

## SAM SHEPARD'IN GÖMÜLÜ ÇOCUK OYUNUNDA KİMLİK, CİNSİYET VE ŞİDDET

Yüksek Lisans Öğrencisi Halil İ. ÖZKAN<sup>1</sup>

Doç. Dr. Tuba KANCI<sup>2</sup>

### ÖZ

Sam Shepard, ABD'nin en ilgi çeken tiyatro yazarlarından biridir. Shepard'ın *Gömülü Çocuk* adlı piyesi de yazarın en dikkate değer metinlerindedir ve birçok incelemenin konusu olmuştur. Bu eserde Shepard, Amerikan Rüyası ile özdeşleşen ideal aile tablosunun gerçek dışılığını tartışmaya açmıştır. Bu makalede, *Gömülü Çocuk* oyunundaki kimlik, cinsiyet ve şiddet nosyonları birbirleriyle ilişki içinde analiz edilmiştir. Oyundaki kimliklere dair sorunlar Judith Butler'ın performatif toplumsal cinsiyet kuramı ile ele alınmış ve ne tür erkeklik krizlerine yol açtıkları incelenmiştir. *Gömülü Çocuk'ta* toplumsal pratikte sergilenen edimler kişilerin cinsiyet kimlikleri için belirleyicidir. Oyunda, erkekliklerine dair başarısız algıların varlığı erkek karakterler için erkekliklerini geri kazanma dürtüsü şeklinde ortaya çıkmakta ve buna yönelik olarak çeşitli şiddet edimlerinin sergilendiği görülmektedir. Patriarka için makbul erkeklikleri var ederek, patriarkal düzeni koruma altına alan erkeklerin şiddet edimleri, kadınları tahakküm altına alarak, onların toplumsal varlığını sınırlı bir alan içinde hapsedmektedir. Erkekler ise erkekliklerini kazanmak uğruna girdikleri mücadelelerde yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. Nitekim şiddet, insan varlığı ve sosyal ilişkiler için yıkıcı etkiye sahiptir.

**Anahtar Kelimeler:** Gömülü Çocuk; Sam Shepard; Kimlik bunalımı; Cinsiyet rolleri; Şiddet

**Jel Kodları:** Y80, Y92

---

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, E-mail: ozkan\_hll@hotmail.com, (ORCID: 0000-0003-3318-3184)

<sup>2</sup> Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, tubakanci@gmail.com, (ORCID: 0000-0002-1834-5440)

## IDENTITY, GENDER AND VIOLENCE IN SAM SHEPARD'S BURIED CHILD

### ABSTRACT

Sam Shepard is one of the most interesting playwrights in the USA. Shepard's play *Buried Child* is among the author's most notable plays and has been the subject of many studies. In this play, Shepard discussed the unreality of the ideal family picture identified with the American Dream. In this article, the notions of identity, gender and violence in the play *Buried Child* are analyzed in relation to each other. The problems related to identities in the play are addressed with Judith Butler's performative gender theory, and the masculinity crises they led to is examined. In *Buried Child*, the acts exhibited in social practice are determinative for the gender identities of people. The existence of unsuccessful perceptions of their masculinity brings about an urge for the male characters to regain their masculinities, and various acts of violence are exhibited in the play in this regard. Violent acts of men which protect patriarchal order by creating acceptable masculinities for patriarchy, subjugates women and confines their social existence within a limited space. Men, on the other hand, face the danger of being annihilated in their struggles to gain their masculinity. As a matter of fact, violence has a devastating effect on human existence and social relations.

**Keywords:** Buried Child; Sam Shepard; Identity crises; Gender roles; Violence

**JEL Codes:** Y80, Y92

### GİRİŞ

Tiyatro bir çeşit ilişki biçimidir. Bu ilişki temel olarak iki dünya arasındaki bağlama dayanır: sahnede var olan fiziksel dünya ve oynayanlarla seyircilerin zihnindeki imgelerden doğan algısal dünya. Teatral olan ise kendini bilinçli olarak seyir haline getirir (Aydınalp, 2019 :3). Günlük insan davranışları bir manada teatraldır. Bu davranışlar sergileyen, sergilenen, maruz kalan ve mekân ile son halini alır. Kimi zaman ise görünen ile gerçekte olan arasında bir fark ortaya çıkabilir. Aslında sıkı sıkıya bağlı, ritmik veya anlamlı gözükten yapılar derinlerde başka ifadeler içerebilirler. Sam Shepard'ın *Gömülü Çocuk* oyunu da varsayılan düzenliliğe karşı alternatif perspektifler sunması bakımından dikkat çekicidir. Bu makalede, sosyal dünyada var olmayan, yozlaşmış ve çökmüş bir ailenin dramı üzerinden işleyen *Gömülü Çocuk* oyunu, oyundaki kimlik bunalımları ve şiddet eylemlerine odaklanılarak, cinsiyet rolleri ve erkeklik krizleri ekseninde analiz edilecektir.

Toplumsal yaşamdan göstergesel değerler içeren *Gömülü Çocuk*'ta her karakterin, içinde bulunduğu koşula göre değişen cinsiyet edimleri, kimlikleri ile etki-tepki ilişkisi içindedir. Tüm bunlar Judith Butler'ın toplumsal cinsiyetin performatifliği önermesine karşılık gelir. Buna göre, toplumsal cinsiyet edimleri erkekler ve kadınlar için farklı biçimlerde gerçekleşmektedir. Performatiflik, kişinin dışarıda görünen yüzünde (bedeninde) özsel olduğuna inanılan ve sürekli tekrar edilen edimlerden oluşmaktadır (Butler, 2014: 20). *Gömülü Çocuk* piyesinin karakterleri performatif edimlerin oluşturduğu ve normatif hale dönüşen cinsiyet rollerinin dışında hareket ederler ve bunlara dair kimlik

bunalımları yaşarlar; aile içinde ve dışında buldukları konumlar itibarıyla birbirinden farklı tepkiler gösterirler. Bu tepkilerin oyundaki erkeklik krizlerine yönelik boyutları da söz konusudur. Öyle ki erkek karakterler birbirlerinden farklı biçimlerde erkeklik krizleri yaşamakta ve kadın karakterler de bu erkeklik krizlerine birbirlerinden farklı biçimlerde müdahil olmaktadır. Bu farklılıklar, performatif toplumsal cinsiyet edimleri, erkeklik kategorileri, bulunulan sosyal ve kültürel konumlar ile ilişkilidir. Tüm farklı erkeklik biçimlerine ve erkeklik sorunlarına rağmen erkekler, erkekliklerini yeniden elde etmede tek bir tür eylemi faydalı bulmaktadırlar: şiddet. Buna göre erkekler, şiddete başvurarak kendi erkekliklerini bulurlar ve bunları sergilerler. Şiddet, erkekler için yaşadıkları kimlik bunalımı ve cinsiyet rollerine dair krizi aşmada bir araçtır. Aynı zamanda şiddet, kadınlar için de sindirici ve baskılayıcı etkilere sahiptir.

Bu makalede, *Gömülü Çocuk* oyununun eleştirileri, göndermeleri ve tasarımları cinsiyet rolleri bağlamında incelenmiş olup, kimlik, cinsiyet ve şiddet nosyonları birbiriyle ilişki içinde değerlendirilmiştir. Oyun kişileri üzerinden betimsel metin analizi yapılmış, oyundaki kimlik krizleri ile şiddet edimlerinin sebepleri ve bunların nasıl gerçekleştiği incelenmiştir. Makalenin ilk bölümünde Sam Shepard ve *Gömülü Çocuk* hakkında bilgilere yer verilmiş, ikinci bölümde, genel olarak yazarın oyunlarındaki erkek ve kadın karakterlere dair eleştiriler üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde oyunun konusu için kısa bir özet yapıldıktan sonra, dördüncü bölümde kimlik bunalımlarına dair problemler, cinsiyet rolleri ile bir arada değerlendirilmiştir. Oyundaki bazı göndermelerin oyunun başlıca eleştirilerine katkı sunduğu düşünüldüğünden üzerinde ayrıca durulmuştur. Beşinci bölümde ise erkeklerin kimlik krizlerine şiddet yoluyla tepki göstermesi tartışılmıştır. İncelemeler oyunun İngilizce basımı ve Türkçe çevirisi ile karşılaştırmalı olarak yürütülmüştür.

