Sam Shepard'ın *Vahşi Batı*'sında Modern İnsanın Çelişkileri

Arş. Gör. Ömer Aytaç Aykaç

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6466-1989>

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Van – TÜRKİYE

Makale Geçmişi

Geliş: 10.09.2019

Kabul: 24.12.2019

On-line Yayın: 31.12.2019

Anahtar Kelimeler

Sam Shepard

Amerikan Rüyası

Vahşi Batı

Modern İnsanın Çelişkileri

Modernizm

Araştırma Makalesi

DOI: [10.9761/JASSS36967](https://doi.org/10.9761/JASSS36967)

Öz

20'inci yüzyıl Amerikan Edebiyatı, dönemin ruhunu çok derinlikli bir şekilde veren ve Amerikan Rüyası diye dünyaya satılan yaldızlı imajın aslında bir kâbus olduğunu anlatan yazarların çokça yazdığı bir dönemdir. Bu dönemde sadece roman değil, tiyatro da dönemin ruhunu anlatmada en önemli türlerden birisi haline gelmiştir. Miller, Odets gibi muhalif yazarların sıkça ele aldığı Amerikan Rüyası'nın Çöküşü o dönem edebiyatının önemli isimlerinden Sam Shepard'ın da popüler konuları arasındadır. 1943 doğumlu Shepard, bu noktada dönemin ruhunu verdiği *Gömülü Çocuk*, *Aç Sınıfın Laneti*, *Vahşi Batı* ile bu noktada dönemin röntgenini çeken isimlerin başında yer almıştır. Dönemin ruhunu en iyi yansıtan eserlerden birisi şüphesiz *Vahşi Batı*'dir. Yüzeysel bir okuma ile iki kardeş arasındaki kısır bir mücadelenin hikâyesinin verildiği hissi yaratan *Vahşi Batı*, daha derinlemesine yapılan, yapısalcı ya da dönemsel bir okuma ile aslında derin anlamlara sahiptir. Buz dağının görünen yüzünde iki kardeşin zıtlıkları, mücadelesi ve benimseyemedikleri baba figürüne dönüştükleri vurgulanırken, buz dağının görünmeyen kısmı olarak niteleyeceğimiz okumayla ise modern insanın, özelde kapitalist sistem içerisindeki dönüşümü, deformasyonu, başarısızlığı ve çöküşü ele alınmaktadır. İki kardeş üzerinden yansıtılan modern insan çelişkisi değer ve yargıların da ne derece büyük bir yıkıma uğradığını göstermektedir. İki kardeş arasındaki çekişmeyi gözler önüne sererken, bir taraftan da Amerika'nın Batı'sının iki farklı yüzünü veren Shepard, bir tarafta filmlere konu olan kovboyların mekânı olan batıyı, diğerinde ise atlar yerine teknolojinin cirit attığı, bozduğu, şimdinin batısını ele alır. Bunu yaparken de bir başarı düşünün ürünü olan modern Amerika'nın, birbirinden bütünüyle ayrılmış ve zıtlıkların mekânı olmuş bir Amerika profili çizilir. Bu yönüyle ele alınan eserde, karşıtlıkların mücadelesi ve modern insanın çelişkileri eserden örneklerle sunulmuştur.

Atıf Bilgisi / Reference Information

Aykaç, Ö. A. (2019). Sam Shepard'ın *Vahşi Batı*'sında Modern İnsanın Çelişkileri. *Jass Studies- The Journal of Academic Social Science Studies*, Number: 78, Winter, p. 211-222.

The Contradictions of Modern Man in Sam Shepard's True West

Ress. Asst. Ömer Aytaç Aykaç

Van Yuzuncu Yil University, Faculty of Literature, Department of English Language and Literature,
Van – TURKEY

Article History

Submitted: 10.09.2019

Accepted: 24.12.2019

Published Online: 31.12.2019

Key Words

Sam Shepard

Amerikan Dream

True West

Contradictions of Modern Man

Modernism

Abstract

20th century American literature is a period and at that period there are many writers who gave the spirit of the period in a very deep way and told that the gilded image sold to the world as the American Dream is actually a nightmare. In this period, not only the novel but also the theater became one of the most important genres in explaining the spirit of the period. The collapse of the American Dream, which is often discussed by dissident writers such as Miller and Odets, is also a popular topic for Sam Shepard, one of the most important figures in the literature of the time. Born in 1943, Shepard with his Works as *Buried Child* (1978), *Curse of the Starving Class* (1977), *True West* (1981) give the spirit of the time and was one of the leading names of the period. One of the works that best reflects the spirit of the period is undoubtedly the *True West*. The Wild West, with a superficial reading gives the story of a vicious struggle between the two brothers, actually has deep meanings with a more in-depth, structuralism or periodical reading. On the visible side of the iceberg, it is emphasized that the two brothers are transformed into oppositions, and struggle to not to transform into the father figure they cannot adopt, and on the invisible part of the iceberg it deals with the transformation, deformation, failure and collapse of modern man in the capitalist system. The contradiction of modern human being, which is reflected on the two brothers, shows the great destruction of values and judgments. While revealing the rivalry between the two brothers, Shepard gives two different sides of the West of America. On one hand, the West is the place of the cowboys that subject to the films, and on the other the same West is an area that disrupted by technological improvement. While doing this, a profile of America that is a product of success, is completely separated from each other and is the place of contrasts. In this work, the struggle of contradictions and the contradictions of modern man are presented with examples from this work.

Research Article

DOI: [10.9761/JASSS36967](https://doi.org/10.9761/JASSS36967)

GİRİŞ

20. yüzyıl Amerikan Edebiyatı, özelde Amerikan tiyatrosu en hareketli dönemini özellikle 1950'li yıllarda yaşamıştı. Küçükölçekli büyüklü tiyatro guruplarının ortaya çıktığı, Amerikan tiyatrosunda iz bırakmış isimlerin tiyatro guruplarında boy gösterdiği bir süreçte tarihin önemli oyun yazarları olagelmıştır. Bir tarafta Broadway bir tarafta Off-Broadway diye tabir edilen alternatif tiyatro sahnelerinin şekillendiği süreçte Amerikan tiyatrosu türlü etkiler ve fikirler ile şekillenmiştir. Bir taraftan dünya savaşlarının, diğer tarafta dünyadaki küresel krizlerin yaşandığı süreçte Amerikan edebiyatı da diğer ülkelerde olduğu gibi bu olayların etkisi altında şekillenen bir süreçten geçmiştir. Dönemsel anlamda modernizmin hâkim olduğu süreçte Amerika'da bir taraftan da büyük bulanımlar yaşanan 1950'li yıllar buhran ve sonrasını anlatmaktadır. Özellikle 1930'da başlayan Büyük Buhran ülkenin ekonomisini sarsmakla birlikte yeni fikirlerin ve yeni düşüncelerin de öne çıktığı bir süreç olmuştur. Dünyada Marksizm, Faşizm gibi düşünceler kol gezerken bu düşünceler Amerika'yı da doğrudan etkileyen fikir akımları olmuştur. Bu anlamda 1930 sonrası dönemlerde politik tiyatro iyice hakim bir duruma gelmiş, Clifford Odets başta olmak üzere Amerikan tiyatrosunun ekol sayılan isimleri bu dönemde Amerikan'ın içinde bulunduğu durumlara yönelik tespitlerle öne çıkmıştır. Bir taraftan ülkenin büyük krizler, savaşlar sonrası yaşadığı konular ele alınırken bir taraftan da Amerikan Rüyası denilen olgu bu dönemin tiyatro eserlerinin en önemli yapı taşı olmuştur. Arthur Miller'den Sam Shepard'a kadar birçok tiyatro yazarının oyununda 'aile' ile birlikte ele alınan Amerikan Rüyası, ustalıklı işlenirken bu dönemin birçok ismine Plutzer Ödülü'nü de beraberinde getirmiştir. Anlatılanların gerçekliği, yaşanan oyunların tiyatro yazınlarında olduğu şekliyle verilmiş olması politik ve benzeri görüşlerin empoze edilmesi kadar edebiyatın da şekillenmesinde pay sahibi olmuştur. Dönem olarak modernist eserler verilirken alt başlıklarda 'agitprop' bir başka deyişle kışkırtıcı propaganda diye adlandırılan türler de ortaya çıkmıştır. İçerisinde absürdizm başta olmak üzere birçok düşünce akımını da getiren modernizm bu yönüyle dönemin ruhunun en iyi şekilde yansıtıldığı bir dönemin de adı olagelmıştır.

