ideoloji anlayışıyla birlikte düşünüldüğünde, toplumsal yapının ve birey kimliğinin oluşumuna dair güçlü bir kuramsal çerçeve sunar. İktidar, bu söylemler aracılığıyla kendini üretir ve bireylerin düşünce dünyasını biçimlendirir. John Brannigan'ın da vurguladığı gibi; edebi metinler, iktidara direnmeye yönelik çağdaş girişimler için önemli bir odak noktası haline gelir ve bazı eleştirmenler iktidarı yıkma ve iktidara direnme konusundaki kendi siyasi çıkarlarını daha açık bir şekilde ortaya koyarak edebiyatı bu amaçlar doğrultusunda kullanır. (2016:6)*. İktidarın ve kurumların doğası, farklı teorik yaklaşımlar tarafından çeşitli şekillerde tanımlandığı için, bu kavramların tek bir çatı altında toplanarak bütünlüklü bir biçimde incelenmesi mümkün değildir.

Foucault, iktidarın bir kurum ya da yapıya indirgenemeyeceğini savunur; ona göre iktidar, belirli bir otorite tarafından bahsedilen sabit bir güç değil, aksine belirli bir toplum içindeki karmaşık ve stratejik ilişkiler bütününe verilen isimdir. (1975:93).* İktidar devlet aygıtlarıyla sınırlı olmayan, mikro düzeyde işleyen çok katmanlı bir ilişki ağıdır. Ona göre iktidar her yerde vardır; yalnızca baskı yoluyla değil, aynı zamanda üretken bir biçimde, bilgi ve söylem aracılığıyla işler. *The History of Sexuality* adlı eserinde ifade ettiği gibi, "Güç her yerdedir; her şeyi kucakladığı için değil, her yerden geldiği için" (1975:93).* Bu anlayışa göre, güce sahip olan sadece devlet iktidarında bulunan değil, aynı zamanda toplumda yaşayan bireylerdir.

Edebi metinler, yalnızca estetik objeler değil; aynı zamanda ideolojik yapıların taşıyıcısı ve yeniden üreticisidir. Her edebi eser, yazıldığı dönemin sosyo-politik, kültürel ve ekonomik bağlamını yansıtır. Yazarın bakış açısı, ideolojik konumlanışı ve dönemin egemen söylemleri, metnin biçim ve içeriğine doğrudan etki eder. Bu bağlamda, edebiyat da tıpkı tarih gibi söylemsel ve ideolojik bir üretim alanıdır. John D. Cox'un belirttiği gibi, edebiyat eserleri estetik değerden öte, üretildikleri dönemin kültürel ürünleri olarak değerlendirilmelidir (akt. Öztürk, 2001:550). Bu yaklaşım, metinlerin tarihten bağımsız, özerk yapılar olmadığını; aksine tarihsel, toplumsal ve ideolojik süreçlerle sıkı bağlar taşıdığını ortaya koyar. Özellikle Rönesans sonrası edebi üretim, birey-merkezli anlatılar ve gerçekçi tarih yazımıyla birlikte daha somut bir tarihsel bilince yönelir. Bu dönemle birlikte her tarihsel anlatının, kendi döneminin

değer yargıları ve iktidar ilişkileri doğrultusunda şekillendiği fikri daha da görünür hale gelir.

Aynı zamanda, 1970'lerden itibaren kültürün yalnızca yüksek sanatla sınırlı olmadığı; gündelik yaşam, medya, eğitim gibi alanlarla da iç içe olduğu kabul edilir. Foucault ve Althusser'in kuramları, kültürel üretimin iktidar ve söylemle olan ilişkisini çözümlemeye olanak sağlar; böylece edebiyat da iktidar yapılarını yeniden üreten ya da sorgulayan bir alan olarak değerlendirilir. Bu düşünsel zemin, Yeni Tarihselcilik ve Kültürel Materyalizm gibi eleştirel yaklaşımların gelişmesini destekler.

Yeni Tarihselcilik, Foucault'nun sundukları ışığında 1980'lerde Stephen Greenblatt öncülüğünde gelişen ve postmodern düşünceden beslenen bir edebi eleştiri yaklaşımıdır. Geleneksel tarihsel eleştiriden farklı olarak, Yeni Tarihselcilik tarihi sabit ve nesnel bir gerçeklik olarak değil, söylem ve iktidar ilişkileriyle şekillenmiş, ideolojik bir anlatı olarak görür. Bu kuram, geçmişin doğrudan temsil edilemeyeceğini, yalnızca belli ideolojik filtrelerden geçmiş yorumlar aracılığıyla yeniden inşa edilebileceğini savunur.

Yeni Tarihselciliğe göre okuyucu, geçmiş nesnel bir şekilde değerlendiremez; çünkü her yorum, günümüzün söylemsel yapıları ve iktidar ilişkileri tarafından şekillenir. Bu bağlamda, tarih de tıpkı edebiyat gibi yoruma açık, ideolojik olarak yüklenmiş bir anlatıdır. Yeni Tarihselcilik, edebi metinleri sadece sanatsal ürünler olarak değil; dönemin ideolojik, politik ve kültürel söylemleriyle iç içe geçmiş yapılar olarak değerlendirir. Eleştirinin odağında, tarihi gerçeklerden çok, bu gerçeklerin nasıl anlatıldığı ve hangi güç ilişkilerini yansıttığı yer alır. Yeni Tarihselci yaklaşım, edebiyatı, belirli bir zamanın ve mekanın kültürünü oluşturan yapıların, değerlerin, toplumsal kuralların ve söylemlerin bir parçası olarak görür (Erdemir, 2018: 308). Bir başka ifadeyle, Yeni Tarihselci bakış açısı edebiyatı; politik, toplumsal, dinsel ve kültürel güç ilişkilerinin birbiri ile etkileşimi sonucunda oluşan bir sistem olarak görür.

Kültürün kendisi bir metin olarak kabul edilir ve geçmiş ile günümüz arasındaki farkı idrak edebilmek için edebi metinlerin analiz ve çıkarımları yapılmalıdır. Bunun temel amacı metnin temel oluşumunu ve buna yardımcı olan

söylemsel ve ideolojik kuralları araştırmaktır. Söylemin edebiyatta oynadığı rol, kültürün güçlü ilişkilerini ve yapılarını tartışmak için bir araçtır. Bu yaklaşım, edebi metinlerin içeriğini ve biçimini sadece tarihsel gerçeklere bağlamak yerine, söylemsel katılım düzeylerine odaklanarak güç yapılarının nasıl oluşturulduğunu ve sürdürüldüğünü anlamayı amaçlar. Yeni Tarihseclilik, metodolojiyi tarihle edebiyat arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamaya yönelik bir karmaşıklıkla zenginleştirmeye odaklanır. Bu analiz her zaman, iktidarın ve öznelinin bir eleştirisini içerir. Ayrıca, iktidarın kurumlar, semboller ve bireysel yöneticiler aracılığıyla, en önemlisi ideoloji ve söylemler aracılığıyla çeşitli tarihsel anlarda nasıl tezahür ettiğini ve yeniden üretildiğini inceler. Yeni Tarihseclilik, iktidara karşı direnişin ve sonunda iktidardan kurtuluşun mümkün olup olmadığını arar, ancak çoğu zaman gücü hegemonyasını sürdürmekte çok yetersiz bulur. Yeni Tarihsecliler edebiyatın tarihle olan ilişkisini sadece arka plan bilgisi sağlamak için değil, aynı zamanda söylemin edebiyatta oynadığı rolü anlamak için bir araç olarak ele alır.

Yeni Tarihsecliler; cinsiyet, sınıf, ırk, milliyet, pozisyon ve diğer farklı sosyal ve kültürel faktörlerden dolayı her olaya ve metnin sunuluşuna farklı tecrübe ile bakıldığını savunurlar. Buna ek olarak, metinleri o dönemin ve yerin kültürünü oluşturan etmenlerin bir parçası olarak görürler. Catherine Belsey'in belirttiği gibi: Yeni Tarihselci proje, “farklı tarihsel anlar arasındaki farkı belirtmesi ve sonuç olarak farklı okunması” gereken bir projedir (akt. Parvini, 2012:104). Metinlerin zıtlık barındırdığı ve çatıştığı savunulur, çünkü metnin yazıldığı dönem farklı görüşler ve değerlerden oluşur. Bu akım yorumlayıcı gücünün çoğunu farklılık vurgusundan kazanır.

Yeni Tarihseclilik aynı zamanda edebi metni özerk bir estetik yapı olarak değil, toplumsal söylem ağlarının içinde şekillenen bir temsil aracı olarak değerlendirir. Bu yaklaşıma göre hem yazar hem de tarihçi, kendi dönemlerinin söylemsel yapılarının ve ideolojik konumlarının öznesidir. Dolayısıyla tarihsel bilgi ve edebi anlatı, nesnel gerçeklikten ziyade kültürel olarak inşa edilmiş birer kurgudur. Serpil Opperman'ın da belirttiği gibi, tarih yazımı, olayların tarafsız aktarımı değil; belli bir seçme, düzenleme ve yorumlama sürecidir. Bu nedenle, tarih anlatılarının nesnelliği iddia edilemez; her

anlatı, ideolojik tercihlerle şekillenir (akt. Aslan, 2014:260). Bu anlayışa göre tarih, sabit bir veri değil; sürekli yeniden yazılan ve yeniden anlamlandırılan bir süreçtir.

Metinleri toplumsal ve politik olayların ürünü olarak değerlendirdiği için Yeni Tarihseclilik, Marksizm'den de etkilenmiştir. Marksizm, egemen toplumun baskın ideolojilerini eserlerde yansıttığını savunur; ancak işçi sınıfı bu ideolojik temsilin dışında kalır. Yeni Tarihsecliler ise Foucault'nun etkisiyle marjinal, azınlık ve dışlanmış gruplara odaklanarak, bunların iktidarla olan mücadelelerine dikkat çeker. Yeni Tarihseclilik, ötekileştirilen kesimleri, ırksal meseleleri ele alır; ancak sınıfsallaşmaya karşı durur çünkü sınıf kavramı tarihi öznelleştirir. Hem üst hem de alt sınıfı kapsayan bir bakış sunar. Greenblatt, Marksizm'in bazı yönlerini yetersiz bulur ve Foucault'nun iktidar merkezli yaklaşımına yönelir. Foucault'ya göre güç, daha önce de belirttiğim gibi, belirli bir toplumda stratejik ve karmaşık bir durumu ifade eder. Bu nedenle onun güç analizi Marksist yaklaşımdan farklıdır. Marksizm'e göre baskı, burjuva sınıfın düzeni çerçevesinde gerçekleşir. Oysa Foucault için baskının tek bir failden kaynaklanması mümkün değildir; bireyler baskının hem içinde hem de etkisi altındadır (95:1975)*.

Yeni Tarihseclilik özel olarak çözümlenemeyen çatışmalara odaklanarak hem merkezdeki ile hem de marjinal olan ile eşit olarak ilgilenir. Estetik düzeni övmekten ziyade o dönemi oluşturan ideolojik ve materyal temellerin araştırılması ile ilgilenerek daha çok tuhaf ve belirsiz olana ilgi duyar. Bu akıma göre hiçbir birey, grup veya kültür; dil ve toplum dışında kalamaz. Bunun sonucunda ise egemen ideolojiye karşı koyma eylemi bu mekanizmalar dışına çıkamaz. Ancak bu saptama, karşı koymanın veya Yeni Tarihsecler yazılarda sıkça dile getirildiği gibi yıkıcı gücün var olmadığı anlamını taşımaz. Yeni Tarihseclilere göre, yıkıcı güç, gücün menfaati yönünde oluşur. "Invisible Bullets" adlı makalesinde Greenblatt, iktidarın "devasa bir polis aygıtına, güçlü bir orta sınıf çekirdek aileye, özenli bir okul sistemine dayandığını ve en mahrem sırların görünmez bir otoritenin denetimine açık olduğu bir panoptikon tahayyül ettiğini" ifade eder (1994:798)*. Louis Althusser'in de belirttiği üzere, aile, okul ve din gibi ideolojik aygıtlar aracılığıyla birey, egemen ideolojiyi farkında olmadan içselleştirir. Bu ideolojik yapılanma içerisinde edebiyat, yalnızca iktidarın

söylemini yeniden üreten bir araç değil, aynı zamanda bu söylemin sınırlarını sorgulayan, yer yer onu bozan karşı söylemlerin de taşıyıcısıdır. Bu bakış açısıyla Yeni Tarihselcilik, edebi metinleri hem egemen ideolojilerin yeniden üretildiği hem de bu yapılara karşı direniş biçimlerinin geliştirildiği söylemsel alanlar olarak ele alır. İktidarın sadece bastıran bir yapı değil, aynı zamanda özneyi inşa eden bir unsur olduğu anlayışı, bu kuramsal yaklaşımın temel varsayımlarından biridir. Hiçbir birey, topluluk ya da kültür bu iktidar ilişkilerinden ve söylem ağlarından tamamen bağımsız değildir.

Kültürel Materyalizm ise, tıpkı Yeni Tarihselcilik gibi, edebi metinlerin üretildikleri dönemin kültürel, ideolojik ve sosyal koşulları çerçevesinde incelenmesi gerektiğini savunur. Her iki yaklaşım da metinlerdeki güç ilişkilerini sorgular; ancak Kültürel Materyalizm, bu ilişkilerin sonucunda hangi tarafın baskın çıktığına odaklanır. Kültürel Materyalistler, özellikle dönemin ekonomik ve siyasal dinamiklerini merkeze alarak; edebi eserlerdeki sınıf çatışmalarını, ekonomik yapılanmaları ve ideolojik etkileşimleri analiz eder. Zira bu yaklaşıma göre edebiyat, belirli bir sınıfın bakış açısını ve buna bağlı olarak şekillenen ideolojisini yansıtır. Dolayısıyla Kültürel Materyalizm, edebiyatın kültürel iktidar yapılarıyla nasıl ilişkilendiğini anlamaya çalışır; bu bağlamda da edebi eserlerin hangi ideolojilere veya sınıfsal çıkarlara hizmet ettiğini sorgular. Başka bir deyişle, Kültürel Materyalistler, edebi biçimlerin belirli sınıfsal ve toplumsal yapılara nasıl uygulandığını analiz ederler. Bu yaklaşımın nihai amacı, edebiyatın toplumsal sorunları nasıl ortaya koyduğunu ya da sorguladığını inceleyerek, içinde bulunulan zamanın nasıl dönüştürülebileceğini araştırmaktır.

Kültürel Materyalizmin kurucusu olarak kabul edilen Raymond Williams'a göre kültür; siyasal değerleri, ifade biçimlerini, insanların kolektif pratiklerini, inanç sistemlerini ve toplumsal geleneklerini kapsar (akt. Brannigan, 2016:95). Bu kültür anlayışı, sanatsal ve estetik ifade biçimleriyle sınırlı olmayıp, aynı zamanda ideolojik ve toplumsal pratiklerle de yakından ilişkilidir. Kültürel Materyalizm, kültürün teknolojik, pratik ve ideolojik bağlamlarda nasıl üretildiğini incelemeye yöneliktir. Bu yaklaşım, Yeni Tarihselciliğin kültürel sistemleri analiz nesnesi olarak kabul

etmesinden doğar ve estetik ürünlerin ötesine geçerek kültürün oluşum ve dönüşüm süreçlerini anlamayı hedefler. Teknolojik gelişmeler, gündelik yaşam pratikleri ve ideolojik etkileşimler, bu bağlamda kültürel üretimi etkileyen temel faktörlerdir. Kültür, bu yaklaşıma göre, sanatsal ifadeler kadar toplumsal etkileşimlerin, iktidar ilişkilerinin ve ekonomik yapıların da bir yansımasıdır.

Jonathan Dollimore ve Alan Sinfield’a göre ideoloji; toplumsal düzeni meşrulaştırmaya çalışan inançlar, uygulamalar ve kurumlardan oluşur (1994:6)*. Louis Althusser ise benzer bir şekilde, bireylerin kendi ideolojilerini seçemeyeceklerini; egemen sınıfların bu ideolojileri bireylere interpelasyon ederek dayattığını belirtir (2014:192)*. Bu nedenle, Williams bireylerden çok toplumsal kurumlara odaklanır; çünkü bireyin yaşamı, içinde bulunduğu sosyo-ekonomik koşullara bağlı olarak şekillenir. Bu bağlamda, ideoloji yalnızca soyut bir kavram değildir; dil, okul, kilise ve ordu gibi kurumlarda somut bir biçim kazanır.

Kültürel Materyalizm, kültürel üretim süreçlerini incelerken, özellikle yıkım ve muhalefet potansiyellerine odaklanır. Geçmiş ve şimdi arasındaki ilişkiyi ele alan bu yaklaşım, geleneksel eleştirel yaklaşımlara karşı çıkar ve çağdaş kültürel politikalara dair alternatif bakış açıları sunmayı amaçlar. Bu nedenle Kültürel Materyalizm, yalnızca edebiyatı incelemekle kalmaz, aynı zamanda politik bir araç olarak kullanmayı hedefler. Eleştiriye dönüştürücü bir faaliyet olarak gören bu yaklaşım, demokratik ve sosyal hedeflere yönelmiş idealleri savunur. Hümanist eleştirinin temel ilkelerine karşı çıkan Kültürel Materyalizm, edebiyatı ve kültürel eleştiriye siyasete dahil ederek muhalefet üretmeyi ve değişimi hedefler. Bu bağlamda, uygulayıcılarına belirli bir sosyal ve politik sorumluluk yükler; mevcut kültürel politikalara karşı aktif bir rol üstlenmelerini bekler. Kültürel Materyalistler için okuma eylemi politik bir eylemdir; çünkü metinlerin anlamları, okuyucunun ideolojik konumuna göre şekillenir ve bu da ideolojiler arası çatışmaların ortaya çıkmasına olanak sağlar.

Raymond Williams, *Culture and Society* adlı eserinde edebiyatın dinamik bir kültürel sistemin parçası olduğunu ve “tarih”, “felsefe”, “siyasi ve sosyal teori”, “kurumlar”, “görgü kuralları”, “gelenekler” ve “aile anıları” gibi kültürel formlarla

ilişkili olduğunu vurgular (1962:248-249)*. Her toplumda, edebi eserler zaman içinde farklı derecelerde kültürel otorite kazanır ve çoğu zaman belirli bir politik ideolojiyi temsil etme amacı taşır. Bu nedenle, metinlerin anlamları her daim tartışmalıdır. Ancak Kültürel Materyalistler açısından önemli olan, sanatsal veya estetik ilkelerden ziyade bu ilkelerin siyasi bağlamda nasıl işlev gördüğüdür. Metinler, toplumsal ve politik değerleri yansıtır ve ideolojik çatışmaları gün yüzüne çıkarır. Aynı zamanda, marjinalleştirilmiş ya da dışlanmış grupların muhalefetini açığa çıkarmayı amaçlarlar: “Kültürel Materyalizm, pek çok yerleşik eleştiri gibi, kendi bakış açısını sözde verili bir metinsel olgunun doğal, açık ya da doğru yorumu olarak gizemlileştirmeye çalışmaz. Aksine, insanları ırk, cinsiyet ve sınıf temelinde sömüren bir toplumsal düzenin dönüşümüne olan katkısını tescil eder” (Dollimore ve Sinfield, 1994:viii)*.

Bu nedenle metinlerin materyalist bir yaklaşımla değerlendirilmesi gerekir; zira metinler, üretildikleri dönemin sosyo-ekonomik ve ideolojik yapılarından bağımsız değildir. Yeni Tarihsevcilerin de savunduğu gibi, yazarların ideolojik konumlanmaları eserlerine yansır ve bu da eseri politik bir güç aracı haline getirir. Kültürel Materyalistler, ideolojilerin ve mevcut düzenin kendisini nasıl korumaya ya da yeniden yapılandırmaya çalıştığını savunur. Williams’a göre baskın kültür, her zaman alternatif ve muhalif görüşlerin baskısı altındadır (1990:91). Bu bağlamda Kültürel Materyalist analizler, edebi eserlerin mevcut sosyo-kültürel düzeni nasıl yansıttığını ve aynı zamanda bu düzenin içsel çelişkiler aracılığıyla nasıl tehdit altında olduğunu gösterir. Bu anlayış, geçmişin alternatiflerini sunmakla kalmaz; günümüzün politik dönüşümünü sosyalist ve feminist perspektifler çerçevesinde gerçekleştirmeye çalışır:

Edebi metinler Marksizm, feminizm, yapısalcılık, psikanaliz ve postyapısalcılığın yeni ve zorlu söylemleriyle ilişkilendirilmeye başlandı. Bütün bunların edebiyat tartışmalarına yeni bir titizlik ve heyecan getirdiği yaygın olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda toplumumuzdaki hem dilsel varlıklar hem de ideolojik güçler olarak edebi metinlerin statüsüne ilişkin derin soruları gündeme getirmiştir.” (Dollimore ve Sinfield, 1994:vii)*

Kültürel Materyalizm, Yeni Tarihselcilik gibi, bireyin anti-hümanist anlayışını ideoloji ve sosyal güçler tarafından oluşturulan ve kısıtlanan bir görüş olarak düşünür. Williams'ın önderliğinde, Kültürel Materyalist modelde egemen ideolojinin etki alanı daha az karşı konulamazdır. Bu, çeşitli karşıtlara ve rakip söylemlere maruz kalan egemen ideolojiyi zayıflatmayı hedefler, ve bu bağlamda gerçek muhalefetin etkili olabileceği bir alan bulunur. Kültürel Materyalizm, Marksist geleneğin bir uzantısı olduğunda dolayı, siyasi uğraşı bırakmaz. Ana amacı, günümüzü değiştirmektir ve bunu gerçekleştirmek için geçmişteki muhalif görüşleri takip eder. Bu nedenle, Kültürel Materyalist eleştiri, geçmişi şu anla beraber değerlendirir. Aynı zamanda bugünün kaderinin, geçmişten gelen metnin anlamı kadar tehlikede olduğunu vurgular. Bu bağlamda, Kültürel Materyalist doğası gereği tartışmalıdır ve amacının bir bölümü, dominant ideoloji tarafından susturulan kadınlar veya eşcinseller gibi ötekileştirilenlerin seslerini duyurmayı hedefler.

Kültürel Materyalizm ve Yeni Tarihselcilik, pek çok ortak noktaya sahip olduklarından genellikle birlikte anılır. Her iki kuram da bir toplumun metinler aracılığıyla ideolojik ve maddi pratikleri nasıl ürettiğini inceler. Metinler, belli bir tarihsel ve kültürel bağlam içerisinde, egemen güç yapılarını ve değer sistemlerini yansıtırlar. Bu nedenle her iki yaklaşım da yazarın ve eserin özerkliğini reddeder; çünkü yazar da eser de belirli bir tarihsel bağlamın ürünüdür. Stephen Greenblatt'ın ifadesiyle, “Sanat eseri, karmaşık ve toplumsal olarak paylaşılan bir gelenekler repertuarına sahip bir yaratıcı veya yaratıcılar sınıfı ile toplumun kurumları ve uygulamaları arasındaki müzakerenin ürünüdür” (2007:178)*. Bu bağlamda edebi eserler, geniş kültürel, ekonomik ve politik sistemlerin bir parçası olarak değerlendirilmelidir. Her iki yaklaşım da gücün işleyişine ve söylemler aracılığıyla kimlik inşasına odaklanır. Ancak Kültürel Materyalizm, bu gücün günümüzdeki etkisini ve dönüşümünü daha fazla sorgular. Ayrıca, Kültürel Materyalizm sosyalist ve feminist okumaları teşvik eden siyasal bir bağlılığa sahipken; Yeni Tarihselcilik, görece daha tarafsız bir söylem benimser. Kültürel Materyalizm, eleştirinin siyasetten ayrılmayacağını savunur ve edebiyat eleştirisini doğrudan ideolojik bir mücadele alanı olarak konumlandırır.

Bu bağlamda Amerika'nın tarihi ve süregelen sosyal, ekonomik ve politik olaylar sonuçlarıyla beraber edebiyatta kendini gösterir. 1960'lardan itibaren başlayan toplumsal hareketlilik, Vietnam Savaşı'nın yol açtığı travmalar, suikastler, sivil haklar mücadelesi, ekonomik krizler ve tüketim kültürünün yükselişi; bireyin, ailenin ve toplumun yapısında köklü değişimlere neden olur. Bu dönüşümler, dönemin yazarları tarafından yalnızca tematik düzeyde değil, biçimsel olarak da eserlerine yansıtılır. Özellikle 1970'lerde Amerikan Rüyası'nın çöküşü, ekonomik eşitsizliklerin artması ve bireyin sistem karşısındaki çaresizliği, pek çok eserde eleştirel bir bakış açısıyla işlenir. Aynı zamanda yazarlar bu dönemde aile kurumunun çözülüşünü, ataerkil yapının sarsılışını ve Amerikan kimliğinin parçalanışını sahneye taşıyarak söz konusu tarihsel sürecin edebi bir yansımasını sunarlar.

1950'lerin muhafazakar olarak kabul edilen dönemin ardından 60'lar genç ve isyankar dönem olarak anılır. Derin sosyal ve politik olayları barındıran bu dönem, sivil haklar hareketi, kadın hareketi ve Vietnam Savaşı karşıtı protestoların yer aldığı ve direnişlerin olduğu bir on yıldır. Aynı zamanda sosyal refahın arttırılıp ekonomik anlamda kalkınmaların planlandığı fakat çabaların sonuç vermediği bir dönemdir. Özellikle Vietnam Savaşı'na denk geldiği için toplumda ve edebiyatta kırılma meydana gelir; genç kuşakta devlete ve otoriteye karşı güvensizlik yaşanırken bunların izleri edebiyatta da görülür.

1960'larda halkın çok büyük bir kısmı Vietnam Savaşı'nı desteklemeyerek protesto etmeye başlar. Çünkü savaşta ölen binlerce Amerikalı gençlere ek olarak Vietnam'da da binlerce sivil öldürülür. Ayrıca kullanılan "Agent Orange" isimli kimyasal insanlarda kanser ve cilt problemi gibi hastalıklara da yol açtığından dolayı halk tepki göstermeye başlar. Aynı zamanda savaş, ülke bütçesine zarar vererek ekonomik anlamda bir gerilemeye yol açar. Hükümet savaş masraflarını karşılamak için vergileri arttırmak zorunda kalır. Böylelikle ulusal borç büyüyerek fiyatlar yükselir ve bu da enflasyona sebep olur.

1960'ların başında Amerikan halkının %22'si yoksulluk sınırının altında yaşarken bu rakam 1969 yılında %12'ye kadar geriler. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gayri safi milli hasılanın da her yıl %5 oranında büyümesiyle ekonomi canlanarak

işsizlik oranı düşer (Lindop ve Goldstein, 2010:56)*. İnsanlar Amerikan Rüyası'nı yaşarmışçasına arabalar, evler alarak kredi kartlarına yönelirler. Popüler televizyon programları ve reklamlar, insanları tüketiciliğe teşvik ederek her şeyi satın almaları gerektiğine yönlendirir. Fakat bu iyileşme çok kısa bir süre sonra yerini gerilemeye bırakır ve ekonomide enflasyon meydana gelir. Amerika için iyi zamanlar tamamen bitmemiş olsa da eskisi kadar iyi durumda olmadıkları söylenebilir.

John F. Kennedy'nin ortaya attığı New Frontier (Yeni Sınırlar) reform programı iç ve dış politika hedeflerini tanımlamak için kullanılır. Amerikan halkını bilim, eğitim, ekonomik büyüme, sosyal adalet ve yurttaş hakları gibi alanlarda ilerlemeye teşvik etmeyi amaçlayan bir çağrıdır. Kennedy bu kavramla, 1960'ların başında Amerika'nın karşı karşıya olduğu sorunlara yenilikçi çözümler getirme vaadinde bulunur. Ancak onun bu projesi gerçekleşmeden 1963 yılında suikasta uğrayarak hayatını kaybeder. Bu durum Amerikan halkı için bir trajedi olarak kabul edilir. Aynı zamanda televizyonda canlı olarak yayımlandığından dolayı Amerikan medyasının halk üzerindeki etkisini gözler önüne serer. Buna şahit olan halkta derin bir şok, yas ve güvensizlik duygusu yaratarak insanların hükümete, istihbarat kurumlarına ve resmi açıklamalara olan güvenini yitirmelerine sebep olur. Fakat kendisinden sonra gelen Başkan Lyndon B. Johnson, Kennedy'nin anlayışından etkilenecek "Büyük Toplum" politikalarıyla sosyal refah alanında ciddi reformlara yönelir.

Bu dönem kadınların özgürlüğü açısından da önemli bir on yıl olarak geçer. Hükümetten alınan onayla doğum kontrol hapları satılmaya başlanarak kadınlara hamile kalıp kalmayacakları konusunda daha fazla kontrol sağlar. Cinsel duygularını özgürce keşfetmelerine ek olarak kadınlar için evlilik öncesi beraberlik tabu olmaktan çıkar. Bu şekilde kadınlar üreme konusunda kendi fikirlerini verecek hale gelir ve bu durum feminist hareket için zemin hazırlar. Birçok eyalet hatasız boşanma yasalarını kabul ederek çiftlerin karşılıklı rıza ile boşanmalarına zemin hazırlar ve 1969-1975 yılları arasında boşanmalar 1000 çiftte 3'ten 5.3'e yükselir (Richards, 2010:59)*. Doğum kontrol hapı kullanımının yaygınlaşması, kadınlara hem iş hem de eğitim alanında özgürleşme fırsatı sunmaya devam eder. Aynı zamanda feministlerin kürtaj için mücadeleleri sonuç verir ve Yüksek Mahkeme 1973 yılında kürtajı yasal olarak

kabul eder. Anayasa'nın kadınların özel hayat hakkını güvenceye almasına ek olarak toplum da kadınların erkekler gibi gelecekleri için seçim yapmaları gerektiğini kabullenmeye başlar.

Bununla beraber, kadınlar iş ortamında meydana gelen cinsiyet eşitsizliklerini göz önünde bulundurmaya karar vererek erkeklerin çoğunlukla çalıştığı ve kendilerinin ise evde çocuk baktığı geleneksel görüşü reddederler. Mücadeleleri sonuçsuz kalmaz ve 1963 yılında Eşit Ücret Yasası ve 1964 yılında ise Medeni Haklar Yasası tasarlanarak kadınların da iş ortamında erkekler ile eşit ücret alınması sağlanır. 1966 yılında ise feministler Ulusal Kadın Örgütü'nü (NOW) kurarak eşitsizliklere karşı mücadele etmeye çalışırlar. Profesyonel kariyer peşinde koşan kadınların artık evliliklerinde de söz hakkı olur. Daha önceki dönemlerde bir utanç kaynağı olarak kabul edilen boşanma, bu dönemde bir artış gösterir.

1970'lere gelindiğinde süregelen ekonomik sıkıntılar devam ederek işsizlik ve mal fiyatları büyük oranda artış gösterir. 1970'lerde Orta Doğu krizi, Amerika'nın ekonomik sorunlarını derinleştirir. Arap ülkeleri petrol arzını ve fiyatlarını manipüle ederek ABD ve müttefiklerine baskı uygular. Artan petrol maliyetleri ve kıtlığı, Amerikan halkının enerji tüketimini azaltmaz ve aksine harcamalar artar. Bu durum şirketleri üretimi azaltmaya ve fiyatları yükseltmeye zorlayarak işsizlik ve enflasyona yol açar ve dolar değer kaybeder. Mal ve hizmetlerin değeri düşerken fiyatlar istikrarlı bir şekilde yükselir ve bu durum ekonomistler tarafından stagflasyon olarak adlandırılır (Richards, 2010:52)*.

Bu sebeplerden dolayı kredi kartlarıyla birlikte harcamalar artar; genç yetişkinler tasarruf yerine tüketimi tercih eder. Büyük televizyonlar ve havalı arabalar gibi daha büyük ve gösterişli ürünler rağbet görmeye başlanır. Reklamlar insanları ihtiyaçlarının ötesinde alışverişe teşvik eder. Tüketiciler harcamalarını kısıtlamazken, şirketler de hızlı tüketimi destekleyen, kısa ömürlü ürünler üretmeye başlar. Ancak Amerikan halkı deli gibi para harcamasına rağmen ABD ekonomisi hala sıkıntı içindedir. Richard Nixon'dan sonra başa geçen Gerald Ford'un uyguladığı vergi indirimleri ve kendisinden sonra gelen Jimmy Carter'ın asgari gelir yüzdesini arttırması ekonominin bocalamasına engel olamaz.

Richard Nixon, ekonomiyi iyileştiremeden Watergate skandalı nedeniyle görev süresi dolmadan istifa eder. Washington’da bulunan Watergate iş merkezinde bulunan genel merkez yasa dışı dinlenir ve mekana hırsızlık girişiminde bulunulur. Olayın ardından yapılan soruşturmalar Nixon yönetiminin olayı örtbas etmeye çalıştığını ortaya koyarak Amerikan halkında devlete olan güvenin sarsılmasına yol açar.

1980 yılına gelindiğinde ekonomi kötü durumunu sürdürür; Vietnam Savaşı’nı yürütmek pahalıya mal olur ve petrol kıtlığı son otuz üç yılın en yüksek enflasyon oranına ulaşarak bütün malların fiyatında yılda %13 oranında artış olur (Brill, 2010:8)*. Bunun sonucunda ise işsizlik artar ve dolar yabancı ülkelerde değer kaybetmeye devam eder. Ayrıca İran’da rehin olarak tutulan Amerikalıları geri getirmede başarısız olduğu için halk artık Jimmy Carter’a olan güvenini yitirir ve Ronald Reagan’a bir fırsat verir.

Reagan 1980 yılında başkan seçildiğinde ülkenin sorunlu ekonomisine odaklanarak başta zenginler olmak üzere işletmelerin ve bireylerin vergi yüklerini azaltma amacındadır. Ona göre zengin insanlar paralarını devlete ödemek yerine yatırım yaparak işletmelerini büyütebilir, bireyler ise paralarını borsaya yatırarak ekonominin gelişmesinde yardımcı olabilir. Fakat ABD bütçesinin en önemli sorunlarından biri denk olmaması olduğundan dolayı Reagan hükümetten vergiler ve yatırımlar yoluyla gelen paradan daha fazlasını harcamasını ister; bu da bütçe açığı yaratarak ulusal borcu yükseltir.

Buna ek olarak, tüketicilerin ve işletmelerin satın aldığı malların ortalama fiyatları 1980 yılında %12.5 oranında artış gösterir (Brill, 2010:41)*. Bu yüksek enflasyonla mücadele etmek amacıyla Federal Rezerv Bankası faiz oranlarını yükseltir. Faiz oranlarındaki bu artış, enflasyonu yavaşlatmada etkili olur; ancak aynı zamanda ekonomik büyümeyi de olumsuz etkileyerek ülkenin 1982 yılında derin bir durgunluğa girmesine neden olur. Kasım 1982 itibariyle Amerika’da yaklaşık dokuz milyon kişi işini kaybeder (Brill, 2010:41)*. ABD, kendi fabrikalarında üretilen mallar yerine daha düşük maliyetli yabancı ürünleri ithal etmeye başlar. Amerikalılar daha ucuz arabaları ve giysileri tercih eder hale gelir. Bu durum, ABD yapımı ürünlere olan talebin azalmasına neden olarak üretimde düşüşe yol açar. Sonuç olarak, birçok fabrika

kapanır veya küçülmeye gider. Hükümet, uyguladığı sosyal yardım programlarını geri çekerek yoksul insanların ve çiftçilerin hayatını daha da zorlaştırır. Bu sebeplerden dolayı ise ortalama bir aile para sıkıntısı çekmeye başlar.

Geleneksel ve muhafazakar bir tutum benimseyen Reagan, halkı da buna teşvik etmeye çalışır. Kadınlar özgürlük arayışlarına bu on yılda da devam ederler, ancak onların mücadeleleri Reagan tarafından desteklenmez ve hatta kürtaj hakkını sınırlayıcı politikalar uygulanmaya çalışılır. Bu geleneksel tutumlar ise aile yapısında değişikliklere sebebiyet verir. 1960'ların geleneksel aile yapısı kadınlara verilen özgürlükle 70'lerde büyük bir değişime uğrarken, 80'li yıllarda muhafazakar Reagan eskiye dönme arzusuyla kadınları desteklemez. Ancak toplumsal gerçeklik değişmektedir; 1971 yılında evli çiftler ailelerin yaklaşık %71'ini oluştururken, 1989 yılına gelindiğinde bu sayı yaklaşık %57'ye düşer (Brill, 2010:66)*. Boşanma oranları yükselirken bekar ebeveynli aileler yaygınlaşır ve kadınların aile içinde ve dışında üretken rollerinde artış görülür.

Aile kavramı ve yapısı tarih boyunca önemli ve kutsal bir yer tutar. İdeal Amerikan aile yapısı, geleneğini Püriten toplumundan alır; çünkü New England'a yerleşen Püritenler, çekirdek aile modelinin başlıca temsilcileri olarak kabul edilir. 17. yüzyıl Püritenleri için en önemli ve birinci sosyal kurum aile olmuştur. Her ne kadar aile, toplumun temel birimi olsa da izole değildir; çünkü birbirine sıkı sıkıya bağlı bir toplumun parçasıdır. Aileler gözetim ve müdahale altında olduklarından, ahlaki düzene, normlara ve özellikle dini beklentilere bağlı kalmaları sağlanır ve bu şekilde birlik ve beraberlik güçlendirilir. Evlilik, bir anlaşma gibi görüldüğünden ilişkiler, aşk üzerine değil, pratik ve ekonomik kaygılar üzerine kurulur. Püriten aile yapısında sıkı disiplin ve özveri hakimdir; ev halkı hizmetçiler, öz çocuklar ve ebeveynlerden oluşurken, baba hem ruhen hem de ahlaken evin reisi olarak kabul edilir. Başka bir deyişle, ataerkil bir yapı sistemi vardır ve bu sistem, aile ve toplumdaki hiyerarşi ve düzeni vurgular. Kadın, kocasına hizmet ederken, evin hizmetçileri de kadına itaat eder. Ancak kadınların pek de hakkı yoktur; zira ev içi becerilerden başka pek de eğitim verilmez ve sınırları ev ile çevrilidir. Onlardan beklenen, itaatkar olmaları, çocukları yetiştirmeleri ve evin ekonomik faaliyetlerinin desteklenmesinde rol

oynamalarıdır. Yine de, hizmetliler tarafından kocalarıyla eşit kabul edildikleri için belirli bir statüye sahiptirler. Evlilik, Püritenler için bir sözleşme olarak kabul edilir ve kadın-erkek fark etmeksizin, zina gibi bir suç işleyen her birey eşit derecede suçlu görülüp cezalandırılabilir.

Edmund S. Morgan'ın da belirttiği gibi, aile, Püriten sosyal teori ve pratiğinin temelini oluşturur (akt. Scanlan, 1978:21)*. Püriten ailesi, disiplin, dindarlık ve ortak sorumluluk duygusunu vurgulayan daha geniş dini ve sosyal ideallerinin bir mikrokozmodur. Aile birimi, yalnızca dini ve ahlaki eğitim için birincil alan olarak değil, aynı zamanda sıkı sıkıya örülen ve düzenli Püriten toplumunun hayatı bir bileşeni olarak da işlev görür. Ancak aile kurumu, toplumsal ilişkilerdeki değişimin sonucunda etkilenir. Aile, uzun süredir var olan toplumsal kalıplardan koparılır ve toplumdaki yeri değiştiği için, önemi bir şekilde azalır. Zamanla ve sanayileşme sektöründeki gelişmelerle, modern aile modeli ortaya çıkarken, Püriten aile yapısı, yani ideal aile sistemi bozulur. Aile çiftlikleri, tarlalarını büyük tarımsal fabrikalara bırakır; yaşanan teknolojik gelişmeler nedeniyle üyeler birbirinden ayrılır ve daha da önemlisi, babalardan işleri ve gelir kaynakları alınır. Ücretli sistem, erkeklerin ve kadınların, ebeveynlerin zayıflayan otoritelerinin kontrolünden çıkmasına yol açar.

Püriten aile yapısının tam tersi olarak, özellikle 70'ler ve 80'ler Amerika'sında aile kavramında ciddi derecede değişiklikler meydana gelir. Thaddeus Wakefield'e göre "Ekonomik sistemin sanayileşme yoluyla genişlediği her yerde aile kalıpları da değişmektedir. Geniş akrabalık bağları zayıflar, soy kalıpları çözülür ve genellikle evlilik sisteminin bir biçimine doğru bir eğilim ortaya çıkmaya başlar; yani çekirdek aile daha bağımsız bir akrabalık birimi haline gelir" (2003:2)*. Aynı zamanda kadın haklarında meydana gelen iyileşmeler ve eşitlik uğraşları, boşanma oranlarının ciddi bir şekilde artış göstermesi de ailenin toplumdaki yerini değiştirerek önemini azaltır. Buna ek olarak halkın Vietnam Savaşı'na karşı olumsuz bir tutum sergilemesi ve dönen gazileri dışlayarak onlara eskisi gibi davranmaması da gösterilebilir. Bu şekilde erkekler döndüklerinde artık bir otorite figürü olmaktan çıkarak ailelerinde ve toplumda eril güçlerini ve hakimiyetlerini göstermekte başarısız olurlar. Doğal olarak ailede oluşan otorite boşluğu, bu yapının yıkılmasında önemli bir rol oynar.

Bireyler aynı zamanda değişen normlardan ve toplumsal olaylardan dolayı yabancılaşma hissetmeye başlar. Artan kentleşme, yaşanan ekonomik krizler ve savaş sonrası bulundukları durum onları kimlik bunalımına iter. Devlet kurumlarına, dine ve ailelerine karşı güvensizlik hissetmeye başlarlar. Kendilerini bir yere ve bir zamana ait hissetmeyen bireyler, toplumdan önce aileleri içinde kendilerini ve kimliklerini bulmakta zorlanırlar. Kendilerini bulmak için çabaladıklarında ise bu süreç sürekli olarak başarısızlıkla sonuçlanır.

Aile yapısında yaşanan ve bireylerin kendi içinde tecrübe ettikleri yabancılaşma duygusu dönemin tiyatro eserlerinde sıkça görülür. Özellikle Arthur Miller, Edward Albee ve Tennessee Williams gibi yazarlar sıkça değişen aile değerlerine ve bunun yol açtığı yıkılışa dikkat çekerler. Oyunlarında aile arasındaki birlik artık önemini kaybeder ve geleneksel aile yapısına dair hiçbir şey kalmaz. Bu oyun yazarlarına ek olarak Sam Shepard, yazdığı aile üçlemesinde dönemin koşullarını ve meydana getirdiği değişiklikleri aile üzerinden okuyucuya sunmayı hedefler. Christopher Bigsby'nin *Modern American Drama* adlı eserinde belirttiği gibi, Shepard'ın karakterleri birbirlerine ve kendilerine yabancılaşarak aralarında kapatılamaz bir boşluk oluşturur (200:172)*. Karı-koca, baba-oğul ve kardeşler birbirlerine yabancı olduklarından dolayı aile içinde bir bütünlük yoktur. Shepard'ın aile oyunlarında bu durum aynı zamanda onların kullandıkları dili etkileyerek iletişimde problemlere yol açar; karakterler kendilerini ifade etmekte zorlanır ve söylediklerini tekrarlama, duymazdan gelme, hatta bazı durumlarda kötü söz kullanma gibi yollara başvurur.

Shepard'a göre, her şeyin temelinde aile yer alır: “Aile ile ilgisi olmayan ne var? Hiçbir şey yok, ne demek istediğimi anlıyor musunuz? Bir aşk hikayesinin bile aileyle ilgisi vardır. Suçun aileyle ilgisi vardır. Hepimiz birbirimizden çıkıyoruz - herkes bir anne ve babadan doğuyor ve siz de baba olmaya devam ediyorsunuz. Bu sonsuz bir döngüdür” (akt. Bigsby, 2002:21)*. Bu bağlamda, Shepard oyunlarını yazarken dönemin sosyolojik, politik ve ekonomik arka planını göz önünde bulundurur ve aile üzerinden Amerika'nın genel durumunu temsil eder. Shepard, Amerikan mitlerini yapıbozuma uğratarak gerçekçi bir bakış açısını okuyucuya sunmayı amaçlar.

Geleneksel mitlerin artık işlevini yitirdiğini savunan Shepard, geçmişe bağlanmayı, şimdiyi ve geleceği düşünmeyi sağlayan mitlerin zamanla fanteziye dönüştüğünü öne sürer. Bu nedenle, oyunlarında belirli mitleri yıkarak bireyleri ailelerine ve toplumlarına bağlayan unsurların yok oluşunu yansıtır.