## 1. KUSURLU YAŞAMLARIN EMSAL ANLATICISI: SAM SHEPARD

Sam Shepard, 5 Kasım 1943'te ABD'nin Illinois eyaletinde doğdu. Babası ABD ordusunda askerdi, bu yüzden de ailesiyle birlikte sürekli bir yerden bir başka yere taşındı. Shepard'ın babası savaş nedeniyle cepheye gittiğinde onunla annesi ilgilendi. Babası alkol bağımlılığı ile ilgili problemler yaşamıştı ve akabinde ailesini terk etmişti. Babasının alkol sorunlarıyla uğraşması ve ailesini terk etmesi, Shepard'ın küçük yaşlarına tekabül eder. Tüm bunlar onun aile dramaları yazma nedenini bir ölçüde açıklamaktadır (Sumarsono vd., 2021: 346).

Shepard, kariyerine piyes yazarı olarak 1960'larda Broadway'de başladı. Hayatı boyunca 58 tiyatro oyunu yönetti, kısa hikayeler, anılar ve senaryolar yazdı. Asıl ününü ise aile hikayelerine dair üçleme<sup>3</sup> olarak yayınlanan eserleriyle yakaladı (Sumarsono vd., 2021: 347). Shepard bunlardan ikincisi olan *Gömülü Çocuk* oyunu ile 1979 yılında Pulitzer Ödülü'nü kazanmıştır (Burried Child, 2005).

---

<sup>3</sup> Üçlemedeki oyunlar, *Aç Sınıfın Laneti* (1977), *Gömülü Çocuk* (1978) ve *Vahşi Batu* (1980) isimlerini taşımaktadırlar.

Shepard, sunduğu aile hikayeleriyle beraber “kültürel kodları” da sahneye taşımıştır (Putzel ve Westfall, 1989: 110). Ayrıca yazarın oyunlarında aile içinde kurduğu karamsar hava, kötü durumlar, günahlar ve başarısızlık yine onun aile geçmişi ile bağlantılıdır (Hammood vd., 2020: 118).

Shepard’ı ve eserlerini inceleyen Bonnie Marranca, onun izlerini anlayabilmenin öncelikle Amerikan Tiyatrosu’nu anlamakla mümkün olduğunu söyler. Marranca, Avrupa Tiyatrosu’nun iki temel özelliği olarak andığı ironi ve sinizmin Amerikan Tiyatrosu’nda karşılığı olmadığını; bunun yerine melodramın ön plana çıktığını belirtir. Buna göre, Avrupa Tiyatrosu’nda belirsizlik ve bunalıma gösterilen reaksiyon sessizlikken, Shepard’ın karakterleri bu stresle baş etme stratejisi olarak konuşmayı tercih eder; onlar “inançlarını kaybetmezler,” “düşlerinin yasını tutarlar” (Marranca, 1981: 17).

Sam Shepard, Amerikan Rüyası’na getirdiği eleştirilerle bilinen bir yazardır. Amerikan Rüyası, mutlu bir aileye ve finansal başarıya yöneliktir (Dhungana, 2007: 4). Ayrıca “güzel bir hayat düşü, sınıflar arası hareketlilik, eşitlik düşü, ev, toprak ve aile sahibi olma düşü, başarı düşü” gibi unsurları içerir. Ancak Rüya, gerçekte bireyi sosyal çevresine yabancılaştırırken, aynı zamanda onu tek tipleştirmekle de meşguldür (Günay, 2017: 4). Shepard, Rüya’ya olan eleştirilerini, temelde, ideal Amerikan ailesi dogmasına karşı çıkararak dile getirmiştir (Abdelsamie, 2013: 22). Nitekim o, Rüya’nın zirve dönemi olan 1960’ları “çürümüşlük” olarak nitelendirir (Dhungana, 2007: 57). Amerikan Rüyası’nın ortaya çıkışı “yeni ve müreffeh hayatın logosu” olmuş, fakat fırsatlar ülkesi olarak görünen yeni karadaki deneyim tek bir sonucu meydana getirmemiştir (2007: 28-29). Olumlu sonuçlar olumsuz sonuçları saklayamamıştır.

## 2. SHEPARD’IN ERKEKLERİ VE KADINLARI

Sam Shepard’ın oyunlarında ilgi uyandıran karakterler daha ziyade erkek karakterlerdir. Olaylar daha çok erkek karakterlerin merkezde olduğu tuhaflıklar ve sembolik göstergelerle gelişmektedir. Bunun yanında piyeslerdeki kadınların genellikle yan rollerde ve tanıdık gelen tipler olduğu ve seyircide/okuyucuda onlara karşı ön yargıların geliştiği söylenebilir. Bu noktada Shepard’ın, izleyicileri/okuyucuları karakterleri algılamada manipüle ettiği görülmektedir (Mustazza, 2009: 36).

Shepard’ın karakterlerine dair yapılan kritikler incelendiğinde tek tip bir görüşün olmadığı anlaşılır. Örneğin Marranca, Shepard’ın oyunlarında eyleyici kitlenin erkekler olduğunu ifade eder. Oyunlardaki erkek karakterler, düşünüp karar alabilen ve bunları sosyal hayatta sergileyebilen kişilerdir. Kadınlar ise oyunun arka tarafındadır, kendilerini ev içine kapatırlar ve burada işlev kazanmaya çalışırlar. Onlar, “erkeklerin şiddet ve istismarına uğrayan, sığ ve değişime kapalı oyun kahramanlarıdır.” Marranca, söz konusu erkek baskınlığını yalnızca karakterlere dayandırmaz; aynı zamanda sahnede görünen mekânsal uzam da erkeğinkidir (1981: 23-24).

Carla J. McDonough da Shepard’ın oyunlarında erkek karakterlerin sorunlarının ön planda tutulduğunu ve kadın karakterlerin yan rollerde durduğunu söyler. Bu konuda Florence Falk’a başvuran

McDonough, oyunlardaki erkeklerin kadınları nesneleştirmesinin açıkça “pornografik” nitelik taşıdığını belirtir. Tüm bunlara rağmen Shepard’ın erkekleri kadın-erkek ilişkisini olduğu şekliyle kabul ederken, kadınlar yeni hayallere sahip olabilmektedir (McDonough, 1995: 65-68).

Rudolf Erben ise Shepard’ın kadın karakterlerine daha olumlu yaklaşanlardandır. Ona göre, Shepard’ın oyunlarındaki kadınlar, modern, özgür ve sosyal olarak aktiftir. Bunu desteklemek için de oyunlardaki kadınların evden gitmekte özgür olduklarını gösterir. Bu durum, ona göre kadınların özgürlüğünü açığa çıkaran dramaturjik bir karardır. Erben, ayrıca kadınların “soğuk yapılı” ve “duygusuz” olduklarını söyler. Bunların da kadınlara güç verdiğini düşünmektedir (Blaser, 2013: 21).

Charles G. Whiting, Shepard’ın oyunlarında genç kadınların akıllı, hırslı ve daha akılda kalıcı olduğunu ifade eder. Ancak bu olumlu nitelikler sadece oyunlardaki yeni nesil kadınları karşılamaktadır. Yaşlı kadınlar ise durağandır ve ev içinden çıkmaya çalışmazlar. Onlar, eril tahakküme boyun eğmişlerdir ve ailelerinin kültürel mirasına sahip çıkmayı görev bilirler (2013: 21).