Bu bilgiler ışığında 20. Yüzyılın önemli isimlerinden olan Shepard'a geldiğimizde onun da gerek tiyatro oyunları gerekse kaleme aldığı hikâyeleri ile 'öteki' dediğimiz Amerika'yı ele aldığı muhakkaktır. Amerikan Rüyası'nın adıyla dünyaya pazarlanan sahte bir parıltıyı 1900'lü diğer yazarların bir kabus olduğunu göstermesi gibi Shepard da, Miller gibi bu imajı kazıyıp iki farklı 'batı' ekseninde okura önemli mesajlar vermiştir. Diğer önemli eserleri olan Gömülü Çocuk, Aç Sınıfın Laneti ile birlikte Vahşi Batı bu anlamda bir üçlümü görevi gören aynı zamanda yıkılan Amerikan Rüyası'nın tasvirleri şeklinde dönemin okuyucusu üzerinde iz bırakmıştır. Amerikan tiyatrosunun en önemli tiyatro yazarlarından birisi haline gelen Shepard, tiyatronun Broadway dışında şekillendiği süreçte Off-Broadway'in bir adım ötesinde Off-Off-Broadway'in tiyatro guruplarında boy göstermiştir. Sadece bir oyun yazarı olmakla kalmayan, tiyatronun sinema ile buluşmasında da rol oynayan Shepard, sinema yönetmenliği ile de ilgilenmiş, önemli filmlerin yazımına katkı da sunmuştur.

Oyundan söz etmek gerekirse: Vahşi Batı esasında Amerikan Batısı'nın iki ayrı yüzünü sübliminal mesajlar ile anlatan bir tiyatro oyunudur. Levent Suner'in: "Batı'nın, tuzu kuru olmayan ülkelere dayattığı yeni dünya düzeninin göstergesi olarak da yorumluyor." Diye tasvir ettiği oyun iki farklı yaşamın karşılaştırıldığı bir oyundur. Bu oyunda Vahşi Batı'nın zihinde uyandırdığı 'öteki' yüzünden ziyade, söz konusu coğrafya da iki kardeşin, iki zıt kutbun mücadelesinden söz etmektedir. Karakterler arası zıtlıklar verilirken de şahıslar üzerinden modern insanın geleneksellikten kopuşu, daha da önemlisi bu iki dönem arasındaki zıtlıklar, çelişkiler ve farklılıklar irdelenmektedir.

VAHŞİ BATI'DAKİ KARŞITLARIN MÜCADELESİ

İki perde ve 9 sahneden oluşan Vahşi Batı oyunu bir gece yarısı başlar. Çöl ikliminde kurgulanan oyun tam bir sessizlik havasında başlıyor. Cırcır böceklerinin sesi duyulur, kır kurtlarının uluması vardır. Oyun 30'lu yaşlardaki karakter olan Austin'in annesi Alaska'da iken annesinin Los Angeles'ın dışındaki evinde oturduğunun tasviri ile başlar. Eşi ve çocuklarını Kaliforniya'da bırakan Austin, annesinin evinde üzerine çalıştığı bir senaryolu tamamlamak için uğraşmaktadır. Bunu yaparken de bir taraftan da Hollywood'un prodüktörü olan Kimmer ile buluşmayı beklemektedir. Oyun Austin'in 40'lı yaşlardaki abisi olan Lee'nin uzun zaman sonra annesinin gelmesine gelişi ile başlar. Oyun boyunca kullanılan tek mekân ev ve evin hemen dışındaki oturma bölümüdür. Ve bu sahnelerde titiz bir annenin çiçekleri sıkça tasvir edilir ve Austin'in bunlara bakmak ile yükümlü olduğuna dikkat çekilir. 5 yıldır görüşmeyen iki kardeşin bu buluşmasında Austin'in çok da memnun olduğu da söylenemez. Çünkü mizaç olarak da iki kardeş oldukça zıt ve farklıdır. Austin eğitilmiş, zeki ve beyefendi bir kişiliğe sahiptir, öte yandan Lee ise tam tersi okumamış, dışarda yetişmiş ve görgü kurallarından uzak kalmış, eğitimsiz bir kişiliktir. Hatta hırsızlık yapıp bunun gayri meşruluğu konusunda da hiç bir şekilde şüphe duymaz. Oyun Lee'nin Austin'e evde yiyecek olup olmadığını sorması gibi sorular sorması ile başlar, daha burada bile bir memnuniyetsizlik olduğu apaçık ortadadır. Ardından konu çölde yaşayan ve onlardan bağımsız olan babalarına gelir. Lee babasını ziyaret etmiştir ve bundan söz eder, fakat Austin de bu anlamda babasını ziyaret ettiğini söyler ve bunun çok olağanüstü bir durum olmadığını söylemeye çalışır. Hırsızlık yapmaya alışkın olan Lee, ardından çevreye göz gezdirir annesinin kilitli dolabı olmak üzere kasabadaki durum onun aklını çeler. Hırsızlık yapmaya meyilli olan Lee, Austin'in arabasını ister. Austin abisini tanıdığı için bu konuda çok istekli değildir. Fakat bir taraftan da üzerinde çalıştığı oyunu bitirme konusundaki sıkıntısı yüzünden yoğun bir çalışma yapması gerektiğini düşünür. Bunun için de arabasını Lee'ye verir ve Kimmer ile buluşmak için bekler. Austin buluşmaları esnasında Lee'nin orda olmaması için ciddi bir mücadele verse de buluşma esnasında Lee döner. Ve eve geldiğinde elinde çaldığı bir televizyon vardır. Hiç bozuntuya vermeden televizyonun kendilerine ait olduğu imajı ve onu tamirciden getirdiği havası yaratır. Hatta bunun üzerinden bir sohbet başlatan Lee, Austin'in direncine rağmen kısa sürede Kimmer ile samimi bir muhabbet yakalar. Öyle ki, muhabbetin koyuluğu konuşmanın sonunda bir sonraki gün golf oynamak üzere buluşmaya kadar varır. Bu arada da Lee'nin Kimmer'e anlatmak istediği bir hikayesi vardır. Austin senaryosunu yazarken şakayla karışık bir şekilde kendisinin de senaryosu olduğunu söylediğinde çok önemsenmeyen Lee, ayaküstü prodüktöre bir senaryo anlatmayı da kafasına koyar. Hatta öyle ki Lee, kendisi yazmayı ve derlemeyi bilmediği için Austin'e onun için bir taslak yazmasını ister. Austin de usana, sıkıla kabul eder. Ertesi gün Lee, golf oyunundan dönünce de olanlar olur. Lee, Austin'e prodüktörün onun oyunun sinemaya uyarlanmasını kabul ettiğini söyler. Fakat esas sıkıntı ise Austin'in çok beğenilen senaryosundan vazgeçilmesidir. Austin, Kimmer'in kendi senaryosunu bir yana bırakıp henüz yazılmamış bir kurgu hikayesini sinemaya uyarlama haberini duyunca çılgına döner. Sinirden küplere binmiş olan Austin çok öfkelenir. Abisi Austin'e hiç bir şekilde söz geçiremez haldedir. Sonra Saul Kimmer gelir. O da Austin'i ikna etmeye çabalar. Austin, bu kadar beğenmesine rağmen Kimmer'in senaryosundan vazgeçmesini idrak edememektedir. Öyle ki, hem Kimmer hem Lee, Austin'i ikna etmek için büyük çaba harcar. Lee'nin yazdığı oyunun izleyiciyi daha çok etkileyeceğini söylerler. Bir aşk hikayesinden ziyade çöldeki gerçek bir hikayenin daha cezbedici olduğunu söylerler. Austin ise çöl hikayelerinin artık demode olduğunu söyler. İkili çok ciddi paralar teklif edip Austin'in senaryoyu yazıya dökmesini isterler. Bu işten çok büyük paralar kazanılacağını söylemelerine rağmen Austin asla böyle bir şey yapmayacağını söyleyerek kestirip atar.

