

**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANABİLİM DALI**

**TÜRK TİYATROSUNDAKİ TARİHSEL OYUNLARDA TOPLUMSAL  
CİNSİYET**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ / YÜKSEK LİSANS DÖNEM  
PROJESİ**

**Hazırlayan  
Güneş KOZAL**

**Danışmanı  
Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL**

**İstanbul – 2013**

**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANABİLİM DALI**

**TÜRK TİYATROSUNDAKİ TARİHSEL OYUNLARDA TOPLUMSAL  
CİNSİYET**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ / YÜKSEK LİSANS DÖNEM  
PROJESİ**

**Hazırlayan  
Güneş KOZAL**

**Danışmanı  
Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL**

**İstanbul – 2013**

## ÖNSÖZ

“Türk Tiyatrosundaki Tarihsel Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet” adını taşıyan bu çalışma, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Bölümü Yüksek Lisans Programında tez olarak hazırlandı.

Bu tezin içeriği tarihe olan ilgimle ve yaşama dair edindiğim cinsiyet sorunlarıyla, gördüğüm ama dillendiremediğim, sorgulamaktan çekindiğim toplumsal normlarla şekillendi. Deneysel tiyatro dersinde ve toplumsal cinsiyet okumalarında gözlerimin ışıldamasını ve bitmek bilmeyen öğrenme arzumu her defasında ilham vererek, fikirleriyle ve keskin zekâsıyla ufkumu açarak ve zihnimi zinde tutarak destekleyen, yaratım aşaması boyunca yazdıklarımı bıkmadan okuyup değerlendirmelerini benden esirgmeden içeriği derinleştirip zenginleştirmeme yardımcı olan çok sevgili hocam Fakiye Özsoysal’a; tüm bu okumalar esnasında bunların yalnızca bir kuramdan ibaret olmadığını fark ettiren, tartışılan her normun belirli teknikler ve yaratıcılık kullanılarak sahneye aktarımının mümkün olduğunu gösteren ve geniş ufkunu ve yaratıcı düşüncelerini sınırsızca önümüze sunan değerli hocam Metin Balay’a teşekkürü bir borç bilirim. Onlardan öğrendiklerim yalnızca tiyatro ile sınırlı kalmadı aynı zamanda hayata bakışımı büyük ölçüde şekillendirdi. Verdikleri emek ve duydukları inanç karşısında buradaki teşekkürüm az kalır. Tezin özet kısmını İngilizceye çevirdikleri için, aynı zamanda araştırma ve yaratım aşamasında motive edici, anlayışlı ve cesaretlendirici tavırlarından dolayı kardeşim Doğuş Kozal ve Günce Kozal’a ve elbette bana sağladıkları sınırsız imkânlar dolayısıyla biricik aileme çok teşekkür ederim. Son olarak hayatıma bir sürpriz gibi giren, yaşamın her alanında desteğini benden esirgemeyen, inancını yitirmeyen, fikirlerini sakınmadan söylediğinden tezin zenginleşmesini sağlayan ve yazım aşamasında tezin editörlüğünü yapan Ulvi Yaman’a çok şey borçluyum. Burada ismini saymadığım beni manevi anlamda destekleyen yakın arkadaşlarıma da teşekkür ederim.

İstanbul, 2013

Güneş Kozal

## İÇİNDEKİLER

### Sayfa No

KISALTMALAR LİSTESİ .....	<u>II</u>
ÖZET .....	<u>III</u>
ABSTRACT .....	<u>IV</u>
1. GİRİŞ .....	5
2. İKTİDAR DÜŞKÜNÜ ŞEYTANİ KADINLAR .....	15
2.1. Kösem Sultan .....	19
2.2. Hürrem Sultan .....	30
2.3. Bağdat Hatun .....	40
2.4. Genel Değerlendirme .....	65
3. DESTANLAR VE DESTANSI KİŞİLİKTEKİ ERKEKLER.....	70
3.1. Hikaye-i Mahmudu Bedreddin .....	73
3.2. Kubilay .....	99
3.3. Genel Değerlendirme .....	127
4. ANLATILARDA KADINLAR.....	132
4.1. Gayrı Resmî Hürrem .....	134
4.2. Genel Değerlendirme .....	170
5. SONUÇ.....	172
6. KAYNAKLAR.....	181
7.ÖZGEÇMİŞ .....	184

## KISALTMALAR

<b>a.g.e.</b>	: Adı geen eser
<b>Bkz.</b>	: Bakınız
<b>Cev</b>	: evirmen
<b>Ed</b>	: Editör
<b>s.</b>	: Sayfa

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Güneş KOZAL  
Anabilim Dalı : Tiyatro  
Programı : Tiyatro Yüksek Lisans  
Tez Danışmanı : Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Ocak 2013

## TÜRK TİYATROSUNDAKİ TARİHSEL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYET

### ÖZET

Bu tezde, Osmanlı dönemi ve öncesi tarihsel süreci konu alan Türk oyun yazarlarının belirli tarihsel oyunları ele alınmıştır. Konularına ve yapısal özelliklerine göre seçilmiş bu altı oyunun detaylı şekilde metin çözümlenmeleri yapılırken, feminist eleştirel bir çözümlenme biçiminden ve yapı-söküm stratejilerinden faydalanılmıştır. Burada amaç, tarihin görmezden geldiği ve ikincil konuma ittiği kadınları nasıl bir normatif düşünce biçimiyle ördüğünü bulgulamak, cinsler arası iktidar ilişkilerinin metinlerde nasıl işlendiğini keşfetmek ve oyunlarda fark etmeden yaratılmış ‘devletin bekası ve bütünlüğünü koruma’ ‘resmi kaynakların anlatımının dışına çıkamama’ ‘erkek egemen söylemin yüceltilmesi’ gibi belirli ideolojilere dayanan söylemleri ortaya çıkartmaktır. Bilinçsizce içselleştirdiğimiz ve kolektif belleğimize ‘doğru’ olarak yerleşmiş bu tip kalıplaşmış anlatımlar, çoğunlukla metnin görünür niyetinde veya açıktan iletildiği söylemlerinde varlığını göstermez. Bu şablonlar oyunun dillendirmeden söylediği, metnin alt anlamlarında saklanmış, yapısında barındırdığı kavramların/olguların içselleşmiş birer üretimidir. Bu bağlamda tez içerisinde oluşturulmuş üç ana başlıkta, yazarların söylemek/iletmek istediği dizgelerden bağımsız olarak, oyunlara feminist eleştirel bir bakış getirmek, cinsiyet körlüğüne, hiyerarşi ve iktidar sorunlarına değinerek merkezleşmiş yapının daha fazla çoğaltılmaması için alan yaratmak, yeni bir model oluşturabilmek için geniş çaplı bir irdelemeye ve çözümlenmeye gidilmiştir. Bu bağlamda Türk Tiyatrosundaki yazılmış metinlerde söylenmeyenlerin irdelenmesiyle tarih, gelenek, kolektif bilinç ve eril bakış açısı açığa çıkarılarak, metinlerde sorunsallaşmış ideolojilerle çok yönlü bir hesaplaşma içine girilmesiyle, bir ezber bozma, normatif düşüncenin tabularını kırma ve izleyiciye düşünebileceği, tartışabileceği boş ve özgür alanlar yaratma şansı verir.

**Anahtar Kelimeler:** Toplumsal Cinsiyet, Tarihsel Oyunlar, Feminist eleştiri, Feminist yapı söküm, Tiyatro Kuramı, Dram, Tiyatro.

## **GENERAL KNOWLEDGE**

Name and Surname : Güneş KOZAL  
Field : Theatre  
Program : Theatre Master Program  
Supervisor : Assoc. Doc. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL  
Degree Awarded and Date : Master – January 2013

## **GENDER OF HISTORICAL PLAYS IN TURKISH THEATRE**

### **ABSTRACT**

This thesis explores the representation of women in pre-Ottoman and Ottoman era Turkey in plays written by Turkish playwrights. The six plays that have been selected for analysis have been analyzed according to the ways in which they express feminine identity thematically and structurally; in order to achieve this I have blended a variety of different critical approaches. In particular, feminist and deconstructionist criticism have been utilized as a means of unearthing the ways that history has stereotyped and repressed women. One of the aims of this thesis is to investigate how power relations between genders are represented in the texts and to elucidate the patriarchal discourses which are represented unconsciously in plays, for example through ideologies like 'protecting state's permanence and unity', 'to be unable to run away from the narrative of legitimate sources', 'glorifying the patriarchal discourse'. These kinds of formulaic narratives, which have been internalized unconsciously and are ensconced to our collective memory, are mostly not the aims of the text but are unintentionally reproduced in the plays as misogynist attitudes were the social norms of the era. Often chauvanistic attitudes are not literally represented in the text but are observable in the structuring of the text or become apparent under sustained literary analysis. With these issues in mind, the thesis will explore Turkish female identity within a feminist framework therefore to expose and prevent the reproduction of anti-feminine discourses such as genderblindness, hierarchy, power relations and to create a new egalitarian model. By scrutinizing the texts and inferring upon the unspoken elements of the plays, this thesis reveals the multifarious ways that plays act as carriers of ideology and strips these away to present the theater as a free space to be able to cogitate and discuss, to break away from internalized chauvanism and the taboos of normative thinking.

Keywords: Gender, Historical plays, Feminist criticism, Feminist deconstruction technique, Theatre Theory, Drama, Theatre.

## 1. GİRİŞ

Tarih, tarih örgüsündeki iktidar ilişkileri, iktidar ilişkileri içinde kadının konumlandırıldığı yer, tarihin neyi görmezden geldiği ya da neyi seçerek gösterdiği, tarihin anlattığı olayların yeniden kurgulanması esnasında neyin üretildiği ve neyin atlandığı, ataerkil düzenin işleyişi ve bu işleyiş üzerine yaratılan imgeler bu tezin omurgasını oluşturmaktadır. Toplumun organik bir belleğe sahip olmadığını düşünürsek, her toplumda yaşanan olayları kayda geçirmesi gereken/geçiren, olayları yazılı kaynak haline çeviren vakanüvisler, sözlü/yazılı tarih anlatıcıları, tarihçiler hep olmuştur. Bu açıdan bakıldığında “*olayların kaydının tutulması demek, aynı zamanda onların seçmeye ve yorumlamaya tabii tutulması*”<sup>1</sup> anlamına gelmektedir. Olay anlatıcılarının ise bu pozisyonda “*istenilen türde toplumsal bilinçlilik yaratılması*”<sup>2</sup> amacıyla eserlerini yapılandığını görmekteyiz. Bu nedenlerle elimize ulaşan geçmişle ilgili tüm bilgiler, birilerinin seçkisi ve yorumlaması doğrultusunda günümüze ulaşmış belgeler olup, belirli konularda toplumsal bilinci ziyadesiyle etkilemişlerdir. Bunlara, resmi ideoloji, devletin bütünlüğü, kahramanlık olgusu, kurtuluş mitleri, toplumsal cinsiyet temsilleri gibi örnekler verebiliriz. Buna göre tarih, anlatılarını döneminin önerdiği normatif düşünce biçimini yücelterek anlatmaya koyulurken dışarıda bıraktıklarını, ötekileştirdiğini de göremez veya görmek istemez. Kendi sınırları içinde sunduğu bu tabloda ise yüce/hain, iyi/kötü, doğru/yanlış erkek/kadın gibi belirli ikili karşıtlıklar oluşturur ve bunların ilkinin ikincisine yeğ tutar.

Tarihin kadınları görmezden gelmesi, cinsler arası iktidar ilişkileri ile bağlantılı olarak gelişir. Böylelikle tarih anlatılarında kadınlar, toplumsal açıdan ikincil konumda ve olayların dışında bırakılarak anlatılırlar. Öyle ki kadınların, gündelik hayatlarındaki modern dünyanın normlarına uygun davranış biçimlerini, belirli ölçülerde tarihin günümüze değin yarattığı imgeden aldığı da bir gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Cinsler arası iktidar ilişkileri derken, daha ziyade kadının

---

<sup>1</sup> Berktaş, 2006: 18

<sup>2</sup> A.g.e.: 18



ataerkil düzen içindeki konumunu, toplumsal anlamda kadın-erkek ilişkileri ve kadınlara biçilen rolleri, cinsiyet temsillerini, tarihin yarattığı kadın imgelerini, hem kadınların hem de yazarların toplumsal ahlak ve bilinç sistemini ne derece içselleştirdiklerini ortaya koymaktan ve tartışmaya açmaktan bahsetmekteyiz. Buna göre geçmiş olayları kendine konu edinmiş metinlerin, görünür niyetinin dışında geçmişle nasıl bir hesaplaşma içine girdiklerini araştırmak isterken, -aslında yazarların okuru ulaştırmayı hedefledikleri kendi iletilerinden bağımsız olarak- feminist eleştirel bir yaklaşımla mevcut kanıksanmış kadın-erkek temsillerini gün yüzüne çıkararak, metin çözümlemelerindeki normatif dizgeyi tersyüz etmek niyetindeyiz.

Bu çözümlemeler esnasında temel olarak feminist kuram, edebiyat kuramı, tarihin yanlılığına dair belirli kuramsal kaynaklar ve yapısöküm stratejileri kullanılarak feminist eleştirel yaklaşımdan faydalandık. Tüm bu kuramsal verilerden yararlanırken de toplumsal düzenin oluşturduğu kadın-erkek temsilleri bizim için önemli birer yol haritası oluşturdu. Yaşadığımız toplum içerisinde ortak belleğimize kazınan, çoğu zaman fark edemediğimiz, dolayısıyla sorgusuzca uyum gösterip olduğu gibi kabullenerek yaşadığımız bir takım temsil biçimlerinin, iktidar mekanizmasının işleyişinin, yazarların metinlerinde ne seviyede varlık gösterdiğini bulguladık. Tüm bu bulgulardan yola çıkarak ise, kolektif belleğimizde yer alan değer yargılarımızı feminist eleştirel bakış açısıyla ve yapısöküm stratejisiyle analiz etmeyi hedefledik.

Toplum içerisinde gerek kadınlardan gerekse erkeklerden beklenen roller çok açıktır. Akıl, güç, bilgi, korumacı, sahiplenici tavırlar gibi 'etken' olarak adlandırılıp yüceltilen yapılar erkeği tanımlamakta; buna karşın annelik, ev içi pratikler, sadakat, itaat, duygu ve sezi gibi 'edilgen' olarak adlandırılıp ikincilleştirilen yapılar ise kadını tanımlamaktadır. Tüm bu öğretilmiş normlar karşısında kadının annelik dışında herhangi bir alanda başarılı olma isteği, akılını kullanarak olaylara yön vermesi veya herhangi bir ortamda etken olmaya arzulaması ister söz konusu tarihsel olaylar olsun, ister günümüzdeki yaşam pratikleri olsun, pek olumlu karşılanan bir durum değildir. Örneğin kadın annelik vasıflarını düzgün şekilde (toplumun belirttiği biçimiyle) yerine getiremiyorsa bu onun beceriksiz ya da yetersiz olduğuna işaret etmekte, dolayısıyla başka herhangi bir alanda başarı göstermesi beklenmemektedir.

Ve/veya başka alanda başarılı olma çabası akıllara çocuklarını, annelik görevlerini ihmal ettiği/edebileceği kuşkularını yaratmaktadır. Özellikle geçmiş dönemlerde yönetimde söz hakkı almaya kalktıkları noktada, kadınlar mutlak şekilde olumsuzlanmakta, geliştirdiği tüm stratejiler şeytani ve kötücül bulunmaktadır. Çünkü ondan beklenen yuvasının huzurlu bir biçimde devamını sağlaması, çocuklarını süregelen toplumsal normlara uygun büyümesi ve kocasının ihtiyaçlarını karşılamasıyla sınırlıdır. Erkeklerin dünyasına ait olduğu düşünülen erk ve iktidar, erkekleri bir yandan güçlü kılarken, diğer yandan koruyucu ve sahiplenici bir rol üstlenmelerini sağlamaktadır. Buna göre himayeleri altında bulunan ‘kadınlarıyla’ başlayarak -statüleri her ne olursa olsun- sorumlulukları devletlerini ve ülkelerini savunmaya kadar uzanır. Bu belirgin ve toplumdaki her bireye dayatılmış cinsiyet temsillerine bakarak, tezde görme biçimi olarak kullandığımız eleştirel feminist bakışla, bir eşitlik dizgesi ararken cinsiyet ayrımı gözetmeksizin, yaşam içindeki tüm iktidar ilişkilerini, tek boyutlu, merkezci, bütüncül bakışı, birini diğerine yeğ tutan ve kişiyi seçime zorlayan, kendine kesin yanıt arayan ikili karşıtlıkları ve normatif düşünceyi mercek altına yatırdık. İrdelemeye alınan mevcut yapı içerisinde, öğretilen ve dayatılan iktidar mekanizması bu tezle derinlemesine incelenerek yeniden üretilmemesi için gerekli ipuçları deşifre edilmiştir. Fatmagül Berktaş’ın da değindiği gibi *“feminist teori bir anlama ve yorumlama aracı olduğu kadar, dönüştürmenin yolunu açabilecek bir eleştirel perspektiftir.”*<sup>3</sup> Biz de feminist eleştirel bakışın ve yapı söküm stratejisinin esnek alımlama imkânını kullanarak yalnızca bir eleştiri getirmek ve tek bir sonuca varmak yerine, tezde örneklendirdiğimiz oyunlar doğrultusunda, genel bir bakışla Türk tiyatrosundaki oyunlara yeni bir eleştirel çözümleme modeli oluşturmak istedik.

Aslına bakılırsa bu tezde ele alınıp incelenen tarihsel oyunlarda yazarlar bir tarih yazma çabası içerisine girmezler. Fakat geçmişin olaylarını kendilerine örnek alarak veya bu konuları direkt biçimde kullanarak kendi dizgelerini oluşturmak, kendi düşünme biçimleriyle anlatmak derdine düşerler. Geçmiş zamanın izini sürerek yazılmış bu tip oyunlar, kurgularını oluştururken, -bir yerde inandırıcı olmak için ve bilinçsizce- tarihin dogmalarını kullanırlar. Ve tam da bu sebeple, kendi kurguları içinde de dogmatik bir söylem yaratmış olurlar. Gerek yazın alanının (edebiyat, şiir, roman, öykü, hikaye vb.) gerekse performans sanatlarının (tiyatro, sinema, bale,

---

<sup>3</sup> A.g.e.: 12

opera, mzik vb.) kalabalık kitlelere bir anda ulařma ve yayılma konusunda etkili oldukları ve bu yzden de rettikleri dizgelerle hayatımızda bir kıstas/kriter oldukları dřnlrse, anlatmayı hedefledikleri her Őeyi rahatlıkla ve etkili bir biimde okur/izleyicisine ulařtırabilme Őansına sahip oldukları grlr. stelik yazılan eserlerin, performansı gerekleřtirilen yapıtların, kendi olay rgleri dođrultusunda ve kendi grřleri erevesinde belirli mesajları kalabalık kitlelere iletmek gibi bir dertleri de vardır. Bu bađlamda tiyatromuzda mesaj kaygısıyla yazılmıř ve tarihsel verileri omurga olarak kullanmıř eserlerin ikna edici olma gdsyle, yzyıllardır devam eden bilindik dizgeleri yeniden ve yeniden rettikleri grlr. Bylelikle hayatımızda kıstas olarak kabul ettiđimiz, ‘seyir etmekten’ keyif alırken bizi dřnmeye sevk ettiđini dřndđmz yapıların, dođduđumuz andan itibaren iine dřtđmz sistemin birer devamı olduđunu fark etmeden, bize sunulan iletiyi istem dıřı ‘dođru’ kabul ederek iselleřtiririz. Oluřmuř dzen ierisinde đretilen ve anlatılan arasında farklılık olmadıđından, kendimizi ne eril ideolojiyi ne de resmi ideolojiyi sorgulamak durumunda hissederiz. Bylelikle normal kabul ettiđimiz mevcut yapı ierisinde aslında dřncelerimizin trplendiđini, bakıřımızın kreltildiđini de fark edemeyiz; stelik bu sebeple bilindik iktidar mekanizmasının devamını sađlarız. Gndelik hayatımızda yaptıđımız espriler, konuřma biimimiz, kızgınlık anlarında fkeyle sylenen szler ataerkil dzenin kalıplařmıř yapısıyla retilmektedir. Bu perspektiften bakacak olursak, gndelik hayatta yapacađımız Őakalar veya kfrlr sırasında pekiřtirilen ideolojiler kadar, yazın veya performans alanında fark etmeden retilen ideolojiler de normatif dzenin devamına iřaret etmekte ve toplum tarafından ‘‘fikir ynlendiricisi’’ olarak kabul edilen aydınların, ‘‘entelektel’’ retim biimleri olmaları sebebiyle kıstas olarak kabul edildikleri iin belki daha fazla tehlike arz etmektedirler. Bu tip okuma veya izleme edimlerinde bilindik dizgeyi kırabilmek, olayı ortaya koyarak tartıřma alanı yaratmak, kaleydoskop etkisi yaratacak oklu bir grme biimi oluřturmak, kiřiyi edilgen yapısından koparacak, sunulanın akıntısına kapılmadan ve yargılanmaksızın dřnebilme zgrlđ sađlanmış olacaktır.

Tezde ele alınan tm oyunlar, dřnsel bir btnlđ oluřturma gailisi iinde seilmiřtir. Trk tiyatrosunun nde gelen yazarlarından, farklı zaman dilimlerinde yazılmıř ve yalnızca Osmanlı tarihine odaklı deđil, Osmanlı ncesi veya Cumhuriyet sonrası tarihsel konuları da iine alan geniř bir yelpazede irdelenmek zere oluřturulmuřtur. Bu yelpaze ierisinde metinlerin yapısal aıdan farkları ya da

benzerlikleri yahut tarihsel olayları ele alış biçimlerindeki ayrıştıkları ya da buluştukları noktalar, her bölümde incelenen oyunların dramaturgi çalışmaları içinde yer almaktadır. Tezin ana başlıkları, tarihsel olayları kendine fon olarak kullanmış yazarların seçtikleri konulara, kahramanlara, oyun finallerinde yarattıkları kurtuluş mitlerine, iletmek istedikleri mesajlara, eleştirmek istedikleri olgulara ve/veya yazım tekniği açısından oluşturdukları farklılıklara göre değerlendirilmiş ve buna göre dizimleri yapılmıştır. Yapılan bu sıralama doğrultusunda, tarihin cinsiyeti ve oyunların resmi ideoloji üzerine geliştirdikleri ayrılıkçı söylemin ortaya çıkarılması hedeflenmiştir.

“İktidar Düşkünü Şeytani Kadınlar” başlığı altında toplanan tezin ilk bölümü, tarihin bir döneminde bir şekilde iktidara gelmiş ve etken olabildikleri için kendilerinden söz ettirmiş *Kösem Sultan*, *Hürrem Sultan* ve *Bağdat Hatun* ile ilgili seçilmiş üç oyundan oluşmaktadır. *Turan Oflazoğlu*, *Orhan Asena*, *Güngör Dilmen* gibi önemli yazarların kalemlerinden ortaya çıkmış bu oyunlar, konularını iktidara gelmiş kadınların yönetimdeki beceriksizliklerinden başlayarak, düzeni nasıl bozduklarıyla ve devlet mekanizmasının yanlış işleyişiyle devam ederken, bir yandan günümüz iktidarlarına eleştiri getirmeyi amaçlamaktadırlar. Oyunların finalinde ise yazarlar, devletin bütünlüğünün ne şartlarda oluşacağına ve adil bir yönetimin nasıl olması gerektiğine dair kendi düşüncelerini/ideolojilerini iletirler. Muhafız bir bakış takındığı düşünülen bu tip oyunların temel sorunu ise, iktidar mekanizmasına ilişkin yeni bir söylem geliştirememelerinde yatmaktadır. Zira bu oyunlarda devlet, ‘kötü’ ve menfaat düşkünü yöneticilerin (kadınların) ellerinden kurtarılmaya çalışılmış, yerlerine ‘iyi’ yöneticiler (erkekler) ikame edilmiş; bununla beraber her yazarın kendi adalet anlayışı çerçevesinden, devlet yönetiminin nasıl olması gerektiğine dair önermeler yapılmıştır. Böylelikle oyunların yazım sebebi olarak belirleyebileceğimiz ‘iktidara eleştirel bakma’ çabası kurgulan bu yapı içerisinde, kişi değişikliğinden öteye gidememiş sığ bir tartışma içine sıkıştırılır.

Bununla birlikte tarihsel anlatılara büyük bir sadakat duygusuyla bağlı olan bu tip oyunlar, geçmiş zamanın penceresine takıldıklarını ve tek boyutlu bir anlatının içine sürüklendiklerini fark etmezler. Bu metotla oyun yazarları, tarihin kendi yapısındaki dogmaları kullanarak, görüşlerini doğrudan bir dille okur/izleyiciye iletirken, kitlesine ikna edici bir ortam yaratmayı ve bu yolla inandırıcılık sağlamayı hedeflerler. Özellikle ilk bölümde ele alınan oyunlarda, kadın sultanların kullanılması ve her koşulda onların yanlış yönetimlerine ve haris addedilen

kişiliklerine vurgu yapılması, yazarların niyetiyle bakacak olursak, iktidarın düzenbaz yüzünü ortaya çıkarmak, oyun boyunca yanlış giden rotayı gözler önüne sermek ve finalde devletin bütünlüğüne giden en ‘adil’ yolu tarif etmek olduğu görülmektedir. Fakat bilinçsizce ürettikleri alt anlama baktığımızda resmi söylem içerisinde fark etmeden devletin savunuculuğunu yapmalarının yanı sıra, bir taraftan da eril egemen söylemi ve ataerkil görme biçimini pekiştirerek erkek/kadın ayrımcılığına yol açtıkları göze çarpmaktadır. Mevcut oyunlarda pekiştirildiği üzere, yanlışlıkla iktidara gelmeyi başaran kadınlar, oyunun sonuna doğru ölmeyi hak edencesine kötülük yaparak, okur/izleyiciye “kadınların tahtta ne işi var?” sorusunu sordururlar. Oluşturulan bu yapı içerisinde etken olmak, ancak erkek dünyasına ait bir olgu olarak ortaya konulur. Bunun karşıtı, kadının doğasına uygun davranmayışıyla açıklanmaktadır. Böylesi bir bakış açısının ürettiği yönetim şekli ise ‘adalet’ sahibi babacan bir iktidarı işaret etmektedir. Kadın karşısındaki kişi veya kitle üzerinde iktidar kurduğu noktada olumsuzlanırken, erkek çevresinde kurabildiği iktidar ve hiyerarşi sebebiyle yüceltilir ve başarısını bu şekilde kazanır. Oysa ister söz konusu bir kadın olsun ister erkek, bir kişinin diğer bir kişi üzerinde oluşturduğu iktidar, baskı ve güç her şekilde ataerkinin bir göstergesidir. Fakat ele alınan bu oyunlarda, iktidar ve güç ilişkileri kadının başarısızlığı ve erkeğin başarısı gibi yüzeysel bir ikiliğe indirgenerek kurgulanır ve iktidar ilişkilerine dair yeni bir söylem ya da görme biçimi geliştirilemez.