Yukarıdaki kritiklere bakıldığında Shepard’ın oluşturduğu karakterler hakkında farklı görüşler olduğu anlaşılmaktadır. Shepard, yazdığı oyunlarda, üzerinde tartışılır erkek ve kadın ilişkileri kurgulamıştır. Buna göre, erkekler oyunlarda daha etkin ve görünür olmakla beraber, onların kalıplaşmış davranışlarının toplumsal bir eleştirisine yer verildiği söylenebilir. Shepard’ın özellikle genç kadınlarla yaşlı kadınlar arasında oluşturduğu kontrast ise, geleceğe dair umudunu ima eder.

### 3. GÖMÜLÜ ÇOCUK: RESMİN DIŞI

*Gömülü Çocuk*, Amerikalı yazar Sam Shepard’ın üçleme şeklinde yayınlanan oyunlarından ikincisidir. Yazar bu oyunla 1979 yılında, Amerika’da büyük değer atfedilen Pulitzer Drama Ödülü’ne layık görülmüştür. Oyun, genel olarak Amerikan Rüyası, kırsal ekonomik bunalım, Vietnam Savaşı gibi konulara doğrudan göndermelere sahiptir. 1977 yılında yayınlanan ve ilk kez 1978 yılında sahnelenen oyun, ilk bakışta Amerikan toplumuna has bir hikâyeymiş gibi gözükse de içeriğinin birden fazla yer ve zamanla ilgili olduğu söylenebilir. Ayrıca bu piyes, son haline 1978 yılında kavuşmakla beraber, o zamana dek, yazarı tarafından üç defa değişikliğe uğratılmıştır. (Whiting, 1988: 548).

*Gömülü Çocuk* üç perdeden oluşan, dram türünde bir tiyatro eseridir. Bununla beraber oyun, postmodern ve absürt tiyatrodan öğeler taşır. Buna örnek olarak da oyundaki diyalog formatı gösterilebilir; *Gömülü Çocuk*, modern tiyatro eserlerinde görülen düzgün ve birbirini takip eden diyalog deseninden uzaktır. Bu yönüyle modern edebiyat metinlerinden ayrılmaktadır (Beşe, 2013, s. 53). Bunun yanında hikayedeki aile de postmodern bir dünya görüşüne uygun olarak, zamanının toplumundan kopuktur (Porter, 1993: 117).

*Gömülü Çocuk*’ta Sam Shepard, “ölüler evi” olarak tasvir ettiği bir çiftlik evinde bir Amerikan ailesinin “olası dünyasını” kurgulamıştır (Amani vd., 2017: 81). Oyunda yedi karakter vardır: Dodge,

Halie, Tilden, Bradley, Vince, Shelly ve Peder Dewis. Oyun 1970'lerin ABD'sinde geçer. Illinois eyaletinde yaşayan bir ailede anne (Halie) ile oğlu (Tilden) arasında yaşanan ensest ilişki sonrası doğan çocuğun, ailenin babası (Dodge) tarafından öldürülüp evin arka bahçesine, kimsenin bilmediği bir yere gömülmesinden yıllar sonrası anlatılır. Bu olay bir sır olarak aile üyelerince saklanmıştır. Torunun (Vince) ve kız arkadaşının (Shelly) ziyareti ile sır çözülmeye başlar. İletişimsizlik, şiddet, kimlik bunalımı ve eşitsizlik oyunda öne çıkan kavramlardır.

Birinci perdede evin salonu olduğu anlaşılan alt katta Dodge görünür. Sağlıksız bir hali vardır, öksürük krizlerine tutulur. Halie, daha sonra yatak odası olduğu anlaşılan, üst kattan konuşur. Evin oğlu Tilden arka bahçeden eve mısır taşır ve üçü, mısırın nereden geldiğini tartışırlar. Arka bahçeye uzun süredir bir şey ekilmemiştir. Halie, Peder Dewis ile buluşmaya gider, Tilden arka bahçeye çıkar, Dodge ilaçlarını alıp uykuya dalar. Evin diğer oğlu Bradley, takma bacağıyla içeri girip babası Dodge'un saçını tıraş eder, bunu yaparken kafatasında yaralar oluşturur.

İkinci perdede evin torunu Vince, kız arkadaşı Shelly ile New Mexico'da olduğunu sandığı babasını görmeye giderken büyükannesi ve büyükbabasını da ziyaret etmek ister. Evde Halie'yi bulamaz ama Dodge'u görür ancak Dodge, onu tanımaz. Vince, kendisini büyükbabasına hatırlatmaya çalışırken Tilden eve girer ve o da Vince'i tanımaz. Shelly Tilden ile sohbet ederken Vince Dodge'un ısrarı ile ona viski almaya gider. Bradley yeniden eve gelir ve Tilden'ı korkutup kaçıtır. Dodge'un yüzünü battaniye ile örter ve Shelly'nin ağzına elini sokar.

Üçüncü perdede Bradley, Dodge'un kanepesinde yatmaktadır. Shelly ile Dodge'un aile hakkında sohbet ettikleri görülür. Dodge'un sakladığı şeyler olduğunu düşünen Shelly bunları öğrenmek ister. Daha sonra Halie, Peder Dewis ile eve döner. Dodge ailenin sakladığı sırrı anlatır. Bu sırada Vince, sarhoş halde, bir asker marşı söyleyerek geri döner. İçki şişelerini yere atarak, savaş sahnesi canlandırır. Bu defa evdeki kişiler onu tanırlar ve adıyla ona seslenirler. Vince, Dodge'un ölürken söylediği vasiyetiyle evin yeni sahibi olur. Shelly ise evi terk eder. Halie yatak odasına çıkar ve Tilden gömülü çocuğu bulup yukarıya (yatak odasına) çıkarır.

*Gömülü Çocuk*'un İngilizce basımında görüldüğü üzere Shepard'ın ABD'li illüstratör Norman Rockwell'in çizimlerine selam çakması da Amerikan Rüyası'nda idealize edilmiş aile tablosuna bir daha bakmak anlamına gelebilir. *Gömülü Çocuk*'ta Rockwell'e dair iki göndermeden söz edilebilir: büyük evlerle, zengin sofralarla, gülen yüzlerle resmettiği umut dolu Amerikan aileleri çizimleri ve dönemin ABD Başkanı Roosevelt'in II. Dünya Savaşı'na dair yaptığı kongre konuşmasından yola çıkarak ülkenin savaş bütçesine destek amaçlı çizdiği Dört Özgürlük kapakları. Oyunda Shelly evi görür görmez “[t]ıpkı filmlerdeki gibi” sözleriyle tepki verir ve sonra da evi Rockwell kapaklarına benzetir.<sup>4</sup> Bu kapaklar

<sup>4</sup> Oyunun İngilizce basımında karşılaştığımız üzere Shelly şu cümleyi kurar: “*It's like a Norman Rockwell cover or something.*” (Shepard, 2005: 47). Bu cümle oyunun Türkçe çevirisinde yer almamaktadır.

Amerikalı olmanın birer sembolü olarak “kutsal emanetler” haline gelmiştir. Eserlerinin estetik değerleri bir kenara bırakıldığında Rockwell, “bulunduğu toplumun cinsiyet, sosyal statü ve normlarını işleyen bir kod yazıcısıdır” (İlhan, 2011: 87). Shepard, *Gömülü Çocuk* oyununda oluşturduğu kurgu ile bir yandan Amerikan mitine lokal bir saldırı gerçekleştirirken, diğer yandan da ailedeki yozlaşma örneğini ulusötesi sınıra taşımıştır (Putzel ve Westfall, 1989: 110).

