

Makale tarihçesi: Alındı: 30 Ekim 2019; Kabul edildi: 8 Şubat 2020
DOI: <https://doi.org/10.33182/gd.v7i1.670>

Luis Valdez'in Seçilmiş Oyunlarında Chicano Kültürü Yansımaları

Özlem Saylan¹

Öz

Luis Valdez, tarım işçilerinden oluşturduğu tiyatrosunun temellerini Chicano kültürünü referans alan üç sacayağı üzerine kurmuştur: daha çok politik içerik taşıyan doğaçlama kısa oyun anlamına gelen *actos*², Maya ve Aztek mitoloji ve efsanelerini yansıtan mitos ve de oyuna müzik, şarkı ve dans yorumu getiren *corridos*. Bir Chicano kimliği yaratıp, Chicanoların öz kültürleri ile bugünkü yaşamlarını içselleştirebilmeleri Valdez'in oyunlarında yer alan temaların en çok öne çıkanlarından birisidir. Bu makalede, Valdez'in, *Zoot Suit*, *Bandido!* ve *I Don't Have to Show You No Stinking Badges!* isimli seçilmiş üç oyunu ele alınmıştır. Bu oyunların incelenme nedeni, her birinin bir yandan toplumdaki Chicano önyargısını hicvederken diğer yandan oluşturulmaya çalışılan Chicano kimliğinin şekillenmesine yardımcı olmasıdır. Bu amaç doğrultusunda Valdez'in neredeyse tüm oyunlarında, en az ana karakter kadar sahnede varlığına işaret edilen Chicano olmak "düşünce"sinin, "eylem"e dönüşümündeki süreç irdelenmektedir. Hâlihazırda var olan Chicano kimliğinin ve Chicano topluluğunun varlığını reddeden kesime tanıtılması halinde "varlık," bir olgu olmaktan çıkıp bir eyleme yani "olay"a dönüşür. Bu bağlamda, tiyatro okuruna/fizleyicisine, Chicano Tiyatrosu'nun Amerikan Tiyatrosundaki yerini özellikle sosyokültürel ve politik mesajlarla göstermeye çalışıldığı gözlemlenmektedir.

Anahtar kelimeler: Aztek; Chicano; Göç; Kimlik; Kültür; Luis Valdez; Maya; Varlık.

ABSTRACT IN ENGLISH

Reflections of Chicano Culture in Selected Plays of Luis Valdez

Luis Valdez established his theater consisting of farm workers on a trivet, taking Chicano culture as a reference: *actos* improvised short play with more political content, *mitos* reflecting Maya and Aztec mythology and legends, and *corridos* bringing music, song, and dance interpretation into play. Creating a Chicano identity and internalizing their mother culture and present lives is one of the outstanding themes in Valdez's plays. This paper discusses three of Valdez's selected plays, *Zoot Suit*, *Bandido!*, and *I Don't Have To Show You No Stinking Badges!*. The reason why these plays are analyzed is that each of them helps to shape the Chicano identity, while satirizing the Chicano bias in society. For this purpose, in almost all of Valdez's plays, the process of transforming the "idea" of being Chicano, which is indicated at least as much as the protagonist's presence on the stage, into "action" of becoming Chicano is scrutinized. In the case of introducing the already-existing Chicano identity and community to those who deny its existence, "being" turns from being a phenomenon into an "action". In this regard, it is observed that it is tried to exhibit Chicano Theater's place in the American Theater especially with sociocultural and political messages.

Keywords: Aztec; Being; Chicano; Culture; Identity; Luis Valdez; Maya; Migration.

¹ Özlem Saylan, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatı Bölümü, Türkiye. E-mail: ozlemsaylan@ktu.edu.tr

² Çalışma boyunca, Chicano değerlerine ait bazı ifade ve alıntılar, kültür erozyonuna sebebiyet vermemek adına Türkçeye özellikle çevrilmemiştir.



Giriş

Sosyal, kültürel, politik ya da ekonomik bağlamda varlığını ifade etmek, hemen hemen her topluluğun olduğu gibi azınlık gruplarının da ortak meselelerinden biridir. XVI. yüzyılda İspanyolların Orta ve Güney Amerika kıtasına yani Mezoamerika'ya yerleşmeleriyle kıtanın ilk medeniyetlerinden Maya, Aztek ve İnka varislerini "öteki" konumuna düşürmesi bunun belirgin bir örneği sayılabilir. Buna karşılık, kıta halkınınsa dilinden şu ifadeler dökülür;

İnsanlık, 38.000 yıldan fazladır Amerika'da. Beyaz adamsa 500 yıldan daha az zamandır. Şimdi, herhangi birinin kalkıp Chicano'nun Meksikalının/Amerikalının, Yeni Dünya'ya uzanan uzun göçmen listesinde bir tane dahaymış gibi davranması kendini bilmezlik, dahası tehlikelidir. Yeni Dünya zaten biziz. Biz, aç ve Yeni Dünya'ya ulaşma hevesi ile Avrupa'da sahiller terk etmedik. New York'taki Ellis Adası'na varmaya can atarak tıka basa dolu bir botla okyanus aşmadık. Hiçbir Özgürlük Anıtı, bu memlekete varışımızı selamlamadı ve Meksikalı ve Kızılderililerin hâlihazırda yaşamasına rağmen, burada toprağın bedava olduğu algısı bırakmadı bizde. Açık Kader Bildirisi ve Batı Yayılmacılığı bahanesiyle biz öldürmedik, biz tecavüz etmedik ve biz çalmadık. Aslında, biz Amerika Birleşik Devletleri'ne gelmedik, Amerika Birleşik Devletleri bize geldi (Steiner ve Valdez, 1972, s. xxxiii).

İspanyol kâşif Hernán Cortés önderliğindeki sayıca az fakat donanım olarak üstün olan İspanyol ordusu, fetih adımlarıyla ilerleyip kanlı bir mücadele sonucu bölgenin hâkimiyetini asıl sahiplerinden 1521'de devralmış ve onları kadim yaşam alanlarında yabancı kılmıştır. Bu makalede, bahsi geçen ayrıştırma esnasında ötekileştirilen kesimin "sessiz azınlık" veya "yasadışı yabancı tehdidi" (Huerta, 1982, ss. 2, 5) gibi ifadelerle dile getirilişin altında yatan sebepler anlatılmış ve bu deneyimin tiyatro sanatı aracılığıyla sosyokültürel alana yansımalarından bahsedilmiştir. Aynı zamanda, Maya ve Aztek kültürünün tarihsel arka planında Yeni Dünya'da yaşanan gelişmelerle Meksika bölgesinde yaşayan yerli halkın kendilerine artık Meksika kökenli Amerikalı denilmesinden Chicana/o³ denmesini yeğlemeleri aracılığıyla politik, ekonomik ve kültürel olarak varlıklarını kanıtlama çabaları aktarılmıştır.

1965'te Kaliforniya'nın Delano bölgesindeki bir grup tarım işçisi, vatandaşlık hakları savunucusu César Chávez önderliğinde çalıştıkları üzüm tarlalarını eşit hak ve ücret talebiyle boykot edip isyan başlattılar.

³ Etimolojik bağlamda bakıldığında, Birleşik Devletler'de yaşayan Meksika kökenli insanlardır ve kelime muhtemelen İspanyolca *chico* kelimesinden etkilenmiştir. <https://www.etymonline.com/word/chicano>. Chicana, Chicano teriminin dişil halidir. (Altıntaş, 2016, s. 89). Her ne kadar akımı başlatan erkek yazarlar olarak görülse de alanda, özellikle Çağdaş Chicana/o Edebiyatı'nda eserler veren Cherrie Moraga'nın kadın çalışmalarına katkıları yadsınamayacak ölçüde önemlidir. Ancak bu çalışmanın konusunu, cinsiyete bakılmaksızın bütün bir toplumda kimlik bilinci oluşturmak için yaratılan Chicano kültürünü anlatmak oluşturmaktadır. Bu sebep doğrultusunda, metin boyunca "Chicana/o ya da Chicano/a" ifadelerinin yerine tüm topluma gönderme yapmak amacıyla "Chicano" terimi kullanılmıştır.

Hem Meksikalı oldukları için ırksal açıdan hem de işçi oldukları için sınıfsal olarak (Çakmak, 2013, s. 3) ezilen Chicanosların isyanını eserleriyle desteklemek amacıyla yola çıkan ve kendisi de bir çiftçi çocuğu olan Luis Valdez, yine tarım işçilerinin aktörlüğünü yaptığı El Teatro Campesino'yu (Tarım İşçileri Tiyatrosu)⁴ kurmuştur. Tematik açıdan işçiler, birincil ağızdan günlük hayatta deneyimledikleri işveren-işçi arasındaki adaletsizliği, ailesel ve bireysel bağlamda deneyimledikleri ötekileştirilmeyi, medyanın ve gelişen teknolojinin suistimal edilmesi gibi konuları anlatırlar. Teorik olaraksa Valdez, tiyatrosunu Meksika bölgesindeki yerli halka ait oyunlara (Shirley, 1988, s. 63) dayanan bir mirası referans aldığı üç sacayağı üzerine kurmuştur: daha çok politik içerik taşıyan doğaçlama kısa oyun *actos*, Maya-Aztek mitoloji ve efsanelerini yansıtan *mitos* ve de oyuna müzik, şarkı ve dans yorumu getiren *corridos*. Valdez, kökleri yerli kültüre dayanan tiyatrosunda eser sahnelerken Chicano toplumuna yine kendi meselelerini anlattığı için oyuncu ve seyirci bulmakta güçlük çekmemiştir çünkü başlangıçta işçiler, hem oyuncu hem de izleyici olmuşlardır.

Valdez'in *Zoot Suit*, *Bandido!* ve *I Don't Have to Show You No Stinking Badges*⁵ isimli üç oyunu, bu makalede tematik ve yapısal açıdan ele alınmıştır. Eserler incelenirken, Meksika soyundan gelen Amerikalılara Vatandaşlık Hakları Hareketi'nin bir yan gelişimi olarak görülen ve XX. yüzyılın ikinci yarısında Anayasa ve Guadalupe Hidalgo Antlaşması⁶ ile yasal olarak tanınmış fakat hayata geçirmelerine izin verilmemiş (Büken, 2007, s. 14) Chicano kimliği yaratılma sürecinin geçtiği aşamalara değinilmiştir. Aynı zamanda bu üç oyunda, ana karakterlerden birisi sayılabilecek kadar önem arz eden "düşünce"nin –toplumda Chicano bilinci ve kimliği oluşturma düşüncesinin – "eylem"e – varoşlardan dışarı çıkıp dünyaya Chicano düşüncesini tanıtmaya eylemine – dönüşümündeki süreç irdelenmiştir. Zira, var olmak da başlı başına bir eylemdir (Maciel vd., 2000, s. 81).