Oyunun kopma noktası Austin'in üzerinde çok çalıştığı senaryonun eğitimsiz abisinin kabul edilirken adeta görmezden gelinmesidir. Burada oyunun modern insanın çelişkisinin de ortaya çıktığına şahitlik edilir. Mademki eğitimsiz, görgüsüz ve hırsız abisi senaryo yazarı oluyor, bunca eğitime rağmen Austin de devre dışı kalıyorsa, Austin de bu sefer abisi gibi serseri ve hırsızın teki olmaya karar verir. Oyunun bu bölümünde öfkeden sabaha kadar içer. Abisine ısrarla aç olup olmadığını sorar. Tost yapma teklifinde bulunur. Bunu da nezaketen değil, öfkeyle yapar. Tost makinesi olmadığını öğrenince de tost makinesi çalışacağını söyler. Abisi anlayamaz. İnanmak istemez ama abisi ile ısrarla inatlaşır. Hatta iddiaya girer. İyice kendilerinden geçerler, sabah uyandıklarında ise manzara adeta şok edicidir. Evde bir yığın tost makinesi vardır. Austin, hırsızlık yapmak için dışarı çıkmış ve çok sayıda tost makinasını kasabadaki evlerden çalıp getirmiştir. Tost makinelerini yığıp tost yapmaya başlayan Austin, bir taraftan da abisi ile kavgaya devam etmektedir.

İki kardeşin çetin mücadelesi karakterlerin yer değiştirmesine dönüşürken küçük kardeş Austin, abisine bir öneride bulunur. Lee, ikna olmayan Austin'in davranışından sonra yeniden eski hayatına dönmeye karar verir. Yola çıkıp tekrar geldiği yere, çöle geri dönecektir. Fakat Hayatından ve kariyerinden vazgeçmek istediğini söyleyen Austin, Lee'ye kendisini de çöle dönmek istediğini söyler. Abisi kabul etmeyince de bu kez o garip bir teklifte bulunur. Kendisini çöle götürürse, abisi için metni yazmayı teklif eder. Lee kabul eder. Yazma seansı başlar. Kesitler halinde evden manzaralar sunulur. Annelerinin sulanması için bıraktıkları çiçekler solmuştur. Ev darmadağın haldedir ve sabahın ilk ışıkları ile birlikte de anneleri eve gelir. Eve gelir gelmez çocuklarını gören anne manzarayı fark etmez fakat hemen ardından evdeki durumu görünce şok olur. Fakat buna rağmen çok garip tavırlar sergiler ve Picasso'dan bahseder. Garip diyalogların geliştiği sohbet esnasında Lee, annesine antika eşyalarından bazılarını ihtiyaç duyduğunu söyler. Çöle giderken porselen tabak götürmek istediğini söyler. Böyle bir muhabbet devam ederken Lee, laf arasında kardeşini çöle götürmeyeceğini de söyler. Bu oyunda Austin'in ikinci kez sinir krizi geçirme sebebine dönüşür. Austin bir kez daha çılgına döner. Telefon kablosunu aldığı gibi abisine saldırır ve onu kontrol altına alır. Tartışmalar bu kez büyük bir kavgaya dönmüştür. Çılgına dönen Austin abisini adeta öldürmek ister. Anneleri ise çocuklarını yatıştırmak ister fakat bu konuda çok da büyük bir çaba harcamaz. Hatta öyle ki o evde daha fazla yaşayamayacağını ve bir pansiyona yerleşeceğini söyler. Bu esnada kavgaya devam eder, öyle ki Lee'nin öldüğü düşünülür. Kardeşini boğma mücadelesi veren Austin kavganın galibi olmuştur. Lee ölmemiştir fakat Austin verdikleri mücadelenin kazanan tarafıdır. Bir kaç dakika sonra da oyun boyunca eksik olmayan kır kurtlarının uluması duyulur. İki kardeş ayakta ve kapı aralığında yüz yüze bakmaktadır...

KARAKTER İSİMLERİNİN VERDİĞİ MESAJ

Vahşi Batı adlı oyun 2'si baskın ve öne çıkan karakter olmak üzere 5 karakter barındıran bir oyundur. Oyunda iki kardeş olan Austin ve Lee anlatım boyunca baskın iki karakter olarak öne çıkmaktadır. Karakterlerden bir diğeri de Austin ve Lee kardeşlerin annesi olan ve oyunun büyük bölümünde seyahatte olan ve yine 'Anne' olarak isimlendirilen bir isimdir. Austin ve Lee kardeşlerin iki farklı hayatın zıtlıkları olarak bulunduğu eve gelen ve oyuna dahil olan bir diğer karakter de bir prodüktör olan Saul Kimmer'dir. Oyunda adı geçen fakat kendisi hiç bir şekilde okuyucu ve izleyici ile buluşmayan isim ise Yaşlı Adam'dır. Yaşlı Adam sadece iki kardeşin muhabbetlerinde adı geçen bir karakterdir.

Austin: Karakter tanıtımında 30'lu yaşlarda olarak tasvir edilen Austin, hırslı ve çalışkan bir oyun yazarıdır. Oyun başlar başlamaz onun seyahatte olan annesinin yokluğunda evde bir nevi eve bekçilik yaptığı ve annesinin çiçeklerini sulamakla görevli olduğu öğrenilir. Kendi evi ve ailesi olmasına rağmen annesinin evinde kalıp burada senaryo çalışmaları yapmaktadır. Kendisince tarihi bir fırsat

olarak gördüğü bir senaryo üzerinde çalışan Austin fazlasıyla önemseydiği Kimmer ile buluşmayı beklerken uzun süredir görüşmediği abisi ile karşılaşır. Abisi, annesi yokken yıllar sonra eve gelir. Oyunda Austin'i farklı kılan başlarda entelektüel, şehirli ve birikimli bir karakter olarak okuyucu ile buluşan Austin'in oyun sonunda belki de en çok karşısında durduğu ve abisi tarafından temsil edilen cahil ve eğitimsiz bir karaktere dönüşmesidir. Ne gariptir dünya görüşü olmayan, çölde yatıp kalkan, köpek dövüştüren abisi Lee ise oyunun sonunda Austin'in yaptığı işi yapma gayreti içerisinde girip farklı bir karaktere bürünmektedir. Oyun sonunda Austin tam olarak kontrolden çıkan ve Amerikan'ın batısının modern yüzünü yansıtırken aslında bu yüzün suni bir yüz olduğunu doğrularca bozulur ve tam bir şiddet yanlısı karaktere dönüşüp abisini öldürmeye teşebbüs eder. Abisini öldüremese de Lee karakterine dönüşmüştür artık.