Shepard, eserlerine otobiyografik unsurlar ekleyerek iktidar sorunlarını, ekonomik krizi, Amerikan Rüyası'nın çöküşünü, ahlaki dejenerasyonu ve toplumsal yozlaşmayı aile kavramı üzerinden yorumlar. Bu bağlamda Shepard'ın oyunları, yalnızca bireysel aile trajedilerini değil, aynı zamanda Amerikan toplumunun genel çöküşünü alegorik bir biçimde ele alır. Christopher Bigsby, Shepard'ın oyunlarındaki Amerika'yı, "mitlerin fanteziye dönüştüğü, aile birimlerinin çöktüğü, dilin bozulduğu, metaforların parçalandığı, doğal ritimlerin yerinden edildiği" bir yer olarak betimler (2002:9)*. Onun dünyası her şeyin paramparça olduğu, ve yaşamının sağlıklı ve hatta imkansız olduğu bir dünya gibidir.

Shepard'ın aile oyunlarındaki erkekler ve kadınlar geçmişlerini inkar ederek anlamsız buldukları şimdiki zamanda yaşamak için mücadele verirler. Kendi içlerinde ve birbirlerine karşı olan tutumlarında tutarlılıktan yoksun olan bu karakterlerin adeta içleri boşaltılmıştır. Ruh halleri ve büründükleri kimlikleri bir anda değişebilir; bu da karakterlerinin bölünüp parçalandığının bir göstergesidir. Babalar geleneksel ailedeki babalık görevlerini yerine getirmezken, anneler annelik görevini, kardeşler de birbirlerine ve ebeveynlerine karşı olan sorumluluklarını yerine getiremezler. Babalar işsizdir ve ailelerine ekonomik anlamda katkı sağlamaktan yoksundur. Ailenin bu sebepten dolayı yaşadığı ekonomik sıkıntılar, elde etmek istedikleri Amerikan Rüyası'nı gerçekleştirmelerine engel olur ve aileler diledikleri maddiyata sahip olamazlar. Anneler ise evin düzenini sağlamakta başarısız olarak çocuklarını ve eşlerini sevgi ve bakımdan mahrum bırakır. Çocuklar ise çoğunlukla ebeveynlerine duygusal veya ekonomik anlamda yardım sağlayamayarak asi bir karaktere bürünürler.

Ailelerde roller birbirlerine karışır; kimin nasıl bir rol sergileyeceği kesin değildir. Bu sebepten dolayı ise yaratılan otorite boşluğuna geçen kişiler sürekli değişir ve ailede tam anlamıyla bir düzen bulunmaz. Shepard'ın oyunlarında, bir başka Amerikan miti olan ailenin yalnızca bir parodisi görülür. Mike Vanden Heuvel,

Shepard'ın oluşturduğu miti; oğulların ve kızların, annelerin ve babaların, erkek ve kızkardeşlerin yörüngelerini belirleyen ve özgürlüklerini sınırlayan bir tür kader olarak yorumlar (2018:120)*. Aile üyelerinin çoğu, atalarından miras kalan bir lanetin izlerini taşıyarak hayatlarını sürdürmeye devam eder. Bigsby'nin "Born injured: the theatre of Sam Shepard" eserinde belirttiği gibi; Shepard'ın gösterdiği, ahlaki çöküş içindeki bir toplumdur, görünüşe göre farklı ihtiyaçlara cevap vermek üzere programlanmış kadın ve erkeklerin, artık rollerinden emin olmayan, yok etme gücüne sahip bir tutkunun zorlamasıyla birbirlerinin etrafında temkinli bir şekilde döndükleri bir dünyayı yansıtır (2002:9)*. Bu bağlamda Shepard'ın *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti* ve *Vahşi Batı* oyunlarından oluşan aile üçlemesi; onun Amerikan ailesine, kimlik meselesine ve kültürel mitlere dair eleştirel bakışını ortaya koyar. Bu eserler, yalnızca bireysel ve ailevi sorunları değil, aynı zamanda belirli bir tarihsel dönemin ekonomik ve sosyopolitik çalkantılarını da yansıtan kültürel metinler olarak değerlendirilebilir.

Sam Shepard'ın aile üçlemesinin ilk oyunu ve bu tezin ilk bölümünde işlenilecek olan *Gömülü Çocuk*, söz konusu tarihsel ve kültürel bağlamlar ışığında, işlevini yitirmiş ve yıkılmaya mahkum bir aile yapısını sahneye taşır. Oyun, Amerikan pastoral idealiyle özdeşleştirilen kırsal yaşamın çözülüşünü, üretkenliğin kaybını ve kuşaklar arası iletişimsizliği merkezine alır. Aile üyeleri arasındaki yabancılaşma ve geçmişte işlenen, bastırılan bir suçun etkisi, hem bireysel hem de kolektif belleğin travmatik bir niteliğe bürünmesine yol açar. Shepard, bu eserinde Amerikan Rüyası'nın çöküşünü; toprağın verimsizliği ve aile içi yozlaşma gibi güçlü metaforlarla yansıtarak geleneksel Amerikan aile mitini sarsar ve yeniden sorgular. Bu bağlamda *Gömülü Çocuk*, 1970'li yıllarda Amerika'da yaşanan ekonomik durgunluk, toplumsal değerler sistemindeki değişim ve aile kurumunun çözülüşü gibi olguların dramatik bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Oyunda soyadları dahi belirtilmeyen bu aile, kimliksiz bireylerden oluşmakta ve aile içindeki rollerin birbirine geçerek silikleştiği, istikrarsız bir yapı sergilemektedir. Oyun, anne Halie'nin üst kattan kocasına seslenmesiyle açılır; bu durum, Halie'nin mekansal olarak daha üst bir konumda bulunmasıyla birlikte otoriteyi de elinde tuttuğuna işaret eder. Öte yandan, baba Dodge, kanepesinden kalkmayan, alkolik, işsiz ve otoritesini yitirmiş bir figür olarak resmedilir. Oyun boyunca yalnızca Dodge değil, diğer erkek karakterler de

otoriteden yoksun bir biçimde çizilir: Oğullarından Ansel ölmüş, Bradley ampute olmuş, Tilden ise zihinsel problemler yaşamaktadır. Aile içindeki otorite boşluğu zaman zaman farklı bireyler tarafından doldurulmaya çalışılsa da bu çabalar sürdürülebilirlikten uzaktır. Torunları Vince ve sevgilisi Shelley'nin eve gelişi dahi bu durumu değiştirmez; zira aile, çoktan işledikleri enstest suç nedeniyle geri dönülmez bir çöküş sürecine girmiştir. Halie'nin oğlu Tilden ile enstest ilişkisi sonucu doğan çocuğun, Dodge tarafından boğularak arka bahçeye gömülmesi, bu çözülmenin temelini oluşturmaktadır. Toprağın işlevsizliği nedeniyle tarım yapamayan ve ekonomik bağımsızlıklarını kazanamayan bu aile, kendi Amerikan Rüyalarını gerçekleştirememenin yanı sıra, iletişim kurma becerilerini yitirir ve otorite boşluğunu dolduramayan bir yapı olarak çökmeye mahkum hale gelir.

İkinci bölümde ele alınacak olan Shepard'ın *Aç Sınıfın Laneti* adlı eseri, benzer bir temayı işlerken, dönemin toplumsal, ekonomik ve kültürel dönüşümlerini merkeze alarak işlevsizleşen aile yapısını sahneye taşır. Oyun, kapitalist sistemin bireyler üzerindeki yıkıcı etkilerini eleştirirken, Amerikan Rüyası'nın ulaşılması imkansız bir yanılsamaya dönüşmesini ve aile içindeki iletişimsizliği dramatik düzlemde sorgular. Shepard, bu eserinde ekonomik istikrarsızlık, mülkiyet kavramı, toplumsal rollerin çözülüşü ve otorite boşluğu gibi temaları öne çıkararak, Amerikan toplumunun çöküş sürecine dair eleştirel bir bakış sunar. Baba Weston, alkolik ve borç batağında olan bir karakter olarak, ailedeki erkek otoritesinin çöküşünü temsil ederken, anne Ella da geleneksel annelik rolünün dışına çıkarak, hem aileden kaçma arzusunu hem de mülkiyet üzerindeki kontrolü elde etme çabasını sergiler. Ella'nın bu çabası, dönemin özgürlük arayışındaki kadın figürleriyle paralellik taşır. Emma, annesine benzer özellikler taşıyan, ailesinden ayrılmak isteyen, ata binip uzaklaşmayı arzulayan ve bir erkek mesleği olan araba tamirciliğine ilgi duyan özgür ruhlu bir genç kız olarak, toplumsal normlara karşı duruş sergiler. Aileyi bir arada tutmaya çalışan oğul Wesley ise, oyun boyunca bu çabasında başarısız olur ve ailesinin çözülüşünü engelleyemez. Oyun boyunca aile üyeleri, buzdolabının boş olmasına dikkat çekerek, fiziksel açlıklarının altını çizer. Shepard, karakterlerin fiziksel açlıklarının ötesinde, duygusal ve ideolojik açlıklarına da vurgu yaparak, açlık kavramını çok katmanlı bir metafor olarak kullanır. Bu metaforik açlık, yalnızca yiyeceklerle sınırlı kalmaz; aidiyet,

güvenlik, anlam ve otorite arayışlarıyla da ilişkilidir. *Aç Sınıfın Laneti*, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde yaşanan çözülme ve değersizleşme sürecini temsil eder. Ekonomik eşitsizliklerin, sınıfsal açmazların ve kültürel yozlaşmanın ortasında sıkışıp kalan aile, kendisini ayakta tutacak ideolojik ya da ahlaki bir zemin bulamaz. Shepard, dramatik yapıyı kullanarak Amerikan toplumunun ideallerle gerçekler arasındaki uçuruma nasıl sürüklendiğini gözler önüne serer. Oyun, hem geleneksel aile yapısının hem de Amerikan Rüyası'nın geçerliliğini yitirdiği bir dönemin trajik bir anlatımıdır.

Tezin üçüncü kısmında tartışılacak olan *Vahşi Batı* adlı eserinde ise Shepard, Amerikan toplumunun ideolojik ve kültürel çatışmalarını, özellikle de kimlik, aile ilişkileri ve toplumsal beklentiler üzerinden ele alır. Oyun, aile içindeki otorite mücadelesi, bireysel çatışmalar ve toplumsal düzeydeki değerler krizini sorgular. Shepard, bu eserinde, bireylerin toplumsal normlarla ve ailevi sorumluluklarla hesaplaşmasını, bu hesaplaşmanın yaratacağı yıkıcı etkileri ve sonunda özgürleşme adına verilen savaşı dramatize eder. Oyun, iki kardeş olan Austin ve Lee'nin karşılıklı çatışması üzerinden gelişir. Austin, entelektüel bir figür olarak, yazarlık kariyerini inşa etmeye çalışırken, Lee, toplumdan dışlanmış, yasadışı yollarla geçimini sağlayan, sert ve çözülmüş bir karakterdir. Lee'nin, Austin'in hayallerini ve başarılarını tehdit etmesi, oyunun merkezine yerleşen temel çatışmayı oluşturur. Austin'in idealist, kültürel olarak kabul gören yolu ile Lee'nin kaba, anti-kahraman figürü arasındaki gerilim, toplumun kültürel ve bireysel kimlik krizlerinin dramatik bir yansımasıdır. *Vahşi Batı*, karakterlerin toplumsal normlara karşı duyduğu yabancılaşmayı ve kimlik arayışını işleyerek, Amerikan toplumunun kendisini tanımlamakta yaşadığı zorlukları derinleştirir. Austin'in yazarlık kariyerine duyduğu hayranlık ve başarısızlık korkusu, Lee'nin toplumsal dışlanmışlığını kabul edemeyişi ile birleşerek, aile içindeki hiyerarşiyi sarsar ve şiddetle sonuçlanan bir çatışma doğurur. Kardeşlerin bu gerilimli mücadelesi, geleneksel aile yapısının, toplumsal normların ve bireysel arzuların çatışmasına dair Shepard'ın eleştirel bakış açısını gözler önüne serer. Lee'nin, Austin'in başarısına duyduğu kıskançlık ve onun başarıyı kendi lehine çevirmeye çalışması, oyunun temel yapısını oluşturur. Austin'in, Lee'ye karşı duyduğu korku ve hayranlık, ona karşı olan hem bağlılığını hem de yabancılaşmasını yansıtır. Bu karakterler arasındaki içsel çatışmalar, oyunda bireysel kimlikler ve ailevi bağların ne

denli kırılgan ve geçici olduğuna dair derin bir sorgulama yaratır. Shepard, aynı zamanda, Amerikan toplumunun batıdaki “kahraman” mitini sorgular ve bu mitin gerisindeki trajik gerçekleri ortaya çıkarır. Shepard, *Vahşi Batı*’da, özellikle karakterlerin içsel ve toplumsal mücadelelerini işleyerek, bireysel kimliğin ve aile bağlarının çözülüşünü dramatize eder. Amerikan toplumunun tarihsel olarak kendisine biçtiği kahramanlık ve özgürlük ideallerinin, bireyler üzerindeki baskıları ve bu baskılara karşı geliştirilen isyan, oyunun temel yapı taşlarını oluşturur. *Vahşi Batı*, bireylerin kimlik arayışlarının ve toplumsal kimliklerin birbirleriyle çarpıştığı, modern Amerikan kültürünün ve aile yapısının çöküşüne dair güçlü bir eleştiridir.

Sam Shepard’ın aile üçlemesi, yazıldığı dönemin sosyo-politik ve ekonomik problemlerini yansıtarak Amerikan ailesinin geleneksel yapısının çözülüşünü vurgular. Yeni Tarihçilik ve Kültürel Materyalizm kuramları bağlamında ele alındığında, bu metinler yalnızca bireysel trajedileri değil, aynı zamanda tarihsel koşulların ve ideolojik dönüşümlerin aile yapısı üzerindeki etkilerini de gözler önüne serer. Püriten dönemden itibaren kutsallaştırılan ve Amerikan ideolojisinin temel taşlarından biri haline gelen çekirdek aile miti, Shepard’ın oyunlarında radikal bir yapıbozuma uğrar. Vietnam Savaşı’nın yarattığı travma, erkek figürlerin toplumsal ve ailevi otoritelerini kaybetmelerine yol açarken, 1970’lerde kadın hareketlerinin güç kazanması, kadınları ev içi rollerin ötesine taşıyarak aile içerisindeki geleneksel hiyerarşinin dönüşmesine neden olur. Bu dönüşüm, çocukların kimlik inşasında ciddi bir istikrarsızlığa ve aidiyet krizine sebebiyet verir. Aynı dönemde artan enflasyon, işsizlik ve ekonomik belirsizlikler, Amerikan Rüyası’nın çöküşünü hızlandırarak aile kurumunu daha da kırılgan hale getirir. Shepard’ın oyunlarında sıkça gözlemlenen iletişimsizlik, yalnızlık ve yabancılaşma temaları, bu yapısal çözülmenin dramatik yansımaları olarak okunabilir. Bu tez, takip eden bölümlerde görüldüğü üzere söz konusu tarihsel, kültürel ve ekonomik bağlamlar ışığında Shepard’ın *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti* ve *Vahşi Batı* oyunlarında Amerikan ailesinin çözülüşünü ve ulusal rüyanın bir kabusu dönüşümünü incelemeyi amaçlamaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

GÖMÜLÜ ÇOCUK

Sam Shepard'ın 1978 yılında kaleme aldığı ve aile üçlemesi oyunlarından biri olan *Gömülü Çocuk* adlı oyunu, aile mitinin parçalanışını ele alan çarpıcı bir oyun olarak dikkat çeker. Shepard, bu oyunda yalnızca bireysel bir aile dramını değil, aynı zamanda toplumsal yapının temel taşlarından biri olarak görülen Amerikan ailesinin çöküşünü, tarihsel ve ideolojik bir bağlamda ele alır. Oyun, 1970'li yılların sonlarında Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan sosyal, ekonomik ve kültürel krizlerin doğrudan bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Vietnam Savaşı'nın yarattığı toplumsal travma, ekonomik durgunluk, tarıma dayalı kırsal ekonominin çöküşü, geleneksel otorite figürlerinin işlevsizleşmesi ve Amerikan Rüyası'nın geçerliliğini yitirmesi gibi unsurlar, Shepard'ın sahnelediği dünyanın temelini oluşturur. Oyun, bireysel ve ailevi düzlemdeki çöküşü, ulusal kimliğin krizine ve kültürel mitlerin sorgulanmasına bağlayan çok katmanlı bir dramatik yapı sergiler.

Oyun, biri ölü olan üç çocuklu bir aile ile sonradan aile evine gelen torun ve onun kız arkadaşının etkileşimi etrafında şekillenen olaylar aracılığıyla, bastırılmış travmaların ve çözülmüş aile bağlarının yarattığı bireysel ve toplumsal çöküşü gözler önüne serer. Karakterlerin her biri, Amerikan toplumunun değişen değerlerini ve çözülmekte olan aile yapısını yansıtan birer figür olarak işlev görür. Dodge'un otoritesizliği ve edilgenliği, geleneksel baba figürünün artık işlevini yitirdiğini gösterirken, anne Halie'nin geçmişe duyduğu bağlılık ve ahlaki ikiyüzlülüğü, aile kurumunun yüzeydeki bütünlüğünün arkasındaki derin çürümenin bir göstergesidir. Ailenin erkek çocukları olan Tilden ve Bradley ise bu çürümenin doğrudan taşıyıcısıdır. Tilden, toplumdan dışlanmış, işlevsiz ve çocuklukta yaşadığı travmaları atlatamamış bir figür olarak geçmişin ağırlığını taşıırken; Bradley, agresif ama aynı zamanda fiziksel olarak eksikliğiyle erkekliğin ve gücün zayıflayan temsili haline gelir. Shepard'ın karakterleri aracılığıyla inşa ettiği aile yapısı, 1970'ler ve 1980'ler Amerika'sında ekonomik, toplumsal ve ideolojik baskılar altında çözülmeye zorlanan bireyleri ve aile kurumunu simgesel düzlemde temsil eder.

Oyunun başlığında yer alan “gömülü çocuk” metaforu, hem bastırılan bir aile sırrını hem de yok edilen bir geleceği simgeler. Ensest sonucu doğan ve daha sonra gizlice öldürülerek toprağa gömülen bu çocuk, sadece bir trajik olay değil; Amerikan ailesinin temelini oluşturan değerlerin sembolik ölümüdür. Shepard, bu metafor üzerinden geçmişin inkar edilen suçlarının aile bireyleri arasında nasıl bir yabancılaşmaya yol açtığını sahneye taşır. Tarımın sembolü olan mısır tarlalarının oyunda artık ekilmemesi ve toprağın işlevsizliği, ailenin yaşadığı evin fiziksel olarak çürümüş ve dağılmış olması, yalnızca mekansal bir yıkımı değil; değerlerin, ideallerin ve ilişkilerin de çözülüşünü gösterir. Shepard’ın oyununda ev, artık güvenli bir sığınak değil; suçun, inkarın ve sessizliğin hakim olduğu bir hapisane gibidir.

Oyunun temelinde yatan aile içindeki güç dinamikleri, iktidar ilişkileri, kuşaklar arası çatışmalar ve kimlik sorunları Shepard’ın Amerikan ailesine dair kurduğu eleştirel söylemin merkezinde yer alır. Onun çizdiği aile portresi, hem bireysel bir çöküşü hem de Amerikan toplumunun temel mitlerinden birinin, yani aile yapısının, tarihsel ve kültürel süreçler karşısında nasıl çözündüğünü gözler önüne serer. Shepard, okuyucuya aile dinamiklerinin tamamen çözüldüğü, işlevsiz ve yozlaşmış bir aile yapısını sunar. Bu ailede hem cinsiyet rolleri hem iktidar figürleri hem de aile içindeki roller altüst olur. Aile bireyleri birbirlerine ne sevgi ne de saygı gösterir, aksine sürekli bir güç mücadelesi içindedir. Baba figürü, artık geleneksel ataerkil konumunu koruyamaz hale gelir ve bu otorite konumu oyun boyunca sürekli el değiştirir. Aile üyeleri, geçmişte yaşanan utanç verici olayın ve doğumunun ardından öldürülen bebeğin yarattığı travmayı atlatamaz, bu nedenle parçalanmış ve kaçınılmaz bir çöküşe sürüklenirler.

Oyun, Dodge televizyon karşısındaki kanepesindeyken üst kattaki eşi Halie tarafından uyarılması ile açılır. Halie, Peder Dewis ile bulaşacağını ve rahmetli oğulları Ansel için bir şeyler yapmak istediğini belirterek yokluğunda Bradley’nin onunla ilgileceğini söyler. Geçmişe dair anıları hatırlayarak girdikleri küçük bir tartışma ve anlaşmazlığın ardından, ailenin en büyük oğlu Tilden, kollarında mısırlarla içeri girer. Bu mısırları arka bahçeden topladığını söyler; ancak anne ve babası, yıllardır bahçede hiçbir ürün yetişmediğini iddia ederek onun söylediklerine karşı çıkar. Tartışmalardan

sonra Halie evden çıkar ve Tilden da gitmek istediğini belirtse de Dodge yanında birinin kalmasını ister. Dodge uyuyakaldıktan sonra Bradley içeri gelir ve Dodge uyurken elektrikli makineyle onun saçını keser.

İkinci perde, Tilden'ın oğlu Vince'in altı yıl sonra sevgilisi Shelly ile eve dönmesiyle başlar. Dodge uyanınca, Shelly ve Vince neden orada olduklarını açıklamaya çalışırlar ama Dodge onları tanımaz. Ardından Tilden kucağında havuçlarla içeri girer, ancak kendi oğlunu tanımaz ve gerçek oğlunun bahçeye gömülü olduğunu söyler. Shelly, kafasını dağıtmak için Tilden'a havuçlarla yardım etmeyi teklif eder. Bu sırada arabayla dışarı çıkan Vince, aynada kendi ve atalarının yüzünü görerek bir dönüşüm yaşar. Tilden ise Shelly'ye ailede bir bebek olduğunu, ancak Dodge'un bu bebeği boğup bir yere gömdüğünü söyler; kimse bu gömü yerini bilmemektedir. Bu perde, Bradley'nin içeri girmesi ve Shelly'nin ağzına parmaklarını sokup onu taciz etmesiyle kapanır.

Üçüncü perde ertesi sabah geçer. Shelly, geceyi Halie'nin odasında geçirdiğini ve Halie'nin kucağında bebek olan bir aile fotoğrafı bulduğunu anlatır. Bunun üzerine Dodge, herkese gömülü çocuk hikayesini anlatır. Halie, oğlu Tilden'dan bir bebek sahibi olmuş ve Dodge bu bebeği boğarak ölmüş ve gömmüştür. Yaşadığı dönüşüm sonrası eve gelen Vince artık herkes tarafından hatırlanır. Fakat Shelly daha fazla dayanamayarak Vince'i terk eder. Dodge vasiyetinden bahsetmeye başlar ve evi Vince'e bırakacağını açıklar. Kısa bir süre sonra Dodge ölür. Tilden dışarıdan elinde gömülü çocuğun cesediyle geri döner ve yağmur sayesinde arka bahçede yeniden sebzelerin yetiştiğini söyler. Ailenin yeni reisi artık Vince'dir ve Halie ona Dodge olarak seslenir. Böylelikle okuyucu üzerinde utanç verici ensest döngünün tekrarlanacağı izlenimi bırakılır.

Geleneksel aile ideolojisine göre çekirdek aile yapısı - giriş kısmında da belirtildiği üzere-, cinsiyet rolleri açısından babanın evin ekonomisini sağladığı ve annenin ev işleri ve çocuk bakımıyla ilgilendiği bir yapıyı ifade eder. Sosyolojik açıdan ise, ebeveynlik, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına göre yetiştirme, yönlendirme ve kontrol gerektirir. Bu bağlamda, ebeveynlerin otoriteyi ellerinde tutması ve güçlerini göstermeleri gerektiği vurgulanır. Robin H. Williams, Jr., bu konuda şöyle der:

“Karmaşık bir toplumda ebeveynlerin otoritesine gençler tarafından sürekli olarak meydan okunur. Bu otorite çatışması, daha geniş bir sorun olan kültürel çatışmaların ve aile içi iletişim eksikliğinin özel bir tezahürüdür” (akt. Dhungana, 2007:18)*. Amerikan ailesi, sosyolojik açıdan önemli bir araştırma konusudur. Geleneksel olarak, Amerikan kültürünün temeli kabul edilen aile yapısı, çağdaş sosyologlar ve teorisyenler tarafından, 19. ve 20. yüzyıldaki derin değişimlerin etkisiyle çekirdek ailenin parçalanma sürecine dair tartışmalarla ele alınır. Kari Mathisen, modern ailenin artık işlevsiz hale geldiğini savunurken, popüler kültürde idealize edilen mutlu aile imajının gerçeklikle uyumsuz olduğunu vurgular (2009:12)*.

Bireyler, ailelerinden kendilerini ayırmaya başlar ve eski Püriten düzen ile şimdiki ekonomik düzen arasındaki uyum yok olur. Charlotte Perkins Gilman’ın da belirttiği gibi, “Ev, özünde saftır, iyidir ve gerekli gelişimi sağlandığında giderek daha da iyi hale gelir; ancak toplumun ilerlemesiyle birlikte değişmek zorundadır ve bir yüzyılda tamamen faydalı olan bir ev türü, başka bir yüzyılda büyük ölçüde kötü olabilir” (8)*. Ekonomik sistemin sanayileşme dolayısıyla değiştiği her yerde, aile fikri de değişir; genel olarak bağlar zayıflar ve çekirdek aile daha bağımsız bir birime dönüşür. Aile bireylerinin rollerinde değişim, tutarsızlık ve iktidarsızlık da bu bozulmanın işaretidir. 20. yüzyılda, Amerikan toplumuna nüfuz eden kapitalist tüketim kültürünün aile yapısı üzerindeki etkisi büyüktür. Aile üyeleri artık birbirlerini ekonomik standartlara göre nesnelleştirmeye başlar ve bu durum, metalaştırma (commodification) olarak kabul edilir. Marx, metayı insan ihtiyaçlarını karşılayan bir nesne olarak tanımlar. Bu ihtiyaçların fiziksel ya da zihinsel olması ya da tüketim veya üretim yoluyla karşılanma şekli metanın tanımını değiştirmez (1946:3)*. Önemli olan, o nesnenin insan arzusunu ya da gereksinimini karşılayabilme özelliğine sahip olmasıdır.

Ayrıca, bir nesne onun doğasında olmayan bir değere sahip olduğunda meta olur. Yani, metalaştırma, insanlara, diğer tüm özellikleri yok sayılarak, alınıp satılabilecekleri parasal miktar açısından değer biçme eylemidir. Yirminci yüzyılda, aile üyeleri, kendi aile üyeleri tarafından bir meta olarak tanımlandıklarında “içsel değerlerini” kaybederler (Wakefield, 2003:2)*. Örneğin, kadın için eşi ne kadar para

kazanıyorsa, o kadar değerli olur. Fakat çoğu Amerikalı baba, kapitalizm ve tüketim kültürünün etkisiyle, geleneksel babalık ve kocalık rollerinde başarısız olur.

1960'lar ve 1970'ler, Amerika Birleşik Devletleri'nde cinsiyet rollerinin önemli değişimler geçirdiği bir dönemdir. Geleneksel erkeklik anlayışı ve erkek rolü bu süreçte sorgulanmaya başlanır. Özellikle 1960'larda yükselen Kadın Hareketi ve feminizm, toplumsal cinsiyet rollerine yönelik eleştirileri beraberinde getirir. Bu dönemde, erkekler genellikle güçlü, duygusal olarak mesafeli, iş odaklı ve aile reisi olarak konumlandırılır. Ancak, kadın hakları mücadelesi ve eşitlik talepleriyle birlikte, bu geleneksel erkeklik anlayışına yönelik eleştiriler artar. Erkeklerin duygusal ifade ve bakım rollerine daha fazla odaklanmaları, kadınlarla eşit ilişkiler kurmaları gerektiği yönündeki görüşler giderek yaygınlaşır. Bu bağlamda, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki erkeklik anlayışı, geleneksel normlara meydan okuyarak dönüşüm sürecine girer.

Gömülü Çocuk oyununda ise, aile dinamiği olmayan ve otoritelerin sürekli çatıştığı bir aile vardır. Shepard, geleneksel aile mitini yıkarak okuyucuya işlevsiz ve paramparça bir aile sunar. Ailenin babası, yani otorite figürü olması gereken Dodge, asla eski kanepesinden kalkmayan ve sürekli televizyon izleyen alkolik bir baba figürüdür. John M. Clum'a göre, Shepard'ın oyunlarındaki baba figürleri, medeniyetin kurallarına katlanamayıp çöle sığınan yıkıcı, sarhoş veya Dodge gibi içine kapalı nihilistlerdir. Nominal olarak ata olsalar bile, iktidarsız olarak kabul edilirler. Buna ek olarak, uygar topluma ne yazık ki entegre olamayacak kadar acizdirler (2002:180)*. Bu nedenle, Shepard'ın aile temsili, yalnızca bireysel çöküşleri değil, aynı zamanda Amerikan toplumundaki daha geniş bir kültürel ve ideolojik çözülme de yansıtır.

Dodge, oyunun en başında “seksen yaşına yakın, çok zayıf ve hasta” olarak tanımlanır (Shepard, 200:1.39). Fiziksel olarak olduğu gibi, evin reisi ve baba figürü olarak da zayıf ve işlevsizdir. Dodge'un ataerkilliğini kaybettiği, aslında oyunun başında, kendisi ve Halie arasındaki fiziksel mesafeden bellidir: Halie üst kattan onunla iletişime geçerken, Dodge yine kanepesinde televizyon izlemekte ve o şekilde Halie'nin sohbetine dahil olmaktadır. Halie, onun ne izlediğini merak edip sorduğunda ise, Dodge ne izlediğini söylemez ve sorduğu şeylere “hayır” şeklinde cevap verir.

Halie, otoritesini göstererek Dodge'a ne izleyip ne izleyemeyeceği konusunda yasaklar koyar: Dodge, istediğini bile izlemekte özgür değildir.

Carla McDonough'a göre, Dodge'un erkekliği oyun boyunca sorgulanır. McDonough şöyle yazar: "Kendisini kanepeye hapseden fiziksel zayıflığı -içkinin yarattığı değilse bile ağırlaştırdığı- nedeniyle, oğullarının hareketleri bir yana, karısının hareketlerini bile artık kontrol edemediği açıktır. Aile reisinin bir 'erkek' olarak başarısızlıkları, ailesinin dağılmasına ve oğullarının başarısızlıklarına yansır" (1977:53)*. Kendisi de bu durumun farkındadır ve bunu "Ben görünmez adamım!" diyerek kabul eder (Shepard, 200:1.45).

Onun otoritesiz olmasının ana sebebi, bir eş figürü olamayıp aslında cinsel anlamda da iktidarsız kabul edilmesinden doğar. Halie, oğlu Tilden ile birlikte olup onun çocuğunu doğurduğunda, Dodge çoktan iktidarsızlığını belli etmiştir. Fakat ataerkil bir figür olan Dodge, bu çocuğu ve Halie'yi kendi otoritesine bir tehdit olarak görüp bebeği boğar ve arka bahçelerine gömer. Bu utanç verici olaydan sonra artık ailede hiç kimse eskisi gibi olmaz. Onun iktidarsızlığı, birkaç sahnede tekrar tekrar sembolize edilerek vurgulanır. Tilden arka bahçeden mısır toplayıp getirdiğinde, babası ile aralarında geçen muhabbette bu durum açıkça görülür:

DODGE: Nereden topladın bunları?

TILDEN: Arka taraftan.

DODGE: Arkada nereden?

TILDEN: Tam arkamızdan.

DODGE: Orada hiçbir şey yok ki.

TILDEN: Mısır var.

DODGE: Bizim bahçede 1935'ten beri hiç mısır olmadı. En son o zaman ekmiştim.

TILDEN: Şimdi orada mısır var. (200:1.46)

Dodge, çok büyük bir ihtimalle en son mısır ektiğinde ensest eylemi gerçekleşmemiştir, çünkü toprak verimlidir ve Dodge iktidarı elinde tutmaktadır. Fakat bu utanç verici eylemden sonra, Dodge da toprak da verimini kaybeder. Tilden'in babasından bu konuda daha üstün olması, onun New Mexico'dan döndükten sonra toprağa olan etkisi ve verimliliğinden anlaşılmaktadır. Çünkü Tilden, Dodge'dan iktidar anlamında daha üstündür. Daha sonra, Dodge uyurken üzerine mısırları koyarak battaniyeyle örtmesi ve etrafını mısır koçanlarıyla süslemesi, Dodge için yaptığı bir cenaze törenini sembolize eder: Dodge artık iktidar değildir, çünkü üretkenliğini yitirmiştir. John M. Clum "The Classic Western and Sam Shepard's Family Drama" adlı makalesinde Dodge'un bu durumunu şu şekilde belirtir: "Çağdaş toplumda, ekonomik sistemin dışında bir erkeğe yer yoktur" (2002:177).^{*} Dodge, hem cinsel üretkenliğini kaybetmiş olan hem de eve ekonomik katkı sağlayamayan bir bireye dönüşmüştür; artık ne toprakla ilgilenir ne de tarım yapar. Onun yerine, Tilden bu konuda da üretkenliğini ortaya koymuştur.

Benzer şekilde, Bradley'nin babası uyurken eve gelip, Dodge'un itirazlarına rağmen annesinin sözünü dinleyerek babasının saçlarını kesmesi ve bu esnada onu yaralaması, Dodge'un iktidarsızlığını sembolize eder. Bradley, kendi kendine "Mısır. Hasat bitti baba" (Shepard, 200:1.60) ifadesini kullanarak mısırları "vahşice" savurur. Ardından, babası uyumaya devam ederken onun başındaki beyzbol şapkasını çıkarır, cebindeki makası alarak çalıştırır. Buna ek olarak, Shelly'yi taciz ettiği sahnede, onun tavşan kürklü paltosunu alarak babasının başını örtmek için kullanır. Bu eylemler, Bradley'nin kontrolü elinde tutma arzusundan kaynaklanmaktadır. Ampute olmasına rağmen, kendisini babasından daha ataerkil ve iktidar sahibi görerek Dodge'u alt etmeye çalışmaktadır. Freud'a göre erkekliği belirleyen unsur, üreme ve verimlilik işlevine sahip olan penis, yani "fallus"tur; ancak, erkeklerde bir fallus eksikliği söz konusu olduğunda, erkeklik görevlerini yerine getirmeleri mümkün değildir (akt. Chipeng, 2020:8808)^{*}. Bu bağlamda, Dodge fallus eksikliği nedeniyle erkeklik görevini yerine getiremez ve bu durum, onun ev içindeki ataerkil konumunu zayıflatır.

Michael Kimmel’a göre erkeklik, kültürel ve toplumsal olarak şekillenen bir kavramdır. Belirli toplumsal normlar, beklentiler ve roller, erkeğin kimliğini ve davranışlarını biçimlendirir (2006:ix)*. Kimmel, erkekliği güç, bağımsızlık ve duygusuzluk gibi özelliklerle ilişkilendirirken, erkek kimliğinin iş hayatındaki başarı ve cinsel kimlik gibi unsurlarla da belirlendiğini savunur. Ayrıca, erkekliğin toplumsal bir yapı olduğunu ve toplumsal dinamikler değiştikçe farklılık gösterebileceğini öne sürer (4)*. Bu bağlamda, erkekliğin sabit ve evrensel bir gerçeklikten ziyade, tarihsel, kültürel ve toplumsal koşullar doğrultusunda sürekli olarak yeniden inşa edilen, değişken ve göreceli bir kimlik formu olduğu söylenebilir. Shepard da bu konuya değinerek, “Anglo-erkek Amerikalı’da aşağılık duygusuyla, erkek olmamakla ve her zaman, sürekli olarak şiddet içeren bir erkeklik fikrini hayata geçirmek zorunda kalmakla ilgili gizli, derin kökleri olan bir şey vardır” (akt. McDonough, 1997:35)* ifadesini kullanır. Bu bağlamda, oyundaki Dodge ve Bradley karakterlerinin sergilediği şiddet içerikli sözler ve davranışlar, geleneksel erkeklik anlayışının bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Dodge “Ben bağımsız ruhlu idim. Her zaman özgür. Ve her zaman bir çıkış yolu buldum” (Shepard, 2000:1.56) diyerek aslında özgürlüğünün geçmişte kaldığını itiraf eder. Çünkü artık kendisine bile bakabilecek durumda değildir. Tilden arka bahçeye gitmek istediğinde ona bakması zorunda olduğunu söyler:

DODGE: Benimle ilgilenmek zorundasın. İhtiyaçlarımı getirmelisin.

TILDEN: Neye ihtiyacın var?

DODGE: Şu anda hiçbir şey. Ama olabilir. Her an bir şeye ihtiyacım olabilir. Bir dakika bile yalnız bırakılmamam gerekiyor. (2000:1.57)

Dodge artık eskisi kadar özgür değildir ve kendisinin de kabul ettiği gibi bireysel ihtiyaçlarını karşılamakta zorlanan, bağımlı bir bireye dönüşür. Shelly ile konuşurken onu yalnız bırakmamasını istemesi ve birine ihtiyacı olduğunu dile getirerek adeta yalvarması, onun çaresizliğini gözler önüne serer. Dodge, yalnız bir adamdır; çünkü etrafında onu destekleyen ya da sağlıklı bir iletişim kurmaya çalışan kimse bulunmamaktadır. Eskisi gibi evin reisi olmadığını ise Shelly, odadaki eski aile

fotoğraflarından bahsettiğinde açıkça ifade eder. Fotoğraflardaki kişinin kendisi olmadığını savunarak şöyle der: “O ben değilim. Asla ben değilim. İşte ben buyum. Burada. İşte bu kadar basit. Bütün enkaz karşında duruyor” (2000:2.89). Dodge, artık eski otorite konumunda bulunmadığının farkındadır. Evdeki hiç kimse ona saygı göstermez; hatta Vince, uyuması gerektiğini söylediğinde buna karşı çıkar ve ne zaman uyusa bir şeylerin ters gittiğini dile getirir. Şapkasını çıkararak “Sen de yat da sana neler oluyor gör. Bu hoşuna gider mi? Şişeni çalarlar. Saçını keserler. Çocuklarını öldürürler. İşte bunlar olur. Seni canlı canlı yerler” (2000:2.71) sözleriyle, iktidarının sadece başkaları tarafından değil, kendisi tarafından da yok sayıldığını ifade eder.

Diğer yandan, “evin reisi” rolünü üstlenen Halie’nin “ideal erkek” algısı da oldukça dikkat çekicidir. Her ne kadar oğlu Tilden ile ensest bir ilişki yaşamış olsa da, Halie’ye göre asıl “gerçek erkek” ve en erdemli evlat, küçük oğlu Ansel’dir. Halie’ye göre o kardeşleri arasında en zekisi ve en gelecek vaat edenidir:

HALIE:Ansel bize bakabilirdi.Bizim emeklerimizin karşılığını ödeyebilirdi.
O bambaşka bir insandı. Bir kahramandı. Bundan hiç kuşum yok.
Gerçek bir kahraman. Cesur, güçlü ve çok da zeki.

TILDEN: Ansel mi kahramandı? (2000:1.50)

Halie her ne kadar Ansel’i ideal bir erkek figürü olarak görse de Tilden ve Bradley bu görüşe katılmaz. Halie, Ansel’in başarılı bir basketbol oyuncusu olduğunu ve “tam bir Amerikalı” kimliğine sahip bulunduğunu savunurken, Bradley aslında onun hiç basketbol oynamadığını dile getirir. Ancak, evdeki diğer erkeklerin iktidarsız olduğunu düşünen Halie için Ansel, tek umut kaynağı olarak kalır. Bu nedenle, Peder Dewis ile görüşerek Ansel’in bronz bir heykelinin yapılmasına karar verirler. Heykelde Ansel’in bir elinde basketbol topu, diğer elinde ise tüfek bulunur. Ansel’in elinde bulunan tüfek, fallus simgesi olarak değerlendirilebilir ve onun gerçek anlamda “erkek” olduğunu sembolize eder. Diğer erkek figürlerde fallusun eksikliği, onların maskülen bir kimlikten yoksun olduklarını ve yetersiz olduklarını yansıtırken, yalnızca Ansel’e atfedilen bu simge, onun ailedeki tek erkek olarak kabul edildiğinin bir göstergesidir. Ayrıca, bir bireyin toplum tarafından takdir edilmesi ve kahraman olarak görülmesinin ancak askerlik ya da spor alanında başarı elde etmekle mümkün olduğu

vurgulanır. Bu bağlamda, Ansel adına dikilecek heykel, Gabriella Varro'ya göre Amerika'nın kalıcı sembollerinden biri olan Özgürlük Heykeli'ni çağrıştırırsa da aslında onun bir parodisi niteliğindedir (2012:354)*. Shepard, elinde basketbol topu ve tüfek tutan ölü Ansel figürü aracılığıyla, özgürlük, bireysel serbestlik ve fırsat eşitliği gibi büyük Amerikan mitlerini yapıbozumuna uğratar ve bu ideali tersine çevirir. Çünkü Ansel, bir savaş kahramanı olarak değil, sıradan bir motel odasında ölür. Bu durum, Halie'nin evdeki diğer erkekleri yetersiz görmesine neden olur ve ataerkil düzenin zayıflığını gözler önüne serer.

Bradley ise bir amputedir ve tek bacağı motorlu testere kullanırken kaybetmiştir. Aslında sadece bu fiziksel eksikliğinden dolayı bile iktidarı ele geçirme ve evin reisi olma idealini gerçekleştirmeye müsait değildir. Ağabeyi Tilden, iktidarını annesiyle beraber olup çocuk sahibi olduğunda ispatlamışken ve Ansel de tam bir kahramanken, Bradley dışarda kalır ve travmatize olur. Ağabeylerini kıskandığı için kimi zaman bir çocuk gibi davranır ve Shelly takma bacağı alıp sakladığında onu annesine şikayet eder: “Anne! Anne! Bacağıma aldı. Bacağıma aldı. Ben ona bir şey yapmadım! O benim bacağıma çaldı!” (Shepard, 2000:3.98). Bu davranış onun hala bir çocuk gibi olduğunun ve bir zorluk anında hemen annesine koştuğunun ispatıdır.

Bradley, çelişkili bir karakter olarak dikkat çeker; bir yandan annesine bağımlıyken, diğer yandan evde otorite kurma konusunda son derece hırslıdır. Bazı sahnelerde sert ve tehditkar bir dil kullanmaya devam eder ve hatta Shelly'ye tacizde bulunur. Bradley'nin kontrol arzusu ve düzen isteği, evin dengesini sağlama çabasıyla kendini gösterir. Kaos içindeki evde rahatsızlık duyar ve kontrolü sağlamak için baskıcı ve sert yöntemlere başvurur. Dodge'un saçlarını kesmek gibi güç gösterileri, Bradley'nin egemenliğini pekiştirme girişimidir. Ancak, bu eylemleri aynı zamanda kardeşi Tilden'a karşı duyduğu saygının giderek azaldığının ve Shelly'e kendisine itaat etmesi gerektiğine dair bir mesaj verdiğinin ispatı niteliğindedir. Onun küçümseyici tutumu, evdeki otoritesini ve üstünlüğünü vurgulamak için bir araç olarak kullanılır.

Bradley, Dodge'un saçlarını vahşice kesip kafa derisini kanattıktan sonra, onu tamamen yok etmeye yönelik sözler sarf eder. Shelly'ye, “Onu vurabiliriz. Onu boğabiliriz. Onu boğabiliriz. Onu boğmaya ne dersin?” (2000:2.84) diyerek bir teklif

sunar. Ancak, Shelly'nin ona bağırmaları üzerine, ona böyle hitap edemeyeceğini, geçmişte bunu özellikle Dodge'tan ve "yarım akıllı" olarak adlandırdığı Tilden'dan çok işittiğini, fakat artık her şeyin tersine döndüğünü ve kimsenin onunla bu şekilde konuşamayacağını dile getirir (2000:2.84).