#### 4. KİMLİK BUNALIMLARI VE CİNSİYET ROLLERİ

Kimlik, ne olduğumuz ve nasıl olduğumuza ilişkin kişisel ve toplumsal bir bilgiyi ifade eder. Türk Dil Kurumu'nun *Güncel Türkçe Sözlük*'üne bakıldığında kimlik sözcüğünün şu şekilde tanımlandığı görülür: “Toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü.” (TDK, 2019). Kimlik gelişimi ise çocuk yaşlardan başlamakla birlikte, tüm yaşam boyunca devam eder. Kimliğin gelişimi, kişinin kendisini ve toplumunu kabul etmekle doğru orantılı ilerler (Atak, 2011: 166). Bu bağlamda, kimlik kavramının insana dair iki yönü olduğu söylenebilir: kişinin toplumdaki rolü ve kendiliği. Cinsiyet kimliği ise kişinin kendisini ve toplumun kişiyi belli bir cinsiyet kategorisi içerisinde algılamasına dayanır. Buradaki cinsiyet biyolojik cinsiyetten farklıdır; toplumsal cinsiyete karşılık gelir. Erkek ve kadın bireyler üzerinde toplumsal kategorilerin belirlenmesi söz konusudur. Bu kategoriler içerisinde erkek/erkeklik/erkeksilik ve kadın/kadınlık/kadınsılık normları oluşur. Cinsiyet kimlikleri yargı kalıplarını ve özümsemeleri beraberinde getirebilir. Cinsiyet kimliği, “bedeni, benliği ve toplumsal var oluşu” içerir (Başar ve Yüksel, 2014: 390). Butler'ın “performatif kimlik kuramı” da toplumun cinsiyet kimliklerine dair oluşturduğu kalıplara ve normlar dizisine atıfla ortaya çıkar (Oralgül, 2016: 53). Performatiflik, özneyi edimler ve bu edimlerin tekrarıyla inşa eder. Yapan öncesinde yoktur, o, “yapılana eklenen bir kurgudur;” Butler'ın söylediği üzere, “kimlik, tam da kendisinin birer sonucu olduğu söylenen ‘dışavurumlar’, ‘ifadeler’ tarafından performatif olarak kurulur” (2014: 77).

Sam Shepard'ın oyunlarında karakterlerin kimlik bunalımlarına ve buna yönelik çözüm arayışlarına girmelerine sıkça rastlanır. *Gömülü Çocuk*'ta kahramanlar toplum normlarının dışında görünürler. Tümü belli zamanlarda kimlikleriyle ilgili mücadele halindedir ve bu bağlamda da kimlik bunalımları oldukça görünür düzeydedir (Mir ve Vijaya, 2017: 613). Ek olarak, *Gömülü Çocuk*'taki kimlik bunalımlarının cinsiyet rolleri ile yakından ilgili olduğu söylenebilir. Karakterler arasındaki kadın-erkek ilişkileri, taciz ve şiddet olayları kimlik bunalımlarının cinsiyet rolleri ile ilişkisini aleni kılmaktadır. Bu bağlamda, ilerleyen sayfalarda, oyundaki kişilerin sahip oldukları, kaçtıkları, ideallerinde olan ve onlara miras kalan kimliklerinin cinsiyet rolleriyle olan bağı tartışılacaktır.

Piyenin yaşlı babası Dodge ile onun yaşlı karısı Halie “orası” ve “burası” diye söz ettikleri, aynı evde ve iki ayrı mekânsal uzamda<sup>5</sup> yaşamaktadırlar (Suner, 2005: 7). Birbirlerini görmeyen ve uzak kalmalarından dolayı bağıarak iletişim kurmaya çalışan çiftin aralarındaki iletişim sorunu net biçimde görülmektedir. Dodge, “evin babası ve reisidir”; o, gücünü kaybetmiş, evin eski otoriteridir. Dodge, işlediği suçtan sonra kimliğini kaybetmiştir. Hikayedeki ensest ilişkiden doğan çocuk, onun tarafından evin arka bahçesine, kimsenin bilmediği bir yere gömülmüştür. Evdeki lanete karşı Dodge’un tepkisi, olduğu kişiden kaçmak şeklinde cereyan etmiştir (Sumarsono vd., 2021: 348-349). Bundan sonra Dodge, kendisinin de dediği gibi sosyal olarak “görünmez” biridir. “Ben görünmez adamım” diyerek de bunu itiraf eder (Shepard, 2000: 45).

Dodge’un kendi kimliğine başkasını karıştırmamak isteği açıktır çünkü güçten düşmüş patriarktır o, kendini tehlikede hisseder. Dodge, oğlu Bradley tarafından saç kesilerek ve bunu yaparken kafasında yaralar bırakılarak alaya uğrar. Karısı Halie, onun söylediklerine uymaz. Nitekim Dodge, artık “siyasi hakkı doğuran erki” temsil edemeyecektir (Pateman, 2017: 139). Dodge’un tüm bunlara reaksiyonu kaçış stratejisini uygulamak olmuştur, ancak kaçışı onu hem fiziksel hem de zihinsel olarak olumsuz etkilemiştir (Sumarsono vd., 2021: 349-355).

Halie ise ayrı kanatlarda kişilikler sergiler; o, bir yandan güçlü bir anne figürünü temsil etmekte, öte yandan da evi düzenleyen ve ideal Amerikan ailesi belleğine sahip çıkan ancak bunda başarısız olan bir ev kadını olarak gözükmektedir. Bu durumdaki zıtlık, onun kimliği ile ilgili karmaşıklığı ifade etmektedir (Blaser, 2013: 32). Yaşlı anne Halie, kendi oğluyla ilişkiye giren ve ondan çocuk doğuran günahkâr anne rolündedir. Halie, toplumdaki değerlerin aksi yönünde, uçarı bir görüntü çizmiştir. Ailesine ve kocasına karşı yükümlülüklerini yerine getirememiştir; kocasını aldatmış, oğlunu baştan çıkarmıştır. Halie’nin kontrastlı kimlikleri, gizil ve tanımlanmış olarak ikiye ayrılabilir. Gizil kimliği Halie’nin güçlü anne figürünü anımsatan halidir, tanımlanmış olan ise onun sosyal statüsüdür.

HALIE’NİN SESİ: Dodge! Tilden bir şey içmiyor değil mi? Bir şey içmediğinden emin olmalısın. Onu izlemek zorundasın. Biz ondan sorumluyuz. Anlıyor musun? Artık kendine bakamıyor, ona bakmak zorundayız. Bizden başkası bunu yapamaz. Onu başka bir yere gönderemeyiz. Eğer çok paramız olsaydı onu bir yere gönderebilirdik. (...) (Shepard, 2000: 49).

Halie, söz konusu otorite sahibi tavrını ara ara göstermekle beraber, bunu tam anlamıyla özümseyememiştir; Halie, bu kimliğinden kaçmaktadır. O, bulduğu fırsatlarda tanımlanmış rolüne (karı, ev kadını ve anne) sığınmaktadır. Toplum yaşamına uygun düşmeyen görüntüsünü görmezden gelip, bir gelenekçi gibi davranır; yalnızca erkeğine görevini hatırlatan bir eştir (Mustazza, 2009: 37).

Evin yaşayan iki çocuğu da kimlik bunalımı yaşamaktadır. Tilden, kendi kimliğini kaybetmiştir; hala benlik duygularına sahiptir fakat zihinsel rahatsızlığı bunu sekteye uğratar. Bu durum oğlu Vince’in

<sup>5</sup> Bahsi geçen mekânsal uzam alt kat ve üst kat biçimindedir. Alt kat, televizyon ile kanepeler gibi eşyalarla dolu salonu ve üst kat, aile fotoğrafları ile saçların olduğu yatak odasını gösterir.



ona seslenişinde görülebilir; Tilden, Vince'in "baba" diye seslenişini üstüne alınmaz (Mir ve Vijaya, 2018: 58).