Sadece tiyatro eserleri değil şiir, kısa hikâye, düz yazı gibi edebi türlerde de örnekler vermiş olan Chicano Edebiyatı, 1848'den bu yana Meksika kökenli Amerikalılar ya da Birleşik Devletler'de yaşayan Meksikalılar tarafından Meksikalı-Amerikalı olma tecrübesi hakkında yazılmış bir edebiyattır. (akt. Shirley, 1988, s. 7) Chicano Edebiyatının önde gelen isimlerinden Valdez, 1978 yılında sahnelenen ve Broadway'in ilk Chicano oyunu olarak kayıtlara geçen *Zoot Suit*'te, bir yandan yaşanmış bir olayı sahnelerken bir diğer yandan da Chicano kültürünü okura/izleyiciye tanıtmayı amaçlamıştır. Uzun bir oyuncu listesi kullanan Valdez, iki

⁴ Estetik kaygı temel alındığında, söz konusu topluma ait kültürel birikimi tamamıyla yansıtamayacağı düşünüülerek bir takım kalıp ve ifadelerin açıklaması yapıldıktan sonra metnin gerisinde İngilizce ifadelerinin kullanılmaları uygun bulunmuştur.

⁵ Makale boyunca, kısaltılmış olarak *I Don't Have To!* şeklinde anılacaktır.

⁶ Amerika Birleşik Devletleri ile Meksika arasında 1848 yılındaki Meksika Savaşı sonrası imzalanan ve Rio Grande ile Gila nehirlerini ABD-Meksika arasında sınır kılan antlaşmadır.

Chicano çetesinin 1943'teki bir arbedede sırf Chicano oldukları için yaşadıkları politik suçlamalara, basının olayları manipüle edip halkı galeyana getirişine, yargının adaletsiz tavrının yol açtığı sorunlara ve kültürel farklılıkların özellikle genç nesil üzerindeki etkisine ışık tutmaktadır. Oyunun giriş bölümünde rastgele kullanılan gündemdeki gazetelerin, sonlarda birçok sahnede yer almasıyla bir çeşit "belgesel drama" açısı yakalanmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda oyun, El Pachuco'nun hapisteki Henry'ye karşı şeytani davranışlarıyla geleneksel İspanyol moralite oyunlarını (*autos*), adalettaki aksaklıklar ve masumların sisteme karşı direnişlerinin yanı sıra çatışmaları yansıtan politik *acto*'ları, Aztek mitolojisine özgü imgelerle *mito*'yu, *corrido* ile de müzik, koşma, şarkı ve danslarla betimlenen kişi ve sahnenin elementlerini bir araya getirir (Beşe, 2009, s. 112).

Valdez, *Zoot Suit* oyununu XX. yüzyılın ikinci yarısında yazmasına rağmen, geçmişe dönüş (flashback) yöntemiyle yüzyılın ilk yarısına götürdüğü okura/izleyiciye kelimeleri bir ressam ustalığıyla kullanarak yarattığı El Pachuco karakterinin dönemi yansıtan *Zoot Suit*⁷ kıyafetiyle tepeden tırnağa nasıl bir Chicano'yu temsil ettiğini gösterir. Oyun konusunu, iki Chicano çetesinin birbiriyle olan güç mücadelesinden alır. Bu çeteler arası gerginliğin doruk noktası ise Los Angeles'ın Sleepy Lagoon⁸ bölgesinde düzenlenen bir partide gerçekleşen cinayettir. Parti devam ederken, bir grup Chicano genci birbirleriyle kavgaya tutuşur ancak ertesi gün yine bir Chicano olan Jose Williams'ın bahsi geçen bölgede ölü bulunması ile oyunun tansiyonunu yükselir. Olayı bilinçli bir şekilde yargı sahnesine taşıyan yazar, Chicanoların uğradığı adli haksızlığa ışık tutmaktadır. Williams'ın ölümünün cinayet olup olmadığıyla ilgili herhangi bir kanıt bulunmamasına rağmen, basının yanlı tutum takınarak gazete manşetleriyle Chicano çete üyelerini katil göstermesi, bu hadiseden arta kalan yüzlerce tutuklu ve yaralı bilançosuna sebebiyet vermiştir. Yedi avukatın iştirak ettiği dava, yirmi iki "suçluya" yöneltilen altmışaltı suç ile tarihin en kalabalık cinayet davası olarak kayıtlara geçmiştir.

1981'de kaleme alınan *Bandido!* oyunu ise melodrama türünde yazılmıştır. Oyunun karakter listesinin *Zoot Suit*'e yakın uzunlukta olması, oluşturulmaya çalışılan Chicano beraberliği bilincinin bir kanıtı sayılabilir. *Bandido!*'da, Chicanoların toplumda "tehlike arz eden hırsızlar" olarak yansıtılmaları hicvedilir. Perde, azılı bir haydut olan Tiburcio Vásquez'i ve onun yakalanmadan önceki son hırsızlığını adeta epik bir kahramanı yüceltircesine övgü dolu sözcükler eşliğinde açılır. Gerçek hayata uygunluk ögesini taşımasının yanı sıra oyun içinde oyun özelliğini de barındıran bu eserde Valdez, okurun dikkatini gerçek ve kurgu arasındaki sürekli

⁷ Geniş ve yüksek bel bir pantolonla ceketin uzun saat zinciri, üç kat tabanlı ayakkabı, pantolon askısı ve basık tepeli bir şapka ile birleştirilmesinden oluşan takım elbise.

⁸ Toplumun kullandığı dalış havuzlarını kullanmalarına izin verilmeyen Meksikalı genç çocukların yüzdüğü baraj gölü.

değişime çeker. Oyundaki yönetmen karakterinin yardımıyla Vásquez'in yaşamını tiyatrodaki halka aktarır ancak oyun ilerledikçe hangi sahnenin gerçek hangi sahnenin kurgu olduğunu anlamak güçleşir. Böylece, azılı bir haydut ve silah kaçakçısını mitik bir kahramana dönüştürerek topluma algı değiştirmenin ve/ya da yaratmanın kolaylığını ayrıca Chicano kimliğine karşı oluşturulan ön yargının alt yapısını anlatmak amaçlanmıştır. Oyunda dönüşen yalnızca karakterler değildir. Zaman ve mekân da sıklıkla dönüşür; oyunun neredeyse her bölümü 1873, 1874, 1875 ve 1973 yılları arasında gidip gelirken sahneler de hapisane, randevu evi ve tiyatro sahnesi arasında sürekli bir dönüşüm halindedir.

İncelenen son eser *I Don't Have To!* (1986) doğrudan orta sınıf bir çekirdek ailenin yaşamını ele aldığı, sahne betimlemeleri ve hayatı olduğu gibi yansıttığı için gerçekçi oyun özellikleri taşımaktadır (Tekinay, 2001, s. 194). Yine oyun içinde oyun tekniği kullanılmış ve Buddy Villa ile eşi Connie küçük oyunlarda rol alan ve geçimlerini sahneden kazanan aktörler olarak seyirciye tanıtılmıştır. Çiftin iki çocukları vardır; hukuk bölümünde okuyan oğulları Sonny ve oyun boyunca sahnede hiç gözükmeyen evli kız kardeş Lucy. Sonny, kız kardeşinin aksine hemen her sahnede söz sahibidir. Oyunda sadece, ailesine gönderdiği bir mektup aracılığıyla adı geçen Lucy ile ilgili tek bilgi bebek beklediğidir. Sonny ise okumak için ailesinin çatısı altında yaşamayı bırakıp Harvard'a gitmiştir. Fakat, orada yaşadığı ötekileştirilmeye bir nevi başkaldırarak ailesiyle çatışmayı göze alıp eve geri dönen bir eylem insanı olarak resmedilir.

Kendi topraklarında göçmen konumuna düşen Chicanoların öz kültürleriyle aralarındaki bağı canlı tutma çabaları ele alınmış olan bu makalede, artık ne geriye dönebilen ne de tamamen yaşadıkları topluma ait olan bu kesimin yapabilecekleri tek bir şeyden söz edilir: Geçmişlerinin ışığı ile bugünleri arasındaki mesafede yaşayanları harmanlayıp bir toplum bilinci oluşturmak. Öz ve varlık arasındaki bu mesafede yaşadıkları dönüşümün boyutları, politik ve sosyokültürel varoluş mücadelelerinde gözlemlenir. Böylece denebilir ki yazar, yerli geçmiş ile zengin İspanyol Tiyatrosu, bir yandan Güneybatı tarihi bir diğer yandan ise güncel konular ile bağ kurmaktadır (Beşe, 2006, s. 116).

Chicano Kültürünün Tarihsel Arka Planı

Yeryüzündeki ilk medeniyetlerden olan Mayalar, kıtanın Avrupalı kâşiflerce keşfinden çok süre önce merkezi Yucatán Yarımadası'nda olmak üzere Orta Amerika'da, Meksika'nın güneydoğusundan Honduras, El Salvador ve Guatemala'ya kadar uzanan Mezoamerika denilen alanda söz sahibi olmuştur. Bu bölge, yani Orta Amerika; bir renk, ritim, koku, tat, duygu zenginliği ve cümbüşüdür. Bu zenginliğin en önemli nedenlerinden birisi Orta Amerika'nın kültürel tarihidir. Orada, Asya'dan göçmüş yerlileri dışında, bir ucu insanlığın ilk evleri olan Afrika'ya, diğer ucu merkantilist (sömürgeci) Avrupa'ya, öteki ucu da Ortadoğu'ya ve nihayet Uzakdoğu,

Çin ve Pasifik'e uzanan hemen hemen her şeyi bulabilirsiniz (Özbudun vd., 2006, s. 16).

