

Bu makaleye atıfta bulunmak için/To cite this article:

SALMAN, Y.S. (2021). Karakterin Zihin Dili Olarak Monolog ve Sam Shepard'ın "Ölümüne Oyun" ve "Melekler Şehri" Oyunlarında İncelenmesi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25 (1) , 23-36.

Karakterin Zihin Dili Olarak Monolog ve Sam Shepard'ın "Ölümüne Oyun" ve "Melekler Şehri" Oyunlarında İncelenmesi

Yasemin SEVİM SALMAN (*)

Öz: Monolog için en basit açıklama; "tek bir kişinin yaptığı konuşma ya da kişinin kendisiyle diyalogudur". Tiyatro metinlerinde monolog genellikle oyun kişilerinin gizli yönlerini ve iç dünyasını ortaya çıkarmak üzere yazılmıştır. Bu sayede seyirciler oyun kişilerine tam olarak hakim olurlar, kişinin zihnine ortaklık ederler. Dolayısıyla monologun görevi oyun kişisinin yaşamını eksiksiz olarak sunmaktır. Modern dönemde klasik oyunlar monologu bu amaçla geleneksel olarak kullanırlar. Ancak modern sonrası dönemde monologun işlevi değişir. Artık karakterin zihin dilidir. Merkezden kaçan, bütünlüklü olmayan oyun kişisinin zihni konuşur. Bunu yaparken oyun kişisinin sesi tutarlı değildir. Pek çok sesi vardır. Oyun kişileri konuşmak ister, duyulmak ister ancak duygularını başkalarına açıklama isteği olup olmadığı belirsizdir. Sam Shepard, oyunlarında monologu parçalanmış benliklerin sesi, zihinsel faaliyetlerinin ifadesi olarak kullanır. Dış aksiyonun zayıf olduğu bu oyunlarda oyun kişileri kendileri ile bir hesaplaşma içinde. Bunu yaparken kişiler polifonik konuşur. Farklı sesler, farklı bilinçler devreye girer.

Anahtar Kelimeler: Monolog, Karakter, Zihin, Sam Shepard

Analysis of Character as Monologue of Language Mind in Sam Shepard's Plays "The Tooth of Crime " and "Angel City"

Abstract: The simplest explanation for the monologue; "One person's conversation or one's own dialogue. Monologue in theater texts is usually written to reveal the hidden sides and inner world of the actors. In this way, the audience will have full control of the actors. The important thing here is to partner with the mind of the person. In this respect, the task of the monologue seems to present the life of the game person in full. In the modern era, classical games traditionally use monologue in this way. However, the function of the monologue changes in the post-modern period. It is now the language of the mind of the character. The mind of the game person who escapes from the center, who is not integrated speaks. In doing so, the voice of the game person is not consistent. It has many voices. Characters want to talk, want to be heard, but it was unclear whether they were willing to explain this to others. Sam Shepard uses the monologue in his plays as the voice of fragmented selves, as an expression of their mental activity. In these plays when external action is weak, the characters are in a showdown with themselves. In doing so, characters speak polyphonically. Different voices, different consciousnesses come into play.


Keywords: Monologue, character, mind, Sam Shepard


Makale Geliş Tarihi: 17.09.2020

Makale Kabul Tarihi: 10.02.2021

I.Giriş

Monolog için en basit açıklama; "tek bir kişinin yaptığı konuşma ya da kişinin kendisiyle diyalogudur." (Geis,1996:7) Tiyatro metinlerinde monolog genellikle oyun kişilerinin gizli yönlerini ve iç dünyasını ortaya çıkarmak üzere yazılmıştır. Bu sayede

*) Dr.Öğr.Üyesi Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Tasarımı Bölümü (e-posta: yasemin.sevim@deu.edu.tr)  ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0412-3422>

Bu makale araştırma ve yayın etiğine uygun hazırlanmıştır  iThenticate for Authors & Researchers intihal incelemesinden geçirilmiştir.

seyirciler oyun kişilerine tam olarak hakim olurlar, zihinlerine ortaklık ederler. Bir başka deyişle monolog, oyun boyunca seyirciye oyun kişinin yaşamını eksiksiz olarak sunar.

Karakterlerin iç dünyası ve bilinç sunumu üzerinde çalışan ilk edebiyat teorisyeni *The Logic of Literatur (Edebiyatın Mantığı)* ile Kate Hamburger'dir. Hamburger, karakterlerin iç yaşamlarının temsil edilmesini, kurmacayı aynı anda hem gerçeklikten ayıran hem de başka, gerçek- olmayan bir gerçeklik görünümü yarattığı üzerinde durur. (Hamburger,1973). Bu konuyu açarken nedenlerini ve sonuçlarını iki aşamada ele alır. "1- Aristotelesçi mimesisten yola çıkıp kurmaca dil ile gerçekliğin ifade dili arasında teorik bir ayırma varır; 2- Metin incelemelerinden yola çıkarak belirli dil örüntülerinin kurmacaya özgü olduğunun ve metin içerisindeki kurmaca zihinlerin varlığına bağlı olduğunu gösterir" (Hamburger,1973:59). Bu dil örüntüleri kendini monolog ortaya çıkararak zihinsel faaliyetin taşıyıcıları ya da sinyalleri haline gelirler. Böylece monolog yoluyla insanın dile getirilemeyen duyguları, düşünceleri, algıları seyirciye iletilir

Monolog genel olarak içe dönüş eğiliminin göstergesidir. Bu dönüş esnasında dış aksiyon geride kalır, karakter edildendir ve büyük bir karmaşanın içine hapsolür. Yaşadığı karmaşa bir giz paylaşmanın ötesinde şimdi ile geçmiş arasında sıkışmışlıktan kaynaklanır. Seyirci için genelden özele doğru gidilen yolda bir durağı temsil eder. Bu durak Ortega'nın dediği gibi "monolog, kırk kırk yararak, mercek elde, yaşamın mikro yapısını keşfe çıkararak gerçekliği aşmıştır." (Cohn, 2008: 20) Ancak mercek odaklanan noktayı büyüttüğü gibi seyirciye bir uzaklaşma da getirmektedir.

Dorrit Cohn, kurmaca metinlerde bilinç sunumuna ilişkin üç temel tekniğin üzerinde durur: "1- Psiko-anlatı: En dolaysız tekniğin yerleşmiş bir adı yoktur. Genel olarak "her şeyi bilen betimleme" ve "iç analiz" terimleri kullanılmıştır. Cohn, bu tanımlamayı tatmin edici bulmaz. Çünkü "her şeyi bilen betimleme çok geneldir. Yalnızca ruh değil, her şey "her şeyi bilen bir tarzda" betimlenebilir, "iç analiz" ise yanlıştır. İç zihne uygulanmaktan ziyade zihnin içinde cereyan eden bir süreci ima eder. Cohn'un bulunduğu tanımlama ise "psiko-anlatı" dır. Hem konusu hem de (psikolojiyle, psikanalizle kurulan benzerlik bakımından) faaliyetini tanımlamaktadır. Ancak öncelikle zihinsel dili temsil etmek için kullanılan bir yöntem olmamasıdır. O halde psiko-anlatı anlatıcının bir karakterin bilinci hakkında söylemidir. 2- Alıntılı monolog: Teknikleri tarihsel olarak kutuplaştırma eğilimi, salt gramatik açıdan tanımlanması en kolay olan tekniği daha da karmaşıklştırmıştır. Bu konuda pek çok eleştirmen Edouard Dujardin'in *Le Monologue Interieur (İç Monolog)* kitabını temel kaynak kabul eder. Ancak bu noktada Dujardin bilinç akışı tekniğini kullanan romanlarda görülen zihin alıntılılarıyla geleneksel alıntılar arasında mutlak bir ayırma gider. Joyce öncesi romanların düşünce alıntıları için "geleneksel monolog" ya da "sessiz kendi kendine konuşma" gibi terimler önermiştir. Genel eğilim bunları hem psikolojik hem de üslup temelinde ayırmak olmuştur. İç monolog çağrışımsal, mantıksız kendiliğinden; kendi kendine konuşma ise retorik, rasyonel ve kasıtlıdır. Kesik kesik ritimler, eksiltmeler ve imge bolluğu iç monoloğa aittir, daha sıradan söylemsel dil örüntüleri kendi kendine konuşmanın temel özelliğidir. Dujardin, bu ayrımı şöyle özetler. "iç monoloğun getirdiği esas yenilik amacıdır. Karakterin zihninden geçen kesintisiz düşünce akışını, bunlar ortaya çıktıklarında, mantıksal bağlantılarını eşelemen ve gelişigüzellik havası vererek ortaya