Bradley ise ödipal simge işlevi gören tahta bacağıyla evde tutsak değildir; serbestçe girip çıkar. Ancak onun bu serbestliği, aslında evin dışında kalmasından, orada istenmemesinden kaynaklanır (Orbison, 1994: 513). Eski patriarkın (Dodge) da yeni patriarkın (Vince) da gözüne giremez. Dodge, saçını alaycı biçimde kesmesinden dolayı onu istemez. Vince, onun tahta bacağına dışarı atarak onu evden kovmuştur. Ayrıca Bradley, bir kaza sonucu kopan uzvu sebebiyle annesinde ona karşı acıma duygusu yaratır, Halie'nin bahsettiği "ideal oğul veya erkek" hayallerinde görünmez. Kendi başına iş açmış biri- ayağını testere ile kazara kendisi kesmiştir- olarak bahsedilir ondan, beceriksiz ve ezilmiş kimliği ile görünür. Bu yüzden Bradley'nin sosyal hayat ile arası soğuk kalmıştır.

Vince ve Shelly çifti oyunun genç kuşaklarıdır. Sahneye çıktıkları ilk andan itibaren özgür ruhlu gençler olarak gözükürler; daha bireysel ve modern havadadırlar. Ancak yaptıkları aile ziyareti onlar hakkındaki dengesizlikleri ortaya çıkarır. Vince, evin altı yıl boyunca uzakta olan çocuğu ve torunudur. New York'ta kendine yeni bir kimlik edinmiştir. Giydiği modern kıyafetler, güneş gözlüğü ve taşıdığı saksafon çantası bunu belli eder. Ayrıca eve girmeden önce evdekilerin onu nasıl göreceği ile ilgili yaşadığı kaygı da bunu destekler. Vince, ilk olarak bu kimliği ailesine açık etmekten çekinir, bu konuda gergin görünür. Söz konusu gerginlik, geleneksel aile değerlerine ters düşme korkusundan kaynaklanmaktadır (Mustazza, 2009: 38). Vince korkuya kapılmakta haksız sayılmaz ve beklediğinden daha zor bir durumla karşı karşıya kalır. Babası Tilden onu tanımaz, dedesi Dodge aralarındaki kan bağına reddeder. Kimlik bunalımı Vince'i bu noktada kuşatmaya başlar (Mir ve Vijaya, 2017: 613). Büyükbabasına içki almak için evden çıkan Vince, aslında bir kaçış planı yapmaktadır. Ancak aile bağından kaçamadığı son sahnedeki monoloğu ile anlaşılır:

VINCE: Dün gece kaçacaktım. Kaçıp gidecektim. (...) Ön camda kendimi görebiliyordum. Yüzümü, gözlerimi. Yüzümü inceledim. En ince noktasına kadar tek tek inceledim. Bir başka adama bakıyor gibiydim. Ardında bıraktığı tüm yarışı görebiliyordum. Bir annenin yüzü gibi. (...) Yüzü yavaş yavaş babasının yüzüne dönüştü. (...) Ve babasının yüzü büyükbabasının yüzüne dönüştü. Ve bu böyle sürüp gitti. Şimdiye kadar hiç görmediğim ama yine de tanıdığım yüzlere dönüşerek (Shepard, 2000: 107).

Vince'in gördüğü sanrılar, onun kimliğini de miras aldığını ortaya koyar. Buna göre Vince, benlik duygusunun köklerinin kaynağını - "erkekliğini"- tam da ön camda gördüğü aile üyelerinden alır (Blaser, 2013: 30). Vince'in hatırladıkları, ideal aile nosyonuyla ilişkilidir. Gerçek kabul ettiği anılar ile gerçekçi şüphesi arasında sıkıştığı görülür; "Vince ikonlar bulmak ister, idealleştirilmiş anılar canlandırır" (Putzel ve Westfall, 1989: 112). Ancak Vince, bir yandan da geçmiş nesillerin damgasını üzerinde taşımaktadır (Orbison, 1994: 516).

Shelly, ziyarete geldiği aile için bir yabancısıdır. Onun evdeki herhangi biriyle duygusal veya fiziksel bağı yoktur. Aynı zamanda evdeki en dengeli ve sağlıklı karakter olan Shelly, oyunun diğer

kadını Halie'nin aksine genç ve özgür bir kişilik çizer. Shelly ile Halie arasındaki kontrast üçüncü perdenin başlarında yok olur (Mustazza, 2009: 36-40). Eve girdikten kısa süre sonra burada ne aradığını bilmeyen Shelly, Dodge'a büyükbaba diyecek ve evi bir anlığına kendisininmiş sanacaktır. Bu pozisyon değişimi onun, Halie'nin odasında vakit geçirmesiyle mümkün olmuştur (Mir ve Vijaya, 2018: 58).

DODGE: Unuttun mu? Kimin evi sanıyordun peki?

SHELLY: Benim.

(...)

SHELLY: Burada benden başka kimse yaşamıyormuş, yalnızca ben yaşıyormuşum gibi. Yani herkes gitmiş. Sen buradasın 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? (Shepard, 2000: 88).

Shelly, Halie'nin yokluğunda onun odasında bir gece geçirerek eve dair hislerini edinmiştir. Shelly'nin hisleri ona güven vermektedir. Ancak bu hisler, ev içine aittir ve doğrudan Halie'yi çağırıştır. Bu hisler annelik ve karılık sıfatlarını taşır. Shelly bu kimliği daha fazla taşıyamaz, asıl sahibi Halie'ye teslim eder çünkü bu rol ailenin dışından birini içeremez (Morimoto, 2003: 126).

*Gömülü Çocuk* oyununda karakterler genel olarak kimlikleri bakımından kararsızdır. Söz konusu kimlikler açısından ilk sorun kaçış stratejisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kişiler, çoğunlukla geçmişte yaşadıkları problemler nedeniyle mevcut kimliklerini terk etmeye çalışırlar. Kimlikler, aile içinde var olanlardır ve bu bakımdan geleneksel nitelikler taşırlar. Söz konusu gelenek, Amerikan Rüyası ile ilişkilidir ve içerisinde cinsiyet kimliklerine dair normatif ifadeleri de barındırır. Buna göre, “aile reisi” olan erkeğin ve onun eşinin nasıl bir şahsa sahip olacağı bellidir. Böylelikle kadınlar ile erkekler mekânsal uzamlara ayrılmış; kadınlar, “kadınlıkları” ile yatak odalarına ve erkekler patriarkal rolleri ile “erkekliklerine” hapsedilmiştir.

## 5. ERKEKLİK KRİZLERİ VE ŞİDDET

Erkekliğin doğallığını ilk sorgulayan Freud'dur. Freud, erkekliği üstbenliğe dayandırır. Buna göre erkeklik, Oedipus Kompleksi'ne dair koyulan yasakların çocukta içselleşmesi ile çocuğun aslen babasıyla kurduğu ilişkinin bir ürünüdür. Erkek çocuklar babaları ile girdikleri rekabet sonrası iğdiş edilme korkusuyla geri çekilir (Connell, 2019: 42). Adler ise iş bölümüne dayandırdığı cinsiyet kategorilerini erkekler açısından bir ayrıcalık siyaseti olarak görür. Tüm toplumsal kurumlar ve pratikler bu ayrıcalığın korunmasına yönelik işler. Kadınların görece pek değerli bulunmayan işlerle uğraşması ve erkeğin kadından daha büyük bir rol üstlenmesi inancı erkekliğe dairdir. Erkeklik, üstünlük, güçlülük gibi “erkeksi erdemler” ile kendini bulur (Adler, 1985: 142-150). Bourdieu'ye göre erkeklik, tahakküm etme gücüne mahkûm bir temsiliyettir. Söz konusu temsiliyet, erkekler önünde, erkeklik için inşa edilmiştir. Erkeklik - kendiliğinden olma yanılgısıyla - “feragat, sessizlik ve teslimiyet” gibi “kadınlık

erdemlerine” karşıt ve şiddet uygulama becerisine sahip bir tür görevdir (Bourdieu, 2015: 67-71). Butler ise, eril ve dişil edimlerin yasaklarla birlikte incelenmesi gerektiğini belirtir. Çünkü arzunun yeni alanı kültürel alandır ve bu alanda ataerkil iktidar, yasaklar aracılığıyla yalnızca olumsuz, dışlayıcı olarak değil; aynı zamanda bir “onay ve söylem yasası” olarak da kendini dayatır (Butler, 2014: 132). Bu bağlamda ise erkeklik, performatif edimlerin oluşturduğu belli kalıp ve normların bedensel olarak, doğalmışçasına sergilenmesi biçiminde karşımıza çıkar. Böylece beden, doğrudan cinsiyetli bir varlığa dönüşmüş olur (Barutçu, 2021: 68).