Lee: Başkarakterlerden Austin'in abisidir. 40'lı yaşlarda olarak tasvir edilen ve beyhude bir hayat yaşayan Lee, yıllar sonra eve döner. Geldiğinde annesi yoktur ama evde kardeşi Lee vardır. Onunla evin mutfağı ve oturma bölümü olarak temsil edilen ve tüm senaryonun geçtiği bu sahnede uzun diyaloglar kurar. Lee, çölde yaşayan, eğitimsiz ve cahil bir serseridir. Amerikan'ın batısının öteki yüzüdür. 5 yıldır birbirini görmeyen iki kardeşten birisi olarak eve gelir ve kardeşinin ağzının tadını kaçırr. Austin kentlidir. Kentliler gibi yaşar ve kentliler gibi konuşur. Vahşi Batı'da yaşayan Lee ise daha serbesttir. Maddi olanakları da Austin'e göre daha kötüdür. Kavgacı ve ilkel bir karakter olan Lee, Austin'in zor durumda olduğu için vermek istediği para teklifini geri çevirir fakat oyun boyunca Austin'in arabasını alıp hep bir yerlere gitme peşindedir. Hatta oyunun bir bölümünde araba ile gidip hırsızlık yapar ve bir televizyon çalıp eve getirir.

Saul Kimmer: Oyuna bir prodüktör olarak dahil olur. Çok da sahici karakter değildir aslında. İki kardeşin daha çok öne çıktığı oyunda bir nevi batının iki suni yüzünün ortaya çıkmasını sağlayan bir roldedir. Bir Hollywood prodüktörüdür ve Austin'in yazdığı senaryoyu okumak için Austin ile buluşmak için gelir. Austin ile anlaşmasına rağmen o da Lee ile tanışınca onunla daha iyi bir diyalog kurar. Austin'in oyununu beğendiğini söylemesine ve bunu ekrana taşıyacağı sözünü vermesine rağmen Lee ile konuştuğundan ve onun sözlü hikayesini dinledikten sonra bunu beyaz perdeye yansıtmaya karar verir. Hatta Lee ile golf oynamak üzere sözleşip oyunun son bölümlerinde Austin ile ciddi bir mücadeleye girer. Başta oturaklı ve profesyonel görünse de oyunun son bölümünde kazanılacak paranın büyüklüğü üzerinden abisinin senaryosunu yazması konusunda Austin'e çok dil döker. Austin ikna olur fakat daha sonra tekrar vazgeçer. O da oyunun amacına ulaşamayan karakteridir.

Anne: Oyundaki yan karakterdir. Oyunda sadece adı geçmesine rağmen sadece oyunun son bölümünde sahneye çıkar. Oldukça tertipli olduğu anlaşılan evini oğlu Austin'e bırakmış fakat döndüğünde adeta bir enkaz görmüştür. Alaska tatilinden erken dönen anne, iki oğlunu bir arada görünce çok şaşırması olsa da daha büyük şaşkınlığı evin halini görünce yaşamıştır. Bir yönüyle de absürd bir karakter olan anne, dönüşte şahit olduğu manzaraya da aynı şekilde garip tepkiler verir. Tüm darmadağın duruma rağmen çok keskin tepkiler vermez hatta diyalogun orta yerinde kente Picasso'nun geldiğini ve mutlaka ona gitmeleri gerektiğini söyler. Austin, Lee'yi öldürmeye çalıştığında sıra dışı bir reaksiyon gösterir. Gerçekçi bir oyunun sıra dışı karakteri olarak da öne çıkar.

Yaşlı Adam: Yaşlı adam ortalıklarda olmasa da oyun boyunca etki alanı geniş bir isim olarak bir köşede durur. Hatta oyuna dair bazı eleştirilerde aslında Vahşi Batı'nın en önemli karakteri O'dur. Çünkü iki çocuk çoğunlukla onun üzerine konuşur, ondan dolayı kavga ederler. Oyunun son bölümünde senaryo yazılırken onun muhabbeti geçtiğinde kavgu büyür. Evden ayrılıp çöle kaçan yaşlı adam iki çocuğun farklı duygular hissettiği bir karakter olsa da aslında çocukları yaşlı adama benzerdir. İkisinin de hayal dünyasında etkisi vardır ve bilinçaltında hem Austin hem Lee onun yaptıklarını yapmaya meyillidir. Oyunun sonu da zaten bunu gösterir. İki çocuk da batının ve modern dünyanın

yapaylığından kurtulmak için çöle kaçmak ister. Lee, Austin'in gitmesini istemese de Austin ısrar eder. İkisini bekleyen son tıpkı babaları gibi onlara çöl yolunun görünmesidir.

Modern insanın, batının zıtlıklarının ve modern insanın çelişkilirenin anlatılması kadar karakterleri ile de dikkat çeken bir eser olan Vahşi Batı bu anlamda, sadece karakter çözümlemesi ile de ele alındığında bünyesinde çok sıradışı mesajlar içeren bir eser olarak yorumlanmaktadır. Gerçekçi bir oyundaki absürd bir karakter olan anneden, bilinç dünyaları farklı şekilde işleyen iki zıt karakter olan Austin ve Lee'ye dair yapılacak sayısız değerlendirmelerden en sıradışı olanı ise onların isimleri üzerinden yapılan tartışmalardır. Bu anlamda oyunun Türkçe'ye çevirmekle kalmayıp oyun üzerine çok farklı eleştiriler yapan Yıldırım Türken bu anlamda oyundaki karakter isimlerinin bize aslında bir şeyler anlatmak istediğine değinir. Türker'e göre Vahşi Batı'daki Lee ve Austin ile sınırlı kalmayıp diğer oyunlarında da Salem, Ice ya da Kent, Blood gibi bir çok isim kullanan Shepard'ın bize henüz oyunu okumadan ya da izlemeden çok farklı mesajlar iletmeye çalıştığını söyler. Hatta mesaj vermeyi bir adım öteye taşıyarak bu karakterle aslında bazı şeylerin empoze edilmeye çalışıldığını söyler. Türker, oyuna daha farklı bir gözle bakmayı sağlayan karakter tahlilini yaparken adeta okuyucuya oyunu bir kez daha yorumlama zorunluluğu da hissettirir. Bu anlamda Türker'e göre isimlerin anlattıkları ve isimlerin altında yatan anlamlar şu şekildedir:

Oyun kişilerinin kimliklerini, kimliksizliklerini, oynadıkları oyunu adlandırıyorlar. Sahnede, o yüz yılların büyü odağında kimlik edinip oynayarak kimliklerinden soyunuyorlar. Her şeyin ötesinde bize görünüyorlar. Bunlar kopuk, yurtsayan, köklerini arayan, bir kimlik edinebilmek için sahnede bağırıp çağıran, birbirlerine ve bize görünen kişiler. Issızlık, yalnızlık ve ön önemlisi köksüzlük duygusunun en yoğun yaşandığı mitoslarla örülü Amerikan Batı'sı, oyunlarının baş kişisidir. Rodeocular, kumarbazlar, motosiklet çeteleri, gangster yatakları, çöl canileri, bar garsonu kızların yanı sıra parlak 'Amerikan Düşü'nün görkemli sıçrayışlara, kimlik parlatmaya açık, her şeyin mümkün olduğu dünyası en çok Batı'da yurdunu bulur. (Türker, 2009)

Austin ve Lee'den hareketle, Türker'e göre karakterler aslında kendilerine ve kimliklerine kök salmak için alan arayan isimlerdir. Bunu yaparken de onların yok olmayı bile göz alabilecek isimler olarak tanımlanması da işte bu nedenledir.