çıkarmasıdır... Aradaki fark geleneksel monoloğun iç monolog kadar samimi düşünceleri ifade etmemesi değil, düşüncelerin mantıksal bağlarını göstererek koordinasyon sağlamasıdır." (Cohn,2008: 24) Burada vurgulanan nokta alıntılı monoloğun karakterin zihinsel söylemi olduğudur. Ancak çoğu zihnin alıntısı hem mantıksal hem de çağrışımsaldır. Cohn, kendi kendine konuşmanın içsel (sessiz) bir şey olduğu modern anlatıda kabul edildiğinden beri, "iç"i nerdeyse lüzumsuz bir sıfat olarak görür mantıksal gerçekçilerle "iç" in yerini "alıntılı" tabirinin kullanılmasını gerektiğini savunur. "Fakat iç monolog terimi öyle sağlam köklere (ve modern gelenekte öyle uzun ve renkli bir tarihe) sahiptir ki onu tamamen ıskartaya çıkardığımızda kaybedeceklerimiz kazanacaklarımızdan daha fazladır." 3- Anlatımlı monolog: Romanda üçüncü şahıs bağlamında kullanılan bu teknik diğer ikisine göre daha karışıktır. Bir ayağı anlatıya diğer ayağı ise alıntılama dayandır. Bir karakterin anlatıcının kılığına bürünmüş zihinsel söylemidir. (Cohn,2008: 25)

Bu durumda iç monolog bir alıntı çerçevesi içinde bir karakterin bilincinin düşüncelerinin dolaysız olarak alıntılanması yoluyla temsil etmek için kullanılan bir anlatı tekniğidir. Aynı zamanda bütünüyle kurmaca bir zihnin kendi kendine konuşması yoluyla oluşturulmuş bir anlatı türüdür. (Cohn,2008:88) Anlatı ile monolog dönüşümlü olarak birbirlerini takip ederler. Roman türü üzerine yapılan çalışmalar, karakterlerin zihinlerinin okuyucu tarafından net olarak görüldüğü ön kabulü ile başlar. Bunu yaparken bilinç fiilleri, iç monologlar ve anlatımlı monologlarla karakterin "şimdi" sine işaret eden zaman ve yer zarfları kullanır. (Cohn,2008:16) Dramatik sanatlarda ise karakterin görünürlüğü edebiyatta olduğu kadar net değildir. Oyun kişisi, tiyatronun anlatım olanaklarını kullanarak hayali bir kişilik olmaktan çıkmaya çalışır. Oyunun anlatısını etkileyebilme gücünü dikkate alarak monoloğa başvurur. Monoloğun "anlatı gücü" oyuna üç önemli noktada fırsat tanır. Bunlardan ilki oyunda sürüp giden zamanın dışına çıkarak zamanı aşmasıdır. Bu esnada oyun kişisi seyirciye farklı bir zaman diliminden seslenir. Oyunda geçen zaman durdurulur, parçalanır dönüştürülür. Böylece monolog, bir dizi olay anlatarak zamanı kısaltır, ileri götürür, geçmişe döndürür. Durdurma, ileri ya da geri gitme, monolog sırasında ya da onu izleyen sahne olayları sırasında geçen zamanın hızına dair algıları değiştirir. Bu geçiş beraberinde oyunun gerçekliğini bozmasını neden olur. Kendi gerçekliğinden farklı bir gerçekliğe taşır. Tüm bunlar aslında oyun kişisinin zihninin dile geldiği yerlerdir. Monoloğun zamanı değiştirme gücü sayesinde (oyunun anlatısının bir parçası olarak) karakterlerin geçmişinde olanlar seyirciye iletilir. Shakespeare, Çehov, İbsen , Artur Miller'in David Mamet' in oyunları bu durum için iyi örneklerdir.

Anlatı gücünü etkilediği ikinci nokta ise mekandır. Monolog, bir oyunda zamanı olduğu kadar mekanı da değiştirme kapasitesine sahiptir. Elam, teatral metnin her şeyden önce mekansal ilişkilerle tanımlanıp algılandığını iddia eder (Elam, 1985) O halde monoloğun mekanı etkileyebilme becerisi sonucunda, oyun metni, oyun mekânının fiziksel sınırlarını aşar. Tiyatronun, anlatısal biçimini etkileyen bir takım gerçek-yaşam sınırları vardır. Anlam, belli bir mekana, zamana ve oyuncu sayısına hapsedilmiştir. Buna rağmen sınırların ötesine uzanabiliyor gibi görünme yetisi vardır. İzleyicilerin hayal gücüyle oynanabilmesi sınırları aşmak için yeterli değildir Bu noktada teknik

desteklerle sahne mekanını dönüştürmek gereklidir. Bu da ışığın sesin ve başka tekniklerin kullanılmasıyla gerçekleşir. Böylece monolog, zaman, mekan ve “mantık” içindeki “teatral” olmayan atlamaların yazılı anlatıda (örneğin romanda) ya da filmde kurguyla sağlanan akıcılığın sahnede de sağlanabilmesine yarayan bir yöntemdir. (Elam, 1985)

Anlatı gücünü etkilediği son nokta ise karakterin bilincini aşma noktasıdır. İç dönüş eğilimi olarak bakıldığında yasaların, kuralların, geleneğin dayattığı tüm hiyerarşilerden kurtulma yeridir. Karakter bilincini aşarak bir özgürleşme yaşar. Gizlerin paylaşıldığı tüm monolog örnekleri karakterin bilincini aştığı noktalarda devreye girer.

Diyaloglar nasıl psikolojik gerçeklik normlarına uygunsa iç monologlarda psikolojik gerçekliğe yakından bağlıdır. Diyaloglar seyircide karakterlerin birbirine ‘gerçekten ne söylediklerini’ aktardıkları yanılsamasını uyandırıyorlarsa, monologlar da bir -karakterin kendi kendine ‘gerçekten ne düşündüğünü’ aktardıkları yanılsamasını uyandırır.