Amerikan Anayasası, her ne kadar daha mükemmel bir birlik tanımlamak, adalet kurmak, yerli huzuru garantilemek, ortak savunmayı sağlamak, genel refahı teşvik etmek, kendimizin ve de neslimizin kutsal özgürlüğünü korumak, kanun koymak üzere bu Anayasayı Amerika Birleşik Devletleri için oluşturan bizler, Birleşik Devletler insanlarıyız (yorum. Bleiweiss, 1975, s. 14) diye başlasa da kıtaya fetih amacıyla gelen İspanyollar, toprağın verimli ve savunmasız olduğunu gördükten sonra Anayasa'da bahsedilen gayeleri bir kenara bırakıp medeniyete ait tüm eserlerin bir kısmını Avrupa'ya taşıyarak bir kısmını da yakarak Maya kültürünü ortadan kaldırmışlardır. Dahası, medeniyetin ileri seviyede olduğu alanlardan olan astronomi, matematik, bilim ve sanat alanında uzman insanların çalışmalarına son vermek amacıyla toplumdaki diğer üretken kişileri de aralarına dahil edip işçi olarak çiftliklerde çalıştırmışlardır (Çevik, 2004, s. 109). Merkez Yucatán bölgesindeki son Maya kültürünün de Hristiyanlıkla yoğurulmasıyla Mayaların diğer halkların arasına karışıp yok olduğu var olan bilgiler arasındadır.

Maya medeniyetinin makûs talihini deneyimlemiş yöredeki bir diğer medeniyet ise Azteklerdir. Aztekler, bugünkü Guanajuato eyaletinin kuzeybatı sınırında yaşayan yirmi Toltek kabilesinden birisidir (Parrinder, 1971, s. 210). Tarihçilere göre bu medeniyet, ismini atalarının Meksika'nın kuzeyinde yaşadığı Aztlán'dan (Beyaz Ülke/Balıkçıların Ülkesi) almış olabilir. Aztlán, Azteklerin 1168'de güneyden merkez Meksika'ya göç ettiği efsanevi evleridir. Bir Chicano olup Aztlán'da yaşamak, Güneybatıdaki İngilizlerden tarihsel bağlamda üstün olmak ve yine tarihsel bir kökeni ilan etmek demektir (Arteaga, 1997, s. 9). Maya medeniyetiyle birçok konuda benzerlikler taşıyan Aztek medeniyeti, zengin bir mitoloji ve kültürel mirasa sahip olduğundan Chicanoların kimlik arayışlarında bu mirasa tutunmaları da anlamlı bulunabilir. Bir başka deyişle, kültürel kimlik, bir 'olmak' (becoming) ve 'var olmak' (being) meselesidir. Geleceğe ait olduğu kadar geçmişe de aittir. Zaten var olan bir şey değildir, mekânı, zamanı, tarihi ve kültürü aşar. Kültürel kimlikler, geçmişleri olan yerlerden gelirler (Sánchez, 1993, s. 12) ifadesi, Chicano-Aztlán arasındaki kimlik ve tarih şuurunu destekler niteliktedir. Bu şuurun içini, mitolojileri ve kültürel mirasları ile doldurmuş olan Aztekler, dini inançları gereği tam da Hernán Cortés'in kıtaya geldiği gün, bir tanrının gelip onları selamete erdireceğine inanmaktadır. Avrupa'dan XVI. yüzyılın ilk yarısı sonlanmak üzere iken gelen davetsiz misafir Cortés'i kurtarıcı tanrı zannedip ona hediyeler sunmaları da bu sebeptendir. Ancak, bekledikleri tanrının Cortés olmadığını anladıklarında teslim olmaktan başka yapabilecekleri pek fazla bir şeyleri kalmamıştır. Kanlı bir karşılaşmaya sebep olan bu olaydan sonra Azteklerden günümüze piramitler ve birkaç kültürel izden başka bir miras ulaşmamıştır.

Kendi vatanlarında göçmen konumuna düşürülen Maya ve Aztek halkı, İspanyol kültürünün etkisine karşı koymaya çalışsa da etkileşimin, dahası asimilasyonun önüne geçememiştir. Dolayısıyla, göçmen için anavatanı, artık geçmişidir. Bugününü temsil eden yeni vatani ile bütünleşme sürecinde, geçmişinden kalan anavatanına yabancılaşmaktadır. Anılarında yaşattığı anavatanı, artık yalnızca düşsel bir vatandır (Çelikel, 2011, s. 9) denebilir. Aynı şekilde, Meksika kökenli Amerikalılar da artık kendi vatanlarında göçmen ruhu taşımaktadırlar. Mitolojik anavatanları olan Aztlán'a erişme ve orada huzur içinde öz benlikleri ve kökleriyle yaşama isteği, kendilerine Chicano diyen Meksikalıların kültüründe bugün hala canlılığını koruyan bir idealdir. Bir yandan kimliklerine tutunmaya çalışırken diğer yandansa bugünlerinde yaşamaya çabalayan Chicanos, dünleriyle yaşadıkları gün arasında her şeyin farklılaşmaya başladığını ve bugünkü vatanlarının onlar için artık yabancı bir ülkeye benzediğini fark ederler (Çelikel, 2011, s. 10).

Artık ne tenleri, ne saçları, ne dilleri ne de giyimleri buldukları toprakların bir parçasıdır. Onları geçmişe bağlayan her bir bağ, değişen toplumda yok olmaya yüz tutmuştur. Böylelikle Chicanos, göç etmedikleri halde buldukları kara parçasında özlere bir göçmen kadar yabancılaştırılmışlardır. Bu yabancılaşma ve yabancılaşmanın getirdiği hayatta kalma mücadelesi, göçmenin kültürel kimliğini koruma çabasıyla birleştiğinde, kültürel dönüşüm üç farklı biçimde karşımıza çıkmaktadır: Yabancılaşma sonrası kültürel dönüşümün birincisinde, göçmen karakter kültürel kimliğini korumak için yalıtılmış bir hayat kurmakta ve ev sahibi kültüre entegre olmayı reddetmektedir. İkinci tür kültürel dönüşüm ise... kendi kültürel kimliğini büyük ölçüde değiştirerek mümkün olmaktadır (Çelikel, 2011, s. 13). *I Don't Have To!* oyunundaki Sonny'nin genç nesli temsil ettiği ve ben hiçbir zaman bir Latin olmadım (Valdez, 1992, s. 168) söyleminin altında yatan inkar, özüyle arasındaki bağın varlığını yitirme aşamasında olduğunu örneklemektedir. Aslında, Sonny artık ne salt bir Amerikalı ne de bir Latin'dir; o *caló*⁹ gibi iki kültür arasında bir kimliğe sahiptir. Kendi kültürleriyle içinde buldukları kültürün ürünü olan *caló*, etnik yapılarının nerede bulunduğu anlamasına yardımcı olur çünkü Chicano kimliği, iki ulusal kültür arasında ve de içinde konumlanmıştır (Neate, 1998, ss. 22, 23). Kültürel dönüşüm türünün son örneğini ise göç etmedikleri halde kültürel kimliklerinde dönüşümler yaşayan sömürge halkları oluşturmaktadır. Bu dönüşüme neden olansa ülkelere girmiş olan sömürgeci dil ve kültürün yanı sıra, sömürgecinin kültürüne özgü tüketim ürünleri ve uluslararası markalardır (Çelikel, 2011, s. 13). *Zoot Suit*'te ana karakter Henry'nin, uzun ve bol kıyafetinin aksine, kız kardeşinin moda diye giyindiği dar ve son derece kısa olan bir etek ya da *I Don't Have To!*

⁹ Bölge bölge farklılık gösteren Chicano varoşlarındaki kültürel söylemleri birleştirmek için kullanılan bir dil.

oyununda, evinde kız arkadaşını misafir ederken Sonny'nin: Biraz kolayca ne dersin? Ya Pepsi...? (Valdez, 1992, s. 168) ifadesi örnek verilebilir.

Dünleri ile bugünlerini birleştirmedikleri sürece kendilerini doğup büyüdükleri, köklerinin hala bağlı olduğu topraklarda yalnız, ayrı ve hatta kendi toplulukları içinde bile öteki hissetmektedir Chicano halkı. Doğumdan ölüme değin insanın doğasında var olan yalnızlığın Meksikalı için anlamı daha derindir ve kendine özgüdür: onun yalnızlık öyküsü, Kuzey Amerikalının kendi yarattığı makinelerden kaynaklanan bir insan yapısı yalnızlığı değildir (Paz, 1990, ss. 13, 14). Sonunu arayan insanın öyküsüdür bu ve kadim zamanlardaki bir yıkıma dönüp zorla kapı dışarı edildiği yaşamın koynunda güneş gibi yeniden doğmak ister (Paz, 1990, s. 14).

Meksika halkının öyküsünün bir kopma ve yadsınma olduğu ve bu öykünün kahramanlarına yüklediği garibanlık duygusunun, tarihsel ve kişisel yalnızlığın bilincinde olmak için arayışa döndüğü söylenmektedir (Paz, 1990, ss. 92, 93). Böyle bir sürülmüşlük ve garibanlık hissi taşıdığından Meksika halkı, kendini ifade edebilme yolları arar. Bu arayışın altında onlarca sebep sıralanabilirken, en önemlileri bazı kalıpları tersyüz etmeyi amaçlamalarıdır denebilir. Aynayı bakana değil, tutana çevirmek isterler. Hemen hemen çoğu Amerikan oyunlarında kahraman hırpalanır ya da haksızlığa uğrarken haksızlık eden tanımlanmamaktadır, hatta yoktur (Çalışlar, 1966, s. 102). Meksikalılar ise oyun, roman ve şiirlerinde baskı kuranı, baskıya maruz kalandan daha çok gösterirler.