Bradley'nin ne babasına ne de ağabeyine karşı bir sevgisi ya da saygısı kalmamıştır. Onun gözünde Dodge, otoritesiz ve işe yaramaz bir figürdür. Tilden ile ise kan bağları varmış gibi hissetmez; çünkü Tilden, Ansel gibi bir sporcu olmanın yanı sıra yarım kan Amerikalıdır. Bradley, Shelly'ye Tilden'ı anlatırken onu küçümser ve kıskançlık dolu bir tavır sergiler. Tilden'in buraya ait olmadığını ve burada bir işe yaramayacağını söyleyerek ekler: "O hep büyük oynardı. En şık giysileri giyer, en ünlü markaları kullanırdı. Boynunda madalyalar asılıydı. Büyük işler çevirirdi anlayacağın" (2000:2.83). Aslında, burada Bradley'nin kendisinde olmayan özellikleri dile getirdiği görülür. Ardından, kadınların böyle şeylerden ve önemli erkeklerden hoşlandığını belirtir. Halie'nin Tilden ile yakınlık kurmasının bir nedeni de bu olabilir. Dodge ve Bradley, ideal erkek tanımına uymaz; çünkü fallusları eksiktir ve otorite sahibi değildirler. Buna karşın, Ansel ve Tilden, sporla ilgilenen ve geçmişte başarılı olmuş erkekler olarak bu kalıba daha çok uymaktadırlar. Bradley, bu gerçeğin farkında olduğu için ağabeylerine karşı derin bir nefret beslemektedir.

Bradley, fiziksel olarak "eksik" bir erkek olduğu için otoritesini Shelly'yi taciz ederek kanıtlamaya çalışır. Ona ağzını açmasını emrederek boş elinin parmaklarını Shelly'nin ağzına sokar ve ardından gülümser (2000:2.84). Shelly, hegemonik erkekliğin bir kurbanı konumunda olsa da, ona boyun eğmek yerine karşı çıkar ve isyan eder. Bradley'nin otoritesini sarsmak için Shelly, onun tahta bacağını alır. Bu bacak, Bradley'nin gücünü simgeleyen bir fallus imgesi olarak yorumlanabilir. Shelly, onu bu uzvundan mahrum bırakarak Bradley'yi güçsüz ve savunmasız hale getirir. Dodge'un da desteğiyle bacağı alıp saklar. Böylece, Bradley'nin sembolik tecavüzünden intikam alırken, onun saldırganlığının ve içten içe taşıdığı korkaklığın açığa çıkmasını sağlar. Bu eylemle Shelly, evdeki otorite mücadelesine aktif olarak katılır ve güç dengelerini sarsar.

Dodge, Shelly'ye Bradley'nin tahta bacağını saklama fikrini verdikten sonra Shelly, Dodge'un bunu yapıp yapamayacağını merak eder. Fakat Dodge, onun kendisini yargılayamayacağını, çünkü orasının kendi evi olduğunu savunur. Fakat Shelly bunu unutmuştur, çünkü bu evi artık kendi evi olarak görür. Bir önceki gece Halie'nin, yani evin reisinin odasında kalmıştır ve üst katta aile fotoğraflarının arasında uyuduktan sonra artık kendisini o evin bir üyesi kabul eder. Shelly'nin sembolik tecavüzden ve o odada kaldıktan sonra bir değişim geçirdiği ve ev üyelerinden biri gibi otorite savaşına dahil olduğu söylenebilir:

SHELLY: Burada benden başka kimse yaşamıyormuş, yalnızca ben yaşıyormuşum gibi. Yani herkes gitmiş. Sen burdasın ama sanki senin de burada olmaman gerekiyor. Neden bilmiyorum. Evden mi geliyor yoksa başka bir şeyden mi? Tanıdık bir şeyler var. Burada yolumu kaybetmezmişim gibi. Sen hiç bu duyguyu hissettin mi? (2000:3.89)

Vince, dönüşüm geçirerek eve geri döndüğünde, Shelly her ne kadar oradan ayrılmak istese de Vince ona bir miras kaldığını ve bu soyun devam ettirilmesi gerektiğini söyler. Bunun üzerine Shelly, sevgilisine veda ederek evi terk eder (2000:3.107-108). Shelly, modern ve aydınlanmış kadını temsil ederken, Vince ataerkil ideolojinin çürüyen yapısını savunur. Oyunda birden fazla karakterin yer alması ve her birinin farklı konuşma tarzına sahip olması, metinde bir karmaşıklık ve paradoks yaratır. Shelly, bu söylem aracılığıyla erkeklerin kadınlar üzerindeki ideolojisini yapı bozuma uğratmaya çalışır. Ancak, Vince'in geleneksel ataerkil değerleri savunması ve Shelly'nin buna karşı çıkışı, oyunda iki karşıt ideoloji arasındaki gerilimi belirgin bir şekilde ortaya koyar.

Ancak Shelly'nin karşısında büyük bir engel olarak Halie durmaktadır. Altı erkek arasında ailenin tek kadın üyesi olmasına rağmen Halie, hem anne hem de eş olarak oyunda hayati bir rol oynar. Aile içinde otoritesiz bir figür haline gelen Dodge'un aksine, Halie her şeyden sorumludur. Dodge'a karşı otoriter tutumu, kadınların aile ve toplum içindeki egemenliğini yansıtan anaerkil özelliklerle benzerlik gösterir. Bu nedenle Halie, Kari Mathisen'e göre, "evdeki melek" kalıbının antitezini oluşturur (2009:64)*. Bu "evdeki melek" kavramı, Coventry Patmore'un aynı adlı

şiiirinden gelmekte olup, Viktoryen Dönemi'nde kadınlara biçilen idealize edilmiş rolü tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu anlayışa göre kadınlar, fedakar, sadık, evine, eşine ve çocuklarına adanmış bireyler olmalı; sessiz, uysal ve sabırlı bir tutum sergilemelidir. Ancak Virginia Woolf, *Killing the Angel in the House* adlı eserinde, bu figürün kadınların özgürlüğünü ve yaratıcılığını kısıtladığını savunarak, onun “öldürülmesi” gerektiğini ileri sürer (1995:7-8)*. Woolf, kadınların toplumsal rollerini ve kendilerine dayatılan beklentileri sorgulamaları gerektiğini vurgular. Halie de tam olarak Woolf’un bahsettiği bu “melek” figürünü reddederek kendi benliğini ortaya koyar. O, geleneksel kadınlık ideallerini benimsemek yerine, aile içinde kontrolü eline alarak ataerkil düzeni tersine çeviren bir figür haline gelir.

Halie ve Dodge’un evin farklı katlarında yaşamaları, *Gömülü Çocuk* oyunundaki karı-koca arasındaki güç dengesini açıkça ortaya koyar. Halie en üst katta yaşarken, Dodge alt katta kalmaktadır. Bu mekansal ayrım, sadece fiziksel bir uzaklığı değil, aynı zamanda aralarındaki metaforik mesafeyi de simgeler. Halie, yukarıda yağmur yağdığını ve şimşeklerin çıktığını belirterek bu uzaklığa dikkat çeker ve Dodge’a aşağıda nasıl olduğunu sorar. Dodge ise, Halie’nin aşağıya inmek istemesi üzerine bunu reddeder ve gelmemesi gerektiğini söyler (Shepard, 2000:1.40). Aralarındaki merdiven, evliliklerindeki iletişim eksikliğini ve bağ kurmadaki yetersizliklerini simgeleyen önemli bir unsurdur.

Bununla birlikte, Halie, Dodge üzerindeki otoritesini ona bazı şeyleri yasaklayarak da gösterir. Örneğin, “Seni heyecanlandıracak bir şey seyretmemen gerektiğini biliyorsun, değil mi? At yarışları yasak!” (2000:1.41) diyerek Dodge’un özgürlüğünü kısıtlar. Diyalogları boyunca Halie sürekli Dodge’a karşı fikirler öne sürerek onun sözünü geçersiz kılmaya çalışır. At yarışları konusunda da Halie, yılbaşında bile oynandığını söylerken, Dodge bunun hiç yaşanmadığını iddia eder. Ancak Halie, kendi fikrinin doğruluğunda ısrar eder ve tartışmaya devam eder. Bu tür iletişim problemleri, çift arasındaki otorite mücadelesini gözler önüne serer. İkisi de birbirlerini anlamak veya uzlaşmak yerine, sürekli olarak birbirlerine karşı gelerek kendi baskınlıklarını kabul ettirmeye çalışır. Bu durum, evliliklerindeki yabancılaşmayı ve birbirlerinden kopukluklarını gösteren önemli bir unsurdur.

Halie, evin diğer üyelerinden farklı olarak dış dünya ile bağlantı kuran bir karakterdir. Evden siyah bir elbise giyerek ayrılır ve Peder Dewis ile Ansel'in kahramanlığını onurlandıracak bir anıt yapılması konusunda görüşmeye gider. Ancak, geri döndüğünde artık siyah değil, sarı bir elbise giymekte ve elinde çiçek taşımaktadır. Bu renk değişimi, onun matem sürecinden sıyrıldığını ve hala doğurganlık, canlılık ve kadınsılık iddiasını sürdürdüğünü simgeler. Ayrıca, Halie ile Peder Dewis arasındaki flörtöz diyaloglar, ikisi arasında bir ilişkinin varlığını açıkça ortaya koyar. Halie'nin geceyi evden uzakta geçirmesi ve sabah Peder Dewis ile birlikte dönmesi, onun sadakatsizliğini doğrudan gözler önüne serer. Bu durum, Halie'nin kocasına ihanet eden bir kadın olarak tasvir edilmesini sağlar. Onun bu sadakatsizliği, yalnızca bireysel bir tercih olarak değil, aynı zamanda evdeki otorite ve erkeklik krizinin bir yansıması olarak da değerlendirilebilir. Dodge'un iktidarsız konumu ve Bradley'nin baskıcı ama güçsüz otorite çabaları karşısında, Halie'nin dış dünyaya yönelmesi, onun kendine yeni bir güç alanı yaratma çabasının bir göstergesi olarak okunabilir.

Florence Falk, Halie'yi "fahişe-eş-anne" olarak betimler (akt. Mathisen, 2009:71)*, çünkü Halie hem geçmişte hem de o zamanda erkeklerle çok ilgilidir. Aynı zamanda manipüleleriyle çocuklarının üzerinde otorite kurmaya çalışan ve onları istediği gibi şekillendirmeye çalışan bir anne figürüdür. Örneğin Tilden ile beraber olup onun çocuğunu doğurması nasıl bir anne olduğunun ispatıdır. Çünkü Tilden akli anlamda çok da sağlıklı değildir ve Halie de bunu sözleriyle desteklemektedir: "Onu [Tilden'ı] yakından izlemeliyiz. Eskiden yaptığımız gibi. O hala bir çocuk (Shepard, 2000:1.55). Tilden hem o zaman, hem de öncesinde çocuk gibidir, akli dengesi çok da yerinde değildir. O da annesinin güç gösterisinde bir araç olarak işlev görür. Halie'nin oğluyla yaşadığı cinsel ilişki, onun içine kapanmasının en iyi örneğidir. Tilden bu olay gerçekleştiğinde yetişkin olsa bile, bu bir istismar ve kontrol biçimidir. Bir ebeveyn olarak Halie, oğluna hakimdir. Ebeveyn-çocuk ilişkisi göz önüne alındığında, yavaş zekalı Tilden üzerindeki kontrolü manipülatif bir harekettir. Buna ek olarak, Halie'nin öz oğluyla beraber olması hem Tilden'ı hem de doğan bebeği Dodge'un otoritesine tehdit olarak kullanmasını sağlar. Aynı şekilde Halie, Bradley'i de kullanarak kocasının otoritesini alt etmeye devam eder, Bradley'i Dodge'un saçını kesmekle görevlendirir ve bu şekilde Dodge'u sembolik olarak hadım ettirir.

Halie'nin evden çıkmasıyla birlikte, onun baskın otoritesinin eksikliği derhal hissedilir ve aile içindeki güç dengesi sarsılmaya başlar. Bu durum, evde kalan bireylerin birbirlerine karşı otorite kurma çabalarını artırır ve özellikle de yıllardır saklanan sırrın açığa çıkma tehlikesiyle sonuçlanır. Halie'nin varlığı, bu sırrın üstünü örtmek için bir tür baskı unsuru işlevi görürken, onun yokluğunda Dodge ve Bradley gibi karakterler sırlarını koruma konusunda daha az başarılı olurlar. Tilden'in Shelly'ye gerçeği anlatma çabası, evdeki diğer erkekler tarafından engellenmeye çalışılsa da, Halie'nin yokluğu bu denetimi zayıflatır. Daha sonrasında da ona bir şey anlatmak zorunda olmadıklarını, onun ne polis ne de bir savcı olduğunu ve Tilden'in getirdiği bir fahişe olduğunu söyleyerek sırrı gizli tutmaya çalışır (2000:3.97); bu durum evin iç dinamiklerini koruma çabasının bir yansımasıdır. Ancak Bradley'nin Shelly'ye yönelik taciz edici eylemleri ve aşağılayıcı sözleri, bu kontrol mekanizmasının gittikçe daha da zayıfladığını ve otoritenin kaybedilmekte olduğunu gösterir.

Halie'nin dönüşü ise, evin yeniden onun denetimi altına girmesi için bir hamledir. Onun “[..] Evimde böyle şeyler söylenmesini istemiyorum” (2000:3.97) sözü, sadece sırrın açığa çıkmasını engelleme çabası değil, aynı zamanda ev üzerindeki hakimiyetini tekrar sağlama girişimidir. Halie, evi sadece fiziksel bir mekan olarak değil, aynı zamanda kendi gücünün ve kontrolünün bir uzantısı olarak görmektedir. Daha önce Tilden mısır koçanlarını eve getirdiğinde “Evimdeki bu çöplük de ne?” (2000:1.53) diye çıkışarak eve karşı benzer bir sahiplenici tutum sergiler. Bu bağlamda Halie'nin dönüşü, yalnızca sırrın açıklanmasını engellemek değil, aynı zamanda hegemonik düzenin tekrar kurulması adına bir mücadele anlamına gelir. Ancak bu noktada bile evdeki otoritenin artık eskisi gibi olmadığı, Dodge'un ölümü ve Vince'in dönüşü gibi gelişmelerle açıkça görülmektedir. Halie, kendini evin mutlak hakimi olarak görmeye devam etse de, evin içindeki dengeler onun sandığından çok daha fazla değişir.

Oyundaki kadın figürler olan Halie ve Shelly, erkeklerden daha güçlü ve otoriter figürler olarak yansıtılır. Bunun başlıca sebebi oyunun ortaya çıktığı tarihte yaşanan sosyal ve politik olaylardan kaynaklıdır. 1960'lar, idealizm ile

yabancılaşmanın, isyan ile tepkinin bir arada yaşandığı çelişkili bir dönemdir. Bu dönemde kadınlar, uzun süredir maruz kaldıkları geleneksel cinsiyet rollerine karşı çıkmaya başlar. 19. yüzyılda başlayan kadın hakları mücadelesi, oy hakkı, eğitim ve mülkiyet gibi temel haklardan başlayarak 1960’larda üreme hakları, iş gücüne katılım, toplumsal cinsiyet eşitliği gibi alanlara da yayılır. Kadınlar bu dönemde eşit işe eşit ücret, aile içi şiddetin ve cinsel tacizin sona ermesi gibi konularda farkındalık yaratır ve toplumsal değişime öncülük eder. Hareket, kadınların toplumsal statüsünü köklü biçimde dönüştürür.

Shepard’ın *Gömülü Çocuk* oyunundaki kadın karakterler de bu geleneksel cinsiyet rollerini yıkarlar; ne Halie geleneksel bir eş ve annedir, ne de Shelly sevgilisinin sözünden çıkmayan bir kız arkadaştır. Oyun boyunca, karmaşık bir kadın karakter olan Halie karakteri farklı duygular ve çelişkili davranışlar sergiler. Geleneksel bir tarım ailesinde, Halie ailenin matriarkı olarak kabul edilir. Geçmişteki aile sırları ve ilişkileri oyun boyunca ortaya çıkarıldıkça, Halie’nin imajı giderek daha karmaşık bir hal alır. Shelly ise, dışarıdan gelen bir karakter olarak, modern kadının güçlü ve bağımsız yanını temsil eder. Shelly, geleneksel kadın rollerine meydan okur ve kendi kararlarını alır. Shepard bize bu iki kadın figürüyle o dönemde kadınlarla ilgili yaşanan büyük değişimleri hissettirir.

Oyunun sonlarına doğru Halie eve döndüğünde, aile içindeki dengelerin büyük ölçüde bozulduğu görülmektedir. Halie’ye göre evdeki erkekler artık işlevselliğini yitirmiştir, zira uzun süredir saklanan aile sırları açığa çıkmak üzeredir. Bu durumu tersine çevirmek amacıyla, “Bu ailedeki erkeklere ne oldu? Hani sizin erkekliğiniz?” (Shepard, 2000:3.102) şeklinde sitemde bulunsa da, bu çabası sonuçsuz kalır. Zira Halie, en başından itibaren evdeki erkeklerin otoritesini zayıflatan bir figürdür ve şimdi kendisini tehdit altında hissettiği için onları yeniden manipüle etmeye çalışmaktadır. Ancak Vince’in eve dönüşüyle birlikte, Halie’nin evdeki erkeklere olan ihtiyacı ortadan kalkar. Vince, bu ailenin soyunu devam ettirecek ve enstet döngüsünü yeniden üretecek bir figür olarak konumlandırılır. Dodge’un üşüdüğünü söyleyerek palto istediği bir sahnede, Halie’nin “Merak etme donmazsın. Sen fark etmeden güneş açtı bile” (2000:3.92) sözleri, Dodge’un içinde bulunduğu kasvetli ve otoritesiz

dönemin sona erdiğine işaret eder. Halie, artık yeni ve güçlü bir erkek figürünün aile soyunu sürdüreceğine inanarak, Vince'in varlığını bir umut kaynağı olarak görmektedir. Vince Halie için ideal erkeklerden biridir:

HALIE: Onun vücudunda kötü bir kemik yoktur. Herkes Vincent'ı severdi. Herkes. O mükemmel bir bebektir. Öyle pembe ve öyle mükemmel. [...] Uykusunda bile şarkı söylerdi. Gecenin ortasında en tatlı sesiyle. Bir melek gibi. Uyanık yatar, onu dinlerdim. Ölsem de gam yemem derdim. Çünkü Vincent bir melekti. Koruyucu bir melek. Bizi korur, kol kanat gererdi. Hepimizi korurdu. (2000:3.105)

Halie, bu sözleriyle aslında ailesinin devamlılığını sağlayacak yeni bir varis bulunduğunu ima etmektedir, zira evdeki diğer erkekler artık işlevsiz hale gelmiştir. Vincent, eve ilk geldiğinde masum bir torun olarak tasvir edilir; amacı, ailesine kabul edilmek ve onların kendisini tanımasını sağlamaktır. Ancak, dedesi için alkol almaya gidip dönerken yaşadığı dönüşüm, aslında ona atalarından kalan mirası devralması gerektiğinin bir işareti niteliğindedir. Vince, arabasının ön camına baktığında yüzünün değiştiğini fark eder ve babasına, büyükbabasına dönüştüğünü ifade eder. Aslında hepsi aynı bedende toplanmıştır: “aynı kemik, aynı yüz, aynı burun” (2000:3.107). Bu göstergeler, Vince'in Dodge'un yerini alarak evin yeni reisi olacağının bir habercisidir; Vince de artık aileye tam anlamıyla dahil olmuştur.

Buna ek olarak, Dodge ölmeden önce tüm mirasını torununa bırakır ve aynı zamanda sürdüremediği otoritesini de ona devreder. Oyunun sonunda, Tilden gömülü çocuğu çıkardığında Dodge çoktan ölmüştür ve aile için yeni bir kısır döngü başlar. Benjamin Opipari'ye göre, Tilden'in bu hareketi sırrın sonsuza kadar saklanamayacağını ve ailenin geçmişteki günahlarından asla kaçamayacağını göstermektedir (2010:138)*. Shepard, bu döngüsel geri dönüş hissini ya da McDonough'un ifadesiyle “ebedi ataerki dönüşü” (1997:51)* son derece etkili bir şekilde yansıtır. Bu sefer her şey Halie için daha umut vericidir, zira Vince'in dönüşüyle birlikte eve yeni bir iktidar, doğurganlık ve erkeklik, yani fallus imgesi girer:

HALIE: Dodge? Sen misin Dodge? Biliyor musun, Tilden mısır konusunda haklıymış. Şimdiye kadar böyle mısır görmedim. Son zamanlarda hiç oraya baktın mı? Şimdiden adam boyunda. Hem de bu zamanda. Havuçlar da var. Patatesler, bezelyeler. Burası cennet gibi olmuş Dodge. Görsen bir mucize bu. Hiç böylesini görmemiştım. Belki de yağmurdan oldu. Evet yağmur olmalı.

[...]

Dolu dolu sağanak yağmur. Her şeyin köklerine iner. Bir şeyi büyümeye zorlayamazsın. İçine giremezsin. Her şey toprak altında saklıdır. Görünmez. Topraktan fışkırıncaya kadar beklemek zorundasın. Küçük, inik filizler. Küçük, minik, beyaz filizler tüylü ve kırılıgandır. Yine de güçlü. Toprağı bile kırıp parçalayacak kadar güçlü. Bu bir mucize Dodge. Bütün hayatımda böyle bir ürün görmedim. Belki de güneş, evet öyle olmalı. Güneş. (Shepard, 2000:3.109)

Shepard, oyunlarında Amerikan ailesinin hem iç karartıcı hem de mizahi bir psikolojik portresini çizirken, birlikte yaşamayı başaramayan, hoşnutsuz ve parçalanmış aile üyeleri arasındaki şiddetli çatışmaları merkeze alır. Aynı zamanda, aile içindeki bozulma ve ahlaki çürüme temasına odaklanarak materyalist ve ekonomik koşulların toplum üzerindeki etkisini gerçekçi bir bakış açısıyla ele alır. Bu bağlamda, Shepard'ın sonraki eserlerinde de aile ve toplumdaki çürüme ile yabancılaşmaya dair tutarlı bir olay örgüsü geliştirmesinin yanı sıra, gerçekçi tutumları nedeniyle dikkat çeken karakterler barındırır. Shepard'ın karakterleri, kendilerini ifade etmeye çalışırken dil kullanımı konusunda sorunlar yaşarlar. Christopher Bigsby'ye göre, bu karakterlerin kullandığı dil bir tür “fatik komünyon”dur (phatic communion)² ve bu bağlamda kelimelerin anlamı, ton, ritim veya ses seviyesi kadar belirleyici değildir. Bigsby, bu fikri dilin, jestler ve gnomik³ imgelerle dolu bir iletişim biçimine dönüştüğü ve sözlüksel anlamın geri planda kaldığı bir etkileşim süreci olarak açıklar. Shepard'ın karakterleri, sözlü iletişim kurmada başarısız oldukları için çoğu zaman ilgisiz yanıtlar

² Dilbilim ve iletişim kuramında kullanılan bir terimdir ve bilgi aktarmaktan çok, sosyal bağ kurmayı veya sürdürmeyi amaçlayan iletişim türünü ifade eder.

³ Ahlaki ya da felsefi bir öğüt, genel geçer bir kural ya da yaşam dersi içeren kısa ve özlü ifadeleri tanımlamak için kullanılır.

vermekte, aynı ifadeleri tekrar etmekte ya da tamamen sessiz kalmaktadırlar (2002:22)*.

Oyunda, farklı karakterler aracılığıyla anlatıya farklı söylemler getiren çoklu sesler ve perspektifler vardır. Dolayısıyla, aile içindeki gayrimeşru ilişkilerden de kaynaklanan anlaşmazlıklar, farklı sosyal geçmişler, kuşak farklılıkları ve ayrıca karakterlerin aile içindeki diyaloglarını etkileyen farklı yaşam biçimleri gibi bazı unsurlar aracılığıyla bu diyaloglar ve yansıttıkları ideolojiler farklılık gösterir. Karakterlerin 1960'lar ve 1970'lerde Amerika'daki durumu, çoklu ideolojiler ve bilinçler aracılığıyla yansıtılır. Aralarındaki çeşitli yapılar nedeniyle aile içinde tek bir gerçeği paylaşamamaları da çöküşlerinin bir başka örneğidir.

Dodge ve Halie, oyunda iki zıt figürü ve ideolojiyi temsil etmektedir. Dodge, ailenin reisi olması gerekirken, televizyon karşısında pasif bir şekilde oturan, alkol bağımlılığına saplanmış bir figür olarak tasvir edilir. Halie ise başlangıçta Dodge'un iyiliğini düşünen, aileyi bir arada tutmaya çalışan şefkatli bir eş gibi görünse de zamanla onun da aile dinamiklerini manipüle eden bir figür olduğu ortaya çıkar. Dodge, sürekli öfkeli ve küfürlü bir dil kullanması nedeniyle eğitimsiz ve hayatta başarısız olmuş bir adam olarak yorumlanabilir. Ne iyi bir çiftçi ne de sorumluluklarını yerine getiren bir kocadır. Halie ise fiziksel görünümüne ve toplumsal statüsüne önem veren bir kadın olarak, sanki farklı bir kültürel ve entelektüel seviyeye aitmiş gibi bir izlenim yaratır.

Bu ikilinin anlaşmazlıkları en basit olaylardan bile patlak verebilir. Örneğin, "at yarışı" gibi önemsiz bir konu bile aralarında gerilime yol açmaktadır. Halie, Dodge'a ne izlediğini sorduğunda, Dodge yalnızca ne izlemediğini söyleyerek iletişimden kaçınır. Benzer şekilde, Dodge'un kendisini Kaliforniya'ya götüren adamın ona "hiç elini sürüp sürmediğini" sorması üzerine, uzun bir sessizlik oluşur ve Halie'nin bu konuyla ilgisiz bir şekilde "Bugün dışarı çıkıyor musun?" (Shepard, 2000:1.43) diye yanıt vermesi, aralarındaki iletişim kopukluğunu gözler önüne serer. Aynı çatı altında yaşamalarına rağmen sahip oldukları farklı bilinç düzeyleri, anlamlı bir diyalog kurmalarını engeller. Bu iletişim kopukluğu, karı-koca arasındaki çatışmaların temelini oluştururken, aynı zamanda işlevsiz aile dinamiklerinin de

belirgin bir göstergesi haline gelir. Sonuç olarak, iletişim eksikliği artarak ailenin çöküş sürecini hızlandırır. Karakterlerin birbirlerinin bakış açılarına empatiyle yaklaşamamaları ve birbirlerini dinlememeleri, aile içinde karşılıklı anlayış eksikliğine neden olur ve bu durum, kaçınılmaz olarak ailenin dağılma sürecine katkıda bulunur.

Oyunda görülen temel yozlaşma unsuru ensest, ailede bir aşağılanma ve utanç kaynağı haline gelir ve bu da aile üyelerinin bir kaçınma aracı olarak kendilerini dış dünyadan izole etmelerine neden olur. Shepard'ın kaleme aldığı aile kapalı bir sisteme sahiptir ve bu tür aileler kendilerini hem dışarıya hem de sistemin diğer üyelerine kapatmaya ve sessiz kalarak utanç verici veya kötü bir şey olmadığını kabul etmeye meyillidir. Dodge'un da bahsettiği gibi 57 senedir komşularıyla başı derde hiç girmemiştir, çünkü komşularının kim olduğunu bile bilmiyordur ve bilmek de istemez (Shepard, 2000:1.47). Aynı şekilde Tilden Shelly'ye aile sırrını söylemek istediğinde Dodge söylememesi gerektiğini, çünkü onun bir "yabancı" olduğunu belirtir (2000:2.82). Aile terapisti Evan Imber-Black'in de belirttiği gibi bu tür aileler "konuşma, güvenme, hissetme (don't talk, don't trust, don't feel)" kurallarına sadıktır ve genellikle sırları gizlemek için aile mitleri veya dürüst olmayan hikayeler yaratırlar (akt. Opipari, 2010:125)*. Buna bir örnek olarak Halie'nin Ansel için yarattığı "kahraman" ve "ideal" erkek güzelleme verilebilir. Aile üyeleri verimli bir konuşma yapmayı reddederler, birbirlerini küçümserler, küfrederek ya da ihmal ederler. Görünmeyen bir güç tarafından kafeslenmiş gibi davranırlar ve bu durum onları mantıklı bir konuşma yapma becerisinden alıkoyar. Yarattıkları kapalı sistemde, sırrın konuşulmamasını amaçlarlar ve kendi çekirdek aileleri dışında kimseyle etkileşime girmezler.

Shepard'ın *Gömülü Çocuk* oyununda dil, işlevini yitirmiş bir iletişim aracına dönüşür; karakterler ne konuşmalarını ne de davranışlarını bilinçli bir şekilde kontrol edemezler. Kullandıkları dil, herhangi bir anlam ya da mesaj taşımaktan uzak olup, iletişim süreçleri mantıklı bir sonuca ulaşamaz. Karakterler, kendilerine yöneltilen sorulara ya kaçamak yanıtlar verir, ya konuyu değiştirir ya da belirsiz ifadeler kullanırlar. Örneğin, Tilden Shelly'ye havuç sevip sevmediğini sorduğunda, Shelly tüm sebzeleri sevdiğini ve vejetaryen olduğunu belirtir. Ancak bu sırada Dodge,

konuyla alakasız bir şekilde Hitler'in de bir vejetaryen olduğunu ekler (Shepard, 2000:2.70). Bu diyalog, karakterlerin sağlıklı bir iletişim kuramamalarının bir göstergesi olup, ailenin çöküşünü simgeleyen ensestlin bir sonucu olarak iletişim sorunlarını yansıtır.

Alakasız veya kaçamak yanıtlar, karakterlerin kontrolü sürdürmek, bilgiyi gizlemek ya da kendi çıkarlarını korumak amacıyla başvurdukları stratejik birer araç olarak değerlendirilebilir. Karakterler, bu tür yanıtlara başvurarak konuşmanın anlamını çarpıtmakta, rahatsız edici gerçeklerle yüzleşmekten kaçınmakta ya da aile içindeki çatışmalara doğrudan dahil olmaktan sakınılmaktadırlar. Oyun boyunca, her karakterin olayları kendi perspektifinden değerlendirmesi ve gerçeği farklı şekillerde algılaması, bu kaçamak yanıtları bir savunma mekanizması haline getirir. Konuşmayı yönlendirme ya da bilinçli olarak belirsiz ifadeler kullanma, karakterlerin içinde bulundukları yozlaşmış aile yapısının ve çözülmüş iletişim ağının bir yansımasıdır. Bu bağlamda, Tilden ve Dodge arasında geçen bir diyalog, kaçamak yanıtların nasıl işlediğini açıkça gösterir. Tilden, New Mexico'da yaşadıkları hakkında konuşurken aniden konuyu değiştirerek, orada gerçekte ne olduğunu açıklamaktan kaçınır:

TILDEN: O zaman endişelenmeliydin.

DODGE: O neden o? Orada bir şey yapmadın, değil mi?

TILDEN: Hayır. Hiçbir şey yapmadım.

DODGE: O zaman niye endişelenecekmişim?

TILDEN: Çünkü yalnızdım.

DODGE: Çünkü yalnızdın, öyle mi?

TILDEN: Evet. Daha önce hiç olmadığım kadar yalnızdım.

DODGE: Ama neden?

TILDEN: *(Sessizlik)* O içtiğin viskiden bir yudum alabilir miyim? (2000:1.48)

Tilden'in konuyu deęiřtirme nedenlerinden biri, babasının olası tepkisini öngörmesi olabilir. Gerçeęi dile getirdięi takdirde, Dodge'un sert tepkisiyle karřılařacaęını bilir ve bu durumun yeni bir tartiřmaya yol açacaęını tahmin eder. Bu nedenle, gerçeęi ifade etmek yerine, konuyu deęiřtirerek olası bir çatıřmadan kaçınmayı seçer. Öte yandan, Tilden'in sık sık kaçamak yanıtlar vermesi ya da konu dıřına çıkması, zihinsel gerilięinin bir sonucu olarak tutarlı bir anlatım sergileyememesinden de kaynaklanıyor olabilir. Her iki durumda da Tilden, olayları dięer karakterlerden farklı bir bilinçle algılamakta ve yorumlamaktadır.

Oyundaki karakterler yalnızca yüzeysel düzeyde konuşmalar yapabilmektedirler; beklenen açık ve net ifadeleri veremez veya alamazlar. Halie, Dodge'a Tilden'in nereye gittięini sorduęunda, Dodge'un yanıtı başka bir sır içerir. Dodge, bu bilgiyi paylaşmak için bir kořul öne sürer: "Bir yudum içki verirsen söylerim" (2000:3.96). Bu diyalog, karakterler arasındaki iletiřimin yalnızca bilgi alışveriři deęil, aynı zamanda güç ve kontrol unsurlarıyla řekillendięini gösterir. Hooti ve Shooshtarian'a göre, oyundaki karakterlerin çoęu bir řey söylemek istemezken aynı zamanda konuşma ihtiyacı da hissederler. Bu nedenle, "amaçsız ve parçalı konuşmalar, konuşmak için konuşmanın" (akt. Görmez v.d.,2016:333)* bir sonucu olarak ortaya çıkar. Başarısız iletiřim kurma çabaları, oyunun anlatısında önemli bir yer tutarken, aynı zamanda karakterler arasındaki yabancılařmayı ve çözölmeyi de simgeler.

Shepard, aile ve toplumdaki çatıřma, çöürüme ve yabancılařmayı vurgulayarak gerçeķçi bir yaklařım benimser. Oyunlarında, insanların iç dünyalarının derinliklerini ve bozuk bir dünyanın gerçeķ yüzünü göstermeye çalışır. Aynı zamanda, aile deęerlerinin ortadan kalkmasının neden olduęu acı ve toplumsal, kültürel ve siyasi gerçeķliklerin etkilerini ele alır. Shepard, Amerikan ailesinin karmařık psikolojik portresini çizirken ahlaki bozulma ve çöürümeye odaklanır.

Ailenin yıkılmasının bir dięer sebebi de, kabusa dönüřen Amerikan Rüya'larıdır. Amerikan Rüyası, kim olursa olsun veya hangi sosyal sınıfa mensup bulunursa bulunsun herkesin başarıya ulařabileceęi inancına dayanır. Özgürlük ve eřitlik vaat eden bu kavram, bireylere hayatlarını etkileyen kararları alma özgürlüęü tanırken, daha iyi bir yařam için çaba gösterme ve bu hedeflere ulařma fırsatı sunar.

Aynı zamanda bireyin zenginlik, ün ve onurlu bir yaşam sürme şansına sahip olabileceğini öne sürer. Ancak, tüm bunların gerçekleşmesi için Amerikan Rüyası, çok çalışmanın ve kararlılığın kaçınılmaz olduğunu vurgular.

1860'lı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri başkanı olan Abraham Lincoln, Amerikan Rüyası'nı özgürlük ve demokratik ilkelerin temsili olarak görür ve bu ideali dünyanın en büyük umudu olarak nitelendirir. Lincoln, Amerika Birleşik Devletleri'nin, milyonlarca insanın daha iyi bir yaşam arayışıyla kıyılarına göç ettiği bir ülke haline geleceğine inanır. Sam Shepard ise Amerikan Rüyası'nın ve Amerikan toplumundaki maddi kazanç arayışının idealize edilmesini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir.

Amerikan Rüyası nedir? Thomas Jefferson'ın önerdiği şey mi? Amerikan rüyası bu muydu? George Washington'ın önerdiği şey miydi? Lincoln'un önerdiği şey miydi? Martin Luther King'in önerdiği şey miydi? Amerikan Rüyası'nın ne olduğunu bilmiyorum. İşe yaramadığını biliyorum, sadece işe yaramamakla kalmıyor, Amerikan rüyası efsanesi olağanüstü bir tahribat yarattı ve bu bizim sonumuz olacak. (Akt. Roudane,2002:69)*

Shepard'ın Amerikan Rüyası'na dair eleştirel bakış açısı, Leo Marx'ın *The Machine in the Garden* adlı eserinde yer alan Nathaniel Hawthorne'un anısıyla anlamlı bir paralellik kurar. Hawthorne'un doğanın dinginliğini yaşadığı bir anda aniden duyduğu tren sesi, pastoral huzurun yerini modern dünyanın istilasına bırakır. Bu an, Marx'a göre sanayileşmenin Amerikan pastoral ideali üzerindeki yıkıcı etkisinin sembolüdür (1964). Benzer şekilde Shepard da, Amerikan Rüyası'nın endüstrileşme ile birlikte dönüşerek, doğayla ve toprakla olan manevi bağı kopardığını; böylece geleneksel değerlerin yerini yabancılaşma, tüketim ve çürümenin aldığını gösterir. Shepard için Amerikan Rüyası yalnızca başarısızlığa uğramaz, aynı zamanda derin bir toplumsal ve bireysel tahribat yaratır, hatta bu tahribat toplumun çöküşüne neden olabilecek bir güç haline gelir.

Sam Shepard, bu bakış açısıyla eserlerinde bu toplumsal ve kültürel çöküşü detaylı bir şekilde inceler. Oyunlarındaki karakterler ve hikayeler, çiftlik yaşamının zorluklarını, aile içi çatışmaları, bireysel tatminsizlikleri ve toplumsal yozlaşmayı

yansıtır. Shepard, Amerikan Rüyası'nın vaat ettiği ideallerin gerçekleşmediğini ve bireylerin bu hayal uğruna yaşadığı hüsrana gözler önüne sererken, aynı zamanda modern Amerikan toplumunun gergin ve trajik doğasını da eserlerinde ustalıkla sergiler.

Amerikan Rüyası gerçekten başarısız olur, çünkü Amerikalılar sosyal ilişkilerden, aile bütünlüğünden, maddi refahtan ve manevi değerlerden giderek uzaklaşırlar. Bu gerçek, Sam Shepard'ın eserlerinde ailenin parçalanması, kültürel çöküş, ikilem ve varoluştan memnuniyetsizlik gibi benzer özellikleri yansıtarak ortaya çıkar. *Gömülü Çocuk* oyunu, günümüzün felaket dolu dünyasının portresini çizerken, geleneksel değerlerin, toplumsal düzenin ve aile bütünlüğünün yeni bir özgürlük arayışıyla sona erdiğini gösterir.

Oyunun başlangıcında, okuyucuya evin genel atmosferini betimleyen sıfatlar sunulur; sahnedeki dekor, ailenin sosyal ve ekonomik durumuna dair ipuçları verir. Evde “soluk, yıpranmış bir halı serili olan eski bir tahta merdiven”, “eski, koyu yeşil bir kanep” ve “eski model kahverengi bir televizyon” bulunur (Shepard, 2000:1.39). Shepard, bu detayları vererek daha oyunun ilk sahnelerinde, ailenin maddi durumunun pek de iyi olmadığını okuyucuya hissettirir. Amerikan Rüyası'nın temel unsurlarından biri mülkiyet sahibi olmaktır. Amerikan kültüründe ev sahibi olmak yalnızca bir barınma ihtiyacını karşılamakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal bağların kurulmasında ve sosyal statünün belirlenmesinde önemli bir rol oynar. Varro'ya göre, Amerikan kimliği büyük ölçüde mülkiyet sahipliği üzerine inşa edilmiştir (2012:348)*. Kendi evine sahip olmak, bireyin ekonomik başarısının ve toplumsal statüsünün bir göstergesi olarak kabul edilir. Ancak, Shepard'ın tasvir ettiği aile, bu beklentiyi karşılayamaz. Evin bakımsız ve köhne görünümü, onların Amerikan Rüyası'na ulaşamadıklarının somut bir kanıtı niteliğindedir. Bu bağlamda, Shelly ve Vince'in eve ilk geldiklerinde yaşadıkları şaşkınlık, evin durumu karşısında duyulan hayal kırıklığını gözler önüne serer.

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. (Shepard, 2000:2.62)

Shelly evin dışarıdan tipik bir Norman Rockwell tablosu gibi olduğunu belirtir. Bu tip bir eve sahip olan aileler genelde sağlıklı bir aile olarak kabul edilirler. Fakat Shepard bu miti de yapıbozumuna uğratarak aslında bu ailenin parçalanışını gözler önüne serer. Shelly de daha sonra hayal kırıklığına uğradığını ifade eder ve evden gitmek ister: “Burada kalmak istemiyorum. Bu evde. Ben hindi sofraları kurulacağını, elmalı tart ikram edileceğini filan sanmışım” (2000:2.68) diyerek aslında ailenin tipik bir Amerikan ailesi olmadığını anlar.

Aynı zamanda, daha önce de belirttiğim gibi, aileye ait topraklar verimsizdir ve herhangi bir hasat sağlamaz. Bunun temel nedenlerinden biri, aile içinde yaşanan enstest ilişki ve bu ilişkinin sonucunda baba figürü olan Dodge’un ataerkilliğini kaybederek üretime katkı sağlayamamasıdır. Toprakların çorak olması, yalnızca fiziksel bir çöküşü değil, aynı zamanda aile içindeki erkek figürlerinin cinsel ve toplumsal iktidarsızlığını da simgeler. Verimsiz tarlalar, aile evini çevreleyerek, erkeklerin üretkenlikten uzak, işlevsiz bireylere dönüştüğünü metaforik olarak gözler önüne serer.

Hızla genişleyen modern ekonomi ile birlikte, bireylerin toprakla olan manevi bağlarını kaybettikleri de görülür. Shepard, eski Batı’nın ruhunu ve doğayla olan bağını yitiren yeni Batı’yı, Amerikan kültürünün çöküşü olarak değerlendirir. Bu bağlamda, tarım toplumundan kentsel ve endüstriyel topluma geçişi, Amerikan tarihindeki en büyük trajedilerden biri olarak görür ve “Benim için en büyük trajedilerden biri, yüzyılın başında tarım toplumundan kentsel-endüstriyel topluma geçti” sözleriyle bu düşüncesini dile getirir (akt. Bottoms, 1998:156)*.

1970'lerin ortalarından itibaren Amerikalı çiftçiler, temel tarım ürünleri olan soya fasulyesi ve mısır fiyatlarında yaşanan ani düşüş nedeniyle ciddi bir ekonomik krizle karşı karşıya kalır. Tarım sektörü, yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda toplumsal bir dönüşüm sürecine girer. Çiftlik hayatı, doğaya bağımlılığı gerektiren ve büyük zorluklar barındıran bir yaşam biçimidir. Çiftçiler, yıl boyunca hasat ve ekim için çalışmak zorundadır ve elde edilecek ürün büyük ölçüde hava koşullarına bağlıdır. Shepard, *Gömülü Çocuk* oyununda Amerika Birleşik Devletleri'ndeki çiftlik yaşamını ve bu yaşamın çöküşünü çarpıcı bir şekilde tasvir eder. Çünkü oyunda Dodge'un en son 1935 yılında mısır ektiği belirtilir ve o günden itibaren tarlalarda hiçbir tarımsal faaliyet gerçekleşmez.

Shepard'a göre tarımsal yaşam ve toprağa sahip olmak hayatta kalmanın bir yoludur. Toprak, kişinin hem kendi hem de ulus kimliğini yaratması ve şekillendirmesinde önemli bir rol oynar:

Toprak birkaç önemli işleve hizmet eder: öncü ruh tarafından evcilleştirilmesi gereken vahşi bir bölgedir . . . Toprak mülkiyeti kalıcılığı (kökleri), statüyü ve kendi kendine yeterliliği gösterir. Toprak aynı zamanda önemlidir çünkü o topraktan (insanın kendi elleriyle) bir şeyler üretebilme yeteneğini temsil eder. Bir şeyi büyütmek - toprağın sizin için üretmesini sağlamak - sadece bir geçim aracı değildir; çiftçi Amerikan kimliğinin kalbinde yer alır. (Akt. El-Hoseini, 2016:17)*

Bu topraklar geçmişte Amerikan Rüyası'nın cömertliği ve ekonomik büyümenin timsali olarak kabul edilir. Oyundaki aile de aslında bu utanç verici olaydan önce gayet tanınan ve ekonomik durumu iyi olan bir ailedir. Dodge bunu Shelly'ye şu şekilde anlatır: “Bir zamanlar çok iyi tanınan bir aileydik. İyi bir namımız vardı. Bütün çocuklar büyümüştü. Michigan gölünü iki kere dolduracak kadar süt ürettiyorduk. Ben ve Halie parmakla gösterilirdik kasabada. Kurulu düzenimiz rahat rahat yürüyordu” (Shepard, 2000:3.101) ve sonrasında Halie Dodge ile senelerdir aynı yatakta yatmamasına rağmen hamile kalınca Dodge'a göre elde ettikleri her şey bir hata yüzünden bir anda hiç olup silinip gider.