II. Tiyatral Monolog

Bilinç ya da zihin sunumu teknikleri üzerine yapılan incelemeler neredeyse üçüncü şahısla anlatılan metinlere odaklanmıştır. Tiyatral monologlara bakıldığında alıntılı monolog ya da Cohn’un dediği gibi psiko-anlatı ya da iç monologlar modern sonrası metinlerde sıkça kullanılmış. Modern çağın metinlerinde seyircinin karakterin gizli dünyasına ortaklık etmesi amaçlanır. Gizli dünyalar, karakterin gerçeklik algısının değiştiği anlardır. İbsen’in dediği gibi monoloğu karakterin yaşam yalanından kurtulduğunda, ortaya çıkan bu ani farkındalık anları olarak tanımlamak mümkündür.

Monoloğun oyun metinlerinde ortaya çıkışını Frederich Dürrenmatt şöyle anlatır: “Ama insan yalnızca konuşan insan değildir. İnsanın düşündüğü ya da düşünmesi gerektiği, duyumsadığı özellikle duyumsaması gerektiği ve bu düşünceleri, bu duyumsamaları hep başkalarına açıklamak istemesi gerçeği monolog adı verilen sanat aracının uygulamaya sokulması gerçeğini de ortaya çıkarmıştır” (Dürrenmatt,1995:27) Ancak daha sonra monolog ile “soliloquy”, “apar” kavramları birbirine karışmıştır. Soliloquyu ilk olarak Saint Augustine kullanmıştır. “Kendime sorular sordum ve kendime cevapladım, iki kişiymişiz gibi, akıl ve ben, tabii ki burada yalnız ben vardım. Sonuç olarak bu işe soliloquies dedim”. (Pavis,1995) Patrice Pavis, *Dictionary of the Theatre* kitabında “soliloquy doğrudan bir muhataba yönelmiştir, konuşmayan bir muhatap; monolog ise karakterin kendisinden kendisine olan bir konuşmadır” diyerek aradaki farkı ortaya çıkarır. (Pavis, 1998:218)

Martin Esslin de aralarındaki farkı benzer bir şekilde ortaya koyar ve şunları söyler: “Dram sanatı aksiyon olduğundan, oyundaki sözel ögenin de aksiyon kadar öncelikli işlevi yüklenmesi gerekir. Konuşulan sözcükler, sözcük anlamların da ya da yapısal içeriklerinden çok karaktere ne yaptıkları, kime yönelttikleri ya da monologlarda, o sözleri söyleyen karaktere ne yükledikleriyle (Hamlet’in, “Ben ne serseri ne kaba bir köleyim” monoloğunu düşünün; o, bununla düşüncelerini düzene koyar ve yeni bir plan kurmaya başlar) önemlidir. Tiradlar ve monologlar iki çeşittir: birinde, karakter kendiyile hesaplaşır ve seyirci onun en gizli düşüncelerini öğrenir; ikincisinde, doğrudan seyirciye

yönelir. İlkinde, karakter kendine oynamaktadır (fikrini değiştirmektedir), ikincisinde ise seyirciye oynamaktadır.” (Esslin,1996:69) Birinden cevap bekleyen yapıya dayanmayan monolog, konuşan ve onun konuştuğu dünya arasında doğrudan bir ilişki kurar. “Monolog toplulukla direkt olarak iletişim kurar, çünkü tiyatrodaki bütün sahne monoloğun sahibinin söylemsel partneri haline gelir. Aslında monolog izleyiciyi bir suç ortağı ve izleyici-dinleyici olarak işaretler. Bu doğrudan iletişim, monologun hem güçlülüğünde hem olasılıksızlığında hem de zayıflığında barınır.” (Hirsh,2003: 17)

Monologla karıştırılan diğer bir kavram ise “apar” dır. Pavis monologdan ayrı bir form olan “apar” ı şöyle tanımlar. “Karakterin kendisinden başka karaktere yöneltmediği, sadece kendisine (dolayısıyla kitleye) yapılan konuşmadır. Kısıklığı ve diyalogun parçası olmasıyla monologdan ayrılır. Apar, bir dil sürçmesi olarak kitle tarafından “şans eseri” duyulur, Monologsa duyulsun diye niyetlenilmiş ve yapılmış bir konuşmadır ve diyalogdan açıkça ayrılır.” (Pavis,1998:11) Pavis, aparların monologdan form olarak ayırır ve diyalogla ilişkisini şöyle kurar. “Diyalog, görüşlerin devamlı değiştirilmesi üzerine kuruludur, çatışan bağlamın da. Bu, oyunu öznellikler arası geliştirir ve karakterlerin birbirinden yapılma olasılığını arttırır. Kendi kendine konuşma diğer taraftan karakterin anlamsal bağlamını azaltır. Karakterin ‘gerçek’ niyetini ya da fikirlerini gösterir. Dolayısıyla izleyici ne olup bittiğini anlar ve iyi bilgilendirilmiş şekilde durumu yargılar. Monoloğun sahibi asla yalan söylemez; bir kural olarak, kendisini gönüllü biçimde yanıltmaz. İçsel gerçekliğin görüldüğü anlar aynı zamanda dramatik gelişimi durdurma etkisi yapar ki böylece izleyiciye bir fikir yürütecek zaman tanınır.” (Pavis,1998:12)

Birbirine karıştırılan üç türe şu şekilde örnek verilebilir: “Eğer geceleri sokağa çıkıyorsanız kesin olarak bir şeylerin izlerini arıyorsunuz. Belki çocukluğunuzu, belki aşkınızı, belki de kaybettiklerinizi... En nihayetinde aradığımız geçmiştir. Ben artık geceleri sokağa çıkmıyorum. Bir daha çıkabilir miyim ?” Bu konuşma “soliloquy” dir. Konuşma neredeyse birazdan seyirciyle diyaloga geçecek gibi sürer. Muhatap izleyenlerdir. Aynı durum monolog olarak yazıldığında fark netleşir. “Artık geceleri sokağa çıkamam. Çünkü çocukluğumu, aşkımı en nihayetinde geçmişimi sokak aralarında bulmaktan korkuyorum. Arayışım bitti.” Konuşma karakterin iç dünyasında kendi kendine yaptığı bir konuşmadır. Muhatap kendidir. Seyirci yok sayılmıştır. “Apar” olarak yazıldığında ise anlam aynı kalsa da seyircinin ortaklığı yeniden başlar. “A (kendi kendine) Şimdi dışarı çıkmam lazım. B:(içeriden seslenir) Acele et. A: Gitmek istemiyorum. (seyirciye) Geçmiş sokaklarda aramak istemiyorum. Anlamıyor.” Burada “apar” iki türden daha kısadır. Oyun kişisi seyirci ile yolda karşılaşmış gibi konuşur. Planlı bir konuşma değildir. Monolog ve soliloquy ise planlı konuşmalardır. Üçünün de amacı aynıdır : Gizli dünyalarını paylaşmak.