Tezin ikinci bölümü “**Destanlar ve Destansı Kişilikteki Erkekler**” başlığı altında iki oyunun metin çözümlemelerinden oluşmaktadır. Bunlardan ilki *Mehmet Akan*’ın kaleme aldığı *Hikâye-i Mahmudu Bedreddin*, diğeri ise *Ülker Köksal*’ın yazdığı *Karanlıkta İlk Işık* ya da daha çok *Kubilay* adıyla bilinen oyunudur. Bu iki metnin temelde birleştikleri nokta yaşanmış olayları temel almaları ve destanlaşmış anlatılardan yola çıkarak yazılmış olmalarıdır. Tarihin kahramanlaştırdığı, destansılaştırdığı ‘Büyük Adamlar’ın hikâyelerini ele alarak oyunlarının kurgusunu oluştururlar ve içinde buldukları düzene bu kahramanlar sayesinde eleştiri getirmeyi hedeflerler. Oyunlardan ilki Şeyh Bedreddin destanını kaynak alarak, diğeri ise Cumhuriyet döneminde yaşanmış olan Menemen olaylarını baz alarak yazılmıştır. Bu oyunların da, tarihin yazdığına ve resmi kaynakların belirttiklerine hatırı sayılır bir itaat gösterdikleri ve verili izleğin sınırları içerisinde hikâyelerini kurguladıkları hemen göze çarpar. Aynı zamanda değerlendirmeye alınan iki oyunda da Osmanlı hükümlerinin yönetim biçimine eleştiri getirilirken, aslında kast

edilen düzen günümüzü referans göstermekte, yaşanmış bu olaylar sayesinde dönemlerinin iktidarlarına eleştirel bakmayı hedeflemektedirler. Oyun boyunca tartışılması amaçlanan bu iktidar eleştirisi, devletin bekasını ve devlet işleyişinin ‘doğru’ çalışmasını mercek altına almakta, böylelikle devletin bütünlüğü ve barış içinde yaşanması için bir yol haritası oluşturmaktadır. Düzenin devamını sağlayacak bu idealist kahramanlar genellikle iyi eğitilmiş, bilgili, açık/ileri görüşlü, çokça kitap okuyan kişilikleriyle topluma örnek birer insan olarak tarif edilirler. Seçilmiş bu ‘iyi’ kahramanların karşısında ise yanlış yola sapmış, cahil, karanlık ve mutlak ‘kötü’ bir düşman/kitle vardır. Bu haliyle oyunlarda ortalama tavır gösteren, arada kalan, muğlak birilerine rastlamak pek mümkün değildir. Daha çok net bir tavır sergileyerek iyi ve kötünün savaşını anlatmaya dönüşen bu oyunlar, oluşturmayı amaçladıkları tartışma alanlarıyla aslında yalnızca sanal bir münakaşa yaratmış bulunurlar. Oyunların başlangıcından itibaren okur/izleyici olarak arada kalmanız, tercih yapabilmemiz, konu üzerinde düşünebilmeniz imkânsızdır. Böylesi bir propogandist bir söylem içinde, kahramanın düşünce biçimini benimsememiz ve ikinin yanında yer almak istememiz kaçınılmazdır.

Oluşturulan tüm bu dizgeye eril ideoloji üzerinden okuma yapacak olursak, tarihte ya da oyunlarda karşımıza çıkan kahramanların/destansı kişilerin tamamıyla erkek dünyasından oluştuğunu görürüz. Zira bu kahramanlara akıl, güç, bilgi, gibi erkeklerin başarı çizelgesinde yer alan bir takım kodlar yüklenmiştir. Örneğin, kitleleri peşinden sürükleyebilen bir liderlik vasfına sahip olmaları, eğitime önem vermeleri, kitap merakları ve okuduğunu kavrama ve değerlendirebilme yetileri, ileri görüşlülük, öncülük, cesaret ve yürekli olma, karşısındaki insanlara güven verme gibi edimleri içinde barındıran kodlardır bunlar. Gerek tarihin, gerekse oyunların ürettiği ataerkil söylemde, sayılan tüm bu nitelikler kadınların altından kalkabileceği edimler olarak görülmemekte, bu yüzden en âkil kadın bile salt kahraman erkeğin yanında yol gösterici ve destekleyici bir figür olarak yerini alabilmektedir. Çoğu zaman eşitsizlik ve ayrımcılık noktalarını ön plana çıkararak kadının özgürleşmesini savunduğunu iddia eden bu oyunlar, kabul görmüş kadın formasyonlarını tartışmaya açamadıklarından, mevcut özgürlük anlayışı yalnızca biçimsel şablonlardan ibaret kalır. Çünkü bu anlatılarda kadınların -düşünüldüğü ya da niyet edildiği gibi- inisiyatif alabildikleri görülmez; onlar daha ziyade varlıklarını bağlılık duygularıyla örerler ve inandıkları erkeklerin yanında uyumlu ve sadık tavırlarıyla değerlendirilir. Bu açıdan bakıldığında, tarihten alıntılanarak tasarlanmış bu oyunların ne resmi

ideoloji ne de eril bakış açısından uzaklaşmadıkları, dolayısıyla hikâyelerindeki kadınları sadece erkeklerin hayatlarında bir fon olarak kurguladıkları gözlemlenir. Böylelikle okur/izleyiciye kahramanın yanında, kadının özgürleşme hikâyesi de anlatılırken, aslında erkek egemen söylemin dayattığı sistem içinden bakmaya ve normatif düşünme biçimini üretmeye devam ederler. Burada ele alınan iki oyuna bakıldığında görülür ki, yazarın kadın olması veya sol görüşe sahip eşitlikçi bir yaşamı savunan bir kişi olması, ne tarihin yanlı anlatımına, ne de normatif düşünme biçimine yeni bir görüş getirmektedir. Tam da bu sebeple kendi içlerinde ataerkil ideolojiyi içselleştirdikleri ve normalleştirdikleri için metinlerinde cinsiyetçiliğe duyarlı bir yapı ortaya koyamamaktadırlar.

Tezin üçüncü bölümü olan “**Anlatılarda Kadınlar**” başlığı her hangi bir hikâyeyi veya anonim söylenceleri incelemek üzere saptanmamıştır. Bu bölümde yalnızca *Özen Yula*’nın yazmış olduğu “*Gayri Resmi Tarihe Göre Hürrem Sultan’dan Adap Erkan Dersleri*” ya da sık kullanılan adıyla “*Gayri Resmi Hürrem*” metnini ele alınmakta ve tarih anlatısı içinde kadınların yeniden bir anlatıya dönüşmesi ve normatif düşünme sistemi içerisinde nasıl algılandıklarının açığa çıkarılması amaçlanmaktadır. Yazar, tarihin bir dönemine damgasını vurmuş Hürrem Sultan’ın resmi kaynaklardaki hikâyesini kendine fon olarak almış ve oyununu postmodern yazım tekniğinin sunduğu imkânları kullanarak yeniden kurgulamıştır. Bu tekniği kullanmaktaki temel itki, tarihin yanlı bakış açısını gözler önüne sermek, kendi oluşturduğu kurmaca yapı içerisinde tarihin ya da resmi kaynakların anlatmadığı, es geçtiği, görmezden geldiği bir takım olguları oyununda işlemektir. Oyunun başlığından da anlaşılacağı gibi bu metinde gerçeği açıkça yansıtmak, tarihi kronolojik bir sıra gözeterek anlatmak, anlatılardaki kadınlara dair bilindik imgeleri yeniden üretmek gibi bir niyetten bahsetmemiz mümkün değil. Buradaki asıl amaç, resmi tarihin dayattığı cinsiyet rollerini, merkezleşmiş tek boyutlu bakış açısını, normatif düşünce sisteminde klişeleşmiş imgeleri ortaya çıkarmak ve bu kalıplaşmış dizgelerle hesaplaşmaktır. Kullandığı yazım tekniğiyle tüm bu anlamları ve imgeleri alt üst etmiş gibi görünmesine rağmen, oyunun anlamsal zaaflar yarattığı metin çözümlemesinde bulgulanmıştır. Söz konusu bulgularda, oyunun kısmi bir anlatım içerisine girdiği, sunulan sınırları niyet ettiği gibi aşamadığı, dolayısıyla görelî bir tarih anlatısı oluşturduğu gözlemlenir. Aynı zamanda oyunda tasarlanan oda -özel mekân-, resmi kaynakların söylediğinin ötesine geçer ve Hürrem Sultan karakterinin insan yanını öne çıkarmaya, yaşamı içerisindeki insani çelişkileri ve kararsızlıklarını

açık etmeye odaklanır. Oyunun samimi bir şekilde Hürrem'in iç dünyasını ve şablondan ziyade bir insan olduğunu gün yüzüne çıkarmaya çalışırken, aynı doğrultuda belirli kavramları da tartışmaya açmaya niyetlendiği görülür. Fakat yaratılan bu dizgeler sonucunda gerek odanın merkezine bir erkeği oturtarak, gerekse kurmaca bir aşk hikâyesi yaratarak, gerek yeni yaşamını edilgen kadın rolü üzerinden oluşturarak toplumun ortak belleğine yer etmiş belli klişeleri üretmekten öteye gidememektedir. Yazar Hürrem Sultan'ı kendi masalının bir parçası ve oyunda yer alan diğer kadınlarla birlikte kurmaca dünyasının aracı haline getirmiştir. Metinde kurgulanan bu yapı içerisinde yazarın ne kendi ideolojisini, ne de hikâye içerisinde herhangi bir ideolojiyi okur/izleyicisine dayatmaya veya ikna etmeye çalışmadığı açıktır; ancak bu iyi niyet kolektif bilinçte yer etmiş klişeleri ve ideolojileri parçalamak ve yıkmak noktasına metnini taşıyamadığı gerçeğini değiştirmemektedir. Yazılan her şey bu noktada yeni bir hikâyeye dönüşmekte, yeni bir tarih ya da yeni bir masal yazılmaktadır. Kadınlar ise bu yapı içerisinde sürekli bir anlatıya dönüşerek hikâyeler içinde sıkışmış, fasit daire içerisinde dönüp duran, masal kişileri olarak kalmaktadırlar.

Tezin bütünündeki oyun incelemelerinden genel bir çıkarsama yapacak olursak, metinlerin tarihsel olayları nasıl işledikleri, kurgularını hangi yapıda ürettikleri ya da yazarların hangi görüşü benimsedikleri fark etmeksizin, erkek egemen söyleme, eril ideolojiye ve resmi ideolojiye dair yeni bir görme biçimi sunamadıkları görülür. Daha önce de vurgulandığı gibi metinlerin çözümlemeleri, yazarların söylemek/iletmek istediği dizgelerden bağımsız olarak, oyunlara feminist eleştirel bir bakış getirmek ve merkezleşmiş yapının daha fazla çoğaltılmaması için alan yaratmak, yeni bir model oluşturabilmek için geniş çaplı bir irdlemeye ve çözümlemeye gidilmiştir. Bu vesileyle gerek cinsiyet körlüğüne, gerekse hiyerarşi ve iktidar sorunlarına değinmek, bütüncül ve merkezli zihniyeti sorgulamak tezin temel yapısını oluşturmaktadır. Tüm bunlardan yola çıkarak, aslında Türk tiyatrosunda yazılmış oyunlara farklı bir görme biçimini sunmak ve model oluşturmak niyetindeyiz. Ortaya tek ve kesin bir formül koymadan, metinlerin kendi olanakları çerçevesinde, yerellikleri bozulmaksızın, içlerinde barındırdıkları cinsel politikayı açığa çıkarmak suretiyle farklı bir yapılanma içerisine girilmesi bu oyunları esnek bir anlatımın çoğulcu, sorgulanabilir ve dönüştürülebilir bir yapıya ulaşmalarını sağlayacaktır. Bu doğrultuda söz konusu tiyatro metinlerinde öncelikli olarak dramaturgi çalışmaları yapılarak metnin söylem dizgesine yapışmış ideoloji



sorunlarının ortaya çıkarılması ve devamında ise, sahne üzerinde yeniden yapılandırılan metnin bulgulanmış ideolojik sorunlarının yabancılaştırması ve dönüştürülmesi olasıdır. Böylesi bir inceleme aşamasının neticesinde, metnin cinsel politikası, ikili karşıtlık dizgesi, normatif düşünme biçimi yapısöküme uğratarak, içselleştirilmiş ataerkil ideolojinin açığa çıkarılmasına olanak sağlar. Feminist eleştirel bakış ve yapısöküm stratejileri sayesinde metinlerde sorunsallaşmış ideolojilerle çok yönlü bir hesaplaşma içine girerek, yeni açılımlar yaratmak mümkündür. Çünkü burada asıl önemli olan, metnin görünür niyeti ve açıktan söylediği şey değil, dillendirmeden söylediği, yapısında barındırdığı kavramların/olguların içselleşmiş üretiminde yatar. Ancak bu gizli kalmış, görünmeyen öğeler ortaya çıkarılırsa, metnin/yazarın bilinçli ya da bilinçsizce okur/izleyiciye yönelttiği baskıcı tavır kırılmaya uğrar ve oyunlarda kendiliğinden izleyici ile sahne ilişkisi/iletişimi kurulmuş, bu noktada tartışma ve sorgulama alanı yaratılmış olabilecektir. Daha yalın anlamıyla metnin bu şekilde yapısının bozulması, aynı zamanda bir ezber bozma, normatif düşüncenin tabularını kırma ve izleyiciye düşünebileceği, tartışabileceği boş ve özgür alanlar yaratma şansı verir. Hemen hemen tüm metinlere bu açıdan yaklaşılabilir ve tarihle, geleneklerle, kolektif bilinçle bu doğrultuda hesaplaşılabilir. Bu bağlamda geniş bir perspektiften bakarak çok seçenekli, esnek yapılı, boyutlu, araştıran, tartışan ve sorgulayan, deneysel oyunlar yazılabileceği gibi, yazılmış oyunlara sahneleme esnasında dramaturgi çalışması yapılarak yeni ve yaratıcı üretimler ortaya koymak da mümkündür.

## 2. İKTİDAR DÜŞKÜNÜ ŞEYTANİ KADINLAR

### Kadınların Tahtta İşi Ne?

*“Ataerkil İdeoloji, Daha İlk Şekillenmeye Başladığı Andan İtibaren, Erkeği Rasyonellik (Akıl/Zihin), Uygarlık ve Kültür ile Buna Karşılık Kadını İrrasyonellik, Doğa ve Duygusallıkla Özdeşleştirir.”<sup>4</sup>*

Bu ilk bölümde, Türk tiyatrosunun önde gelen üç oyun yazarının (*Turhan Oflazoğlu – Orhan Asena - Güngör Dilmen*) iktidardaki kadınları konu alan üç tarihsel oyunu (*Köse Sultan – Hürrem Sultan – Bağdat Hatun*) feminist bir bakış açısıyla, her birine ayrı dramaturgi çalışması yapılarak incelenecektir. Farklı tarihsel süreçleri işlemekle beraber, konuları itibarıyla üç oyun yazarı da, hem tarihi bir kronolojik sıra gözeterek, hem de günümüzün iktidar mekanizmasına eleştiri getirmeyi amaçlayarak oyunlarını kurgulamaktadırlar. Fakat niyetlendikleri anlatım şekliyle, aslında nasıl da tek boyutlu bir yapı oluşturdukları, bununla birlikte sadece resmi tarihin söylemine sıkıştıkları ve mekânsal anlamda salt sarayın içiyle sınırlı kaldıkları her bir oyunda karşımıza çıkacaktır. Denilebilir ki, kendilerinden önce yazılmış tarihsel kaynaklardan yararlanırlarken– ki günümüze kadar ulaşan bu kaynaklar genelde öznel bir bakış açısıyla, taraflı ve tek boyutlu bir kurgu içinde yazılırlar- sübjektif kurgunun farkına varamayarak, izlek aldığı tarihsel anlatıyı yeni bir bakış açısı geliştirmeden yeniden üretirler. Bu nedenle gerek değerlendirmeye alınan söz konusu üç oyunda, gerekse burada sözü edilmeyen farklı tarihsel oyunlarda yalnızca ‘BÜYÜK ADAMLAR’ın hikâyesiyle sınırlı bir anlatımla karşı karşıya kalınır. Tarihin yaşanmış olaylarını kendilerine birebir örnek alarak oluşturulan bu oyunların merkezleşmiş söylemi, tezin bu ilk bölümünde ele alınacak olgulardan bir tanesidir. Seçilen oyunların kurgusuna bakarak, tarihe yeni bir bakış açısı geliştirilip geliştirilmediği, olay örgülerinde yoruma dayalı bir anlatım oluşturup oluşturmadığı, yazarların tarihe taraflı bir yaklaşım sergileyip sergilemediği, mevcut oyunların dramaturgi çalışmalarında bulgulanacaktır.

---

<sup>4</sup> A.g.e.: 152

Öte yandan iktidardaki sorunların, devlet mekanizmasının yanlış işleyişinin, mutlak iyi ve mutlak kötü kişilikler üzerinden temellendirilmiş olduğu, tüm bu üzerinde çalışılan oyunların yüzeysel bir ikilikte kaldığı göze çarpar. Kadın sultanlar üzerinden oluşturulan bu tarihsel süreç sayesinde, iktidarların düzenbaz/ikili yüzünün ortaya çıkarılma çabalarının yanında, devletin bütünlüğüne ve selametine giden yolun önermesi de yapılmaktadır. Çünkü tüm bu tarihsel kurgu, devletin bütünlüğü, bölünmezliği, istikrarı ve doğru işleyişi üzerine oluşan kaygılardan doğmuş bir sürecin sonucudur. Buna göre söz konusu üç oyunda da, her yazarın, devlet yönetiminin ‘doğru’ ve ‘adil’ biçimini kendi inandığı görüş doğrultusunda yorumladığı, üstelik her birinin, fark etmeden devletin savunuculuğunu ve korumacılığını yaptığı görülmektedir. İyi niyetli bir biçimde, doğru olduğuna inanarak oluşturulmuş bu yapılara, feminist bir görme biçimiyle bakıldığında, mevcut oyunlarda ataerkil düzenin nasıl da fark etmeden, otoriter bir şekilde işlendiği açıkça fark edilir. Örneğin işlenen iktidar teması, yönetimdeki kişi tarafından beceriksizce ya da hırslarına yenik düşülerek kullanıldığında -ki bu elimizdeki mevcut oyunlarda bir kadındır.- devletin bölünmesine, zarara ve ziyana, yazarın kendi ideolojik görüşü doğrultusunda ‘doğru’ kullanıldığında ise -ki bu yazarın öngördüğü bir erkektir.- devletin bütünlüğüne işaret etmektedir.

Böylece aslında oyunlarda erkek egemenliğinin savunuculuğu bilinçsizce işlenirken, kadın bu ataerkil sistem içinde, her daim erkeğin ardındaki edilgen rolü veya başarısız/cani yönetici rolüne uygun bulunur.

Bahsi geçen eril düzenden kasıt, yazarların kurduğu dünyaya ait bir sistem olmaktan ziyade, içine doğulan toplumun oluşturduğu bir sistemler zinciridir. Bu yüzden oyunlarda neden ve nasıl olduğu sorgulanmadan kullanılan, içselleştirilmiş birçok öğeyle karşılaşmak olasıdır. Örneğin bazı kelimeler veya mekânlar, günümüze değin süre gelmiş kullanım biçimleriyle kendiliğinden bir cinsiyet ayrımına işaret etmektedir. Toplumdaki her birey tarafından normalleştirilmiş bir kelimeyi mercek altına alırsak -ki üzerinde çalışılan oyunlarda başlık olarak tercih edilmiş bir kelimedir,- Sultan sözcüğünün cinsiyet ayrımcılığını içinde barındırdığı gözlemlenir. Buna göre SULTAN sözcüğü, sözlükteki anlamıyla: *“Osmanlı padişahlarına ve bunların karılarına ve kızlarına verilen san. Bu san birincilerin adlarının başına, ötekilerin ise sonuna getirilirdi.”*<sup>5</sup> diye tanımlanmaktadır. İnceleyeceğimiz

---

<sup>5</sup> Ağakay, 1966: 663

oyunlardan örneklendirecek olursak, sözlükteki tanımıyla “Birinci”: Sultan Ahmet “Öteki”: Kösem Sultan veya “Birinci”: Sultan Süleyman “Öteki”: Hürrem Sultan gibi açıklanabilir. Öteki sözcüğü burada tanım olarak tesadüfî seçilmiş olsa dahi, açıklanmak istenilen sözcük kullanımı, mutlak şekilde kadının ikincil pozisyonunu tarif etmektedir. Bununla birlikte *BAĞDAT HATUN* oyununda kullanılan HATUN kelimesinin anlamına bakarsak, yine sözlük anlamıyla “*Hakan’ın eşi*”<sup>6</sup> olarak açıklandığını görürüz. Yani ister SULTAN ister HATUN kelimesini kullanalım, gerek kamusal alandaki kullanımıyla, gerekse resmi kaynaklarda bulunan kelime anlamıyla, kadının erkeğin ardı sıra gelen durumu açıkça görülür.

Yine aynı izlekten yola çıkarak bir mekânı ele alıp örneklendirme yapacak olursak, Osmanlı tarihinde çok önemli bir yere sahip olan Harem’in, bünyesinde oluşturduğu cinsiyet ayrımcılığını yakından değerlendirerek fark etmek mümkün. Sözlükte ilk anlamıyla HAREM “*Eski saray ve konaklarda kadınlara ayrılan daire*”<sup>7</sup> olarak açıklanır. Bu ilk tanım her birimizin bildiği/kullandığı bir meskenin ve bu mesken içindeki kişilerin tarifidir. İkinci sözlük anlamı ise “*2. Karı, eş. Ör: Filancanın haremi*”<sup>8</sup> şeklinde açıklanır. Bu tanım da erkeğin himayesinde olan -dokunulması yasak anlamını vurgulayan- kadını işaret eder. Haremi anlamsal olarak diğer mekânlardan ayıran özelliği ise kavramsal olarak yalnızca kadının indirgenmiş pozisyon değildir. Buradaki en önemli nokta, HAREM kelimesinin “*hem bir mekâna, hem de bir insan kategorisine işaret etmesidir.*”<sup>9</sup> Böylelikle bu mekâna ait kadınların, hem topluma, hem de cinsiyete göre olan alt pozisyonunu belirlemektedir.

İlk bölüm için seçilen üç tarihsel oyunda da, yukarıdaki örneklerde olduğu gibi fark etmeden içselleştirdiğimiz, fakat anlam olarak ayrımcılığa vurgu yapan olgular bulgulanacaktır. Ortak özellik olarak bu oyunlarda “*Devletin bekasının yüceltilmesi ve erkek egemenliğinin savunulduğu cinsi ayrımcılık*”<sup>10</sup> algısının normalleştirilerek yazıldığı, ataerkil düzenin dizgesini hiç bozmadan hatta pekiştirerek üretildiği ortaya çıkarılacaktır. Oyunlarda kadın sultanlar ya taht arzusıyla yanan, kötücül, şeytani, haris ya da tam tersi, totaliter düzende konumlandırıldıkları halleriyle edilgen, sadık, her şeye boyun eğen, suskun kadınlar olarak temsil edilirler ki, bu temsil biçimleri eril görme alışkanlığının bir uzantısıdır.

---

<sup>6</sup> Ağakay, 1966: 325

<sup>7</sup> Ağakay, 1966: 321

<sup>8</sup> Ağakay, 1966: 321

<sup>9</sup> Schick, 2011: 162

<sup>10</sup> Karaboğa, 2002: 328

Aynı zamanda bu birinci bölüm, kadınların ancak erkekleri üzerinden varlık gösterebildikleri, böylece haremden çıkıp/kurtulup, statü kazanabildikleri görülür. Böylece toplumsal normlara göre kim ve ne olurlarsa olsunlar, kadınların yalnızca cinsiyetleri sebebiyle dahi, ikincil konuma indirgendikleri gözlemlenir. Görülmektedir ki, bu yazma şekliyle oyunların bakış açısında, kadına yönelik yeni bir söylem geliştirilmemiş, bilakis kadının ikincil konumu doğal bir olgu gibi sunulmuştur. Kadınlara ait tüm bu temsil biçimleri, ataerkil düzenin görme biçimi ile birebir ilişkili olduğundan, mevcut oyunlara, feminist eleştirel bir açıdan bakılarak okunacak ve fark etmeden üretilen tüm bu temsiliyetler ortaya çıkarılacaktır.

## 2.1 Kösem Sultan

Turan Oflazoğlu'nun 1980 yılında kaleme aldığı *KÖSEM SULTAN*, yazarın - kendi deyimiyle- iktidar üçlemesinin üçüncü ve son oyunudur. Oyununda koltuk kavgalarını eksen alırken, toplumdaki kargaşayı da göstermeyi hedefleyen Oflazoğlu, kötülüğün asıl kaynağının iktidar olduğunu vurgulamak isteyen bir eser ortaya koyar.

Oyun, Osmanlı Devleti'nin duraklama döneminde, IV. Mehmet iktidarında, Topkapı Sarayı'nda geçmektedir. Tahta yeni geçmiş olan IV. Mehmet daha küçük bir çocuktur. Annesi Turhan Sultan devlet işlerinde deneyimsiz olduğundan, sarayın ileri gelenleri, büyük valide Kösem Sultan'ın tecrübesine sığınarak, bir süreliğine yardım etmesini uygun görürler. Böylece Kösem Sultan, -bir Osmanlı geleneği gereği- Eski saraya gitmesi gerekirken, yandaşlarının da desteğiyle, Osmanlı Devleti'nin iktidarını eline alır. Turhan Sultan, bir yandan oğlu Mehmet'in iyi bir padişah olması için elinden gelen her şeyi yaparken, bir yandan da oğluna, babasının nasıl katledildiğine dair masallar anlatarak, Kösem Sultan'ın caniliğine, canavarlığına vurgu yapar. Bu süreçte Osmanlı Devleti'ne kargaşa hâkimdir. Asker ocakları birbirlerine düşmekte, İngiliz elçisi ticari ilişkiler çerçevesinde devletin ayağını kaydırmaya yeltenmekte, Kösem Sultan ise tüm bu olayları kışkırtmak suretiyle durumdan faydalanmaya çalışmaktadır. Oysa hasekisi Turhan Sultan, Kethüda Bey gibi yandaşlarının yardımıyla, olayları sindirmeye ve sonlandırmaya yönelerek, önceliğini devleti kurtarmaktan yana kullanacaktır. Kösem, iktidarını tehdit eden IV. Mehmet'i ortadan kaldırarak, bir yandan annesi Turhan Sultan'ı da pasivize etmiş olacaktır. Tahttaki devamlılığını sağlamlaştırma düşüncesiyle IV. Mehmet'in canına kast eden Kösem'e karşı, Turhan Sultan, hem oğlu hem de devleti için tüm silahlarını kuşanır. Kösem Sultan'ın tüm planlarını alt üst eden Turhan Sultan, adamlarını ayarlayıp Kösem Sultan'ı boğarak öldürtür; böylece 'iyi yürekli'

insanlar sayesinde devlet bir “canavardan”<sup>11</sup> kurtulmuş olur.