Mayalar, insana sunulmuş en kıymetli değerini yine insan hayatı olduğu düşüncesiyle dini törenlerde tanrılarına insan kurban etmekteydiler. Onlar için kurban etmek fiili, günümüzdeki öldürmek çağrışımından çok, seçilmiş olmayı ifade etmekteydi. Öyle ki, bir kişi kurban edildikten sonra kutsal güneşe eşlik edecek ve daha yüce bir makamda dünyaya yeniden gelecekti. O yüzden Mayalar için kurban edilmek, aslında hem kutsal hem de onurlu bir iştir. *I Don't Have To!* oyununda da Villa ailesi, oğulları Sonny'yi Amerikan kültürünün içinde kaybolması ihtimalini göze alarak Harvard'a hukuk öğrenmeye gönderdiklerinde aslında daha yüce bir merteye için onu kurban etmişlerdir. Her ne kadar okulda kötü muamele görecektense olsa mesleğini eline aldığı daha iyi bir konumda hayatını sürdüreceğine hatta belki de kendilerini de içinde buldukları durumdan kurtaracağına inanmışlardır. Oyunun ilk bölümünde, eve birlikte geldiği Japon kız arkadaşı Anita, şöminenin üzerinde duran takvimli saatin ne olduğunu sorduğunda: Bir Aztek zaman sistemi sanırım... Ailemin zevki –benim değil (Valdez, 1992, s. 167) diyen Sonny'nin yaşadığı yabancılaşma oyunun başından, kırılma noktası olan okulu bıraktığını ailesine itirafına kadar devam eder. Oyunun sonlarına doğru ise içinde bulunduğu ve yadsıyamayacağı popüler kültürle öz kültürünü harmanlamayı başaran Sonny, bir kurban olmaktan çıkmış ve kendini gerçekleştirmiş bir şekilde okuluna dönmeye karar verir.

Chicanolar, kültürel tanınma amaçlarının yanı sıra yaşadıkları ötekileştirilme sorununu çözebilmek için politik olarak tanınmayı da temel almışlardır çünkü Plato'dan Shakespeare'e onlardan da günümüze değin drama sahnesinin çatışmaları sahneye aktarma (Foster, 1994, s. 156) özelliği süregelmiştir. Esin kaynağını bir nebze de olsa bu çatışmadan alan tiyatro sanatı, Chicanolar için de önemli bir alandır zira onlar için tiyatro hayatı yansıtmaz, hayatın kendisidir (akt. Foster, 1994, s. 117). Bu sebeptendir ki Çağdaş Chicano Tiyatrosu'nun kökleri, Valdez'in çiftçileri eğitmek amacıyla 1965'te yola çıkarken kurduğu El Teatro Campesino'dan başlayıp Avrupa'dan gelen misyonerlerin yerli halkın dinini ve kültürünü asimile etmek için başlattıkları İspanyol Tiyatrosu'na kadar uzanır. Misyonerlerin asimilasyonundan başlayan bu sindirme gayesine karşı tutum geliştiren Meksikalılar, Chicano Tiyatrosu'nun doğuşuna da zemin hazırlamış olurlar.

Kaliforniya Delano'da ortaya çıkan tarım işçileri grevini destekleyen Valdez için bu aidiyet savaşı, bir ilham kaynağı olmuştur. Yalnız, bu politik çıkışa ve siyasi göndermelerle dolu eserlere ek olarak denebilir ki, Chicano Edebiyatının büyük çoğunluğu mersiye türündedir çünkü bir kişinin, grubun, alanın, geleneğin ya da bir zaman diliminin ölümüne ağıt yakar. Asimilasyonu da ölümün bir başka yüzü (Novoa, 1982, ss. 7, 8) kabul ettiklerinden kültürlerini kaybetmeyi, insan kaybıyla bir tutar Chicano halkı. Bu yüzden çoğu eserde, kültürlerini kimlikleri aracılığıyla ya da tam tersi bir şekilde kimliklerini kültürleri aracılığıyla aramaları söz konusudur. *I Don't Have To!* oyununda Sonny: Bizler, varoş sokaklarının aklımızdaki yansımamız (Valdez, 1992, s. 196) diyerek aslında çoğu zaman taşınmanın/göçün bedenlenmiş yapıldığını, aklın ise ait olduğu yerde kaldığını ifade eder.

İlk Dönem Chicano Oyunları

Maya ve Azteklerin deneyimlediği kültür erozyonuna sebep olan istilalar sonucu denebilir ki Meksika eğer XVI. yüzyılda doğduysa, Aztek ve İspanyol güçleri arasındaki çatışmanın çocuğu olarak dünyaya gelmiştir (Paz, 1990, ss. 106, 107) ve bu etkileşim, başka bir deyişle bu dokunma, bir kirlenmedir çünkü Meksikalılara göre yabancılar, kirliliğin tohumlarını taşırlar (Paz, 1990, s. 19). Valdez'in oyunlarında bir çok sahnede yapılan toplu danslarla Chicanolar, modern toplumlara anlamsız gelebilecek ya da ritüelleri anımsatacak figürler ve topluca söyledikleri şarkılarla kendilerine özel bir alan oluştururlar. Ancak, genç neslin konuşma aralarına sıkıştırdıkları İngilizce kelimeleri duyan yaşlı kuşak, bahsi geçen kirlenme duygusuna gönderme yaparak dillerine sahip çıkmaları gerektiğini hatırlatır: Ne zamandan beri bu evde İspanyolca konuşmayı bıraktık? Hiç saygınız yok mu? (Valdez, 1992, s. 18). Alinganlıkları ya da kolayca incinebilir olmaları, koruyucu derisi yüzülmüş bir canlı varlığa benzediklerindedir. Bu hassasiyet, onları aynı zamanda şüpheci de kılar ve iletişimlerinde daha çok sessizlik, benzetme, dolaylı anlatım ve eksiltili

cümleler vardır (Paz, 1990, s. 23). Sınırlar, hatta duvarlar örerler. Bu korunma içgüdüğü sıklıkla kısa cümleler ve soru işaretlerine bırakır kendini. Kimlikleri için savaşılan Chicanosların ayırt edici özelliği sayılabilecek bu davranış biçimi, Meksikalı kimliklerini saklı tutmaya çalıştıklarındandır ve tıpkı kılık değiştirmiş gibi davranırlar; birinin çıkıp onları ifşa etmesinden ve çırılçıplak ortada kalmaktan ürker gibi davranırlar (Paz, 1990, s. 6). Mesela, *Zoot Suit* oyununda, Henry'ye yardım etmek için gelen ve kolundaki dövmeden onun bir Chicano olduğunu anlayan muhabir Alice, Henry'nin istem dışı bir hareketle irkilerek kolunu saklamaya çalışmasına şaşırmıştır. Bu ürkeklik ve aynı zamanda cinayetle suçlanmasına karşı soğukkanlılığını koruyan tutumu, sadece Henry'ye değil, neredeyse tüm Chicano toplumuna özgü bir ruh halidir çünkü Pachuco¹⁰ içinde yaşadığı topluma karşı hem aldırılmaz hem de aşağılayıcı bir tutum içindedir. Bu türden çelişik izlenimlerin yığılıp birikmesine ve sonunda sancılı bir doğumla patlamasına izin veren Pachuco, kendini bir çatışmanın ortasında bulur (Paz, 1990, ss. 10, 11). Peki, neden bir kalkan taşıy Meksikalı? Çünkü

18 milyondan fazla Birleşik Devletler'de yaşayan Meksikalı Amerikalı için büyüme yılları, eğlence, hüsrana, acı ve kimlik arayışının bir karışımı olmuştur. 1960'lardaki Chicano Akımı esnasında birçok Meksikalı Amerikalı kendilerine Chicanoslar demeye karar vermişlerdir. Kendilerini yeniden adlandırarak toplumdaki yerlerine yeni bir farkındalıkla bakmışlardır. O yıllarda, asimilasyon baskısının tek tip bir kültür oluşturması sebebiyle İspanyolca dilini ve kaybolmaya yüz tutmuş birçok gelenekleri korumak önemli olmuştur. 1960'lar ve 1970'lerde Chicano toplumu daha çok sivil hak ve eşitlik için savaşmıştır... Texas'tan Kaliforniya'ya, Meksika kökenli zengin ana kültür mirası bugün Chicano dediğimiz kültürü doğurmuştur. Bu kültür, dilinden dolayı Hispanik'tir (Lopez, 1995, s. 6).

Chicano geçmişi, hüsrana kelimesiyle ifade edilmiştir çünkü bir ezilme öyküsüdür esasında. Bu öyküyü anlatmak için ezilen sınıfın ki çoğu kez bu işçi sınıfıdır, kendilerine ait bir sahnesi olmalı ve bu sahne küçük burjuva sınıfının sınırlarından çıkmalıdır (Kammrad ve Scheck, 1976, s. 11). Atılması gereken ilk adım elbette bir sahne kurmaktır fakat sahneden önce ya da sahneyle eş zamanlı var olması gereken seyircidir çünkü seyirci, insandan daha eksik bir şeydir ve onu insanlaştırmak, eylem kapasitesini tümünden yeniden ona yüklemek gerekir (Boal, 2008, s. 151). Bu ifadenin yerindeliği, Avrupa'dan öykünerek yazılan Yeni Dünya eserleri örnek verilerek izah edilebilir. Kıtaya gelen Avrupalılar, kendi kültürlerini de beraberinde getirdikleri için anlattıkları öykünün kıta halkının öyküsü olmadığı

¹⁰ Pachucolar, delikanlı gençlerdir. Güney kentlerindeki çetelerin çoğu ve Meksika kökenli olan tayfalar onların arasından çıkar. Onları, dillerinden, davranışlarından ve giysilerinden tanıyabilirsiniz. Kuzey Amerika ırkçılığının öfkesini çektikleri için içgüdüleriyle kurulu düzene karşıdırılar... Onları, eğilmeyen [...] bir yaşam gücüdür. Bu güç, belli bir hedefe yönelmek yerine, oluşa karşıdır: Çevresindekilere uymamaya çabalar. Pachuco, yeniden Meksikalı olmak istemez ama Kuzey Amerikalı ile kaynaşmaz da. Giyim kuşama aşırı düşkünlüğü ve anarşik davranışları-kendisini özümseyemeyen toplumun güçsüzlüğünü ve haksızlığını belgelemekten çok – Kuzey Amerikalıdan ayrı, başka kalmakta kararlı olduğunu gösterir (Paz, 1990 ss. 6, 7).

dolayısıyla yerli halkın hayatlarının yabancı kültürden kopyalanarak aktarılamayacağı bir gerçektir. Bu sebeple kıta halkı, kendilerine ait kültürün duygusunu ifade etme arayışına girmektedir. Bunu da ancak bir araya gelip topluluklar kurarak (Boal, 2008, s. 232) yapabilmeleri mümkündür. Ne var ki tiyatro sanatı, politikadan payına düşeni almıştır: Başlangıçta tiyatro, ditrambik şarkıydı. Açık havada şarkı söyleyen özgür insanlar. Karnaval. Şenlik. Daha sonra, egemen sınıflar tiyatronun mülkiyetini ele geçirdi ve kendilerine ait ayırım duvarları inşa ettiler. Birinci olarak, oyuncuların seyircilerden ayırarak insanları böldüler: oynayanlar ve seyredenler! İkinci olarak, oyuncular arasında başkahramanları kitlelerden ayırdılar. Baskıcı fikir-aşılama başladı (Boal, 2008, s. 108)!