VAHŞİ BATI'DA MODERN İNSAN VE ÇELİŞKİLERİ

Anneleri Alaska'da tatildi olduğu bir zamanda 5 yıl sonra bir araya gelen iki aykırı kardeşin hikayesini anlatan Vahşi Batı adlı oyun, sıradan ve basit bir kardeş kavgası gibi görünse de aslında dönemin diğer oyunları gibi arka planında derin anlamlar barındırır. Büyük Buhran dönemini ustalıkla anlatan Odets gibi, Amerikan Rüyası'nı ve Aile Düşünü ve Çöküşünü oldukça başarılı bir şekilde anlatan Miller gibi, Sam Shepard da bu oyunu ile benzer konuları subliminal mesajlar ile anlatır. Örneğin uzun yıllar sonra bir araya gelen iki kardeşin koca çölde sadece iki bölümden oluşan bir evde verdiği büyük mücadele bile önemli bir göndermedir. Lee, çölden gelir ve yeni bir hayata entegre olmaya çalışır. Austin, okumuş ve kültürlü bir insandır fakat entellektüel dünyasından kurtulmak için küçük bir kıvılcım yeter. Her iki karakter de aslında sıkışıp kalmıştır. Bu modern dönemin getirdiği bir ruh halidir. Modern insan sıkışıp kalmış ve hiç bir yere sığamaz hale gelmiştir. Oyunun esas vermek istediği mesaj da bu minvalde farklı şekillerde okuyucuya aktarılır. Oyunu bir tiyatro oyunu olarak sanatsal yönüyle eleştiren Memiş'e göre: "Biz modern dünya fanilerine değer biçen Vahşi Batı kısaca; 'artık Amerikan rüyası anlatıldığı gibi değildir' ve 'artık bu rüya kabusu dönüşmüştür çoktan'ın altını çiziyor." (Memiş, 2011) Bu sözlerle aslında modern insanın, günümüz insanının içinde bulunduğu duruma da gönderme yapılır. Oyunun geneli, oyundaki repliklerden sonra aslında herkesin bir Lee ya da Austin olduğu sözlerine yer verilir.

Aslında Vahşi Batı oyununa, modern bir oyun hatta modern insanın çelişkilerinin ortaya konulduğu bir eser olarak bakmadan önce Amerikan Tiyatrosunda ve modern dönemde birçok oyunda merkeze yerleşen iki bazı faktörlere bakmak gerekmektedir. Bunlar arasında başarı düşü, aile, Amerikan rüyası gibi yer almaktadır. Ahmet Beşe'nin de *Aile ve Başarı Düşü* adıyla çalıştığı benzer konuda edebiyatta ve tiyatrodaki bu konuların sirayet alanı enine boyuna ele irdelenmektedir. Beşe'ye göre öncelikle 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 sıralanabiliyor. Dünyadaki diğer gelişmeler ve düşünce akımları gibi Amerikan'ın bu anlamdaki değişimi Shepard gibi bir çok yazarın eserlerine de doğrudan sirayet ederek ortaya çıkıyor. Bunun yanında bir önemli faktör de başarı düşüdür. Püritenlerden bu yana Amerika'da miras kalan bir düş olan başarı, zenginlik halen Amerika'nın sadakatle bağlı kalmaya çalıştığı önemli hususlardan birisidir. Hep bir başarı mücadelesi vardır ve bu Miller gibi önemli isimlerde doğrudan gözlenebilen konuların başında gelmektedir.

Bu yönüyle Vahşi Batı da bir başarı düşünü konu alan eser olarak yorumlanabilecektir. Birisi okumuş, öteki eğitimsiz iki kardeşin verdiği mücadelenin temelinde de bir başarı düşü vardır. Amerikalı olmanın getirdiği doğumdan ölüme başarılı olma zorunluluğunun iki kardeşi de oyun boyunca esir aldığını görürüz. Her ne kadar oyunun sonunda roller ters dönse de iki kardeşin öldüresiye kavga etmesine uzanan mücadelenin altında başarı düşü yatmaktadır. Aldığı eğitimden ve verdiği emekten dolayı başarılı olma arzusu ile yanıp tutuşan Austin, hiç okumamış abisinin hiç bir çaba vermeden başarılı olmasına sindiremeyip başarılı olmaktan vazgeçer. Abisinin eğitim almadan, sefil bir hayat yaşayarak gelip başarılı olmasını kabullenemeyen Austin, Lee'nin geldiği hayatı yaşamak için başarıdan vazgeçip çöl hayatı yaşamak için her şeyi terk edip gider. Aslında bu bir yıkım hikayesidir. Beşe, Amerikan edebiyatında iz bırakan bu durumu şu sözler ile dile getirir: "Amerika'da aileyi konu alan oyunların çoğunda ilgi alanı aile başarısızlıkları ve çeşitli nedenlerle yıkıma uğrayan ailelerdir. Aile yaşamını konu alan ve yapısı bakımından uzlaşmacı olması beklenen komedilerde bile bu gerçek göze çarpar." (Beşe, 2007: 56)

Vahşi Batı oyununda bir yönüyle de yıkım da vardır. Evine çok bağlı olmasına rağmen Alaska'ya gider ve oğlunu evde bırakır. Oğlu Austin de eşini ve çocuklarını annesinin evine bakmak için başka bir kentte bırakır. Yine aile içerisinde birliktelik ve bağlılık ilkelerinden söz etmek de mümkün değildir. Baba çölde yaşar ve derbeder bir hayat sürer, çocuklarından Lee de aynı şekilde çölde hırsız olarak hayatını geçirir. Bir aile bütünlüğü olmadığı gibi ailede de başarısızlıklar doludur. Bu yönüyle farklı hayatları buluşturan şey de aslında tüm farklılıklara rağmen ailedeki çelişkilerin tüm zıtlıkları bir arada buluşturmasıdır. Oyunu yapısalci bir okumayla inceleyen Suner, tam da bu noktada zıtlıklardan da yola çıkarak karşılaşılan dönüşümü şu şekilde yansıtır:

Oyun, yüzeysel yapısıyla, iki kardeş arasında geçen ve başarısızlıkla sonuçlanan bir dönüşüm öyküsünü anlatır. Ancak dönüşecekleri kişi kendileri değil, babalarıdır aslında. Shepard 'kalıtsal' bir zorunlulukla iki kardeşin yazgısını babalarının yazgısıyla örtüştürmüştür. Çöle de gitseler, kentte de kalsalar, çölü zaten içlerinde yaşıyorlardır. Çöle gitmek demek, sistemden kurtulmak, korunmak demek değildir. Orada da kurtuluş yok. Sistem babalarını çölün ortasında bulmuş, bir zamanlar Amerikan rüyasına inan bu ihtiyarı dişlerini sökene kadar sömürmüştür. Ama asıl vahşet, çarkların daha acımasız döndüğü, dişlilerin daha parlak olduğu kente yaşanmaktadır. (Suner, 2005: 21)

Oyunun sonunda iki çocuk da tüm çelişkilerine ve farklılıklarına rağmen yine çöle dönen babalarına dönüşürler. Eğitimli olmak ya da çölde büyüüp başarı düşünün peşiyile eğitimsiz de olsa zengin olmak hırsı geçici bir süreçtir. Kapitalizm bu iki kardeşi de öğütür, tıpkı toplumun geri kalanını öğüttüğü gibi. Eğitimli de olsa, görgülü de olsa batı Austin'i de çarkın dönen dişlilerinden birisi haline getirmiş ve tüm medeniliğine rağmen şiddete meyilli, kavgacı bir kişilik olagelmıştır. Batının iki farklı

yüzü oyun sonunda bir yüzü olmuştur. Ama oyun boyunca batının bu 'iki' zıt yüzü enine boyuna da ince nüanslarla hissettirilmiştir.