*“Düzeni, Işığı ve Erkeği Yaratan Bir İyi İlke Vardır; Bir de Kaosu, Karanlığı ve Kadını Yaratan, Kötü İlke.”*<sup>12</sup>

Kösem Sultan, daha oyunun başında “*Rahmetli Sultan Ahmet’in baş kadını ve rahmetli Sultan Murat’la Sultan İbrahim’in valideleri olarak*”<sup>13</sup> tanıtır kendini. Rahmete kavuşan erkekleri üzerinden varlığını dile getiren Kösem Sultan, bu sözleriyle bir kadının tek başına kendini tarif edemeyeceğini, tanımlanabilmek için mutlak surette erkeğe ihtiyaç duyacağını ima eder. Oyun başlar başlamaz ilk cümlelerden metnin temeline erkek egemen söylemin hâkim olduğunu anlarız.

Oyun içerisinde yaşanan süreçte çocuk yaşta bir padişahın yerine, sadece tecrübesi nedeniyle el koymuş olan Kösem Sultan, asker ocaklarını birbirine düşürerek bir yeniçeri-sipahi kavgası başlatır. Bu kavgada ezilen taraf olan Sipahiler, aksi iddia edilse de kendilerini hala devletin askeri olarak tanımlamakta, Turhan Sultan’ı da yanlarına alarak haklarını aramaktadırlar. Bir sipahi olan Gürcü Abdünnebi, adamlarını toplayıp Kösem Sultan’a kafa tutunca, Kösem ‘erkek gibi kadın’ denilecek buyurgan bir tavırda, onları ürküterek, tehdit ve tedirgin eder; İstanbul’dan ayrılmaları için emir verir. “*Sultanım tam bir başbuğ gibi davrandı o gün*”<sup>14</sup> sözlerinden de anlaşıldığı üzere, Kösem Sultan, iktidara problem çıkaran sipahileri bir cümlesiyle korkutarak kaçırmakla övülür. Böylesi bir durumda bir erkek gibi davrandığı, karar aldığı ve buyurduğu için etrafı tarafından övülecek, korkulacak veya sözü dinlenecektir. Bu noktada Kösem Sultan’ın iktidarda olma hali erkleşmiş bir söylemi beraberinde getirir. Kösem Sultan, oyunda erk sahibidir ve bu haliyle ataerkil düzenin sözcüsü konumundadır. Bir kadının söylemleri, davranış ve tavırları toplumsal normlara göre edilgenken, Kösem Sultan oyunda etken haldedir. Ancak onun bu etken durumu, onu kadın olmaktan çıkarmış, cinsiyetsizleştirmiş ve

---

<sup>11</sup> Burada ‘canavar’ dan kasıt Kösem Sultan’ın kendisidir. Oyunun başında Kösem Sultan’ın oğlunu öldürdüğü gelini tarafından torununa anlatılır. Oyun boyunca sair yerlerde cana susamış bir canavar veya kim bilir kaç başlı bir ejderha diye tarif edilir. İktidar ateşiyle yandığı iddia edilen bu kadın, yazar tarafından oyun boyunca hep kötücül imgelerle eşleştirilir. Bu yüzden de yazara göre Kösem Sultan herkesin hayatına kast edebilecek pişkinlikte ve iktidarda olmak uğruna her şeyi yapabilecek kötücüllüktedir. Ölümüyle, doğal olarak tarif edilen canavar da imha edilmiş olur.

<sup>12</sup> Bertkay, 2006: 131

<sup>13</sup> Oflazoğlu, 1982: 14

<sup>14</sup> A.g.e.: 64

hatta insani açıdan bakılacak olursa, iktidar onu şeytani ve cani denebilecek boyutlara ulaştırmıştır.

Nitekim Oflazoğlu, İstanbulluların ağzından söylediği sözlerle, ataerkinin erkek egemen söylemini açık eder. Aşağıda belirtilmiş sözlerden anlaşılan, bir kadın erkeksiz olamaz; olursa ya kötü yola düşecek ya da ihtiraslar içinde boğulacaktır.

*I. İSTANBULLU: Erkeksiz avrat kış görmüş yılanı benzer, erkeğe vereceği muhabbeti mala mülke verir altına mücevhere verir.*

*II. İSTANBULLU: Ve Kösem gibi genç yaşta dul kalmış ama kül bağlamamışsa ateşi, saltanat hırsına iktidar çılgınlığına döner o dediğin muhabbet.*<sup>15</sup>

Bu bakış açısıyla zaten hor görülmüş ve indirgenmiş olan “avrat”ın tek başına bir varlık gösteremeyeceği, başsız kaldığı anda ise kendini bir çılgınlığa kaptıracağı, adeta ‘elinin hamuruyla’ başından büyük işlere kalkacağı vurgulanmak istenir. Bu durumda Kösem Sultan, İstanbulluların gözünde olduğu gibi, yandaşları dışındaki her bir oyun kişisi ve okur/izleyici açısından da “*iktidar düşkününü şeytani kadın*”<sup>16</sup> motifi sergilemiş bulunur. Kerem Karaboğa tarafından saptanan bu imge, yazarın, Kösem’i bir canavar ya da bir ejderha olarak tanımlamasıyla birebir örtüşür. Bu canavar imgeyi yaratan, elbette ki Kösem’de saplantı haline gelen, tekil yöneticilik uğruna ‘yıkıcı güç’ olma durumudur. Zira Turhan Sultan’ın oğluna anlattığı ya da Meleki ile Kuşçu Mehmet’in konuşmalarında tanımlanan haliyle ‘ejderha’ -yani Kösem Sultan- birçok gözü olan, başkalarının kanını sömürdüğü için canı tükenmek bilmeyen, yenilmesi güç, zararlı, yıkıcı bir kuvvettir. Bu tanımlamalarıyla Oflazoğlu, sanki tüm kötücüllüğü Kösem’de toplar gibidir. Sarayda çevirdiği entrikalar sayesinde kendi oğlu dâhil birçok kişinin hayatına son vermiş olan bu canavar, okur/izleyici gözünden de artık yaşamayı hak etmemecesine kötülenir.

Tıpkı Kösem gibi Turhan Sultan da rahmetli kocası ve yeni tahta oturmuş oğlu üzerinden varlığını sürdürerek, oğlu adına iktidara el koyar.

---

<sup>15</sup> A.g.e.: 21

<sup>16</sup> Karaboğa, 2002: 355



*TURHAN: Çabuk büyü oğlum, çok çabuk! ... Devlet bir kadının elinde can çekişir yıllardır, bense devleti bir kadının elinden kurtarmaya çalışan bir başka kadın.*<sup>17</sup>

Bu sözleriyle kadının iktidarda işi olmadığına, olması halinde işte böyle başarısız olacağına dikkat çeken Turhan Sultan, aynı iktidara -devleti kurtarma adı altında- kendi geçer. Düzen koruyucu sıfatını kullanarak karar mekanizması şeklinde karşımıza çıkar. Çünkü oğlu daha sünnet bile olmamış küçücük bir çocuktur. Turhan, Kösem'in canavarlıklarına karşılık oyun içinde dönüşüme uğrayan tek kişidir. Gittikçe artan öfkesi onu her sahnede Kösem'e benzemeye iter. Nedense "*Kötülüğün dilini, huyunu öğrenmeden mümkün değil onu alt etmek.*"<sup>18</sup> Bu düşünme biçimiyle, Turhan Sultan'ın edilgen kadın pozisyonundan etken hale doğru bir gelişim/değişim süreci içine girer. Üstelik geldiği son noktada "*Seni kuşandım Kösem sana karşı.*"<sup>19</sup> diyerek 'Kösemler'. Bu noktada Gündüz Vassaf, "*Barışı koruyan hep bizim silahlarımız, tehdit eden ise başkalarınınkindir.*"<sup>20</sup> sözüyle, aslında baskı unsurunu alt etmek için, başka bir baskı unsuru oluşturduğumuzu yüzümüze vurur. Oyunda Turhan Sultan'ın da Kösem gibi, erkek egemen söylemi sürdürmesini ve kadının iktidarda olsa dahi, hep bir perdenin ardından bakan halini, Oflazoğlu, Turhan Sultan üzerinden aşikâr eder. Zira Turhan Sultan, yiğit bir ana olarak yalnızca oğlunun hükümdarlığına eşlik etmek için onun yanında bulunur; durması gereken perdenin arkasında, çizgiyi aşmamaya özen göstererek söylemini sürdürür. Oyunda kurgulanan iktidar hırsı, Kösem Sultan söz konusu olduğu zaman yıkıcı, Turhan Sultan olduğu zaman yapıcı gibi görünse de "*Sömürülen, ezilen kişi, eşitlik sağlamaya çabalarken, aynı ilişkiye öykünür, ezenin sözlerini kullanarak onun pozisyonuna sahip çıkmaya uğraşır ve böylece biçimsel olarak ezenin yerine geçer.*"<sup>21</sup>

Meleki Topkapı Sarayı'nda yaşayan, gönlünü Kuşçu Mehmet'e kaptırmış bir cariyedir. Kösem'in yanında hizmet vermiş Meleki, süreç içinde 'doğru yolu' bulup, Turhan'ın safında Kösem'e karşı yerini alır. Bu tercihi yaparken, oyundaki 'dava'nın peşinden ziyade, aşkının peşinden giderek, duygularıyla kararlar alır. İşin özü

---

<sup>17</sup> Oflazoğlu, 1982: 28

<sup>18</sup> A.g.e.: 98

<sup>19</sup> A.g.e.: 129

<sup>20</sup> Vassaf, 2007: 57

<sup>21</sup> A.g.e.: 40

Meleki, büyük aşkı olan Kuşçu Mehmet'in, Turhan'a olan inancından ötürü Kösem'in karşısında boy gösterir. O da tıpkı oyundaki diğer kadınlar gibi, bir erkeğin penceresinden silik bir gölge gibi hayata bakar. Aslında oyundaki diğer kadınlarla karşılaştıracak olursak Meleki çok daha edilgen bir pozisyonda, erkeğinin fikirlerini sorgulamadan veya tartıştırmadan, sonsuz bir inanç ve güvenle Mehmet'in ardı sıra ilerler. Meleki'nin asıl trajedisi; zamanında ona iyilik yapıp yanına almış, fakat kötücül ve erk sahibi olan Kösem'in yönetimiyle, şu anki aşkı arasında çatışmasıdır. Üstelik bu aldatmanın farkına varan Kösem gibi bir otorite, ona bunun bedelini saçlarının kesilmesi ve işkence görmesiyle ödetir. Böylelikle Kösem, Meleki'nin güzelliğine ket vurarak, onu erkekler tarafından arzu edilemez, istenilemez/beğenilemez bir yaratık konuma itmiş olur. Ayrıca Kösem'in, duruma sinirlenerek Meleki'ye 'yosma' ya da 'kancık' diyerek hitap edişi, onu toplumsal sınıfın da en alt seviyesine indirgediğini göstermektedir. Erkek egemen söylemin oyunun merkezine oturması sonucu, erkek-kadın ilişkileri üstünden yukarıda bulgularanan ikili karşıtlıklar (yüce/hain, iyi/kötü, doğru/yanlış, haklı/haksız, gibi...) yazar tarafından bilinçsizce üretilir. Oyun boyunca bilinçsizce kadın imgesi ötelenerek olumsuzlanır. Bu durumda oyun, toplum tarafından normleştirilmiş eril ideolojiyi içselleştirerek, fark etmeden ve/veya istemeden, söz konusu ikili karşıtlıkları okur/izleyici gözünde yinelemiş, hatta pekiştirmiş olur.

*“Eski ‘Olay Anlatıcıları’ Genellikle Kralların ve Büyük Kişilerin Kahramanlıklarını Anlatırlardı. Anılmaya Değer Yalnız Onlardı, Çünkü Onların Yaptıkları Tarihin Görünüşünü ve Gidişini Belirliyordu, Başkalarına da Dilsiz Rolü Kalıyordu.”<sup>22</sup>*

Bu sözleriyle Carr söz konusu anlatıların nasıl da tek boyutlu, sadece görmek istediğini gören bir yapıya sahip olduğunu gözler önüne serer. Peki, eskinin ‘olay anlatıcıları’ büyük kişilerin büyük kahramanlıklarını anlatırken, şimdinin tarih anlatıcıları, devlet üzerinden kahraman yaratıp bu söylemlere devam ediyor olabilirler mi?

Oyunun başında, IV. Mehmet tahtına henüz oturmuşken, devletin iyiliği için ‘şimdilik’ de olsa yerini büyük validesiyle paylaşmayı kabul eder. Osmanlı geleneklerine göre Eski Saray’a gitmesi gereken Kösem Sultan’ın sözü, -sırf devleti tecrübesiz ellere bırakmamak için- Padişah sözü yerine geçer. Ancak, oyunun

---

<sup>22</sup> Carr ve Fontana, 1992: 32

başından itibaren Kösem Sultan'ın yöneticiliğine olan tedirgin yaklaşım, oyunun finaline kadar şiddetlenir ve aynı devlet, bu tecrübeli ellerden kurtarılmaya çalışılır. Çünkü söz konusu 'cani' kadın sadece kendi menfaatini düşünerek, bencilce hareket etmektedir. Bu tarife göre metnin dizgesi, devlet yönetiminin nasıl olmaması gerektiğini, Kösem Sultan yönetimini kullanarak okur/izleyicisine göstermeyi hedefler.

Aynı ölçüde dikkat çeken bir diğer nokta ise oyunun kurgulandığı mekândır. Oyun, Topkapı Sarayı'nda ve yeni Padişah'ın mühür teslimiyle başlar. Pek tabii Topkapı Saray'ında da devam eder. Oyun boyunca bu resmi mekânın sınırları aşılamaz; kesinlikle oradan dışarıya çıkılmaz. Her şey ve herkes bu mekân içinden görülür. Daha da ileri gidersek sarayın dışında yaşayan kitle zaten oyunda yok gibidir ve yazar tarafından bile görülmezler diyebiliriz. Anlatılan koca tarih, sadece bir Saray ve bu mekân içinde yaşayan kişilerden ibarettir.

Saray içinde ise mutlak iyi kiler ya da mutlak kötü kişiler mevcuttur. Haklı/haksız ya da iyi/kötü karşıtlıklarını içinde barındıran saray ikiliği, okur/izleyiciye herhangi bir olguyu tartıştırmadan, onları salt yanlı davranmaya veya karar vermeye çağırır. Bu noktada hedeflenen, oyun boyunca yapılan yönlendirme üzerinden taraf tutulması ve doğal olarak seçilen tarafın mutlak surette devleti koruyan, düzeni sürdüren taraf olmasıdır.

Kösem ve Turhan'ın baş başa kaldıkları sahnede Oflazoğlu "içses" ve "açıktan"<sup>23</sup> tanımlamalarıyla çizmiş olduğu tiplerini boyutlandırmayı, duygusal çelişkilerini ortaya koymayı niyet edip onları karakter yapmayı hedeflese de, bu iki sultan, 'ya o ya ben' keskinliğinden kurtulamazlar. Daha açık ifade edilecek olunursa, her ikisi için de denilebilir ki, (açıktan) konuştukları durumlarda birbirlerine suni sevgi ve saygı gösterirlerken, (içses)'leriyle konuştukları durumlarda, okur/izleyiciye yapay ve hırslı bir tutum sergilemiş olurlar. "Soğuk ve ölümcül olmak, doğal ya da gerçek olanı dışlamak, çelişkileri gizleyip resmi maskeler takmak yoluyla, her şeyi tek boyutluluğa indirgemek; bütün bunlar, tarihsel oyunların da temel karakterini oluşturuyor."<sup>24</sup> Böylece mevcut iki sultan da gayri samimi hal ve tavırlarıyla, belirli kalıplar çerçevesinde cümleler kurarak, şablon söylemlerinden kurtulamamış olurlar. Aslında yazar tarafından çelişkili ve boyutlu

---

<sup>23</sup> Oflazoğlu, 1982: 34

<sup>24</sup> Karaboğa, 2002: 342

birer karakter olarak gösterilmek istenen bu kadınlar, metnin yapısal formu yüzünden, tek boyutlu anlatım biçimini aynı istikrarla devam ettirmiş olur.

Kösem Sultan oyunda olumsuzlandıkça, Turhan Sultan olumlanır, yüceltilir ve kahramanlaşır. Buradan bakıldığında biri olmadan öbürünün varlığını sürdüremeyeceği söylenebilir. Kösem Sultan'ın kötücül, hain tavrına karşılık, Turhan Sultan'ın koruyucu, bütünleyici tavrı, oyun boyunca istikrarlı bir şekilde işlenir. Oysa "*Baskı güçlerine karşı çıkan bir kahraman, kahraman hüviyetinden ötürü, bizatihi bir baskı aracıdır.*"<sup>25</sup> Bu baskı unsurları birbirlerini öyle tamamlarlar ki, biri ortadan kaldırıldığı zaman öteki boşluk içinde uçuşan bir fikirden ibaret kalır. Böylece güç ilişkilerinin sorgulanacağı ve okur/izleyiciye -düşünmesi için boşluklar bırakıp- iktidar mekanizmasının işleyişini sorgulatacağı yerde oyunun iletisini bir mesaj halinde izleyicisine sunar.

Genel geçer değerlere göre içine doğduğumuz ırk veya din, kullandığımız dil, kimliğimiz, mesleğimiz, taşıdığımız sıfatlarımız, totaliter düzen içinde her birimizin belirleyicisi haline gelir. Söz konusu değerler bizim kim olduğumuzu formülize eden verilerdir ve insan ilişkilerimizi de belirleyici kılar. Böylesi bir formül yaşamımız içinde uygulandığı surette, kiminle iletişim içine gireceğimiz de seçilmiş olur. Kalanlar ise ötekidir; bizden olmayandır. Çocukluktan itibaren öğretilmiş kalıplara göre -ki bu kalıplar yaşadığımız toplumun değer yargılarına göre belirlenmiş ve normalleştirilmiştir- kişiler, ülkeler ve hatta durumlar özelinde algımızda kalıplaşmış bazı şablonlar oluşur. Her kişi kendi çıkarları doğrultusunda, kendi kimliğinin peşinden koşar. Toplum normları temel alınarak yargıda bulunulur, kararlar alınır; çünkü yaşama tarzımız toplumsal kategorilere göre belirlenmiş ve ayrımlara tabi tutulmuştur. Bizden olmayanı beğenmeyiz, dolayısıyla onları totaliter düzenin sunduğu klişeler üzerinden görmeyi yeğleriz. Oyuna bu açıdan göz atacak olunursa, yazarın tüm bu toplumsal kategorileri, din, dil ve ırk ayrımı yaparak kullandığı fark edilir. Böylece Kösem Sultan'ın aşağıdaki sözleriyle algımızda zaten var olan bu şablonlar, yeniden pekiştirilmiş olur.

*KÖSEM: (Bektaş'ın yanından şuh bir edayla geçip yeniden tahta oturarak)*

*Buyurmaktan ne anlar o Sultan bozuntuları!*

*İster bir Rum papazının kızı olarak doğayım,*

---

<sup>25</sup> Vassaf, 2007: 83

*İster bir Türkmen dervişinin;  
İster bir Sırp çobanının kızı olarak geleyim dünyaya,  
İster Arap çöllerindeki bir bedevinin;  
İster Gürcüler ya da Çerkezler arasında  
Açayım gözümü, ister İspanyollar ya da  
İtalyanlar arasında... Mutlaka sultan olurum ben.* <sup>26</sup>

Söz konusu metinde adı geçen ülke vatandaşlarının bazıları Müslüman olmadıkları gibi, sınıfsal konumları itibariyle de tahta oturmaya layık görülmemektedir. Nitekim Kösem'in bu saydığı insan profillerini indirger tavrının ardında, -toplumsal norm açısından bakılınca- her birinin ikincil konumlarını aşılacak birer engel olarak gördüğü söylenilebilir. Metinde açıkça görünmese de, Kösem Sultan kendi ikincil konumunu Sultan Ahmet'le evlenerek aşmış, kendini görünür kılmış, etrafa karşı kabulünü sağlamıştır. Fakat aşılmış gibi görünen bu engel, Kösem'in geldiği yeri küçümsemesiyle yeniden nüksederken, Kösem'in bencilce kendi menfaatini düşündüğü, kimlik ve iktidar kompleksinden kurtulamadığı alttan alta işlenmiş bulunur.

Oyunda, Yeniçeri ve Sipahiler aracılığıyla da, ırk ya da din ayrımcılığı bilinçsizce üretildiği bulgulanır. Oyunun başından itibaren Yeniçeriler ile Sipahilerin anlaşmazlıkları işlenir. Zira bilindiği gibi devşirme yoluyla çocuk yaşta alınan gayrimüslimler, Müslümanlaştırılarak Yeniçeri ocakları kurulur. Kösem de tıpkı Yeniçeriler gibi sonradan Müslüman olmuştur ve oyun boyunca Yeniçerilerin tarafını tutar. Bu noktada kendini, hırsını ve iktidarını merkeze almış, bencil, tek merkezci bir yapı sergilemekte ve kendi gibi olan Yeniçerileri üstün tutarak, onun dışında kalanları dışlamaktadır. "*Devlete başkaldıran sipahilere karşı devleti korur yeniçeriler.*"<sup>27</sup> diyerek yüce/hain karşıtlığında Sipahileri olumsuz konuma itip onlara hain damgası yapıştırır. Ancak Turhan'ın "*Sipahiler dahi, yeniçeriler gibi has kullarıdır Padişahın.*"<sup>28</sup> sözleri, bu ikili görüşü değiştirmeyi amaçlayan bir adım olsa dahi, -mevcut problemin çözümünden ziyade, sonuca ulaşma sevdasından ötürü- bu kimlik sorunu her iki taraf açısından da baskı yoluyla kabul ettirilmeye haklı/haksız ikilemi içinde çözümlenmeye çalışılır.

---

<sup>26</sup> Oflazoğlu, 1982: 20-21.

<sup>27</sup> A.g.e.: 56

<sup>28</sup> A.g.e.: 56

Devlet ve militar yapı (ordu) oyun boyunca ayrılmaz ikili gibi gösterilir. Okur/izleyicinin gözünden bakacak olursak, bu ikisi birbirlerinin tanımlayıcısı ve tamamlayıcısı gibi görünmektedir. Biri olmazsa diğzerinin varlığından söz edilemez denilebilir. ‘Bir elmanın iki yarısı’ biçiminde çizilen devlet ve asker, birbirlerine hep muhtaçlık duyarak şekillenirler. Devlet, mutlaka güvenliği sağlayacak ve sınırları savunacak bir militar yapıya ihtiyaç duyar; Asker, varlığının en anlamlı halini devletin bekasını korumakta bulur. Ordu’nun dert edindiği en önemli şey ‘bu devlet nasıl kurtulur’ sorusudur. Bu çerçeveden bakılınca, oyunda birbirlerine zıt kutupların dahi devlet ve ordu ilişkisi söz konusu olduğunda, aynı söylemde birleştikleri gözlemlenir.

*KETHÜDA BEY: ...İki asker ocağı birbirine düşerse batar bu devlet, hepimiz batarız.<sup>29</sup>*

*BEKTAŞ: İki asker ocağını tehlikeye salmak, Hak saklasın, tehlikeye sokar devleti.<sup>30</sup>*

Hem Kethüda Bey’in hem de Bektaş’ın ağzından, handiyse aynı cümleler dökülür. İkisinin de salt fikri devletin bekasına dair olmakla beraber, oyun boyunca birbirlerine düşmanlık beslerler. Kethüda Bey, Turhan Sultan’ın yandaşıdır; Bektaş, Kösem Sultan’ın tarafını tutmaktadır. Kösem tüm kötücüllüğüyle iktidarın sahibi olup devleti en iyi şekilde idare etme çabasıdadır; Turhan tüm korumacılığı ve bütüncüllüğü ile devletin en iyi şekilde idare edilmesini niyet edinir. Böyle bakınca söz konusu zıt kutupların aynı hedefe farklı yollar kullanarak ulaşmaya çalıştığını söylemek mümkün. Oyun boyunca süre giden davanın temeli, devletin iyiliği, bütünlüğü, bölünmezliği üzerine kurgulanır ve oyundaki her şey yalnızca bu soruna indirgenmiştir. Metnin dert edindiği iktidar biçimleri dahi, devletin yüceliğini vurgulamak için kullandığı bir konu başlığından ibaret kalır adeta. Devletin sağlığı için ordunun varlığı fikri, oyunun başından sonuna, istikrarlı bir şekilde zihnimize kazınır. Bu gelinen noktada metinde kurgulanan anlatım biçimi, okur/izleyici üzerinde bir nevi baskı unsuru oluşturur. Bu haliyle yazar, kendi inandığı ve tartışmaya niyet ettiği fikri okur/izleyicisine sorgulama fırsatı yaratmadan, seçtiği pencereden bakarak yorumlamış olur.

---

<sup>29</sup> A.g.e.: 23

<sup>30</sup> A.g.e.: 40

Oyunun finalindeki kurtuluş miti ve oyun boyunca anlatılan kahramanlık hikâyeleri, devlet efsanesi -neredeyse hemen her tarih anlatısında bulunan, ülke tarihinin büyüklüğü ve önemine vurgu- okur/izleyiciye her şeyin yoluna gireceğine dair büyük umutlar sunar. Kötülerin elinden kurtulmuş olan devlet doğru yolu bulmuş, kargaşa yerini huzura bırakmıştır. Böylece oyunun iletisi, açıkça okur/izleyiciyi içine çekerek, bir kurtuluşluk, bir çözüm yanılışına doğru sürükler.

*TURHAN: Şükür tanrım şükürler olsun sana!*

*Kargaşa ejderinin en büyük başı ezildi,*

*Öbür başları dahi bir bir ezilecektir.*

*(Yanıdakilere)*

*Sarayın önüne çıkarılsın padişahın tahtı.*

*Düzenden yana olanlar gelerek hükümdara bağlılıklarını bildirsinler.*

*Çağrıya uymayanlar düzen düşmanı sayılıp*

*Derhal defterleri dürülsün. Ve acılar*

*Ancak sevinçle onurlandırıldığından*

*Halkın artık gönlü ışınsın, yüzü gülsün.*<sup>31</sup>

Suçlu bulunmuş, yok edilmiş, böylece düzenin devamı bir kahramanlık hikâyesiyle sağlamlaşmıştır. Tam anlamıyla kurtuluş miti olarak nitelendirebileceğimiz bu finalden anlaşılan odur ki, Kösem Sultan ve onun gibiler yok edildikleri takdirde iyiler çoğalır ve dünya daha güzel, huzurlu barış içinde bir yer olur. Böyle masalsı anlatımlar, toplum yapısının ne denli bütünleştirici bir yapı olduğuna vurgu yapmak için kullanılırlar. Düzenin değişmesi bir felaket olarak tanımlanır. Toplumdaki her bir kişi devletin bekası için çalışmalı, bütüncül bir fikir birliğinde olmalıdır ki, çatlak sesler -birey olarak kendini düşünen ve tek bir hegemonya altında yaşamaya dayanamayan sesler- hemen bastırılabilir ve düzen tüm sakinliğiyle devam etsin.