Ailenin ekonomi durumu hem ensest ve sonrasında doğan çocuktan ötürü, hem de o dönemde yaşanan politik ve sosyal olaylardan ötürü iyi değildir. Toprak

verimsizdir, aile fakirdir ve Halie'ye göre ailenin umudu ve çıkış noktası olan Ansel öldüğü için ekonomik durumları bir daha asla iyi olamayacaktır (1.50). Her ne kadar dışarıdan evleri tipik bir Amerikan evi gibi görünüp Amerikan Rüyası'nı yansıtan bir yapıya sahip olsa da, içi maalesef parçalanmış ve yozlaşmış bir aileyi barındırır. Richard Gilman'a göre "Shepard'ın oyunları, özellikle *Gömülü Çocuk* gibi bir aile dramı, belirli bir kategorik zaman çizelgesine yerleştirilebilir görünmektedir. Shepard, dramatik formun evriminin bir noktasında, 1970'lerin sonundaki Amerika'nın kültürel çalkantıları ortamında aile dramı türünü günceller" (akt.Dhungana, 2007:10).^{*} Aile, yaşanan travmaların ve bastırılmış gerçeklerin üst üste birikmesiyle tamamen parçalanmıştır; Halie'nin, ailenin yeni ataerkil otoritesi olarak kabullendiği Vince ile kuracağı olası ilişki, bu ensest döngünün bir lanet gibi nesiller boyunca süreceğini ve yıkımın devam edeceğini ima eder.

İKİNCİ BÖLÜM

AÇ SINIFIN LANETİ

Aç Sınıfın Laneti, Sam Shepard'ın 1976'da kaleme aldığı ve 1977'de “En İyi Yeni Amerikan Oyunu” kategorisinde Obie Ödülü kazanan aile odaklı üçlemesinin önemli bir oyunudur. Oyun, 1960'lar ve 70'ler Amerika'sındaki ekonomik, sosyal ve kültürel değişimleri yansıttığı için büyük ilgi toplamış ve birçok tartışmaya sebep olmuştur. Oyun, Kaliforniya'nın kırsalında yaşayan Tate ailesinin, *Gömülü Çocuk* oyunundaki isimsiz aile gibi, karşılaştığı zorlu koşullar nedeniyle yaşadığı çöküşü konu alır. Shepard, Tate ailesini geleneksel aile rolünü üstlenemeyen işlevsiz bir aile modeli olarak okuyucuya sunar. Aynı zamanda Shepard, Tate ailesi üzerinden Amerikan Rüyası mitinin çöküşünü, bireylerin karşı karşıya kaldığı ekonomik zorlukları ve sosyal kaygıları işlerken; aile içi bağların zayıflamasını, otorite mücadelesini ve iletişim sorunlarını çarpıcı bir şekilde sergiler. 2. Dünya Savaşı ile Vietnam Savaşı sonrası dönemi yansıtan bu eser, hem ailenin hem de bireyin parçalanmışlığını Tate ailesinin her bir ferdi aracılığıyla derinlemesine betimler. Shepard, bu dönemde “Amerika'nın sesi” olarak kabul edilir ve bu sebepten dolayı savaş sonrası Amerikan tiyatrosunun önde gelen temsilcilerinden biri olarak görülür (Akıllı, 2004:47)*. Böylelikle, *Aç Sınıfın Laneti*, yalnızca bir ailenin yıkımını değil, aynı zamanda savaş sonrası Amerikan toplumunun ekonomik bunalım, toplumsal çözülme ve kimlik krizleriyle şekillenen ruh halini sergileyerek Shepard'ın eleştirel ve gerçekçi bir bakış açısıyla dönemin sosyopolitik yapısını sergilediği güçlü bir tiyatro eseri olarak değerlendirilir.

2. Dünya Savaşı'nın sona ermesinden 1970'lerin başına kadar Amerikan toplumu, bolluk ve refah kavramlarıyla şekillenir. Ancak 1973'te yaşanan petrol krizi, bu refahı derinden sarsar. Kriz sonrasında artan enflasyon, özellikle orta ve alt sınıf bireylerin ekonomik durumunu daha da kötüleştirir ve bu durum, toplumun temel yapı taşı olan aileleri olumsuz yönde etkiler. Amerikan Rüyası, ekonomik zorluklarla baş edemeyen bireyler ve aileler için bir mite dönüşür. Çünkü ekonomik olarak kötü bir durumdayken kendilerini idare ettiremeyen bireyler ve aileler parçalanmaya mahkum edilir. Bu mit, oyunda sıkça açılıp kapanan ancak içi boş olan buzdolabıyla sembolize

edilir. Bu durum, Amerikan toplumunun içine düştüğü yanılsamayı ve kapitalist sistemin aileler üzerindeki yıkıcı etkisini açıkça yansıtır. Maddi kazanca ve tüketime odaklanan bireyler, kolay erişilebilir banka kredileri gibi sistem araçlarını bir kurtuluş olarak görür, ancak bu araçların uzun vadede felakete yol açacağını öngöremez. *Aç Sınıfın Laneti*, bu kapitalist sistemin alt sınıf aileleri nasıl etkilediğini ve Amerikan Rüyası'nın materyalist yapısının yıkıcı sonuçlarını gözler önüne serer. Oyun, yalnızca bir ailenin değil, aynı zamanda bir ulusun çöküşünü de simgeler ve okuyucuya bu sistemin içsel çelişkilerini derinlemesine hissettirir.

1960'larda John F. Kennedy, ekonomik büyümeyi desteklemek için “Yeni Sınır” (New Frontier) projesini hayata geçirir. Bu proje, vergi oranlarının düşürülmesi yoluyla yatırımları ve tüketici harcamalarını artırmayı hedeflerken, kamu harcamaları ve altyapı projeleriyle işsizliği azaltmayı amaçlar. Ayrıca, asgari ücretin yükseltilmesiyle düşük gelirli işçilerin yaşam standartlarının iyileştirilmesi ve ekonomik talebin artırılması hedeflenir. Kennedy, imalat sektörüne teşvikler sunarak ekonomik genişlemeyi vaat eder. Bunun yanı sıra, uluslararası ticaretin önünü açmak için ticaret engellerinin ve ithalat tarifelerinin düşürülmesi gibi politikalar da uygular. Leslie Wayde'e göre, 1950'lerin ulus devleti anlayışı, 1960'larda yerini refah devleti anlayışına bırakır (1997:32)*. Ancak Kennedy'nin ekonomi politikaları, suikastının ardından yarım kalır. Ayrıca, Vietnam Savaşı'nın olumsuz sonuçlarıyla birleşen 1960'ların sonundaki ekonomik zorluklar, 1970'lerin başında ortaya çıkan enflasyona ve ekonomik çalkantılara zemin hazırlar.

Yoksulluk, aile içindeki sosyal ilişkileri derinden etkiler ve özellikle karı-koca arasındaki ilişki üzerinde olumsuz sonuçlara yol açar. Sahar Ahmad Mokbel, yoksulluğu erkeğin bunalımının önemli nedenlerinden biri olarak kabul eder; çünkü ailesinin geçimini sağlayamayan bir erkek, üzüntü ve umutsuzluk hisseder (2013:21)*. Bu durum, kadının erkeğin gücünü hissedememesine ve gücü kendisinde bulmasına yol açar. Ataerkil otoriteye göre kadın, yaşamak ve korunmak için kocasına bağlıdır. Ancak, postmodern dönemde ve özellikle 2. Dünya Savaşı ile Vietnam Savaşı sonrasında erkeklerin evde bulunmamasına bağlı olarak kadınlar güç kazanır ve evdeki otoriteyi ellerine alırlar. Erkekler geri dönüp bu durumu değiştirmeye çalışsalar da

artık çok getir; ünkü kadınlar ve hatta küçük kızlar, elde ettikleri gücün tadını alır ve onu bırakmak istemez hale gelirler. Bu sebepten dolayı ise ev ortamında huzursuzluklar meydana gelir ve ilerlediğı takdirde bu oyunda da görülebileceğı üzere ailenin yıkımına kadar gidebilir. Oyunlarında bolca otobiyografik unsurlara yer veren Sam Shepard, erkekliğın yitirilmesi konusundaki gözlemlerini řu řekilde ifade eder:

Etrafımdaki erkeklerin öncelikle alkolik ve aşırı řiddet yanlısı olduğı ve aynı zamanda kayıp çocuklar gibi bununla nasıl başa çıkacaklarını bilmedikleri bir ortamda büyüdüm. Bunun yerine, oraya nasıl geldiklerini bilmeden öle düşmüşlerdi. Ve yavaş yavaş daha da uzaklaşmaya başladılar - aileden uzaklařtılar, toplumdan uzaklařtılar. (akt. Roudane, 2002:24)*

Buna ek olarak, kadın-erkek rolleri arasındaki çizgi ortadan kalkar ve her iki taraf da rollerinin farkında değıldir. Bu durum, tarafların sorumluluklarını düzgün bir řekilde yerine getirememelerine sebep olur. Eřler hem birbirlerine hem de çocuklarına karşı; aynı řekilde çocuklar da hem birbirlerine hem de ebeveynlerine karşı umursamaz bir tavır takınırlar. Sağlıklı bir iletişim kuramazlar; nadiren konuştuklarında ise olumsuz duygularını kullandıkları dil aracılığıyla ifade ederler. Bu diyaloglar, *Gömülü Çocuk* oyunundaki gibi genellikle paralı, alakasız ve řiddet yönlü bir hal alır.

Zahra Adnan Baqer, aile kavramını tüm toplumun üzerine inşa edildiğı ilk tuğla olarak betimler ve aynı zamanda bireyi dünyaya bağlayan merkezi birim olarak görür. Ona göre, bu temel birim deforme olduğunda, her řey öker (2018:1003)*. Shepard, *A Sınıfın Laneti* oyununda, kan bağı dışında ortak bir paylaşımı olmayan, birbirine yabancı ebeveynler ve kardeşlerden oluşan Tate ailesini betimleyerek, Amerika'nın alışılmadık aile yapısını gözler önüne serer. Tate ailesi, dört farklı kişiliğın bir araya geldiğı bir modeldir. Baba Weston, alkolik ve ailesiyle vakit geçirmeyen, içine kapanık bir karakterdir. Anne Ella, çocuklarıyla iletişim halinde olmasına rağmen onları umursamayan bir tavır sergiler ve evi satmak için görüştüğü avukat Taylor ile muhtemelen bir ilişki içerisinde. Oğulları Wesley, aileyi kurtarmayı ve yeniden bir arada yaşamayı amaç edinen ve bunun için abalarken duygusal anlamda en çok

yıpranan karakterdir. Ailenin en küçük üyesi, 4. sınıfa giden kızları Emma ise, yeni ergenlik dönemine adım atan, özgür ruhlu bir birey olarak evden kaçmayı arzular.

Oyunun ilk perdesi, Wesley ve Ella'nın önceki gece sarhoş Weston'ın evin kapısını tekmeleyerek kırmasını tartışarak başlar. Ella, Weston'ı kendisini tehdit etmekle suçlayarak polisi arar. Wesley, babasını kapıyı kırma konusunda haklı çıkarmaya çalışır, çünkü Ella kapıyı kilitlemiştir. Sonraki sahnede, Emma, okul projesi için aradığı tavuğunu bulamayıp evdekilere bağırarak durumu daha da karmaşık hale getirir ve komşularının güzel bir havuzunun olduğundan bahseder. Sinirlenen Wesley, pantolonunu indirip kardeşinin hazırladığı kartonlar üzerine işeyerek ona olan öfkesini dile getirir. Ella ise, Wesley'e, kız kardeşinin yeni adet görmeye başladığını belirterek, ona karşı daha dikkatli olmasını söyler. Emma, atını alıp evden ayrılırken, Ella Wesley'ye evi satma planından ve elde edilecek parayla Avrupa'ya taşınma düşüncelerinden bahseder. Ancak Wesley, ailesini ve evini korumak istediği için bu fikri reddeder, çünkü babasından habersiz böyle bir iş yapmanın mümkün olmadığını düşünür. Emma ise evde yalnızken annesi ile görüşmeye gelen Taylor'dan ev mevzusunu öğrenir ve sinirlenir. Sonrasında, babası ve ağabeyinin kanlarında kimyasal bir madde bulunduğu ve kendisinde olmadığını belirterek, korku duygusunun olmadığını ifade eder. Wesley ise eve tedavi amaçlı sürfeli bir kuzuyla gelirken, Ella ve Taylor dışarı çıkarlar. Weston, dolandırıldığı ve değersiz çöl arazisinden aldığı enginarları boş buzdolabına koyar, ve Wesley'e evi satıp Meksika'ya gitme hayallerinden bahseder.

İkinci perdede, Wesley, babasının kıldığı kapıyı tamir etmeye çalışırken, Emma ile annelerinin Taylor ile yatıp yatmadığını tartışarak onun sadakatini sorgularlar ve Emma kafasında bir senaryo yazarak ileride onlara denk geldiği bir hikaye anlatır. Sonrasında evin satılması hakkında konuşurken, Wesley, evin satılmasının bir istila ve ülkeyi kaybetmek anlamına geldiğini belirtir. Ancak, aynı zamanda ömür boyu burada kalmak istemediğini ve Alaska'ya gitme hayalini paylaşarak kendi içinde çelişir. Weston geldiğinde, hala ortada olmayan eşini sorar ve ona avukatıyla birlikte olduğu, evi de satmak üzere olduğu söylenince sinirlenir ve onları öldürmeyi düşünür. Bu esnada, Ella, ellerinde bolca market poşetiyle eve gelir ve buzdolabını doldurur. Çok

geçmeden, gece kulübü sahibi Ellis, evin kapısının olmamasını fırsat bilerek içeri girer ve Weston'ın imzaladığı kağıdı göstererek evi ona sattığını ve parayı getirdiğini söyler. Ella buna çok sinirlenir, Taylor ise böyle bir şeyin olamayacağını belirterek durumu reddeder ve evi kaybettiği için büyük öfke duyar. Perde sonunda, eve gelen polis, Ellis'in kulübünün Emma tarafından tüfekle tarandığını ve büyük bir hasar meydana geldiğini bildirerek Emma'nın hapiste olduğunu söyler. Ellis, duruma sinirlenir ve verdiği parayı alıp çıkar, Ella ise kızını almak üzere karakola gitmek için yola çıkar.

Üçüncü perde, *Gömülü Çocuk* oyunundaki gibi bir değişim süreci içerir. Weston, derin uykusundan bambaşka bir kişi olarak uyanır ve buzdolabından çıkardığı malzemelerle kahvaltı hazırlamaya başlar. Weston, Wesley'e kendisinin yeniden doğmuş olduğunu belirterek artık burada yaşamak ve her şeyi düzene sokmak istediğinden bahseder. Ayrıca ona, kendi yaptığı gibi kirli kıyafetlerini çıkarıp küveti doldurmasını söyler. Ella eve döndüğünde, Weston ile arasında köken ve genetik hakkında bir diyalog geçer ve her şeyi buna bağlarlar. Wesley ise, babasının söylediklerini yapmasına rağmen bir değişiklik göremez; aksine, babasının eski ve kirli kıyafetlerini giyer ve hasta kuzuyu yemek için keser. Weston ve Wesley adeta birbirlerinin yerine geçerler; kapıyı tamir edip evin düzeniyle ilgilenen kişi Weston olurken, Wesley hissiz ve umutsuz bir hale gelir. Ella birkaç kez oğluna “Weston” diye seslenir. Emma ise hapisteyken çavuşa cinsel yaklaşımlarda bulunarak serbest kalır ve eve gelip arabanın anahtarını alarak evi terk etmek ister. Bu esnada, Ellis'in adamları eve gelmeden önce dışarıda, muhtemelen Emma'nın bindiği arabayı patlatırlar ve Emma'nın öldüğü düşünülür. Ella ise, oğluna, birbirlerinden kurtulmak için birbirlerine zarar veren kedi ve kartal hikayesini anlatır.

Geleneksel Amerikan aile yapısında, daha önce de bahsettiğim gibi, evin otoritesi genellikle eşine ve çocuklarına sözü geçen, aynı zamanda ailenin geçimini sağlayan babadır. Baba, aile içindeki kararları vererek aile üyelerini dışarıya karşı korur ve hiyerarşi, babanın otoritesine dayanır; baba ne derse onun sözüne itaat edilir. Anne ise eşinin otoritesine saygı duymak zorundadır ve başlıca görevi, çocuklarını yetiştirip evin düzenini sağlamaktır. Bu sebepten dolayı da anne, genellikle “bakıcı” olarak görülür. Ancak, anne de ev içinde çocukları üzerinde bir otoriteye sahiptir.

Çocukların yeri ve görevi ise ailedeki eğitime, disipline ve kurallara uymakla sınırlıdır; belirli bir yaşa gelene kadar genellikle sorumluluk almazlar. Ancak tarım ve sanayi toplumlarında, çocuklar da ev ekonomisine katkı sağlamak için çalışırlar. Ev içindeki hiyerarşi babanın otoritesiyle sağlanır, anne çocukların üzerinde az da olsa bir otoriteye sahiptir fakat bu hiyerarşik düzende çocuklar en alt bölümdedir.

20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, toplumsal, siyasal ve ekonomik sebeplerden dolayı geleneksel aile yapısında bazı değişiklikler meydana gelir. Christopher Lasch, çağdaş Amerikan ailesinin ekonomik ve manevi işlevlerini kaybetmesiyle birlikte ebeveyn otoritesinin aşıldığını ve ailenin dış sosyal güçlere karşı daha savunmasız hale geldiğini belirtir (akt. Sparr v.d., 1990:564)*. Bu durum *Aç Sınıfın Laneti* oyununda da gözlemlenebilir; Weston ve Ella'nın birbirlerinin arkasından evlerini satacak olmaları ve çocukların ebeveynlerinin sözlerine itaatsizlik etmeleri otoritenin sarsılmasına örnek olarak verilebilir. O dönemde gelişen “bireyselleşme” kavramı da bu durumu pekiştirir. Teknolojik gelişmelerin hızlanması ve hareketliliğin artması, bireylerin ailelerine ve topluma olan bağlarını sorgulamalarına ve bu bağları koparmalarına yol açar. Bu durum da bireylerin daha ben merkezli hale gelmesine ve aile üyelerini pek de umursamamalarına neden olur. Tate ailesinde de durum aynıdır; başlarda Wesley hariç hiç kimse ailesini bir arada tutmak için çabalamaz, çünkü herkesin ulaşmak istediği bireysel hayalleri vardır. Weston, evi satıp Meksika'ya yerleşmek isterken, Ella ise Avrupa'ya taşınmayı düşünür. Emma, Baja'ya gidip balıkçılık ve araba tamirciliği yapma hayali kurar. Wesley ise, kırık kapıyı onarmaya çalışarak ailesini bir arada tutmak ister; ancak o da Alaska'ya kaçma hayali kurmaktadır. Ailedeki herkes, birbirinin ne düşündüğünü önemsemeden kendi hayallerini kurar ve gerçekleştirmeye çalışır, ancak “Tate’ler kadar yoksul ve izole bir ailede bireyselleşme neredeyse imkansızdır” (Sparr v.d., 1990:569)*. Her ne kadar hayaller kursalar da, paylaştıkları kan bağından gelen “lanet” buna engel olur; Weston, parasız mafyalardan kaçarken, Ella satamadığı evde oğlu Wesley ile kalır, ve Emma muhtemelen araba patlamasında ölür. Toplumda iz bırakmaya çalışan bu aile üyeleri, her ne kadar mücadele etseler de, bireyselliklerini kazanamazlar.

Tate ailesinin geleneksel bir aile olamamalarının bir diğer nedeni ise aile içindeki rollerin birbirine karışmış olmasıdır. Weston, tıpkı *Gömülü Çocuk* oyunundaki Dodge gibi, alkolik bir babadır ve eve enginar dışında hiçbir şey getirmez. Aile üyelerinin boş buzdolabına tekrar tekrar bakmaları, eve ekmek getiremeyen bir babayı simgeler. Weston, tıpkı Dodge gibi, ailesinin başında durup otorite sağlayamaz. Okuyucu Weston'ın evine ekmek getiremediğini, Wesley'nin daha oyunun başlarında "Babam işten atıldı" (Shepard, 2000:1.201) şeklindeki söylemiyle öğrenir. Ayrıca, Wesley'nin uzun monoloğunda annesinden "anne" diye bahsederken, babasından "adam" olarak söz etmesi de dikkat çeker (2000:1.195). Bu durum, Wesley için gelen kişinin babası olmadığının, çünkü Weston'ın alkolik olup anahtarı olmadan eve girmeye çalıştığı için tam bir "baba" olamadığının göstergesidir. Weston'ın babalık rolü, ailenin ihtiyaçlarını karşılamak, otorite sağlamak ve yönlendirmekten çok uzak bir şekilde bozulur, bunun sonucunda ailedeki rollerin birbirine karışmasına sebep olur.

Ella'nın Weston'a karşı duyduğu korku ve onun eve girmesine engel olma çabası, oyunun temel temalarından biri olan otorite ve ailedeki gücün kaybolmasına işaret eder. Ella, kapıyı açmayı reddeder, hayatının tehlikede olduğunu düşünerek polisi arar ve "Hayatım tehlikedeydi. Beni tehdit ediyordu" (2000:1.192) diyerek oğluna yakınır. Ancak Wesley, böyle bir tehdit olmadığını söylese de, Ella'nın korkusu Weston'ın ailenin otoritesini sarsan davranışlarından kaynaklanmaktadır. Weston, geleneksel baba figüründen uzaklaşarak hem fiziksel hem de duygusal anlamda ailenin güvenliğini tehdit eder. Weston'ın kapıyı kırarak içerisi ile dışarıyı arasındaki çizgiyi kaldırması, ailenin mahremiyetini ihlal eder. Kapı, normalde evin güvenliğini ve düzenini simgeler, ama bu kapı kırıldığında, aile savunmasız bir hale gelir. Aile içindeki otorite boşluğu, hem aile üyeleri arasında hem de dışarıdan gelen karakterlerle bir otorite kavgası başlatır. Weston'ın bu hareketi, sadece ailenin fiziksel güvenliğini değil, aynı zamanda duygusal güvenliğini de tehdit eder. Beste Sağlam'ın da belirttiği gibi, baba bir otorite ve güven figürü olmaktan ziyade ailedeki sorunların sebebidir ve ailedeki işlevsizliğin başlıca nedeninin de o olduğu söylenebilir (Sağlam, 2021:18)*.

Timothy O’Grady, birçok Amerikalı için idealize edilen “erkek” figürünü, bağımsız çalışmanın manevi tatmini, kahramanca başarının duygusal ödülleri ya da ani bir bolluğun maddi kazançları peşinde tek başına yaşamaya istekli ve bunu başarma gücüne sahip biri olarak tanımlar (2008:19)*. Erkek, gücünü göstermekten tamamen aciz kaldığında ya da kendini aşırı şekilde kadınlara adayan bir konuma düştüğünde, geleneksel erkeklik modeline ters düşer. Böyle bir durum, erkeklik kaybını beraberinde getirerek bireyin somut ve bağımsız bir birey olma özelliğini yitirmesine neden olur.

Weston, *Gömülü Çocuk*’daki Dodge gibi, bir eş ve baba figürü olarak başarısızdır ve ev içerisinde iktidar konumunda değildir. Bir eş olarak Ella üzerindeki otoritesini, onu tehdit ederek ve Taylor ile gün boyunca dışarıda olduğunu öğrendiğinde onları öldürmeyi düşünerek göstermeye çalışır. Çünkü geleneksel normlara göre bir kadın kocasına ihanet edemez; eğer ihanet ederse, karşısında onu öldürmek üzere olan kocasını bulur. Weston, öfkesini ifade etmek için onları otel odasında vuracağını ve bunu savaş deneyiminden dolayı kolayca yapabileceğini dile getirir:

WESTON: [...] Ben, savaş görmüş adamım. Öldürmesini bilirim. Ta nerelere savaşa gittim ben, nasıl yapılacağını öğrendim. Yapmadığım şey değil zaten. Öyle zor bir şey de değil. Hepsi hepsi, küçük bir ayarlama gerekiyo. Yaptığının doğru olduğuna inandırırıyorsun kendini. O kadar. Kolay. Ondan sonra hepsini gebertiyorsun. Kolay. (Shepard, 2000:2.233)

Weston her ne kadar güçlü bir adammış gibi konuşsa da elinden bir şey gelmez, çünkü kimseye sözünü geçiremez. Sadece erkekliğini kanıtlamak için karısına şiddet uygulamak ister. “Weston, eril kimliğini kanıtlayamayan postmodern Amerikan erkeğinin sembolüdür” (Mokbel, 2013:22)*. Bu nedenle Weston, yalnızca otoritesini kaybetmiş bir baba değil, aynı zamanda kimlik krizine sürüklenmiş, güçsüzleşmiş ve çöküşe geçmiş postmodern erkekliğin trajik bir temsilidir.

Oyun, 2. Dünya Savaşı sonrası bir patlamanın etrafında geçer ve savaşın arka planını, ailelerin psikolojik anlamda da büyük ölçüde etkilendiğini anlatır. Weston’ın ev içindeki iktidarsızlığının ana sebeplerinden biri, savaşa katılıp travmatize olması ve

orada fiziksel olarak hadım edilmesidir. Savaşta pilotluk yapıp gazi olarak evine dönen Weston, Shepard'ın oyunlarındaki diğer erkekler gibi fiziksel veya zihinsel rahatsızlıklarından dolayı evde bir otorite figürü olarak kabul edilmez. Savaşta bir bacağını kaybetmiş olması, onu fiziksel, ruhsal ve sembolik anlamda güçsüz bir konuma düşürür. Savaşın travmatik anılarını atlatamayan Weston, aile üyelerine karşı saldırganlık ve şiddet sergilemeye eğilimli anormal davranışlar gösterir.

Judith Lewis Herman, savaş sonrası travma yaşayan gaziler hakkında şu ifadeyi kullanır: “Kısır bir döngü içinde, destekleyici aileleri olmayan savaş gazileri travma sonrası semptomların devam etmesi açısından yüksek risk altında görünmektedir ve travma sonrası stres bozukluğu olanlar ailelerini daha da yabancılaştırabilirler” (akt. Tayyab v.d., 2022:101)*. Bu duruma kanıt olarak Ella'nın kocasını ihmal ederek arkasından iş çevirmesi ve evi satmak istemesi gösterilebilir. Ella, kocasına yardımcı olup onu desteklemek yerine, onun şiddet yanlısı ve evine ekmek getiremeyen bir eş olduğunu hatırlayarak desteğini göstermez. Bigsby'ye göre Weston da 2. Dünya Savaşı'ndan dönen diğer tüm erkekler gibi geride bıraktığı kadınla artık iletişim kuramaz (2002:10)*. Bu bağlamda, Weston'ın travma sonrası yaşadığı iletişimsizlik ve ailesinden uzaklaşması, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde savaşın erkek kimliği ve aile yapısı üzerindeki yıkıcı etkilerini gözler önüne serer.

Dodge ve Weston, aile reisleri olarak başarılı olamamış ve otorite figürü olma niteliğini yitirmiş bireylerdir. Dodge, ailesinin geçmişindeki karanlık sırların ağırlığı altında ezilir, otoritesini kaybeder ve fiziksel olarak güçsüzleşir. Weston ise alkolizm, mali sıkıntılar ve kendi seçimlerinin sonuçları neticesinde ailesini kontrol edemeyerek, otoritesini yitirir. Bu iki karakter, Shepard'ın eserlerinde baba figürlerinin başarısızlığı ve bu durumun aile üzerindeki etkilerini somutlaştıran örneklerdir. Dodge, geçmişteki sırlar ve ailesini bir arada tutamamanın getirdiği suçluluk duygusuyla, tam anlamıyla bir otorite figürü olmaktan uzaklaşır. Weston ise alkol ve borçların altında ezilerek ailesine liderlik etme görevini yerine getiremez. Her iki karakter, ailelerinin çöküşüne doğrudan katkıda bulunarak, Shepard'ın oyunlarında aile içindeki otorite figürlerinin çöküşünü simgeleyen trajik kişilikler olarak öne çıkar. Onların fiziksel ve psikolojik çöküşleri, aynı zamanda Amerikan toplumundaki erkeklik algısındaki dönüşümle

bağlantılıdır. Dodge'un hastalıkları ve Weston'ın alkolizmi, geleneksel baba figürünün yerini alan zayıflık ve çaresizlik temalarını açığa çıkarır. Bu iki karakter, Shepard'ın Amerikan ailesinin parçalanmasına yönelik eleştirisinin merkezinde durur ve toplumsal değerlerdeki değişimle birlikte aile içindeki hiyerarşinin nasıl bozulduğunu gözler önüne serer. Shepard, yarattığı erkek figürlerle çağdaş Amerikan erkeğinin kaybettiklerini gözler önüne serer. Erkekler artık eski Western filmlerindeki kahraman figürler değildir ve onların kaybı, Shepard'ın oyunlarında genellikle çöl ile ilişkilendirilir. Çünkü ataerkil düzen artık bozulmuş ve etkisiz hale gelmiştir. Dodge gibi Weston da bir sarhoş ve alkolik olmanın yanı sıra çöle kaçma hayali kurar.

Oyunlarda iktidarsızlık imgeleri sıklıkla vurgulanır ve bu nedenle Shepard'ın erkek karakterleri hem eşleri hem de çocukları tarafından suçlanır. Weston, fiziksel olarak iktidarsız bir bireydir; bunun yanı sıra karısının arkasından iş çevirdiği ve aile üyelerine söz geçiremediği için de bir baba olarak başarısızdır. Fakirliği ve çalışmaması sebebiyle Ella tarafından sürekli suçlanır. Wesley her ne kadar babasının çalışıp sulama yaptığını belirtse de Ella, bunun yalnızca ayakta durabildiği nadir zamanlarda gerçekleştiğini, çoğunlukla eve gelip üç gün boyunca yerde yattığını ve ardından bir hafta ortadan kaybolduğunu dile getirir. Ella, bu durumun çalışmak olmadığını ifade ederek kocasının aslında işe yaramaz biri olduğunu vurgular (Shepard, 2000:1.204).

Hatta aile üyesi olmayan avukat Taylor bile Weston'ı küçümseyerek onun işe yaramaz bir adam olduğundan bahseder:

TAYLOR: [...] Sık sık asabi krizler geçirdiğine dair kesin deliller, tanıklık edecek kişiler var elimizde. Sürücü ehliyeti iptal edildiği halde araba kullanmaya devam ediyor. Kimse onu sigorta etmiyor. Sürekli bir iş tutmaktan aciz. Vaktinin yüzde doksanını evinden, ailesinden ayrı geçiriyor. Hapse girmiş çıkmış... [...] (2000:2.241)

Weston ailesine destek çıkamayan ve onları koruyamayan bir babadır, bu sebepten dolayı da herkes onu hor görme hakkına sahiptir. Onun durumu, zayıf ve ailesindeki rolünü oynayamayan postmodern erkeğin durumudur.

Son perdede Weston, dramatik bir deęişim geirerek geleneksel baba rolünü yeniden edinmeye alışır. Weston, bütün amaşırları yıkayıp katlar ve aynı zamanda kahve pişirir. Artık üzerinde kirli kıyafetlerden ziyade temiz bir gömlek, yeni bir pantolon ve yeni boyanmış ayakkabılar vardır. Ayrıca tıraş olur ve artık sarhoş deęildir (Shepard, 2000:3.247). Sabah uyandığında bahede gezinirken buranın ne kadar güzel ve huzurlu bir yer olduğunu düşünerek buranın sahibi olduğunu hatırlar. Weston, sanki uzun süre ayrı kaldıktan sonra tekrar yaşama dönmüş gibi eskiden yaptığı işlere koyulur. Bu deęişim, Weston'ın evi artık bir “yuva” olarak görmeye başlamasıyla belirgin hale gelir. Aile bağlarını hatırlayan Weston, daha önce planladığı gibi evi satmak istemez. Bu davranışı, onun aile için sorumluluk üstlenmeye ve geleneksel baba rolünü yeniden kazanmaya yönelik bir aba içine girdiğini gösterir:

WESTON: [...] Hepinize ayrı ayrı çok yakınmışım gibi geldi. Her birinize. Sanki kanınıza canınıza dokunabilirmişim gibi. Sanki gövdelerimiz arasında bağlar varmış ve bunlardan kurtulamamışız gibi. Ben kurtulmak istemiyordum zaten. Ne kadar iyi bi şey, dedim. İnsanların kan bağıyla birbirlerine bağlı olmaları. Aile yalnızca toplumsal bir olay deęil, yani. Hayvansal bir olay. Hepimizin aynı çatı altında olmamız tesadüf deęil, doğa gereęi. Hep bir arada olmak zorunluluk deęil belki, ama doğal. Bütün bunlar çok hoşuma gitti. Birden içim umutla doldu. (2000:3.252)

Weston'ın dönüşümü, derin bir üzüntü ve başarısızlık duygusu taşır. Oğluna anlattığı hikayede, kartalın Weston'ın kestiğı koun yumurtalıklarının peşinden koşması ve tek tek onları kapıp havalanması örneğinde olduğu gibi erkekliğini göstermek ister, çünkü kartalda gördüğü “minik taze erkeklik artıkları” onun da sahip olmak istediğı şeylerdir. Fakat kartal gibi olamaması ve erilliğinin peşinden koşup onu yakalayamaması, Weston'ın hadım edilmesinin bir dięer örneęi olarak anlaşılabilir. Weston, gücünü ve otoritesini yeniden kazanmak istese de bu abası kısa vadeli olup sadece yüzeysel bir deęişimle sonuçlanır. Onun dönüşümü, ailenin kötü durumu ve dış tehditler karşısında yeterli deęildir. Bu deęişim, modern toplumda geleneksel erkeklik ve otorite figürlerinin çöküşünü ve güçsüzleşmesini ortaya koyar. Shepard, bu dönüşüm aracılığıyla, aile babasının eskisi gibi güçlü bir koruyucu olamayacağını ve toplumsal ve ekonomik baskılar nedeniyle otoritesinin zedelendiğini vurgular. Güç ve

kontrol yerini çaresizliğe bırakmıştır. Bu bağlamda Weston'ın dönüşümü, hem bir umut hem de trajik bir başarısızlık simgesi olarak değerlendirilir; çünkü ne kadar çabalarsa çabalsın, aileyi bir arada tutma ve kurtarma yeteneği artık geri dönülemez şekilde kaybolmuştur.

Wesley, tıpkı *Gömülü Çocuk* oyunundaki Vince karakteri gibi ailedeki otorite boşluğunu doldurmaya çalışır. Vince, babasının yokluğunda aile mirasını ve sorumluluğunu devralma çabasıdadır. Benzer şekilde, Wesley de Weston'ın otorite figürü olarak yetersiz kaldığı yerlerde liderlik rolünü üstlenmeye çalışır ve ailesini korumak ister. Oyunun başında annesine karşı babasını savunmaya çalışan Wesley, babasının kırdığı kapıyı tamir etmeye çalışır ve çiftlikteki hayvanlarla ilgilenir. David DeRose'a göre, Weston'ın şiddetli saldırısı, "ailenin koruyucu çemberinin" yok oluşunu simgeler (1993:92)*. Weston'ın bu saldırısı ailesinin güvenliğini tehdit eder ve onları savunmasız bırakır. Babasının iktidarsızlığında, evi koruması ve düzeni sağlaması gereken kişi, diğer bir erkek olan Wesley'dir. Oyun boyunca Wesley, babasının yetersizliği ve zayıflığı karşısında aileyi bir araya getirme ve yönetme görevini üstlenmeye çalışır. Babasının güçsüzlüğü veya yokluğu, Wesley'yi babasının yapamadıklarını yapmak için cesaretlendirir ve ailenin liderliğini üstlenmeye iter. Wesley, babasının yerine geçme isteğiyle onun rolünü ve sorumluluklarını da üstlenir.

Wesley ve Vince aynı zamanda evlerine, topraklarına ve ailelerine olan bağlılıkları ile de ortak bir noktada buluşurlar. Vince, ailesinin çiftliğine döndüğünde, tanınmamanın ve dışlanmanın yarattığı kimlik krizini yaşar. Bu süreçte kendini kanıtlamaya çalışır ve sonunda ailenin mirasını kabul ederek kimliğini bu bağlamda yeniden tanımlar. Wesley'nin ise kapıyı tamir etme eylemi, onun bu evle olan bağıını gösterir. Evi ve aileyi korumak ister; bu nedenle Wesley, oyunun başında şefkatli ve yardımsever bir evlat olarak görünür. Oyun boyunca da babasını savunur ve onun aslında iyi biri olduğunu anlatmaya çalışırken, annesini evi satmaktan vazgeçirmeye ve aileyi bir arada tutmaya çalışır. Her ne kadar ailesinin dağılmaması için uğraşsa da, onları düşünmeyen annesi ve işsiz alkolik babasının yükünü tek başına taşıyamaz. Sonunda o da vazgeçip kaderine mahkum olur.

Wesley, oyunda eve ve toprağa en çok aidiyeti bulunan duygusal bir figürdür. Babasının gelişini betimlediği uzun monoloğun başında bu aidiyet duygusunu şu şekilde ifade eder:

WESLEY: Sırtüstü uzanmış yatıyordum. Avokado çiçeklerinin kokusu odaya dolmuştu. Çakalların sesini duyuyordum. Kulağıma, caddede vınlayan davar kamyonlarının gürültüsü geliyordu. Yatağımda, odamda, bu evde, bu kasabada, bu eyalette, bu ülkede var olduğumu hissediyordum. Sanki kanımın, iliğimin bir parçasıymışçasına yakın hissediyordum ülkeyi [...]. (Shepard, 2000:1.193-194)

Wesley, köklerine derin bir bağlılık gösterir çünkü bu bağ, kimliğini anlamasına ve ailesine de aynı şekilde davranmasını sağlar. Lynda Hart, Wesley'nin topraklarına ve ailesine duyduğu bu bağlılığı, “bir yandan aileyi birbirine bağlayan, diğer yandan bireyin yaşam damarlarını kesmekle tehdit eden daraltıcı ipleri çözmeye çalışan kişi” olarak tanımlar (akt. McDonough, 1997:52)*. Wesley, evini “zombi” olarak nitelendirdiği avukata kaptırmak ve “istila” edilmesine izin vermek istemez, çünkü ona göre evini kaybetmek, ülkesini kaybetmekle eşdeğer bir durumdur (Shepard, 2000:2.224).

Wesley, evlerinin bir zombi istilasına uğrayacağını ve yaşadıkları yere bir “zombi kent” kurulacağını düşünür (2000:2.225); bu nedenle evi satma fikrine karşı çıkar. Bununla birlikte, Wesley için ailenin çöküşü, ülkenin çöküşü anlamına gelir ve o, buna karşı çıkar. Evi satmayı reddetmesinin ana sebebi, evin kendisi için taşıdığı derin anlamdır. Toprak, Amerikan Rüyası perspektifinden de büyük bir öneme sahiptir; Batı'ya genişlemeyi hedefleyen Amerikan kolonilerinde toprak, hem büyüme ve gelişme umudu taşır, hem de bağımsız bir yaşam sürme vaadi sunar. Ekonomik bağımsızlıkla birlikte toprak, Amerikan kimliğini pekiştiren bir geleceği simgeler. Bu bağlamda, Wesley için toprak ve kimlik arasındaki ilişki çok güçlüdür. Ev ve toprakla kurduğu bağ, onun kimliğini şekillendirir; bu yüzden evi kaybetmek, kimliğini kaybetmek anlamına gelir. Wesley, kimliğini toprakla ve kökleriyle olan ilişkisi üzerinden tanımlar ve hala kimliğini bulma umudu taşır.

Wesley ve Vince, genç karakterler olarak yaşadıkları yeri düzeltme arzusuyla doludurlar. Vince, aile çiftliğini devralarak Amerikan Rüyası'nın ölümüne karşı bir direniş gösterirken, Wesley ise toprakla olan bağı üzerinden kendi kimliğini bulma ve bir gelecek yaratma çabasıdadır. Gençlikleri onlara geleceğe dair umut verir. Shepard, genç nesil erkeklerinin başlangıçta umut taşıdığını vurgulamak ister. Ancak bu umut uzun sürmez çünkü postmodern dönemde erkeklik, toplumsal koşullar nedeniyle baskılanmış ve hayatta kalması zor hale gelmiştir. Her ne kadar ailesini düzeltmek ve kendisini bulmak istese de, Wesley'nin de aslında diğer aile üyeleri gibi yaşadığı yerden uzaklara gitme hayali vardır. Wesley, evini bırakmak istemediğini vurgularken aynı zamanda Amerika'nın son sınırı olan Alaska'ya gitme hayali kurar. Ancak Alaska, bir sonraki kısımda *Vahşi Batı* oyununda da görüleceği üzere, Shepard için ciddi bir sınır hayali gibi görülmemektedir. Bu da, Wesley'nin kendini bulma ve her şeyi yoluna koyma arzusunun gerçekleşebileceği ciddi bir hayal olmaktan çıkar.

Wesley, tıpkı babası gibi ailesini koruma ve finansal destek sağlama konusunda zorluklar yaşar. Bu durumun arkasında, onun geleneksel bir erkek figürü olmaması yatar. 1960 ve 70'ler Amerika'sında, geleneksel erkeklik kavramı sorgulanırken, Vietnam Savaşı'nın yarattığı travmalar, ekonomik koşulları ve toplumsal cinsiyet rollerini derinlemesine etkiler. Savaştan dönen birçok erkeğin yaşadığı zorluklar ve toplumun bu bireylere yaklaşımı, Wesley'nin psikolojik durumunu açıkça yansıtır. Bu çerçevede Wesley'nin otorite kurma ve kimlik bulma arzusu, bir yandan geleneksel erkeklik anlayışını benimseme isteğini, diğer yandan modern dünyanın getirdiği yeni gerçeklikler ve zorluklarla başa çıkma mücadelesini ifade eder. Evi kaybetme korkusu, bu çabanın önemli bir sembolünü oluşturur. Wesley, geleneklerine sadık kalmaya çalışırken, aynı zamanda kimliğini belirsizlikler ve mücadeleler üzerinden yeniden tanımlama arayışına girer.

Wesley'nin başarısız olmasının bir diğer sebebi, babasından miras kalan ve onu başarısız olmaya mahkum eden “lanetlenmiş” kandır. Bu durum, Wesley'nin anne tarafına çekmediği, kardeşinin ödevinin üzerine işlemek için çıkardığı penisi üzerine yapılan konuşmada açıkça görülür. Ella'nın ifadesine göre, Wesley'nin penisi, büyükbabası gibi sünnetlidir ve boyut olarak da benzerdir; ancak huy olarak ona

çekmemiştir (Shepard, 2000:1.201). Penis boyu, Wesley'nin Ella'nın gözünde otoriteyi ele alabilecek kapasiteye sahip olduğunun bir göstergesidir; çünkü penis, daha önce de belirttiğim gibi, iktidarın sembolüdür. Weston'dan umudunu kesen Ella, bu iktidarı yeterli gördüğü oğluna devretmeyi düşünmektedir. Ancak Wesley, babasından miras aldığı genetik “lanet” nedeniyle bu görevde başarısız olmaya mahkumdur.

Bu lanetin sadece Wesley'ye değil, Weston'a da babasından aktarıldığı oyunda açıkça ifade edilir. Weston, bu durumu şu sözlerle dile getirir: “Çünkü bana bulaşmış olduğunu gördüm. Aynen öyle. Onun zehrini taşıdığımı fark ettim. Benim gövdemde babamın zehri. Sence haksızlık değil mi?” (2000:2.230). Weston, bu durumun büyük bir haksızlık olduğunu savunur; çünkü bu laneti kendisi istememiştir. Buna rağmen, bu zehri istemeden de olsa oğluna geçirmiştir. Böylelikle bu zehir, erkek evlat olmanın kaçınılmaz bir sonucu ve “erkek laneti” olarak karşımıza çıkar. Ella da bu lanetin genetik yolla aktarıldığını savunur:

ELLA: [...] Gözle görülmüyor ama var. Hep var. Gecenin karanlığı gibi iniyor üstümüze. Her gün hissediyorum. Her gün geldiğini görüyorum. Her zaman geliyor. Kendi kendini yeniden yaratıyor. Gelmesini engellemek için elinden geleni yapsan da geliyor. Değiştirmeye çalışsan da... Çünkü, derinliklerimize sinmiş, minicik hücrelere, genlere. Atom parçacıklarına. Bizim haberimiz olmadan kendi bildiklerini okuyan, kuyrukçuklarını savurarak yüzen, ana rahminde gizli planlar kuran hayvancıklara dek sinmiş. Hatta daha bile önce var. Soluduğumuz havada var. Her yanımızı sarmış. Devletten de büyük bir şey. Yayılıyor hem de. Biz yayıyoruz. Başkalarına geçiriyoruz. Kalıtım yoluyla bize geçiyor, biz de bizden sonrakilere geçiriyoruz. Böylece, irademiz dışında, sanki biz yokmuşuz gibi ürüyor, sürüp gidiyor. (2000: 2.236-237)

Weston, küveti önce kaynar, ardından buz gibi suyla doldurup duş almasının ardından üzerindeki yeni ve temiz kıyafetlerle değiştiğine inanır ve bu yöntemi Wesley'ye de önerir. Ancak Wesley için işler aynı şekilde işlemez. Babasının eski ve kirli kıyafetlerini giyen Wesley, bu kıyafetlerle babasının zehrinin kendisine geçtiğini düşünür ve şunları ifade eder: “Kendimin geri geri çekildiğini hissettim. O içime giriyor, bense içimden çıkıyordum. Sanki bi nöbet değişimi” (2000:3.262). Oyunun

başında, diğer aile üyelerine nazaran evine daha bağlı olan ve sorunları çözmek için çaba harcayan Wesley, oyunun sonuna doğru babasıyla yer değiştirir. Bu dönüşüm, onun karakterinde bir metamorfoz yaratır; o da babası gibi şiddet yanlısı ve umutsuz birine dönüşür ve adeta babasının günahlarını üstlenmek zorunda kalır.