Söz konusu zıtlığın bir diğer yönü de Amerika'nın batı tarafındaki zıtlıktır. Zira oyunun bizatihi kendisi de Amerika'nın iki zıt yüzünü, batının iki farklı tarafını yansıtır. Bir tarafta uçsuz bucaksız ve günümüzde bile kovboy filmlerine konu olan, bakir bir alan olan batı vardır diğer tarafta ise bir çok yönüyle gelişmiş ve teknolojinin hakim olduğu bir batı vardır. Yani bir tarafı ilkel diğer tarafı medeni bir batı ve bu anlamda bu iki farklılığı da temsil eden iki kardeş Amerikan kimliğinin karşıt göstergeleri olarak ele alınmıştır. Söz konusu zıtlık batının iki farklı yüzünün çalışıldığı incelemelerde de şu şekilde yorumlanmıştır.

Oyun, birbirine karşıt konumdaki iki kardeşin buluştuğu dramatik ortamda yer alıyor. Lee, kimliğini, tıpkı babası gibi, 'geçmiş'teki özgür çöl ortamındaki 'ilkel' yaşam doğrultusunda biçimlendirmiş, Austin ise kentli annesinin değerlerini izleyerek 'şimdi'nin 'uygar' kimliğini benimsemiştir. Oyun süreci içinde, ters yönde kimlik değişimi çabasına giren iki kardeşin, 'açmaz'larını aşma yolunda yaptıkları 'seçim'ler izlenecektir. (Cumhuriyet, 2011)

Zıtlıkların modern insanın çelişkisi olarak incelenmesi konusuna gelindiğinde ise çok ilginç senaryolara denk gelmek mümkündür. Örneğin çöl hayatından, hırsızlık yaparak geçinen bir adam iken gelip Austin'e benzemeye çalışan büyük ağabey Lee'nin arayışı içinde sadece bir başarı hırsı yoktur. Bunun dışında bir eksiklik daha vardır. O da toplumda bir türlü kendisini belli bir yere oturtamama sıkıntısıdır. Amerika'da özellikle büyük buhrandan sonra toplumsal sınıflarda ve aileler arasında çok büyük farklar oluşmuştur. Büyük Buhran öncesinde tüm ailelerde iyi kötü bir idare etme durumu varken, bunalımdan ve ekonomik sıkıntılardan sonra artık sefalet ile tanışan bir toplum oluşmuştur. Amerikalı ilk kez çorba kuyruğuna girmiş, kuru ekmek için sokaklarda dilenir hale gelmiştir. Odets'in Lefty'i Beklerken adlı eserinde dile getirildiği gibi aileler artık direnemez hale gelmiştir. Direnemeyen bu aileler de çareyi direniş hareketleri ile ilintili olmak ve düzene karşı gelmekte bulmuştur. Haliyle Amerika'nın hep bir arada duran, güçlü ve zengin ülke imajı değişmeye başlamıştır. Artık farklılıklar vardır. Her aile olmadığı gibi ailedeki bireyler de farklı değildir. Daha önce genel nüfusun hedefi olan Amerikan Düşü bir kesimin zenginlik düşü olmuş aşırı zenginler ve aşırı fakirler gibi farklar oluşmuştur. Oyuna döndüğümüzde Lee ile Austin'in farkı da buradadır. Her ikisi de modern Amerikan insanıdır. Her ikisi de genel çerçevede bir kişidir. Oyun boyunca birisine entellektüel ötekine cahil sıfatı eklense de Amerikan'ın batısında, sistemin gözünde batının 'vahşi' tarafındadırlar. Haliyle entellektüel olmak da Austin'in abisinden çok farklı kılmayacaktır. Lee'nin Austin'e benzemeye çalışması ya da onun gibi olmak istemesi de sadece bir arzu değildir. Austin tüm birikimine rağmen nasıl ailesinden ayrı, toplumdan uzaksa, Lee de aynı şekilde hiç bir topluluğa ait olmayan bir pozisyonadadır. Ne bunca eğitim, üniversiteli olmak Austin'i toplum bir parçası yapabilmiştir, ne de toplumdan uzak kalmak, çöllerin aslanı gibi gezmek Lee'ye bir pozisyon kazandırabilmiştir. Sadece aile değil, peşinde koştukları Amerikan düşü de onları aslında iki farklı kardeş olmalarına rağmen tek bir vücudun parçası olarak hesap etmeye yetecektir. Bunlardan birisi de peşinde koştukları Amerikan Rüyası'dır işte:

Amerikan Hülyası'nın bir unsuru olan, onları mutlu edecek bir aileve ev hayali kurmaktadır. Saul Kimmer da Austin ve Lee'nin bu arayışları açısından yardımcı bir rol üstlenmektedir. Kimmer'ın sempatisini kazanmak aynen babalarının sempatisini kazanmak gibi onlara aidiyet duygusu kazandıracaktır. Duygusal olarak üstlendiği rol açısından, Saul Kimmer'ın çöldeki babanın bir temsili olduğu söylenebilir. Bellekte özlenen ama oyunda belirli bir ana kadar bu özlemin dile getirilmediği baba, Kimmer'ın güç ve zenginlik sunan kimliğinde hayat bulmaktadır. Bir başka deyişle, Austin ve Lee için Kimmer ideal-benliktir. Çölde yaşayan ve ulaşılması güç olan babanın yokluğu Kimmer'a gösterilen yakınlıkla hatırlanmakta; babaya duyulan hasret iktidar sahibi Kimmer'a aktarılmaktadır.

(Köşker, 2009: 15)

Babaya duyulan özlem aslında elin tersiyle atılacak türden bir durum değildir. Baba figürü nasıl ki her iki kardeşi sonunda olduğu yere yani çöle çekiyorsa aynı şekilde her iki kişinin aslında 1 kişi olduğu, modern insanın çelişkilerini ifade ettiğinin de göstergesidir. Babaları ile ilgili aralarındaki tüm diyaloglar mesajlar içerir ve belki de ikisi için de terapi niteliğinde olarak yorumlanır. Bu anlamda iki kardeş kimi zaman bir diğerinin yerine geçerek, onun zihniyle düşünerek duygularını açığa vurma şansı bulur. Yani Austin Lee, Lee de Austin'e dönüşür.