Yazar, oyun boyunca iktidar oyununun zaaflarını göstermeyi amaç edinirken, devletin bekasına ve düzenin değişmemesine vurgu yapmayı hedeflemektedir. Fakat

---

<sup>31</sup> A.g.e.: 131

bunu yaparken okur/izleyiciyi hep bir taraf tutmaya yönlendirerek, istemeden de olsa “*onlara karşı biz paradigmasını*”<sup>32</sup> yaratmış olur.

Turan Oflazoğlu, diğer resmi tarihsel oyun yazarları gibi, resmi ideolojinin bir temsilcisi, devletin ilerlemeci, bütünleştirici fikrinin savunucusu olarak karşımıza çıkar. Erkeğin üstünlüğünün yanında, oyununda kadının destekçi tavrını yansıtacak söylem dizgesini, devlet merkezli yapısıyla bütünleştirerek okur/izleyicisine sunar. Merkezdeki devlet ideolojisi o kadar baskındır ki neredeyse devlet dışında her şey sisli puslu, görünmez haldedir. Yazar burada kendi siyasi görüşünü aktarmak için tarihsel olayları hedef alır ve tarihin kahramanlarını kendi iletisinin aracı haline getirip sömüren/sömürülen, ezen/ezilen karşıtlıklarıyla karşımıza çıkar. Böylece uygulanan baskıyı ve şiddeti göstermek isterken, kendi görme biçiminde doğru addettiğini direkt olarak göstermeyi amaç edindiğinden, kendi de okur/izleyici üzerinde bir baskı kurarak onlardan fikir yandaşı olmasını bekler. Dolayısıyla söylemi tek boyutlu bir mesaj halinde iletmiş, izleyici için bu sorgulama, hemen tüketilebilen bir-iki saatten öteye geçememiş olur.

Bu noktada metnin devlet söylemi ve toplumsal cinsiyete dair olan bakışı yeniden gözden geçirilebilir ve bu kavramlara sahneleme esnasında yeni, farklı ve çoğul anlam içeren bir bakış açısı getirilebilir. Masalsı anlatımın, efsanevi söylemlerin yabancılaştırılmasıyla eril ve resmi ideolojilere yeni bir görme ve düşünme biçimi geliştirilirse izleyici yargıç konumunda olmadan kendi düşünceleri çerçevesinde anlamlar üreterek, oyuna katkıda bulunabilir. Oyunun merkezini, odak noktasını kaydırarak, ikili karşıtlıkları ironi, parodi gibi teknikler kullanıp tersyüz ederek ya da karşıtlıklarda yüceltilenleri alaya alarak yeni bir dizge oluşturulabilir.

---

<sup>32</sup> Vassaf, 2007: 121



## 2.2. Hürrem Sultan

Türk Tiyatrosu'nun önemli oyun yazarlarından biri olan Orhan Asena, tiyatroya kazandırdığı kırktan fazla nitelikli eseriyle üretken bir yazar olduğunu ortaya koymuştur. Ağırlıklı olarak oyunlarının konusunu tarihten alan Asena'nın, ilk tarihsel oyunu *HÜRREM SULTAN*'dir. Oyunlarında, başkaldırılı, iktidarlarla olan derdini ve eleştirilerini çekinmeden ortaya koyar. Asena, birçok Türk yazardan farklı olarak, tarihe konu olmuş önemli kişileri, kendi çelişkileriyle ve zaaflarıyla birlikte vermeye özen gösterir. Oyundaki karakterleri şablon birer tip olmaktan çıkarır ve onlara insani özellikler yükleyerek tek boyutluluklarından kurtarmayı hedefler. Böylece okur/izleyiciye daha rahat empati kurabileceği bir ortam hazırlamış olur. Diğer yandan *HÜRREM SULTAN* oyunu, ilk bakışta bir kadın hikâyesiymiş gibi görünse de, erkeklerin saltanatlarını perspektifine sığdıran, öznel tarih yazını bakışına sadık bir metin olarak karşımıza çıkar. Bu yüzden *HÜRREM SULTAN* oyunu, konusu ve anlatım biçimi açısından tamamıyla Kanuni Sultan Süleyman iktidarını anlatan ve onu kahramanlaştıran bir oyun olarak değerlendirilebilir.

Kısaca oyuna değinecek olursak, oyun Kanuni Sultan Süleyman'ın en büyük oğlu olan Mustafa'nın kazandığı Budin zaferi ile başlar. Hürrem Sultan Osmanlı devletine kazandırılan bu başarı üzerine, kendi oğullarının tahta geçemeyeceğini anlar. Zaman içerisinde Hürrem, validesi olduğu sadrazam Rüstem ile birlikte önce oğlu Beyazıt'a tahtı sunar; sonra tek tek diğer oğullarına. Fakat üvey kardeşler birbirlerine son derece bağlı ve sevgi doludur; bir yandan da Mustafa'ya karşı gelemeyecek kadar saygı duyarlar. Oğulları'nın Mustafa'ya kafa tutmayacağını anlayan Hürrem, Mustafa'yı saf dışı bırakmak üzere sabırla ve temkinli bir plan yapar. Geçen on yıl boyunca Mustafa başarısına yenilerini ekleyip halkın sevilen kişisi olmayı sürdürürken, Hürrem Sultan ise Kanuni'yi büyük oğluna karşı kıskırtmaya çalışarak onu, oğlunun tahtı elde etmek için yüzüne güldüğüne inandırır.

Bunun üzerine Kanuni Mustafa'nın hesaplı davranışlarını kanıtlamak için Rüstem Paşa'yı Amasya'ya gönderir. Hürrem Sultan'ın yandaşı olan Rüstem, ara bulmak için değil, ara bozmak için gittiği görevini başarıyla tamamlar. Mustafa'nın can dostu şair Yahya, ona bir kumpasın içinde olduğunu anlatmaya çalışsa da, Rüstem onu öyle bir öfkelenir ki, babasıyla yüzleşme kararı alır. Öte yandan Kanuni Sultan Süleyman -baba olarak- Mustafa'nın halkı kışkırtıp tahta göz diktiğine inanmazken, diğer taraftan -hükümdar olarak- içi içini kemirir. Baba ve hükümdar ikileminde kalan Kanuni Sultan Süleyman, devletin bekası ve iyiliğini düşünen bir padişah olarak, seçimini devletinden yana kullanır; oğlunun idam kararını Rüstem Paşayı cellât seçerek açıklar. Mustafa ise babasına duyduğu sevgiden ve inançtan ötürü güvenle çıktığı bu yolda canını verir. Dostu Yahya ise tüm bu süreçte Mustafa'yı bir an dahi yalnız bırakmaz. Ölümünden sonra Yahya'nın acısından yaktığı ağıt, Mustafa'yı sevenlerinin dillerinde yankılanır. Felaket haberini alan Beyazıt hemen Topkapı Sarayı'na gelir; yıllar önce planlanmış bu kumpası anımsayarak bu ölümün mimarını kısa sürede keşfeder. Annesi Hürrem Sultan'a olan öfkesini, küçük kardeşi Cihangir dizginler. Beyazıt babasını üzmemek için konuşmadan evine döner. Bu süreçte Hürrem Sultan hayal ettiği gibi Kanuni adına buyruk vererek önce isyanı durdurur, sonra da isyancıların elebaşlarını tutuklatır -ki bunlardan biri Şair Yahya'dır.- Kanuni Sultan Süleyman'ın isteği üzerine Yahya, sözünü hiç sakınmadan, en çıplak haliyle yaşananları olduğu gibi anlatır. Rüstem öfkelenip onu öldürmeye yeltenirken, Kanuni Sultan Süleyman, Yahya'nın ölümüne müdahale eder. Oyunun finalinde hem kendini, hem de Hürrem Sultan ve Rüstem'i eleştirerek "Onlar bize aynadaki yüzümüzü gösterirler" deyip son lafını söyler. Hürrem Sultan ve Rüstem Paşa ise yıllar önce korkuyla başladıkları bu hikâyeyi yine korku içinde bitirirler.

*"Özel Ataerkillik, Kadınların Hizmetlerinin Ev Halkına ve Ev Sınırları İçindeki Tek Erkek Ev Reisine Tahsis Etmeleri Dışında, Toplumsal Hayatın Tüm Alanlarından Dışlanmaları Üzerine Kuruludur. Kamusal Ataerkillik, İstihdam ve Devlet Üzerine Kuruludur; Kadınlar Artık Kamusal Alandan Dışlanmazlar ama Kamusal Alanda Ezilirler."*<sup>33</sup>

Hürrem Sultan "Ben Osmanlı Sarayı'nın birinci hasekisi, padişahımız efendimizin birinci kadını..."<sup>34</sup> diye kendinden bahsederken, Sultan kelimesinin anlamına tam olarak sahip çıkmış olur. Daha henüz başlamış olan oyunda, kadının

<sup>33</sup> Kandiyoti, 2007: 164

<sup>34</sup> Asena, 2007: 7

ikincilliği bu cümlelerle doğrudan gözler önüne serilir. *“Bu saraya ilk getirildiğim günü hatırlarım, toy bir kızdım. Güzelliğimden başka silahım, güzelliğimden başka desteğim yoktu... Ben tek başıma güçsüz bir kadın, güzelliğim hem bahtımın, hem de ölümümün nedeni olabilirdi;”*<sup>35</sup> diyerek güzelliğinin ona ‘SULTAN’ yolunu açtığını vurgular. Böylece Hürrem Sultan yürüdüğü çetrefilli yollardan öncelikli olarak bir cinsel obje, bir arzu nesnesi olarak geçtiğini açıklamış bulunur. Başlangıçta ancak güzelliğiyle kendini var edebilen kadın, erkeği dişiliğiyle etkiledikten sonra (normatif düşünme biçimi içerisinde akıyla ya da başarısıyla/gücüsüyle etkileme şansı veya ihtimali pek mümkün değildir.) ona sahip olur ve mülkiyeti altına girer. Artık Hürrem haremdeki her kızın gönlünde yatan erkeğe ve dolayısıyla onun sahip olduğu statüye erişmiştir. Ne zaman ki Topkapı Sarayı’nda iktidar sembollerinin içinde yaşamaya başlar; o zaman güç ilişkilerinin nasıl işlediğini görür ve bunu kullanmaya başladıkça erk sahibi olma yoluna doğru ilerleme gösterir. Bu resmi mekânda zaman içinde etken ve ‘erk’ sahibi olmayı başaran kadın, kişiler üzerinde oluşturduğu ‘otoriter’ yapısıyla ön plana çıkmayı becerebilir. Artık güzel olmaya veya arzulanmaya ihtiyacı kalmamıştır. Etrafına dayattığı otoriter tavırdan dolayı önemsenir ya da sözü dinlenir. Böylece sırf kadın oluşundan kaynaklı ikincil konumundan kurtulmak için erkek egemen düzenin sözcüsü haline geldiği tespiti yapılabilir. *“Kendi ötekidir ve maskülen bir tavırla kendine başka bir öteki bulduğunda özneleşeceği sanrısına kapılarak yaşamını devam ettirir.”*<sup>36</sup> Böylelikle nasıl baskıcı bir tavır sergilerse sergilesin, her durumda kendini ifade edebilmek için önünde sonunda mutlaka bir erkeğin üzerinden tanımlanmak durumunda kalır. Totaliter sistemin oluşturduğu toplumun genel değer yargılarına göre kadın edilgen pozisyondayken, süreç içinde Hürrem Sultan’ın metinde etken hale evrilmesi otoritesini sağlamak için yeterli olmayacağından, kendi iktidarını var edebilmek adına yine bir erkeğe, yani Rüstem Paşa’ya ihtiyaç duyar. Kendi gölgesini onun suretine büründürerek tüm işlerini yürütür. Aldığı kararları ona uygulattırır.

Oyun boyunca kurduğu stratejiler ve yürüttüğü fikirlerle hain, kötücül bir kadın betimlenir. Kendi çıkarlarını devletin önünde tutan, iktidar hırsından başı dönmüş, sadece kendinin dolaylı olarak da oğullarının bekasını düşünen, bu uğurda kendinden olmayan oğlu babasına gözünü kırpmadan öldürtebilen şeytani bir kadın resmedilir.

---

<sup>35</sup> A.g.e.: 11

<sup>36</sup> Kale, 2004: 19

*KANUNİ: Bir kadın bu denli çıkarıcı olmaya başladı mı, artık kadın olmaktan çıkmıştır oğul, sana eski zevki vermez.*<sup>37</sup>

Kanuni'nin bu sözleri kadının nerede durması gerektiğini bize anlatan bir şifre gibidir. Bir erkek için kadın figüründen beklenen tavır ve davranışların ne sınırdaki olması gerektiğini veya kadının başlıca varlık sebebinin erkeğe zevk vermek olduğunu açıkça ortaya koyar. Yanlışlıkla özne olmaya yeltenen kadının haddi hemen bildirilmelidir; diğer haliyle kadın olmaktan çıkar; cinsiyetsizleşir ve hatta kötücülleşir. Kendini -oyundaki diğer tüm erkekler gibi- kadınından üstün gören Kanuni, *“bir yumuşak kediyi okşar gibi karısının saçlarını okşar.”*<sup>38</sup> Ona bir biblo, bir süs bebeği gibi davranır; ya da öfkelenildiğinde *“Sert bir hareketle kalkar, dizlerine abanmış kadını yere düşürür.”*<sup>39</sup> *“Kadını ayağıyla yana doğru iter.”*<sup>40</sup> Oğlu Mustafa ile ilgili kuruntulu bir cümle kurdu diye ‘tam bir Osmanlı erkeği gibi’ Hürrem’e şiddet uygulamaktan çekinmez. Üstelik Kanuni'nin şiddeti, okur/izleyici tarafından haklı bile görünür. Zira Asena, Kanuni'ye bir baba olarak derin bir duygusallık, bir hükümdar olarak ise tutucu bir adalet yüklemiştir. Belirli şablonlar üzerinden tanımlanan Kanuni Sultan Süleyman, tutucu adalet duygusundan, dürüstlüğe dair gösterdiği özveriden, hemen tüm davranışlarından ötürü okur/izleyici tarafından olumlanırken, Hürrem Sultan geliştirdiği stratejilerden, kurduğu entrikalardan, şeytani planlarından hemen tüm hal ve tavırlarından ötürü olumsuzlanır. Bir tarafta kendi can acısını bile hiçe sayan bir bağlılıkla devletin devamını düşünen bir padişah/yönetici, diğer tarafta ise çocuklarının vebali ve kendi yaşam derdine düşmüş ‘şeytani’ bir kadın vardır. Oyun boyunca durum bu haliyle şekillenince, seçim bile yapmasına gerek kalmadan, okur/izleyici, kendini acımasız-kötücül kadının karşısındaki fedakâr padişahın tarafında buluverir.

Siyanur Sultan'ı Mustafa'nın *“Gel, gel kadının gel”*<sup>41</sup> sözleriyle tanırız. O da her sultan gibi erkeğinin varlığı üzerinden tanımlanır. Siyanur tam anlamıyla kocasına sadık, erkeğinin dizinin dibinden ayrılmayan, pasif bir kadın görünümünde, şaşmadan ilerler. Hayatında Mustafa olmasa, dünyada hiçbir anlamı yokmuş gibi davranır. Oyun boyunca fazla konuşmayan, zayıf yapılı, hemen her şeyden etkilenen,

---

<sup>37</sup> Asena, 2007: 17

<sup>38</sup> A.g.e.: 20

<sup>39</sup> A.g.e.: 21

<sup>40</sup> A.g.e.: 21

<sup>41</sup> A.g.e.:41

erkeğine muhtaç zavallı bir kadın olarak tanımlanır. Öyle ki, “*Ağlayarak Mustafa’nın ayaklarına kapanır,*”<sup>42</sup> “*Kendini onun ayakları dibine atar,*”<sup>43</sup> olaylar karşısında “*Olduğu yere yığılır.*”<sup>44</sup> Sanki dilsiz, susturulmuş ama sağır kalamayan bir nesne gibidir.

*SİYANUR: Efendimiz, ben bir kadını, aklım pek ermez bu gibi işlere... Pekiyi düşünmeyi beceremem... Ama sezerim... Efendimiz korkuyorum ben, korkuyorum... (Ağlar) Rüyalarım...*<sup>45</sup>

Felaketi, tıpkı Yahya ve Mustafa’nın diğer yandaşları gibi görür ve algımlarken, cümlesini -düşüncelerini örtülü ve kapalı bir şekilde- ancak sezgilerini öne sürerek kurabilir. Siyanur tartışmasız bir biçimde ‘kadının erkek işlerine karışmaması’ ve ‘elinin hamuruyla erkek işine bulaşmaması’ gerektiğine inanan bir kadın olmakla beraber, gördüğü, anladığı ya da değerlendirebildiği durumları aklıyla değil de hisleriyle kavradığını öne sürer. Genel anlamda -kolektif belleğimizde- kadınların ‘hissiyatlı yaratıklar’ olduğuna inanılır, bu yüzden düşüncelerini fikirleriyle değil sezileriyle bildikleri müddetçe inandırıcı veya ikna edici olabilirler. Tam da burada kültür/doğa ikili kaba karşıtlığı çıkar karşımıza. Toplumsal normların oluşturduğu totaliter yapıda erkek kültürü, kadın da doğayı temsil eder.

Buna göre kadında, sonradan edinilen bilgi olmaz, ancak doğal yollardan sunulan bilgiler vardır ve gerçekliği kanıtlanamaz. Gerçeği akıl yoluyla değil his ve sezi yoluyla bulur ve ifade eder. Çünkü karşısındaki kişiyi ancak bu yolla söylediğine ikna edebilir. Oysa böyle bir bakış açısıyla kadın kendini, ancak sanılar içinde cümle kurarak ifade edebilir.

Mihrimah Sultan oyunda yalnızca Hürrem Sultan’ın tek kızı, ya da Rüstem Paşa’nın karısı olarak anlam kazanır. Zira annesi Hürrem Sultan ve hemen akabinde kocası Rüstem Paşa, hayatındaki en önemli otoritelerdir. Kendine ait hiçbir fikri olmadığından, oyun boyunca korkak, sinik bir kişilik olarak varlık bulur. Annesi ve kocasının aldığı tüm kararlara sadık kalmış, onların her isteklerini kabullenmekle yetinmiş, tek boyutlu, şablon bir tip olarak karşımıza çıkar. İktidar oyununun içine doğmuş, oynanan oyunlara katkıda bulunmadan, yalnızca bir yankı gibi söylemleri

---

<sup>42</sup> A.g.e.: 42

<sup>43</sup> A.g.e.: 43

<sup>44</sup> A.g.e.: 47

<sup>45</sup> A.g.e.: 46

tekrar eder. Sözlere/cümleleri kendine ait olmayan, konuşkan, boş bir seda olarak açıklanabilir.

*HÜRREM: Öyleyse uygun anı beklemeye kaldı işimiz.*

*MİHRİMAH: Uygun anı!<sup>46</sup>*

*HÜRREM: ... Artık ortaya çıkmamız gerek, hünkâr dinlemeye başladı.*

*MİHRİMAH: Dinlemeye başladı demek?<sup>47</sup>*

Uzaktan bakıldığında sanki meseleye inançla sarılmış gibi görünür. Oysa yürütülen stratejinin farkındalığından veya inancından değil, yürütenlerden birinin annesi, diğerinin de kocası oluşundan meseleyi ezberler ve kendine dert edinir. Hürrem veya Rüstem'den gelen her fikri, sorgulamaksızın kabullenir ve sahiplenir. Bu iki baskın rol kişisine karşı Mihrimah kayıtsız şartsız bir rıza içindedir.

*MİHRİMAH: (sinirli) Üç gün üç gecedir uyku tutmaz gözlerimiz... (Rüstem'e sokulur)*

...

*MİHRİMAH: Bir sessiz isyan bu... Silahsız bir ayaklanış... Hala kimse karşı durmaz, karşı koymak istemez...<sup>48</sup>*

Olayları sorgular gibi görüldüğü bu tarz durumlarda ise, kendi rahatsızlığını, huzursuzluğunu vurgular. Halkın isyanından veya ordunun Mustafa'nın ölümüne karşı çıkışından ziyade, günlerdir onların haykırışlarından ötürü uyuyamayışını onu rahatsız eden. Mihrimah'ın tüm isyanı tüm siniri her zamanki konforunda yaşayamadığı içindir. Kaçınılmaz olarak yaşanan bu stresi bir mağduriyet olarak tanımlar ve kocasına sokularak ondan medet umar.

Oyundaki kadınlara bir bütün içinde bakılacak olursa, Siyanur ve Mihrimah Sultan'ın kendi ayakları üzerinde duramadıkları, kendilerine ait dünyalarını erkekleri üzerinden kurguladıkları görülmektedir. Yani her daim erkeklerine özveride bulunarak 'sadık sevgili'<sup>49</sup> görünümünden dışarı çıkamazlar ve tek boyutlu bir şekilde betimlendikleri söylenebilir. Diğerlerinden farklı olarak 'iktidar düşkün

---

<sup>46</sup> A.g.e.: 19

<sup>47</sup> A.g.e.: 22

<sup>48</sup> A.g.e.: 58

<sup>49</sup> Karaboğa, 2002: 357

*şeytani kadın*<sup>50</sup> imgesi içinde tanımlanabilecek Hürrem Sultan, zaman içinde tahakküm sahibi bir yapıya büründüğünden, artık erkekleşmiş bir söylem içindedir. Bu maskülen haliyle kadın olmaktan çıkar ve bunun karşılığında cinsiyetsizleşir. Tam da bu sebepten dolayı yürüttüğü fikirler -bir erkek yerine bir kadının ağzından çıktığı için- okur/izleyicinin gözünden kötücül bir tavır olarak algılanır.

***“İktidar Kendisine Hükmedilemeyen, Doğru Yolda Kullanılması Şartıyla İnsanlara Bağışlanmış, Hırs ve Kötülükle Kullanıldığında ise Felaketlere Yol Açan, Soyut Ahlaki Bir Mit Olarak Temalaştırıldı.”*<sup>51</sup>**

*“Tarih bilimi için uygun amaç, geçmişi anlaşılır kılarak insanların bugünkü durumlarını anlamalarına yardımcı olmaktır.”*<sup>52</sup> Efsanevi, masalsı ya da tarihi içine alan hemen hemen tüm anlatılar, totaliter düzene hizmet edecek kahramanların peşinde koşarken, geçmişi tek yönlü ve bütünlükçü bir bakış açısıyla görür ve tekrar tekrar yineleyerek, hikâyeyi kişi veya kişiler üzerinden anlatırlar. Oysa *“Geçmiş böylece krallıkların ve hanedanların duvarlarıyla sınırlandırmak alışkanlığı, tarihsel sürecin temel olgusuymuş”*<sup>53</sup> gibi davranılsa da, o duvarların ardında tarihi yaşayan yüzlerce insanın olduğu nedense hep unutulur veya görmezden gelinir. *HÜRREM SULTAN* oyununa bu pencereden bakacak olursak, oyundaki tek sahne dışında, oyun Osmanlı Devleti’nin resmi mekânında yani Topkapı Saray’ında geçer. Geride kalan tek sahnelik mekân da, aslında yine bir resmi yerleşkedir; zira sözü edilen Mustafa’nın Amasya’daki sarayıdır. Bu noktadan bakıldığında, oyunun topyekûn resmi mekânları aşamadan kurgulandığı hemen fark edilir. Oyun öyle bir kurgulanmıştır ki, sanki Saray dışında yaşam belirtisi yok gibidir. Yazar, bu resmi mekânları oyunun merkezine alır; kurgusunun içinde sarayın dışı veya çevresi yoktur. Sözelimi oyunda ‘adı var kendi yok’ bir halktan söz edilir; ama ne varlıkları resmedilir, ne de sesleri değerlidir! Tam da Carr’ın söylediği gibi okur/izleyiciye, duvarların sınırları içine hapsedilmiş, belli başlı kişilerin, ‘önemli adamların’ hikâyelerini anlatan, öznel bir anlatım biçimi sunulur. *“Bu tarih anlayışının temel açmazı, her şeyi bir ya da birkaç kişinin eylem ve kararlarına*

---

<sup>50</sup> A.g.e.: 355

<sup>51</sup> A.g.e.: 348

<sup>52</sup> Carr ve Fontana, 1992: 31

<sup>53</sup> A.g.e.: 33

*indirgeyerek açıklamak ve olayların arkasında yatan toplumsal ilişkiler sisteminin gözle görülmesini engellemektir.”<sup>54</sup>*

*HÜRREM: Tanrım ben neredeyim? Biz neredeyiz? Niçin buradayız? Bu kanlı girişimin ortasında ve başında. Niçin ya ölmek ya da öldürmek zorunda kalıyoruz? Bu kimin yanlış hesabı? Kimin suçu? Tanrım, bir dişi hayvan bile yavruları için saldırmaz da ne yapar? Mustafa değerlidir bilirim. Mustafa hiç değilse şimdilik masumdur bilirim... Ama bu kanlı çark içinde ya onun başı, ya bizim.<sup>55</sup>*

Hürrem bu sözleriyle iktidarı sorgulamaya çalışsa da yeterli olmaz. Çünkü alışlagelmiş normlar açısından değerlendirecek olursak, iktidarın mutlaklığı tartışmaya açık değildir ve kimsenin öznel çabasıyla değiştirilemeyeceği kabul görmüştür. Buna karşın Asena, “Mustafa’nın başarısına karşın Hürrem’in çocuklarının hayatı” ikileminde, Hürrem’i iktidar hırsına bürünmüş olarak tanımlar. Hürrem Sultan bu dizgede ikili karşıtlıklar arasında boğulur. Bunun bir sonucu olarak da, oyun boyunca ‘ya o ya ben’ keskinliğinde kararlar almak durumunda kalır. Böylece kendi menfaatini düşündükçe okur/izleyici tarafından kötülenir ve tüm oyun boyunca attığı her adım onu bu çarkın üretenlerinden biri haline getirir.

*“Otoriteyi meşru iktidar olarak tanımlayacak olursak, toplumsal cinsiyeti barındıran iktidar yapısında, otoritenin erkeklikle genel bağlantısının ana eksen olduğunu söyleyebiliriz.”<sup>56</sup>* Tam da bu sebeple Hürrem Sultan, bir kadın olarak tek başına iktidarda sözünü geçiremeyeceğini bilir ve kendine ürettiği fikirleri uygulatacağı, karşı cinsten bir yandaş (Rüstem Paşa) seçer. Rüstem ‘kraldan çok kralcı’ yapısıyla oyunun kötü kişisi olarak karşımıza çıkar. Adeta Hürrem’in fikir çarkını döndüren bir kuklaya benzer. Tüm bunların ışığında, ancak Rüstem gibi tiplerin varlığının iktidar mekanizmasını ürettiğini söyleyebiliriz.