İlk tiyatro benzeri gösterilerinin, meydan gibi açık alanlarda ayinlerle harmanlanarak, doğadaki yaşamı ve dini inanışların öğretilerini taklit yoluyla yapıldığı düşünüldüğünde, bugünkü tiyatro kültürü çok daha hiyerarşik kalmaktadır. Bu hiyerarşi hem oyunlara, hem oynayanlara, hem de seyirciye yansımaktadır. Artık, olayın nasıl anlatıldığı değil neyin anlatıldığı ön plana çıkmıştır. Bir diğer deyişle, Mim Tiyatrosunu andıran sözsüz ama beden devinimleriyle dolu yerli bir tiyatrodan, eylemden ziyade hikâyenin temel alındığı gösterilere evrilmiştir tiyatro. Oysa Aristoteles, seyircinin kendi erkini onun yerine düşünüp eyleyebilmesi için dramatik karaktere devrettiği bir poetika önerir. Brecht ise seyircinin kendi erkini onun yerine eyleyen karaktere devrettiği ancak seyircinin kendisi için-genellikle karakterin tersi yönünde-düşünme hakkını saklı tuttuğu bir poetika önermiştir. Birincisinde bir katharsis gerçekleşir; ikincisinde ise eleştirel bir bilinçliliğin uyanması gerçekleşir. Oysa ezilenlerin poetikası, eylemin kendisine yoğunlaşır. Seyirci kendi erkini gerek onun yerine eylemesi gerekse onun yerine düşünmesi için karaktere (ya da oyuncuya) devretmez; tam tersine kahraman rolünü bizzat kendisi üstlenir, dramatik eylemi değiştirir, çözümler geliştirmeye çalışır, değişim planlarını tartışır; kısacası kendisini gerçek eylem için eğitir. Bu durumda belki de tiyatro kendi içinde devrimci değildir ancak kesinlikle devrimin bir provasıdır. Özgürleşen seyirci, bir bütün kişi olarak, eyleme geçer. Eylemin kurgusal olması önemli değildir, önemli olan onun eylem olmasıdır (Boal, 2008, s. 111).

İspanyollar kıtaya geldikleri zaman, her ne kadar yerli kültüre ait eserleri ortadan kaldırmaya çalışmışsa da bugün hala tarihin o dönemlerinden bilgi alabilmemize yarayan birtakım eserler bulunmaktadır. Maya tiyatrosunun korunabilmiş oyunu *Rabinal Achi/Boruların Dansı* buna örnektir. Temelde güç temasını işleyen danslı bir gösteri olan *Boruların Dansı* üzerine ülkemizde çalışma yapan Çevik şunları aktarır;

Avrupa tiyatrosu terminolojine göre dans tiyatrosu olarak nitelendirilebilecek bu gösteriler, Hristiyanlık etkisi altında zaman içinde değişime uğramıştır. Rabinal Achi de bu bağlamda değişerek Mayaların ölüm düşüncesiyle İspanyolların işgal ederek ruhu arındırma düşüncesinin

harmanlandığı bir gösteri haline dönüşmüştür... Rabinal Achi'nin bütünüyle ayrı bir metin olarak döngüsel trajedi, övünme töreni, tekrar edilen diyaloglar, tun ritmi ve ağaç boruların müziği eşliğinde sahnelenen bir Maya tiyatrosu örneği olduğunu kabul etmek gerekir (Çevik, 2004, ss. 109, 116).

Orta Dönem Chicano Oyunları

Tiyatronun, doğru yolu göstermenin yeri değil, sadece muhtemel bütün yolları deneyebilmenin araçlarının sunulduğu bir mekân olduğu ifade edilir. Bu noktada bir soru yöneltilir okura: Sanat eğitmeli, bilgilendirmeli, örgütlemeli, etkilemeli, eyleme geçirmeli midir yoksa sadece bir haz nesnesi mi olmalıdır? (Boal, 2008, s. 2) Bu sorunun cevabı her ne kadar göreceli de olsa Chicano kültüründen bahsedildiğinde eylem kısmının ağır bastığını söylemek yanlış olmayacaktır. Chicano'lar yani Meksika kökenli işçi erkekler, Amerika'da kendilerine yönelik ırkçı politikalara ve olumsuz tavırlara karşı bir araya gelmiş ve de kültürel milliyetçi kimlikte, kendi etnik kökenlerini sahiplendikleri tiyatro topluluklar kurmuşlardır. Bunların en bilineni El Teatro Campesino adını taşır (Çakmak, 2013, s. 2). Luis Valdez'in; eğer halk tiyatroya gelmiyorsa, tiyatro halka gitmek zorundadır diyerek başlattığı bu oyun yazma ve sahneleme çalışmalarına, kendilerine kültür işçileri (Huerta, 2000, s. 4) de denilen çiftlik çalışanları katılmaktaydı. Kendi aralarında, gün içerisinde patronlarıyla yaşadıkları sorunları maskeler yardımıyla canlandırdıkları tek sahnelik doğaçlama oyunlarla başladılar Chicano Tiyatrosunun temelini atmaya. Hemen hiçbiri ücret almayan ve sahne eğitimi olmayan kişilerden oluşan ilk amatör aktörler, kendi tecrübelerini yeniden yaşıyormuşçasına sahneye taşdılar. Adaletsizlik ve istismar gibi yerel meselelerde doğaçlama yaptıkları göz önünde bulundurulduğunda, Chicano Tiyatrosu oluşumunun ilk parçası olan tek perdelik bu *actos* denilen bölümler, 1930'ların Amerika'sında var olan ajitasyon propaganda oyunlarının çıkış amacına paralellik gösterirler (Beşe, 2006, s. 107). *Zoot Suit*'te yargının elindeki tek delil, çocuk yaştaki Pachucoların bir partide sorun çıkartmaları, saç sitilleri ve *Zoot Suit* içinde olmalarıdır; geri kalanı ise savaş isterisi (Valdez, 1992, s. 48.). Ayrıca, George ve Henry'yi kendilerini her fırsatta suçlayan bu ülke adına savaşa gitme fikrinden; bu senin ülken değil, sana savaş açıyorlar. Bunun için mi öleceksin? Aklını başına topla. Denizaşırı savaşı unut, senin savaşın sivil cephede diyerek alıkoymaya çalışan El Pachuco, aslında oyundaki pasif direnişin bir göstergesini simgelemektedir. Ancak, Henry anlamamakta ısrar edince şunları ekler: Şu an tam olarak da oyunun ihtiyacı olan şey bu. İki Meksikalının daha birbirini öldürmesi... Bir kere bir Meksikalı hapse girdi mi bir daha çıkamaz... Ve insan kurban etme... Fakat artık piramitler yok, sadece gaz odaları var (Valdez, 1992, ss. 29, 36).

Yaşadıkları ötekileştirilme sonucu, bir savunma mekanizması geliştiren Chicano halkı, bunu verdikleri eserlere de yansıtır. Valdez'in üç oyununda

bu savunma mekanizması karakterlerin ortak özelliğidir; *Zoot Suit*'te Chicanelerin öldürülen gençle ilgili sorgu sahnesinde, *Bandido!*'da çetenin hırsızlık yapmalarına yükledikleri kendilerince haklı gerekçelerinin altında ve *I Don't Have To!*'da anne-baba-çocuk arasındaki kopuk iletişimde herkesin kendini haklı görmesi gibi. Bu ötekileştirilme süreci her ne kadar Chicanelerin lehine dönüp onlara savunma mekanizması kazandırmış olsa da özleriyle bağ kurup kendilerini gerçekleştirmedikçe ve dünleriyle bugünleri arasında bir köprü kuramadıkça yaşama tutunmakta güçlük çekerler.

Bir efsaneye inanmak, XXI. yüzyıl insanı için güç gibi gözükse de Pachucolar kendilerine ait bir dünyanın varlığının ve o dünyada korumaya çalıştıkları öz değerlere tutunmanın yaşayan timsalleridir. Kendilerine has takımlarıyla dış dünya arasında sınır çizerler. Bir miti andıran yaşamları ve üzerlerindeki kıyafetin her bir parçası, benliklerini koruyan kalkan görevindedir. Öyle ki, oyun boyunca bir yorumcu ya da daha çok bir ulak olarak seyirci karşısına çıkan El Pachuco'nun ilk cümlelerini İngilizce değil İspanyolca kurması, kendi kültürü ile dış kültür arsındaki çizginin varlığını ispatlamış olur. Böylece o değil, Meksika diline hâkim olmayan okur kendisini öteki hisseder. Bu bağlamda, oyunun girişindeki Afrika kökenli caz kültürüne *Kayıp* şarkısıyla yapılan gönderme ile seyirci kimin, neyi, nerde, ne zaman ve nasıl kaybettiğini düşünmeye sevk edilir. Kaybeden kimdi?

Bir Oyun Karakteri Olarak “Düşünce” ve Chicano Kimliği Yaratma Süreci

İnsanın rasyonel bir varlık olup olmadığı konusunda birçok farklı görüş bulunurken Graham Wallas¹¹ (1858-1932), bireyin gerçek doğasının anlaşılabilmesi için öncelikle düşünce sisteminin irdelenmesi gerektiğini savunmuştur. Bu sistemin incelenmesi sonucunda, hem birey kendini gerçekleştirmiş olacak hem de mutlu bir toplum yaratmak mümkün olacaktır ancak Wallas, önyargı, gelenek ve tesadüf gibi belirli bir düzeyde rasyonel olmayan birtakım güçlerin varlığını da reddetmemiştir. El Pachuco, hem giyimi hem de yaptığı dans ve söylediği şarkılarla düşüncenin değil rasyonel olmayanın yani bilinçaltının tarafında yer alırken, Jose Williams'ın ölümüyle çete lideri Henry Reyna sorgulandığında da yine dürtüsel bir yaklaşım sergiler. Aslında, askere gidip ülkesi saydığı Amerika için savaşmak isteyen Henry'nin; çünkü bu senin ülken değil, etrafında olup bitene bir bak! Japonlar, Pasifik'i tekellerine aldılar, Rommel Mısır'da dünyanın kaç bucak olduğunu gösteriyor ama L.A.'in belediye başkanı

¹¹ Toplumu daha yüce bir ahlak anlayışına ulaştırmak ve sınıf kavramını reddederek işçi sorunlarını çözen sosyal bir devlet anlayışı getirmek isteyen Bernard Shaw, Bertrand Russell ve Sidney Webb gibi aydınlar tarafından 1884'te kurulan Fabian Topluluğu liderlerinden olan bir psikologdur.