Babaları her iki kardeşin bir birbirlerinin yerine geçmesinin tek sebebi değildir elbette. Shepard, oyun içinde bunu gözle görülebilir şekilde hayata geçirir. Austin'in oyunun sonuna doğru, Lee'nin Austin'in yerine doğru geçmesi oyun yazarlığı üzerinden de gelişmektedir. Oyunun en başında Austin yazarken abisi Lee'nin gelmesinden, orda durmasından ve havadan sudan konulardan konuşmasından rahatsız olur. Ondan kurtulmak için arabasının anahtarını ona verir ve hırsızlık yapmasına bile göz yumar. Fakat oyunun 7'inci sahnesinde karşılaşılan manzara tam tersidir. Lee daktilo başında senaryo yazmaya çalışır ama Austin tam tersi bir durumda Lee'ye rahatsız eder. Nasıl ki Lee'den hırsızlık yapma huyunu aldıysa onun gibi rahatsız etme davranışını da seçmiştir. Bu kez Lee konsantre olmaya çalışan bir yazardır, Austin ise rahatsızlık veren. Söz konusu bölümde böyle başlar ve her iki karakterin bir kişi olması ile ilgili olarak yazar bir ipucunu da yine Austin aracılığı ile okura sunar:

Lee: Hey! Kes şunu! Burada konsantre olmaya çalışıyorum.

Austin: (Güler) Sen konsantre olmaya çalışıyorsun?

Lee: Evet, aynen öyle.

Austin: Yani sen şimdi konsantre oluyorsun.

Lee: Senle kılkurtları ve cırcır böcekleri arasında çok da şansım olduğu söylenemez.

Austin: Benim, kıl kurtlarının ve cırcır böceklerinin arasında! Ne kadar da güzel bir başlık

Lee: Bir başlığa ihtiyacım yok. Bir fikre ihtiyacım var.

Austin: Fikre! Al sana bir fikir—

Lee: Senin fikrini sormuyorum. Zaten benim var. Bunu kendim de rahatlıkla yapabilirim.

Austin: Tüm senaryoyu kendin mi yazacaksın yani?

Lee: Evet.

Austin: Alsana bir fikir. Saun Kimmer—

Lee: Çeneni kapatacak mısın sen!

Austin: O ikimizin aynı kişi olduğunu düşünüyor.

Lee: Ukalalık etme!

Austin: Öyle düşünüyor. Aklını kaybetti. Zavallı Saul. Bizim aynı ve benzer olduğumuzu düşünüyor. (Shepard, 1981: 36-37)

Austin'in, Saul Kimmer'in iki kardeşin aynı insan olduğunu düşünmesi o anki sarhoş haliyle söylediği bir şey değil. Okuyucuya, yazar ağzıyla bir aslında şeylerin tam da ima edildiği gibi olduğunu gösteriyor. Modern insanın çelişkileri de, hırsı da, düşü de aynıdır. Bu anlamda biri 30'lu yaşlarda, biri 40'lu yaşlarda iki kardeşin oyunun başında çok zıt insanlar olarak okuyucunun ya da izleyicinin karşısına çıkıp oyunun sonunda kapı eşiğinde yüz yüze bakan aynı insan olması dönemin fikrinin, siyasi durumunun ve düşüncesinin bir ürünüdür.

SONUÇ

Özellikle 1950 sonrası Amerika'daki birçok edebi üründe karşılaşılan aile ve Amerikan Rüyası Shepard'ın eserinin de ana hatlarını oluşturur. Birçok eserde olduğu gibi dramatik bir aile ortamı vardır ve başarı düşü peşinde koşan iki kardeşin başarısızlığı konu edinilir. Amerikan rüyasının kaçınılmaz unsuru olan aile olgusu sonlarda çökmüş beraberinde çok şeyi de beraberinde götürmüştür. Dahası:

Shepard, 'Amerikan düşü'nü olumsuzlayan bir aile durumu çizerken, aynı zamanda Amerikalı kimliğinin barındırdığı uzlaşmaz karşıtlıkları irdeliyor. Bunu yaparken de insan doğasının labirentlerinde dolaşıyor. Sonuç olarak da oyunları hem 'çok Amerikalı' hem de 'evrensel'. Oyunu izlerken, bir düzlemde Amerikalı insanın "kimlik bunalımı"nın oluşturduğu karabasana tanık oluyorsunuz, bir başka düzlemde ise insanoğlunun bilinçaltında barındırdığı şiddete... (Cumhuriyet, 2011)

Aslında modern insanın çelişkilerinin bizatihi edebiyatta canlandırılması olan Vahşi Batı bu iki kardeşin aslında bir kişi olduğu varsayımıyla ya da iki kardeşin kavgaya uzanan zıtlığının ele alınmasıyla modern bir Habil ile Kabil benzetmesiyle ele alınması da çarpıcı bir yaklaşımdır. İki kardeşin tek bir Amerikalı insan olarak ele alındığı hesap edildiğinde çölde yaşayan, sefil bir hayat süren ve kaba olarak nitelendirilen Lee, Freud'un psikanalistik kuramında, kişiliği oluşturan üç temel yapıdan birisi olan 'id' ile bağdaştırılabilecek bir konumda olarak gösterilir. Austin ise oyunun en başında yerleştirildiği kişilik özellikleri ile toplumsal hayata daha entegre ve toplumsal yaşama daha uyumlu haliyle süper egoyu temsil eden bir konumdadır. Esas merak konusu olan durum ise ego'nun neyle ve nasıl temsil edildiğidir. İd ve Süper Ego olarak tasvir edildiklerinde oyun boyunca sürekli bir çatışma halinde duran Lee ve Austin'in ortada buluşması için olması gereken 'ego' kim ya da kimler olacaktır. Ya da bir 'ego' ile buluşabilecekleri bir nokta var mıdır? Bu soruya Sam Shepard oyunun sonundaki belirsizlik ile cevap vermese de çıkarılabilecek genel kanı, sonunda yüzünü çöle yani vahşi batıya dönen iki kardeşin aslında dönmesidir. Kitap yorumlandığında ego çöldür, sefil hayattır. Bu yönüyle çölde yaşayan ve aile olgusundan uzak baba ego ise, iki kardeşi de zaman zaman üzerinde buluşturduğu için egonun hem baba hem de çöl olduğu kurgusu ihtimal dahilindeki kurgulardan birisidir.

Netice olarak Shepard'ın temelinde Amerikan Rüyası denilen olgunun ve Başarı düşünün oyunun sonunda tam anlamıyla bir kabus bir krize dönüşmesidir. Bu anlamda oyundaki Picasso detayında da ince bir anlam vardır. Şöyle ki: Oyunun son bölümünde eve gelen anne kente Picasso'nun geldiğinden söz eder. Tüm karmaşa, karışıklığa ve iki oğlunun gırtlak gırtlığa verdiği kavgaya rağmen anne arada Picasso'dan söz ederek absürd söylemlere yer verir. Israrla Picasso'yu görmeye gitme önerisine oğlu Austin'in "Picasso öldü anne" diyerek cevap vermesi, annesinin ise ardından "Hayır ölmemiş" şeklindeki cevabı ve onun müzeyi ziyarete geldiği ile ilgili söylemleri anlamsız gelse de aslında burada da başarı düşüne, ya da başarısızlıklara gönderme vardır. Austin, Picasso'yu tanır. Bildiği için de hemen öldüğünü söyler. Bu anlamda bir tartışmaya girer. Ama okumamış, cahil Lee, bu şahsiyeti bilmez. Haliyle kendisine dert de etmez. Ama anne de Picasso'nun öldüğünden haberdar değildir. Ama önemi yoktur. Burada Picasso iki kardeşin başaramadığı şeyin adıdır. Yani onların başarısızlığının irdelenmesi noktasında bir imgedir. Picasso hem iki kardeşin hem de Amerikan başarısızlığının simgesidir.