Kanuni’nin oyun boyunca yürüttüğü her türlü eylemin sebebi, devletin güçlenmesi içindir. Oyunun başında Mustafa’yla döndüğü seferden, kazandıkları zafer onu gururlandırır; *“Devletin istediği adamsın”<sup>57</sup>* diyerek, yerini/tahtını bırakacağı oğul o olduğu için, Mustafa’ya yönetim şansı verir. Oyun boyunca ordunun bütünlüğünün ve gücünün önemini vurgular; çünkü ordu -militarist yapı-

<sup>54</sup> Karaboğa, 2002: 327

<sup>55</sup> Asena, 2007: 19

<sup>56</sup> Connel, 1998: 153

<sup>57</sup> Asena, 2007: 15



devlet mekanizmasının merkezini oluşturur. Ordunun bölünmesi devletin yıkılmasına eşdeğerdir. Oyunda ulaklar tarafından getirilen haberler –ki bunlar Mustafa'nın orduya zarar verdiğine dair alınan bilgilerdir- Kanuni'yi çıldırtır.

*KANUNİ: ...Orduya, hem de sefer üzereyken fit sokar. Oğlum bu benim. Oğlum, Mustafa'm.*<sup>58</sup>

*KANUNİ: ... Gerçekten yapmışsa? İşte asıl o zaman gör tanrım, işte asıl o zaman gör beni, adaletim nasıl olurmuş gör.*<sup>59</sup>

Kanuni'ye takılan 'Muhteşem Süleyman' lakabının tutkulu adalet duygusundan ileri geldiği bazı tarihsel kaynaklarda belirtilmektedir. Peki, Kanuni'nin adalet anlayışı nedir? Kendi çıkarlarını devletin çıkarlarından üstün tutmamak; devletin bütünlüğünü ve devamını korumak için, -her ne pahasına olursa olsun- elinden geleni ardına koymamak; askerinin bölünmesi devletin de aynı oranda bölünmesine eşdeğer olduğundan, militar yapıyı da aynı özenle korumak gibi sıralanabilir. Bu yüzdendir ki Kanuni, devlet ile oğlu arasında 'ADALETLİ' seçimini devletinden yana kullanır. Buradan yola çıkarak Kanuni Sultan Süleyman için denilebilir ki, "*Devletin bekası için hizmet vermeye çabalarken, yıkım düzeninin kurbanı olur.*"<sup>60</sup>

Daha uzaktan bakacak olursak, *HÜRREM SULTAN* oyunu bize hükümdar bir babanın devleti uğruna oğlunu nasıl katlettiğini anlatırken, okur/izleyiciye öyle bir sunum yapılır ki, devlete karşı olan adalet ve fedakârlık duygusu yüceltilir, Kanuni'nin devleti uğurunda oğlunu öldürüşü, okur/izleyici tarafından sorgusuz sualsiz haklı bulunur.

Oyundaki tüm kişilerden farklı olarak, iktidar mekanizmasını sorgulayan ve iktidarın kendisiyle hesaplaşma içine girebilin tek karakter Şair Yahya'dır.

*YAHYA: Büyük bir hükümdar nasıl davranır? Bunu mu görmek istersiniz? Gözünüzü babanıza çevirin. Babanız sizi sever değil mi? Ama devletini sizden daha çok sever. Bir seçim yapmak gerekse sizi feda eder.*<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup> A.g.e.: 27

<sup>59</sup> A.g.e.: 27

<sup>60</sup> Karaboğa, 2002: 348

<sup>61</sup> Asena, 2007: 46

Sorduğu sorularla, oyun boyunca yürüttüğü fikirlerle devletin bekasının nasıl ve kimler tarafından yüceltildiğini, sıradan bir halk insanının değerinin nerede durduğunu, kısacası iktidar çarkının içinde önemsenen ve önemsenmeyen birçok olgu Yahya'nın sözlerinde açık edilir.

Bunun yanı sıra oyununu bir iktidar mekanizması üzerinden kurgulayan Asena, devletin bütünlüğü için her şeyi göze alan 'iyi' karakterler ve kendi menfaati için çabalayan 'kötü' karakterler çizer. Bu şablonlardan yola çıktığı için de, ne tarihsel süreci farklı ve çoğulcu bir dille yazabilir, ne de oyununda niyet ettiği güç ilişkilerini veya iktidar mekanizmasının işlerliğini gerçek anlamda sorgulayabilir. Okur/izleyicisiyle girdiği ilişkide oyunun açarlarını kendi inandığı söylem biçiminde kurguladığından, okur/izleyici kendini taraflı bir tünelin içinde bulur. Sunulanın dışında fikir yürütemez, sınırlanır, yazar tarafından verilmiş cevap dışında başka doğru olamayacağı hissiyatına kapılır. Asena, *HÜRREM SULTAN*'ı kaleme alırken, yapısal metin özelliklerini tam anlamıyla uygular; normatif düşünme biçiminin dışına çıkmadan erkek egemen söylemi (istemsizce de olsa) metnin merkezine oturtur. Böylece Asena, etken/edilgen özne/nesne kadın/erkek haklı/haksız, yüce/hain, eril/dişil, akıl/duygu, öz/biçim, kültür/doğa gibi ikili karşıtlıklarla kendi söylemini pekiştirirken, ilk sırada yer alan terimleri bilinçsizce yüceltme/olumlama yoluna gitmiştir.

Yazar tarafından okur/izleyiciye sunulan bu tek boyutlu ve yanlı bakış açısı devamında bir otoriter söylemi oluşturur. Aslında okur/izleyiciye sorgulama veya düşünme fırsatını yaratmadan, söylemek istediğini bir çırpıda söyleyip, cevabı okur/izleyicinin huzuruna sunar.

### 2.3. Bağdat Hatun

Güngör Dilmen; Türk Tiyatrosu'nun önemli oyun yazarlarından olup, oyunlarının temasını genellikle mitolojik hikâyelerden veya tarihten alır. Dilmen, tarihsel oyunlarının bir kısmında şiirsel bir anlatımı tercih ederken, anlatılardan yola çıkarak, hikâyelerinin kurgusunu, bugünün problemleriyle örtüştürür, geçmişten gelen hikâyelerle çağının eleştirisini yapmayı hedefler. Tarihsel oyunlarından biri olan *BAĞDAT HATUN* oyunu da, kişisel/kurumsal menfaatlerini her şeyin önünde tutan iktidarları ve iktidardaki egemen sınıfı eleştirirken, hatalı yönetimlerin faturasının günün sonunda halka kesildiğini anlatmayı amaçlar.

Özetlenecek olursa oyun, İran'da, İlhanlılar Devleti'nin son dönemi olan Bahadır Han hükümdarlığında geçmektedir. Hikâye, Elçi Togay'ın, Bahadır Han için, Vezir'inin Şeyh Hasan ile evli olan kızını istemesiyle başlar. Vezir Emir Çoban, hükümdara ret cevabı gönderirken, 'Cengiz Han yasalarıyla'<sup>62</sup> başa çıkabilmek için, kızının hamile olduğu yalanını da ortaya atar. Kısa süre sonra Bağdat'ın gerçekten hamile olduğu öğrenilir. Bağdat Hatun ülkenin hükümdarı tarafından eş olarak istenildiğini öğrenince, kocasının gözünde ne denli değerli olduğunu anlamak amacıyla onu küçük bir sınava tabii tutar. Bu sınav sonucunda bir kadın olarak hayal kırıklığına uğrayan Bağdat Hatun, Bahadır Han'ın elçisi Togay'la hükümdarın teklifini değerlendirerek, ikircikli bir konuşmayla evlilik teklifini kabul edemeyeceğini dile getirir. Bahadır Han'ın aldığı cevap kafasını karıştırır; Bağdat Hatun ise Bahadır Han'a ulaşmak için en zorlu engeli ortadan kaldırmak için doğmamış çocuğunun canına kıyar. Hükümdar Bahadır Han, Bağdat'tan gelen haberi olumlu yorumlar ve Emir Çoban'dan kızını istemek için bizzat kendisi gelir, ama Emir Çoban'ın yanıtı değişmez. Bunun üzerine Bağdat Hatun, ece olma yolundaki

---

<sup>62</sup> Cengiz han yasaları genel tanımıyla bir birini sevmeyi, zina ve hırsızlık yapmamayı, yalan söylememeyi, hain olmamayı ve yaşlı kimselere saygı göstermeyi emreder; bunun dışına çıkan herkesi de idamla tehdit eder. Fakat oyunda kurgulandığı biçimiyle bu ahlaki duruşun açıkları olduğu ve Hülâgu'nun torunları için ya da mevki sahibi kişiler için geçerli olmadığı vurgulanmak istenir.

tüm engellerin kalkması için Kam'ı kullanarak karanlık dinden yardım dilenirken, Togay da Bahadır'a engelin Bağdat Hatun olmadığını anlatarak, babası ve ağabeylerine karşı onu kışkırtır. Bahadır Han'ın kararlılığı ve arzusu, Bağdat Hatun'un yükselme hırsı ile birleştiğinde, ülke bir iç savaşa sürüklenir. İç savaşın sonunda Emir Çoban ve yedi ağabey öldürülürken, Bağdat'ın eski kocası Şeyh Hasan, kendi eliyle karısını Bahadır'a nikâhlar ve Isfahan'a Emir olur. Artık İlhanlı ecesi olan Bağdat Hatun'a, Çobanlı ailesinden tek yadigâr, abisinin kızı Dilşad kalır. Bağdat zaman içinde ece olarak Bahadır'ı dahi gölgede bırakacak derecede hükmedici bir pozisyona gelir. Tüm kararlarda mutlak söz hakkı alarak Togay'ı saray içinde önemsiz bir pozisyona sürükler. Durumdan rahatsız olan Togay, Bahadır Han'ın Dilşad ile ilgilenmesini sağlamaya çalışır. Eş zamanda Bağdat Hatun da Togay'ın ayağını kaydırır; fakat içine kurt düşen Bahadır'ın, Dilşad ile evlenmesine mani olamaz. Bunun üzerine Bağdat Hatun, bir yandan Dilşad'ı Bahadır'a çocuk vermemesi için uyarırken, öte yandan doğuramayışının tüm hıncını ilenerek halktan çıkarır. Kendini aldatılmış hissederek Bağdat Hatun, hem Arpa Yiğitle bir yakınlaşma yaşar, hem de Bahadır'ı ortadan kaldırmak için Kam'la plan yapar ve kocasını ahulayarak öldürür. Bahadır'ın ölümüyle beraber Bağdat, Arpa Yiğit'in hakan olması için kurultayda tam destek verirken, aynı zamanda eceliğinin devamı için onunla evlilik planı yapar. Buna karşın Arpa Yiğit, Bağdat Hatun'un hırsını ve oynadığı oyunu gözlemleyerek, yaptığı değerlendirme sonucunda süre giden bu kanlı iktidarı devam ettirmek istemez; bugüne değin kapalı kapılar ardında kalmış tüm olayları herkesin önünde açıklar. Böylelikle oyunun sonunda Bağdat Hatun, kurultay kararıyla, öldürülür.

*“Çoğu Zaman Ezilenler, Kendilerini Ezenler Gibi Olmaya Özenirler. Bir Zamanlar Ezilmiş Olanların Birinci Sınıf Ezenler Olduğu Görülmüştür”<sup>63</sup>*

Oyunun ilk sahnesi zaten evli olan bir kadına yapılan evlenme teklifiyle açılır. Ülkenin ulu hakanı Bahadır Han, ülkenin önde gelen başkomutanı Emir Çoban'ın evli kızına âşık olur; kendine onu eş seçer. Bahadır Han, toplumun genel kurallarına göre, normalde ahlaksız addedilebilecek bu teklifi, sahip olduğu konum/statü itibarıyla, Cengiz Han yasalarını kendi lehine kullanarak sunma cesaretini gösterir. Hiçbir koşulda hoş görülmeyecek ve kabul edilmeyecek bu

<sup>63</sup> Vassaf, 2007: 107

durumu söz konusu kendi olduğunda, hak görebilmektedir. Buna karşın, Bahadır Han oyunun ilerleyen bölümlerinde halktan bir kadını, zina suçundan dolayı yargılayacak ve ona işkence yaptıracaktır. Aslında toplumun 'dirliği' için oluşturulan birçok norm gibi, Cengiz Han yasaları da kuralları itibarıyla, topluma ahlaki ve adil bir takım standartlar oluşturmak amacıyla yazılmıştır. Yıllar önce oluşturulmuş, kendi döneminin dirliğini sağlamak üzere kabul görmüş, bir standartlar zinciri olan Cengiz Han yasalarını, iktidarın kendince uygulaması, yasaların esnekliğinden ziyade, oyundaki sözü edilen iktidarın ikiyüzlülüğünü vurgulamak için yazılmıştır. Oyunun asıl vermek istediği iletiye baktığımızda, tüm iktidarlarda olduğu gibi, İlhanlı iktidarında da kuralların menfaatlere göre düzenlendiğinin veya uygulandığının altını çizmek istenildiği açıkça görülmektedir. Bu noktadan baktığımızda, oyunun söyleminde, iktidarın ikili yüzünü ortaya çıkarmayı hedefleyen bir dizge olduğu inkâr edilemez. Fakat tüm bunlara rağmen oyunda yaratılan bu dizgede konu ister Cengiz Han yasaları olsun, ister kabul edilen yeni dinin kurallar bütünü olsun, ister yüzyıllardır süre giden iktidarın veya toplumun bakış açısı, sunulan yapı içinde bilinçsizce üretilmiş eril bir anlayışla karşı karşıya kalırız. Kadın her daim, oluşan bu normların içerisinde 'görmezden gelinir' ve ikincil bir konuma itilir; dolayısıyla başarmak istediği her ne olursa olsun, ancak 'eril' bir yapıya uygun davranış sergileyerek kendini var edebilecektir. Böylesi bir görme biçimiyle, Cengiz Han yasalarında veya Müslümanlıkta herhangi bir erkek için istediği herhangi bir kadınla birlikte olmak sorun teşkil etmezken, ahlak kurallarına göre, bir kadının kocası dışında yapacağı birliktelik imkânsızlık derecesinde kabul edilemeyen ve hoş görülmeleyen bir durumdur. Oyunda Bağdat Hatun ile evlenmek isteyen Bahadır Han'ın olumsuzlanan kişi olarak algılanmayışı, eril bakışın hâkim olduğu bir yazım ortaya koyulduğunu gözler önüne serer. Konu Bağdat Hatun'a geldiğinde ise, hırs ve arzularının peşinden koşan, ece olmak için attığı her adımda kötücül stratejiler ortaya koyan bir kadın olarak betimlenmesi dikkat çekicidir. Bahadır Han'ın isteği ve arzusu, davranış biçimleri onun yanında çok naif ve insancıl kalır. Oyunda insani duygular ve sevgiyi tanımlayan hisler Bahadır Han'da toplanmıştır. Bağdat Hatun'un oyunun hiçbir bölümünde yalnızca sevdiği/sevgisi için bir şey yaptığını göremeyiz. Başlangıçta 'erinin kanatları altında', 'aile içinde haddini ve yerini bilen', 'söz sırası gelmeden veya bir şey sorulmadan konuşmayan' bir kadın olarak resmedilse de, gözünü bürüyen hırsıyla, oyun boyunca giderek kadın olmaktan uzaklaşır, isteklerini elde etmek için 'erkek' gibi yaşamaya ve davranmaya başlar. Üstelik amacına ulaşır

ece olduktan sonra tıpkı bir erkek gibi hükmeder, bir erkek gibi karar alır, bir erkek gibi strateji yürütür. Böylece oyunun sonuna kadar gelinen süreçte artık kadınsal özelliklerini yitirmiş; bir bakıma cinsiyetsizleşmiştir.

#### **“Erk Sahibi Olmak Uğruna Kadınlığından Vazgeçmiş Kadınlar...”**

Yeniden oyunun başlangıç noktasına döndüğünde, kadınsal özelliklerini koruyan Bağdat Hatun’un, çevresindeki belli başlı erkekler tarafından temsil edildiğini dolayısıyla akrabalık ilişkilerinin feodal aile yapısı içinde nasıl da önemli olduğu görülür. *“Akrabalık salt bir yeniden üreme mekanizmasından ziyade, ekonomik, siyasi ve ahlaki bir düzendir. Bu düzende namus sadece kadın bedeni değil, tüm bireylerin toplumdaki yerlerini, davranışlarını ve arzularını kontrol altına alan bir toplumsal olgudur.”*<sup>64</sup> Böylece feodalite’nin oyun içindeki izini süreceğ olursak, Bağdat Hatun’a sunulan evlenme teklifinin cevabını başta babası, sonra kocası ve erkek kardeşleri tarafından verildiğine şahit oluruz. Oyunda “Aile şerefini” hiçe sayan bu evlenme teklifinin Emir Çoban tarafından geri çevrilmesi ilk bakışta çok ulvi bir davranış olarak algılansa da, aile şerefinin ne anlama geldiğini, kadının iffetinin aile içinde kimler tarafından korunduğunu sorgulamak gerekir. *“Hemen her yerde bugün bile görülen bir olgu olarak, kolektif ve bireysel olarak ifade edilen abartılı bir alınganlığın erkek hoyratlığını yücelten ideale eşlik etmesidir; bunu tamamlayan bir olgu da, kadın iffetini dramatikleştirilmesidir. Her ikisi de kana susamış bir aile şerefiyle iç içe geçer ve kendini iki mit üzerinden dışa vurur: soyundan geldiklerine ve soyundan geleceklere atfedilen önem.”*<sup>65</sup> İşte tam da burada yukarıda tanımlanan feodal aile yapısı örneği sergileyen BAĞDAT HATUN oyunu, aile şerefini akraba erkekler tarafından korumacı bir tavırla ortaya koyarak, kadın iffetine, namusuna göz edilmeyecek bir ortam yaratma derdine düşer. Üstelik bunu yaparken de evlilik, tekeşlilik ve sadakat gibi, olgulara değinerek temsili çekirdek ailenin bireylerinin tanımını yapar. Bu feodal aile yapısı içinde yalnızca karı-koca ve çocuklar değil, kadın üzerinde söz sahibi olan, tüm eril akrabalar da oyunun kurgusu içerisinde, yerlerini ivedilikle alırlar. Konu “namus” olduğunda Bağdat’ın babası ve yedi ağabeyi de en az kocası kadar üzerinde söz sahibi bir pozisyonda yerlerini alırlar.

---

<sup>64</sup> Tillion, 2006: 27

<sup>65</sup> A.g.e.: 89

*BAGDAT: Evli bir kadın için en büyük ikbal, en büyük saltanat eşinin kanadını altındadır ancak.*"<sup>66</sup>

Bu cümle, oyundaki 'aile şerefi algısını' ve kadının konumlandığı yeri açıkça ortaya koymaktadır. Bağdat Hatun bu cümleyi kurarak, evli bir kadının yerinin salt erkeğinin yanı başı olduğunu ifade eder. Evli bir kadının mutluluğu 'eşine tabi olmaktan', 'eşinin dizinin dibinden ayrılmamaktan' geçmektedir. Oyun, toplumun öngördüğü ve doğallaştırdığı şekilde, kadın ile erkek arasındaki ilişki biçimini eril bir bakış açısıyla yansıtarak, bu bilindik dizgeyi bir kez daha pekiştirmektedir.

Daha önceki kısımda bahsedildiği gibi, Bağdat Hatun, oyunun başlarında bir kadın olarak hiç bir şekilde ve hiç bir konuda kendi inisiyatifini kullanamaz. Oyunda namus algısı, salt köklerini feodaliteden alan, cinsellik üzerine kurgulanmıştır. Oyun içinde "namus" yalnızca cinsi münasebet veya cinsel organla sınırlı bir kavrammış gibi sunulur. "Namus" kavramını oyunda çarpıtılarak bize anlatılan şekliyle kabul etsek bile, bunun savunuculuğu ve bekçiliği yine "Kadın"dan bağımsız olarak erkeklere verilmiştir. "Kadın" kendi namusu söz konusu olduğu durumlarda bile sessizleştirilir, ikinci plana itilir.

Erkek kadının hayatında bir çeşit karar mekanizması gibi konumlanır, dolayısıyla akrabalar ve eş, kadın üzerinde hak sahibidirler ve savunması onlar tarafından yapılmaktadır. Aslında doğrudan kadını ilgilendiren bir konuda, kadın tamamen atıl, susması ve karışmaması gereken, tüm kişilik haklarını akraba erkeklerine devretmiş bir seyirci konumunda, üstelik bunun doğru olduğu algısıyla okur/izleyiciye sunulur.

Oyunun anlatım biçimi, "kadın" ve "namus" kavramları üzerine subjektif bir düşünce yapısı üzerinden kurgulanırken, kendini doğrulamak ve kabul görmek için yalnızca binlerce yıldır süre gelen ataerkil toplum yapısından değil, aynı zamanda referans olarak İslami kurallardan ve "zina" olgusundan da destek alır. Oyunda yer alan "ahlaksız evlenme teklifi" İlhanlı Devleti'nin Müslümanlığı kabul etmesine yapılan vurgu ile "her koşulda" haksız, çarpık ve hiç bir şekilde kabul edilemez olarak nitelendirilir. Diğer taraftan söz konusu teklifin ahlaksızlığı, tek başına İslami normların bir sonucu değil aynı zamanda yüzyıllardır pekiştirilerek sürdürülen erkek egemen söylemin de oluşturduğu bir olgudur. Bu durumda oyun, "kadın"ın söz

---

<sup>66</sup> Dilmen, 1996: 103

söyleme, tercih yapma konusundaki haklarının elinden alınmasını hem eril bakış açısıyla hem de İslam dini çerçevesinde meşrulaştırmış olur. Bu meşru zemin sağlandıktan sonra, mevcut duruma yönelik olarak Bağdat Hatun'un "ıffet"inin korunması için başta babası olmak üzere, metinde tanımlanmış tüm erkekleri and içerler.

*(Bağdat yere diz çöker; Çoban ve yedi kardeşin yalın kılıçları, Bağdat'ın başı üstünde bir taç gibidir. Aynı zamanda onu tehdit eder.)*

*ÇOBAN: Senin, kızımın*

*YEDİKARDEŞ: Senin, kız kardeşimizin*

*HEPSİ: Namusunu, kadınlık onurunu, aile mutluluğunu, koruyacağımıza and içeriz.<sup>67</sup>*

Bağdat Hatun'un fikri, duyguları, kararı ya da istekleri sorulmaksızın, karşı tarafa ret cevabı verilmesiyle birlikte, Bağdat'ı tehdit edencesine, onun namusunu korumak adına, erkekleri tarafından yemin edilir. İçinde bulunduğu mevcut durumda Bağdat Hatun, yalnızca suskun kalmak zorunda bırakılır. Ta ki kocasının onu ataerkil normlar çerçevesinde 'erkekçe' korumadığını anlayıncaya kadar. Kocasının bakış açısıyla, Bağdat'ı arzulayan kişinin sosyo-kültürel ve ekonomik statüsü, onun vereceği tepkileri belirleyen bir unsur olarak karşımıza çıkar. Bağdat'a göz koymuş kişi bir Bey olduğunda kocasının verdiği tepkiyle, kendinden daha güçlü olan hem cinsine (yani hükümdara) verdiği tepki çelişiktir. Şeyh Hasan karısını arzulayan -kendinden düşük ya da eş statüde- bir adamı öldürmeye yeltenecek kadar efelenebilirken, ülkenin ulu hakanına karşı söz söyleme cesaretini kendinde bulamaz. Bağdat Hatun ise kocasının bu çelişkili davranış biçiminden yararlanarak, körüklediği hırsıyla, kendine iktidara giden yolda bir fırsat yaratmış olur. Zira Şeyh Hasan'ı denemek için oynadığı oyundan da anlaşılır ki, kocasına karşı bir sevgisi veya bağlılığı kalmamıştır/yoktur. O, bu süreçte ece olma yoluna girebilmek için, kendine hak göreceği bir ortam hazırlamaya çalışmaktadır. Şeyh Hasan'dan olma bebeğini rahminden söküp alarak başladığı bu oyunun devamında, kendince haklı sebepler yaratıp, kocası ile olan ilişkisini bitirir. Kocasının hükümdara karşı olan

---

<sup>67</sup> A.g.e.: 120



zayıflığını veya ezikliğini keşfettiği an, hayal ettiği dünyaya ulaşmak için en doğru başlangıcı yapacak, önündeki engelleri sırasıyla ortadan kaldırma yoluna gidecektir.

*BAĞDAT: Ama kadınlığımıza göz koyan Hakan değil de bir Arpa Yiğit oldu mu aslan kesiliyorsunuz. Sizin yüreğinizde ikili ölçü var. Hakan'a ayrı bir Bey'e ayrı tartıyorsunuz aile şerefınızı.*<sup>68</sup>

Şeyh Hasan'ın hiyerarşik yapıya uygun davranışı, söz konusu karısı bile olsa Hakan'ın isteklerine karşı koyamayışı, oyunda Bağdat Hatun'un kırılma noktası gibi ortaya koyulur. Durum böyle olunca, toplumsal normların da uygun göreceği gibi, erkeğinin sözü Bağdat'a işlemeyecektir. Çünkü 'Erkeğine karşı' hiçbir güven duygusu kalmayan kadın erkeğini yetersiz bulur, alışılmış güç ilişkilerine devam etmek adına ise, kendini sahiplenecek, koruyacak daha güçlü erkeği istemesi, okur/izleyici açısından normal karşılanabilir. Yani aslında kadın yine kendi ayakları üzerinde duramayan ve her zaman bir erkek tarafından yönetilmek, sahiplenilmek, sığınmak isteyen, mutlaka bir güce ihtiyaç duyan aciz bir pozisyonda sergilenmektedir.

Oyunun devamında ise Bağdat Hatun, yeni erkeği/yeni güç odağı ile birlikte olup, ülkenin ecesi haline gelince, kendi de dolaylı bir güç olmaya başlar. Bu açıdan bakıldığında oyunda tek tipleştirilmiş, belirli kalıplarla sınırlı kalmış, şablonlaştırılmış oyun kişileri arasından bir tek değişime uğrayan Bağdat Hatun'dur. Öyle ki oyunun kurgusunda adım adım daha da erk sahibi olduğunu ve bu değişimle beraber -oyunda güç kavramı erkeklikle özdeşleştirilmiş olduğundan- Bağdat Hatun'un daha da erkekleşmiş bir söyleme uygun davranışlar sergilemeye başladığını görürüz. Kadın kimliğinden uzaklaşması, Bağdat Hatun'u Kadın-Erkek kimliği arasında sıkışmış, cinsiyetsizleşmiş, böylelikle erkek egemen toplumun sözcülüğünü üstlenen bir pozisyonda bırakır. Oyunun okur/izleyicide oluşturduğu algı, kadının ancak bir erkek gibi davranışı sonucu karar alabilme ve arkasından bir kitleyi sürüklemeye potansiyeline sahip olabileceğidir. Üstelik bu da yeterli olmayacak, bu potansiyeli harekete geçirebilmek için bir taraftan belli entrikalar üreterek kötücül stratejiler yürütmek, öte yandan da dişiliğini kullanmak durumunda kalacaktır. Geline bu noktada ise, sanki kadınlar erk sahibi oldukları zaman, bunu mutlaka kötüye kullanacaklarmış gibi bir anlam ortaya çıkmaktadır.