Wesley, bu lanetten kurtulmak için hasta kuzuyu kurban eder. Ancak bu ritüel sırasında kollarından akan kanı kendi kanı sanır, çünkü “Kuzu Wesley’in kendisini temsil eder, çünkü her ikisi de hastadır ve tedaviye ihtiyaçları vardır” (Sağlam, 2021:21)*. Charles Lyons ise Wesley’yi, ritüel bir kurban sunarak ailevi suçluluğun kefareti ödeyen bir figür olarak yorumlar (akt. Sağlam, 2021:20)*. Hristiyanlıkta kuzu, acı çekmenin ve zaferin sembolü olarak İsa ile ilişkilendirilir ve insanların günahlarının affedilmesi için kurban edilir. Bu bağlamda Wesley, ailesindeki günahların kefareti ödemek için kuzuyu kurban eder. Ancak bu ritüel de çözüm sunmaz, çünkü Wesley çoktan babasıyla yer değiştirmiş ve babasından miras kalan laneti devralmıştır.

Weston, gerçek bir baba olma umudunu yitirmiş her babayı temsil ederken, Wesley ise yolunu kaybetmiş ve örnek alabileceği olumlu bir baba figürü bulamayan her evladı simgeler. Shepard, Amerikalı erkeğin aile içinde karşılaştığı zorluklar nedeniyle erkeklik kimliğini kanıtlamakta nasıl başarısız olduğunu vurgular. Matthew Roudané'nin de belirttiği gibi:

Aç Sınıfın Laneti, üyeleri biyolojik olarak sonsuza dek kan bağı içinde kalmaya mahkum bir aileyi konu alıyor, ancak bu aileye kalıtım ve genetiğin çok ötesine geçen bir “lanet” bulaşıyor. Ekonomik ve sosyal, psikolojik ve ruhsal olarak, Weston ve Ella ve onların çocukları sonsuza kadar mahkum kalmaya, zorba ilişkilere hapsolmaya, bu bağımlılık şiddete ve yıkıma yol açsa da birbirlerine bağımlı olmaya mahkumdurlar. (1998:347)*

Ella ise, *Gömülü Çocuk*’taki Halie gibi özgürlüğüne düşkün ve dönemin kadın figürü özelliklerini yansıtan bir karakterdir. Weston’ın çoğu zaman evde olmaması nedeniyle evdeki otoriteyi sağlama görevi ona düşer. Çocukların ve evin ihtiyaçlarını karşılıyor gibi görünse de Ella, geleneksel annelik ve eşlik rollerini toplumun dayattığı şekilde yerine getirmez. Hatta ev işlerini bile Weston’a göre yeterince iyi yapmaz;

Emma amaşırları yıkamaya alıřtıęında Weston, bunun annesinin grevi olduęunu syleyerek iři bırakmasını ister (Shepard, 2000:2.228).

Ella ve Weston arasındaki iliři, postmodern dnemin karı-koca iliřkilerini yansıtır. Bu dnemde ataerkil yapıdan ok, kadınlar kocalarını ve dolayısıyla onların erkeklik rollerini grmezden gelerek istediklerini yapmakta zgrdr. Benzer řekilde Ella, Weston'a ne saygı ne de sevgi gsterir. Weston'ın ailesini korumaktan ve desteklemekten yoksun olması, Ella'nın onu kk grmesine yol aar. Ayrıca Ella, Weston'a karři ıkarak kendi yařamını kurmak ister ve evi satıp uzaklara gitme planlarıyla kendi bařına bir hayat srmek isteyen zgr bir kadını temsil eder. Galawezh I. Muhiadeen, Ella'yı benmerkezci ve dalgın bir anne olarak deęerlendirir ve onun, iinde bulunduęu kasvetli ve umutsuz durumdan kamak iin hayallere ve fantezilere sığındıęını belirtir (t.y.:76)*. Bu baęlamda Ella'nın tutumu, yalnızca evlilik ii otoritenin dnřmn deęil, aynı zamanda postmodern toplumda kadın znesinin ataerkil normlardan baęımsızlařarak bireysel zgrlk arayışını da gzler nne serer.

Ella, Halie gibi geleneksel bir anne figr deęildir ve ocuklarına karři řefkat ve ilgi gstermemektedir. Halie, len oęlu Ansel dıřında dięer ocuklarına karři derin bir sevgi veya ilgi beslemezken, Ella da benzer řekilde ocuklarını oęunlukla umursamaz. Oyunda bazı yerlerde ocuklarıyla ilgileniyor gibi grnse de asıl amacı, yařadıęı yerden kurtulup zgrlęne kavuřmaktır. Bu durum, Ella'nın ocuklarının ihtiyalarına ve duygularına duyarsız tutumunda aıka grlmektedir. rneęin, Emma'nın 4-H projesi iin sakladıęı tavuęu, Emma iin tařıdıęı nemi gz ardı ederek piřirir. Ayrıca, Wesley'nin kardeřinin devinin zerine iředięi blmde mdahale etmek yerine sadece "AĞBİN SENİN KARTONLARININ STNE İřİYOR!" diyerek yemek yemeye devam eder (Shepard, 2000:1.199). Bu durum, Ella'nın kızının abasına ve emeklerine ne kadar kayıtsız olduęunu gsterir.

Emma'nın evi terk etmek istedięi bir bařka sahnede, Ella'nın ilgisi yine yzeysel bir seviyede kalır. Wesley'ye Emma'nın daha yeni "aybaři" olduęunu syleyerek sanki durumu umursuyormuř gibi davranır ancak onu engellemek iin hibir aba gstermez. Bu, Ella'nın annelik rolndeki duyarsızlıęını ve ilgisizlięini bir kez daha ortaya koyar. Benzer řekilde, Emma'nın ailesine duyduęu fkeyle Alibi

Club’da bir olaya karışıp tutuklanması da Ella için ciddi bir endişe kaynağı olmaz. Kızının suç işlemiş olması bile Ella’yı derinden etkilemez; ona karşı gerçek bir annelik şefkati veya kaygısı göstermez. Tüm bu durumlar, Ella’nın çocuklarına karşı duygusal olarak kopuk ve duyarsız bir anne olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Ella’nın Wesley’e yönelik ebeveynlik yaklaşımı da eleştiriye açıktır. Wesley, babasının yokluğunda evin yükünü üstlenerek aileyi bir arada tutmaya çalışır ve ailenin dağılmaması için çaba gösterir. Ancak bu çabalar, Ella tarafından ne görülür ne de takdir edilir. Ella, oğlunun yaşadığı psikolojik ve duygusal sorunları göz ardı eder ve onun ihtiyaçlarını ise yok sayar. Wesley’nin ailesi için yaptığı fedakarlıklar karşılık bulmazken, Ella’nın tutumu annelik sorumluluğundan uzak bir tablo çizer.

Evi satma planları, Ella’nın çocuklarının duygularını ve olası zorluklarını göz ardı ettiğini açıkça ortaya koyar. Bu kararları alırken, çocuklarının görüşlerine değer vermez ve yalnızca kendi çıkarlarını gözetir. Avrupa’ya gitme arzusu, onun bencil bir anne olduğunu ve çocuklarının geleceğini düşünmediğinin bir başka göstergesidir. Ayrıca, geleneksel annelik rolüne tamamen zıt bir şekilde, aileyi bir arada tutmak yerine sorumluluklarından kaçınır ve evdeki kaosu yatıştırmaya çalışmaz. Hatta evi satma planlarını gerçekleştirirken bu süreçte çocuklarını dahi dahil etmez. Wesley planı öğrendiğinde, Ella’nın tepkisi yalnızca “Sen de benimle gelebilirsin” demekten ibarettir (Shepard, 2000:1.203). Bu, Ella’nın ebeveynlik yaklaşımının yüzeyselliğini ve oğluna karşı sorumluluk duygusundan yoksun olduğunu açıkça gösterir.

McDonough’a göre, “Shepard bu anneleri ve eşleri kahramanca mücadele eden kişiler olarak resmetmek yerine, onları erkeklerine ihanet eden kişiler olarak resmediyor ve onları konumlandırma biçimiyle bir erkeğin önceliğinin kendisi olduğunu, bir kadının önceliğinin ise ailesi ve erkeği olduğunu ima ediyor” (1997:51)*. Shepard’ın bu yaklaşımı, Ella’nın Weston’a karşı tutumunda da açıkça görülür. Weston’ın otoritesini hiçe sayan Ella, evde kendi sözünün geçmesini ister ve hem Taylor’ın hem de daha sonra Wesley’nin iktidar olmasını isteyerek kendi içinde bir tutarsızlığa düşer. Shepard, bu durumla kadın karakterlerin hem kendi çıkarları doğrultusunda hareket ettiklerini hem de erkeklerin otoritesine meydan okurken geleneksel aile düzenini sorguladıklarını vurgular.

Halie'nin Peder ile bir gece geçirdikten sonra eve gelmesi gibi, Ella'nın Taylor'la bir gece geçirip eve elinde yiyecek dolu poşetlerle dönmesi, onun Weston'ı tamamen reddettiğini ve Taylor'ı evin yeni "ekmek getiren" kişisi olarak konumlandırmaya çalıştığını gösterir. Bu, Ella'nın Weston'ın otorite eksikliğinden duyduğu hayal kırıklığını ve bu boşluğu doldurmak için alternatif bir figüre yöneldiğini yansıtır. Taylor, Weston'ın yarattığı otorite boşluğundan faydalanarak Ella'yı memnun etmeye çalışır. Shepard, bu sahnelerde kadınların geleneksel rollerini terk etme arzusunu, aynı zamanda yeni bir otorite arayışını ele alır. Emma'nın Taylor'a hitaben ağabeyini şikayet ederek "Bu da bir şey mi? Ağbim mutfakta yerlere işer" demesi (Shepard, 2000:1.213), ev içindeki otorite kavramının hem babadan hem de ağabeyden Taylor'a doğru kaydığını yansıtır. Bu durum, Ella ve Emma'nın erkek otoritesine karşı farklı bakış açılarını ve otorite boşluğunun yarattığı dinamikleri gözler önüne serer.

Ella'nın birçok özelliği "New Woman" kavramıyla ilişkilendirilebilir. Geleneksel annelik rolünden sıyrılması ve çocuklarına karşı beslediği kayıtsızlık, o dönemdeki kadınların sadece bir anne ya da eş olarak değil, birey olarak da kendilerini tanıdıklarının ve kendi ihtiyaçlarına göre hareket ettiklerinin bir göstergesidir. Ella, ailesinin gereksinimlerini gözetmekle birlikte, kendi isteklerini ve bağımsızlığını da ön planda tutar. Bu durum, dönemin sosyal dönüşümlerini ve kadınların kimliklerini yeniden tanımlama çabalarını ortaya koyar.

Ella'nın bağımsızlık arayışı ve ev ortamından sıyrılıp kendi hayatını kurma isteği, bir New Woman olarak geleceğini şekillendirme, ekonomik ve kişisel bağımsızlık elde etme hayalini ve çabasını okuyucuya yansıtır. 1960'lar ve 70'lerde Amerika'da kadınların geleneksel evlilik normlarına karşı duruş sergilemeleri oldukça yaygın hale gelir ve Ella da bu akımın bir temsilcisidir. Weston'a bağlı kalarak yaşamını böyle devam ettirmek istemez; evi satma stratejisi, onun toplumsal kurallara itiraz ettiğinin ve ekonomik bağımsızlık elde etme arzusunun bir kanıtıdır. Ancak bu bağımsızlık hedefini Taylor aracılığıyla elde etmek istemesi, kadınların tam anlamıyla bağımsız olamamış olduklarını ve hala ataerkil yapıdan bazı etkileri hissettiklerini ortaya koyar. Taylor'a duyduğu ihtiyaç, onun yalnızca bir erkeğe bağımlılığını

sürdürdüğünü ve kadınların kendi ayakları üzerinde durmalarının hala toplumda güçlüklerle gerçekleştirilen bir şey olduğunu vurgular. Bu sebepten dolayı Ella isyankar olduğu kadar mağdur/kurban konumuna da düşer. Weston'ın aileyi terk etmesi ya da sürekli maddi sıkıntılar içinde olması, Ella'yı hem kişisel hem de ekonomik olarak zayıf düşürür. Maddi güvenceden yoksun olması ve eşinin sorumsuzluğu, Ella'yı özgürlüğünü kazanmak için daha fazla mücadele etmeye iterken, bir yandan da hayatın zorlukları karşısında mağdur bir figüre dönüşmesine yol açar. Oyunun sonunda, özgür bir birey olamayarak yine bir erkek figürüne bağlı kaldığı ve oğlu Wesley'yi eşi olarak görmesi, onun bağımsızlık arayışının nihayetinde toplumsal ve bireysel engellerle karşılaştığını ve bu engellerin onun yaşamındaki belirleyici faktörler haline geldiğini gösterir.

Emma da, annesi Ella gibi özgür ruhlu bir kızdır ve oyunda en çok başkaldıran karakterdir. Henüz ergenliğe giren Emma, kendini fark etme sürecindedir ve bu süreçte evdeki herkese karşı çıkarak agresif bir tutum sergiler. Ailesinin normal bir aile olmadığını bilincindedir ve bunu ağabeyi ödevine işedikten sonra “Ne biçim aile bu?” diyerek, daha oyuna ilk girdiği zamanlarda serzenişte bulunur (2000:1.200). Emma, aynı zamanda oyun boyunca güçlü bir karakter sergileyerek, kendi ayakları üzerinde durmak isteyen bir kadın olma arzusunu ortaya koyar. Bu özellikleriyle, o dönemin postmodern kadın figürüne ait özellikleri taşır. Emma, toplumsal ve ailevi normlara karşı çıkarken, bireysel özgürlüğünü kazanma yolunda mücadele eder. Ailesinden uzaklaşmak isteyen Emma, birden fazla kez kaçma girişiminde bulunur ve uzaklara gidip çalışma, kendi parasını kazanma hayalleri vardır. Bu hayaller, ona kendi kimliğini bulma ve bağımsızlığını kazanma yolunda bir fırsat olarak görünür. Emma'nın bu arayışı, dönemin genç kadınlarının toplumda var olan sınırlamaları aşma çabalarını simgeler.

Evdeki aile üyeleriyle sağlıklı bir ilişkisi olmayan Emma, genellikle söz dinlemeyen ergen bir kız çocuğu olarak gösterilir. Annesinin istediği hiçbir şeyi yapmayarak, kendi istekleri doğrultusunda hareket eder. Projesi için sakladığı tavuğu pişirildiğinde ve ağabeyi kartonların üzerine işediğinde, annesi her ne kadar ata binip gitmemesi için arkasından bağırırsa da, Emma istediği yere gideceğini söyleyerek

annesine karşı çıkar. Emma'nın bu tutumu, onun ergenlik döneminin başında oluşan başkaldırısını ve aile içinde kendini ifade etme arzusunu simgeler. Hatta annesine o kadar saygısı yoktur ki, Taylor ile konuştuğunda onun bir “keriz” olduğunu söyleyerek kendisinin daha akıllı olduğunu ve onun sözünün bir hükmü olmadığını ima eder (2000:1.210). Bu, Emma'nın annesinin ve evdeki diğer otorite figürlerine karşı duyduğu öfkenin ve onları küçümseme eğiliminin bir yansımasıdır. Ayrıca, annesi uyuduğunda elindeki kamçıyı “kıçına” vurup onu uyandırmaya çalışması, Emma'nın sadece annesinin otoritesini hiçe saymakla kalmadığını, aynı zamanda onu bir şekilde aşağılamaya da çalıştığını gösterir. Bu davranış, Emma'nın evdeki düzeni ve otoriteyi reddettiğini, kendi bağımsızlığını kazanma çabasında olduğunu ortaya koyar.

Wesley ile Emma arasındaki ilişki ise, sağlıklı bir ağabey-kız kardeş ilişkisinden oldukça uzaktır. Emma, Wesley'den küçük olmasına rağmen ona küfürler savurur ve genel olarak gergin bir iletişim içinde olurlar. Wesley'nin geleneksel erkek rolünü üstlenme çabaları, Emma'nın bağımsızlık arzusuyla sıkça çatışır. Bu durum onların arasındaki bağı, sevgi ve destek arayışından ziyade kopukluk ve çatışmalar arasında gidip gelmeye zorlar. Wesley, aileyi bir arada tutmaya çalışırken, Emma bunun zıttı olarak kendi özgürlüğünü ve bağımsızlığını elde etmek için mücadele eder. Bu dinamikler, ailedeki karmaşanın ve toplumsal cinsiyet rollerine dair beklentilerin kardeşlerin yaşamlarını nasıl etkilediğini ortaya koyar.

Emma'nın babasıyla olan bağı da hayal kırıklıklarıyla oluşur. Babası ailenin yükümlülüklerini yerine getirmediği için Emma isyankar bir davranış sergilemeye başlar ve bağımsızlık kazanma arzusu ile dolup taşar. Weston'ın zaafı, Emma'nın hem babasına hem de ailedeki diğer otoriter figürlere karşı çıkmasına neden olur. Bu ilişki, Emma'nın otoriteye karşı duyduğu öfkenin ve ailesinden kaçma isteğinin bir yansıması olarak, onu özgürlüğüne kavuşturacak bir çıkış yolu arayışına iter.

Emma, Shepard'ın yazdığı en güçlü kadın karakterlerden biri olarak öne çıkar. Hem Emma hem de *Gömülü Çocuk* oyunundaki Shelly, oyun boyunca seslerini yükselten ve olan bitene kayıtsız kalmayan güçlü karakterlerdir. Emma'nın açık sözlülüğü ve isyanı, Shelly'nin Vince'in ailesine karşı tepkileriyle paralellik gösterir. Emma, annesi ve ağabeyiyle yaşadığı tartışma sonrasında binici pantolonunu ararken,

ata binip çekip gitme kararı alır. Eve döndüğünde annesinin sözünü dinlememekle eleştirilse de, ona göre söz dinlemek “ölmeye başlamak” demektir (Shepard, 2000:1.206). Hiçbir otorite figürüne boyun eğmeyen Emma, isyankar bir karaktere sahiptir ve bu tavrı toplumsal beklentilere ve geleneksel kadın rollerine karşı bir başkaldırı olarak okunabilir.

Onun bu siniri her ne kadar genetik olup sülalesinden gelen “sıvı dinamit” ile özleştirilse de, kanında “nitrogliserin” olmadığı için diğerlerinden farklı olduğunu belirtir (2000:1.211). Bu özelliğiyle Emma, diğer karakterlere nazaran daha cesur, güçlü ve korkusuz bir şekilde tasvir edilir. Alibi Kulüp’ü basıp tüfekle orayı taradıktan sonra geceyi hapiste geçirir ve çavuşa kur yaparak çıkmayı başarır. Emma, korku ve endişe taşımadan, her türlü zorluğun üstesinden gelerek, oyundaki diğer karakterlerin çok daha ötesinde bir cesaret sergiler. Bu durum, onun toplumun dayattığı kalıplardan çıkıp, kendi yolunu çizmeye kararlı bir birey olarak nasıl şekillendiğini gösterir.

Emma, oyundaki duruşuyla annesi Ella gibi New Woman kavramı ile ilişkilendirilebilecek bir karakterdir. Geleneksel kadın rollerine meydan okuyan ve bağımsız bir yaşam sürme arzusuyla hareket eden Emma, bu özellikleriyle 1960’lar ve 70’lerin toplumsal değişimlerine ayak uyduran bir figür olarak öne çıkar. Araba tamircisi olma hayali, kendi parasını kazanarak ekonomik özgürlüğünü elde etme çabası, Emma’nın bağımsızlık arayışını ve toplumda bir rol edinme isteğini açıkça ortaya koyar. Bu, New Woman kavramıyla uyumlu bir şekilde, onun erkek egemen bir dünyada kendisine yer açma çabası olarak okunabilir.

Emma, erkek otoritesinden kurtulmak isteyen bir kadın figürü olarak, sahnelerde az yer almasına rağmen güçlü bir karakter sergiler. Ağabeyinin aksine, evde sesini çıkaran ve gelecekle ilgili detaylı hayaller kurabilen birisidir. Bu, Shepard’ın kadınların rollerindeki değişimin erkekleri olumsuz bir şekilde gösterdiğini ve erkeklerin güçsüz bir imaj oluşturduğunu vurgular. Erkekler, kadınlar gibi net gelecek planları kuramazken, aynı zamanda evdeki otoriteleri de sarsılmaktadır. Emma’nın Baja’ya gidip araba tamircisi olma hayali, onun toplumun beklentilerinden uzaklaşma çabasını ve kendine özgü bir kimlik arayışını simgeler. Hayalinde ana dilini unutup

sadece İspanyolca konuşması, kimliğini bulmaya çalışırken kendisine yabancılaşan bir figür olarak da okunabilir.

Emma'nın arabalara olan ilgisi ve bu alandaki hayalleri, erkeklerin ilgi alanlarıyla nasıl iç içe geçtiğini gösterir. Bu durum, onu ağabeyinden daha “güçlü” ve bağımsız bir karakter olarak konumlandırır. Emma, erkek egemen bir dünyada, kendini özgür ve güçlü bir şekilde ifade etmeye çalışırken, geleneksel kadın rollerinin dışında bir yer edinmek ister. Bu noktada, Wesley, ondan enginarları kontrol etmesini isteyerek ona asıl domestik görevini hatırlatır. Buna ek olarak, Emma'nın annesine de Baja hayalinden bahsettiği bölümde Ella da ona geleneksel cinsiyet rollerini hatırlatır. Her ne kadar kendisinin de hayali bu rollerden çok uzak olsa da kızına “Ne biçim konuşuyorsun? Sen o tür işler yapmak üzere yetiştirilmedin ki. Sana göre değil öyle şeyler. Oturup güzel güzel nakış işlemek dururken ne diye tamirci olacakmışsın?” diye tepki gösterir (2000:1.207). Bu çelişki, Ella'nın hem kendi kimliğiyle çatıştığını hem de toplumun kadınlardan beklediği rolün hala etkisinde olduğunu gösterir. Emma ise, bu toplumsal baskılara rağmen hayalinde ısrarcı olur ve kendi yolunda gitmeye kararlıdır. Emma'nın güçlü duruşu, ona sadece evin dışındaki dünyada değil, evin içindeki ilişkilere de meydan okuma gücü verir.

Emma'nın araba tamirciliği gibi geleneksel olarak erkeklere atfedilen bir alana ilgi duyması, ata binmesi ve Alibi Kulüp'ü tarayarak cesur bir tavır sergilemesi, onun güçlü ve isyankar doğasını vurgular. Ancak, ailesinin ekonomik ve manevi olarak parçalanması, Emma'nın bu özgürlük ve bağımsızlık arzusunu gerçekleştirmesini engeller. Annesi ve babasının sürekli çatışmaları, ilgisizlikleri ve destek yoksunlukları, Emma'nın duygusal olarak ihmal edilmesine ve hayallerini gerçekleştirememesine neden olur. Bu bağlamda, Emma hem isyankar bir birey hem de ailesinin kaotik yapısının mağduru olarak çift yönlü bir karakterdir.

Emma'nın, nesiller boyu aktarılan işlevsizlik, sevgisizlik ve hayal kırıklığı döngüsünden kaçmaya çalışması, onun mücadeleci ruhunu gösterse de bu döngünün bir parçası olmaktan tam anlamıyla kurtulamaz. Oyunun sonunda, babasının arabasının anahtarını alarak kaçma girişimi, bu bağımsızlık arzusunun bir belirtisidir. Ancak, arabada borç için eve gelen kişilerin yerleştirdiği bombanın patlaması sonucu

can vermesi, Emma'nın bu özgürlük mücadelesinin trajik bir sonla noktalandığını düşündürür. Shepard, Emma'nın hikayesi aracılığıyla, bireyin toplumsal ve ailevi yapıların yarattığı sınırlamalardan kurtulma çabasını, ancak bu sınırlamaların engelleyici gücünü güçlü bir şekilde ortaya koyar.

Ailenin çökmesine bir başka sebep ise o dönemde yaşadıkları ekonomik sıkıntılardır. Watergate skandalı ve Nixon'ın istifası, ardından 1973 petrol krizi ve 1975'teki yüksek işsizlik oranı, 1970'ler Amerika'sında toplumsal ve ekonomik kırılmaların yaşandığı bir dönemi temsil eder. Bu olaylar, halkın hükümete olan güvenini derinden sarsar ve birçok aile ekonomik zorluklarla mücadele etmek zorunda kalır. *Aç Sınıfın Laneti* oyununun geçtiği zaman dilimi, bu dönemin etkilerini yansıtır.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika Birleşik Devletleri, ekonomik ve ideolojik açıdan küresel bir süper güç olarak kabul edilir. Savaş sonrası dönemde Amerikalılar, ülkelerinin kapitalist sanayisine olan hayranlıklarıyla vatanseverlik duygusu taşırken, Amerikan ideolojisini dünya genelinde yayma çabası içine girerler. Bu dönemde ülkenin kişi başına düşen geliri %35 oranında artar ve bu ekonomik patlama, Amerika'yı tüketici odaklı bir topluma dönüştürür (Wade, 1997:8)*. İnsanlar mal satın alarak toplumsal statülerini yükseltme yarışına girerler ve bu kapitalist düzende, yalnızca tüketerek var olabileceklerine inanırlar. Oyunda Weston, sanki o dönemki tüketimcilik hırsı devam edermiş gibi sürekli insanların bir şey satın almak için borca girmesine vurgu yapar ve eleştirir:

WESTON: [...] Durmadan bir şeyler satıyorlar, demek ki işler düzelecek. Buzdolabı alın. Araba alın. Ev alın. Arsa alın, yatırım yapın. Er geç ödeneceğini hesaba katmasalar, bu kadar cömert olurlar mı? Bir gün mutlaka ödenecek. Ben de katıldım kervana. [...] Zaten herkes borçlanmamı istiyor. Bankalar, taksitli satışlar, yatırımcılar... Bütün her şey, gözle görünmeyen para üstüne dönüyor [...]. (Shepard, 2000:3.260)

Oyundaki Tate ailesinin yoksullukla mücadelesi ve aile reisinin, yani Weston'ın, işsiz bir adam olması, dönemin ekonomik istikrarsızlığını doğrudan yansıtır. Ailenin “aç sınıf” olup olmadığına dair tartışmalar, ekonomik sıkıntıların aile içindeki bireyler üzerinde nasıl farklı algılar ve tepkiler yarattığını ortaya koyar. Emma

tavuğunu bulamadığında ve annesini pişirdiği için suçladığında açlık sınıfına dahil olmadıklarını ve acıdan ölmediklerini savunurken Ella öyle bir sınıfın olmadığı görüşündedir (2000:1.199). Aile, yoksulluklarını reddetmek ve gerçeği görmezden gelmek için kaçış yolları arar.

Emma'nın buzdolabı ile konuşarak söylediği “Merhabaaa! Kim var orada? Kimse yok mu? Meteliksiz değiliz, haberiniz olsun. Saklanmanıza gerek yok. Para geldiği gibi gidiyor, ama meteliksiz değiliz. Açlar sınıfına dahil değiliz” (2000:1.208) ifadesi, içinde bulundukları yoksulluğu kabul etme ile reddetme arasındaki ikilemi yansıtır. Aile üyeleri, sürekli buzdolabının kapağını açarak içinin dolu olacağına dair bir mucize beklerler. Ancak buzdolabı, genellikle boş kalır. Dolabı açıp bakmaları, Amerikan Rüyası'nın yanıltıcı doğasının güçlü bir sembolüdür. Amerikan Rüyası, refah ve bolluk vaat eden bir ideoloji olarak pazarlanır; fakat bu ideoloji, özellikle ekonomik krizler döneminde birçok kişi için içi boş bir vaatten öteye geçmez.

Weston'ın oğluna “Bu kadar aç olamazsın! Allah kahretsin, durumumuz o kadar kötü değil! Ben zamanında açlıktan kıvranan adamlar gördüm, biz o kadar çaresiz değiliz” (2000:3.258) demesi, ekonomik çaresizliklerini kabul etmeme çabasını güçlendirir. Ancak sürekli buzdolabının boş olması ve ailenin maddi durumunun kötüleşmesi, onların hem ekonomik hem de manevi olarak Amerikan Rüyası'nın vaat ettiği hayatın tam tersi bir durumda olduklarını gösterir. Shepard, buzdolabını bir metafor olarak kullanarak, Amerikan Rüyası'nın çoğu insan için ulaşılmaz ve yanıltıcı bir ideal olduğunu gözler önüne serer.

Oyunun ilk sahnesi, Tate ailesinin maddi durumu hakkında önemli ipuçları verir. Sahnede yer alan “çok basit bir yemek masası”, aile üyelerinin farklılığını yansıtan “birbirine benzemeyen dört metal sandalye”, “biraz solmuş mutfak perdeleri” ve “yırılmış pencere teli” gibi detaylar, Ella'nın sırtındaki “eski püskü bir sabahlık” ile birlikte ailedeki fakirliği ve ihmali açıkça ortaya koyar (2000:1.191). Bu unsurlar, Shepard'ın *Gömülü Çocuk* oyununda da olduğu gibi, ekonomik sıkıntılarla mücadele eden bir ailenin durumuna vurgu yapar. Emma'nın oturdukları evi bir “kümes” (2000:2.224), Slater'ın ise bir “döküntü” olarak tanımlaması (2000:3.265), evin hem fiziksel hem de sembolik açıdan ne kadar kötü bir durumda olduğunu gözler önüne

serer. Weston içinse, ev satıldığında alacakları para San Diego'ya bile gitmeye yetmez, çünkü evin her yerini tahtakurtları kemirmişti (2000:1.204). Bu bağlamda, evin fiziksel çöküşü, yalnızca ekonomik yetersizliği değil, aynı zamanda ailenin çözülmekte olan yapısını ve Amerikan Rüyası'nın çürüyen temelini de sembolize eder.

Evin fiziksel özelliklerinin yanı sıra, ailenin hayvancılıkta başarısız olması ve yaşamlarını sürdürecektik kadar ağaçlarının bulunmaması, onların ne kadar yoksul olduğunu daha da belirgin hale getirir. Çalışmayan bir baba olan Weston ve evi ile ilgilenmek yerine onu satışa çıkarmak isteyen Ella, çocuklarına filmlerdeki gibi ideal bir hayat ya da konforlu bir ev sağlayamazlar. Ancak buna rağmen, her biri bireysel olarak kendilerini kurtarmaya çalışır ve statü hayalleri kurar. Bu durum, onların maddi refahı güçlü olmanın bir göstergesi olarak gördüklerini ve bu refaha ulaşmayı statü kazandıran bir araç olarak kabul ettiklerini ortaya koyar. Tate ailesinin ekonomik sıkıntıları, yalnızca maddi bir yetersizlik değil, aynı zamanda Amerikan Rüyası'nın vaat ettiği bolluk ve refahın bir yanılsama olduğunu da simgeler.

Bunlara ek olarak, *Aç Sınıfın Laneti* oyununda kimlik meselesi, oyunun merkezinde yer alan önemli bir temadır ve bu tema, "Amerikan Rüyası'nın çöküşü" bağlamında derinlik kazanır. Richard Gilman'ın Shepard'ın eserleri hakkındaki yorumuna göre, Shepard'ın eserlerinde "benlik" ve "kökler" temaları sıkça işlenir. Amerikan Rüyası, yalnızca fiziksel ve ekonomik bir yükselişi temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda bireylerin kimliklerini ve toplumda bir rol bulma umutlarını da ifade eder (akt. Akıllı, 2004:54)*. Ancak, Shepard'ın eserlerinde bu umut, genellikle bir hayal kırıklığıyla sonuçlanır.

Aile üyelerinin her birinin kendi Amerikan Rüyası'nı gerçekleştirme amacı olsa da, bu hayaller çoğunlukla hayal kırıklıkları ve trajedilerle sonuçlanır. Ella, statü anlamında Weston'dan daha üstün bir geçmişe sahiptir. Weston'ın da ifade ettiği gibi, Ella'nın büyükbabası bir eczacıdır ve ona göre "sanatçı" ya da "bilim insanı" gibi meslek sahibi kişiler, daha üst tabakaya aittir. Bu durum, Ella'nın Weston'ı küçük görmesine ve maddi anlamda yaşadığı hayattan memnun olmamasına sebep olur. Weston'a duyduğu bu küçümseme ve kendi yaşamına duyduğu hoşnutsuzluk, Ella'nın evi satıp Avrupa'ya gitme hayalini körükler. Ella, Avrupa'yı "sanatın alası, yağlıboya

tablolar, şatolar, binalar, şahane lokantalar” (Shepard, 2000:1.201) gibi hayalleriyle idealize eder. Ancak, Sinan Akıllı’nın da belirttiği gibi, Ella’nın bu rüyası oyunun sonunda evi satamamasıyla birlikte bir kabusu dönüşür (2004:50)*.

Emma ise annesine benzer bir şekilde ekonomik bağımsızlık elde etme hayali kurar. Komşularının sahip olduğu ısıtılmalı havuza özenmesi, onun da lüks bir yaşam arzusuna işaret eder. Bu lüks hayata ulaşmak için Baja’da araba tamircisi olmayı planlar. Ancak Emma’nın hayalleri de tıpkı annesinin hayalleri gibi kabusu dönüşür. Oyun sonunda gerçekleşen muhtemel ölümü, onun Amerikan Rüyası’nı gerçekleştirme yolundaki en büyük engeldir. Emma’nın başarısızlığının temel sebebi, sevgiden ve destekten yoksun, işlevsiz ailesidir. Annesi, babası ve ağabeyi tarafından gereken desteği göremeyen Emma, hayallerini gerçekleştiremez. Shepard, Ella ve Emma’nın hayal kırıklıklarını, Amerikan Rüyası’nın yanıltıcı doğasının bir yansıması olarak işler. Hem Ella hem de Emma, bu işlevsiz aile yapısında kimliklerini ve hayallerini gerçekleştirmeye çalışırken sistematik olarak başarısızlığa uğrarlar. Böylece, bireylerin kişisel rüyaları, toplumsal ve ailesel koşulların yükü altında ezilir ve trajik bir şekilde sonlanır.

Weston için Amerikan Rüyası, maddi refahı elde ederek bu yolla evdeki otoritesini yeniden sağlamaktır. Ancak, alkol bağımlılığı, borçları ve ekonomik katkı sunamaması, onun bu rüyasını gerçekleştirmesinin önündeki en büyük engellerdir. Maddi sorunları nedeniyle ailesi üzerindeki otoritesini yitiren Weston, Amerikan Rüyası’nın vaat ettiği refah ve mutluluğa ulaşma konusunda başarısız olur. Para kazanma ve yatırım yapma hevesiyle materyalizme sarılır; ancak bu bağlılık, onu daha da derin bir çıkmaza sürükler. Oyunun sonunda, her ne kadar temiz kıyafetler giyerek ve olumlu bir tutum sergileyerek değişim sinyalleri verse de, bu yalnızca geçici bir yanılsamadır. Gerçekte, Weston rüyasını gerçekleştiremeyerek evden kaçmak zorunda kalır.

Wesley’nin Amerikan Rüyası ise babasından farklı bir şekilde, yaşadığı alanı koruma ve kollama üzerine odaklanır. Wesley için ev, yalnızca bir yaşam alanı değil, aynı zamanda kimliğini yansıtan bir mekandır. Bu nedenle, toprağını kaybetmek istemez ve evi satmaya çalışan annesi Ella ve Taylor’a karşı çıkar. Wesley’nin bu

direniş, onun toprakla ve geçmişle olan bağını koruma isteğini temsil eder. Taylor ise arazinin artan konut ihtiyacını karşılayabileceğini savunarak evi satmayı teşvik eder. Ancak Wesley için bu topraklar, maddi bir varlık olmaktan çok daha fazlasıdır; kimliğinin ve aidiyetinin bir parçasıdır. Bu nedenle, Taylor’a duyduğu düşmanlık, onun materyalizmi ve tüketim kültürünü temsil etmesiyle ilgilidir. Wesley’nin gözünde, Taylor bir “zombi”dir; yaşamdan ve anlamdan yoksun, yalnızca maddi kazanç peşinde koşan bir figürdür:

TAYLOR: Bu ev harika. Yani, yeri çok iyi demek istiyorum. Potansiyeli olan bir arazi. Tabii, ucuz konut ihtiyacının karşılanması amacıyla tarımın gittikçe geri plana itildiğini görmek çok acı, ama n’aparsınız? Çağın gereklerinden biri bu. Gezegenimiz üstündeki insanların sayısı çok arttı. Bütün mesele burada. Basit matematik hesabı. İnsanlar çoğaldıkça barınak gereksinmesi artıyor. Barınaksa toprak istiyor. Basbayağ bir denklem işte. Konut sağlamamız gerek insanlara. Yeni insanlara. Ne mutlu bize ki bunu sağlamanın mümkün olduğu bir ülkede yaşamak şansına sahibiz [...]. (Shepard, 2000:1.212)

Taylor’ın kapitalist söylemleri ve evi muhtemel değerinin altında bir fiyata satın alma girişimi, işçi sınıfı ile toprak sahipleri arasındaki güç dengesizliğini yansıtır. Taylor, manipülasyon yoluyla Tate ailesini maddi rahatlık ve borçtan kurtulma fikrine ikna etmeye çalışır ve bu doğrultuda evdeki buzdolabını bile doldurur. Weston’ı çölde işlevsiz bir arazi satın almaya ikna eden kişinin de Taylor olduğu düşünülür. Taylor, Weston’a gelecekte arazinin değerlendirileceğini, golf sahaları ve alışveriş merkezlerinin inşa edileceğini söyleyerek onu kandırır; ancak arazi, beklentilerin aksine “fos” çıkar.

Wesley, Taylor’ın manipülatif doğasını fark ederek onun diğer “zombi”lerin öncüsü olduğunu ifade eder. Wesley, Taylor’ın evlerini işgal edeceğini, hem evlerini hem de topraklarını kaybedeceklerini ve arazilerinin üzerine bir “zombi kent” inşa edileceğini dile getirir (2000:2.224-225). Oyunun ikinci kısmında, evin satıldığını öğrenen Taylor gerçek yüzünü ortaya koyar. Nüfuzlu kişilerden destek gördüğünü belirten Taylor, Tate ailesi ve onların temsil ettiği insanlar gibi “zavallı” hayatların önemsiz olduğunu vurgular. Ayrıca, her şeyin onlarsız da sorunsuz bir şekilde devam ettiğini ve açlıktan ölmek istemiyorlarsa onun gibilerin kervanına katılmaları gerektiğini öne sürer (2000:2.242). Taylor’ın bu eylemleri, kapitalist bir toplumda

bireylerin ve ailelerin nasıl sömürüldüğünü gözler önüne serer. Shepard, Taylor karakteri aracılığıyla kapitalizmin birey ve aile üzerindeki yıkıcı etkilerini ve Amerikan Rüyası'nın maddi kazanç peşinde yozlaşmasını eleştirir.

Kapitalist ekonomi, bireysel mülkiyetin ve finansal sermayenin ekonomik büyümeyi teşvik ettiği bir sistem olarak tanımlanır. Bu bağlamda, konut kredileri vatandaşları borçlanmaya ve tüketici olmaya yönlendiren bir mekanizma olarak öne çıkar. Orta sınıf Amerikalılar için ev sahibi olmak, hem bir yatırım aracı hem de maddi güvencenin sembolü olarak görülür. Ancak bu durum, aynı zamanda bireyleri kapitalist ekonomik döngünün içine çeken bir borç tuzağına dönüştür.

Ev ve arazi sahibi olmak, yalnızca maddi refah ve toplumsal statü göstergesi değil, aynı zamanda bireyin kimliğinin bir simgesidir. Konut kredileri sayesinde birçok Amerikalı, kendi evini satın alma fırsatı yakalayarak topluma tam anlamıyla entegre olabileceğini ve ekonomik güvenceye kavuşabileceğini düşünür. Arazi sahipliği ise özellikle kırsal kesimde, bireyin kendi kendine yetme becerisini ve aile mirasını sürdürme kapasitesini ifade eder. Ella da oyunda, Taylor gibi, toprak sahipliğinin önemine değinir. Toprak fiyatlarının sürekli arttığını belirten Ella, bu durumun ekonomik değerini ve toplumsal önemini vurgular:

ELLA: [...] Senin benim gibi bir sürü insan, sırf bunun gibi bir yere sahip olabilmek için binlerce dolar ödüyor. Bankalar sağa sola kredi açıyor. Aileler için, küçük küçük konut kredileri. Millet inşaata vermiş kendini. Her kes bir karış toprağı olsun istiyor. Tek emin yatırım bu. Öyle otomobildi, çamaşır makinesi gibi değer kaybetmesi söz konusu değil. Toprak değerleri on yılda iki kat artacak. Hatta daha bile çabuk. Her gün artıyor. (2000:1.204)

Oyunda arazi satma konusundaki baskılar, kapitalist sistemin bireyleri maddi zorluklar nedeniyle kimliklerinden ve değerlerinden ödün vermeye zorladığını gösterir. Taylor gibi karakterler ise bu sistemin fırsatçı yönünü temsil eder; ekonomik krizi kendi çıkarları doğrultusunda kullanarak mülkü değersizleştirir ve manipülasyon yoluyla kazanç sağlamaya çalışır. Shepard, bu bağlamda Amerikan Rüyası'nın kapitalist ekonomik baskılar altında nasıl aşındığını ve bireylerin sermaye ve mülk ilişkileri arasında sıkıştığını eleştirir. Bu durum, bireylerin ekonomik özgürlük

arayışında nasıl sömürüldüğünü ve sistemin insani değerler üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne serer.

Oyunun sonunda Wesley, babasının anlattığı kartal-kedi hikayesini devam ettirir ve bu hikaye, hem Tate ailesinin hem de Amerikan toplumunun bir özeti olarak yorumlanabilir. Hikayede kartal, kediyi kaparak uçarken kedi, karnını deşerek kartala zarar verir. Kartal kediyi bırakmak istese de kedi, düşerse öleceğini bildiği için kartalı bırakmaz ve sonunda ikisi de birlikte yere çakılarak ölür. R. J. Cardullo'ya göre, bu hikayede kartal Weston'ı, kedi ise Ella'yı temsil eder ve her ikisi de birbirlerine karşı verdikleri savaşta kaybeden taraf olurlar. Cardullo, bu öyküdeki kedi ve kartalın, aslında birbirlerine düşman olmayan, ancak tesadüfen aynı yiyecek için rekabet eden ve sonuç olarak birbirlerini öldüren arketipik yalnızlar olduklarını belirtir (2019:62)*. Ella ve Weston, bireyselleşmek uğruna verdikleri mücadele ile yalnızca kendi hayallerinin değil, çocuklarının hayallerinin de ölümüne neden olurlar. Onların bu didişmesinin sonucu olarak aile dağılır ve ailenin laneti maddi ve manevi sorunlarla kendini gösterir. Tate ailesi, Amerikan Rüyası uğruna çabalayıp maddi refaha ulaşmak isterken hem ekonomik hem de duygusal anlamda açlık çeker. Paralarının olmaması bir yana, aile içindeki sevgisizlik ve saygısızlık da manevi yoksunluğa yol açar. Shepard, bu trajik durumu, ailenin Amerikan Rüyası peşinde koşarken karşılaştığı gerçeklerle ilişkilendirir.