Netice olarak varılan fikir, ikisi de modern toplumun içerisinde kaybolan, ikisi de toplumda yer bulamayan ve bir arayış içerisinde olan kardeşin tekrar ait oldukları yere, çöle dönmeleridir. Birisi Batı'nın vahşi birisi gelişmiş yüzünü gösterse de aslında er ya da geç oldukları yere, oldukları şahsa dönmüş, dönüşmüşlerdir. Memiş'in de iki kardeşe ve onların döndükleri yere doğru yaptığı çıkarımda olduğu gibi:

Birisi modern dünya kalabalığının içinde yalnızlığıyla boğuşurken, diğeri de çölün içinde, tekil kalabalığından yorulmuştur. Ama ikisi de oyunun içindeki oyun kahramanı gibi yalnız kovboylardır [...]. Oyunun sonunda; anneleri Alaska'nın görkemli manzarasına karşın evini özleyip erken döner. Ev darmadağandır ve etraf tost kızartma makinesinden geçilmemektedir. Neler olduğunu anlamaya çalışan annelerine Lee ve Austin, çöle gideceklerini söylerler, ama "bütün dişleri dökülmüş, takma dişlerini bir Meksika barında kaybetmiş" babalarınınkinden farklı bir çöle... Annenin yanıtı ise "Hepimizin gideceği aynı çöl" olur. (Memiş, 2011)

Beşe'nin de dediği gibi: "Çağımızda birey, belki de ilkel topluluklar içinde yaşam savaşımı veren insandan daha büyük acılar ve uyumsuzlarla karşı karşıyadır." (Beşe, 2007: 11) Modern dönem insanı farklı yıkımların ve fikrîsel değişimlerin yarattığı dalgalanma ile sağdan sola savrulup durmuştur. Yaşanın tüm olumsuzluklar bireyde, ailesinde ve toplumun genelinde değişim ve dönüşümler yaratmıştır. Oluşan düzen

içerisinde var olmaya çalışan birey bir taraftan da mevcut düzene adapte olmaya çalışmıştır ama bu aşına olduğu Büyük ve Güçlü Amerika imgesinin çok uzağındadır. Geline noktadaki Amerika, Püritenlerin Amerika'ya ilk gittiklerinde bu topraklara addettikleri 'Tepedeki Şehir' yakıştırmasının çok uzağındadır. O ilk demokrasi manifestosunu yazan ülke, o özgürlükler ülkesinde farklı savaşımalar vardır. Endüstriyelleşmeyle birlikte insanın artık bir meta olmaktan öteye geçmemesi, kendi ürettiği ürününe yabancılaşması Amerikalının pozisyonunu da değiştirmiştir. "Bireyin duygu, düşünce ve tutum yönünden toplumdaki kopması ya da kendi özünden uzaklaşması olarak tanımlanabilecek yabancılaşma, sadece birey odaklı olmayıp 'ben' ile 'ötekiler' arasındaki ilişkileri de düzenleyen bir paradigma niteliğindedir" (Tanrıtanır-Tütak, 2015: 21) şeklinde topluma da sirayet eden bu durum edebiyata ve edebiyatçıların yarattığı eser ve onların karakterlerine de oldukça iyi bir şekilde yansımıştır. 17 ve 18'inci yüzyılların asil, soylu, dindar ve güçlü kahramanlarının rolü de farklı bir yöne evrilmiştir. Edebiyattaki kahraman figürleri artık soylu olmak zorunda değildir. Karl Marx'ın da dediği gibi modern zamanın kahramanı artık evine ekmek götürebilen insan olmuştur. Evine ekmek götüremeyen, endüstriyelleşmenin ve gelişmişliğin kölesi olan insan, aile içindeki refahı tutma çabası içerisinde Büyük Amerikan Rüyası'nın çok uzağına düşmüştür. Haliyle her aile içerisindeki bir arada kalma çabası ülkenin de verdiği mücadelenin yansımasıdır. Tiyatro sahnesinde de 1900'lü yılların başından başlayan farklı grupların, küçük sahnelerde olan biteni yansıtmaya çabası bunun ürünüdür. Tiyatro sahneleri sanat yapılan sahneler olmakla birlikte hayatın gerçeklerinin anlatıldığı mekanlar haline gelmiştir. Öyle ki bazı tiyatro sahnelerinde hiç bir sahne dekoru bile yoktur. Boş sahnede sadece mesajlar verilir. Propaganda yapılır. Şaşalı dekorasyondan ziyade insanların hal-i pürmelalini anlatabilecek mesajlar daha ön plandadır. Vahşi Batı da bu yönüyle şaşaaadan uzak ve mesajın daha önemli olduğu oyunlardan birisidir. Geline noktada verilen mesaj da modern toplumun artık büyük rüyadan koptuğudur. Asıl amaç artık toplumda bir yere entegre olmak, aile bir arada tutmak, bir aile sahibi olabilmektir. Çünkü Amerikan rüyası artık hiç de öyle efsaneleştirildiği gibi değildir. Amerikan rüyası artık çok farklıdır ve bu rüya bir rüya olmaktan çıkmış bir yönüyle çürümeye başlamıştır. Vahşi Batı'nın uzaklardaki anne, baba imajı da, bir arada duramayan, çatışan kardeş kavgası da bunun eseridir. Dışarıdan gelen prodüktörün zenginlik vadetme çabası da artık inandırıcılığı olmayan bir rüyanın gelip rüzgar gibi geçmesidir. Maddiyat iki kardeşi başlarda cebzetse onların büyük bir çaba sarf etmesine neden olsa da sonlara doğru bir yalana dönmüştür. Paraya ve güce ulaşmak o kadar kolay değildir. İki kardeşe düşen de ailelere gibi batıya dönmek, batıya yürümektir. Ama onların batısı gelişmiş ve endüstrileşen batı değil vahşi batıdır.

KAYNAKÇA

- Shepard, Sam, (1981), Seven Plays, Faber and Faber.
- Beşe, Ahmet, (2007), Amerikan Tiyatrosunda Aile ve Başarı Düşü, De Ki Yayınevi, Ankara.
- Memiş, B. (2011, April 18). Ve rüya kabusu dönüşmüştür çoktan, Habertürk, <http://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/621839-ve-ruya-kabusa-donusmustur-coktan>
- Türker, Yıldırım (2009), Shepard'ın sapa dünyası, Radikal, <http://www.radikal.com.tr/yazarlar/yildirim-turker/shepardin-sapa-dunyasi-943504/>
- Suner, Levent, (2005), Yapısal Bir Okumayla Sam Shepard'ın Vahşi Batı Adlı Oyununun Çözümlemesi, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı 19.
- Cumhuriyet.com.tr. (2018). Amerikan 'Batı'sının iki yüzü. [online] Available at: http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/260048/Amerikan_Bati_sinin_iki_yuzu.html
- Köşker, Nisa Harika Güzel, (2009), Sahnedeki Yitim: Vahşi Batı
- Tanrıtanır, Bülent Cercis-Tütak, Burcu. (2015), J.D. Salinger'in Çavdar Tarlasında Çocuklar ve Cemil Kavukçu'nun Gamba Adlı Romanlarının Yabancılaşma Kavramı Ekseninde İncelenmesi, *The Journal of Academic Social Science Studie.*, Sayı 38.