---

<sup>68</sup> A.g.e.: 107

“İslamiyet’e göre kadının örtünmesi kuralı, tesettür, İslam’ın cinsiyet ikiliğine dayanan toplumsal düzenini simgeler.”<sup>69</sup> Söz konusu toplumsal düzen içinde kadın salt günah olarak nitelendirilmiş ve erkeğin bir kadını arzulaması, tamamıyla kadının kışkırtması, baştan çıkarması olarak tanımlanmaktadır. Böylece “Kadın örtünerek davranışlarını da kontrol altına almakta, cazibesini sınırlamakta, edepli olmaktadır.”<sup>70</sup> Oyunda, İslami bakışın ürettiği kapanma kuralını eleştirmek üzere yer verilmiş küçük bir bölüm de mevcuttur.

*SEVİNÇ: Kadın tayfası açık yüzleri gözleriyle; erkekleri kışkırtıp onların yüreklerine günah tohumları serpmeye diye.*

*BAĞDAT: Yüreğimizdeki kötülük bir peçeyle gizlenebiliyor ha?<sup>71</sup>*

Bağdat Hatun ve Emir Sevinç arasında geçen bu diyalogdan, toplumda kadına yapılandırılan ‘erkeği kışkırtan günahkâr kadın’ imgesini oyunda sorgulamak isteyen bir bakış açısının olduğu anlaşılır. Aslında yalnızca İslamiyet’e göre değil, asırlardır üretilen erkek egemen toplum yapısı açısından da, kadın cinselliği veya kadının güzelliği/estetigi toplumsal anlamda bir tehdit unsuru olarak ortaya konulmaktadır. Bu tehdit unsuru, örtünme eylemiyle ortadan kaldırılmaya çalışılınca, oyunun söyleminde sorgulanacak bir durum yaratılmış olduğu düşünülür. Fakat tartışılmak istenilen örtünme eyleminin oyunda iki cümleyle geçiştirilmesi, durumun neden eleştirildiğine dair okur/izleyiciye yeterli ipucunu vermez. Tabii burada okur/izleyici hızlı bir şekilde oyunun iletisinin kapanmaya karşı bir duruş sergilediğini anlasa da, neden karşı çıkıldığına dair bir bilgi sahibi olmayacaktır. Üstelik örtünme eyleminin tamamıyla kadın ve erkek ayrımcılığına vurgu yapan, totaliter düzenin kalıplarından biri olduğunu düşünecek olursak, oyunun diğer bölümlerinde fark etmeden oluşturulan ayrımcılığı da bu noktada açığa çıkarmak gerekecektir. Buna göre oyunda İslamiyet kuralları içinde kadın ve erkek ayrımcılığını sorgulama niyetiyle oluşturulan ileti, söz konusu başka bir olay karşısında aynı eleştirel bakışı sergilememektedir. Bu açıdan bakıldığında oyunda bir çelişki söz konusudur. Yukarıda verilen örnekte olduğu gibi Bağdat Hatun’un gerek akrabaları, gerek kocası tarafından temsil ediliyor oluşu, bir sorun veya tartışılacak bir olgu olarak karşımıza

<sup>69</sup> Göle, 2010: 126

<sup>70</sup> A.g.e.: 127

<sup>71</sup> Dilmen, 1996: 149

çıkılmaz. Diğer yandan İslami kurallara göre kadının örtünerek tüm kadınsılığını ve dişilliğini gizleme gerekliliği anlamsız, yanlış ya da üzerinde düşünülmesi gereken bir kural olarak okur/izleyiciye sunulur. Bu durumda oyunda niyet edilen eleştiri, tek boyutlu ve sabit/tekel bir konu üzerine geliştirilmiş olur. Böylece oyunda kadın, tamamıyla erkek egemen bir düzen üzerinden görülmüş, ortaya çelişik ve tutarsız bir durum çıkmıştır.

*“Büyücü Kadın ya da ‘Koca Karı İmgesi’”<sup>72</sup>*

Oyunda Kam'ı, ilk defa ebe tarafından sürüklenerek sahneye getirilirken görürüz. O sırada Bağdat'ın bebeğine büyü yapıp, bebeğini düşürmekle suçlanmaktadır. *“Büyücü, kara dinli, insanların yıkımına çalışan”*<sup>73</sup> bu kadın yapmadığı, hatta bilgisi dışında olan bir durum/olay için yargılanmaktadır. Sahne'nin devamında Bağdat, çocuğunu kendinin düşürdüğünü açıklayarak Kam'ın masumiyetini doğrulayacaktır. Zaten Kam'ın halktan koparılıp Saray'a getirilme sebebi, rahminden söküp aldığı bebek yüzünden suçlu bulunmak değil, oyunun ileriki sürecinde Bağdat'ın geliştireceği kötücül stratejilere yardımcı olması içindir. Kam kendi inisiyatifi ile değil, zoraki bir şekilde oyunun içine sürüklenir. Fakat süreç içinde kendi arzusuyla Bağdat'ın himayesi altına girer.

Oyunda çok fazla açık edilmese de Kam'ın sosyo-kültürel durumu halkın içinde bulunduğu durumla benzerlik gösterir. Ataerkil düzende yalnız bir kadın olarak, zaten fakir bir ülkede, geçimini sağlayabilecek yaşamsal şartlarını oluşturamamış, alt sınıftan biri olduğu gerek kıyafetlerinden gerekse oyunda tarif edilen bakımsız görüntüsünden anlaşılmaktadır.

*“Genel olarak yalnız yaşayan, çoğu masaldan anlaşıldığına göre yoksul olup, belli ki geçim derdine düşmüş, bu yüzden dünyanın pisliğine bulaşmış bu kadın tiplemesi, 'kötülük' yapmasa da olumsuz bir tiptir.”*<sup>74</sup> Kaldı ki Kam tüm oyun boyunca sadece kötülük yapan, hain bir kadın olarak çizilir ve oyun akışının gerektirdiği tüm olumsuz işler ona havale edilir. Yarım aç susuz kalıp kalmayacağı bile belli olmayan Kam'ın yaşamsal koşulları ve gerekçeleri, hiçbir biçimde

---

<sup>72</sup> Şimşek, 2005: 485

<sup>73</sup> Dilmen, 1996: 122

<sup>74</sup> Şimşek, 2005: 490

gösterilmezken, kötülük yapmak sanki onun kişilik özellikleriymiş gibi okur/izleyiciye sunulur.

Ayrıca oyunda Kam'ın ne yaşıyla ne de yaşamı ile ilgili neredeyse hiç bir bilgiye rastlanmaz. Oyunda Kam, yalnızca Bağdat'ın pis işlerini yapan, otoriteye boyun eğen, güce tapan, zayıf ve habis bir karakter olarak gösterilir. Kam oyun boyunca Bağdat'ın tüm karanlık işlerini üstlenir ve her birinde başarılı olur. Başka bir açıdan bakacak olursak Kam bir anlamda Bağdat Hatun'un aynası ya da iç sesi gibi konumlandırılabilir. Oyun boyunca Bağdat Hatun'un ruhuna sadık şekilde davranır. Bu geçen zaman zarfında Kam, oyunun ana kişisi olan Bağdat Hatun'un en yakınındaki kişi olarak, onun düşünce ve eylem biçimine istikrarlı bir şekilde cevap verir. Süreç içinde ruh ikizi gibi onun söyleyeceklerini veya düşüncelerini algılamaya ve onun gibi düşünmeye başlar. Üstelik oyunda Bağdat'a akıl veren görünüşü, aslında Bağdat'ın yansıması gibi oluşundan kaynaklanır. Yeni oluşturulan stratejiyi, sanki Bağdat'ın fikirlerinin iz düşümü gibi Kam'ın ağzından duyarız.

*KAM: Emir Sevinç'i sana bağlı noyanlarla bir karşı ağırlık kur. Öte yandan ülkenin ticaretini eline geçir.*<sup>75</sup>

Artık Kam, Bağdat'ın stratejilerine ortak ve yönlendirmeye gerek kalmadan anlayabilen ve hatta algılayan kişi haline gelmiştir; Bağdat'ın yolunda ilerlediğinden, okur/izleyici tarafından en az Bağdat kadar olumsuzlanır. Yürütülen her fikir, uygulanan her strateji yalnızca Bağdat Hatun'un sorumluluğundan çıkmıştır. Böylece Kam da tıpkı Bağdat Hatun kadar kötücül bir kadın imgesi yaratmış olacaktır. Burada Bağdat Hatun'dan farklı olarak, Kam'ın düşünsel sürecinin hala kadın mantığında işlediğini söyleyebiliriz. Çünkü Kam yürüttüğü tüm fikirleri, akıl çerçevesinde, rasyonel ve objektif değil, tamamen sübjektif mistik ve sezgisel dürtülerle ifade bulur. Çözümlerini ise büyü yoluna başvurarak sonuçlandırır. Genel totaliter sistem içerisinde, kadının mantıkla olan ilişkisi neredeyse yok denecek kadar azdır. Kadın tamamıyla duygularıyla hareket eden, irrasyonel kararlar veren ya da sezgileriyle geleceği öngörebilen, dolayısıyla “mantıklı” kararlar verebilme yetisinden yoksun bir varlık olarak nitelendirilir. Oyunda Kam, gerçek yaşamın içinden bir anlatım biçimi oluşturarak değil, kendi anlatısı içindeki bir tiplere olarak

---

<sup>75</sup> Dilmen, 1996: 169

kurgulandıđından, masallarda/destansı anlatımlarda sıklıkla karşılaştığımız büyücü kadın imgesini yeniden üretmiş olur.

**“Ağız Dili Lal Olmuş, Edilgen Kadınlar...”**

Oyun boyunca hiç konuşmayan ve hakkında çok az bilgiye sahip olduğumuz Dilşad Hatun, Bağdat Hatun'un en büyük ağabeyi Demeşk'in kızıdır.

*(Eşikte bekleyen Dilşad, Bağdat Hatun'un yanına gelir. Dilşad'ın saçlarını tarar, sevip okşar, ana gibi yakınlık gösterir, içtenlikle.)*

*BAĞDAT: Mutsuz ailemden bana kalan tek cansın Dilşad.*

*Ağabeyim Demeşk'in yadigârı,*

*Ne alımlı, ne tatlı bir kız oldun.*

*Yüz çizgilerin, gülüşün talihsiz ağabeyime ne çok benziyor.”<sup>76</sup>*

Dilşad ile ilgili ilk bilgiye Bağdat Hatun'un bu sözlerinden ulaşırız. Oyunun akışına yalnızca bir süs bebeđi gibi girer, hiç bir şey konuşmadan, ancak bakışlarıyla kendini ifade etmeye çalışır. Oyunda Dilşad'a hiç bir kişisel özellik yaratılmadıđı gibi, özne olmasına da izin verilmez. Dilşad yalnızca babası (bir erkek) üzerinden tanımlanır; bu durumda ise hiçbir şekilde, Demeşk'in kızı olmaktan ileriye gidemeyecektir. Oyun boyunca en yakını olan Bağdat Hatun'la baş başa kaldıđında bile sesi duyulmaz. Okur/İzleyici Dilşad'ın bir tek Bağdat Hatun ile iletişim içinde olduğunu ancak Bağdat Hatun'un sözlerinden anlar. Bağdat Hatun kadın olmasına rağmen, oyun akışı içinde edindiđi “maskülen” güç ve yetki ile Dilşad üzerinde otorite/egemenlik kurar. Kocasını, babasını ve ağabeylerinin bir zamanlar onun adına sahip oldukları konuşma hakkının benzerini, süreç içerisinde edindiđi güç sayesinde Dilşad üzerinde kullanır ve onun hayatında karar mekanizması haline gelir.

*(Dilşad gelir. Bağdat'ın elini öper, o da kızı kucaklar, öper.)*

*BAĞDAT: Ona çocuk doğurmayacaksın Dilşad.*

*(Kam heybesinden bir şişe çıkarıp Bağdat'a verir.)*

---

<sup>76</sup> A.g.e.: 152

*Bu ilaçla dağla rahmini*

*Kısırlığı kutsal bekâret bil kendine*

*Doğuracağı yaratık çünkü*

*Yedi kat Tamu'dan kopup gelir*

*Can verme kocanın tohumuna,*

*Bahadır'la son bulsun, Yavuz Hülagu soyu.*

*(Dilşad çıkarken Bahadır onu arka alanda karşılar, elinden tutar, birlikte çıkarlar)<sup>77</sup>*

Bağdat Hatun, oyunda yaratılan süreç içinde Dilşad'ın tüm hayatını yönlendirme hakkını kendinde görür. Bahadır Han ile evlenmesine engel olamadığı noktada, Dilşad'ın bedenini de denetlemeye başlar. Dilşad Hatun'un Bahadır Han'dan bir çocuk sahibi olup olmayacağına karar vererek, edindiği egemenliği en sert ve doğrudan şekilde Dilşad üzerinde uygular. Gerek Bağdat Hatun açısından, gerekse totaliter düzen içinden bakıldığında, bir kadının doğurganlığını elinden almak, kadınlığını yok etmekle eşdeğer tutulur. Kadın ancak doğurabildiği sürece erkeği tarafından gerçek bir kadın olarak tanımlanır. Bağdat Hatun da zaten kendi doğurganlığını yitirdiği için -erkeği tarafından ötelenmemiş olsa da- kendini kadın olarak erkeğine karşı yetersiz hisseder. Diğer taraftan Bahadır'a olan tüm hırsını ve hıncını Dilşad'ı kullanarak çıkarmayı hedeflerken, tıpkı kendine yaptığı gibi Dilşad'ı kısırlaştırmaktan, işe yaramaz bir nesne haline getirmekten çekinmez. Doğurganlığın yok edilmesiyle ilgili Dilşad ve Bağdat Hatun arasındaki tek fark Bağdat'ın giderek "erkek"leşmesidir. Oysa Dilşad yine edilgen pozisyonunda, iğdiş edilmiş bir kadın olarak hayatına devam eder.

Toplumun genel algısına oturtulmuş olan, aldatıldığı, kıskandığı zaman acımasız, kindar, haris, amaçlarına ulaşmak için her şeyi yapabilen, gözü hiç bir şey görmeyen "şeytani kadın" imgesi, Bağdat Hatun'un Bahadır Han'la evliliğinden sonraki süreçte, Dilşad'la olan ilişkisinde pekiştirilir. Yaşanılan bu süreç boyunca Dilşad, yalnızca söylenenleri uygulayan bir kukla konumundan öteye geçemez. Hiç bir durumla ilgili yorum yapmaz; ne hissettiği okur/izleyici tarafından asla bilinmez ve hatta üzerine düşünmeye dahi gerek duyulmaz. Oyunda kaderine boyun eğmiş bu cümlesiz kadını, içi boş bir görüntü olarak yansıtılır.

---

<sup>77</sup> A.g.e.: 167

Buna göre oyundaki üç kadına bütüncül bir bakışla göz atacak olursak, oyun içinde kadınların ya 'kadın' olabilmek için edilgen bir davranış biçimi sergilediğini ya da etken olmak istedikleri noktada kadınlıklarından vazgeçmek durumunda kalıp, erkeksi bir biçimde hareket ettiklerini görürüz. Metnin dizgesi içinde ya kötü, şeytani, potansiyelini kişilerin yıkımına yönlendirmiş, cinselliğini kullanarak strateji oluşturan, etrafına karşı acımasız bir tavra sahip, haris kadınlar, ya da edilgen, suskun, ezik, her şeye boyun eğen, sorgulamaksızın söylenene uyum sağlayan, kadınlar yaratılmıştır. Buna göre kadınlar özelinde iki tip şablon resim oluştuğu söylenebilir. Buna göre oyunda kadına yönelik yeni bir söylem geliştirilmemiş olduğunu görürüz. Oyunun söylem dizgesine tamamıyla hâkim olan erkek egemen bakış açısı, kadının görünmezliğini ve erkekten sonra gelen ikincil pozisyonunu oyun boyunca sürdürür.

*“Sarayın Dışarısı Yoktur, Burası Merkezdır ve Buradaki Çürüme ve Kokuşmayı Körükleyenlerde Engellemek İsteyenler de Benzeri Trajik Yazgılardan Kurtulamazlar.”<sup>78</sup>*

Resmi tarih, günümüze yansılanış biçimi olarak, olayları tek boyutlu görmeye ve genelde resmi mekânları kullanarak ve hikâyeyi belirli bir kronolojik sıra gözeterek, tek pencereden bakıp anlatmaya odaklanır. Tarih anlatımı yazılı metinlere dayalı olduğundan, her tarihsel yapıt kendinden önceki diğer tarihsel metinden etkilenecek yazılır. Dolayısıyla yeni bir bakış açısı getirilmedikçe, tarih anlatısı yapısal olarak yorumlanacak ve merkezleşmiş söylemi devam ettirecektir. Günümüze değin tarihi konu alan metinlerde başrol hep ulu hakan, kral, padişah vs. gibi ülkeyi yöneten kişiler üzerinden ve onların yaşadıkları resmi mekân içinden anlatısını oluşturmuştur. Bu durumda “...tüm altta kalanlar; örneğin, köleler, köylüler, proleterler vb. belirli zamanlarda tarih dışı bırakılırlar. Dolayısıyla bu anlamda tarih, bütün evrensellik iddiasına karşın kısmi bir tarih, görelı bir tarih olur.”<sup>79</sup> Böylece aktarılan olay örgüsü, kahramanlaştırılmış birkaç erk sahibi kişinin, iktidar deneyiminden izlek alınarak ve haliyle kısırlaştırılmış bir biçimde okur/izleyiciye sunulur. *BAĞDAT HATUN* oyunu da bu gözle okunduğunda, tıpkı birçok tarihsel metinde olduğu gibi, söylemini yapısal forum kullanarak geliştirmiş bu kalıplardan yola çıkarak kurgulanmış bir metindir. Oyundaki tarihsel anlatım belirli olay dizileri

<sup>78</sup> Karaboğa, 2002: 349

<sup>79</sup> Bertkay, 2006: 20

ele alınarak, iktidardaki bir kaç bilindik karakterle -krallar, padişahlar, saray erkânı gibi- ve onların içinde yaşadığı resmi mekânlarla sınırlı tutulur. Böylece resmi duvarların ardında yaşayan çoğunluk, oluşturulan resmin dışında bırakılır.

*(... Gittikçe yükselen acı bir uluma sesi; bu sesi çıkaran yoksul yurttaşlardır. Işık açıldıkça gölgeler halinde görünürler...)*<sup>80</sup>

Saray dışında kalan insanlar -ki oyunda yurttaşlar olarak tanımlanırlar- oyun kurgusunda, ancak birer siluet olarak varlık gösterebilirler. Hiçbir söz hakları olmadığı gibi, onlar tarafından duyduğumuz tek ses acıdan çıkardıkları boğuk iniltilerdir. Oyun içinde neredeyse görülmezler, duyulmazlar, tabiatıyla anlaşılmazlar; onlarla ilgili görebildiğimiz tek şey iktidar tarafından yeri geldikçe nasıl hor görüldükleri, küçümsendikleri ve aşağılandıklarıdır. Suçlarının ne olduğunu bile bilmeden işkence görürler ya da yönetimdekiler, onlardan birer dilenci gibi bahsederler. Oyunda yurttaş olarak addedilen ve saray dışında yaşayan söz konusu çoğunluk, yalnızca bencilce yaşayan, kendi menfaati doğrultusunda ülke yöneten, halkını görmezden gelen iktidara vurgu yapmak için fon olarak kullanılır.

*BAHADIR: Bizi birbirimizin gözünde küçük düşürüyor, Ecem. Yok saydığımız halkın gözünden düşmenin ne önemi var ki.*<sup>81</sup>

Bu sözleri ile Bahadır Han, erk sahibi yönetimdeki kişi olarak, halkın zaten kendileri için nasıl da önemsiz olduğunu aşikâr etmiş olur. Oyunda halk mevcut iktidar tarafından sadece söyleneni yapan bir grup kukladan ibaret gibi algılanır. Baskıcı yönetimiyle koşulsuz şekilde kabul görmek isteyen, kendi gibi yaşamayan halkını ezen ve doğal olarak güce tapan erklerin tüm bu benmerkezci yapısı, oyunda tüm çıplaklığıyla vurgulanmak istenir. Yazar köylülerin ya da halkın kaderini değiştirmek niyetiyle, onları kukla formlarından çıkarıp, haklarını savunmak üzere isyan edecekleri bir nokta yaratır. Fakat onlara yapılan haksızlığın devamındaki haykırıışları, oyunda yine onlar tarafından değil, bu kez de Noyanların ağzından okur/izleyiciye iletilir. Tamamıyla saray erkânının gözünden iletilen bu cümleler,

---

<sup>80</sup> Dilmen, 1996: 143

<sup>81</sup> A.g.e.: 162



devletin bekasını düşünmeyen halkın aleyhine kurulsa da, okur/izleyici zavallı halkın durumuyla empati kurup, kendini onların tarafında bulur.

4.NOYAN: *Yaramaz düşüncelerle köylünün ahlakı bozuldu. Yeni töreler çıkardılar, köle değiliz diyorlar.*

3.NOYAN: *Vergileri devşirmekte güçlük çekiyoruz.*

1. NOYAN: *Ürünü kaçırıyorlar.*

2. NOYAN: *Üstlerine varınca ayaklanıyorlar.*

3. NOYAN: *Toprak işleyenindir diyorlar.*

BAĞDAT: *Bu kötü gidiş durdurulmalı!*<sup>82</sup>

Burada yaramaz düşüncelerden kasıt, köylünün artık iktidara tabi olmadığını, kendi haklarını ve yaşam koşullarını sorgulamaya başladıklarını vurgulamak için kullanılır. Devletin bekasısı için dayatılan, kişilik haklarını hiçe sayan, üstelik tamamıyla sömürüye dayalı bu sisteme karşı ses çıkarmaya kalkan köylü, iktidardaki kişiler tarafından ahlakı bozulmuş olarak tanımlanırken, metinde yine iktidarın aşağılık yüzünün ortaya çıkarılması hedeflenir. Böyle baktığımızda oyun içinde köylünün veya yurttaşların hislerinin, fikirlerinin ya da yaşadıkları süreçle ilgili küçük ipuçlarının okur/izleyiciye aktarıldığı tek bölüm yukarıda belirtilen yanlı birkaç cümleden ibarettir. Zaten iktidarın hiç önemsemediği, çerçevenin dışında kalan halkın, yaşamsal problemleri, devlete yapılan bir saldırı gibi aktarılsa da, yazar köylülerin de haklılığını ve varlığını göstermeye niyetlenir. Fakat bu anlatı, oyunda köylülerin kendi ağzından değil, devletin savunuculuğunu yapan Noyanların gözünden ve dilinden iletilir. Böylelikle halkın, yaşamsal zorluklarını, iktidarın onlar üzerinde yarattığı baskıcı, sömürgeci ve ezici zihniyeti sorgulamaya ve harekete geçmeye başlamaları anlatılmaya çalışılsa da, oyun içinde söz hakkı yine saray erkânına verilir. Elimizde halkın ne düşündüğü, nasıl yaşadığı veya ne yaptığıyla ilgili hiçbir done yoktur; bu haliyle saray dışında yaşayan her bir birey, oyun kurgusu içinde sadece dilsiz birer silüet olmaya mahkûmdur. Okur/İzleyici oyun içinde yürütülen fikirden ötürü hiç tanımadığı ve haklarında bilgi sahibi olmadığı bu insanlara karşı bir acıma duygusu geliştirirken bir yandan da iktidar mekanizması o

---

<sup>82</sup> A.g.e.: 171

kadar harişçe düşünölmüş, kindar ve entrika dolu planlarla gösterilir ki, mağdur durumda kaldığı anlaşılan zavallı halkın tarafını tutmak bu noktada erdemli bir duruş gibi ortaya konulur.

Söz konusu yapıda sarayda yaşayan erk sahibi kişilerin ne denli kötü, zalim, acımasız olduğu açık edilirken, köylünün/halkın bir o kadar zavallı, yoksul, perişan, muhtaç ve kesinlikle iyi insanlardan oluştuğunu pekiştiren bir şablon imge yaratılmış bulunur. Mevcut durumu yalnızca resmi duvarlarla sınırlı kalarak, sömürü sistemiyle kurgulanmış devlet/iktidar mekanizmasının nasıl çalıştığını açık etmeyen bu yapı, güç ilişkilerini sorgulamak ve eleştirmek yerine, kendi fikrini, inancını, fark etmeden okur/izleyiciye baskıcı bir biçimde empoze eder. Böylece, oyunda saray dışında yaşamlarını sürdüren insanların, oyun boyunca inceden örölen görüşler doğrultusunda, sadece yazar tarafından inanılan fikri iletmek amacıyla, bir fon olarak kullanıldığı fark edilir.

*“Mutlaki Düzenin Meşrulaştırılması ve Düzen Dışı Eğilimlerin Deşifre Edilerek Toplumdan Arındırılması.”<sup>83</sup>*

Oyun boyunca özenle işlenen en önemli olgu, devletin devamlılığı ve bölünmez bütünlüğüne duyulan inançtır. Bu görüş doğrultusunda oyun içindeki ‘devletin aygıtları’<sup>84</sup> -ki bu militar sistemin temsilcisi olan ordu, idare ve yöneticiler katı olarak belirlenebilir- kendi sözünü -devletin bekası gerekliliğinden yola çıkarak- tartışmasız ve koşulsuz bir biçimde kabul ettirmek için farklı yollara başvurur. Her şeyden üstün olan devlet için herkes adeta seferber olur. Ekonomik durumu veya statüsü ne olursa olsun oyun kişileri kendilerini devletin ardında ikincil sırada konumlarlar. Ya da iktidara sözünü geçirebilmek için devletin bekasını öne sürerek

---

<sup>83</sup> Karaboğa, 2002: 351

<sup>84</sup> Louis Althusser’e göre Devletin aygıtlarıyla devletin ideolojik aygıtları iki farklı şekilde tanımlanır. İlk olarak devletin aygıtlarını “Hükümet, idare, ordu, polis, mahkemeler, hapishaneler vb. ki bunlar bundan böyle bizim ‘devletin baskı aygıtı’ adını vereceğimiz şeyi oluştururlar. Baskı sözcüğü, söz konusu devlet aygıtının hiç olmazsa en uç noktada ‘zor kullandığını’ belirtir.” diyerek açıklar. Devletin ideolojik aygıtlarını ise, “gözlemcinin karşısına birbirinden ayrı ve özelleşmiş kurumlar biçiminde dolaysız olarak çıkan belirli sayıda gerçeklik” olarak belirtir. Althusser’in sözünü ettiği bu ideolojik aygıtları bir liste halinde sunacak olursak dinlerin öğretisi (kilise vb), eğitim ve öğrenim kurumları (okul vb), haberleşme (basın yayın organları, radyo ve tv gibi) aile, siyasi veya sendikal platformlar, kültür vs gibi daha sayabileceğimiz onlarca çevresel faktörden oluşur. Althusser bu iki devlet mekanizmasını iki temel farkla ortaya koyar. “Devletin aygıtları ‘zor kullanarak’ işler, oysa devletin ideolojik aygıtları ideolojilerle işler.” Tüm bu açıklamaları göz önünde bulundurarak öncelikle devlet aygıtlarının oyunda nasıl işlediğine odaklanmak gerekir. Bkz. Althusser, Louis. İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları. İthaki Yayınları.

kişilerden tahammülkar, hoşgörülü ve verici olmasını beklerler. Zira devletin bekası her zaman bireyden ve onun ihtiyaçlarından çok daha önemli bir yapı olarak konumlanır.