Deborah Geis, monoloğa ilk örnek olarak Antik Yunan Oyunlarında koronun sözlerini gösterir. Koro anlatıcıdır. Belli aralıklarla oyun kişisi seyirciye hitap eder. Kimi zaman da oyuncu kendi rolünden çıkar, seyircin varlığını kabul ederek onları oyunun daha da içine girmeye davet eder. Bunun dışında karakterin doğrudan ya da dolaylı olarak seyirciye yöneltilmiş, açıklama ya da yorumlama amaçlı açılış konuşmaları da

monolog olarak görür. Shakespeare'in *V. Henry* oyununda Koro'nun sözleri buna benzer bir şekilde kullanılmıştır. Sahnenin bir savaş alanına dönmesini seyirci tanık olurken Koro "performanslarımızı zihninizde canlandırın" diye çağrıda bulunması seyircinin oyunun içine çekilmesine örnektir. Öte yandan Shakespeare'in *Hamlet* ve *Macbeth* oyunlarındaki monologlar yine gündelik hayat içinde ifade edilemeyen duygu ve düşüncelerin anlatımı için kullanılır. Genelde oyunun teatral çerçevesinin dışına çıkan bir konuşmada söylenmeyenler seyirci önünde söylenir. Gerçekçi bir oyunda yer alan zamanı ve mekanı aşan sözler aslında kendi doğasında meta teatraldır; çünkü "düşüncelerin" seyirci için seslendirilmesini gerektirir. Monolog bu açıdan önemli bir araçtır. Ken Frieden monoloğun gücünü şöyle anlatır. "Monolog ya iletişimsel diyaloga statik bir karşıt olarak ya da eski söylem geleneklerinden dinamik bir sapma olarak anlaşılabilir. Birinci durumda, monolog bir başkasına yapılmayan bir konuşmanın olgusal yalnızlığıdır. Daha önemlisi, monolog sırdan dilin normlarından etkin bir kopuşu gösterir ve böylece yenilik, sapkın söylem ve yaratıcılıkla ilgilidir. Kendisini başkalıktan tamamen kurtarmış bir dilbilimsel biçim anlamında saf bir monolog olanaksız olduğu halde, monologlar genelde normlardan kaçınma çabasıdır." (Ken,1995:45)

Modern tiyatrodaki İbsen' in geç dönem oyunlarına bakıldığında dildeki şiirsellik artıkça zaman ve mekanı aşmak için daha az dış aksiyonun kullanıldığı, daha çok konuşmalara yer verildiği görülür. *John Gabriel Borkman*' da Borkman'ın Ella ile yaptığı diyalog zaman zaman monoloğa döner. Dördüncü sahnede Borkman arzularını dile getirirken Ella'nın varlığının pek farkında değildir. Borkman'ın dili git gide şiirleşir. "Ama bırak sana bir şey fısıldayayım, burada gecenin durgunluğunda. Seni seviyorum! Seni ve senin yaşamı arayan hazinelerini ve senin parlak gücünü ve ihtişamını. Seni seviyorum, seviyorum ..." İbsen, burada Borkman'ın değişen zihnini göstermek için monoloğa başvurmuştur.

Strinberg ise monoloğu bilinçaltının derinliklerine ulaşmak amacıyla kullanır. *Rüya Oyunu* adlı oyunun ön sözünde "zaman ve mekânın olmadığını, karakterlerin tek bir bilincin egemenliğinde (rüya gören kişi) bölündüğünü, ikizlendiğini, yeniden ikizlendiğini, uçup gittiğini, yoğunlaştığını, dağıldığını ve bir noktada birleştiğini" söyler. Onun rüya gören "tek bilinci" metaforunu *Rüya Oyunu* rüya gören kişi tarafından yapılan bir monolog olduğunu söylemek mümkündür. "Diyalog aslında bu bölünmenin, ikizlenmenin ve çoğalmanın o tek bilinçte gerçekleştiğine dair bir gösterebilir." (Strinberg,162: 5) Strinberg' in oyunlarında monolog belirgin bir anlatı aracı haline gelir. Bu oyunun ikinci sahnesinde Yaşlı Adam'ın monoloğu sözlerinin çağrıştırdığı dil sessizlik ara oyununu (teatral bir biçimde) somutlaştırır. "Hava hakkında konuşuruz, bildiğimiz şeylerdir, nasıl olduğumuzu sorarız, bildiğimiz şeylerdir; ben sessizliği tercih ederim; sonra insan düşünceleri duyar ve geçmişi görür; sessizlik hiçbir şeyi gizleyemez. Sözcükler gizleyebilir...doğa insana gizlenmesi gereken şeyleri gizlemeye çalışan bir utanma duygusu vermiştir... Yine de istemeden kendimiz bazı durumlarda buluyoruz". Bu konuşma sözcüklerin arasına düşen sessizlik sonucunda sırların ortaya çıkmasını vurgular. Yaşlı Adamın uzun sessizliklerle kesilen açıklaması sohbetten monoloğa doğru bir hareketi gösterir. Bu etkinin Strinberg' in modernizmin başka bir yönünü vurguladığı söylenebilir. Dile olduğu kadar sessizliğe yapılan vurgu; Beckett ve Pinter'in

duraksamalarında hakim olan ya da satır aralarında saklı kalan drama işaret eder. Üstelik Yaşlı Adam'ın monoloğu, Kennedy' e göre modern dramda dışavurumculuğun gelişimine eşlik eden artan bir tekbencilik (solipsizm) örneğidir. Yaşlı Adam'ın sessizliklerle dolu monoloğu gerçekten de (sahnedeki dinleyicilere rağmen) daha sonra Beckett'in birçok karakterinin de yaptığı gibi, "boşluğa konuşan" bir karakterin prototipidir." (Geis, 1995: 27).

Buraya kadar verilen örneklerde monoloğun amacının seyirci tarafından karakterin daha iyi kavranması üzerinedir. Ancak Brecht' le beraber monolog farklı bir amaç için kullanılır. Brecht, izleyiciler teatral bir gösteriye gittiğinde aslında gördükleri şeyin, sahnelenen olay ile metin arasındaki savaşım olduğunu iddia eder. Brecht'in istediği şey, izleyicilerin duygudaşlığı ve gönül rahatlığından çok "yabancılaştırma etkisi" aracılığıyla performans anına üstünlük veren bir dramatik biçemdir. (Geis,1995: 32) Brechtien oyunculuk kuramı, oyuncunun oynadığı karakter "haline gelmesi"ndense onun o karakteri aktarmasına dayanır. "Rolünü okurken" oyuncunun tavrı şaşırılmış ve çelişen bir insanı sergilemez" der Brecht. Böylece oyuncu "Lear, Harpagon, ya Schweik değildir, onları yalnızca gösterir". Eğer oyunculuk bir aktarım biçimiyse, oyuncu üçüncü şahısta, geçmiş zaman kipinde konuşabilir hatta sahne düzenlemelerini yüksek sesle okuyabilir. Performans anı seyirciye bir tartışma anı yaratır ve seyirciye yönelmez". (Geis,1995: 37)

Brecht oyunlarında, monolog Hamlet' te görüldüğü gibi içsel bir durumun ifade edilmesi için kullanılmaz. Monolog köklü bir değişim göstermiştir. Karakter, duygularını ya da karar alma sürecini monologla açığa vurmaya devam edebilir ancak bu tür bir hareket oyuncunun bu duyguları ya da süreci anlatması ya da göstermesi yoluyla gerçekleşir. Böylece monolog, karakterin sezilmesini sağlayan yoğun ve etkili bir an olma ayrıcalığını yitirir.