Chicanoların üzerine topyekûn bir savaş ilan etti. Senin üzerine! ¿Te curas¹²? (Valdez, 1992, s.10) diyerek konuşmasının sonuna İspanyolca bir kelime iliştmeyi ihmal etmeyen El Pachuco, rasyonel olmayan güçlerin düşünce sistemine etkisine ve Henry'nin bilinçaltındaki öz kültürüne İspanyolca dili ile ulaşmayı amaçlamıştır. Aynı zamanda, El Pachuco'nun bu davranışıyla Maya ve Aztek kültürüne de referans gönderir yazar: Tanrıdan değil de şeytani güçlerden aldığı mesajları ileten bir ulak görevinde yaratmıştır karakterini. Bu da Henry'nin işini kolaylaştırmaz, aksine düşüncesi ve eylemi arasında kalmasına sebep olur. Bunu yapmasının nedeni, özellikle ataerkil toplumlarda erkekler için politik açıdan en önemli unsur ülke olmasıdır. Ancak, bir erkek ülkesi uğruna öldüğünde esasında ne için ölmüş olur? (Wallas, 1908, s. 72) Esasında çoğu zaman vatan sevgisi denilen kavram, körü körüne hatta bazen de sadece gelenek gereği aktarılır kuşaklara.

Wallas, politikanın günümüze bir değişim ve dönüşümden geçerek geldiğini söylerken, bu süreçteki en başarılı yaratının adalet, özgürlük ve haklar gibi yeni ahlaki değerler olduğunu savunur; söz konusu değerlerin kökenlerinin bilinçli mantıksal çıkarımı – ki bu süreci tüm zihinsel olguların açıklaması olarak kabul etmeye eğilimliyizdir – tarihsel bir gerçekliğin büyük bir kısmına karşılık gelmek durumundadır (Wallas, 1908, s. 73). *Zoot Suit*'te, gerçekte yaşanmış bir olayın basın yanlı tutumu ile olduğundan farklı bir şekilde cereyan ettiği algısı yarattığını ve oyun boyunca adalet, özgürlük ve hak kavramlarının esnekliğini kanıtlar Valdez. Dedektif Smith, çete kavgasıyla ilgili Henry'yi konuşturmak ister fakat soru-cevap yönteminden çok bunu şiddet kullanarak yapar. Henry, suçsuz olduğunu söylese de Dedektif Smith: Unut gitsin teğmen, bu hayvanlara insan gibi davranamazsın (Valdez, 1992, s. 13) deyip elleri kelepçeli olan Henry'yi bayılana kadar döver. Adaleti simgeleyen karakterlerin davranışlarının aksine oyun boyunca Henry'nin zihnini kullanması ve düşüncesiyle eylemleri arasında bir bağ kurması gerekliliğini vurgulayan El Pachuco, tüm bunların bir oyun/kurgu olduğunun altını tekrar çizer: Şu anda oyunun tam da buna ihtiyacı var. Birbirini öldüren iki Meksikalı daha... İzleyin... Herkes size bakıyor (Valdez, 1992, s. 29). Tüm bunların yanı sıra adalet kavramı ne komik ne de yüceltilerek anlatılır. Apaçık bir şekilde, adaleti sağlamaya çalışan yargı ve halkı hatta adli mercileri zaman zaman yönlendiren basın da sahneye taşınır. Sorgu sahnesinde, Henry neler olduğunu anlamaya ve anlatmaya çalışırken haksız yere orada olduğunu, sadece Meksikalı olduğu için hapiste tutulamayacağını, hiçbir şey yapmadığını söyler fakat El Pachuco: Hak etmiyorsun evet ama her şekilde suçlanacaksın (Valdez, 1992,

¹² Çalışmada, oyun yazarının amacına müdahale etmemek maksadıyla oyunların orijinal metninde yer alan İspanyolca ifadelerin çevirisinin yapılmaması uygun görülmüştür. "Te curas" sözlük anlamıyla "İyileşirsin, değil mi? (You heal?)" demektir ancak metindeki karşılığı "Anlıyor musun?" şeklinde bir ifadedir. Özellikle *Zoot Suit* oyunu için <https://zootsuitturgy.sites.ucsc.edu/got/> web sitesinde bazı ifadelerin konuşma dilindeki karşılıklarına bakılabilir.

s. 13) diyerek toplumdaki ayrışmaya ışık tutar. Yine, bir süre önce de babasının arabasını kullandığı için olaya, bir Chicano araba kullanıyorsa kesin çalmıştır mantığıyla yaklaşmıştır polis. Oyunun ilerleyen sahnelerinde ise toplumda öteki kimliği ile etiketlendiği için onlarca insan beraberinde bir cinayetin baş şüphelisi olarak sorguya alınmıştır. Dedektif teğmen Edwards: Bir leoparın üzerindeki benekleri değiştiremezsin! (Valdez, 1992, s. 20) diyerek bu etiketin Meksikalılara perçinlenmiş olduğunu bir kez daha hatırlatır.

Wallas uygar yaşamın, insan ve eşya taşımacılığı, sözlü ve yazılı kelimelerle iletişimi gibi eski mekanik yaratı sınırlarını ortadan kaldıran buluşlar dolayısıyla dönüşüm geçirdiğini ve bu dönüşümün bir etkisinin de sosyal boyutta olduğunu söyler. İnsanın kendini, çalışıp düşünürken ve çevresiyle duygu bağı kurarken bulduğunu, bu çalışma-düşünme-deneyimleme bağlantısını doğası gereği hemen her dakika yaşadığını söyler ve de deneyimlerin hareketlere dönüştüğünü savunur. Her şeyin yeniden yaratıldığı bu düzende, kavramların da yeniden yazılma sürecinden geçtiğini ileri sürer. Ekonomi uzmanlarının Muhteşem Endüstri diye bir terim icat ettiklerini, geri kalan kısma da sosyologların Muhteşem Toplum (Wallas, 1914, s. 3) adını verdiklerini söyleyip şunları ekler: İnsan ve yalnızca insan, tecrübeden kaynaklı bir öğrenme gücüyle doğar; bu tecrübeyle öğrenme gücü, doğumu sırasındaki bütün psikolojik donanımdadır. Eğer farklı insanlar aynı şartlar altında aynı davranış eğiliminde bulunuyorlarsa bu onların aynı içgüdü ile doğduklarından değil, aynı birliktelik, çıkarım ve tecrübelerden geçtiklerinden dolayısıyla aynı alışkanlıkları şekillendiği içindir (Wallas, 1914, s. 39).

Denebilir ki Chicano toplumu, yaşadıkları bölge fark etmeksizin, İspanyolların adaya geldiği günden bu yana aynı şekilde politik, ekonomik, sosyal ve kültürel ayrımcılığa maruz kaldıklarından tecrübeleri de bu doğrultuda şekillenmiştir. Latin Amerika, bünyesinde Avrupalılar gelmeden önce Maya ve Azteklerin yanı sıra Teotihuakanlar, Zapotekler, Mikstekler, Olmekler, Toltekler, Haustekler ve Arawaklar gibi birden fazla kültürü barındırmış olmasına rağmen Avrupalılarla birlikte kıtanın yerli halkı önce yaşadıkları toprakları daha sonra da dil ve dinlerini kaybetmişlerdir. Bunun sonucunda tüm yaşam şekilleri büyük bir dönüşümden geçmiştir. Kendilerine, Wetback (Terli Sırtlar), Brownies (Kahverengi Derililer), Mestizo (üç kültürlü; Kızılderili, İspanyol ve Amerikan) ya da La Raza (İrk) gibi lakaplar takılan Chicanosların bir kısmı yaşadıkları bu sürece tepkilerini sessizlik bir kısmı da isyan şeklinde ortaya koymuşlardır. Chicanosların tüm bu yaşadıklarının çözümlenebilmesi/ daha anlaşılabilir olması için düşünce sistemlerine bakılması gerekir. Wallas'ın bahsettiği üzere eylem demek 'ruhsal aktivite' ya da 'zihinsel donanım' demek değildir. Her birey, uygun koşullar altında düşünmeye eğilimli doğar ki bu uygun koşullar oluştuğunda beliren kaçma eğilimi kadar orijinal ve bağımsızdır (Wallas, 1914, s. 43). Düşünme fiilinin eylem kadar doğuştan

oluşu, aslında olaylara karşı tutumumuzu da şekillendirir. Toplumu taklit olarak değerlendiren Swettenham (akt. Wallas, 1914, s. 137), aynı yerde doğup büyüyen kişilerin aynı tecrübelerden geçtiği için aynı şekilde davranmasının ya da birbirlerini taklit etmelerinin doğal bir olgu olduğunu açıklar. Bu bağlamda Valdez, kurduğu tiyatronun Chicano halkının yaşadıklarını yansıttığını şu sözleriyle destekler:

Nedir Chicano Tiyatrosu? Tıpkı La Raza'nın kendisinin olduğu gibi; güzel, sert ve doğal, insani, evrensel, göze çarpan, derin, trajik ve komik tiyatrodur. Bu geldiği yüksek noktada Chicano Tiyatrosu dindir, Guadalupe Bakiresi¹³ ışığında dua eden Delano grevcileridir. O zaman Chicano Tiyatrosu, YAŞAMIN yeniden ifadesidir... Tiyatronun ne olduğu ile gerçeğin ne olduğu arasında özellikle bir ayırım yapmak önemlidir. Bayrak taşıyan ve CHICANO GÜCÜ diye haykıran binlerce Chicano'nun yer aldığı bir gösteri, devrim değildir. Devrim olan şey, tiyatrodur. İnsanlar gerçek değişimi başarmak için sahnede değil, gerçeklik içinde oynamalıdır ki burası her yer olabilir, hatta bir kaldırım bile! (akt. Gürlüyer, 2013, s. 44).