Cinsiyet normları, şiddetin öğrenilmesinde ve sergilenmesinde etkindir. Erkekler arasında şiddet, erkekliği kanıtama veya kazanma yollarından biridir. Şiddet, bir yandan, erkekliği kurucu bir işlev görürken; öte yandan, sarsılan otoritenin yeniden tesisini mümkün kılar. Erkek şiddeti, güçler arası hiyerarşik ilişkilere ve cinsiyet hiyerarşisine dayanmaktadır. Eril şiddet, ataerkil egemenliğe dayanan yapısıyla kadınlar üzerinde bilinçli-bilinçsiz, istemli-istemli üstünlük yaratmaktadır (Sancar ve Göç-Bilgin, 2021: 33-38).

*Gömülü Çocuk*’ta çok fazla bağırma ve kavga görülmektedir. Bu bağlamda Amerika, ideal dogmasının aksine şiddetin gerçekleştiği ve şiddeti körükleyen yerdir (Saeidabadi ve Shahabi, 2016: 22). Shepard’ın erkekleri yalnızca Amerikan mitine değil, aynı zamanda Amerikan erkeklik fikirlerine de gömülüdür. Onlar, özgürlüğün ve hak sahipliğinin politik birer imajıdır. Patriarkanın yıkıcılığı erkekleri de etkilemektedir. Erkek karakterler, şiddete başvurarak zayıflıklarını ortaya çıkarmaktadırlar. Ayrıca erkekler, şiddete yönelme baskısıyla kendilerini, birbirlerini ve çevrelerini yok etme eğilimindedirler (Syed, 2014: 254).

Oyunda Dodge’un güçsüz hali, Bradley’nin sakatlığı, Tilden’in zihinsel rahatsızlığı bu kişilerin ne “tam anlamıyla erkek” olabildiklerini ne de toplumda “diğer herkes gibi” bir sorumluluk üstlenebileceklerini işaret eder (Chipeng, 2020: 8808). Bu kişiler kayıptır. İsimleriyle bilinmeyendirler, bedenleriyle görünmeyendirler, erkeklikleriyle var olamayandılar. Şiddet, tam da bu noktada erkeklerce, erkekliklerini hatırlamak, geri kazanmak veya kaybetmemek için kullanılır. Erkeklerin şiddeti, ayrıcalıklarını devam ettirmek, erkekler arasında erkekliği kanıtlamak ve sistemin devamlılığını ortaya koymak biçimlerinde görünür vaziyettedir (Connell, 2019: 160-161).

*Gömülü Çocuk*’un erkekleri, erkekliklerini kanıtlamak için mücadeleye girerler. Patriarkal düzenin öğretisi tarafından aktarılan gerçeklik sınırlı yapıdadır; erkekler, bu sınırlı gerçekliğin peşinden koşarken şiddet edimlerinde bulunurlar (McDonough, 1995: 65). Dodge, piyesteki aciz görüntüsüne rağmen geçmişte vahşi bir suç işlemiştir. Patriarkanın ensest ilişkiye karşı tavrı, bu ilişkiden doğan çocuğun akıbetine yönelik dayattığı düzen biçimi ile aynı olmuştur: “susturmak” (Starja, 2012: 81).

Bradley tek bacaklı biri olmasına rağmen oyundaki fiziksel portresi güçlüdür. Bradley’nin ilk eylemi, evin patriarkını sembolik anlamda yerinden eden ve onu alaya alan bir eylemdir – babasının

saçını tıraş ederken kafatasında kesik izleri bırakır. İkinci perdenin sonunda ise Shelly’yi ağzına açmaya zorlar ve elini onun ağzına zorla sokmaya çalışır. Bradley’nin ikinci eylemi, bir tecavüzü göstermektedir (Morimoto, 2003: 127). Bradley’nin sergilediği bu davranışlar, Connell’in “hegemonik erkeklik” dediği statü durumuna yaklaşma çabasıdır. Hegemonik erkeklik, patriarkanın meşruluk sorununu toplumsal cinsiyet pratikleriyle aşmaya girişen bir kurgudur; belli erkeklik kalıpları dayatarak erkekliğin diğer anlamlarını “işgal eder,” onlar üzerinde baskı kurar (Connell, 2019: 150).

Shelly ise bir ayağıyla evin içinde, bir ayağıyla evin dışındadır. Evde yabancı biri olarak yaşar. Kısa süreli de olsa oraya aidiyet hisseder. Meraklı hâli, genç yaşı, özgüveni ve güzelliğiyle erkekler için arzu edilendir ve onlar arasındaki mücadeleye hareket katar. Bradley’nin sözlü tacizine ve fiziksel tecavüzüne uğrayan Shelly, onun tahta bacağına saklayarak onu sembolik bir şekilde hadım etmiş olur. Shelly’nin şiddete karşı, genç bir kadın olarak misilleme yapabildiği görülmektedir; bu Shelly’nin eril tahakküm düzeninde meşru olmayan eylemidir (Mustazza, 2009: 40). Aslında Shelly, hegemonik erkekliğe bir isyanda bulunur. Bradley’nin şiddetinde bir hegemonik erkeklik kurbanıdır ama ona boyun eğmez. Shelly, yalnız erkeklerle değil, erkekliklerle de mücadele etmektedir. Bunu yaparken de onlarla iletişim kurar, onları algılamaya çalışır ve onların karakter özelliklerini çözümler. Bu yönüyle Shelly, “ailedeki erkekliğin anatomistidir” (Chipeng, 2020: 8812).

Bir zamanlar “model bir erkek çocuk” olan Tilden’in zihinsel sorunları olan koca bir adama dönüşmesi Dodge’un hastalığıyla eş zamanlıdır. Bradley’nin bir kaza sonucu bacağına kesmesi de öyle. Bu eş zamanlılık erkekler arasındaki rekabeti ve saldırganlığı arttırmakla birlikte, onların bedensel mücadeleye girerek “gerçek erkeklik” sergileme çabalarını da körüklemiştir. Gerçek erkeklik, “erkeklerin bedenine içkin” ve dolayısıyla bu bedenlerle sınırlıdır (Connell, 2019: 99). Bedensel mücadeleler birer erkeklik göstergesine dönüşmüştür.

*Gömülü Çocuk*’taki genç erkekler, yaşlı patriarkın ölümünden sonra dahi babalarından kaçamazlar. Çünkü onlar şiddet içeren erkekliği babalarından miras almışlardır. Miras, yalnızca maddi şeylerin bırakılmasını ifade etmez; aynı zamanda, simgesel bir aktarımdır. Şiddet sergilemeyi kendine hak gören erkeklik modelini, kadın bedenine bağlama fikrini de yine babalarından öğrenmişlerdir (McDonough, 2002: 154). Shepard’ın oyunundaki şiddet de miras yoluyla bir sonraki jenerasyona aktarılır (Morimoto, 2003: 129). Vince, yolculuğunda aradığı kimliği, kendinden geçerek (sarhoş olarak) erkekliğini sergilemesiyle bulur. Shelly, bir yandan sırrın açığa çıkmasında bir katalizör işlevi görürken, öte yandan Vince’in belleğindeki ideal kurgu yerine alternatif bir öneride bulunarak ondaki şiddetin açığa çıkmasını sağlar (Wyman, 2016: 41). Nitekim Vince, oyunun sonunda şiddete başvurduğunda kimliğini kazanmada başarılı olur (Mir ve Vijaya, 2018: 57). McDonough’un da belirttiği üzere oyundaki erkekler, ataerkil ideolojinin kodlarını dayatmak için şiddete başvurumaktadırlar (2002: 155).