*TOGAY: Bu evliliğe rıza göstermekle, yeniden kanıtlamış olacaksın devlete bağlılığını.*

*ÇOBAN: Ben bu devletin uğrunda ağardım. Bahadır daha ne kanıt ister devlete bağlılığıma? Sınır boylarında bir bir düşmanlarımızı sindirdim.<sup>85</sup>*

Togay ve Emir Çoban arasında geçen bu konuşma, aslında devlet ile değil, Bağdat Hatun'un kişisel tercihi ile bağlantılıdır. Fakat rıza gösterilmesi istenilen bu evlilik, iktidarın yamağı olan Togay tarafından, devletin bekasıyla eşleştirilir. Öyle ki, olası olumsuz bir yanıtta devlet sarsılacak, darmadağın olacakmış gibi davranır. Çünkü burada evlenmek isteyen, devletin başı ulu hakandır; onun özel hayatı devlet işlerine direkt etkide bulunur. Kendi özel sebeplerinden ya da inançlarından ve bu güne kadar alışageldiği 'doğru'dan sapmak istemeyen Emir Çoban, olumsuz cevap verince, devlete olan bağlılığına da leke sürmüş olur. Oysa Emir Çoban zaten bugüne değin hayatını ikincil planda tutarak devlet uğruna canını ortaya koymuş, ona verilen tüm görevleri 'başarıyla' tamamlamıştır.

Üstelik Emir Çoban ülkenin militar yapısını şimdiye dek ayakta tutmuş, yıllarca orduyu yönetmiş, devletin en sağlam mekanizmalarından birinin kuruculuğunu ve yürütücülüğünü üstlenmiştir. Başka bir deyişle Emir Çoban da devletin aygıtlarından biri olarak, aynı güç ilişkilerinin içinde belirli bir erk'e sahiptir aslında. Fakat yine de sunulan bu teklif ile aynı çarkın içinde dönen ve aynı devlet yapısına inanan bu iki insanı, oyunda -namus imgesi üzerinden- karşı karşıya getirir. Kişisel çıkarları doğrultusunda hareket eden Togay, Bahadır Han ve Bağdat Hatun, Emir Çoban üzerinden eleştirilmek istenir. Hatta oyunda oluşturulan kurgudan ötürü, okur/izleyiciden beklenen, mevcut durum karşısında Emir Çoban'ın yanında 'ahlaklı' bir duruş sergilemesidir. Toplumsal normlara göre Emir Çoban'ın mevcut durum içinde 'adil' ve 'iffetli' davranışı, okur/izleyiciyi kendine yandaş yapacaktır. Çünkü Emir Çoban hem devlete bağlı adaletli bir erk kişidir, hem de toplumun ona öğrettiği etik ve ahlak kurallarına uyumlu davranır. Böylece Emir Çoban'ın

---

<sup>85</sup> Dilmen, 1996: 96

olumlanan davranışıyla birlikte, oyunda devletin aygıtları da, Emir Çoban gibi doğru, adil vs. gibi kullanıldığı takdirde aynı şekilde olumlanacaktır.

1.NOYAN: *Ben de suç işlemedim Devlet'e karşı.*

3.NOYAN: *Devlet'e yalnız yararım dokundu bunca yıl.*

4.NOYAN: *Kendi çıkarlarımı hiçe sayıp, İlhanlıya özveriyle hizmet ettiğimi kim yadsıyabilir.<sup>86</sup>*

Aynı şekilde Noyanlar da Emir Çoban gibi devlete bağlılıklarını ordunun çeşitli kollarında, rütbeli bir pozisyonda çalışarak gösterirler. Oyun içinde onlar da devletin aygıtlarının çalışkan kişileri olarak yorumlanırlar. Zira bugüne değin, kendi kişisel çıkarlarını hiçe sayarak yaşamlarını tamamen devletin bekasına adanmışlardır. Oyun süresince devletin iyiliği adına aktarılan tüm bu davranış biçimleri ve söylemler, gerek saray içinden gerekse militar yapının ağzından aktarılarak, devletin savunusu için gerekli olan mekanizmanın 'doğru' işleyişi, okur/izleyiciye tartışmasız bir biçimde aktarılır. Bu baskıcı diyebileceğimiz ve kayıtsız şartsız inanılan devlet aygıtları, her bireyin –sınıfsal statüsü ne olursa olsun- önce devletin bütünlüğü ve bölünmezliği için yaşaması gerekliliğini ortaya koyar. Böylece oyunun büyük bir bölümünü kapsayan söylemde, Noyanlar ve Emir Çoban gibi orduya yıllarını vermiş kişiler kullanılarak devletin önemi, bölünmezliği ve bütünlüğü bir mesaj halinde okur/izleyiciye iletilir. Ya da saray erkânı içinden Togay'ı örnek alacak olursak, başlı başına iktidarın içinde, tüm güç ilişkilerini stratejik şekilde kullanarak, iktidarı üreten kişi olduğu gözlemlenir. Bütün fitne fikirler onun aklının ürünüdür. Yönetmek onun için zayıf olanı ezmekten geçer. Togay'a göre devlete bağlı olan her kişi kendi fikri olmadan, inisiyatifsiz, gözü kapalı ve iktidarın koşulsuzca emirlerini yerine getirerek yaşamalıdır. Aslında dolaylı olarak devleti, bir nevi iktidarın kulu kölesi olan insanlar yaratan bir mekanizma gibi konumlar. Fakat öte yandan Togay kendi menfaatlerini gözeterek devlet içinde daha önemli bir yere gelmek için küçük oyunlar oynamakta bir sakınca görmeyecektir. Togay'ın devlet mekanizması içindeki menfaatine düşkün, ikiyüzlü ve oyunbaz karakterine dikkat çekilip, onun üzerinden günümüz iktidarındaki kişileri eleştirmek derdine düşülmüş bu kurguda, söz konusu tek kişinin özellikleriyle bir genellemeye varılmaya çalışılır. Ortaya çıkan söylemde

---

<sup>86</sup> A.g.e.: 193

ise eleştirilmek istenilen durumun tek kişi dikkate alınarak yapılmasıyla, mekanizmanın zaafı değil, yalnızca söz konusu davranış biçimi eleştirilmiş olur. Bu bağlamda oyunda devlet aygıtlarıyla ilgili bir eleştiri yapılamadığı gibi, eleştirilmek istenilen mevcut mekanizmayla ilgili de yeni bir bakış açısı üretilmemiştir.

*TOGAY: Beni kaygılandıran da budur. Bu gibiler gün olur kulluğu bırakıp, kişilik yoluna giderler.<sup>87</sup>*

Hakkında kaygı duyulan Emir Çoban, koşulsuz kulluğu bırakıp 'kendi doğrularına' göre bir karar almış ve böylelikle Togay'ın gözünde, devlete olan bağlılığını sorgulatacak bir pozisyona düşmüştür. Çünkü söz konusu iktidara göre yurttaşlık, yönetime en iyi şekilde kulluk etmekten geçer. Tüm bu koşullar altında Emir Çoban devlete olan bağlılığının yanında bir baba olarak, kızına karşı hissettiği sorumluluğu da yerine getirerek okur/izleyici gözünde olumlanırken, Togay 'devletin bekası' fikrini kullanarak, çıkarları doğrultusunda ürettiği stratejiler yüzünden olumsuzlanır. Bu iki farklı görünen tip, aslında devletin aygıtları içindeki yerlerini sağlama almış, devlet mekanizmasına hemen hemen aynı pencereden bakmaktadırlar. Metinde Togay, Bahadır Han veya Bağdat Hatun, bir yandan kişisel çıkarlarını da gözeterek devlete olan bağlılıklarını sürdürmeye çalışırlar; ya da işlerine geldiği gibi devlet mekanizmasını kullanırlar; bu tavırları sonucunda ise okur/izleyici gözünden olumsuzlanırlar.

Tam da bu noktada oyun, iktidardaki kişilerin benmerkezci bakış açılarına dikkat çekerek eleştirisini bu yapı üzerine kurmak istemektedir. Ancak öte yandan Emir Çoban'ın da kişisel çıkarları doğrultusunda verdiği karar, toplumsal normlara uygun ve ahlaklı bir noktada durduğundan diğerlerinin tersine olumlanır. Üstelik onun devlet aygıtlarının yöneticilerinden biri olması da olumlanan bir olgu olarak karşımıza çıkacaktır. Okur/İzleyicinin kendine yakın bulduğu Emir Çoban'ın 'ahlaklı' duruşu, gördüğü, inandığı ve hatta tam da içinde bulunduğu aynı devlet mekanizmasının yücelmesine sebep olur. Böylece oyunda gerek iktidarın gerekse yurttaşların devlete bağlılıklarında sorgulanır bir tartışma alanı yaratılmaz. Bilakis bu koşulsuz bağlılığın her şekilde savunuculuğu yapılıdır.

---

<sup>87</sup> A.g.e.: 130

*BAĞDAT: Sayın Noyanlar, sizler bu devletin dayanakları, savaşta, barışta güvencemizsiniz.*

*ÖĞÜNÇ: Biz yalnız görevimizi yapıyoruz, Ulu Hatun.*

*BAĞDAT: Nicedir kişisel çıkarlarınızı hiçe sayıp devlet uğruna özveriyle çalışırsınız.<sup>88</sup>*

Togay ile hemen hemen aynı durum Bağdat Hatun için de geçerlidir. Devlet'in savunuculuğunu yapar gibi görünüp, kendi erkini ordunun üzerinde kurmaya çalışır. Kullandığı sözcükler herhangi bir inancı temsil ettiği veya devlet politikası olduğu için değil, yalnızca ordu üzerinde etkin bir tavır oluşturmak istediği için kurgulanır. Hükümdarlığın ona bahsettiği gücü kendi çıkarları için kullandığından, tıpkı Togay gibi okur/izleyici tarafından olumsuzlanarak, sırf devletin bekasını kötü emellerine kullandıkları için onaylanmazlar.

Oyunun sonunda Bağdat Hatun tüm bu süreçte yaptığı kötülüklerden dolayı -sırf adalet yerini bulsun diye- cezalandırılır ve ölüme mahkûm edilir. Devlet hukukunun doğru işleyişi sonucunda ortaya çıkan adalet olgusunu değerlendirmeye açacak olursak, bunun da devletin aygıtlarından biri olduğunu görürüz. Böylece Bağdat Hatun'un oyunun sonundaki ölüm cezası oyun dizgesinde, yine devletin bekası düşünülerek atılmış bir adım olarak okur/izleyici tarafından değerlendirilmesi beklenecektir. Ayrıca oyunda, Bağdat Hatun ölümüyle, iktidarda fitnenin ve kötülüğün duracağı, umuda doğru bir yönelme olacağı inancı oluşturulur.

Yönetim kişisel menfaatini düşünen bir kadından kurtulunca, kanlı iktidar son bulacak ve bir yiğit tarafından, tam da oyunun öngördüğü gibi, adil, ahlaklı, kişisel çıkarlar gözetilmeden, sadece devletin bekasının önemli olacağı şekilde, iktidar yeniden oluşturulacaktır. Böylece devlet adil ve ahlaklı addedilen bir erkeğin emin ve güvenilir ellerinde kurgulanır. Gelecek olan yeni iktidarla hem devletin sürekliliği adına bir kurtuluş miti yaratılır, hem de dolaylı olarak tüm "kötülük ve fesat" fark edilmeden bir kadına ihale edilmiş olur.

---

<sup>88</sup> A.g.e.: 170

*NOYANLAR: Kan dinsic artık, fitne durulsun İlhan'da.*

*SEVİNÇ: Fitne durmaz İlhan'da, Cengiz yasaları sürdükçe, Fitne durmaz İlhan'da.*<sup>89</sup>

Tabii oyunda salt Bağdat Hatun'un ölümü devleti kurtarmaya yetmeyecektir. Bu noktada devletin ideolojik aygıtlarına yeniden bakıldığında, oyundaki bir diğer kurtuluş mitinin de öğretiler üzerinden oluşturulduğunu gözlemlenir. Bağdat Hatun'un ölümüyle beraber, Cengiz Han yasalarının da değişmesi veya yürürlükten kalkması gerekmektedir. Devlet, kötü bir kadın yöneticinin elinden kurtulacağı gibi, eskimiş dirlik ve düzen kuralları yerine, yeni dinin ve ahlak kurallarının geliştiği oyunda ikinci kurtuluş mitini üretir. Öyle ki okur/izleyicide bu iki sorun ortadan kalktığında, her şey yoluna girecekmiş algısı yaratılır. Çünkü oyunun başından itibaren, Cengiz Han yasalarının -toplum üzerinde kurmak istediği eşitlik ve adalet çerçevesinde- oluşturduğu kurallar, Cengiz Han'ın kendinden sonra gelen İlhanlı devleti yöneticilerinin suistimaline uğramış, kişisel menfaatler gözetilerek kullanıldığı için, halk ve saray arasında ciddi bir ayrımcılığa yol açmış olduğu açık edilir. Buna göre oyunda yeni gelen dinin öğretisi -diğerlerinden farklı olarak- tamamen ikircikliği, ayrımcılığı ortadan kaldıracaktır. Böylece oyunda Cengiz Han yasalarının kaldırılışı, devletin ideolojik aygıtlarının düzgün işleyişine, bir kadın yöneticinin varlığının ortadan kaldırılması ise, devlet aygıtlarının düzenli işleyişi sonucunu doğuracaktır. Yani hem devlet aygıtları, hem de devletin ideolojik aygıtları el birliğiyle istenilen/hayal edilen dirlik ve düzene kavuşmuş olur.

Genel bir değerlendirme yapacak olursak, oyunun oluşturduğu dizge, tarihsel bir olayı bilindik şekliyle ele almakta ve yeni bir söylem biçimi geliştirilmeden üretilen bir olaylar dizisi olarak okur/izleyiciye iletilmektedir. Oysa "*Tarihi geçmişten günümüze doğru düz bir çizgide ilerleyen kronolojik öyküler dizisi olarak algılamak yalnızca bir yanılsamadır.*"<sup>90</sup> Geçmişten gelen olaylar dizisini olduğu gibi kabul ederek ve devlet mekanizmasının savunuculuğunu yaparak, güç ilişkileriyle hesaplaşmadan, yaşanan durumları olduğu gibi ortaya koyarak, sorgulayabileceğimiz veya tartışabileceğimiz bir platform yaratmadan oyunu kurgulamak bilindik dizgelerin sadece bir tekrarı olacaktır. Dolayısıyla *BAĞDAT HATUN* oyunu da gerek türsel özelliğinden ötürü, gerekse olaylara bakış açısı

<sup>89</sup> A.g.e.: 197

<sup>90</sup> Oppermann, 2006: 10

anlamında, tarihe yeni bir bakış açısı getirememiş bir oyundur. Oppermann'ın dediği gibi “*Tarihçi geçmişi kendi çağının söylemleri ve kendi kişisel konumu içinden okur. Böylece ortaya geçmiş ve bugün arasındaki etkileşimi gösteren çoğul okumalar çıkar.*”<sup>91</sup> Böylesi bir bakışla hem eleştirilmek istenilen iktidar mekanizması açığa çıkarılacak, hem de oyunun geldiği son noktada, okur/izleyiciye yargıda bulunacağı veya taraf olacağı bir pozisyon yaratılmamış olacaktır.

***“Acımasızlık, Duyusallık, Düşkünlük Gibi Özcülükler Daima ‘Egzotik Öteki’nin Özellikleri Olarak Kabul Edilir. Aynı Zamanda Homojen Olarak da Görülür; Oradaki Halklar Bireylerden Oluşan Topluluklardan Ziyade, İsimsiz Kitleler Sayılırlar.”***<sup>92</sup>

İçinde yaşanan toplumun sınırları, yalnızca coğrafi sınırlarla belirlenemez. Toplum normlarının, her bir bireyin üzerinde yarattığı düşünsel ve/veya tinsel baskı gibi belirleyici olan başka sınırlar da vardır. Doğduğumuz andan itibaren belirli öğretilerle harmanlanarak ve devletin ideolojik aygıtları tarafından bilinçsizce yönlendirilerek olgunluğa erişilir. İçine doğduğumuz aile faktörü, yaşadığımız toplumda kabul görmüş dinsel öğretiler, okullarda verilen eğitim, tüm haberleşme organları, kültürel etkinlikler gibi hayatı belirleyen birçok etkeni kanıksayarak, kişisel gelişimin bir ‘özne’ olarak tamamlandığına inanılır. “*Tam anlamıyla ideolojik ‘kavramsal’ düzenek sayesinde (inandığı düşüncelerini özgürce oluşturduğu ya da özgürce kabul ettiği vicdanla donatılmış bir özne) söz konusu öznenin davranışı da, bu düzeneğin doğal bir sonucu olarak ortaya çıkar.*”<sup>93</sup> Tüm yaşam süreci içinde içselleştirilen kültür, dil ve din öğretileri izlek alınarak kişinin düşünce biçimi, hayata bakışı kendi seçimine gerek kalmaksızın, ‘kendiliğinden’ oluşur. Toplumun şahıslar üzerinde yarattığı algıdan ötürü, kişiler, ülkeler ve hatta durumlar özelinde, her zaman bazı şablonlar meydana gelir. Bu şablonlara göre de kendinden olmayanı hemen ayırt ederek, ona göre bir söylem ve/veya davranış biçimi geliştirilir. Bu bakış açısına göre, *BAĞDAT HATUN* oyunu da belirli şablonları kullanarak kendinden olmayan ırkları farkında olmadan ikincil bir konuma ittiği gözlemlenir.

**TOGAY:** *Özbek Hanla el altından yazıştığı söylenir. Türk olmakla övünür.*<sup>94</sup>

---

<sup>91</sup> A.g.e.: 5

<sup>92</sup> Walia, 2004: 49

<sup>93</sup> Althusser, 2006: 91

<sup>94</sup> Dilmen, 1996: 132



Yukarıdaki bu cümlede Togay, Bahadır Han'a Çobanlı ailesini kötölemek için Türklük olgusunu kullanır. Zira İlhanlı ulusu için Türklük -yani aslında Osmanlıoğullarından gelen bu millet- savaşçı, barbar ve yağmacı tavırlarıyla etraflarına korku salan bir millet olarak değerlendirilse de Yazar açısından çok güçlü ve köklü bir devletin varlığını temsil eder. Dolayısıyla Türk olmak, oyunda da Emir Çoban üzerinden üretildiği için, bir anlamda övünülecek bir şeydir.

*BAĞDAT: ...Anadolu'da Türkler başlarına buyruk kaldılar; Karamanoğulları, Germiyanogulları, Candarogulları, Osmanogulları kıpır kıpır. Bunlardan biri bir Türk ateşi tutuştursa bu Rum ateşine benzemez, üç kıtayı sarar. İlhanlı Devletini bu tehlikelerden ancak Arpa Han kurtarabilir...*<sup>95</sup>

Diğer taraftan Bağdat Hatun'un bu sözleri Türklerle ilgili savaşçı, acımasız tanımlarını ortaya koyup aslında maskülen güçlerini yeniden pekiştirirken, Türklere pozitif ayrımcılık yapmış olur. Başka bir açıdan bakınca aynı cümle, Rumlarla ilgili olumsuz bir ayrımcılığı vurgulamaktadır. Zira oyunun geliştirdiği söylemde Rumlar, savaş konusunda Türkler kadar becerikli olmadıkları iddiasıyla, küçümsenir, güçsüzlük ve beceriksizlikle aşağılanır; böylelikle korkulmayacak derecede iktidarsız bir millet olarak gösterilir. Oyuna bu açıdan bakılacak olursa, İlhanlı devletinden farklı bir kimliğe ve inanca sahip olan Rum ırkına, fark etmeden olumsuz anlamda ayrımcılık yaptığı gözlemlenir. Oyunda farklı dile veya dine mensup ırklarla ilgili çok az cümle kurulsa da, İlhanlı ulusu dışında kalan milletlere karşı yürütülen dizgede hep bir bahane bulunacak ve beğenilmeyecektir. Oyun genelinde sözü geçen milletler, ya barbar ve korkutucudurlar, ya da yetersiz ve beceriksiz. Yani her şekilde iki ırk da topyekûn ya beceriksizliğinden ötürü ya da acımasızlığından dolayı tehlikeli olarak vurgulanır. Böylece bir taraftan Osmanlıoğulları üzerinden Uygur-Barbar karşıtlıkları eleştirilmeye çalışılırken, öte yandan Rumları kastederek Bizden-Diğerleri gibi bir ikilik üretilmiş olur.

*BAĞDAT HATUN* oyununda, diğer resmi tarihsel oyunlarda görüldüğü üzere, tarihi kendine kronolojik bir izlek olarak aldığı, durumlar ve olayların içine yalnızca inanılan görüşe dair yorum eklenerek yazıldığı gözlemlenir. Tüm oyun bir iktidar mekanizmasının eleştirisini yapmak için kurgulansa da, oyun boyunca 'doğruluğuna

---

<sup>95</sup> A.g.e.: 194

inanılan' görüş çerçevesinde yapılandırılır. Oyunun içindeki kadınları ele alacak olursak her birinin belirli kalıplardan yola çıkılarak, bilindik veriler içinde geliştirildiği görülür. Ya da iktidar mekanizmasının ikiyüzlü yapısını veya menfaat düşkünü kişilerce yönetilişi göz önüne serilmeye çalışılırken, halkı tamamıyla siluet halinde bırakıp, halktan oluşan çoğunluğun ne düşündüğüyle ilgili bir ipucu verilmediğinden, oyunda bir tartışma ortamı yaratılmamış olur. Aynı şekilde oyun, devlet mekanizmasının işleyişindeki yönetim zaafalarını ortaya çıkarmaya niyetlenirken, söz konusu güç ilişkileriyle hesaplaşmadığından, doğrudan ve didaktik bir ileti ortaya çıkmış olur. *BAĞDAT HATUN* oyunu, sözünü dolaysız şekilde söyleme derdine düştüğü için, oyun içinde okur/izleyicisine düşünüp fikir yürüteceği alanlar yaratamamıştır. Böylece eldeki tarihsel veri izlek alınarak, var olan kahramanlar aracılığıyla, belirli bir siyasi söylem geliştirilmiş olur. Bu durumda okur/izleyiciye doğru veya yanlış sorgulatıp tartıştırmadan, tamamen ezberci bir zihniyetle, sübjektif ve hazır bir bilgi sunulmuş olduğunu söyleyebiliriz. Okur/izleyiciyi bu hazır bilgiden ve buldukları yargıç konumundan kurtarmak için, metnin toplumsal cinsiyetle ilgili bakışını ve devletin aygıtlarını nasıl kullandığını yeniden gözden geçirmek gerekecektir. Bu tarihsel anlatıma yeni bir bakış açısı getirilerek eril ve resmi ideolojileri yabancılaştırma unsuru kullanmak kaydıyla, başka bir görme ve anlatım biçimi oluşturulabilir.

## 2.4. Genel Değerlendirme (Üç Cinsiyetsiz)

Osmanlı imparatorluğunun farklı dönemleri veya Osmanlı öncesi İlhanlı devletinin Cengiz Han'dan hemen sonraki dönemi ele alınarak, farklı oyun yazarları tarafından yazılan, üç farklı tarihsel anlatıdan oluşan, tezin bu ilk bölümünü oluşturan oyunların, aslında hemen hemen birbirlerinin aynı olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Üç oyunda da nesnel olmayan, taraflı tarih yazınıyla ilgili bazı veriler görülmektedir. Örneğin devletin bekası mutlak korunması gereken bir olgu olarak her an kendini gösterir. Üç oyunda da devlete karşı yapılan ihanet temel konu olarak işlenir; iktidarların bu makamları kullanarak devleti zor durumlara düşürdükleri gösterilmeye çalışılır; ülke yönetimine erkeler değil de kadınlar geçtiği noktada ise hırslar, kompleksler, çıkarlar, devlet düşüncesinin önüne geçer. Bunların sonucunda ise harisçe, kötücül, şeytani planlar yapılarak haksız ölümlere sebep olunur, üstelik adaletsiz bir düzenin doğumuna sebebiyet verilir. Fakat oyun finallerine gelindiğinde, devletini oyun boyunca savunmuş, bölünmezliğini, istikrarını korumaya çalışan 'iyi' karakterler, menfaat düşkünü 'kötü' karakteri öldür(t)erek devleti yanlış iktidarın elinden kurtarırlar. Hatta devlet, yalnızca kurtarılmakla kalmaz, nasıl yöneltilmesi gerektiğine dair -her yazarın kendi dünya görüşü doğrultusunda- en adil ve doğru işleyiş konusunda önermeler yapılır. Böylelikle oyunun başlangıç noktasından itibaren eleştirilmek istenilen iktidar mekanizması, sadece kişi değişikliğine uğramış ama sisteme karşı yeni bir söylem geliştirilmemiştir. Böylece muhalefet geliştirmeyi tasarlayan oyun, aynı sistemin (devletin) devamı için kendince doğru bulduğu (erkek) karakteri seçer ve aynı mekanizmayı bu kez de adaletine güvendiği kişinin ellerine bırakmakla yetinir.

Üç oyunda da gözlemlenen bir başka durum ise, oyunların saray içine, ya da başka bir deyişle resmi mekâna sıkışıp kalmalarıdır. Bu resmi mekânların dışında ne olduğu genelde okur/izleyici tarafından bilinemeyen boş bir alandan ibarettir. Çünkü saray dışında yaşayan çoğunluk ya tamamen resmin dışında kalır veya yazarın tercihinin göre konuya fon olarak katılırlar. Böylece tüm hikâyeye yalnızca sarayda

yaşayan kişilere, salt onların bakış açılarına ve düşünme biçimlerine göre yazılmış ve oyun kurgusu resmi tarihin anlattığı çerçeveden tasarlanmıştır. Bu açıdan bakıldığında mevcut oyunların hiçbirinde halkla/mekân dışında kalan çoğunlukla alakalı yeni bir bakış açısı getirilmemiş, yalnızca saray duvarları içindeki belirli bir statüye sahip kişilerin hayatları anlatılmaya değer bulunmuştur.