Chicano kimliği yaratım sürecinde faydalanılan toplumun deneyim deposundan, din, toprak, mitoloji, başkaldırı çıkar. Bu olguların öncelikli olarak zihinde var edilmesi daha sonra da eyleme dönüşmesi gerekir çünkü Wallas'a göre düşünce sanatı, belleğin yönetimi ve düzeltilmesidir (Wallas, 1914, s. 214). Doğru yönetilen toplumsal bellek, toplumsal bir mit/karakter/tarih yaratılmasına da zemin hazırlar ki bu da Wallas'ın sosyal miras tanımına karşılık gelir. İnsan doğasını ikiye ayıran Wallas, ilk kısmın diğer canlılardan öğrenmediğimiz, sadece kendimiz için gerekli olan donanımı barındırırken, ikinci kısmın ise bireysel edinim olan fakat daha sonra öğretmen ve öğrenme gibi sosyal işlemlerle nesilden nesile aktarılan bilgi, tedbir ve alışkanlıklardan elde edildiğini belirtir. Bu ikinci kısım da sosyal mirasımızdır. Bu mirasla aramızda biyolojik olarak bir parazit yaşantısı söz konusudur (Wallas, 1921, ss. 16, 19). Chicano sosyal mirası oluşturulurken toplumdaki ön yargıyı da ters yüz etmek isteyen *Bandido!* ana karakteri haydut Tiburcio, gerçekleştirecekleri soygun planını açıklarken çete üyelerine: Onurla çalın, baylar der. Aslında, yaptığı işten zevk aldığını ve herhangi bir yanlışlık olmadığını savunur çünkü Chicano olarak deneyimledikleri yabancılaştırma sonucunda kendilerinin değil, asıl hırsızların yaşadığı topraklar başta olmak üzere dinini, dilini ve koca bir kültür mirasını ellerinden alanların olduğunu ileri sürer: Biz, beyazları soyarız ve biliriz ki haklıyız çünkü hırsızlardan çalmak suç değildir. (Valdez, 1992, ss. 116, 112). *I Don't Have To!*'da ise korunması için çaba gösterilen sosyal miras aile olarak çıkar okurun karşısına.

Wallas, Modernizme ve onun çıktıklarından birisi olan endüstrinin insan hayatında yaptığı köklü değişime de dikkat çeker. İlkel çağlardan bu yana, hep birlikte hareket eden insanların toplumsal yaşam duygusu, özellikle aile

¹³ La Virgen de Guadalupe/Our Lady Guadalupe olarak da bilinir. Anlatılana göre, 1531'te Juan Diego isimli bir köylüye görünen Bakire Meryem'in bir tezahürüdür.

çinde eşyaların ve odaların kişiselleşmesiyle bireyciliğe dönüşmüş böylelikle benlik-kültür-yaşam arasındaki organik bağ yerini tüketim hırsına bırakmıştır. Düşünerek hareket etmenin yerini robotik davranışlar almıştır. Kişinin kendini gerçekleştirip özünü tanıması ve sosyal çevresiyle geçmişi arasında kurması gerektiği bağın önemini vurgularken; düşünce sanatı, koşma sanatı ya da aktörün belirgin hareketler etme sanatı gibi zaten var olan insan davranışı formunu, bilinçli çabası ile geliştirme girişimidir der. Ona göre, eylem de bu form gibi milyonlarca yıldır organik bir evrimden geçerek varlığını sürdürüp günümüze kadar gelmiştir. Psikolojik bir birlik üretmenin yanı sıra kendisi için itici güç unsuru olan alışkanlıkları da ifade ettiğini öne süren eylem için düşüncemizin enerjisini harekete geçiren bir araçtır der (Wallas, 1926, ss. 58, 165).

Wallas Plato, Henri Poincaré, Helmholtz ve Remy de Goncourt gibi kendinden önceki teorisyenlerin düşünce hakkındaki teorilerinin üstüne eklemeler yaparak eylemin dört evreden geçtiği bir düşünce sisteminden bahseder;

zihinsel yaşamımız, hepsi birbirini etkileyen belki başlangıç ya da devam ya da son olan herhangi bir zamanda birbiri içine geçmiş ve birbirinden ayrılması son derece güç olan psikolojik olaylardan oluşur. Eğer tek bir eylemi ele alırsak, yeni bir genelleme ya da buluşla ya da yeni bir fikrin şiirsel ifadesiyle bir dereceye kadar bu kargaşadan kurtulabiliriz ve nasıl meydana geldiğini sorabiliriz. Böylece, başı, ortası ve sonu ile süregelen bir işlemi parçalara ayırıp inceleyebiliriz (Wallas, 1926, s. 79).

Ona göre, yeni bir düşüncenin oluşum aşamasının ilk basamağı: Hazırlık (Preparation) aşamasıdır ki bu aşama konunun detaylı bir şekilde araştırılma aşamasıdır; ikinci aşama, bilinçli bir şekilde düşünmenin olmadığı Kuluçka (Incubation) aşamasıdır; üçüncü aşama, fikirlerin psikolojik olaylar beraberinde ortaya çıktığı Aydınlanma (Illumination) aşamasıdır. Son aşama olan Doğrulama (Verification) aşamasını da kendisinin eklediğini söyler. Düşünce akışı gün içerisinde farklı sorunları irdelerken bu dört farklı aşama sürekli olarak birbiri ile örtüşmektedir; zihin belki de bilinçsizce, sorunun bir açısından kuluçkaya yatarken diğer yandan da bilinçli bir şekilde bir başka açısını doğrular (Wallas, 1926, ss. 81, 82).

Toplumda Chicano kimliği ve bilinci yaratmak için tüm Chicano bireylerinin öncelikle kendilerini daha sonra da özlerini tanımaları gerekliliği kabul edildiğinde, Valdez tiyatrosunun fikir aşamasının Wallas'ın dört aşamalı yaratıcılık modeliyle örtüşebileceği ileri sürülebilir. Bu modelde bahsi geçen Hazırlık aşaması, sorunun tüm boyutlarının saptanması ve sınırlarının çizilmesi gibi özellikleri olan zihinsel eğitim süreci de denebilecek ilk aşamadır. Bu aşamada, Amerika kıtasına gelen Avrupalıların Maya ve Aztek kültürü gibi kadim medeniyetlerin varlığına son vermesi ve de yerli halkı kendi topraklarında ötekileştirmeleri sorunsalı temel alınmıştır. Kurulan yeni devlet tarafından göz ardı ve çoğu kez de manipüle edilmeleri, eğitim ve yargı bağlamında adaletsizliğe uğramaları,

genel haklar ve özellikle işçi hakları konusunda negatif ayrımcılığa tabi tutulmaları gibi problemleri de gün yüzüne çıkarmışlardır.

Kuluçka aşaması, ifade edilen sorunların bilinçaltındaki karşılıkları ve orada uyandırdıklarıyla ilintileme, benzetme, görselleştirme, dingin bir bekleme, yani meselenin içselleştirilmesi aşaması olup burada mantığa ihtiyaç duyulmamaktadır. Bu aşamanın, Chicano kimliği yaratımında karşılığı ise yok edilen Maya ve Aztek mit ve kültürünün yeniden canlandırılması ve toplumsal bir bilinç oluşturma gerekliliğidir. Yine bu aşamanın insanların eğitim, sağlık, adalet gibi temel ihtiyaçlarının sağlanması, kendi kültürleriyle içinde yaşadıkları kültür arasında yaşamsal bir bağın kurulabilmesi gereksinimi gibi birtakım gereklilikler aşaması olduğu söylenebilir.

Aydınlanma aşaması, sorunun çözümüne odaklı yeni bir fikrin ya da algının yakalanması aşamasıdır. Bu bağlamda Valdez, tarım işçilerinden gün içinde işverenleriyle yaşadıkları olayları anlatırken kullandıkları jest ve mimiklerini, heyecanlı, ironik ya da kızgın tavırlarını izlerken bir fikir atar ortaya; doğaçlama bir şekilde işçilerden birisi patron bir diğeri de çalışanı oynayacak ve diğer işçiler de seyirci olacaktır. Böylece, El Teatro Campesino doğar. Bu aşama, Chicano topluluğu için sadece edebiyat alanında olmamıştır. Birden farklı bölgede, yasal haklarını elde etmek için çıkarılan isyanlar, 1960'lardaki Chicano Hareketi (El Movimiento ya da Chicano Movement) gibi politik akımlar ve oluşturulan sosyal gruplar da bu aşamanın çıktıları arasında sayılabilir.

Doğrulama aşaması ise ortaya çıkan fikirlerin gerçeklikle örtüşüp örtüşmemesi ve Hazırlık aşamasındaki ölçülere uyup uymaması gibi sınırları olan bilinç düzeyinde gerçekleşen aşamadır. Edebi alanda yazılan şiir, tiyatro, roman gibi Chicano kültürü konulu eserler, çıkan isyan ve hak arama hareketleri sonucunda ulusal ve uluslararası tanınırlık kazanan Chicano kimliğiyle Wallas'ın teorisindeki dördüncü aşama olan Doğrulama aşamasının da gerçekleştiğini göstermektedir.

Nihayetinde, bir düşünce olan Chicano kimliğini varoşlardan çıkarıp kaleminin ulaştığı her yere duyurmayı ve Chicanosların kendi içinde de bütünleşmiş bir toplum bilinci oluşturmayı hedefleyen Valdez, kurduğu tiyatroyla yola çıkış amacını bağdaştırmıştır. Amerikan Tiyatro'suna, Chicano toplumunun öz kültürü olan Maya ve Aztek kültürüyle bağının kopmadığını kanıtlar nitelikte eserler bırakmıştır. Onun eserlerinde, hem dil hem kültür hem de kıyafet bir karakter kılığına bürünmüştür. Kimlik yaratma düşüncesini eyleme dönüştürerek hemen her eserinde bu düşünceyi bir karakter gibi sahnede canlandırmış ve Chicanosların ne sessiz bir azınlık ne de öteki olduklarının altını bir kez daha çizmiştir.