Dodge’un oyunun ana karakteri olmasını sağlayan asıl niteliği, onun mutlak ataerkil gücü temsil etmesi değildir; aksine Dodge’un hastalığı ve fiziksel zayıflığı ile maskülen gücünü yitirmesi bunu

sağlamaktadır (Mir ve Vijaya, 2017: 614). Karakterin zayıflığının dramatik hali seyircinin/okuyucunun Dodge'a bağlanmasını sağlamıştır. Erkeklik, izleyenin/okuyanın içindedir. Erkeklik hayalleri yalnızca erkekler tarafından kurulmamıştır. Nitekim piyesin erkeklik dizaynı Dodge ile değil, Halie ile gerçekleştirilir. Halie, ilk perdede bilhassa ölen oğlu Ansel'i ve yer yer Tilden'ı kullanarak erkeklik idealini tasvir eder:

HALIE: Ansel büyük bir adam olabilirdi. Hem de en büyüklerinden biri. En çok neye üzüldüğümü biliyor musun? Bir çatışmada ölmediğine. Onun gibi birisine bir motel odasında ölmeyi yakıştıramıyorum. Bir askere. Madalya alabilirdi. O, kahramanlık için yaratılmıştı. Peder Dewis'le konuştum, Ansel adına bir plaket konması için. O da benimle aynı fikirde. Ansel'i basketbol takımından tanıyor. Her maçına gitmiş. Peder'in en sevdiği oyuncuymuş. Şehir konseyine Ansel'in bir heykelinin yapılması için öneride bulunmuş. Büyük, muhteşem bir heykel, bir elinde basket topu, diğerinde de tüfek. İşte Ansel'i böyle görüyor (Shepard, 2000: 50-51).

Halie'nin Ansel ile çizdiği erkeklik ideali şiddete hiç de uzak değildir. Halie, cinsiyet hiyerarşisini kabul etmek istemektedir; o, yalnızca ev içi görevleriyle uğraşmalı ve evin erkekleri eve sahip çıkmalıdır (Blaser, 2013: 40). Nitekim Dodge, ailenin sırrını anlatırken Halie, "Ansel onu sustururdu! Ansel bu yalanları anlatmasına izin vermezdi! O bir kahramandı! Bir adam! Bir erkek! Bu ailedeki erkeklere ne oldu? Hani sizin erkekliğiniz?" sözleri ile oyunun sonuna kadar eksikliğini hissettiği, "erkeklik idealinden yoksun erkeklere" bağırır (Shepard, 2000: 102). Halie'nin çaresizliği bir tür ritüele dönüşür. O, erkekleri her aradığında Ansel'i anmaktadır; fırsat bulduğu her seferde ideal aile düşünün vadettiği erkeklığe seslenmektedir (Abdelsamie, 2013: 31).

Oyundaki karakterlerin her biri şiddet edimi göstermektedir ve yine her biri döngü içinde kurban ve zalim rolünü oynamaktadır (Görmez, 2007: 128). Yine de şiddete oyunun büyük bölümünde erkekler başvurmuştur. Connell'in dediği gibi şiddet, egemenliği dayatmada kullanılan bir silahtır ve "[n]itekim erkekler, kadınlardan daha sık silahlanırlar" (2019: 159). Erkeklerin şiddeti, onları içine alan bir girdaba neden olur. Bu yıkımdan kendileri kaçamaz ancak kadınlar geri çekilerek kendilerini kurtarabilmektedir (McDonough, 1995: 69). Kadınlar yıkım anında sahneyi terk edebilecek ve hayatta kalabilecek güçtedir.

McDonough'un da belirttiği üzere Shepard, oyunlarında erkeklerin de sıklıkla erkek baskısı ve gücü tarafından baskı altında tutulduğunu işlemiştir (2002: 160). Nitekim buradan neşet eden mesele eril tahakkümden herkesin nasıl kurtulacağı ile ilgilidir. Patriarkal iktidar, tüm kimlikleri kısıtlama eğilimindedir. Bir çözüm önerisi sunmasa da Shepard, iktidar ilişkilerini görmeye olumlu bir katkı yapmıştır.

## SONUÇ

Sam Shepard'ın *Gömülü Çocuk* oyunu, yalnız Amerikan toplumu için geçerli kalmamış içerdiği konu ve örneklendirdiği aile yapısı ile birçok toplumda da geçerlilik kazanabilmiştir. Absürtlükler ile

anlatının daha belirgin ve tuhaf kılındığı bu eserde, aile bireyleri üstünden toplumsal tutumlar tartışmaya açılmıştır. Bu makalede, *Gömülü Çocuk* oyunundaki karakterlerin söylem ve eylemlerine odaklanılarak, Butler'ın cinsiyet edimlerinin performatifliği kuramı üzerinden, kimlik, cinsiyet ve şiddet nosyonları birbirleriyle ilişki içinde tartışılmıştır. Buna göre, aile içindeki her kişi performatif edimlerde bulunarak toplumsal cinsiyet kimliklerine ulaşmaktadır.

Shepard'ın *Gömülü Çocuk* oyununda, erkek karakterler kimlik bunalımı ile şekillenmiş ve bu sancılı dönemi hepsi birbirinden başka ama sonunda şiddet ile sahip oldukları geleneksel erkeklik modelleriyle savuşturmuşlardır. Oyunda aile ve kan bağı, erkeklerin kaçamadığı bir yaşam biçimi dayatmaktadır adeta. Söz konusu biçimler, erkeklik edimleriyle yakından ilişkilidir ve kimlik bunalımları ile şiddet sorunu, bu makalede, cinsiyet rolleri ve erkeklik ekseninde tartışılmıştır. Burada da gösterildiği üzere, şiddet durumu kimlikler için yıkıcı ve yeniden kurucu etkilere sahiptir.

Oyunda genel olarak erkek ve kadın cinsiyetleri üzerinden ayrılmış kimlikler göze çarpar. Karakterlerin her biri de kimlikleriyle sorun yaşamaktadırlar. Kimlik bunalımına tepkiler erkek ve kadın karakterler tarafından farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Erkekler, şiddet yoluyla erkekliklerini kazanırken, kadınlar ya Amerikan Rüyası'ndan gelen ideal kurguyu düşlemiş ya da kaçıp hayatta kalmaya çalışmıştır. Şiddet, erkeksi gücü aktif kılarak hem erkekliğe yaklaşmayı hem de kadınlıktan uzaklaşmayı ifade etmiştir. Ailenin içinde bulunduğu koşullar erkeklerin birbirleri ile yakın temasta bulunmasını sağlamış ve alandaki (evdeki) güç savaşı çeşitli mücadele stratejileriyle sürdürülmüştür. Oyundaki erkek kişiler güçlülük halini erkeklik gereği olarak düşünmüş ve doğal kabul ettikleri iktidar ilişkilerinde karar verici olmak istemişlerdir. Bunun için risk almış, yok olma tehlikesiyle karşı karşıya gelmişlerdir ve ancak zafer olarak adlandırdıkları konuma ulaşmaları onları durdurabilmiştir. Zafer, patriarkın ölümüyle eş zamanlıdır.

Bu şiddetli mücadele kadınlar arasında görülmez. Onlar ya toplumsal cinsiyet rollerine uygun davranarak yeni patriarka saygı duymuş (Halie gibi) ya da mücadelenin bitmeyeceği mekânı terk etmeyi seçerek (Shelly gibi) söz konusu mücadelenin bir öznesi veya nesnesi olmayı reddetmişlerdir. Tam da bu noktada Shepard'ın geleceğe dair olumlu ve umutlu bakış açısını yine geleceğin kadınlarına teslim ettiği düşünülebilir. Vince her ne kadar “kan bağı” ile somutlaştırdığı erkekliğinden kaçamasa da Shelly bunun kendisi ile alakası olmadığını söyleyebilmiştir.