Tıpkı *Gömülü Çocuk* oyununda olduğu gibi, *Aç Sınıfın Laneti* oyununda da karakterler arasındaki bozuk ve sağlıklı iletişim belirgin bir şekilde ortaya çıkar. Bu iletişim probleminin temelinde, tam anlamıyla bir aile olamama durumu yer alır. Bu durum, karakterlerin birbirleriyle sürekli gergin, kopuk, bazen alakasız ve saygısız diyaloglar kurmasına neden olur. Aile içinde var olan güvensizlik, bireysel çıkarlar, maddi sıkıntılar ve geçmişte yaşanan travmatik olaylar, aile üyelerinin birbirlerinden uzaklaşmasına ve yalnızlaşmasına yol açarken, aynı zamanda verimsiz bir iletişim ortamı yaratır.

Shepard'ın genel oyunlarındaki bu durumu Bigsby şu şekilde açıklar: “Karakterleri özünde yalnızdır. Etraflarında bir güç alanı, ilişkilerinde son derece geçişsiz bir şey vardır. Dili bırakmaktan, kendilerini açığa çıkarmaktan nefret

edercesine tereddütlü ya da kusurlu bir şekilde iletişim kurarlar” (2002:28)*. Tate ailesi de bu durumu yansıtarak, kendilerini geleneksel aile rollerinden uzaklaştırır ve bozuk bir iletişim sistemi oluşturur. Bu da ailenin bireyleri arasındaki bağları daha da zayıflatır ve onları birbirinden koparır.

Weston ve Ella’nın bozulan evliliklerinden ve ebeveyn olarak etkisiz rollerinden dolayı ilişkilerine sınırlı bir düzeyde yer verilir. Bu iki karakter, oyunun üçüncü perdesine kadar doğrudan iletişim kurmazlar. Aslında, birbirlerine iletmek istedikleri mesajları çocukları aracılığıyla gönderirler. Öfkelerini birebir paylaşmaktan kaçınarak, bu öfkeyi çocuklarına yönlendirirler ve bu durum onların psikolojisini olumsuz etkiler. Aynı zamanda, karakterler kendi kendilerine de konuşurlar. Örneğin, Weston konuştuğu sırada Ella’nın uyuduğunu fark eder ve “[...] Kendi kendime konuşmakta üstüme yoktur. En iyisi de odur zaten. Daha iyisi olamaz. Hiç değilse insan yalnızlık çekmez” (Shepard, 2000:3.256) diyerek ne kadar yalnız olduğunu ve onu dinleyecek kimsenin olmadığını ifade etmek ister. Bu durum, karakterlerin yalnızlıklarını ve iletişimdeki başarısızlıklarını açıkça gözler önüne serer.

Kopuk iletişimin bir diğer etkeni, aile üyelerinin bireysel çıkarları ve ulaşmak istedikleri ekonomik özgürlük seviyesidir. Oyunda Amerikan Rüyası’nın başarısızlığı, iletişimi olumsuz yönde etkileyen maddi çıkar ilişkilerini vurgular. Aile üyeleri, ortak bir hedef yerine kendi maddi çıkarlarını ön plana koyar. Weston, evi satma planları yaparak aileyi maddi açıdan kurtarmaya çalışırken, aslında onları daha da kaosa sürükler. Ella ise mülkleri üzerinden kendi gelecek planlarını kurmakla meşguldür. Bu durumda aile üyeleri arasındaki iletişim daha da kopar; her birey, kendi menfaatlerine göre hareket eder ve ortak bir çözüm arayışına yönelmez.

Buna ek olarak, karı-koca arasındaki birbirlerine hitap şekilleri de sevgiden yoksundur. Weston, Ella’nın onu aldattığından şüphelenip ondan “fahişe” olarak söz ederken, Ella da Weston masada uyuyakaldığında onu aşağılayarak “pislik” olarak nitelendirir (2000:2.236). Birbirlerinden bu şekilde söz etmeleri, ilişkilerinin de dilleri kadar saygıdan ve sevgiden yoksun olduğunu açıkça ortaya koyar. Bu durum, Tate ailesindeki kopukluğun ve sağlıklı iletişim bir başka örneği olarak oyunda dikkat çeker.

Ella ve Weston’ın oyunun önemli anlarında masanın üzerinde uyuması, onların birbirleriyle kısıtlı olan iletişimlerinin çarpıcı bir göstergesidir. İkinci perdede, Ellis’in evi satın aldığını söylemek için oyuna dahil olduğu bölümde Weston uyurken, üçüncü perdede Ella, Weston’ın tavsiyesini dinleyerek masada uyur ve bu kez eve Slater ve Emerson gelir. Weston ve Ella’nın derin bir uykuda olmaları, Cardullo’ya göre Shepard’ın metaforik bir anlatım kullanarak oyunun başladığı zamana kadar hayatlarını nasıl sürdürdüklerine dair bir ima içerir (2019:64)*. Önemli olaylara geç uyanmaları, olası bir problemle karşılaştıklarında sergiledikleri genel tavrı yansıtan bir alışkanlık haline gelmiştir. Uyku, aynı zamanda bir kaçış mekanizması olarak da görülebilir; ebeveynler uyku halinde gerçeklikten kaçarak ve sıkıntıları yokmuş gibi davranarak olaylardan uzak durmaya çalışır. Bu durum, Tate ailesinin sorunlarla yüzleşmek yerine onları görmezden geldiğini ve çözüm arayışında yetersiz kaldığını simgeler. Weston ve Ella, geçmişte yaşadıkları önemli olayları “uyuyarak” tecrübe eder ve kararlarını da bu şekilde alırlar. Uyku, onların hem bireysel hem de ailevi olarak yaşadığı kaçışın ve pasifliğin bir sembolü haline gelir.

Evliliklerinde yaşadıkları bu iletişimsizlik, yalnızca birbirleriyle olan diyaloglarına değil, çocuklarıyla olan ilişkilerine de yansır. Ayrıca, ikilinin geçmişte yaşadığı travmatik deneyimler de iletişim biçimlerini derinden etkiler. Weston’ın pilotluk yaptığı savaş sonrasındaki psikolojik yıkım ve alkol bağımlılığı, onun dil kullanımını ve ailesine karşı tavırlarını önemli ölçüde şekillendirir. Shepard, bu durumları ustaca ele alarak karakterlerin içsel ve dışsal çatışmalarını derinleştirir; böylece okuyucuya aile içindeki çözülmenin ardındaki nedenleri net bir şekilde sunar.

Oyunda karakterler çoğu zaman birbirlerinin ne söylediğini dinlemez ve alakasız bir konudan bahsederler. Ella, oğlunu dinlememesinin yanı sıra kızının dediklerini de pek önemsemez. Emma hayallerinden bahsettiğinde, Ella onun kıyafetlerini değiştirmesini istediğini söyler ve kızının söylediklerini dikkate almaz. Sonrasında, kızının söylediklerini artık kavrayamadığını belirtir ve Emma da buna karşılık olarak, kavrayabilseydi onu anlamış olabileceğini söyler. Bunun üzerine, Ella ona “Aç mısın?” diye sorar, fakat bu sorunun diyalogla hiçbir alakası yoktur (Shepard,

2000:1.208). Ella'nın da kızı gibi hayalleri olsa bile burada bencil bir anne rolü oynar ve kızının söylediklerini önemsemez.

Ella'nın Wesley'e karşı davranışları da buna benzerdir. Oğlunun uzun monoloğundan sonra, dediklerini asla önemsemez ve Emma'nın söylediği bir şeyin üzerine yorum yapar. Aynı davranış, ilerleyen sahnelerde Wesley'de de görülmeye başlanır; babasıyla oluşturduğu diyaloglarda, onun söylediklerine pek dikkat etmez ve başka bir konudan bahseder. Örneğin, babası ailedeki lanetten bahsederken, Wesley'nin sorduğu soru “Enginar yer misin?” olur (2000:2.231). Ailedeki bu tarz iletişim bozukluğu, her üyede görülür ve dinamikleri olumsuz bir şekilde etkiler.

Ebeveynlerin sağlıklı iletişimi çocuklarında da görülür; adeta bir “lanet” gibi bu özellik, kalıtımla onlara geçer. Wesley ve Emma da anne-babaları gibi kurdukları iletişimde zaman zaman başarısız olurlar, çünkü onların da dilleri bozuktur ve saygıdan yoksundur. Bunun en önemli sebeplerinden biri, annelerinin kendi çıkarı doğrultusunda onları manipüle etmesi ve babalarının da doğru bir rol model olamayıp yol göstermemesidir. Wesley, oyundaki en duygusal karakter olarak kabul edilebilir ve oyunun başlarındaki babasının gelişini betimleyip toprak öneminden bahsettiği uzun monoloğu, aslında iletişim kurmaya muhtaç olduğunun bir göstergesidir. Cardullo'ya göre, Wesley'nin bu uzun monoloğu şiirsel bir dille yazılmıştır ve bu tarz monologlarda karakterler en içten düşüncelerini kendi kendilerine yüksek sesle konuşarak belirtirler (2019:59)*. Bunun bir sebebi de aslında kendilerini dinleyip onları anlayacak kişiler bulamamalarıdır.

Birbirleriyle sağlıklı iletişim kuramayan aile üyeleri, yeri geldiğinde içlerini başka nesnelere dökerler ve adeta bir karaktermiş gibi onlarla tek taraflı iletişim kurmaya çalışırlar. Örneğin, daha önce de belirttiğim gibi, Emma buzdolabıyla konuşur. Buna ek olarak, Wesley ve Weston evdeki hasta kuzu ile iletişim kurmaya çalışırlar. Wesley, kuzuya ne kadar da şanslı olduğunu, çünkü açlıktan gebermek üzere olmadığını söyleyerek aslında onu yemeyeceğini belirtir ve açlık üzerine bir konuşma yapar (Shepard, 2000:1.215). Weston da aynı şekilde, kuzuya sadece sürfeye sahip olduğu için bunun tedavi edilebilecek bir şey olduğunu açıklamaya çalışarak oyunun sonunda Wesley tarafından anlatılan kedi-kartal hikayesini kuzuya anlatmaya koyulur.

Onların nesnelerle konuşma ihtiyacı, birbirlerine fazlasıyla yabancılaştıklarını ve içlerini döküp sağlıklı bir iletişim kuramadıklarını gösterir.

Aile üyelerinin birbiriyle kurduğu iletişim biçimi, tıpkı bireysel yapıları gibi parçalı ve sağlıksızdır. Aralarındaki diyaloglar yüzeysel, zaman zaman saldırgan ya da tamamen sessizliğe gömülmüş haldedir. Bu durum, karakterlerin birbirlerini anlamakta zorlandıklarını ve duygusal bağ kurmaktan uzak olduklarını gösterir. Aile içinde gelişen bu iletişim eksikliği, yalnızca bireysel sorunlardan değil, aynı zamanda uzun süredir devam eden bir yabancılaşma ve duygusal çözülmeden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla, bu iletişim biçiminin onarılması oldukça güçtür ve aile yapısının genel işlevsizliğini derinleştiren temel unsurlardan biri olarak öne çıkar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VAHŞİ BATI

Sam Shepard'ın 1980 yılında kaleme aldığı bir diğer aile oyunu olan *Vahşi Batı*, 1983 yılında tiyatro dalında Pulitzer Ödülü kazanmıştır. Diğer aile oyunlarında olduğu gibi temaları arasında aile içi ilişkilerin karışıklığı ve geleneksel aile rollerinin yerine getirilmemesine ek olarak iletişimsizlik ve maddi sıkıntıların yol açtığı problemler yer alır. İki erkek kardeş üzerinden işlenen bu oyun, tamamen zıtlıklar üzerine kurulu bir aile yapısının en sonunda çökmeye maruz kaldığının bir göstergesidir. Aynı zamanda, yazıldığı dönemde ve 20. yüzyılın son çeyreğinde yaşanan önemli siyasi, ekonomik ve sosyokültürel olayların yol açtığı değişikliklere gönderme yaparak Amerikan Rüyası'nın çöküşü, kapitalizm, bireyin yaşadığı kimlik çatışması ve aile dinamiklerinin sarsılması bakımından bir eleştiri sunar. Buna ek olarak, toprak kavramı oyunda önemli bir yere sahiptir. Özgürlüğü simgelemesinin yanı sıra toprak, kimlik oluşturma ve aidiyet açısından da önemli bir unsurdur. Sınır (frontier) olarak genişlemenin Amerikan tarihinde önemli bir yeri vardır, fakat Shepard bunun modern Amerikan toplumunda artık bir "mit" olduğunu savunarak, bu mitin bireylerin kimlik ve anlam arayışlarında artık bir rehberlik sağlamadığını, aksine bir yanılsama yarattığını belirtir. Oyundaki iki erkek kardeş olan Austin ve Lee'nin zıtlıkları ve çatışma halleri yine bu mitin birey üstündeki etkisini sorgulamaya yöneliktir, ve iki karakterin oyun sonunda birbirlerine dönüşmeleri de sınır mitinin çöküşünün bir metaforudur.

Diğer iki oyundan farklı olarak *Vahşi Batı*'da, çekirdek ailenin bütün üyeleri aynı evde yaşamaz ve sürekli olarak bulunmazlar. Oyun, daha çok iki erkek kardeşin yaşadığı çatışma üzerinden devam eder ve anne sadece çok küçük bir bölümde oyuna dahil olur. Babanın ise sadece bahsi geçer ve kendisi asla oyunda görünmez. O dönem Amerika'sında baba figürünün otoritesi genel olarak görünmez ve yok sayılır. Annenin ve babanın ayrı olarak yaşaması daha en başından ailenin parçalanmış olduğunun bir göstergesidir. Aynı şekilde, iki kardeşin de birbirleriyle iletişimi yoktur ve annelerinin evinde uzun bir süreden sonra karşılaşırlar. Aile üyeleri iletişimden yoksun ve birbirlerinden bihaber bir şekilde kendi hayatlarını sürdürmeye çalışırlar. Bir topluma

ve hatta aileye bağılı olmayan karakterler bireyselciliklerini kazanmaya çalışıp kendi doğrultularında yaşamaya devam ederler.

Oyunun yazıldığı dönem Ronald Reagan'ın başkanlığa yeni seçildiği zamana denk gelir. Bu sebepten dolayı oyun hem 1970'ler, hem de 80'lerin başında Reagan'ın başkanlık döneminde yaşanan toplumsal ve politik olaylar çerçevesinde açıklanabilir. Özellikle oyundaki aile içi çatışmalar, otoriteye karşı öfke, bireyselcilik, kimlik arayışı ve yaşanan ekonomik zorluklar o zamanda da süregelen unsurlar olarak dönemi yansıtır. Bireysel özgürlük ideali ve kişisel başarı anlayışı Reagan tarafından vurgulanır ve onun politikaları özellikle serbest piyasa ekonomisini teşvik etmeye dayanır. Oyunda da aile üyelerinin birbirinden bağımsız yaşayıp kendi kimliklerini bulmaya çalışmaları ve bireyselciliklerini ön plana koymaları bu durumun bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Yine bu dönemde kimlik kavramı önem kazanır ve özellikle Amerikan kimliğini vurgulamak için kahramanlık mitleri yeniden canlandırılmaya çalışılır. Oyunda görüleceği üzere sinema endüstrisinin bu kahramanlık mitinin tekrardan yaratılmasında katkısı bulunur. Austin ve Lee, kendi kimliklerini bulma yolculuğunda kahramanlık, güç ve başarı mitine karşı bir tür başkaldırı sergilerler.

Aynı zamanda Reagan, Püriten dönemde olduğu gibi muhafazakar ve dini değerlerine bağılı olan aile yapısını destekleyip daha geleneksel bir yaklaşım benimser. Fakat diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da gelenekselden çok uzak bir aile yapısı okuyucuya sunulur. Aynı zamanda Reagan'ın eril gücü canlandırmaya çalışmasının zıttı olarak oyunda babanın fiziksel olarak bir varlığı ve hatta sesi dahi bulunmaz. Annenin de bir isminin bulunmaması ve fiziksel olarak olduğu sahnelerde sesi çıksa bile sağlıklı bir iletişim sergilemesi yine o dönemki otorite sağlama çabasının karşıtlığı olarak okunabilir. Bu isimsiz karakterler Amerikan toplumunun genel olarak ebeveyn figürlerini temsil ederek dönemin otorite sorununu yansıtır. Bu durum, özellikle gençlerin Reagan'ın politikalarına ve toplumsal normlara karşı duyduğu itiraz ve başkaldırı tavrının oyundaki yansıması olarak da yorumlanabilir.

Yetmişli yıllar Amerikan erkekliğinin geleneksel kavramları için tedirgin edici bir zaman olarak yorumlanır. Giderek özgürleşen ve güçlenen Amerikalı kadınların

“tehdidi” ile istikrarsız bir iş piyasası ve azalan kazanç gücü, Amerikan toplumundaki pek çok erkeğin kafasında soru işaretleri, kafa karışıklıkları ve kızgınlık yaratır (Wade, 1997:117)*. Ancak Reagan yıllarında erkeklik figürü tekrardan önem kazanır ve dirilişe geçer. Kadın haklarına yönelik yasal ilerlemeler durdurulur ve bu sayede geleneksel değerlere ve çekirdek aileye olan değer siyasi diyaloglarda da yüceltilir. Yetmişli yılların Amerikan hakimiyetinin genel olarak düşüşe geçtiği bir on yıl olarak görülmesinin ardından, seksenli yıllar erkeğe has olan gücü tekrardan yüceltmeye çalışır. Shepard’ın 70’lerin sonu ve 80’lerde yazdığı oyunları McDonough’a göre, ataerkil bir miras sistemi içinde oynanan erkek kimliğinin karmaşık matrisini inceler. Oğullar babalarının kimliğini edinmeye çalıştıklarında kendi kimliklerini kaybederler, çünkü bu kimlikler kendilerine atalarının fikirlerinden ödünç alınır (1997:41)*. Shepard’ın oyunları, ataerkil düzenin çözülüşüyle birlikte erkekliğin krizini ve erkek kimliğinin artık miras alınamaz oluşunu dramatik bir biçimde gözler önüne serer.

Oyun iki perdeden ve dokuz sahneden oluşur. İlk perdede küçük kardeş olan Austin, annesi Alaska’dayken onun Güney Kaliforniya’daki evine sahip çıkarak mutfaktaki masada senaryo yazmaktadır. Ağabeyi Lee ile senelerdir görüşmezler ve Lee birdenbire çıkagelir. Kendisi cahil ve daha vahşi olarak tanımlanabilecek bir karakterdir. Austin’in düzenli hayatının aksine hayatını babası gibi çöllerde yaşayarak ve hırsızlık yaparak sürdürür. Annesinin evi ona emanet etmediği için bozulan Lee, kardeşine babasını ziyaret ettiğinden ve yaşadığı çöl hayatından bahsederek kardeşinin dikkatini sürekli dağıtır. Lee, kardeşi önemli bir yapımcıyla toplantısı olduğunu ve evden bir süreliğine ayrılması gerektiğini rica ettiğinde ondan arabasını ister. Bunu kabul etmeyen Austin’i de arabasını izinsiz almakla tehdit eder ve Austin mecburiyetten arabasını ağabeyine verir. Lee döndüğünde toplantıda onlara dahil olur. Bir kovboy filmi senaryosu olduğunu söyler ve Saul ise senaryonun taslağını yazması için Austin’den rica etmesini belirtir. Austin ağabeyinin senaryosunu yazarken konunun saçma ve gerçek dışı olduğu kanaatindedir. Aralarında tartışır ve Lee birdenbire Los Angeles’ta en çok kardeşlerin birbirlerini öldürdüğünden bahsederken Austin de onların diğerleri gibi olmadığını savunur. Sonrasında Austin senaryoya karşı pozitif bir tutum sergileyerek Lee ile muhabbet eder. Lee babasını kurtarmak isterken Austin bunun mümkün olamayacağından bahseder. İki kardeş bir zamanlar

birbirlerinin yerinde olmanın nasıl bir şey olduğunu merak ettiklerini belirtirler ve ilk perde Austin'in Lee'nin senaryosunu yazarken kapanır.

İkinci perdenin başında Lee golften geri döner ve Saul'un senaryosunu çok beğendiğini, Austin'inki yerine kendi senaryosunu seçtiğini belirtir. Hatta Saul, Lee'nin senaryosunu o kadar çok beğenmiştir ki Lee'ye avans olarak golf sopalarını verir. Bu duruma bozulan Austin, Saul'a ulaşmaya çalışır fakat başarısız olur. Austin'e göre Lee, Saul'u tehdit eder fakat Lee onun sadece ikna olduğunu belirterek elindeki golf sopasıyla Austin'e saldırmaya çalışır. Bir sonraki sahnede kardeşler yavaş yavaş birbirlerinin yerine geçmeye başlar: Austin yerde sarhoş bir şekilde yatarken Lee senaryosunu yazmaya çalışır. Bu defa Austin bir şeyler çalma konusunda fikirler oluştururken, Lee senaryo yazma konusunda başarısız olarak Austin'den para karşılığında senaryosunu yazmaya yardım etmesini ister. Bu sırada Austin, babasının çürüyen dişlerini çekirmek için Meksika sınırına olan günlerce yürüyüş macerasını anlatır. Ertesi sabah, Austin çalmayı başardığı ekmek kızartma makinelerinin tozunu alırken senaryo yazamayan Lee çileden çıkar ve daktiloyu paramparça eder. Bunun üzerine Austin ile bir anlaşma yaparlar; eğer Austin senaryo yazma konusunda yardım ederse onu çöle götüreceğinin sözünü verir. Austin de sevinerek Lee'nin söylediği gibi senaryoyu yazmaya koyulur. Tam da bu sırada anneleri Alaska'dan evine döner ve evi gördüğünde çok şaşırır. Daha sonrasında çiçeklerini özlediği için döndüğünü belirtir ve şehre Picasso'nun geleceğinden bahseder. Lee ise hikayeye olan fikrini değiştirir ve annesinin bazı porselenlerini alıp tek başına çöle dönmek ister. Buna çok sinirlenen Austin ise onun hiçbir yere gitmesini istemez ve telefon kablosuyla ağabeyini boğmaya çalışır. Ağabeyini öldürüp öldürmediğinden emin olamayan Austin kabloyu sıkmayı bırakır ve Lee koşarak kapıya yönelir. Oyun tekrardan çakal seslerinin duyulmasıyla sona erer.

Vahşi Batı oyununda da diğer iki oyunda olduğu gibi aile üyelerinin bağları zayıf ve hatta kopmak üzeredir. Aile içindeki ilişkiler işlevsizlik üzerine kuruludur ve geleneksel aile rollerinin bozulduğu açık bir şekilde yansıtılır. Bu bozulmanın sebebi bireylerin arasındaki ilişkilerin yanı sıra toplumsal ve tarihi süreçle de bağlantılıdır. Shepard, 1970'lerin sonundan itibaren oyunlarında eleştirel olarak erkeklik meselesine

daha çok odaklanır. Çünkü aile oyunları erkek şiddetine, baba-oğul ilişkilerine ve erkeklerin kadınlara ve kadınsı olana karşı hıncına giderek daha fazla dikkat çeker (McDonough, 1997:39)*. Erkeklik ve erilik kavramları iki erkek kardeşin ele alındığı ve babalarından bahsettikleri bu oyunda büyük bir yere sahiptir. Bu oyunlardaki erkek karakterler çoğunlukla Doğu'nun ve şehrin sınırlarının dışına kaçmak isteyerek sınırın açık alanlarına giderler. Onun oyunlarındaki erkek imgeleri bir içki şişesinin dibinde yalnız başına yaşamak isteyen ve ailelerine karşı olan sorumluluklarını arkada bırakan, özgürlüğüne düşkün karakterlerdir. Özgürlük kavramı erkekler için takıntılı bir mesele haline gelerek onların kimliklerinin belirsizliğine ve karmaşıklığına sebebiyet verir. Aile içinde uyumu yakalayamayan ve ataerkil sistemin yarattığı toplumsal cinsiyet sorunlarından kurtulmayı başaramayan bu erkek figürleri kaçış yolu arayarak çöle, alkole ve geçmişe sığınır, fakat kimlik sorunları ortadan kalkmaz.

Shepard ise Amerikalı erkeklerin güçlü ve özgür bir figür olarak gördüğü kovboy imgesini bir mit olarak betimleyerek bunun bir fantezi olduğunu ve hem kişide hem de ailesinde yıkıma yol açtığını savunur. Bunun bir fantezi olduğunu kabul etmeyen erkekler kendi başarısızlıklarıyla yüzleşme gücünü de bulamazlar. Oyunda “yaşlı adam” olarak bahsedilen ve ismi asla okuyucuya verilmeyen baba figürü de bu şekilde yansıtılır. Baba, ailesinden uzak ve senelerdir Mojave Çölü'nde tek başına yaşayan bir adamdır. Rosefeldt, kimliği ya da özneliği belirleyen babanın adının bir şekilde babanın kendisi kadar eksik olduğunu belirtir (akt. Sağlam, 2021:57)*. Dolayısıyla baba hem kendi kimliğini hem de ailesinin kimliğini inşaa etmede belirsiz bir rol oynar. Kardeşlerin babalarının ismini atfetmemesi de kendileriyle özdeşleştirecekleri bir otoriter figür olmadığından dolayıdır ve baba sadece konuşulduğu kadar somut bir figürdür. Fakat buna zıt olarak kardeşler onun yolunu takip etmeye devam ederler; Lee babası gibi çölde yaşarken Austin de düzenli hayatından bıkmış ve ağabeyiyle çöle gitme merakındadır.

Oyunda baba hadım edilmiş bir şekilde ordan oraya savrulan bir figürdür. Austin babasıyla olan bir anısını anlatırken dişleri tek tek kaybettiğini ve hepsini çektirmek için parası olmadığından dolayı Juarez'de bir Meksikalı doktorun yanına gittiğinden bahseder. Sekiz gün süren yolculuğun ardından bütün dişlerini ve parasını

kaybeder. Sonrasında Austin’le yemek yedikten sonra da takma dişlerini koyduğu poşeti unutarak dişsiz bir şekilde hayatına devam eder (Shepard, 2000:2.7.163-164). Babanın bu şekilde hadım edilmesi, onun zayıflığını ve güçsüzlüğünü gösterir. Baba, fiziksel ve ruhsal olarak çürümektedir ve bu durum onun nihai güçsüzlüğünün bir kanıtı niteliğindedir. Bu durum ve onun bir adının olmaması Richard Wattenberg’e göre Shepard’ın eski batı bireyciliğinin modern Amerika’daki yerine dair hissiyatını aktarır; bu bireycilik zayıflatılmış, değersizleştirilmiş ve nihayetinde çöle, modern banliyölerin yalıtılmış değerlerinin hakim olduğu bir toplumun dış kenarına sürülmüştür (1989:234-35)*. Baba figürü de benzer bir şekilde bireyliğini ve kimliğini kazanma amacıyla sürüklenen ve başarısız bir figürü yansıtır.

Yaşlı Adam da *Gömülü Çocuk*’taki Dodge ve *Aç Sınıfın Laneti*’ndeki Weston gibi hem alkolik hem de iktidarsız bir baba figürü olarak betimlenir. İdealize edilen kahraman Amerikan erkeği figürü oyunda babanın rolüyle bu şekilde küçültülür ve iktidarı elinden alınır. Babanın çektiği acı zamanla çocuklarına geçer, çünkü onun hikayesi iki kardeşi birbirine bağlayan gerçek bir hikayedir. Nisa Harika Güzel’e göre hikaye anlatıldığı kısımda iki kardeşin alkol alması, kaybı bütünleştirmenin bir aracı olarak hizmet eder (2008:141)*. Bu, onlar için kaybedilen erkeklik üzerine gerçekleştirdikleri bir matem olarak da yorumlanabilir.

Shepard’ın bu oyununda kardeşler, babalarının kimliklerini üstlenmeye meraklıdır ve bunu gerçekleştirmeye çalışırken kendi kimliklerini kaybederler. Çünkü bu aynı zamanda diğer oyunlarda da görüldüğü üzere genetik bir durumdur; kimlikleri hep onlara atalarından kalır. Hatta Austin mum ışığında çalışırken Lee atalarının da bu şekilde yaptığını söyler (Shepard, 2000:1.1.118). Edindikleri ve yaptıkları en ufak bir davranış Lee için eskilerden gelmektedir. Yani babalık anlayışı, oğullarına düz ve kesin bir kimlik veremeyen ve onları kimlik bunalımına sokup şiddete ve alkole sürükleyen erkek figürlerdir. Erkeklerin geçmişe olan ilgisi, güçlü bir nostalji duygusu vardır. Onlara kalan baba mirası kim olduklarını ve olacaklarını şekillendirir. Bu figürün yokluğu Austin ve Lee’yi baba sevgisinden ve onun gibi çölde yaşama isteğinden alıkoymaz. Düzenli bir hayatı olan Austin için bile ağabeyinin yazdığı senaryodaki karakterler “çoktan yitirilmiş bir çocukluğun fantezileridir” (2000:2.7.162). Austin her

ne kadar geçmiş neslin yıkıcılığından haberdar olsa da bu durum onun geçmişe dönmek istemesine sebep olur. Yazmak, Austin için çok önemlidir ve onun hayatta kök salmasını sağlar. Bakması gerektiği bir ailesi vardır ve onlara maddi olanaklar sağlayarak babasının zıttı olmak ister. Fakat mum ışığının altında yazı yazarken bile babası ve atalarının gölgesi altında bunu yapmış olur. Austin her ne kadar babasına benzememeye çalışsa da onun gibi olmak kanında vardır.

Oğullar ebeveynlerinin ilgisizliği yüzünden kendileri olma yolunu şaşırırlar ve istedikleri gibi düzgün bir hayat süremezler. İlgisiz, uzakta yaşayan ve kendine bile bakamayan bir baba ile, çocukları birbirlerini öldürmeye çalışırken kayıtsız kalan bir annenin çocukları olan Austin ve Lee, ne yazık ki onlardan farklı olamazlar. Senaryoyla hayatının değişeceğini düşünen Lee, babasını da kurtarmak isterken Austin babasının değişemeyeceğini belirtir. Lee'ye göre Austin, babalarının “mayasının” farklı olduğunu düşündüğü için bu fikre sahiptir (2000:1.4.141). Geçmiş bir musallattır ve o zamanda da tekrarlanır. Bu durum *Gömülü Çocuk* oyununda Vince'in araba kullanırken aynaya baktığında gördüğü yüzün sürekli olarak değişmesi ve atalarını görmesi ile benzerlik taşır. Bu sebeple erkek çocuklar atalarının günahlarını nesilden nesile aktarmaya mecbur bırakılırlar. Austin ve Lee de geçmişin hayaletlerini içlerinde taşırlar ve bu geçmiş baba figüründe cisimleşir. Baba mirası kanlarının derinliklerine işleyerek onları tekrardan ziyaret eder. Anne de bu durumun farkındadır; oyun sonunda kardeşler beraber çöle gideceklerinden bahsettiklerinde babalarıyla aynı çölü boylayacaklarını düşünür. Babalarına karşı besledikleri bu nostalji duygusu çok büyüktür ve bunu referans noktası olarak babalarının sevgi ve onayını almaya çalışırlar.

Lee daha çok babayla özdeşleştirilirken Austin annesine olan benzerliğiyle dikkat çeker. Çünkü anne figürü babaya göre daha medeni biri gibi lanse edilir. Fakat anne de onun gibi işlevsizdir ve neredeyse çocuklarının hayatında yoktur. Bunun kanıtı olarak oyunda annenin de adının geçmemesi verilebilir. Alaska'ya gidip evin düzeniyle ilgilenmesi için Austin'den ricada bulunan annenin geri döndüğünde ilgilendiği tek şey evdeki dağınıklıktır. Bitkilerini özlediği için geri dönen anne öldüklerini görünce hayal kırıklığına uğrar (2000:2.9.179). Çocukları birbirlerini

öldüresiye kavga ederken de onları uyarmak ve ayırmak yerine dışarıda kavga etmelerini söyler (2000:2.9.182). Anne o kadar duyarsızdır ki hiçbir şekilde çocuklarıyla gerçek ve içten temas kuramaz. Diane Lilian Watt’a göre anne, Shepard’ın çoğu kadın figürü gibi, oğullarının yarattığı dünyayı kabullenir, evinin yıkılmasına ve bitkilerin yok olmasına razı olur ve erkeklerin yarattığı durumun “evsiz olmaktan daha kötü” olduğunu belirterek bir motele yerleşmeye karar verir. Onun ilgisizliği ve kabulleniciliği savunma mekanizması olur (1995:139)*. Çocukların anne ve babaları tarafından bu kadar ilgisiz karşılanmaları direkt olarak onları da etkiler. Diğer iki oyunda da görüldüğü gibi, ideal aile modelinden yoksun olan bu ailenin çocukları da ebeveynlerinden sorunlu özellikleri aldıkları için hayatta başarılı olamazlar.

Ahmet Beşe, *Amerikan Tiyatrosunda Aile ve Başarı Düşü* kitabında, ailenin çökmesinin sebeplerini; endüstrileşme ve kentleşme, ekonomik sistemin genişlemesi ve bunun sonucu olarak toplumda insancıl ve ahlaksal değerlerin ve kültürel yapının, düşünce ve inanç kalıplarının değişime uğraması şeklinde sıralar (2007:51). Modern dünya insanı, yaşadığı dönemde tecrübe ettiği farklı olayların ve kişisel değişimlerin meydana getirdiği olumsuzluklarla beraber savrulur. Bunun sonucunda da aile içinde ve toplumda değişim ve dönüşümler yaşanır. Birey, dönemin koşullarına ve dayattıklarına ayak uydurmaya çalışırken başarısız olur. Amerika artık Püriten dönemdeki halinden oldukça uzaklaşmıştır; endüstriyelleşmeyle beraber bu kapitalist düzenin içerisinde bireyler de bir meta konumuna gelir. Duygu ve düşünce bakımından toplumdan soyutlanan bireyler kendi içlerinde de yabancılaşma yaşarlar.

Shepard ise, Amerikan Rüyası’nı bir mit olarak ele alarak bu mite göre insanlara yeni bir kimlik vaat eden bu “rüya” onları olduklarından daha işlevsiz ve yabancı hale getirir. Şükran Yücel’in de Shepard’ın oyun çevirilerinin önsözünde belirttiği gibi “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 [budur]” (2000:34). Aile kurumunun çöküşü, bireyin kendi hayalleri için koşarken yalnızlaşması ve kendisine yabancılaşmasının da bir sonucudur. Her şeyin ve herkesin birbirine benzemesi ve

orijinal olamamasının sebebi olarak bireylerin içinde bulunduğu tüketim sistemi gösterilebilir. Max Horkheimer ve Theodore Adorno'ya göre bugünün kültürü her şeyi aynı olmaya zorlar. Televizyon, radyo ve yazılı basın bir sistem oluşturur. Kültür denen olgunun her bir branşı hem kendi içinde hem de hep birlikte fikir birliği içinde farklılık arz etmez (1998:94). Benzer şekilde insanlar da aynı problemi tecrübe eder, kimse farklı ve kendine özgün değildir.

Tüketim olgusu, Amerikan Rüyası'nın içinde bulunan ve toplumun en küçük yapı taşı olan aileyi, dolayısıyla bütün Amerikan toplumunu etkileyen bir unsurdur. Amerikan tarihinde ve Reagan döneminde ailenin önemli bir yeri vardır. Fakat Amerikan toplumu, içinde bulunduğu yüzyılda bireyin aitlik duygusuyla oynayarak çekirdek ailenin birbirlerinden uzaklaşmasına sebep olur. Bunun sonucunda da ailede kopan bireyler ortaya çıkarır. Onları buna iten sebepler arasında endüstrileşme, Büyük Buhran, yaşanan petrol sıkıntısı ve işsizliğin yol açtığı ekonomik sıkıntılar sayılabilir. Bu tür sıkıntılar çekirdek aileyi değişime iter ve bağları zayıflatır. Babanın işsiz ve beş parasız bir şekilde çöllerde aylak aylak dolaşması ve Lee'nin de babasının yolundan gitmesi bunun bir örneğidir. Bağımsız bir şekilde hayatlarına devam etmek isteyen aile fertleri birbirlerinden kopuk yaşar ve hem etraflarındakilerine hem de kendilerine yabancılaşırlar. Karl Marx'a göre "Kendine yabancılaşmış insan aynı zamanda özüne yabancılaşmış düşünürdür- yani, doğal ve insani özüne yabancılaşmış" (2013:179). Sonuç olarak, lanse edilen Amerikan Rüyası sekteye uğrayarak bir fantezi olur. Ancak bireyler yine kurtuluşlarını bu Amerikan Rüyası'nda arayarak içlerindeki boşluğu doldurmak için metalara yönelirler ve bu bir döngü olarak devam eder. Bu yabancılaşma durumunu Shepard şu şekilde dile getirir:

[...] Şu anda daha da korkunç olanı bu hayat ile yabancılaşma olgusu. Nesneler ve insanlar, hakiki olandan gerçekte var olandan daha da fazla kopmak durumunda kalıyorlar. İnsanlar ait oldukları bu dünyadan gitgide daha da uzaklaşıyorlar, neredeyse birbirlerini hiç tanıymıyormuşçasına 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. (Akt. Bigsby, 2000:171)*

Annenin Alaska'ya gitmesi her ne kadar tatil amaçlı görünse de içinde bulunduğu sıradan hayattan kurtulmak için kaçır. Fakat istediğı hayattı bulamadan geri döner. Kendisinin de belirttiğı gibi Alaska onun için bir hayal kırıklığı olur: “Orada olmak hislerin en kötüsüydu. Alaska’da olmak, bir pencereden dışarı bakmak. Hayatımda kendimi bu kadar çaresiz hissetmemiştim [...]” (Shepard, 2000:2.9.184). *Aç Sınıfın Laneti* oyunundaki Ella gibi bu oyundaki anne figürü de yaşadığı yerden ve çevresindeki insanlardan uzaklaşmak ister. Fakat bu tür kadın figürler ataerkil yapının dışında bir profil sergiledikleri için başarısız olurlar. Bu dönem kadınları edindikleri ekonomik özgürlükle daha özerk bir benlik kazanırken ve onlara özel oldukları empoze edilirken herkes gibi olurlar. Bu sebepten dolayı kendi özerk kimliklerini elde edemedikleri için başarısız olmaya mahkumdurlar. New Woman kavramı bu oyunda da bir başarı hikayesine ulaşmak isteyen kadının yaşadığı başarısızlığı ele alarak kendisini gösterir.

Televizyon ve özellikle Amerika’yla özdeşleşen ve bir sinema sektörü olan Hollywood, modern Amerikan Rüyası’nın temelinde yatan ekonomik özgürlük, şöhret ve mal mülke sahip olma kavramlarına ulaşmayı sağlayan bir araç olarak görülür. Adorno’ya göre Hollywood, kapitalist sistemin bir parçası olduğu için bireyleri pasifleştirir ve eleştirel düşüncelerini köreltir. Tüketici, sahte olduğunu gördüğü halde bastırılması zor bir istekle kültür metalarını almaya ve kullanmaya devam etmesi reklamın kültür endüstrisindeki, -oyun bakımından da Hollywood’daki- yeridir (2014:222). Platon’un “idea” konseptini yansıtan bu reklamlar, halka her şeyin en idealini ve en mükemmeliğini göstermeye çalışır. İnsanları bu idealar kopyasına erişmeye teşvik eden reklamlar, onlara aynı zamanda bunu hak ettiklerini vaat eder. Fakat gerçek ve fiziksel dünyada insanların yaşadıkları ve tecrübe ettikleri şey bu ideallardan çok farklıdır. Bu durum ise bireylerde aldatılma ve yabancılaşma duygusu uyandırır. Bireylerin yaşadığı bu yabancılaşma olgusu Hollywood’da da kendisini gösterir. Zira insanlar sinemaya giderek çözmeyi umdukları yabancılaşmayla tekrardan yüz yüze gelirler. Hollywood her ne kadar onlar için bundan bir kaçış

mekanizması olsa da bireyler sinema sektörüyle tekrardan yaşadıkları yabancılaşma ile yüzleşirler. Çünkü Hollywood, postmodern dünyadan bir kaçış sağlamaktan ziyade seyirciye Amerikan tarihindeki bazı anların ölümünü gösterir. Hollywood artık bir sanat aracı olmaktan ziyade kültür endüstrisinin bir parçası olur ve sanatı metalaştırır. Filmler de artık özgünlükten uzaktır ve tekrarlanan kalıplar üzerinden üretilir. Bu sayede bireylerin yaratıcılığı ellerinden alınarak özgün düşüncelerine engel olunur. Hem filmleri hem de bireyleri özgünlükten uzaklaştıran bu kültür endüstrisi, kapitalizmin ve tüketim kültürünün propagandasını yaparak izleyiciyi bir nevi uyutur. Adorno, *Aydınlanmanın Diyalektiği* kitabında, sinema sektörünün sanatın bir parçası olmaktan çıkarak tamamen bir meta haline geldiğini savunarak amacının maksimum kar elde etmek olduğunu belirtir (2014:211). Bu doğrultuda, Hollywood'un sunduğu idealler yalnızca hayal tacirliği yapmakla kalmaz, aynı zamanda bireyleri edilgen tüketicilere dönüştürerek onları gerçeklikten koparır, yaratıcılıktan uzaklaştırır ve kapitalist sistemin sürekliliğini sağlayan bir araç haline gelir.

Oyunda da Hollywood sektörü dönemde ölmüş bir figür olan kovboy figürünü tekrardan canlandırmak isteyen Lee ile, onun hikayesini çok saçma bularak bir aşk filmi senaryosu yazan Austin üzerinden görülür. Austin, Hollywood'u para kazanacağı bir araç olarak görmekten ziyade sanat olarak gören ve buna göre senaryosunu yazan bir yazardır. Fakat Lee, bu sektörü sadece para kazanmak için kullanan ve senaryosu gerçeklik dışı olan bir amatördür. Yapımcı Saul Kimmer'in Lee'nin senaryosunu seçmesi, Austin'in belirttiği gibi bir bahis kaybı sonucu veya tehdit sonucu olmuş olabilir. Ancak bunu kabul ederek Kimmer da Hollywood'daki yerini gösterir. Bir yapımcı olarak işe yaramaz, basmakalıp bir hikayeyi tercih eden Kimmer, ölmüş olan bir simgeyi tekrardan canlandırmak ister. Bunun sebebi ise büyük bir ihtimalle halkın tekrardan ne kadar görkemli atalarının olduğunu hatırlamaları için ödeyecekleri paradır. Lee televizyonla iş yapıp yapmadığını sorduğunda Saul, eskiden yaptığını, ama artık kendisini sinemaya verdiğini belirtir. Bunun üzerine Lee "Asıl büyük para o işte, değil mi?" diye sorduğunda ise Saul bunun doğru olduğunu söyler (Shepard, 2000:1.3.132). Kimmer için önemli olan tek şey kar etmektir, çünkü bir yapımcı olarak onu ilgilendiren yegane şey budur, işin sanatsal bir şey ifade etmesinden ziyade ticari unsur olmasıdır.

Lee ise oyunun başlarında kardeşi ona para vermeyi teklif ettiğinde “kanlı Hollywood parasını” istemediğini belirtir (2000:1.1.121). Ancak sonrasında Kimmer ile anlaşma sağladığında fikri değişir ve kazanacağı büyük para ile neler yapabileceğini düşünür. Hatta sonrasında bunun bir “film” değil, bir “prodüksiyon” olduğunu söyleyerek Saul’un böyle düşündüğünü, Amerikalıların prodüksiyon yapıp, Fransızların film yaptığını savunduğunu belirtir (2000:1.5.150). Lee için de yazdığı senaryo para kazanmak için kullandığı bir araçtır, sanat kısmı onu ve Saul’u hiç ilgilendirmez. O, yazdığı kovboy filmi senaryosuyla, sektördeki diğer filmler gibi Amerikan Rüyası’nın masalsı imajını sürdürmeye devam etmeye çalışır. Çünkü artık kovboy miti geride kalmıştır ve Hollywood sektörü ise bu şekilde insanlara “rüya” sattığı için yozlaşmıştır. Bu medyanın korumayı ve sömürmeyi seçtiği mitler o dönemin dünyasında tamamen geçerli olmasa da nostalji elementleri içerdiği için varlığını sürdürür. Shepard’ın ele aldığı çarpıtılmış ve yozlaşmış “özgürlük” ve “başarı” düşü ise bireyi yavaş yavaş tüketmeye başlar ve kimliklerini yavaş yavaş tüketir. Lee de bir senarist olarak bu sektörde bir sanatçıdan ziyade yozlaşmış bir tüccar olarak yerini alır.