Monoloğu kendine göre değiştiren önemli bir yazar da Samuel Beckett'tir. Monolog, Beckett'in oyunlarında merkezde durur. Hatta son dönem oyunları tamamen monolog şeklindedir. Oyunun devinimini sözler belirler. *Mutlu Günler* oyunu kumda hareketsizce duran ve zaman zaman seyirciye ya da kendisiyle konuşan Winnie'nin sunduğu bir monologdur. Fakat aynı zamanda homurdanmalar ve ara sıra bir sözcükle cevap veren ama Winnie'nin dinleyici gereksinimini karşılayan kocası Willie ile yaptığı bir diyalogdur. Winnie şöyle der: "Şüphesiz gün gelecek bir söz daha ağızdan çıkmadan o sözden hemen önce söylediğimi işittiğinden emin olmam gerekecek, bir zaman da gelecek hiç katlanamayacağım bir şeyi çölde kendi kendime konuşmayı öğrenmem gerekecek. (susar) Ya da dudaklarımı ısırarak önüme bakacağım." (Beckett,1965:7)

Ancak monolog kullanımdaki asıl değişim *Oyun* oyundadır. Arkasından gelen "*Ben Değil*" oyun kişilerinin özneliklerini, sözlerini hiçliği uzaklaştırmak için kullanır. Ancak boşluk onları sarmıştır. Oyunda iç içe örülmüş monologlar vardır. Üç konuşmacı ve *Ben Değilim*'deki Ağız, konuşmaya zorunlu oldukları cehennemde asılı gibidirler. *Mutlu Günler* de Hamm ve Winnie'nin monologlarının bir gün diyaloga dönüşme ihtimali vardır. Ancak diğer iki oyunda bu söz konusu değildir. Oyunda kendi seslerinden başka

bir şey yoktur. Soyut sözler vardır ve bu sözler bir özne olarak bile oyun kişisini tanımlamaz.

Bir kıyaslama yapıldığında eğer seyircinin Brecht'in oyunlarında oyun kişisinden mesafeli durması isteniyorsa aynı şey Beckett oyun kişileri içinde geçerlidir. Ancak Beckett monologlarında içsellik söz konusudur. Buradaki içsellik Shakespeare monologları gibi değildir. Monologlardan sonra oyunda bir değişim söz konusu olmaz. Sonuç olarak oyunlarda kullanılan monologlar "hiçbir zaman tam olarak gerçekleşmeyen bir diyalog arzusunu vurgular." (Geis, 1995:11)

Modern dram içinde oyun kişisi karakter olarak bütünlüklü bir şekilde varlığını sürdürmüştür. Monolog bu bütünlük içinde karakterin örtülü yanlarını açığa çıkarmak için kullanılmıştır. Bütüne hizmet eder. Epik tiyatro anlayışı ile karakterin işlevi de değişince monolog iç dünyanın sunumu için bir araç olmaktan çıkar. Doğrudan seyirci ile iletişim kuran didaktik bir durum anlatısına döner. Çünkü artık öznellik yoktur. Absürt tiyatronun monoloğu her an diyalog arzusu taşır. Karakter ayrıntılarını yavaş yavaş yitirse de eski bütünlüklü haline özlem duyar. Ancak harekete geçmez. Oyun kişilerinin monologları sadece geçmişi anlatır. Kendi kendisiyle dertleşir durumdadır. Ancak görünüm diyalog şeklindedir.

Modern sonrası çağın tiyatro örneklerine bakıldığında monolog bir devrim yaşar. Merkezden kaçan, bütünlüklü olmayan oyun kişisinin diyalogla sorunu vardır. Klasik yapıda üstün tutulan diyalog postmodern çağda üstünlüğünü kaybetmiştir. Yazarlar oyun kişilerini sunma biçimi olarak monoloğu tercih eder. Bunu yaparken oyun kişisinin sesi tutarlı değildir. Pek çok sesi vardır. Oyun kişileri konuşmak ister duyulmak ister ama bunun başkalarına açıklama yapma isteğiyle olup olmadığı belirsizdir. Diyalogun sahnelerden sürgün edildiğini söyleyen Patrice Pavis, nedeni olarak şunu sunmaktadır: "Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir; fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika artık kuşkuyla bakılmaktadır. Kurmaca bir olayın, kurmaca bir figürün betimleyici konuşması aracılığıyla aktarılmasının yerini, dilin çoksesli söylem ya da monolog olarak kullanımında, konuşulunun saf materyal değerine yapılan vurgu alacaktır" (Pavis,1999: 224) Ancak Geis, bunun metinsel bir farkındalıkla değil sahnelemenin de içinde olduğu bir süreçle mümkün olduğunu söyler ve şöyle devam eder. "Dil ve metnin deneysel tiyatrolarda materyal olarak yeniden keşfedildiği bir dönemin iç dinamiklerinin, postmodern düşüncenin her şeyi kucaklama eğilimine, bütün biçimlerin yan yana kullanılabileceğine ilişkin açıklamalarına ve 'her şey uyar' anlayışına denk düştüğü söylenebilir. Dramın alanını sınırlayan ve temsil krizine neden olan sahnesel teatrallikten metinsel teatrallige değişim gösteren teatrallik, artık tiyatro için yazılan metinlerin bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır" (Geis,1995: 34) Bu metinler monolojik metin karakteristiğini göstermiştir. Bernard Marie Koltés', Peter Handke, Thomas Bernhard, Heiner Müller gibi yazarların da kullanımıyla monolog popüler bir form haline getirmiştir.

III. Sam Shepard Oyunlarında Monolog : Ölümüne Oyun ve Melekler Şehri

Shepard'ın Shepard'ın 1970lerin başlarında yazdığı oyunların çoğu postmodernist eğilimlerin olduğu, bütünlüğün bozulduğu, parçalı yapıların kullanıldığı oyunlardır. Bu

oyunların en göze çarpanları *The Unseen Hand* (1969), *The Tooth of Crime* (Ölümüne Oyun, 1972) ve *Angel City* (Melekler Şehri, 1976)'dir. Bu döneme ait oyunlarının neredeyse tamamında popüler kültür imajı ile beraber çağdaş mitolojiye olan ilgisi göze çarpmaktadır. Oyunlar, Amerikan çağdaş mitolojisi; kovboy, gangster, dedektif, film yıldızı, rock starları ve hatta dünya dışı yaratıkların görsel olarak kullanılması yolu ile popüler hale gelmiştir. (Crank, 2012; 24)

Shepard'ın bu dönemde yazdığı oyunlara yönelik yapılan eleştirilerin büyük bir kısmı, Shepard'ın -yarattığı karakterler gibi- pop kültür ikonlarından etkilenmiş olması üzerinedir. Ancak oyunlarda dikkat çeken nokta, karakterler, hikaye anlatımını kendisi için yapar. Bu yüzden sözü edilen oyunlar daha çok hikayeler ve durumlardan oluşur. Dış aksiyonun zayıf olduğu oyunlarda oyun kişileri kendileri ile bir hesaplaşma içindedir. Bunu yaparken oyun kişisi polifonik konuşur. Farklı sesler, farklı bilinçler devreye girer. Sesler birbirleriyle iletişim halindedir, birbirlerinden haberdardır. Bununla beraber hepsinin sonsuz ifade özgürlüğü vardır. Her ses özerktir. Tek bir kronotopa ait değildir. Bu yüzden doğrusal anlatı bozulmuştur. *Ölümüne Oyun* ve *Melekler Şehri* oyunlarında da kişiler birkaç bilinçle beraber konuşur. Tüm bu konuşmalar diyalog görünümü monologlardır. Sohbetmiş gibi görünür ancak sohbet sadece kendi kendisi ile yapılır. Dış aksiyon ise bu konuşmaların içine hapsolür. Geçmişine, bilinçaltına ait birçok alt metini içinde barındırarak oyun kişisi kendini ortaya koyar.