Sonuç

Chicano Tiyatrosu, temellerini Yeni Dünya'nın Eski Medeniyeti (Şaman, 1949, s. i) olan Maya ve Aztek kültüründen alırken, oyunları da ırkçılık ve

adaletsizliğin beraberinde gelen ötekileştirme ve haksızlığa maruz kalma gibi günümüz azınlık gruplarının sorunları etrafında şekillenmiştir. Valdez, oyunlarını yazarken üst sınıf insanını değil işçi sınıfını ele almış ve bu sınıfı anlatma görevini de yine o işçi sınıfına bırakmıştır. İlk seyircilerinin de işçi sınıfından oluştuğu Chicano Tiyatrosu oyunları; Chicano kimdir? Nereden gelmiştir? ve Bir Chicano ne ister? gibi soruların hem sorulabilmesi hem de cevap bulabilmesi için kaleme alınmıştır.

Zoot Suit'i sahneye aktarırken Valdez, oyunun tarihte yaşanmış bir olaya dayandırılmış arka planıyla bir cinayeti basına yansıyan boyutundan ve adli mercilerin o günkü taraflı tutumundan daha farklı bir açıyla ele alarak toplumu aydınlatmayı hedeflemiştir. O dönemde basılan gazeteleri de oyuna dâhil eden yazar, tiyatro okurunun/izleyicisinin gerçekte kurgu arasında kalmasını sağlar. Onları bu ruh haline bilinçli bir şekilde iten Valdez, aslında toplumda bir algı yaratmanın ya da o algıyı değiştirmenin kolaylığına dikkatleri çekmek ister. Aile bireyleri arasındaki ilişkiden de özellikle bahseder çünkü toplumda değişkenlik gösteren dinamiklerinin sadece toplumsal algı değil yeni neslin ebeveynleriyle olan diyalogları ve onlara karşı davranışları olduğunu da göstermeyi amaçlamaktadır. *Bandido!* ise silah kaçakçılığı, genelev kültürü, emniyet güçleri, hırsızlık, aşk, kadının toplumdaki yeri ve Beyaz Adam-Chicano çatışması gibi birçok toplumsal konuya tek bir olay örgüsünde değinir. Bir yönetmen tarafından yapılan hırsızlığın sahneye aktarılmasıyla hangi sahnenin esas oyunun sahnesi hangi sahnenin oyun içindeki oyunun sahnesi olduğunu anlamak güçleşir. İşte tam burada Valdez, seyirciye mesajını verir: Chicano toplumu üzerinde oynanan oyunlar bir kurgudan ibarettir. *I Don't Have To!*'da da yine karakterlerin verdiği rolü sahneleyenlerle Valdez'in verdiği rolü sahneleyen karakterler girift bir haldedir. Meksikalıları oynayan Meksikalı Villa ailesiyle kendi kurgusunu yazıp oynayan ama aslında kendisi bir kurgunun içinde olan Sonny'nin hangi sahnelerde olduğunu takip etmek pek de kolay değildir. İlhamını bu kargaşadan, yani yaşamın kendisinden alan Valdez, Chicanosların gerçek-kurgu arasındaki kaygan zeminde bir kimlik oluşturma çabasını ve o kimliğe öz kültürleriyle tutunup hayatta kalma mücadelelerini de eklemektedir. *Zoot Suit* ve *Bandido!* toplumsal çözülmeyi anlatırken *I Don't Have To!* ise aile içi çözülmeye ışık tutar. Son olarak, oyunların içine yerleştirdiği Maya-Aztek kültürel referanslarını Chicano kimliği arayışlarıyla birleştiren yazar, oyunlarını umutlu sonla bitirir.

Kaynakça

- Arteaga, A. (1997). *Chicano Poetics: Heterotexts and Hybridities*. Cambridge: Cambridge.
 Altıntaş, H. (2016). Amerika'da Feminist Tiyatro. *Aydın Sanat*, 2/4. 81-91.
 Beşe, A. (2006). Chicano Theater and Luis Valdez's *Mitos*. *JAST: Journal of American Studies of Turkey*, 23, Special Chicano Issue, 105-119.

74 Luis Valdez'in Seçilmiş Oyunlarında Chicano Kültürü Yansımaları

- Beşe, A. (2009) Introduction to American Dramatic Literature. Erzurum: Fenomen.
- Bleiweiss, R. M. (1975) Freedom's Words-The Constitution of the United States of America. California: Bleiweiss.
- Boal, A. (2008) Ezilenlerin Tiyatrosu. İstanbul: Boğaziçi.
- Büken, G. (2007) Quetzalquatl Soyunun Yaşayakalıışı: Aztlán'dan Frontera'ya Mejicanolardan Meksika Kökenli Amerikalılara. Doğu Batı-Bir Zamanlar Amerika-II, 10/42.
- Çakmak, B. (2013). Batıda Çağdaş Feminist Tiyatronun Gelişimi. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim, 10: 1-14.
- Çalışlar, A. (1966). Çağdaş Tiyatro. İstanbul: Tan.
- Çelikel, M. A. (2011). Sömürgecilik Sonrası İngiliz Romanında Kültür ve Kimlik. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Çevik, A. (2004). Maya Uygarlığından Bir Tiyatro Örneği: Rabinal Achi ve ya Xajoj Tun". Tiyatro Araştırmaları. 18. <http://dergipark.gov.tr/tad/issue/11481/136832>
- Foster, D. W. (1994). Cultural Diversity in Latin American Literature. Albuquerque: University of New Mexico.
- Gürlüyer, A. (2013). Chicano Tiyatrosu'na Tarihsel Bir Yaklaşım. Erzurum: Yüksek Lisans Semineri.
- Huerta, J. A. (1982). Chicano Theater: Themes and Forms. Tempe: Bilingual.
- Huerta, J. A. (2000). Chicano Drama: Performance, Society and Myth. Cambridge: Cambridge.
- Kammrad, A. ve Rainer S. F. (1976). İşçi Tiyatroları-Ajitrop Topluluklar. İstanbul: Kent.
- Lopez, T. A. (1995). Growing up Chicana/o. New York: Avon.
- Maciel, D. R. vd. (2000). Chicano Renaissance-Contemporary Cultural Trends. Tucson: The University of Arizona.
- Neate, W. (1998). Tolerating Ambiguity-Ethnicity and Community in Chicano/a Writing. New York: Peter Lang.
- Novoa, B. (1982). Chicano Poetry: A Response to Chaos. Austin: University of Texas.
- Özbudun, S. vd. (2006). Latin Amerika Yerlileri. İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Parrinder, G. (1971). World Religions from Ancient History to the Present. New York: Facts on File.
- Paz, O. (1990). Yalnızlık Dolambacı. İstanbul: Cem.
- Sánchez, G. J. (1993). Becoming Mexican American-Ethnicity, Culture, and Identity in Chicano Los Angeles. 1900-1945. Oxford: Oxford.
- Shirley, C. R. (1988). Understanding Chicano Literature. South Carolina: University of South Carolina.
- Stan, S. ve Valdez, L. (1972). Aztlán: An Anthology of Mexican-American Literature. New York: Vintage Book.
- Şaman, B. T. (1949). Amerika Kültür Tarihi. Ankara: Ulus.
- Tekinay, A. (2001). Contemporary American Drama 1960-2000. İstanbul: Boğaziçi.
- Valdez, L. (1992). Zoot Suit-A Bilingual Edition. Texas: Arte Público.
- Valdez, L. (1992). Zoot Suit and Other Plays. Texas: Arte Público.
- Wallas, G. (1908). Human Nature in Politics. London: Constable.
- Wallas, G. (1921). Our Social Heritage. London: George Allen & Unwin.
- Wallas, G. (1926). The Art of Thought. London: Butler & Tanner.
- Wallas, G. (1914). The Great Society: A Psychological Analysis. London: The Macmillan.

EXTENDED ABSTRACT IN ENGLISH

Reflections of Chicano Culture in Selected Plays of Luis Valdez

Luis Valdez established his theater consisting of farm workers on a trivet, taking Chicano culture as a reference: *actos* improvised short play with more political content, *mitos* reflecting Maya and Aztec mythology and legends, and *corridos* bringing music, song, and dance interpretation into play. Creating a Chicano identity and internalizing their mother culture with present lives become the outstanding theme in Valdez's plays. This paper discusses three of Valdez's selected plays, *Zoot Suit*, *Bandido!*, and *I Don't Have To Show You No Stinking Badges!*. The reason why these plays are analyzed is that each of them helps to shape the Chicano identity while satirizing the Chicano bias in society.

For this purpose, in almost all of Valdez's plays, the process of transforming the "idea" of being Chicano, which is indicated at least as much as the protagonist's presence on the stage, into "action" of becoming Chicano is scrutinized. In the case of introducing the already-existing Chicano identity and community to those who deny its existence, "being" turns from being a phenomenon into an "action". In this regard, it is observed that it is tried to exhibit Chicano Theater's place in the American Theater especially with sociocultural and political messages. While doing this, Graham Wallas's four-stage model of the creative process was used to analyze the Chicano identity's creation phases.

The first phase is the preparation in which the problem is stated. In that, the problem of being the other in American society. In this phase, Luis Valdez captures the idea that the farm workers in need of telling the stories they experience during the day. The need to share the injustice and other problems concerning their identity push Valdez to write his plays which are the mirror of Chicano society in some aspects such as social, cultural, economic, political, etc.

The second phase is the incubation phase which covers the conscious and unconscious ideas of the problem and correlation with objects and people. In this phase, the playwright blends the background information about historical and social events, tries to find a way to bridge past and present.

In the illumination phase, the moment the caught. In this phase, Valdez understands the needs and the problems can be narrated by the people who experience them in a better way. While he listens to the farm workers he catches the idea to establish a theatre.

In the last phase which is the verification of the whole process. In this phase, Valdez tries to verify the plays with the purpose of the starting point whether they help the creation of the Chicano identity or not. In a nutshell, Valdez's plays and especially *El Teatro Campesino* are the mediums of expressions concerning the Chicano identity and culture which are created

76 *Luis Valdez'in Seçilmiş Oyunlarında Chicano Kültürü Yansımaları*

on the level of conscious and unconscious levels to speak on behalf of Chicanos.