Austin her ne kadar “sanatçı” olduğunu savunsa da ve ağabeyinin bu konuda zıttı olmak istese de o da kapitalizmin dönen çarkında yerini alır. Yaptığı işten “proje” olarak bahseden Austin, yazdıklarını bir sanat olarak adlandırmayarak bu sektöre teslim olduğunu gösterir (2000:1.2.127). Yazma süreci de bir yeniden üretim sistemi olarak okunabilir, tüketim için yazılan hikaye ve karakterler de yine bu tüketim sisteminin bir parçası olurlar. Diane Lilian Watt’a göre “Austin’in bu düşüncüyü benimsemiş olması, Shepard’ın çağdaş toplumda sanatçının doğasına ve kendisinin bu ışıltılı dünyanın cazibesine karşı savunmasızlığına yönelik sert saldırısının bir parçasıdır” (1995:121)*. Austin de paranın bir başarı göstergesi olduğunu düşünerek yirminci yüzyıl düşüncesine uyum gösterir. Kardeşine ve babasına parasal anlamda yardım etmek istemesi bunun bir göstergesi olabilir. Zira duygusal anlamda destekte bulunmaktan ziyade parasal anlamda destekte bulunmak ister. Bunun bir sebebi de dışarıdan soyutlanmış biri olarak manevi anlamda nasıl destek olabileceğini bilmemesinden kaynaklanır.

Kardeşlerin bu denli birbirlerinin zıttı olmasının ve ailelerinin parçalanmasının diğer bir sebebi, Amerikan tarihinde önemli bir yer tutan sınır kavramıdır. Oyunun başlığından da anlaşılabilceği üzere “batı”, tarihte önemli bir yer tutar; “vahşi” bir tarafı bulunurken medeni bir tarafının olduğu da söylenebilir. Zıtlıklar üzerine kurulmuş bu uyum Gerçek Batı (*True West*) tartışmasını öne sürer. Amerika’nın iki zıt yüzünü yansıtan Eski ve Yeni Batı görüşleri oyundaki kardeşlerle ve ebeveynleriyle sembolize edilir. Eski Batı, bakir ve “vahşi” olanı benimseyip çölü ve kovboy imgesini bünyesinde taşıyarak onu yüceltirken; Yeni Batı, medeni olanı, birçok şekilde gelişmiş ve teknolojik anlamda ilerlemiş banliyöleri ve otoyolları benimser. Bu bakış açısından bakıldığında Lee ve babası Eski Batı mitini yaşatmaya çalışırken, Austin ve annesi medeni tarafta yer alarak şehirde yaşamlarını sürdürürler. *Vahşi Batı*, Kaliforniya’nın banliyösünde bulunan orta sınıfına, başka bir deyişle Yeni Batı’sına dikkat çekme amacıyla batı mitini ele alır. Oyun, bir zamanlar Vahşi Batı olarak idealize edilen dünyanın, modern Amerikan tüketim kültürü tarafından nasıl yozlaştırılıp ihanet edildiğini tartışır. Karakterler de diğer Amerikalılar gibi bir yandan yerleşik bir hayat sürmek isterken diğer yandan özgür ve vahşi olmak isterler. Shepard, ikilik içeren bu sınır mitine şu sözleriyle dikkat çeker:

Çifte doğayla ilgili bir oyun yazmak istedim... sembolik, metaforik ya da bunların hiçbirisi olmayacak bir oyun. Sadece iki taraflı olmanın nasıl bir his olduğuna dair bir tat vermek istedim. Bu gerçek bir şey, çifte doğa. Bence psikolojinin ortaya çıkarabileceğinden çok daha yıkıcı bir şekilde bölünmüş durumdayız. O kadar da şirin değil. Üstesinden gelebileceğimiz küçük bir şey değil. Bu birlikte yaşamak zorunda olduğumuz bir şey. (Akt. Shewey, 1997:133)*

Shepard’ın oyunlarındaki erkekler genellikle Yeni Batı’nın sunduğu modern dünyadan ve şehrin sınırlarından kaçarak kendilerini Eski Batı’nın bir parçası olan çöle atarlar. Batı sınırı bu erkekler için özgürlüğü ve bağımsızlığı temsil eder ve bir kovboy olarak yaşamlarına devam ederler. Fakat Yeni Batı, McDonough’a göre finansal başarıyı ve ruhun ölümünü temsil eder (1997:38)*. Sınırın sunduğu bu özgürlük imgesini Shepard aynı zamanda bir yıkıma dönüştürür. Çöl, artık benlikleri kaybolan erkekler barındırır; çünkü medeniyetten kaçan erkekler çölde kendi kimliklerini oluşturamazlar. Gerçek erkekliği sınırda arayanlar, bu bir yanılsama olduğu için

aradıklarını bulamazlar. Fakat yine de bir umutla bu fanteziye tutunmak isterler. Lee ve babası bu durumun tipik bir örneğidir. Erkekliğin ve gerçek hayatın Eski Batı’da olduğunu düşünen baba-oğul istedikleri hayatı orada yaşayamazlar.

Lee, kirli kıyafetleri, tıraşsız sakalı ve alkolikliğiyle Eski Batı’yı simgelerken; Austin işi ve ailesi olan, banliyöde yaşayıp otoyolları kullanan, Safeway market zincirinden alışveriş yapan bir karakter olarak Yeni Batı’yı temsil eder. Lee okumamış ve cahil bir karakterdir. Hayatını doğada geçirdiği için saate bakmadan kaç olduğunu anlayabilecek kadar tecrübelidir. Geçimini genel olarak hırsızlık yaparak ve köpek dövüştürerek kazanan Lee, her ne kadar yaptıklarından memnun görünse de bunlardan tatmin olmaz ve aradığını Yeni Batı’da bulmak için annesinin evine döner. Yaşadığı hayattan çok memnun olduğunu hissettirir, fakat aklındaki kovboy filmi senaryosuyla para kazanıp ev alma niyetine girer. Eski Batı’nın temel unsurlarından olan göçebe yaşam tarzı ve yasa dışı işlere bulaşmak Lee’nin yaşam tarzıyla örtüşür. Bu sebepten dolayı aile evine geri döndüğünde evcilleşmeyi reddeder, çünkü düzenli yaşam biçimine ayak uydurmada zorlanır. Bireysel yaşamaya alıştığından dolayı ise kardeşi ile düzgün bir iletişim ve ilişki kuramaz.

Lee’nin hayata karşı tepkisi, entelektüelliği reddederek duygu, fiziksel arzular ve içgüdüsel eylemler doğrultusunda şekillenen ilkel ve doğal bir yaklaşımdır. Fiziksel odaklı bu bireyci ideal, yirminci yüzyıl erkeğinin bilinçaltında varlığını sürdürmeye devam etse de, teknoloji ve ticaret odaklı modern toplumla büyük ölçüde uyumsuz bir yapıdadır. Günümüz kültüründe geriye kalan tek sınırın çöl olduğu düşünüldüğünde, bu eski ve ilkel erkeksi niteliklerin toplumun kısıtlamalarından uzak, yapıcı bir biçimde kendilerini ifade edebilecekleri bir alan kalmamıştır. Bu durumun bir sonucu olarak, toplumsal düzen tarafından dışlanan ve bastırılan bireyler, genellikle aktif bir şekilde, kimi zaman ise açıkça düşmanca bir tavırla bu düzene karşı isyan ederler.

Bir yere ait hissetmek onlar için çok önemlidir, fakat iki dünya arasında sıkışmış bu kişiler nereye ait olduklarına karar veremediği için gerçek kimliklerini elde etmekte zorlanırlar. Lee çölde yaşamasına ve kendisini orayla özdeşleştirmesine rağmen şehre geri döner. Sofraya oturduğunda kendisini evinde, yuvasında hissetmek istediğini belirtir (Shepard, 2000:1.2.124). Fakat evinin, yaşadığı çöl mü veya geri

döndüğü annesinin evi mi olduğu kesin değildir. Lee'nin yaşadığı ait olma duygusu annesi geri döndüğünde çöle götürmek istediği tabak çanaklar ile de sembolize edilir. Çölde “dımdızlak” ve tabak çanaksız yemek yediğini söyleyen Lee, elleriyle yemek yemekten sıkıldığını ve bunun “uygar olmadığını” vurgular (2000:2.9.181). Bu eylemleri ve söylemleriyle Lee'nin ne kadar yabancılaştığı ve mekansızlaştığı anlaşılabilir. Kendisini hangi dünyaya ait hissettiğini bilemeyerek çöl ve şehir arasında bunun cevabını aramaya çalışır ve bu sırada kendisine yabancılaşır.

Austin ise dışarıdan bakıldığında işi olan, para kazanan ve mutlu bir aileye sahip bir erkek figürü olarak görülebilir. Fakat ağabeyi geldikten sonra yaşadığı hayatı sorgulayarak aslında mutlu olmadığını, yaşadığı şehre ve sahip olduklarına ait olmadığını düşünerek ağabeyiyle çöle gitmek ister. Oyunun başında modern Batı toplumunun idealize ettiği başarılı bireyi temsil eden Austin, entelektüel bir figürdür. Eğitimini alan ve senarist olarak yaşamını sürdürerek ailesine katkıda bulunur. Toplumun beklentilerine göre yaşar; düzenli bir hayatı vardır ve profesyonel dünyada başarılı ve saygın bir konumdadır. Lee hayatına tekrardan dahil olana kadar yaşadığı hayatın kendi dünyası olduğunu düşünür ve Hollywood'un sanatsal üretimin bir parçası olduğuna inanır. Banliyölere ve market zincirlerine ait medeni bir figür olarak betimlenen Austin, Batı'nın modern yüzünü temsil eder. Başarısını çalışarak elde eder ve sınır erkeğinin zıttı olarak entelektüel bir kimliğe sahiptir. Aslında Austin, Amerikan Rüyası'nın sunduklarını özetleyen ve yansıtan bir figür olarak lanse ettirilir.

Ancak ağabeyi geldikten sonra Austin de değişime uğrar. Lee'nin şehir hayatını merak edip bir şehirli gibi medeni olarak yaşamak istemesinden sonra Austin de tam tersi olarak yaşadığı hayattan memnun olmadığını ve ağabeyiyle çöle gitmek istediğini belirtir. Bunun için de onunla bir anlaşma yapar, onu çöle götürürse senaryosunu yazmasında yardımcı olacağını söyler (2000:2.8.173). İki kardeşin yaşadığı hayatların tam zıttını istemeleri ve birbirlerinin hayatını merak ettikleri konuşmalarında da açıkça görülür:

LEE: [...] Hem zaten senin yerinde olmak nasıl bir şey, hep merak ederdim.

AUSTIN: Sahi eder miydin?

LEE: Evet tabii. Seni üniversitede koltuğunun altında bir yığın kitap, dolaşırken hayal ederdim. Peşinde sarışınlar.

AUSTIN: Sarışınlar mı? Ne tuhaf.

LEE: Nesi tuhaf?

AUSTIN: Çünkü ben de seni hep bir yerlerde hayal ederdim.

LEE: Nerede hayal ederdin?

AUSTIN: Ne bileyim. Değişik yerlerde. Macera peşinde, hep bir maceraya atılmış olarak. [...] Sonra da kendi kendime derdim ki, Lee en iyisini yaptı. O, yaşamın içine atıldı, bense buradayım. Ben ne yapıyorum? (2000:1.1.142)

Birbirlerine olan bu itiraflarından sonra rahatlayan kardeşler sonraki perdelerde değişim geçirmeye başlayıp birbirlerinin yerine geçerler. Lee kardeşinin işini elinden alıp senaristliğe başlarken, Austin ağabeyi gibi hırsız olur ve evlere girip ekmek kızartma makineleri çalar. Aynı zamanda, Lee senaryosunu yazarken Austin diğer taraftan sarhoş bir şekilde şarkılar söyler. James D. Riemer'a göre her bir erkek kardeşin taklit etmeye çalıştığı yeni eril ideal, önceki rolünün bastırmasına ya da reddetmesine neden olduğu nitelikleri yüzeye çıkarır (1985:43)*. Austin, bireyselliğini ve yaratıcılığını toplumun baskın erkeklik idealine uyum sağlamak adına feda eder ve bu süreçte gerçek benliğini kaybeder. Sonunda çöle gidip ağabeyi gibi özgür olmak istemesi bunun bir göstergesidir. Çölde hayatta kalma konusunda kendine güvenir, yemek pişirip ateş yakabileceğini ve nasıl temiz su elde edeceğini bildiğini belirtir. Ancak Lee'nin "Öyle izci el kitabından öğrenilecek şey değil!" (Shepard, 2000:2.8.171) sözü, Austin'in yapay bilgisini ve gerçek Batı ruhundan ne kadar uzak olduğunu ortaya koyar. Böylece Austin, Eski ve Yeni Batı arasında sıkışarak kimliğini yitirmiş bir figüre dönüşür.

Austin ve Lee'nin zıtlığı, modern insanın mekansız ve yabancılaşma duygularını çözmeye çalıştığını alegorize eder. Austin ağabeyiyle çöle gitme fikrine tutunurken Lee ise şehirde bir şeyler başarma peşindedir. Onların bireysel mücadeleleri Eski Batı mitinin yapıbozumunu gerçekleştirme çabaları olarak

görülebılır. Lee'nin temsil ettiđi sınır, Amerika'nın medeniyetsiz ve vahşı bir toprak olduđunu sembolize ederken; Austin uygarlıđın, medeniyetin, sosyal statünün ve başarının olduđu toprađı sembolize eder. Bu iki karakter aslında cesaret ve uygarlık imgelerini bünyelerinde barındırdıđından Amerikalı bir erkeđin en temel özelliklerine sahiplerdir. Fakat sahip olduklarını ellerinde tutamadıkları için başarısız ve kendi kimliklerine yabancı olurlar. Lynda Hart'ın da belirttiđi gibi “oyundaki çatışma... hem iki kardeş arasında hem de iki kardeşin kendi içinde gerçekleşir” (akt. Wattenberg, 1989:236)*. Onların arasındaki ve içlerindeki zıtlık yine Amerikan erkeđinin kendi içindeki bölünmesini sembolize eder.

Postmodern toplumda Fredrick Jameson'a göre rekabetçi kapitalizmin klasik çağında, çekirdek ailenin en parlak döneminde ve burjuvazinin hegemonik sosyal sınıf olarak ortaya çıkışında bireycilik, bireysel özneler diye bir şey vardır. Ancak günümüz dünyasında olan şirket kapitalizmi çağında o eski burjuva bireysel özne artık yoktur (1998:3-4)*. İnsanlar artık kendini bulunduđu zaman ve mekanda konumlandıramaz hale gelir, bu sebepten dolayı da benlik duygusundan mahrum kalır. Postmodernist bakış açısına göre insanlar eşsiz, öz bilinci olan ve özerk kişiler değildir. Postmodern insan, sürekli deđişen bir çevre ve hızlanan yaşam ritmi ile karşı karşıya olduđu için her türlü kuralın geçerliliđini sorgulama yetkisine sahiptir. Bu dünyaya hapsedilmiş birey artık bütünleşmiş bir kimliđe ulaşamaz; aksine, parçalanmış bir varlık olarak varlıđını sürdürür. Postmodern benlik, kimlik ve sosyal roller arasındaki sabit ilişkilerden sıyrılır. Özgürlük ve özgünlük, tekil bir kimlik arayışında deđil, çoklu rollerin birbirleriyle etkileşiminde anlam kazanır. Artık benlik, aklın gücüyle bir araya getirilmiş tutarlı bir tutum ve algılar bütünü olarak tanımlanmaz; aksine, akışkan ve deđişken bir yapıya sahiptir.

Austin ve Lee'nin ise sabit bir kimlikleri yoktur, kendilerini hala keşfedemezler ve ne yaparlarsa yapsınlar kendilerini bulamazlar. Onların zıtlık taşıyıp sonra birbirlerinin yerine geçme çabaları modern insanın özel kimliđinin yok olduđunu gösterir. *Vahşı Batı*, erkeklிđe açılan iki kapıdan birini seçemeyen iki kardeşin hikayesini anlatırken, kendileriyle savaş halinde olmalarına da değinir. Lee kardeşı gibi yazı yazmaya başladığında veya Austin ağabeyi gibi hırsızlık yaptıđında

kendilerini tamamlanmış hissedemezler. Fakat bir araya gelip iş birliği yapmaya başladıklarında kendilerini daha iyi ve etkili hissederler. Bireysel amaçlarına ulaşmak adına beraber çalışmaya karar verirler ve senaryoyu ortak bir şekilde yazmaya başlarlar. Bu durum, aslında birbirlerine muhtaç olduklarının bir göstergesidir; Lee senaryo yazmak için kardeşine muhtaçtır, Austin ise çölde yaşayabilmek için ağabeyinin bilgilerine ihtiyaç duyar. Aynı zamanda, Riemer’a göre Austin’in rasyonelliği ve medeni davranış anlayışı, Lee’nin saldırganlığıyla birleştiğinde olumlu bir girişkenliğe dönüşebilirken, Lee’nin fiziksel enerjisi ve asiliği de Austin’in pasifliğini ve uyumluluğunu dengeleyebilecek bir güce sahiptir (1985:4)*. Bu sebepten dolayı, iş birliklerinden ortaya çıkacak olan ürünün başarılı olma ihtimali tek başlarına üreteceklerinden fazladır. Hatta Austin, Saul ağabeyinin senaryosunu seçtiğinde “[...] Bizim tek kişi, aynı kişi olduğumuzu sanıyor” diyerek bu durumu özetlediğinin farkında değildir (Shepard, 2000:2.7.158). Shepard, Eski ve Yeni Batı’nın ancak bir araya gelerek uyum yakalayabileceğini vurgulamak ister. Amerikan erkeğinin mutluluk potansiyeli ise sahip olduğu iki zıt ideal arasındaki dengeyi kurmasına bağlıdır.

Eski Batı aynı zamanda erkekliği güç ve şiddetle ilişkilendirir. Lee de bunun bir yansıması olarak şiddete meyilli bir erkektir. Güç, otorite demektir ve otoritesini elinde tutamayan erkek hem güçsüz hem de yeteri kadar erkek konumunda değildir. Lee bu sebepten dolayı annesi evi Austin’e bıraktığında otoriteyi kaybetmiş hisseder: “Göz kulak olayım diye senin yerine evi bana da bırakabilirdi (2000:1.1.119). Bazı dolapların annesi tarafından kilitli olduğunu fark edince de sinirlenir, çünkü yine yapmak istediği şey, elinden başka birisi tarafından alınmıştır. Babanın olmaması ailede otorite boşluğu yaratır ve anne bu otorite boşluğunu evin bakımı için Austin’i görevlendirdiğinde doldurur. Onun lüks ve rahat hayatı, ve elinde olan para zaten bir otorite göstergesidir. Arabasının anahtarları da bu sebepten dolayı bir iktidar simgesi olarak yorumlanabilir. Lee ise bunun farkında olarak anahtarları Austin’den istediğinde kardeşi elindeki otoriteyi kaybetmemek için ilk önce bunu kabul etmez. Fakat Lee arabayı o zaman kendisinin alacağını belirttiğinde anahtar vermek zorunda kalır. Lee’nin anahtarı alması Leslie Kane’e göre Austin’in özerkliğini ve gururunu

paramparça eden, kimliğini ve hareket kabiliyetini çalan bir hadım etme ve saldırganlık eylemidir (akt. Watt, 1995:125)*.

Kardeşler arasındaki otorite savaşı oyun boyunca devam eder. Arabanın anahtarlarını almak isteyip gücünü göstermek isteyen Lee, aynı zamanda kendisini kardeşinden üstün görür:

LEE: [...] üstelik kadan hiç öyle benimkinden fazla işlemezdi. Ama artık önemli kişilerin evlerine davet ediliyorsun. Çok şey bilirmiş gibi ötüp duruyorsun.

AUSTIN: O kadar önemli sayılmazlar.

LEE: Ama beni davet edenlerden çok daha önemli insanlar.

AUSTIN: Ee, sen de kendi kendini davet ediyorsun.

LEE: Doğru ya, öyle. Hatta bir düşünecek olursan, senden çok daha geniş bir şans hakkına sahibim.

AUSTIN: Hiç kuşkum yok.

LEE: Hatta zamanında çok klas yerlere girip çıktım. Üstelik hiç öyle üniversitelerde falan okumuşluğum da yok. (Shepard, 2000:1.2.124)

Onun bu şekilde kendisini kardeşiyle kıyaslaması ve ondan düşük bir tarafının olmadığını gösterme çabası, yaşadığı aşağılık kompleksinden dolayıdır. Bunu fark ettirmek istemeyen Lee, belli durumlarda kendisinin de güçlü olduğunu ve otoriteyi eline alabileceğini göstermek ister. Austin özetini yazmaya çalıştığında sadece ondan korktuğu için bunu yaptığını söyleyerek yine kardeşinin üstündeki gücü onun da hissetmesini ister (2000:1.4.139). Saul ile golf oynayıp kazandıktan sonra bunu kardeşine anlatırken, Saul'un "senin gibi bir adam golf oynamayı nasıl öğrenir" cümlesini büyük bir iş başarmış gibi vurgular (2000:2.5.148). Fakat aksine Saul, "senin gibi bir adam" derken Lee'yi aşağılamaktadır; çünkü onun gibi eğitimsiz, çölde yaşayan ve vahşi olan birinin bu elit sporu yapması neredeyse imkansızdır.

Lee, kardeşine psikolojik şiddet uygulayarak ve sinirlendiğinde telefonu kırarak şiddete meyilli biri olduğunu gösterir. Bu şekilde gücü eline almaya çalışıp

eski düzenin sert ve güçlü erkeğini oynasa da modern dünyada bu çabaları işlevsiz olur. Weston gibi evin kapısını kıran, Wesley gibi mutfakta işeyen ve psikolojik şiddet uygulayan diğer erkekler gibi bu karakter de ev içi mekanı tahrip ederek temel aile ilişkilerine zarar verir. Clum’a göre erkekler, ideallerindeki geniş açık alanların şiddet ve anarşisini ancak klasik batının bar kavgalarına benzer bir şekilde içeriye taşıyabilirler (2002:187)*. Bu bağlamda, Lee’nin davranışları, ataerkil erkekliğin şiddet ve kontrol yoluyla yeniden inşa edilme çabasının başarısızlığını gözler önüne sererken; ev içi mekanın tahribi üzerinden aile yapısının çöküşünü de sembolize eder.

Bu iki kardeşin şiddet hakkındaki düşünceleri oyunun ilk perdelinde okuyucuya yansıtılır; Lee kardeşinin kendisini istemediğini düşünerek polisi arayabileceğini söylerken Austin kardeş olduklarını belirtir. Fakat Lee, “Ne olmuş yani. Git Los Angeles polisine bir sor bakalım, en çok kimler birbirini öldürüyor diye. Ne derler biliyor musun? [...] Aynı aileden insanlar. Kardeşler, kuzenler, kayınbiraderler. Sıradan Amerikalılar [...]” diyerek bir anda şiddet konusuna girer. Austin ise durumlarının farklı olduğunu, deli olmadıklarını ve durup dururken gözlerinin kararmayacağı fikrindedir (Shepard, 2000:1.4.139). Aralarındaki bu diyalog oyunun son sahnesinin bir belirtisidir. Austin, her şeyi bırakıp çöle dönmek istediğini söyleyen Lee’ye telefon kablosuyla saldırarak onu boğmaya çalışır. Onu öldürüp öldürmediğini bilmeyen Austin bunu kolaylıkla yapabileceği kanaatindedir, ve bu durum annelerine göre “vahşicedir”. Sonunda ağabeyiyle bir anlaşma yapmaya çalışıp onu saldıgında ise oyun biter.

Austin, ağabeyi onu almadan çöle giderse erkekliğini kaybedeceğini düşünür ve kaybının en azından bir kısmını kurtarmak için Lee’nin gitmesine engel olmaya çalışır. Austin’in bu eylemini Megan Williams şu şekilde yorumlar: “Austin hangi şekilde davranırsa davranırsın, kardeşini öldürürse ya da anlatılarını yaymaya devam etmesi için yaşamasına izin verirse, ailenin yirminci yüzyılda öldüğü fikrini sürdürmüş olacaktır” (1997:68)*. Lee’nin de daha önceden belirttiği gibi, bir kardeş diğerini öldürmeye çalışarak “sıradan bir Amerikalı” olduğunu gösterir, ve bu durum Amerikan Rüyası’na ihanet eden ve ailelerini, dolayısıyla ülkelerini ahlaksızlık noktasına getiren bu Amerikan tipi insanlardır.

Fakat Amerikan Batı mitindeki kahraman, topluma yeniden doğuşun nasıl mümkün olabileceğini göstermelidir. Kahraman figürleri genellikle doğayla uyum içinde yaşayan, bağımsız, asi ruhlu ve fiziksel olarak güçlüdür. Kendi kanunlarını uygulayarak, toplumsal kurallara tam olarak uymaz ve bireysel adaleti savunur. Yasaların ve otoritenin yetersiz kaldığını düşünen ve kendi adaletini sağlamaya çalışan bu tip kahramanların yaptığı şey “kanunsuz adalet” (vigilante justice) olarak adlandırılır. Bu mitin en önemli kahramanları kovboylar ve sınır adamlarıdır. Genellikle medeniyet ile doğa arasında konumlandırıldıkları için, hem yerleşimcilerin hem de Amerikan yerli halkının bazı özelliklerini taşıyan melez figürler olarak idealize edildiler. Fakat Shepard’ın bu miti bu denli yıkmasının sebebinin ardında dönemde yaşanan başarısızlıkların da önemli bir yeri vardır.

Vietnam Savaşı’nda yaşanan ve bütün halkı derinden sarsan gerçekler ve yenilgi bunun önemli bir örneğidir. My Lai Katliamı’nda yüzlerce sivilin ölmesi haberleri Amerikan basınında yankı yaptığında halkın devlete olan güvenini sarsılır. Batı mitindeki kahramanlık algısından farklı olarak savaştaki erkekler fiziksel ve psikolojik olarak kendilerini kaybeder ve şiddete başvurur. Geri döndüklerinde ise hem orada yaşayıp yaptıklarından dolayı, hem de halkın onlara olan tepkisinden dolayı topluma entegre olmakta zorlanırlar. Savaş sonrası Amerika’da erkeklik algısı zedelenir ve geleneksel kahraman figürü farklı bir hal almaya başlar.

Aynı zamanda, Richard Nixon ve Ronald Reagan’ın başkanlık dönemlerinde yaşanan olumsuz olayların da bu mitin çöküşüne etkisi büyüktür. 1971’de yaşanan petrol krizinin etkisinin devamı Lee’nin sözlerinde görülebilir, “Bu günlerde benzin altın değerinde oğlum” (Shepard, 2000:1.2.128). Buna ek olarak doların altın standardından ayrılması Amerikan ekonomisinin zayıflamasında büyük rol oynar. Sonuç olarak ise Amerikan Rüyası’nın sunduğu refah ve sınırsız fırsatlar ideali darbe alır. Erkekler evlerine ve ailelerine yeterince veya onları mutlu edecek kadar olanak sunmadığında eksik ve işlevsiz olarak kabul edilirler. Bu durum da yine erkekliğe bağlanarak bir döngü gibi hepsi birbirini takip eder.

Bu kahraman miti anlayışı, Lee’nin en iyi Western film olarak adlandırdığı “Yalnız ve Cesur” filminde (1962) ve kendi aklındaki senaryoda görülür. Film, modern

dünyaya uyum sağlayamayan eski tarz bir kovboy olan Jack Burns'ün hikayesini anlatır. Burns, özgür ruhlu bir adam olarak at sırtında dolaşmayı ve modern toplumun kurallarına boyun eğmemeyi tercih eder. Eski bir arkadaşını hapisten kaçırmak amacıyla kasabaya gelir, ancak planı başarısız olur ve kendisi de yakalanır. Hapishaneden kaçtıktan sonra, sınırı geçip özgürlüğüne kavuşmak için vahşi doğaya yönelir. Ancak modern dünyanın teknolojik ilerlemeleri ve otoritenin katı kuralları karşısında kaçıışı giderek zorlaşır. Aslında film, Hollywood'un kurguladığı Amerikan tarihinin asla var olmadığını destekler. Lee'nin Batı anlayışı, satmaya çalıştığı kovboy hikayesinde de açık bir şekilde görülebilir. Hikaye hiçbir şekilde kahramanlık elementleri barındırmaz ve klişe bir aşk hikayesinden ibarettir. Bu adamlar tarihsel anlamı boşaltılmış bir arayış içindedirler. Amerikan kovboyu ve Amerikan Batı miti çoktan ölmüştür; bireysel özgürlük modern toplum tarafından kısıtlanır ve Eski Batı'nın değerleri geçerliliğini kaybeder.

Püritenler için sınır kavramı, dini ve ahlaki bir değer taşıdığından dolayı önemlidir. Onların bakış açısına göre Tanrı'nın onlara bahsettiği topraklar ele geçirilmeli ve vahşi olan medeniyetleştirilmelidir. Sınırın ötesindeki yaşam daha özgür, egemen ve sınırlandırılmamış olduğundan dolayı daha üstün olarak kabul edilir. Bu bir yandan dini inançlarına göre iyi olarak kabul edilse dahi, diğer yandan yabancı oldukları topraklar tehlike, bilinmezlik ve günah arz eder. Bu nedenle sınırın genişletilmesi, kötülüğe ve şeytana karşı verilen bir mücadele olarak da görülür. Edebiyatta bu mit, büyük ölçüde Püriten bakış açısından esinlenir ve zamanla sekülerleşerek Amerikan kimliğinin şekillenmesinde büyük bir görev oynar. Batı; özgürlük, fırsat ve sınırsız arazinin simgesi ve merkezi konumuna gelir.

Amerika, bir zamanlar İncil'de bahsi geçen "cennet bahçesi" olarak kabul edilir. Fakat artan kapitalizm ve tüketimcilik sebebiyle bu fikir aşınır. Tüketim toplumunun yükselişi ve modern kent yaşamının getirdiği kısıtlamalar, toplumda kendilerine ve birbirlerine yabancılaşan figürler üretirken miti de sorgulatır. Bu bağlamda Shepard, Amerika'yı bireysel bir ruhu varmış gibi ele alır. Ancak bu ulusal yapı, Amerikan halkının doğuştan sahip olduğu bir şey değil, toplumsal deneyimler aracılığıyla içselleştirdiği bir olgudur. Eğer bu ulusal ego kaybolursa, onu benimseyen

bireysel ego da çözölür. Shepard'ın karakterleri, bu sürecin temsili işlevini üstlenir; bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde Amerika'nın yaşadığı psiko-sosyal travmalara işaret eder ve Amerikalılıkla yüzleşmenin bir aracı haline gelir. Bunun bir örneğı yaşadığı yere yabancılaşan ve eskisi gibi ait hissetmeyen Austin karakteridir. Kendi içinde git geller yaşayan bu karakterin aslında ne istediğı kesin değildir.

Yaşadığı yabancılaşma ve aidiyetsizlikten dolayı Austin kendi içinde çelişkiler yaşar. Saul, Lee'nin senaryosunun "toprağı aıt bir şey" olduğunu savunarak daha gerçekçi olduğunu düşünürken Austin bu duruma sinirlenir. Bir yandan Eski Batı'yı özleyen Austin, diğer yandan da Batı diye bir şey kalmadığını, o konunun kapandığını ve tükendiğini belirtir. Çünkü ona göre Lee, dünyadan ve her şeyden bağımsız bir şekilde hayatını sürdürdüğü için her şeyden habersizdir:

AUSTIN: Üç ay kamp kurmuş çöllerde. Kaktüslerle konuşmuş. İnsanların beyaz perdede görmek istediklerini nereden bilecek! Bense her gün otoyolu kullanıyorum. O kadar is, durmadan yutuyorum. Televizyondan haberleri izliyorum. Marketlerden alışveriş ediyorum. Dünyayla ilişkide olan benim. O değil! (Shepard, 2000:2.6.155-156)

Onun temas halinde bulunduğu dünya, Eski Batı'nın saf doğasına zıt olan, otoyollardan ve banliyölerden oluşan, televizyonların ve market zincirlerinin olduğu Yeni Batı'dır. Eskiden ağabeyiyle oyun oynarken kendisini "Ceronimo"⁴ sanan Austin, şimdi efsanevi Batı mitine inanmaz. Austin toprağı yabancılaşan modern insanı temsil ederken Saul, bu modern dünyadan ziyade eskiyle alakası ve iletişimi olan Eski Dünya'yı içeren senaryoyu tercih eder, çünkü ona göre bu senaryo "sahicidir". Güzel'e göre Lee'nin hikayesi Amerika'nın doğusunun ulusal patolojisini sembolize eden bir sınır parçasıdır (2008:136)*. Fakat Austin de bir bakıma haklıdır; çünkü Lee'nin hikayesindeki Eski Batı ölmüş, yerini banliyöler almıştır. Sadece Hollywood'un dayattığı ideal Batı kavramı kendini sattırır duruma gelerek insanlara yanlış ve artık gerçek olmayan bir Batı'yı gösterir. Hollywood filmlerinde hem kaybolmuş hem de

⁴ Beyazlara karşı mücadele veren kahraman ve son Kızılderili lideri olarak kabul edilir.

korunmuş olarak gösterilen Batı imgeleri, ironik bir şekilde kötüye giden bir ulusu ve kökenlere dönme ihtiyacını ortaya koymaktadır.

Austin bir yandan Batı'nın artık olmadığını savunurken diğer yandan yaşadığı yeri ve ailesini bırakıp çöle gitmek ister:

AUSTIN: İstiyorum Lee, gerçekten istiyorum. Beni buraya bağlayan bir şey kalmadı. Hiçbir zaman da olmamıştı zaten. Bir zamanlar, biz çocukken her şey başkaydı. Burada hayat vardı. Oysa şimdi, durmadan buralara iniyorum. Sanki ellili yıllarda falanmışım gibi, oto yolda bildik sandığım yollardan sapıp, kendimi bilmediğim yerlerde buluyorum. Birileriyle buluşmaya giderken, tanıdık sokaklarda yürüdüğümü sanıyorum, hatırladığım sokakların benzeri çıkıyorlar. O sokaklarda yaşadım mı, yoksa bir kartpostalda mı gördüm, bilemiyorum! (Shepard, 2000:2.8.172)

Austin dışarıdan modern dünyaya ayak uyduran medeni bir insan olarak görülür. Fakat onun bu sözleriyle derin bir kimlik bunalımına girdiği ve aidiyet duygusunu kaybettiği anlaşılır. Bu tip modern insanlar kendi hayatlarında ikilem içinde yaşarlar. Yeni Gerçekçilik akımına göre bu durum 2. Dünya Savaşı'ndan sonra bireylerde sıklıkla görülen bir olgudur. Bir yandan ait olma çabasına giren insanlar, diğer yandan ise bir yere ait olamayıp kendilerini yalnız, köksüz ve dışlanmış hissederek eski zamanlara özlem duyarlar. Nostaljiye olan bu özlemi onu yaşadığı dönemde sıkıştırır ve yabancılaşmasına sebep olur. Çünkü çocukluğundaki her şey ve her yer anlamlı gelirken şimdiki hayatı anlamsız ve amaçsızdır. Onun tanıdık bir yer bulma umuduyla gezdiği sokaklar iç dünyasında yaşadığı kopukluğu ve gerçeğin değiştiğini simgeler. Bu durum, yine postmodern insanın geçmiş ve şimdiki zaman arasında kaldığını ve hatıralarının bile gerçeklikten uzaklaştığını yansıtır.

Vahşi Batı oyunundaki kimlik bulma arayışı, Amerikan sınır miti ile birleştirilir. Amerika'nın genişlemeye devam ettiği zamanlarda sınır yeni bir hayat anlamına gelirken, Sağlam'a göre Shepard, Amerika'nın en batısı olan Batı yakasında yer alan Güney Kaliforniya'da yaşayan ama yine de bir arayış içinde olan ve hayallerine ulaşamayan aile ile bu miti çürütür (2021:54)*. Çünkü ailedeki her üye çaba sarf etmesine rağmen kendi kimliğini bulma arayışında başarısız olur. Batı, onlar için hayallerini gerçekleştirme konusunda yardımcı olmaz, ve bu durum yine Amerikan

Rüyası'nın imkansızlığına ve yaşattığı hayal kırıklığına işaret eder. Geleneksel anlatılarda özgürlük, bağımsızlık ve fırsatla ilişkilendirilen Batı, oyunda hayal kırıklığı, kimlik krizi ve kaçış imgeleriyle ilişkilendirilir. Kardeşler için Batı bir coğrafi alan olmaktan çıkarak psikolojik bir mekan halini alır. Batı'yı romantize ederek hayallerini gerçekleştirmek için çabalayan kardeşler yine tatmin olamaz ve birbirlerinin rollerine bürünerek kimlik karmaşası yaşarlar. Shepard, aile üyelerinin bu çelişkili durumunu vurgulayarak Amerikan Rüyası'nın sadece maddi başarıya indirgenemeyeceğini ve bireyin kimliğini bulmasının modern dünyada giderek zorlaştığını gösterir. Batı, artık bir vaatler diyarı değil; insanın kendi içindeki boşlukla yüzleştiği, mitlerin çözüldüğü bir yerdir.

Lee annesinin evine geri döndüğünde oraları “başka bir ülke” olarak tanımlar ve Austin imar gördüğünü belirttiğinde ise “İmar görmüş ha? Mahvolmuş. Neredeyse tanıyamayacaktım” diyerek o eski bildiği yerin artık çok yabancı bir mekan olduğunu vurgular (Shepard, 2000:1.2.125). Majove Çölü'nde dolaştığını söyleyip oradaki evleri betimlerken kullandığı cümleler, oraya nasıl özendiğini gösterirken, aynı zamanda geçmişe duyduğu özlem ve değişen dünyaya karşı benimsediği yabancılık hissini yansıtır:

LEE: Cennet gibi. Hani insanın bakarken içinin eridiği yerler vardır ya, işte öyle. Sıcak, sarı bir ışık. Her yer Meksika Çinisi döşeli. Ocağın üstünde asılı bir kapkacak. Hani dergilerde olur ya, öyle. Odalara girip çıkan sarışın insanlar. Keşke burada büyümüş olsaydım diyeceğin bir yerd. (2000:1.2.125)

Lee'nin yaşadığı yabancılaşma hissi kardeşininkiyle benzerlik taşır. İki figür de nereye ait olduklarını anlamakta zorlanırlar. Austin kendisini başta şehre ait gördüğü gibi Lee de kendisini çöl adamı olarak kabul eder. Fakat oyun ilerledikçe edindikleri bu aitlik hissinin yanıltıcı olduğu görülür. Onun betimlediği bu ev, gerçekten ziyade bir fantezi unsurdur. Çoğunlukla Hollywood sektöründe, dergilerde ve reklamlarda gösterilen “ideal Amerikan evi” imajını yansıtan bu ev, Lee için ulaşılması güç bir Amerikan Rüyası unsurdur. Bunu geçmişte elde etmek istemesi ise rüyanın artık ulaşılamaz olduğunu bilmesi olabilir. Batı'nın sunduğu fırsatlar miti çürür ve Lee için yerini nostaljik bir özleme bırakır. Hikayesinde anlattığı Batı ise

Hollywood rüya makinesinin bir illüzyonu niteliğindedir. Onun durmadan dolaşma arzusu gerçek Batı'nın arayışıdır, hikayesi özgür olma arzusunu ifade eder.

Lee, tüketim toplumunun sunduğu maddi konfora imrenirken bir yandan da yaşadığı hayattan bihaber gibidir. Çakalların sesini duyduğunda yadırgar ve çöldekilerle şehirdekilerin farklı özellikler taşıdığını belirtir. Fakat çakal her yerde çakaldır. Buna ek olarak, bir çöl ve doğa adamı olduğunu savunmasına rağmen cırcır böceklerinin gürültüsü de onu rahatsız eder. Onun bu tedirginliği şehir hayatından kopukluğunu yansıtırken, göstermek istediği sınır adamı figüründen de uzaklaştığını kanıtlar. Lee yerinden edilen bir Amerikan vatandaşı olarak artık sınırın doğal dünyasının saflığıyla iç içe hissetmez, artık her şey ona yabancısıdır. Aynı zamanda Lee, Amerikan Rüyası'nın yükselttiği içi boş ve yanlış beklentiler tarafından yozlaştırılmış bir figürdür.

Amerikan kültürü ve toplumu, yeni sınırlar tanımlamakta başarısız olur. Bunun sebebi ise eskisi gibi sınırları genişletme ruhu taşımayan Amerikan hayal gücü ve rüyasıdır. Bunun sonucunda, Amerika kendi aleyhine döner, karakteri vahşilik ve uygarlık arasında yıkıcı bir bölünme yaşar. Eski ve Yeni Batı'nın birleşme umudu boşa çıkarak geriye sadece şiddet içeren, çözümsüz bir uyumsuzluk kalır. İki kardeşin temsil ettiği dünyalar arasındaki zıtlık, Eski ve Yeni Batı arasındaki çatışmayı yansıtır. Shepard, bu karşıtlığı özellikle gerçek Batı bağlamında ele alarak, sınır kavramının Amerikalı kimliğinin oluşumunda ne denli önemli bir rol oynadığını vurgular. Oyundaki banliyö ortamı, bir yandan metropol banliyösünün duygusuz ticari yapısı ve iş ahlakı, diğer yandan Amerikan Batısı'nın sert ama özgür ahlaksızlığı arasında bir denge kurar. Böylece oyun, bireysel karakter özelliklerinin tamamlayıcılığından, Amerika'nın sosyal ve kültürel yapısındaki çatışmalara kadar farklı düzeylerde sınır tartışmalarını sahneye taşır.

Austin ile Lee; uygarlığı ve barbarlığı, banliyö ve çöl hayatını, Eski ve Yeni Batı'yı temsil ederler. Sınırdaki doğmalarına rağmen artık sınırları olmayan herhangi bir Amerikalı'yı yansıtarak sürekli değişen ve derinleşen bu toplumun içinde mahsur kalan figürlerdir. Aynı zamanda sınır, toplum tarafından dayatılan kısıtlamalar ve beklentiler ile vahşi doğanın sunduğu bireysel özgürlük arasındaki bir sınırdır. Coğrafi

olarak batıya doğru hareketle daha önceden bahsettiğim gibi özgürlüğü temsil eder. Watt'a göre bu ilerleme ile sınır, sadece bir Amerikan yaşam biçimini değil, bir felsefeyi de ifade etmeye başlar. Sonucunda ise artık birey benlik duygusunu topluluğun talepleri ve uzlaşmaları olmadan test edebileceği bir yerden ziyade, Amerikan bilincinin ve hatta bilinçaltının parçası olan imgeler ve değerler kümesi anlamına gelir (1995:26)*. Bu nedenle Austin ve Lee'nin çatışması, yalnızca iki kardeşin mücadelesi değil; aynı zamanda Amerikan kimliğinin sınır, özgürlük, medeniyet ve bireysellik gibi kavramlar etrafında şekillenen içsel çatışmasının dramatik bir temsili haline gelir.

Eski ile Yeni Batı, medeniyet ile vahşilik, gelecek hayalleri ile geçmişin travmaları arasında keskin bir çizgi bulunmaz. Bu nedenle, ülkenin geçmişte yaşadığı travmaları tamamen silmek, ya da onları geride bırakarak Batı'da yeni bir başlangıç yapmak mümkün değildir. Amerikan sınırı, geleneksel anlatılarda özgürlüğe açılan bir kapı olarak görülse de, gerçekte böyle bir kapı yoktur. İnsanların hayal ettikleri yaşama ulaşmak için adım atabilecekleri somut bir eşik bulunmaz. Bunun yerine, sınır kavramı sonsuz bir arayışa dönüşerek, Amerikan toplumunun, özellikle de parçalanmış ve kusurlu aile yapılarının bir yansıması haline gelir. Böylece, oyunda da görüldüğü üzere bireyler hem geçmişin izlerinden kaçamaz hem de hayalini kurdukları geleceğe erişemezler. Bu durum da karakterlerin yaşadığı zamansızlık ve mekansızlık olgularına dikkat çeker. Birbirlerine ve kendilerine yabancılaştıklarından dolayı karakterler okuyucuya yaşadıkları içsel boşluğu yansıtarak gerçekliği sorgulatır. Aynı zamanda ise bu zamansızlaşma ve mekanlaşma toplum içinde bir genelleme yapmaya olanak vererek, o dönemki Amerika'da çoğu kişinin aynı şeyleri tecrübe ettiğini vurgular.