Ölümüne Oyun (*The Tooth of Crime*, 1972) müzik endüstrisine, *Melekler Şehri* (*Angel City*, 1976) ise film endüstrisine eleştiri yapar. Her iki oyunda da oyun kişileri dünyanın merkezinde olan "Ben" in parçalanmış halini temsil eder. "Ben" in bütünlüklü hali modern dünyanın oyun kişisidir. Burada merkezde olamayan oyun kişileri ya yansımalarını görür ya da sanki bir başkasıymış gibi diğer oyun kişileri ile konuşur. Bu konuşmaların tamamı geleneksel monologtan farklıdır. Oyun kişilerine yüklenen bilinçte bir kayma söz konusudur. Geleneksel tiyatronun yıkılan karakterini Foreman şöyle özetler. "Bir oyun bireysel karakterlerle değil birbirini yansıtan ve kendisi de verili bir toplumda kodları, biçimleri, olası toplumsal tercihleri yansıtan bir dil akışının vuruşuyla birbirine karışan bir dizi aynalar gibi olan karakterler biçimini alan bir dil sistemiyle kuruludur." (Fuchs, 1996:226)

Ölümüne Oyun, seçilen atmosfer ve oyun kişileri ile nostaljik bir görünüm oluşturur. Seçilen müzik Rock Roll müziğidir. Kostümler rockçı giysileri, siyah deri eldivenler ve kovboy kıyafetlerinden oluşur. Ancak oyun belirsiz bir bilim kurgu geleceğinde geçer. Hoos çingenelere muhaliftir. Kendi otoritesini son gücüne kadar sürdürmek ister. Ancak bundan da kuşku duyar. Çünkü Las Vegas'taki topraklarına el konmuştur. Bir çingenenin kendisine saldıracağını Star Man vasıtasıyla öğrenir. Kendi yöntemini sorgular ve çareyi Çingene'yi kavgaya davet etmekte bulur. Bu sayede güven kazanacaktır. Bir hakemin eşliğinde başlayan kavga daha sonra söz savaşına döner. Crow, Hoss'un yürüyüşünü ve tarzını taklit etmeyi öğrenirken, Hoss, eski bir Batılı silahşörün sesini taklit ederek Crow'u korkutur. Savaşı Crow kazanır ve Hoss kendini öldürür. Hoos'un yerine Crow geçer. Rock yıldızı olan Hoss ile kovboy olan Crow arasında geçen konuşmalar son derece ironiktir. Popüler kültürü kullanarak, bu kültürün

ilerleyip ilerlemediği konusunu tartışırlar. Bu sırada dil zaman zaman ganster zaman zaman da uydurmaca bir dil olur. Metin gerçekçi düzlemde ilerliyor gibidir. Gerçek dünyanın iktidar mücadelesi gibi görünür. Ancak konuşmalar bir araya geldiğinde parçalanmış bir benliğin sesleri duyulur. Bunlar, Hoss'un zihninin ifadesidir.

Oyun, Hoss'un sözleri ile başlar. Sözler şarkıya dönüşür. Sahnede sadece siyah koltuk vardır. Hoss'un üzerinde siyah gümüş zımbalı rockçı giysisi ile siyah deri eldivenler vardır. Elinde mikrofon önce seyirciye seslenir.

“Gördüğünüz her resmin işlerin geçmişte nasıl yürüdüğünü gösterdiğini düşünebilirsiniz ya da bugün nasıl olduğunu. Radyonuzu dinler ya da gece yarısı şovunu izlerken, hiçbir şey bilmediğinizi bilmek sizi bunalıma sürüklemes mi? (Shepard,2003:176.) Burada seyirciyi az sonra işlerin yoldan çıkacağına ipuçlarını verir. Hemen arkasından geçmişle olan hesaplaşmasının replikleri dökülür. “Ben ritm ve blues'a inanırdım. Mavi süet ayakkabılar giydim. Şimdi yaptığım her şey hakkımdaki kuşkuyu besliyor.” (Shepard,2003:176) Bu aynı zamanda bir şarkıdır. Ancak tüm şarkılar oyun boyunca kimsenin olmadığı yalnız kaldığı sahnelerde söylenir. Tıpkı monologlar gibi.

Ölümüne Oyun, metninde Hoss'un “bölünmüş benlik”lerle yaptığı konuşmalarla sıkça rastlanmaktadır. Birinci perdede Hoss koltuğuna oturduğunda kendisiyle konuşmaya başlar kimi zaman yaşlı sesi ile konuşur kimi zaman kendi sesiyle. “Hoss: Tuzağa düşmüş hissediyorum kendimi. Hiçbir şeyden emin olamıyorum. Her şey bir esrar perdesinin ardında. Hepsi benim avucumun içindeydi... Nasıl böyle kayıp gitti. Yaşlı: Geri gelecektir. Hoss: Ben artık gerçek bir oyuncu değilim. Herkes üstüme geliyor. Bahisçiler, ajanlar, borsacılar. Ben lanet olası bir endüstriyim. Yaşlı: sen sadece bir adamsın.” (Shepard,2003:201) bu konuşma Hoss'u rahatlatır. Kendisiyle bir dertleşmez. Çözümü kabullenmekte bulur. O, sadece bir adamdır.

İkinci perde de ise Hoss ile Crow karşı karşıya gelir. Hoss ve Crow birbiriyle savaşan iki farklı karakter gibi görünse de , aslında onlar “bölünmüş bir benliğe ait” iki ayrı parçadır; Hoss bu bölünmeyi, Moose ile ilgili bir lise anısını anlattığı sırada vurgular.; “Bizler kendimizi korkutuyoruz. Tıpkı bıçağı kendimize doğrultmak gibi. Bu bir çeşit intihar adamım.” (Shepard,2003:176) Hoss'un monologları insanın kendisiyle konuşarak söylediği diyaloglardır. Yazarın sunum şekli diyalog gibidir. Ama diyalog değildir. Öyle ki babasıyla yaptığı hayali konuşma bile karşılıklı konuşma gibidir. Bu konuşmaların tamamı Crow ile yaptığı konuşmalara yansır. Crow, Hoss'un parçalanmayla yüzleşmesini sağlamaya çalışır ancak Hoss bundan korkar ve teknik nakavt ilan eden Hakem'i öldürür. Yaratılan bu sahne gerçeklik olarak sunulur. İki kişi sanki otorite için mücadele ediyordur. Oysa birbirini yansıtan, tamamlayan hayali bir konuşma bir hesaplaşma vardır.