*Gömülü Çocuk*, ortaya attığı sorunla eril tahakküme bakışı genişletmektedir. Eril tahakkümden erkeklerin de olumsuz etkilendiğini göstermektedir. Cinsiyet kimliklerinin doğallığı algısı performatif olarak üretilirken, toplumsal yaşamda bulunulan statüde erkeklerin daha fazla hak sahibi olduğunun doğallığı algısı da erkekleri söz konusu konular için birbirleriyle ölesiye mücadele ettirmekte ve bu savaşı yeniden üretmektedir. Patriarkın değişmesi, mücadeleyi bitirmek yerine yeni bir mücadele başlatmak olarak karşımıza çıkmaktadır.

**KAYNAKÇA**

- Abdelsamie, A. M. (2013). The Ideal of the Family In Sam Shepard's Buried Child. *Bulletin of The Faculty of Arts*, 35, 21-39. doi:10.21608/bfa.2013.234056
- Adler, A. (1985). *İnsanı Tanıma Sanatı*. (K. Şipal, Çev.) İstanbul: Say Kitap Pazarlama.
- Amani, O., Pirnajmuddin, H., & Marandi, S. M. (2017). Sam Shepard and the "Famillial Maze": Possible Worlds Theory in Buried Child. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 17 (2), 69-83. doi:10.17576/GEMA-2017-1702-05
- Atak, H. (2011). Kimlik Gelişimi ve Kimlik Biçimlenmesi: Kuramsal Bir Değerlendirme. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 3 (1), 163-213.
- Aydınalp, E. (2019). Shakespeare'in Teatrallığı: Hamlet, Macbeth ve Othello. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi* (21), 1-9. doi:10.17484/yedi.454899
- Barutçu, A. (2021). Eşikte Dans, Performatif İnşa ve Yıkıcı-Aracı Bir Kimlik Olarak Köçeklik. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 24 (2), 62-95. doi:10.18490/SOSARS.927211
- Başar, K., & Yüksel, Ş. (2014). Çocukluktan Yetişkinliğe Cinsiyet Kimliği ile İlgili Sorunlar: Uygun Değerlendirme ve İzlem. *Psikiyatride Güncel*, 4 (4), 389-404.
- Beşe, A. (2013). 1960 Amerikan Tiyatro Grupları ve Postmodern Sahne Dili. *Humanitas* (1), 51-58.
- Blaser, A. (2013). *Beyond Bedrooms and Kitchens: A Critical Analysis of the Mother Figures in Sam Shepard's Family Plays*. (Yüksek Lisans Tezi), B.F.A. Carnegie Mellon University, Department of Theatre and Dance. Boulder: University of Colorado Boulder.
- Bourdieu, P. (2015). *Eril Tahakküm*. (B. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Burried Child-The Sam Shepard Website* (2005). Erişim tarihi: 7 Eylül 2022 <http://www.sam-shepard.com/buriedchild.html>
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet Belası: Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi*. (B. Ertür, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Chipeng, Z. (2020). Where Are the Men?- The Masculine Crises in Buried Child. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17 (6), 8806-8819.
- Connell, R. W. (2019). *Erkeklikler*. (İ. Yılmaz, Dü., & N. Konukcu, Çev.) Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Dhungana, H. R. (2007). *Sam Shepard's Buried Child "The disintegration of American Dream"*. (Yüksek Lisans Tezi), Tribhuvan University, Arts in English. Kirtipur: Central Department of English.
- Görmez, A. (2007). Man, Woman, Violence and Sam Shepard. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 3 (24), 125-143. doi:10.1501/TAD\_0000000085

Günay, G. (2017). *Eugene O'Neill ve Sam Shepard Oyunlarının Amerikan Rüyası Bağlamında İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Bahçeşehir Üniversitesi, İleri Oyunculuk Programı. İstanbul: Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Hammood, N. A., Mahmood, S. D., & Hashim, M. R. (2020). The Offstage Character in Modern American Drama: Sam Shepard's Buried Child. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 9 (4), 117-124. doi:10.7575/aiac.ijalel.v.9n.4p.117

İlhan, K. (2011). *Amerikan Vatandaşı ve Sosyal Rol Modeli Oluşturulmasında Norman Rockwell İllüstrasyonlarının Katkısı ve İrdelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir: Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Marranca, B. (1981). Alphabetical Shepard: The Play of Words. *Performing Arts Journal*, 5 (2), 8-25.

McDonough, C. J. (1995). The Politics of Stage Space: Women and Male Identity in Sam Shepard's Family Plays. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 65-84.

McDonough, C. J. (2002). Patriarchal Pathology from the Holy Ghostly to Silent Tongue. *Cambridge University Press*, 154-170.

Mir, D. A., & Vijaya, R. (2017). Familial Disintegration: A Study of Sam Shepard's Buried Child. *International Journal of Academic Research and Development*, 2 (6), 612-615.

Mir, D. A., & Vijaya, R. (2018). Quest for Identity: A Study of Sam Shepard's Buried Child. *Language in India*, 2, 55-59.

Morimoto, M. (2003). Male Conflicts in Sam Shepard's Family Trilogy. *Osaka Literary Review* (42), 121-138. doi:10.18910/25179

Mustazza, L. (2009). Women's "Roles" in Sam Shepard's Buried Child. *Literature in Performance*, 5 (2), 36-41. doi:10.1080/10462938509391581

Oralgül, E. E. (2016). Judith Butler'ın Kimlik ve Siyaset Anlayışı. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 9 (1), 47-62.

Orbison, T. (1994). Authorization and Subversion of Myth in Shepard's Buried Child. *Modern Drama*, 37 (3), 509-520. doi:10.1353/mdr.1994.0024

Pateman, C. (2017). *Cinsel Sözleşme*. (Z. Alpar, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Porter, L. R. (1993). Modern and Postmodern Wastelands: "Long Day's journey Into Night" and Shepard's "Buried Child". *Penn State University Press*, 17 (1), 106-119.

Putzel, S. D., & Westfall, S. R. (1989). The Back Side of Myth: Sam Shepard's Subversion of Mythic. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 109-124.

Saeidabadi, S., & Shahabi, H. (2016). The Investigation of Identity Construction: A Foucauldian Reading of Sam Shepard's Buried Child. *Kata*, 18 (1), 19-24. doi:10.9744/kata.18.1.19-24



- Sancar, S., & Göç-Bilgin, M. (2021). *Erkekler, Erkeklikler ve Toplumsal Cinsiyet Eşitliği*. Cinsiyet Eşitliği İzleme Derneği. Ankara: CEİD Yayınları..
- Shepard, S. (2000). *Toplu Oyunları 1*. (Ş. Yücel, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Shepard, S. (2005). *Buried Child*. New York: Random House.
- Starja, A. (2012). Motifs of Repetition of Fate and Return to the Past in Some of Sam Shepard's Plays. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3 (7), 79-81. doi:10.36941/mjss
- Sumarsono, I., Nurisma, R. A., Agusalim, I. D., Kusumawati, E., & Amalo, E. A. (2021). Escapism in Sam Shepard's The Buried Child. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8 (2), 346-357. doi:10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v8i2.1488
- Suner, L. (2005). Sam Shepard'ın Gömülü Çocuk Adlı Oyununda Uzam ve Zaman. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* (19), 2-24. doi:10.1501/TAD\_0000000038
- Syed, M. (2014). Patriarchal Pathology: The Case of Sam Shepard's Buried Child and Mahesh Dattani's Where There's a Will. *The Criterion*, 5 (2), 253-259.
- TDK. (2019). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim Tarihi: 10 Eylül 2022 <https://sozluk.gov.tr>
- Whiting, C. G. (1988). Digging up Buried Child. *Modern Drama*, 31 (4), 548-556. doi:10.1353/mdr.1988.0009
- Wyman, S. M. (2016). Sam Shepard's Buried Child: Unearthing the Family Drama. *ANQ: A Quarterly Journal of Short Articles, Notes and Reviews*, 29 (1), 40-42. doi:10.1080/0895769X.2016.1180235