Vahşi Batı oyununda, diğer iki oyundaki gibi aile üyeleri içinde iletişim problemi yaşanır. Bu zamana kadar bahsettiğim bütün problemlerin sonucu, aile içindeki sözlü ve sözsüz iletişimde görülebilir. Kardeşlerin farklı hayat tarzları, değerleri ve dünyaya karşı olan bakış açıları edindikleri iletişim stilinde fark edilir. Postmodern insanın tecrübe ettiği kopukluk, iletişimde anlam kargaşaları yaratır ve sonucunda sağlıklı bir iletişim ortaya çıkmaz. Postmodern tiyatro ise dolayısıyla bir

iletiřim aracı olan dilin yetersizlięiyle ilgilenir. İletiřim hem szl hem de szsz olarak saęlanır. Kullanılan dilin yanı sıra karakterlerin szsz bir řekilde kurdukları iletiřim de nem tařır. *Gml Çocuk* oyunundaki mısır koęanlarının bir nevi meydan okuma ve hadım etme eylemi olarak grlmesi gibi bazı davranıřlar da iletiřim kurma nitelięindedir. *Vahři Batı*'daki karakterler de tam olarak kendilerini ifade edemeyen bireylerdir. Bu sebepten dolayı ise oyunda karakterler arası etkileřimde birbirlerini yanlıř anlama, bambařka bir konudan bahsetme, řiddet ięerikli konuřma tarzında problem yaratacak unsurlar bulunur.

Kardeřler arasındaki iletiřimsizlięin temel sebebi temsil ettikleri iki zıt karakterdir. Farklı hayat stillerine sahip olan kardeřlerin birbirlerini anlamamakta zorlanması bu sebepten dolayı doęaldır. Ciddi bir konu konuřulduęunda dięer karakter anlamsız ve alakasız bir řey sorarak veya syleyerek iletiřimi bozar. Austin, Lee'ye ne yapmak istedięini sorduęunda Lee bunu ok ciddiye almayarak konuyu dvřtrdę ve len kpeęe getirir (Shepard, 2000:1.4.141). Onun bu davranıřı hayatla ilgili nemli bir gayesi olmayan bir adamın vereceęi bir cevaptır. Lee'nin iletiřimde bařarılı olamamasının sebeplerinden bir dięeri ise kendini ifade edememesi, insanlardan soyutlandığı ięin ise bu becerisinin krelmesidir. İnsanlarla kurduęu iletiřim genellikle agresif, tehditkar ve maniplatif bir yapıya sahiptir. Onun bu zorlanmaları Riemer'a gre, sosyal ve sanatsal olarak beklenen iletiřim ve dil hakkındaki yanlıř anlamalarından kaynaklanır (1985:44)*. İletiřim sadece dilsel bir sre deęil, sosyal etkileřim ve ortak kltrel kodlar aracılıęıyla řekillenen bir olgudur. Lee ise bu ortak kodları anlayamadığı ięin dięer insanlar arasındaki anlam yaratma srecini bařarılı bir řekilde gerekleřtiremez. Nasıl iletiřim kuracaęını bilemeyen Lee, ilk karřılařmalarında Saul rahatsız olup konuřmayı bitirmek isterken televizyonu tamirciden getirdięi gibi alakasız řeyler syleyerek onu bunaltır. Aynı zamanda Saul konuřurken lafını da keserek onu golf oynamaya ikna etmeye alıřır. Lee, modern hayata yabancı olduęundan dolayı kendisinden stat olarak daha yukarıda olan biriyle nasıl doęru iletiřim kuracaęını bilemez.

Roland Barthes'ın "Yazarın lm" (1977) makalesinde ele aldıęı gibi, anlam sadece metni yazan kiři tarafından belirlenmez, aynı zamanda okuyucunun yorumuyla

şekillenerek çeşitli sonuçlar elde edilebilir. Bu bakış açısından bakıldığında ise, oyunda iletişim içinde bulunan karakterlerin söyledikleri bir diğeri tarafından yanlış anlaşılmaya müsaittir. Anlam süreci sürekli değiştiği ve iletişim tek yönlü olmadığı için farklı yorumlamalara yön verebilir. Lee kendisini kelimelerle ifade etmek istediğinde Austin veya diğer karakterler tarafından aynı şekilde algılanmaz. Lee, Saul ile sohbet edip olaya dahil olmaya çalıştığında Saul bundan rahatsız olarak samimiyetini bayağı bulur. Buna ek olarak, Austin ağabeyine iyi niyetli şeyler söyleyip tavsiye verdiğinde ise Lee tarafından yanlış anlaşılır. Kendisi evde bulunduğu süre zarfında kalabileceğini söylerken Lee bunu yanlış anlayarak sinirlenir (Shepard, 2000:1.1.119). Kardeşlerin farklı gerçeklik algıları olduğundan dolayı aralarında sürekli yanlış anlaşılmalara ve tartışmalar yaşanır.

Modern dünyada yalnızlaşan insanları göstermek adına Shepard Amerikan toplumunun insanları izole eden ve sağlıklı iletişimi engelleyen yapısını eleştirir. Aynı aileden olup kan bağı taşımalarına rağmen Austin ve Lee birbirlerine tamamen yabancısıdır. Bu yabancılaşma, modern toplumun insanların arasına koyduğu mesafenin bir yansımasıdır. Kardeşler birbirlerini anlamayarak rekabet içine girerler. Farklı dünyalara ait olduklarını düşündükleri için ise karşılıklı olarak küçümseyici bir tutum sergilerler. Örneğin, Lee senaryo yazmanın çok kolay olduğunu ima ederek Hollywood’da başarılı olmanın basit olduğu görüşündedir ve kardeşinin yaptığı işi küçümser. Austin, ağabeyinin senaryo yazmanın inceliklerini anlamadığını fark eder. Fakat kendisi de çölde yaşamının çok kolay olduğunu ve yapabileceğini düşünerek ağabeyini kızdırır. Çünkü Lee’ye göre bu iş kitaplardan öğrenilecek bir şeyin aksine yaşayarak öğrenilmelidir. Austin ve Lee, başarıya giden yollarını bulmaya çalışırken birbirlerini dinlemek ve anlamak yerine birbirlerini küçümseyerek üstünlük kurmaya çalışırlar.

Anne figürünün dahil olmasıyla iletişim problemi devam eder. Eve geri döndüğünde çocuklarının nasıl olduğunu sormaktan ziyade evdeki materyal eşyaların ne hale geldiğiyle ilgilenir. Austin ve Lee muhabbet açmaya çalıştıklarında ise verdiği cevaplar kısa ve samimiyetten uzaktır. Austin, Lee ile çöle gitmek istediğini söylediğinde önce şaşırır ve sonrasında babalarıyla aynı çölü boylayacaklarını söyler,

fakat sonrasında merak ettiđi Őey Lee'nin g  mleđidir (Shepard, 2000:2.9.179). Onun bu umursamaz ve kaygısız konuŐma tarzı anne olarak  ocuklarından ne kadar uzak ve ilgisiz olduđunun g  stergesidir. Onları dođru d  zg  n dinlemez ve Austin ikinci kez ayrılacaklarını s  ylediđinde “İkiniz de mi gidiyorsunuz?” diye sorarak aslında ilk seferde sađlıklı bir Őekilde dinlemediđini g  sterir (2000:2.9.180). Anne pasif bir karakter olarak tasvir edilir ve kardeŐlerin Őiddet i eren  atıŐmalarına m  dahalede bulunmaz. Bunun sonucunda ise aile i inde sađlıklı bir iletiŐim kurulamaz ve sorunlar   z  lemez.

Aile i inde yaŐanan ve bireylerin benimsedikleri iletiŐim Őekilleri aslında birbirlerinden ne kadar uzak olduklarını ve umursamaz tavırlarını g  sterir. Bu Őekilde aile   yeleri sađlıklı bir iletiŐim modeli sergileyemeyerek anlaŐamazlar. Bu durum ailelerinin   k  Ő n  n bir sebebi olurken aynı zamanda sonucu niteliđindedir. Bu   ift y  nl   etki, aile kurumunun temelinin ne denli sarsıldıđını ve bireylerin artık ortak bir deđer ya da duygu etrafında bir araya gelemediklerini g  sterir.

SONUÇ

Yeni Tarihselcilik ve Kültürel Materyalizm, edebi metinleri tarihsel ve toplumsal bağlamlarıyla birlikte ele alan iki eleştirel yaklaşımdır. Yeni Tarihselcilik kuramının ortaya koyduğu üzere, tarih her zaman egemen ideolojinin bakış açısıyla yeniden inşa edilir ve bu doğrultuda edebi eserlerde dönemin ideolojik yapıları açıkça yansıtılır. Kültürel Materyalizm ise edebiyatı toplumsal yapıların, sınıf ilişkilerinin ve üretim biçimlerinin bir yansıması olarak görür. Bu yaklaşım, özellikle iktidar, ideoloji ve ekonomik yapılar arasındaki ilişkileri analiz ederken, metinlerdeki direniş alanlarını ve baskıcı yapılarla çatışmaları da görünür kılmayı amaçlar. Her iki kuram da edebi metinleri yalnızca estetik birer ürün olarak değil, ideolojik ve kültürel mücadelelerin sahnesi olarak inceler.

Sam Shepard, 1970 ve 1980'lerde yazdığı oyunlarında yozlaşmış Amerikan toplumunu yansıtır. Shepard, Amerikan toplumunda yaşanan tarihsel, kültürel ve ideolojik kırılmaları dramatize ederek; aileyi, toplumun bir mikrokozmosu olarak sunar ve bu yolla Amerikan halkını alegorik bir biçimde temsil eder. Shepard, oyunlarında aileyi merkeze alarak artık bu yapının Püriten dönemdeki gibi kutsal kabul edilmediğini ve geleneksel aile rollerinin birbirine girdiğine dikkat çeker. Aile oyunlarında, yazıldıkları dönemin sosyal, politik, kültürel ve ekonomik bağlamı ile bu bağlamın yol açtığı sonuçlara yer vererek bu aile mitinin yıkıldığına işaret eder. Onun oyunlarındaki Amerika, değerleri aşınmış, parçalanmış ve yozlaşmış bir toplumu temsil eder: her şey dağılır, ahlaki çöküş kaçınılmaz hale gelir ve cinsiyet rolleri arasındaki keskin sınırlar belirsizleşir.

Shepard'ın aile üçlemesi olarak kabul edilen *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti* ve *Vahşi Batı* oyunları, çözülen aile yapısının aslında çözülen Amerikan toplumunun bir yansıması olduğunu ortaya koyarak, okuyucuyu bu çerçevede düşünmeye sevk eder. Oyunlarda ekonomik olarak orta ve alt sınıfa mensup ailelerin yaşadığı çıkmazlar ön plana çıkarılarak, Amerikan toplumunun dışlanmış ve marjinalleştirilmiş kesimleri görünür hale getirilir. *Gömülü Çocuk*'ta toprağın verimsizleşmesi ve tarımın yapılamaz hale gelmesi, kırsal Amerika'nın çöküşünü simgelerken; *Aç Sınıfın*

Laneti'nde maddi zorluklarla boğuşan ve temel ihtiyaçlarını dahi karşılayamayan Tate ailesi, ekonomik sistemin birey üzerindeki yıkıcı etkilerini gözler önüne serer. *Vahşi Batı*'da ise iki erkek kardeşin birbirlerinin zıttı olması ve kendilerini bulmaya çalışması, tecrübe ettikleri yabancılaşma ve kimliksizleşmenin altını çizer.

Bu bağlamda Shepard'ın oyunlarında kadın-erkek ilişkilerindeki eşitsizlikler, otorite mücadeleleri ve aile içi rollerin birbirine geçmesi sıkça işlenir. Özellikle Vietnam Savaşı'nın yaşandığı ve sonrasındaki süreçte kadınlar, eşlerinin savaşa gitmesiyle birlikte evdeki otorite boşluğunu doldurur. Ancak savaş sonrası dönen erkekler, fiziksel ve psikolojik travmalarla birlikte toplumsal olarak dışlanır ve geleneksel rollerini sürdüremez hale gelirler. Bu durum, erkekliğin ve otoritenin toplum içindeki işlevinin sorgulanmasına yol açar. Shepard'ın eserlerinde, bu “hadım edilmiş” erkek figürü çarpıcı biçimde ortaya konur. Oyunlarında aile bireyleri, birbirlerine ve kendilerine yabancılaşmış durumdadır; iletişim kopma noktasına gelir, geleneksel roller bulanıklaşır ve bireyler temel sorumluluklarını yerine getiremez hale gelir. Erkek karakterler çoğunlukla işsiz ve otoritelerini yitirmişken, kadınlar ilgisiz, mesafeli ve bireysel özgürlüklerini ön planda tutar. Çocuklar ise asi, başıboş ve aileden tamamen kopuktur. Bu dağılmış yapı, Amerikan Rüyası'nın artık ulaşılması mümkün olmayan bir ideal haline gelmesiyle daha da derinleşir ve aile kurumu geri dönüşü olmayan bir krize sürüklenir.

Aile üçlemesinden biri olan *Gömülü Çocuk* oyununda Dodge, alkol bağımlılığı ve sürekli kanepede uzanarak televizyon izlemesiyle pasif bir baba figürü olarak çizilir. Çalışmaması ve cinsel iktidarsızlığı, onun geleneksel “evin erkeği” rolünden uzaklaşmasına neden olur. Halie'nin kendi oğlu olan Tilden ile ensest bir ilişki yaşayıp bu ilişkiden bir çocuk doğurması, Dodge için ciddi bir iktidar krizine yol açar. Bu krizi bastırmak amacıyla çocuğu öldürüp gömer; ancak bu eylem, otoritesini yeniden kazanmasına yetmez. Dodge'un artık otoriteyi elinde tutamaması, aile içinde ciddi bir güç boşluğu yaratır. Halie tarafından üretkenliği nedeniyle olumlanan Tilden her ne kadar potansiyel bir otorite figürü olarak görülse de, zihinsel dengesi yerinde olmadığı için bu rolü sürdüremez. Bu durum, onun da sembolik olarak hadım edilmiş bir erkek figürü haline gelmesine neden olur. Ailenin bir diğer erkek üyesi olan Bradley ise

bacağındaki sakatlık nedeniyle otorite mücadelesine dahil olmaya çalışır, fakat hadım olduğu için liderlik pozisyonunu üstlenemez. Halie açısından ideal erkek figürü, genç yaşta ölen ve kahramanlaştırılan oğlu Ansel'dir. Ancak Ansel'in yokluğu da ailede kalıcı bir otorite kurulmasına engel olur. Bu nedenle Halie, otoriteyi kendisi üstlenmeye çalışır. Oyunun açılış sahnesinde, üst kattan Dodge'a seslenmesi onun ev içerisindeki güç pozisyonunu ortaya koyar. Halie, evde bulunduğu sürece karar verici konumdadır ve diğer aile üyelerine ne yapmaları veya ne yapmamaları gerektiğini dikte eder. Ancak evden ayrılıp Peder ile buluşmaya gittiğinde bu otorite boşlukta kalır ve eve gelen torunları Vince ile kız arkadaşı Shelly için yeni bir alan açılır.

Aynı dönemde etkisini gösteren Kadın Hareketi, *Gömülü Çocuk* oyunundaki kadın karakterler üzerinden de yansıtılır. Halie'nin ev içindeki gücü elinde tutması ve Shelly'nin Halie'nin yokluğunda evi sahiplenerek bir tür matriarkal düzen kurmak istemesi, bu sürecin sahneye aktarılmış örneklerindendir. Ayrıca Halie'nin Peder ile buluşmasının ardından ertesi gün sarı bir elbiseyle eve dönmesi, kocasını bir kez daha aldattığını ima eder. Bu durum, Halie'nin kendi yaşamı üzerinde belirli bir özgürlüğe sahip olduğunu gösterir. Shelly ise hem geleneksel hem de modern kadın kimliklerini bir arada barındırır. Evin mutfağında yemek pişirmesi ve havuç doğraması, onun geleneksel kadın rolüne kısmen uyduğunu gösterirken; Bradley'nin tacizine karşılık onun protez bacağına saklaması, Shelly'nin cesaretini ve güç mücadelesindeki yerini ortaya koyar. Shepard, bu karakterler aracılığıyla 1970'lerin sosyal ve politik atmosferinde kadınların özgürleşme çabalarını ve erkek egemen yapıya karşı direnişlerini dramatik bir şekilde yansıtır.

Shepard, *Gömülü Çocuk* oyununda Amerikan Rüyası mitini yapıbozuma uğratarak ideal aile kavramını bir fanteziye dönüştürür. Bu dönüşümün temel nedenlerinden biri ekonomik problemlerdir. Vietnam Savaşı nedeniyle silahlanmaya ayrılan bütçenin artması ve petrol krizinin tetiklediği enflasyon, işsizlik oranlarını yükseltir. Oyun boyunca, ailenin sahip olduğu toprak üretkenliğini yitirir ve bu durum hasat yapmalarını imkansız hale getirerek ekonomik bir çöküşü simgeler. Evin ve eşyaların eski ve yıpranmış olması da bu ekonomik gerilemenin görsel bir yansımasıdır. Shelly'nin evi ilk gördüğünde yaşadığı hayal kırıklığı, okuyucuya

filmlerde idealize edilen Amerikan ailesinin bu evle hiçbir benzerlik taşımadığını gösterir. Böylece oyun, hem ekonomik hem de yapısal açıdan çökmüş bir aile yapısının altını çizer ve Amerikan Rüyası'nın ulaşılamazlığını gözler önüne serer.

Karakterler arasında ortaya çıkan iletişim bozukluğu ise, hem ailenin parçalanmasının bir nedeni hem de bu parçalanmanın sonucu olarak değerlendirilir. Oyun boyunca karakterler uzlaşmak yerine, çoğunlukla konuyla ilgisiz yanıtlar verir, söylediklerini tekrar eder ya da sessiz kalmayı tercih eder. Aile bireylerinin hiçbiri sağlıklı bir iletişim kuramaz; Halie kocasına bağırarak konuşurken, Dodge genellikle konuyu değiştirir veya tamamen sessizleşir. Tilden zaman zaman anlamsız ve alakasız konulara yönelirken, Bradley'nin iletişim tarzı ise çoğu zaman şiddet içeren söylemlerle şekillenir. Bu tür iletişim kopuklukları, aile bireylerinin sağlıklı ilişkiler kurmasını engelleyerek hem aralarındaki bağı zayıflatır hem de bireylerin kendi kimlikleriyle yabancılaşmalarına yol açar. Bu bağlamda *Gömülü Çocuk*, yalnızca bireysel bir aile dramını sahneye taşımaz; aynı zamanda 1970'li yıllarda Amerikan toplumunun yaşadığı içsel çöküşü temsil eden güçlü bir kültürel söylem olarak değerlendirilir.

Aile üçlemesinin bir diğer oyunu olan *Aç Sınıfın Laneti* ise, Tate ailesinin yaşadığı ekonomik sıkıntıları merkeze alarak ailenin yıpranışını ve en sonunda yıkılışını vurgular. Tıpkı *Gömülü Çocuk*'taki Dodge gibi, çalışmayan ve ailesine ekonomik katkı sunmayan Weston, geleneksel baba figüründen oldukça uzaktır. Emma'nın, arkadaşlarının evindeki sıcak havuza özenmesi ve evde sürekli açılıp kapanan boş buzdolabı, ailenin yalnızca maddi değil, aynı zamanda manevi anlamda da yoksunluk içinde olduğunu gözler önüne serer. Karınlarını bile doyuramayan Tate ailesi, aynı zamanda birbirlerine karşı yabancılaştıkları için aile olma duygusuna da açlık çeker. Bu durum, Amerikan Rüyası'na ulaşmanın ne denli zor ve hatta imkansız olduğunun çarpıcı bir göstergesi olarak öne çıkar.

1970'li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan sosyoekonomik ve kültürel dönüşümler, Tate ailesinin çözülmesine ve bireyler arası bağların zayıflamasına yol açar. Gelişen bireyselleşme anlayışı, aile fertlerini derinden etkileyerek her birinin yalnızca kendi çıkarlarını ön plana almasına neden olur. Aile

bireyleri benmerkezci davranarak birbirlerini önemsemez ve yalnızca kendi arzularını gerçekleştirme peşine düşer. Weston, ailesinden gizli evi satmak ve New Mexico’da yeni bir hayat kurmak istemektedir. Benzer biçimde Ella da evi elden çıkararak Avrupa’da yaşama arzusundadır. Wesley, bir yandan ailesiyle aynı evde kalmak isterken, diğer yandan Alaska’ya gitme hayali kurar. Emma ise isyankar ve özgür ruhlu bir figür olarak Baja’da araba tamirciliği yapma ve ana dilini dahi unutma isteğiyle ön plana çıkar. Aile üyelerinin farklı coğrafyalarda yaşama arzusu, onların yalnızca fiziksel olarak değil, düşünsel ve duygusal olarak da birbirlerinden tamamen koptuklarının bir göstergesidir.

Aile üyeleri aynı zamanda geleneksel roller barındırmaz. Savaşa katılıp gazi olarak evine dönen Weston hadım edilmiştir. Bu durum, onun evinde bir baba olarak saygı ve sevgi görmesini engeller ve ailesiyle arasında yabancılaşma yaşamasına neden olur. Weston’ın otorite eksikliği, Ella’nın *Gömülü Çocuk*’taki Halie gibi gücü eline almasına ve evde kendi otoritesini kurarak sözünü geçirmeye çalışmasına zemin hazırlar. Özellikle evi kimseye haber vermeden, kendi çıkarları doğrultusunda satmak istemesi, bu duruma dair en belirgin örneklerden biridir. Wesley’nin kapıyı tamir etmeye çalışması ve aileyi bir arada tutma çabası ile Emma’nın evden kaçma isteği, evdeki dört farklı sandalyeyle sembolize edilen aile fertlerinin birbirlerinden ne denli farklı olduklarının kanıtını sunar.

Weston, evde otorite sağlayamazken ve maddi bir refah sunamazken; Ella, onun bu yetersizliğini Taylor ile zaman geçirerek ve evi satma planları yaparak açıkça ortaya koyar. Bir yandan kendi otoritesini kurmaya çalışan Ella, diğer yandan bir erkek figürüne ihtiyaç duyar. Onun yaşadığı bu ikilem, dönemin kadınlarının özgürlük arayışını yansıtan önemli bir örnektir. Çünkü kadınlar, kendi özgürlüklerini kazanmak adına çevrelerinden onay almak zorunda kalır. Bununla birlikte, Ella’nın eşi dışında başka bir erkekle muhtemel bir ilişki yaşaması, toplum gözünde onu annelik bağlamında ahlaki bir yozlaşma figürüne dönüştürür. Wesley’nin evi bir arada tutma arzusu ise, onun artık bir çocuktan ziyade yetişkin bir birey gibi davranmak zorunda bırakıldığını gösterir. Emma da küçük bir kız çocuğu gibi hareket etmekten oldukça uzaktır; ata binip evden kaçması, Alibi Kulübü’nü tüfekle tarayıp ardından hapisten

cinsel içerikli bir kurguyla çıkması, onun çocuklukla bağdaşmayan davranışlar sergilediğini ortaya koyar. Aile içindeki rollerin bu denli karışması, onların geleneksel aile modelinden ne kadar uzaklaştıklarının ve yapısal olarak ne derece yıkıma uğradıklarının açık bir göstergesidir.

Ailenin yıkımına neden olan bir diğer unsur ise, taşıdıkları genetik lanet olarak öne çıkar. *Gömülü Çocuk* oyunundaki Vince'in arabada kendi yüzünü ve atalarının yüzünü görerek kimliğini hatırlaması ve ailenin yeni reisi olarak neslini sürdürmesi gibi, Tate ailesi de damarlarında akan kan nedeniyle lanetlendiklerine inanır. Weston, babasından aldığı "zehri" oğluna aktardığı için Wesley, aileyi bir arada tutmayı başaramaz. Wesley, penis boyunun büyükbabası kadar olmaması nedeniyle annesinin kanından gelmediğini ve bu sebeple iktidarı eline alamayacağını düşünür. Emma ise annesi Ella'ya benzer şekilde özgür ruhlu bir kadın figürü sergiler. Ancak bu iki karakterin de kaderi, sahip oldukları genetik miras nedeniyle trajik bir sona yönelir; Ella evi elinden alınmış bir halde ortada kalırken, Emma muhtemelen bir araba patlamasında hayatını kaybeder.

Tate ailesinin yaşadığı ve tamamen dağılmalarına neden olan bu durumlar, toplumsal bir eleştiri bağlamında değerlendirmeye açıktır. Aile, ekonomik adaletsizlikler, sınıfsal çıkmazlar ve kültürel çöküntü ortamında, kendisini ayakta tutabilecek herhangi bir ideolojik ya da etik dayanak geliştiremez. Shepard, oyunun dramatik yapısı aracılığıyla Amerikan toplumunun vaat edilen idealleri ile karşılaşılan gerçekler arasındaki derin uçurumu gözler önüne serer. Bu bağlamda eser, hem geleneksel aile modelinin hem de Amerikan Rüyası'nın işlevsiz ve geçersiz hale geldiği bir dönemin çarpıcı bir trajedisini sunar.

Shepard, aile üçlemesinin son oyunu olan *Vahşi Batı*'da, Amerikan toplumunun deneyimlediği yabancılaşma ve ikilem durumunu iki kardeş olan Austin ve Lee üzerinden yansıtır. Bu iki kardeş, aynı zamanda okuyucuya parçalanmış, hatta yıkılmış bir ailenin portresini sunar. Austin, bir senaryo yazarı olarak Amerikan Rüyası'nı yaşayan bir figür şeklinde resmedilirken; kardeşi Lee, babasının izinden giderek çölde başıboş dolaşmayı tercih eder. Kaliforniya'daki annelerinin evinde bir araya gelen kardeşler, zamanla birbirlerine zıtlasmaya başlar ve nihayetinde karşılıklı bir dönüşüm

sürecine girerler. Bu karakter dönüşümü, toplumda yaşanan kimliksel ikiliğin bir yansıması olarak okunabilir.

Oyunda karakterler arasında yaşanan otorite mücadelesi açık biçimde gözlemlenir. Annenin evi Austin'e bırakması, aynı zamanda otoriteyi de ona devretmesi anlamına gelir. Ancak Lee, bu duruma karşı çıkar; kardeşinden yaşça büyük olduğu için bu hakkın kendisinde olması gerektiğini savunur. Austin, düzenli bir işi olan ve ailesine katkı sağlayan bir birey olarak otoriteyi elinde bulundurmak için ideal bir konumda yer alır. Buna karşılık ağabeyi, bu otoriteye meydan okuyarak güç dengesini sarsar. Onun arabayı istemesi, kardeşinin alanına müdahale etmesinin bir örneği olarak görülür. Ayrıca, kafasında tasarladığı senaryoyu yapımcıya sunarak Austin'in mesleki alanını sabote etmesi, güç mücadelesinde güçlü bir rakip olduğunu ortaya koyar.

Bu otorite savaşına baba figürü dahil olamaz. Oyunda babanın isminin bile verilmemesi, onun otorite bağlamında tamamen etkisiz bir konumda yer aldığını gösterir. *Gömülü Çocuk*'taki Dodge ve *Aç Sınıfın Laneti*'ndeki Weston gibi hadım edilmiş olan bu karakter, kaybettiği dişlerini yaptırdıktan sonra gittiği restoranda dişlerini unutmasıyla sembolik olarak da işlevsizliğini ortaya koyar. Çölde göçebe bir yaşam süren baba, eşi ve çocuklarına herhangi bir olumlu katkı sunamaz. Benzer şekilde anne de eve döndüğünde çocuklarına karşı ilgisiz bir tavır sergiler ve yalnızca evin durumu ile ilgilenir. Kardeşler birbirlerini öldürme noktasına geldiklerinde dahi annenin pasif tutumu devam eder. Bu bağlamda aile içindeki roller işlevsizleşir ve oluşan otorite boşluğu, kardeşler arasında açık bir çatışmaya dönüşür.

Oyun, aynı zamanda sınır mitiyle ilgili ikilikleri ortaya koyarak bu mitin bir fanteziden ibaret olduğunu kanıtlamaya çalışır. Entelektüelliğiyle Yeni Batı'yı temsil eden Austin ile geleneksel bir kovboy figürü gibi davranan ve Eski Batı'yı temsil eden Lee, sınır mitinin sembolik temsilcileri olarak kurgulanır. Tıpkı Amerikalılar gibi, bu karakterler de bir yandan yerleşik bir yaşam sürdürmek isterken diğer yandan özgürlüklerine düşkün bireyler olarak resmedilir. Ancak Lee ve babası için medeniyetten uzaklaşıp çölde özgür bir yaşam sürmek, kimlik inşasında yeterli olmaz. Bu nedenle Lee, medeniyete geri dönerek modern toplum içerisinde kendisini

tanımlamaya çalışır. Benzer şekilde, Austin de modern toplumda kendisini yabancılaşmış hissederek ve bu nedenle ağabeyiyle birlikte çöle gitmek ister. Her iki karakterin yaşadığı bu ikilik ve zıt yönelimler, kimlik arayışları açısından önemli olsa da sonuçta başarısızlıkla neticelenir.

Oyunda aynı zamanda dönemin ekonomik koşulları ve toplumsal sıkıntıları da açık biçimde yansıtılır. Bir yanılsama endüstrisi olan Hollywood, mitleri yeniden canlandırma ve bireylere empoze etme gücüyle dikkat çeker. Kapitalist sistemin bir parçası olarak işlev gören bu endüstri, bireyleri pasifleştirir ve idealize edilmiş Amerikan Rüyası ile kahraman mitini yeniden üretir. Böylece izleyiciye bu kavramların hala geçerli olduğu düşüncesi aşılanır. Hollywood artık sanatsal bir ifade biçimi olmaktan çıkarak kültür endüstrisinin bir uzantısına dönüşür ve sanatı ticarileştirir. Filmler, Lee'nin önerdiği senaryo örneğinde olduğu gibi, özgünlükten uzak, kalıplaşmış yapılar çerçevesinde üretilmeye başlanır. Bu durum, bireylerin yaratıcı potansiyelini bastırarak özgür düşüncelerinin önüne geçer. Hem sinema hem de bireyleri tekdüzeleştiren kültürel yapı, kapitalist sistemin ve tüketim alışkanlıklarının ideolojik bir aracına dönüşür; izleyiciyi pasifleştirir ve toplumsal farkındalığı azaltır.

Shepard bu oyunda Amerikan toplumundaki ideolojik ve kültürel çatışmaları; kimlik, aile ilişkileri ve toplumsal beklentiler üzerinden ele alarak bireysel kimlik arayışı, aile içi otorite mücadelesi ve toplumdan yabancılaşma temalarını işler. Kardeşlerin çatışması, Amerikan toplumunun geleneksel aile yapısı, kahramanlık miti ve özgürlük idealleriyle hesaplaşmasını sembolize eder. Shepard, bu eserinde bireyin hem ailesiyle hem de toplumla yaşadığı kimlik krizini ve bunun doğurduğu yıkımı sahneye taşıyarak, modern Amerikan kültürünün çöküşünü eleştirel bir dille sorgular.

Sonuç olarak, Sam Shepard'ın *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti* ve *Vahşi Batı* adlı oyunları, 1970 ve 1980'lerin sosyoekonomik, kültürel ve politik kırılmalarını aile yapısı üzerinden yansıtarak Amerikan toplumunun çözülüşünü gözler önüne serer. Shepard, aileyi yalnızca bireysel çatışmaların yaşandığı bir alan değil, aynı zamanda dönemin toplumsal, ideolojik ve ekonomik problemlerinin yansıdığı bir mikrokozmos olarak konumlandırır. Erkekliğin ve otoritenin dönüşümü, kadınların bireysel özgürlük

arayışı, ekonomik çöküş, iletişimsizlik ve geleneksel rollerin bulanıklaşması gibi temalar, bu oyunlarda Amerikan Rüyası'nın bir mit olarak nasıl geçerliliğini yitirdiğini açıkça gösterir. Shepard'ın aile üçlemesi, yalnızca birer tiyatro metni olmanın ötesinde, Amerikan toplumunun geçirdiği kırılmaları ve bu kırılmaların birey üzerindeki etkilerini dramatik bir gerçeklikle sunarak dönemin ruhunu yakalayan güçlü kültürel metinler olarak değerlendirilebilir.

BİBLİYOGRAFYA / KAYNAKÇA

- Akıllı, Sinan: “The Destruction of the American Dream in Sam Shepard’s Curse of the Starving Class.” **American Studies of Turkey**, C. 19, 2004, s. 47–57.
- Althusser, Louis, v.d.: **On the Reproduction of Capitalism: Ideology and Ideological State Apparatuses**. Verso, 2014, ci.nii.ac.jp/ncid/BB14980564.
- Arseven, Tülin: “Yeni Tarihseçilik Kavramı Çerçevesinde Tarih ve Edebiyat Araştırmaları.” **Tarih ve Edebiyat Araştırmaları**, s. 453–467.
- Aslan, İlker: “Edebiyat ve Tarih İlişkisi: Edebi Metinleri Yeni Tarihseçilik Işığında Okumak.” **Tarih ve Uygarlık**, İstanbul, 2014, s. 255–264.
- Barthes, Roland: “The Death of the Author.” Çev. Richard Howard, in **Image, Music, Text**, Hill and Wang, 1977, s. 142–148.
- Bağcı, Zahraa Adnan: “The Decay of Social Relations in Sam Shepard’s Curse of the Starving Class and Buried Child.” **Babylon Üniversitesi**, 2018, s. 1003–1010.
- Beşe, Ahmet: **Amerikan Tiyatrosunda Aile ve Başarı Düşü**. 1. Bsk., Deki, 2007.
- Bigsby, Christopher: **Modern American Drama, 1945–2000**. Cambridge University Press, 2000, <https://doi.org/10.1017/cbo9780511612329>.
- : “Born Injured: The Theatre of Sam Shepard.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, edited by Roudané Matthew, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 7–33.
- Bottoms, Stephen J.: **The Theatre of Sam Shepard**. Cambridge University Press, 1998.
- Brannigan, John: **New Historicism and Cultural Materialism**. Londra, Bloomsbury Academic, 2016.
- Brill, Marlene Targ: **America in the 1980s**. Twenty-First Century, 2010.
- Cardullo, R. J.: “Monologue, Metaphor, and Maelstrom.” **Studies in Popular Culture**, C. 42, No. 1, 2019, s. 53–76.

- Chipeng, Zhou: “Where Are the Men? — the Masculine Crises in Buried Child.” **Palarch’s Journal OF Archaeology of Egypt/Egyptology**, C. 17(6), 2020.
- Clum, John M.: “The Classic Western and Sam Shepard’s Family Sagas.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, ed. Roudané Matthew, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 171–188.
- Çavuş, Rümeysa: “Edebiyat İncelemelerinde Tarihe Yeni Bir Dönüş.” Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, C. 42, No. 1-2, 2002, s. 121–133.
- Çetin, Merve: “Amerikan Rüyası.” Markut, 2021, markut.net/sayi-7/amerikan-ruyasi/.
- DeRose, David J.: “A Kind of Cavorting: Superpresence and Shepard’s Family Dramas.” **Rereading Shepard : Contemporary Critical Essays on the Plays of Sam Shepard**. Ed. Leonard Wilcox, London, Palgrave Macmillan UK : Imprint : Palgrave Macmillan, 1993, s.. 131–149.
- : “Chapter 7: The Father, The Son, and The Holy Ghostly.” **Sam Shepard**. Ed. Frank Day, Clemson University, 1992. s. 90-132.
- Dhungana, Hotri Raj: “Sam Shepard’s Buried Child ‘the Disintegration of American Dream.’” Tribhuvan Üniversitesi. 2007.
- Dollimore, Jonathan, ve Alan Sinfield: **Political Shakespeare : Essays in Cultural Materialism**. Manchester ; Cornell University Press, 1994.
- El-Hoseini, Ahmed ve Mohammed Ali: “Sam Shepard: Cultural and Biographical Contexts.” Ain Shams Üniversitesi, C. 44, 2016, s. 1–52.
- Erdemir, Gökçen Kara: “Yeni Tarihselci Söylem Işığında Bir Disiplin Olarak Edebiyat.” **Folklor/Edebiyat**, C. 24, No. 95, 2018, s. 299–312, <https://doi.org/10.22559/folklor.197>.

- Foucault, Michel: **The History of Sexuality.** Çev. Rubert Hurley, C. 1, Pantheon, 1975.
- Gallagher, Catherine, ve Stephen Greenblatt: **Practicing New Historicism.** University of Chicago Press, 21 May 2020.
- Gilman, Charlotte Perkins: **The Home Its Work and Influence.** 1903. Walnut Creek, Altamira, 2002.
- Greenblatt, Stephen: “Invisible Bullets: Renaissance Authority and Its Subversion, Henry IV and Henry V.” **Political Shakespeare Essays in Cultural Materialism**, ed. Alan Sinfield and Jonathan Dollimore, Cornell University Press, 1994.
- : **Learning to Curse: Essays in Early Modern Culture.** Bsk. 1., Routledge, 2007.
- Güzel, Nisa Harika: “Staging Loss: Melancholia and Working-Through in Three Plays by Sam Shepard”. Ankara Üniversitesi, 2008.
- Heilman, Robert B.: “Shepard’s Plays: Stylistic and Thematic Ties.” *The Sewanee Review*, C. 100, no. 4, 1992, s. 630–644.
- Heuvel, Mike Vanden: “Sam Shepard: Curse of the Starving Class (1977), Buried Child (1978) and True West (1980).” **Modern American Drama Playwriting in the 1970s:Voices, Documents, New Interpretations**, Bloomsbury, 2018, s. 113–40.
- Horkheimer, Max, ve Theodor W. Adorno: **Aydınlanmanın Diyalektiği.**, Kabalcı, 2014.
- Jameson, Fredric: “The Cultural Turn : Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998.”, 1998.
- John M. Clum: “The Classic Western and Sam Shepard’s Family Sagas.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, ed. Roudané Matthew, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 171–188.
- Kimmel, Michael S. **Manhood in America : A Cultural History.** New York, Oxford University Press, 2006.
- Lindop, Edmund, ve Margaret J. Goldstein: **America in the 1960s.** Twenty-First Century, 2010.

- Marx, Leo: **The Machine in the Garden : Technology and the Pastoral Ideal in America.** Oxford, Oxford University Press, Cop, 1964.
- Marx, Karl: **Capital.** Çev. Eden Paul ve Cedar Paul, Letchworth, The Temple, 1946.
- : **El Yazmaları.** Çev.Murat Belge, Bsk. 8, Birikim, 2012.
- Mathisen, Kari: “‘What’s Happened to this Family Anyway?’ The Disintegration of the American Family in Selected Plays by O’Neill, Miller, and Shepard”. Tromsø Üniversitesi, Norveç, 2009.
- McDonough, Carla J.: “Chapter 3: Sam Shepard: The Eternal Patriarchal Return.” **Staging Masculinity : Male Identity in Contemporary American Drama.** Jefferson, N.C., Mcfarland, 1997. S. 35-66.
- Mokbel, Sahar Ahmad: “The Postmodern American Man in Sam Shepard’s Curse of the Starving Class.” **WEI International Academic Conference Proceedings**, 2013, s. 19–24.
- Muhiadeen, Galawezh I.: “Sam Shepard’s ‘Curse of the Starving Class’: The Contemporary Family and the ‘Curse’ of the American Dream.” Sulaimani Üniversitesi, s. 74–80.
- O’Grady, Timothy: “Home and the Homeless: Family and Myth in Shepard and Miller.” *The Arthur Miller Journal*, C. 3, No. 2, 2008, s. 17–31.
- Opipari, Benjamin: “Shhhhhame: Silencing the Family Secret in Sam Shepard’s Buried Child.” *Style*, C. 44, 2010, s. 123-138.
- Öztürk, Serdar: “Hamlet’e Yeni Tarihselci Bir Yaklaşım: Hamlet’te Politika ve Yönetim.” **Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi**, 2001, s. 549–556.
- Parvini, Neema: **Shakespeare and Contemporary Theory : New Historicism and Cultural Materialism.** London, Bloomsbury Academic, 2012.
- Richards, Marlee: **America in the 1970s.** Twenty-First Century, 2010.

- Riemer, James D.: “Integrating the Psyche of the American Male: Conflicting Ideals of Manhood in Sam Shepard’s True West.” *University of Dayton Review*, C. 18, No. 2, 1985, s. 41–47.
- Roudané, Matthew: “Introduction.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, ed. Roudané Matthew, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 1-6.
- : “Shepard on Shepard: An Interview.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, ed. Roudané Matthew, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 64–80.
- : “Plays and Playwrights Since 1970.” **The Cambridge History of American Theatre**. Ed. Don B Wilmeth ve C W E Bigsby, C. 3, Cambridge, Uk ; New York, Cambridge University Press, 1998, s. 331–418.
- Sağlam, Beste: “Psychoanalytic Approach to the Dysfunctional Families and Alienated Individuals in Sam Shepard's Plays.” *Istanbul Üniversitesi*, 2021.
- Salih, Maamoon Sami: “Sam Shepard’s Curse of the Starving Class and Buired Child: Reverberations of the Decadent American Morals.” *Babylon Üniversitesi*, s. 69–84.
- Scanlan, Tom: **Family, Drama, and American Dreams**. Westport, Conn., Greenwood Press, 1978.
- Shepard, Sam: **Gömülü Çocuk. Sam Shepard Toplu Oyunları I**, Çev. Şükran Yücel, Ankara, Dost, 2000, s. 39–109.
- : **Aç Sınıfın Laneti. Sam Shepard Toplu Oyunları I**, Çev. Pınar Kür, Ankara, Dost, 2000, s. 191–267.
- : **Vahşi Batı. Sam Shepard Toplu Oyunları I**, Çev. Yıldırım Türker, Ankara, Dost, 2000, s. 113–185.
- Shewey, Don: **Sam Shepard**. Bsk. 1, Da Copo, New York, 1997.

- Sparr, L. F. v.d.: “Sam Shepard and the Dysfunctional American Family: Therapeutic Perspectives.” **American Journal of Psychotherapy**, C. 44, No. 4, 1990, s. 563–576, pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/2285080/, <https://doi.org/10.1176/appi.psychotherapy.1990.44.4.563>.
- Tayab, Mehwis: “Bridging the Gap between Past and Present: Post-War Effects and Reconciliation in Sam Shepard’s *Curse of the Starving Class* (1976).” **Journal of Development and Social Sciences**, C. 3, No. III S. 98-107, 2022, [https://doi.org/10.47205/jdss.2022\(3-iii\)11](https://doi.org/10.47205/jdss.2022(3-iii)11).
- Thomas P. Adler: “Repetition and Regression in *Curse of the Starving Class* and *Buried Child*.” **The Cambridge Companion to Sam Shepard**, ed. Matthew Roudané, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, s. 111–122.
- Varró, Gabriella: “Loyalty to ‘a Dream Country’: Staging Mythic Territories in Edward Albee’s ‘the American Dream’ and Sam Shepard’s ‘Buried Child.’” **Hungarian Journal of English and American Studies**, C. 18, No. 1/2, 2012, s. 343–356. .
- Wade, Leslie A.: **Sam Shepard and the American Theatre**. Bsk. 1, Praeger, 1997.
- Wakefield, Thaddeus: **The Family in Twentieth-Century American Drama**. Ed. Yoshinobu Hakutani, New York, Peter Lang, C.39, 2003.
- Watt, Diane Lilian: “The Disintegration of a Dream: A Study of Sam Shepard’s Family Trilogy, *Curse of the Starving Class*, *Buried Child* and *True West*.” University of South Africa, 1995.
- Wattenberg, Richard: “The Frontier Myth” on Stage: From the Nineteenth Century to Sam Shepard’s *True West*.” **Western American Literature**, C. 24, No. 3, 1989, s. 225–41, <https://doi.org/10.1353/wal.1989.0108>.
- Williams, Megan: “Nowhere Man and the Twentieth-Century Cowboy: Images of Identity and American History in Sam Shepard’s *True West*.” **Modern Drama**, C. 40, No. 1, 1997, s. 57–73, <https://doi.org/10.3138/md.40.1.57>.
- Williams, Raymond: **Marksizm ve Edebiyat**. Çev. Esen Tarım, Bsk. 1, Adam, 1990.
- : **Culture and Society 1780-1950**. Penguin, 1962.
- Woolf, Virginia: **Killing the Angel in the House**. Penguin, 1995.