Bir başka monolog örneği Becky nin sözleridir. Hem kadın hem erkek rolündedir. Baştan çıkarma üzerine bir monoloğu vardır. “Atıp seni arabayla çıkarım yola, Yaslan arkana ve yuvarlan, Radyo bozuk ve biram yok, Ama seni iyi edebilirim (Shepard,2003:194)

Yazar yine bölünmüş kişiliği tek bedende toplar. Bölünmüş kişiliklerin diyalogları kişinin kendisiyle yaptığı düetten başka bir şey değildir. Bölünen taraflardan biri bütün olma, bir benliğe kavuşma hayali taşır. Hoos bunu tüm çaresizliği ile dile getirir. "Sen de biliyorsun bir benliğinin olması sana iyi gelecek. Benim de öyle. Bir şüphe, problem hatta şaşkınlık anında bile sırtını dayayacağın bir şey bu." Benlik kaybı ile oyundaki anlatımın tutarsızlığı pareleldir. Benlikler çoğaldıkça aralarındaki anlam değişime uğrar, kopmalar başlar. "Crow.: Çok uyanık. Yaldızlı.Hareketlerine cila çekmeyi biliyor. Birinciden üçüncüye seksenlerde tartılmış. Sağla doğduğu halde solu güçlenmiş..." Hemen arkasından "Hoos : Biliyor musun senin bu taraftan geleceğini hissettim. Bir içgüdü. Dün çingene modellerine bakıyordum. Ben de öyle davranma isteği uyandı. Crow: Kolay değildir ahabap buz kesersin. Arka koltukta geçirilen geceler. Nerde bulursan kıvrıl yat. Oysa senin sırtında kürkün işin kıyak." (Shepard,2003:205) Görüldüğü gibi diyalogtan gibi görünen ancak monolog olan bir ifadeyle karakterin zihni dile gelir. Benlik sağlam temellere inşa edilmez, sürekli değişkendir. Bu değişkenlik bütün olmama hali anlam parçacıklarının havada asılı kalmasına neden olur. Oyun kişinin bir yere bir benliğe ait olma isteği dile yansır. Yazılan düetlerdeki amaç budur. Bir yer ait olma isteği. Ancak Crow'un bedenini Hoss'un kalbini yendiği bir dünyada bu zordur. Hoss oyun boyunca Rock Rolla altın çağını özlemle yaklaşır. Crow Hoss'a "imaj benim hayatta kalma aracım" der ve şarkısında "maskeme güveniyorum kendi ürettiğim kişiyim der. Diğer taraftan da bütünlüklü bir benlik arayışı içindedir. Bir imajdan başka bir imaja geçerken savurulup durur. Görsel olarak seçilen beden ile duyguları arasında diyalektik bir mücadele yaşar. Hoss bir benlik peşinde bir kimlik kazanma arzusundadır, başaramaz ve oyunun sonunda intihar eder. Crow ise postmodern dünyanın merkezlessiz oyun kişisidir. Bedeni görsel olanı temsil eder. Önemli olan imajdır. Bu oyunda Hoos'un kazanması mümkün değildir. Hoos bunu şöyle ifade eder. Çünkü "Sen üst düzey bir uyum sağlayıcısın, ileriye gören bir uyum sağlayıcı." (Shepard,2003:152)

Postmodern bir dünya içinde kurgulanan oyunda Hoss'un yönelişi modernizmin bireyi olma arzusunu taşır. Monologlardaki hesaplaşmalar bunun üzerine kuruludur. Crow ise postmodern dünyanın temsilcisidir. Gerçek dünyanın da böyle ilerlediği düşünülürse Crow'un zaferi kaçınılmazdır. Oyun içinde tutarlı kalamayan Hoss atalarına benzemek istemez bu yüzden kendisine ait yeni bir oyun kurgular. "Yeni bir yola giriyorum" der fakat Crow tarafından engellenir. Ya da aklını temsil eden Crow tarafıyla duygularını öldürerek yoluna devam eder. Yeni yolun adı böylece belirlenir.

Oyunda Dört Adam, Antik Yunan'da olduğu gibi kullanılan geleneksel monolog örneğini gösterir. "Yüzünde kendimi görüyorum. Seni kendim sanıyorum. Kazara seni kendim sanıyorum. Senin yürüyüşünü ve konuşmanı öğrendim. Ağzını öğrendim, gözlerindeki sırrı öğrendim. Ama şimdi görüyorum ki bu duygu kayıp gidiyor..." (Shepard,2003:226)

Oyunun sonlarında Hoos ve Crow'un tek kişi olacağını vurgulayan bir nokta söz konusudur. Cros Hoss'un Maserati'sine el koyar. Hoos'un ölümüne Becky, Cheyenne kayıtsız kalır ama aynı zamanda takdir ederler. Hoos'un bıraktığı yerden Crow devam

eder. Bu savaş aynı zamanda Hoss'un kalbi ile akli arasındaki savaşın göstergesidir. Hayatta kalmak için uyum sağlayan akıl galip gelmiştir. Duygular ve geçmiş ölmüştür.

IV. Melekler Şehri

Melekler Şehri'nde de Shepard yine popüler kültürü eleştirir ve bunu bölünmüş/parçalara ayrılmış kişilik yoluyla sunar. Oyun, eleştirdiği ve birbirine benzer pek çok Hollywood yapımının bir benzerini de kendisi sahneye koyarak parodisini yapmaktadır. Shepard, bu oyunda kolaj yapısına benzer ya da jazz doğaçlamasına dayalı bir karakter yarattığını ve bu karakterin ayakları yere basan, kişiliği oturmuş geleneksel bir karakteri değil, ana fikirden doğup parçalar haline gelmiş bir bütünün kırıntılarını yansıttığını ifade eder. (Shepard,2003:108)

Lanx film için güçlü bir karaktere ihtiyaç duyduklarını dile getirir; "Bu karakter günümüzde alışıktığımız 'karakter'lerden üstün olmak zorunda" dır. Oyunun başında, Rabbit ofise girer (seyirci gibi) Lanx'in konuşmasını duyar. Lanx döner sandalyede oturur ve mikrofon kullanmaktadır. Döner sandalyesini öne doğru çevirir Rabbit'e "anlatı hakkında" da ne düşündüğünü sorar. Rabbit konunun özünü anlamaz.

Hollywood yapımlarının parodisinin yapıldığı *Melekler Şehri* oyununda Lanx'in Rabbit'e söylediği cümleler oldukça önemlidir. "Buralarda öğreneceğin ilk şeylerden biri bu. Hiçbir şey görüldüğü gibi değildir." Yapılan itiraflar, seyirciye yönelik konuşmalar, sergilenen performanslar ve konuşmalar aynı anda iki farklı anlam içermektedir. Bu tarz oyunlar, sergilenen rollerin yapay doğasına dikkat çekmek içindir. *Melekler Şehri* sürekli olarak kendisi ile çelişir ve kurguların/hikayelerin güvenilmez olduğunu gözler önüne serer. Bununla birlikte, anlatımı ve içerisindeki yapısal öğeleri anlaşılmaz ve problematik bir hale dönüştürür.

Oyun seyircinin transa geçme ve büyüye kapılma durumları üzerinde durur. Tympni seyirciyi hipnozite edecek bir ritmin peşindedir. Miss Scoons sürekli olarak kendisine doğru yönelen seslerin büyüüne kapılmaktadır. Bu durum, hem Hollywood benzeri "değersiz" bir anlatı tarzını hem de Brechtliyen bir uzaklaşmanın / yorumun vurgusunu yapar. Örneğin; Miss Scoons monoloğunda "hipnotik durum" olarak görünen şeye karşı duyduğu arzuyu ve hayal kırıklığını dile getirir: "Beyazperdeye bakıyorum ve ben beyazperdedeyim. Ben ben değilim. Kim olduğumu bilmiyorum. Sinemaya bakıyorum ve ben sinemayım. Ben starım. Filmin starıyım. Günler boyunca ben starım, ben değilim. Uyandığım zaman kendi hayatıma bakıyorum. Bakıyorum ve kendi hayatımdan nefret ediyorum..." (Shepard,2003:128) Scoons bunları söylerken sanki başka bir ses konuşuyor gibidir. Ekran onu büyülemiştir. Hipnoz olmuştur. Beden dili bunu işaret eder. Hipnotik bir halde ekrana bakarak konuşur. Ancak monoloğa bakıldığında zihin dili bu durumdan kurtulmak istediğini söyler. Hem bedene hapsolmuştur hem de bedenden kurtulmuştur. Bölünmüş benlik bir şizofren gibi konuşur. Baudrillard'ın tanımıyla "tüm etki ağlarının bir arada toplandığı bir iletişim santrali" gibidir.

Tympni nin zihni transı kabul etmiş durumdadır. Yemek pişirerek konuşmaya başlar. "sinemanın bize ne verdiğini sanıyorsun"? Ne müthiş bir soru. 'Neden buradan çıkıp bir sinemaya gittiğimizi sanıyorsun? Lanet olası yerden çıkıp sinemaya niye gidiyoruz

dersin? (duraksar, bunu söyleyecek başka bir biçim düşünür) ...yalnız sen ve ben çocukları bırakıp evden çıksak eski Studebaker'ımıza atlasak, sefil hayatlarımızı geride bırakıp bir filmin içindeki büyük bir macerayı yaşasak nasıl olur?...” (Shepard,2003:151) Tympani'nin oyunun şimdiki zamanına döndüğünde Lanx' den hayali yumruk yer ama aynı trans hali devam eder.

Wheller'in zihni isyan halindedir. Olup biteni kabul etmek istemez. “Benim bir milyon sinemam var! Nerede olduklarını bilmek ister misin! Onlar benim kanımda! Kanımın içinde çalkanıyorlar. Hiçbir biçim ve sebep olmadan oradalar ve dışarı çıkamıyorlar. Her biri beni parçalara ayırıyor! Duvarlara fırlatıyor! Kaçmaya çalışıyorlar bir şey olmaya çalışıyorlar ...Bana filmlerden söz etmeyin!” (Shepard,2003:155)

Bayan Scoons'un ona doğru giderek rahatlamasını söylemesiyle bu dünyanın içinden çıkar.

Wheller oyun içinde oyun mantığı ile bir çocuk filmini anlatır. Bu sırada Lanx ile Bayan Scoons canlandırmaya başlar. Artık onlar iki generaldir. Bu sırada Wheller bölünmüş benliği işaret eder. “Sonunda generaller durumu anladılar. Onlar tek bir şeyin iki karşıt parçasıydılar. Her şey açıklığa kavuştu. En sonunda birleştiler. Bu benzersiz anda tüm hayatlarını kazandılar ve kaybettiler.” (Shepard,2003:166)

Her ikisi de birbirlerine doğru ilerler ve sarılırlar. Sahne ışıkları parlak sarıya döndükten sonra ayrılırlar ve eski rollerine geri dönerler.

Bu sahne tıpkı *Ölümüne Oyun* 'da Hoss ve Crow'a benzer. Bu birliktelik Rabbit ve Wheller içinde geçerlidir. Rabbit Wheeler'ın ısrarla kullandığı ‘‘ikisi de aynı’’ ifadesine karşı çıktığında Wheeler karşılık verir; “Ben haberim olmadan yaratıldım. Aynı senin gibi. Yaratılmak/ yaratmak bir hastalık... Hepimiz burada ölmekteyiz. Tam da şu anda. Birbirimizin gözleri önünde.” Bu metatiyatral bir andır, çünkü Wheeler'ın bu iki karakter için de ‘‘haberleri olmadan yaratıldıklarını’’ ifade etmesi, aslında oyun yazarının bu karakterleri yaratarak onların kaderini kendi elleriyle çizmiş olmasına yapılan bir gönderme gibidir.

Melekler Şehri oyunu film izleyen Lanx ile Miss Scoons diyalogları üzerine kurulu gibi görünür. Wheller ve Rabbit'in filmini izlerler. Lanx jeneriği görene kadar sahnede kalmak ister.

V.Sonuç

Her iki oyunda da monologlar “hayali kaçışların” olduğu yerde ortaya çıkmaktadır. Oyunların “şimdiki zamanı” ile hayali kaçışlar iç içe geçer. Burada oyuncu performans sanatçısı gibidir. Yalnızdır, sadece kendine konuşur. Benliğinin herhangi bir parçası olmuştur. Başlangıçta diğerleri olarak algılanan kişiler aslında tek bir kişinin parçalarıdır. Her monolog, parçalanan benliğin ağıttır.

Shepard, postmodern yaklaşımla hikayelerin ucunu açık bırakmıştır ve olaylar bir türlü sona kavuşmaz. Amaç seyircinin klasik tiyatral beklentilerini alt üst etmektir. Geleneksel yapının önüne geçen bu oyunlar postmodern oyunların öncülleri arasındadır.

Oyunlar hikayeler, eylemler ve durumlardan ibarettir. Stilize edilmiş oyun kişileri sadece kendisi için hikaye anlatır.

Hikayelerde benlik parçaları yer değiştirerek konuştuğu için bu oyunlardaki monologlar geleneksel monologlara benzemez. Öznelliğin peşinde olan, sırlarını paylaşan oyun kişileri artık yoktur. Aksine karakterler yitirdikleri öznelliklerini hikaye anlatıcılığı ile geri kazanmanın yolunu ararlar. Monolog dili; hem karakterlerin, hem de oyunda kullanılan daha uzun anlatılarının ötesinde bir güce sahiptir. Zamanı, mekânı dilediği gibi değiştirebilir. Bunu da görsel öğelere değil sözel öğelerle yapmaktadır. *Ölüm Oyunları*’nda Hoss’un söylediği gibi: “Uzun bir borudan bakmak gibi. Tüm zaman büyük resmi gördüğünü düşünüyorsun. Gözünü bir anlığına çekiyorsun ve bir bakıyorsun ki kandırılmışsın”. Tıpkı Shepard’ın, bu iki oyunda yaptığı gibi. Seyirci büyük resmi gördüğünü düşünür ancak bir süre sonra görmediğini fark eder.

Kaynaklar

- Geis, D. (1995), *Postmodern Teatric(k)s*, Michigan: The University of Michigan Press
- Hamburger, K. (1973) *The Logic of Literatur*. (Çev. Marilynn J. Rose). Indiana University Press
- Elam, K. (1980). *The Semiotics Of Theatre And Drama*. Methuen & Co. Ltd
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis*, Northeastern University Press
- Crank, J. (2012). *Understanding Sam Shepard*. South Carolina: The University of South Carolina Press
- Dorrit, C. (2008). *Şeffaf Zihinler*. (Çev. Ferit Burak Aydar). İstanbul: Metis Yayınları
- Fuchs, E. (1996). *Karakterin Ölümü*. (Çev. Beliz Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Dürrenmatt, F. (1995). *Tiyatronun Sorunları*. (Çev. M. Osman Toklu) Ankara: Gündoğan Yayınları
- Esslin, M. (1996). *Dram Sanatının Alanı*. (Çev: Özdemir Nutku) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Pavis, P. (1999). *Sahneleme, Kültürler Kavşağında Tiyatro*. (Çev. Sibel Kamber). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Pavis, P. (1999) *Dictionary of the Theatre*. University of Toronto Press.
- James Hirsh, *Shakespeare and the History of Soliloquies*, 2003)
- Ken, F. (1985). *Genius and Monologue*. Cornell University Press
- Shepard, S. (2003). *Sam Shepard Toplu Oyunlar 2*. (Çev. Şükran Yücel). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Beckett, S. (1965) *Mutlu Günler*. (Çev. Akşit Göktürk). De yayınları
- Strindberg, A. (1962) *Rüya Oyunu*. (Çev: Afif Obay). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.