Ele aldığımız üç oyunun kesiştiği bir diğer konu, öğretilen/anlatılan tarihe karşı sonsuz bir sadakat taşımalarıdır. Resmi tarih anlatısına birebir uyarak kendi kurgusunu oluşturmaya çalışan yazarlar, belirli kalıplar içerisinde dizgelerini geliştirirler. Böylece yüzyıllardır süre gelen merkezleşmiş söylemi de günümüz eserlerine fark etmeden taşımış bulunurlar. Böylesi bir strateji gözetilerek yazılan oyunlar, istemsizce olayları tek boyutlu görmeye ve genelde resmi mekânları kullanarak hatta hikâyelerini tarihsel verilere dayanarak ve bir kronolojik sıra halinde anlatmaya, yani bir nevi ona sunulan pencereden bakmaya mahkûm olurlar. Bu haliyle her bir oyun bilindik düzeni yeniden tekrarlamış olacaktır. Dolayısıyla da resmi tarihin gördüğü ve anlattığının dışında yeni bir bakış getirememiş, bu noktada da kendinden önce yazılmış tarihsel metinlerden farklılaşamamış/ayrılammış olur.

Osmanlı dönemi ve öncesini işleyen üç farklı oyun izlek alınarak, tahta geçen kadınların değişim ve dönüşümleri, farklı yaşanmışlıklarına rağmen nasıl da benzer süreçleri takip etmek durumunda kaldıkları ve nasıl da cinsiyetlerinden uzaklaştırılarak hareket etmek zorunda bırakıldıkları açıktır. Bu ilk bölümde ele alınan söz konusu üç kadın da, (*Kösem, Hürrem, Bağdat*) tarihe damgasını vurmuş, erkeksi hal ve tavırlarıyla etken bir şekilde tahta söz hakkı elde etmiş, otoriter kadınlar olarak yansıtılmaktadırlar. Hepsinin de başlangıç noktası aynıdır. Kadın olarak önce güzelliklerinden ötürü beğenilirler. Haremdeki diğer kadınlardan sıyrılmak için belirli entrikalar üreterek Hakan'ın ya da Sultan'ın eşi olma unvanına kavuşurlar. Devamında ise gerek kendi hırslarından dolayı iktidara heveslenirler, gerekse oğullarına tahta yer açma kaygısıyla strateji geliştirirler ve böylece tahta söz sahibi bir pozisyona gelirler. Önceleri alışıla geldik kadın imgeleriyle (haddini yerini bilen, söz sırası verilirse konuşan, genelde suskun, sadık ve itaatkâr) karşımıza çıkan bu kadınlar, yaşadıkları süreç çerçevesinde kadın kalarak etken olamayacaklarını keşfederek, erk olmanın gerektirdiği tavrı takınırlar. Sadece cinsiyetlerinden ötürü hadleri bildirilmeye çalışıldıkça, etken bir şekilde var olabilmek için kadınlıklarından vazgeçip, ancak erkeklerin davranış biçimlerine öykünerek kendilerine yer edinebilirler. Bir bakıma cinsiyetini reddederek iktidara

gelmiş bu kadınlar, dönüştükleri erkeksi buyurgan hal içinde, rahatsız edici bir görüntü sergilerler. Zira alışılmış normların dışına çıkmış, artık söz sahibi olarak fikir yürütmeye başlamışlardır. Fakat nedense bunu hep beceriksizce veya harisçe yaparlar. Hemen hepsi cani birer yaratık gibi gösterilirler. Tahtta kalma arzusu içinde rakip gördükleri oğullarının canına kıyabilen bu kadınlar, herhangi bir öldürme eylemini yalnızca kendi çıkarlarını gözeterek gerçekleştirirler. Oysa devletin bütünlüğü için kendi evladının canına kıysa, canavar gibi görünmek şöyle dursun, bir kahraman olacağına farkında değildir. Buna göre Kerem Karaboğa'nın teşhis ettiği "*iktidar düşkünü şeytani kadın*"<sup>96</sup> imgesi mevcut üç kadın için de süreçleri doğrultusunda geçerlilik göstermektedir. Her biri zaman içinde tahakküm sahibi bir yapıya bürünen, üstelik bu maskülen halleriyle kadın olmaktan uzaklaşan kadınlar, yeni tavırları içinde itici bir görünüme sahip olurlar. Tam da bu sebeplerden ötürü, oyun boyunca yürütülen fikirler, öngörülen stratejiler (ki devletin bütünlüğü yerine çıkarlar gözetilerek alınmış kararlar ve uygulanan stratejilerdir;) bir kadının ağzından çıktığı noktada, okur/izleyicinin gözünden kötücül bir tavır olarak algılanırlar. Söz konusu üç metnin de kurgusunda oluşturulan dizgede, bu kadınlar ancak kötü, şeytani, hırsı için her şeyi yapabilen, gerektiğinde cinselliğini kullanan, etrafına karşı acımasız bir tavırla yaklaşarak, istedikleri hedefe ulaşmak için zalim planlar yapan şablon resimler olarak çizilirler.

Genel kaideye göre kadın denilen varlık önce dış görünüşüyle karşısındakini etkiler. Bir kadının güzelliği karşı cins için öncelikli önem sırasının en başında yerini alır. Tarihsel oyunlarda ise hakanın eşi olacak kadının güzelliğinin dillere destan olması şarttır. Hatta güzelliğinden sonra aranan tek özelliğin doğurganlık olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu yapı içerisinde neredeyse hiçbir oyunda, kral, padişah, imparator, ya da hakan eşinin çirkinine rastlanmaz. Mevcut oyunlardan yola çıkarsak, örneğin Hürrem Sultan güzelliğinin ona açtığı kapıdan yürüyerek Kanuni Sultan Süleyman'ın eşi olma 'onur'una erişir. Haremdeki onca kadından onu ayıran tek şey etkileyici ve hoş görüntüsünden ibarettir. Bağdat Hatun, kendi tanımıyla perişan bir haldeyken bile, gözleriyle hakanı büyülemiştir. Kardeşini hakanın gazabından kurtarmak için girdiği divanda, hakanın ayaklarına kapanıp, ağlayıp yalvararak geçirdiği birkaç saniye içinde dahi, güzelliğini ulu hakanın gözleri önüne sermiş bulunur. Kösem Sultan ise söz konusu oyunda yaşını başını almış, torun

---

<sup>96</sup> Karaboğa, 2002: 357

sahibi bir kadın olduğundan güzelliğinden söz ettiremez; zira onun güzelliğini yıllar elinden almıştır. Ama yine de geçmişe dönecek olursak, o da haremdaki diğer kadınlara güzelliğiyle fark atmış ve bulunduğu konuma ancak güzelliğiyle gelebilmiştir. Tüm bu kadınlara genel açıdan bakacak olursak hep bir seçime uğradıkları, buldukları sınıfsal statüyü değiştirmek için Allah vergisi güzelliğe sahip olmaları gerekliliği mutlak koşul olarak karşımıza çıktığı gözlemlenir. Yani bu tip yapılar içerisinde, kadın öncelikle seçilmesi gereken bir nesne gibi algılanıp görüntüsüyle metalaştırılır.

Yüzyıllardan beri süre gelen normlarda olduğu gibi, tarihsel oyunlarda da güzellikten sonra aranılan ve önemsenen kadınsal özellik, doğurganlık olarak kodlanır. Kadın anne olunca aniden kutsal bir yere sahip olur. Hemen her toplumda kadın, ancak doğurgan kimliği üzerinden yüceltilir. Buna göre elimizdeki bu tarihsel oyunların kurgularına göz atarak, annelik olgusunun mevcut oyunlarda ne denli önemli bir faktör olduğunu fark etmemek mümkün değil. Söz gelimi kadınların iyi veya kötü insan olmaları, anne rolüyle ne denli uyumlu olduğuna, ne kadar kendini feda edip, başarılı bir anne olduğuna göre değişkenlik gösterir. Çünkü “ ‘iyi kadın’ fedakâr eş ve annedir; iyiliğinin esas nedeni de doğaya aykırı davranmamasıdır. ‘kötü kadın’ ise doğaya aykırı davranarak analık rolünü reddeden, çapkın, sefih, haz peşinde koşan –ama aynı zamanda gizemli ve çekici!- fettan kadındır.”<sup>97</sup> KÖSEM SULTAN oyununu örnek alarak devam edersek, Turhan Sultan’ın ne kadar iyi, Kösem Sultan’ın ise inanılmaz derecede zalim olduğu vurguları annelikleri üzerinden de işlenen bir olgudur. Turhan Sultan tahta geçen küçük oğlunu korumak ve kollamak için kendinden ödün vererek, sahiplenici bir duyguyla, tahta geçmek durumunda kalır, üstelik bunu her fırsatta yineleyerek dile getirir. Buna karşılık Kösem Sultan sırf tahtı elden bırakmamak uğruna oğullarının canına kıyabilen haris bir yapıya sahiptir. Böylece genel geçer kuralların öngördüğü haliyle, annelik duygusu olmayan bu ‘canavar’ kadından hiçbir alanda iyi ya da başarılı olması beklenmez.

HÜRREM SULTAN oyununa göz atacak olursak, çocuklarına karşı pek de ilgili olmayan, daha çok kendi statüsünü düşünerek hareket eden Hürrem, bir anne olarak kendi oğullarının tahta gelmesini ister. Kanuni’nin bir önceki evliliğinden olan Mustafa’yı ortadan kaldırmak için elinden geleni yapar. Ki oyunda Hürrem’den olma

---

<sup>97</sup> Berktaş, 2006: 160

oğulların yöneticilik vasfına sahip olmadıkları yazar tarafından teker teker işlenmiş, bütün işaretler devletin geleceği için doğru insan olarak Mustafa'yı göstermektedir. Yine burada devleti değil salt kendi çıkarları doğrultusunda hareket ettiği için oğullarını tahtta görmek isteyen Hürrem Sultan, hem anneliğinden, hem de devlete dair bir vizyonu olmadığından dolayı olumsuzlanır. Vasat bir anne olduğu gerçeği işlenerek onun da hiçbir alanda başarılı olması okur/izleyici açısından beklenmez.

Bağdat Hatun ise, daha dünyaya gelmemiş bebeğini, kendi elleriyle yok etmiştir. Kocasından kurtulmak ve hakan ile evlenip ece olmak için atması gereken ilk adımın bu olduğunu düşünerek, engel olarak gördüğü doğmamış bebeğinin canına kıyar. Kendi çocuğunun canına bu denli kolay kasteden bir kadının, iktidarda karşısına çıkacak en küçük olumsuzluğa tepkisi de büyük olacaktır. Doğal olarak kötü bir anne olduğu için Bağdat Hatun'da aynı Kösem ve Hürrem gibi, her ne yaparsa yapsın asla olumlanmayacak, hiçbir mecrada başarılı bulunmayacaktır.

Hemen hemen tüm tarihsel oyunlarda, iktidara el atmış kadınlar, başarısız yöneticiler olarak resmedilirler. Devletini-halkını yönetemeyen kadınlar, adalet duygularının yoksunluğu, tarafı ve zaafıyla donatılmış oluşlarıyla ön plana çıkarlar; kurguladıkları stratejilerle devletin işleyişini ve bütünlüğünü bozarlar. Kendi menfaatleri öyle baskındır ki 'doğru' olanı idrak edemedikleri gibi düzenin bozulmasına, zarara/ziyana sebep olurlar. Bu yüzden de oyun finallerinde hemen hepsi ölmeye mahkûm yaratıklar olarak betimlenirler.

Sonuç olarak söz konusu bu üç kadın da, kitapların yazdığına göre, saltanata güzellikleri sayesinde sahip olmuş, iktidar hırslarını dizginleyememiş, toplumun dayattığı annelik rollerini bile başarıyla yürütememiş, hayatın merkezine bireysel isteklerini oturtmuş, yani belirli kalıplara sığdırılarak çizilmiş tek tip/şablon diyebileceğimiz kadınlar olarak tanımlanırlar. Kendilerine (tamamen cinsiyetlerinden ötürü) kadın olarak iktidarda yer bulamadıklarında, erkeklerin davranış biçimlerini taklit ederek otorite olmaya çalışırlar. Böylece süreçleri doğrultusunda etken olabilmek, sözü dinlenir bir şahsiyet olmak adına giderek cinsiyetsiz bir hal alırlar. Üç kadının da yaşadığı tarihsel dönem, yaşamlarının değişkenliği ve bunun gibi onlarca farklı detaya rağmen süreçleri aynı şekilde işlenmektedir. Hepsi de edilgen (alıştığımız kadın modeli) olarak başladıkları hayatlarına, etken olma sevdasıyla devam ederler ve bu seveda onları cinsiyetsiz bir kimliğe kadar götürür. Birçok tarihsel anlatıda tahta geçen kadınların işlenen süreçlerinin, mevcut üç oyundaki üç kadında da, ortak özellik olarak bulgulanması söz konusu kadınların basmakalıp bir

çerçeve içinde yaratıldıklarını göstermektedir. Bu sınırlı anlatım biçiminde tüm yapı fark etmeden ataerkil bir söylemin üzerine oturtularak geliştirilir. Kadınların oyunlarda giderek kendi cinsiyetlerinden uzaklaşması, erk olabilmek için ancak karşı cinsin tavırlarına bürünmek durumunda bırakılması, üstelik gelinen cinsiyetsiz pozisyonda dahi kadının kesin başarısızlığı, bencilliği, kötülüğü işlenerek yönetimle ilgili pozisyonlarda kadınların işi olmadığı vurgulanılmış olur. Oyunların olay örgüsü içinde etken olmak, erkeğin doğasına ait bir yapıdır; otoriter tavır hiçbir biçimde kadının yapısına uygun bulunmaz. İktidara gelmeyi başaran kadın, zaten oyunun sonuna doğru ölüme mahkûm edilmesini gerektirecek kadar kötülük yaparak, okur/izleyiciye ‘kadınların tahtta ne işi var?’ sorusunu sordururlar. Böylece aslında erkeğin işi olarak saptanan iktidar, ancak devletin bütünlüğünü koruyan ‘babacan’ bir yönetim biçimiyle başarılı olabilir şeklinde bir çözüme gidilir. Böylesi bir bakış açısıyla örülen tarihsel oyunlar, önce tahtta söz sahibi olmaya kalkan kadının icabına bakar, sonrasında ise oyun boyunca işaret ettiği adil ve dürüst erkeğin iktidara gelmesinin önermesini yapar. Böylece devlet adaletli ve korumacı bir erkeğin ellerinde güvende olacaktır.

Bu haliyle mevcut oyunlara baktığımızda, her birinin oyun kurgusunu döneminin iktidarına eleştiri getirmek üzere tasarladığını söylemek mümkün. Söz konusu oyunlar -hiçbir istisnaya rastlanmaksızın- yönetici olmaya yeltenen kadını yanlış iktidar olarak hedef göstermekte ve finalde bulunan çözümde her yazarın kendi görüşü ışığında ‘doğru’ yönetim şeklini, mutlak koşulda bir erkeğe yönlendirerek önermesini oluşturmaktadır. Bu oyunlarda kadın, otorite olabilmek için ancak bir erkeğin hal ve tavırlarıyla, maskülen yapı içerisinde hareket etmeye mecbur kılınırken, aslında erkek egemen söylemi tam performans devam ettirmektedir. Çünkü kadın kendi cinsinin özelliklerinden -ki bu özellikler toplum tarafından tarif edilen alışagelmış normlardır.- çıkmış, ona ait olmayan davranış biçimleri sergileyerek başkaları üzerinde iktidar kurmuştur. Erkek yöneticiler de aynı şekilde çevresinde kuracağı iktidar ve hiyerarşi ile başarılı olur. Aslına bakılırsa, kadın veya erkek olsun, bir kişinin diğer bir birey üzerinde kurduğu iktidar, oluşturduğu baskı, aralarında yaratılan güç ilişkileri ataerkinin birer göstergesidir. Tüm bu oyunlarda hedef alınıp sorgulanması gereken, kişilerin birbirleri üzerinde kurdukları iktidar biçimi olacakken, bu oyunlarda gerek kadın(in başarısızlığı) gerekse erkek(in başarısı) kullanılarak erkek egemen söylemin dışına çıkılmadığı açıkça görülmektedir.



### 3. “DESTANLAR ve DESTANSI KİŞİLİKTEKİ ERKEKLER”

Tezin bu ikinci bölümünde, Türk Tiyatrosunda destanlardan veya tarih anlatılarından itki alarak oluşturulmuş, tarihsel olayların destansı kahramanlarını/erkekleri konu alan iki oyuna yer verilmiştir. Türk Tiyatrosunun Cumhuriyet dönemi yazarlarından Ülker Köksal’ın *KARANLIKTA İLK IŞIK* veya *KUBİLAY* adıyla da bilinen oyunu ve seksen sonrası yazarı olarak değerlendirilen Mehmet Akan’ın *HİKÂYE-İ MAHMUD BEDREDDİN* isimli oyununa, kahraman yaratmak, aydın kişi algısı, kadın erkek ilişkisi ve devlet ile resmi ideoloji temsillerinin feminist yapı sökülüm stratejileri üzerinden okuma yaparak, dramaturgi çalışması yapılacaktır. Öncelikle *HİKÂYE-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyunu, ardından ise *KUBİLAY* oyununun metin çözümlemeleri yapıldıktan sonra yazarların bakış açısı ve görme biçimleri sonuç bölümünde irdelenecektir. Aynı zamanda her iki oyunun da farklı tarihsel döneme ait yaşanmış/gerçek hayattan alınmış birer olayı seçmesi ve bu çerçevede konu edilen tarihsel olaylara yanlı bir açıdan bakıp bakılmadığı bulgulanacaktır. Gerek resmi ideolojiye veya devletin bütünlüğü/bekasına dair yürütülen fikirler, gerekse ataerkil ideolojinin fark etmeden içselleştirilmiş normları açık edilecek, oyunların saf tutup tutmadığı bu bulgular sayesinde değerlendirilecektir.

Resmi kaynaklara dayandırılan belirli tarihsel olaylardan yola çıkılıp yeniden üretilen destansı bu metinlere genel açıdan bakılacak olunursa, yazarların çoğunlukla yanlı bir tarih bakışı olduğu, bu bakış açısının da onları fazlasıyla tek boyutlu ve merkezli bir anlatım biçimine sürüklediği görülür. İzlek alınan tarihsel olayların, merkezli yapıyı bozmaksızın ve resmi tarihin söylemine yeni bir bakış açısı getirmeksizin, kurgusunu kendi inandığı dünya görüşüne sığdırarak yeniden ürettikleri söylenebilir. İster seçilen spesifik bu iki oyun olsun, ister farklı tarihsel olaylar değerlendirmeye alınsın, hikâyeler genellikle ‘DESTANSI KİŞİLERİN’ veya ‘KAHRAMANLARIN’ yüceltilmesiyle sınırlı kalır. Tarihte yaşamış mevcut kahraman

kişinin olay örgüsü örnek olarak alınıp, buradan kendi dünya görüşüne yolculuk yapan bir anlatım biçimi, kendiliğinden merkezleşmiş bir söylemin üreticisi olarak kabul edilebilir. Diğer yandan söz konusu metinlerde devlet mekanizmasına nasıl bakıldığı da dikkat edilmesi gereken bir konu olarak karşımıza çıkar. İki oyunda da, kendi önermeleri dışındaki yönetim ve düşünme biçimlerinin yanlışlığı, kötülüğü ve işlevsizliği tartışılırken aynı zamanda günümüz iktidarlarına da açıktan eleştiri yapılmaktadır. Burada tartışmadan kastımız şablon olarak iyi ve kötünün çatışmasından doğan, sanal bir münakaşadan ibarettir. Zira oyunlarda iyi-kötü, doğru-yanlış, haklı/haksız ikileminde kalan yüzeysel bir çekişmeden öteye gidilemediği görülür. Bütün bu oyun kurgusu, devletin bütünlüğünü ve istikrarını savunan, adil bir yönetim biçiminin önermesini sunan bir anlatıya dönüşmekten kendini alamaz. Bu durumdan yola çıkılarak mevcut oyunların tarihe tarafı bakışı, devlet mekanizmasına dair oluşturulan imgeler, metinlerinde yoruma açık bir algı oluşturup oluşturmadıkları, çoğulcu bir anlatım içine girip girmedikleri göz önüne alınarak oyunların incelemeleri yapılacaktır.

Söz gelimi metinlerdeki kahramanlık olgusuna bakıldığında, yazarların kendi söylemlerinin sözcüsü noktasında kahraman kişiyi idealize ettiği de gözden kaçmayan bir olgudur. Öyle ki aktarılmak istenilen fikir okur/izleyiciye direkt olarak ulaşma kaygısıyla tasarlanmış, konu alınan tarihsel olay çerçevesinde kahraman, sabit ve tek bir hedefe gitmek üzere programlanmıştır. Bu noktada görülür ki, metin kendi söylem dizgesini, kahramanlaştırdığı erk kişiyi kullanarak iletme istediği düşünce biçimini onun sırtına yüklemekten geri durmaz. Oyunlar kahramanın ağzından olması gerekenleri, doğru ve adil yönetim biçimini, kadının toplum içerisindeki yerini belirlerken, hedeflenen pozisyonda büyük bir kitleyi etkileyerek - ki bu kitle okur/izleyici olarak belirlenmiştir- kendi önermesini direkt ve tartışmasız olarak iletme peşine düşmektedir. Tezin bu ikinci bölümünde ortaya koyulacak bir diğer tema da kahraman kişinin yazarın sözcüsü haline gelip gelmediği, yazarın 'doğru' bulduğu yönetim biçimini dayatıp dayatmadığı olacaktır.

Söz konusu kahramanlık olgusu, oyunlarda fark etmeden devam ettirilen ataerkil sistemde tartışılması gereken konuların başında gelmektedir. Metinlerin erkek egemenliğinin savunuluculuğunu yapıp yapmadığı hem kahramanlık olgusu açısından hem de toplumsal açıdan irdelenecektir. Oyunda toplumsal normlar göz önüne alınarak kadın cinsinin ikincilleştirildiğine dair belirli örnekler ortaya koyulacak ve buradan metinlerde kadına yönelik yeni bir söylem geliştirilip

geliştirilmediđi tartıřılacaktır. Oyunların oluřturduđu dizge ierisinde kadının yeri, grevi, gelebileceđi en zgr nokta, kadına dair normalleřtirilmiř ve iselleřtirilmiř tm temsil biimleri, deđinilecek bařlıklar olarak belirlenmiř, buradan yola ıkarak da yazarların ataerkil dřnme biimiyle nasıl bir iliřki iinde olduđu bulgulanmaya alıřılmıřtır.

### 3.1 Hikâye-İ Mahmud Bedreddin

Mehmet Akan 1960'lı yıllardan itibaren oyuncu, rejisör, koreograf ve yazar olarak Türk Tiyatrosuna, yadsınamayacak katkılar sağlamış önemli bir tiyatro insanıdır. Dönemin Türkiye'sinde 'Genç Oyuncuların'<sup>98</sup> üyelerinden biri olarak, toplumuna çağdaş bir tiyatroyu sunmayı arzulamış; 'elbirlikçi çalışma anlayışını'<sup>99</sup> benimseyerek birçok eser ortaya koymuştur. Bunlardan biri olan *HİKÂYE-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyununu, bir halk geleneği olan köy seyirlik ile epik tiyatro anlayışını harmanlayarak yazmış, Alevi ayinleri ve kültürünü temel alarak, Şaman ve İslam inanışlarının bir sentezini kurgulamıştır.

Kısaca oyundan söz edilecek olunursa, Osmanlı ordusunun, Simavna kalesini fethi esnasında kalenin Prens ve Prensesi aceleyle mücevherlerini toparlayıp, kızları Angeliki'yi de alarak kaçmaya çalışmaktadırlar. Kuşatılmışlıklarının farkına vardıklarında, canlarını ve mallarını kurtarabilmek ve Gazi İsrail ile anlaşmak için Müslüman olmaya karar verirler. Bu yeni süreçte Angeliki, yeni adıyla Melek Hatun, Gazi İsrail ile evlenerek kalenin yeni sahibi olur ve kısa zamanda Mahmud Bedreddin ismini koydukları bir oğul dünyaya getirirler. Bedreddin çocukluğunu dadısıyla, öğretmenleriyle kale sınırları içinde okuyarak ve öğrenerek geçirir. Bilime ve bilgiye olan tutkusu sebebiyle Bursa'da, Edirne'de, medreseler bitirir; zaman içinde herkes, hakkında bilgin diye konuşmaya başlar. Bilgiye ve öğrenmeye doymayan Bedreddin, babası ve annesinin izniyle, yanına amcaoğlu Müeyyed'i de alarak tahsili için Konya'ya gider; dört ay sonra, Feyzullah Hoca'nın vefatının ardından Kahire'ye gitmek için yola koyulur. Bedreddin, Kahire'de Hüseyin Ahlati denen bilginin yanına gider ve onun o güne değin gördüğü bilginlerden çok farklı

---

<sup>98</sup> Genç Oyuncularla ilgili bilgi için: Karaboğa, Kerem. Absürd'den Geleneksel'e Genç Oyuncular Deneyimi. Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Ankara Üniversitesi Dil-Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yayınları. Sayı:13 2002

<sup>99</sup> Yukarıda sözü geçen 'Elbirlikçi çalışma anlayışı' Genç Oyuncuların iş bölümü yapmaktansa iş birliği yaparak kolektif bir çalışmaya gitmelerinden dolayı geliştirdikleri bir sistemdir. Oyunla ilgili her bir iş, Genç Oyuncular tarafından yapıp üretildiği için (ör. Oyun yazma, sahneleme, tanıtım veya izin gibi) çalışma sistemlerini bu şekilde adlandırdılar. Daha detaylı bilgi için: "Mehmet Akanla Söyleşi." Mimesis Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi. No:6 İstanbul Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

bulur. Tam anlamıyla farkında olmasa da, Ahlati'den sonra yaşama bakışı, hayatı değişecektir. Kahire'de evlenir, çocuğu olur; hiç bilmediği ve önyargıyla yaklaştığı hayatların şaşkınlığını ve rahatsızlığını yaşar. Kafasını karıştıran ve yaşama dair kuruntulu düşüncelere dalmasına sebep olan bu değişiklikler, dışarıdan gelen Semah sesleri onu müthiş derecede huzursuz edecektir. Fakat bir zaman sonra Mariye Hatunla yapacakları bir tartışma yüzünden, kendi küçük dünyasında boğulduğunu, bilginin tek başına bir şey ifade etmediğini, çapulcu diye tarif ettiği çoğunluğa karşı acımasız bir önyargıda bulunduğunu anlar. Bu keşfetmeye çalıştığı yeni bakış açısının üzerine Bedreddin, bahçeden meyve çalan bir çocukla ilk kez empati kuracak ve çocuğun suratına atılan yumruğu, birebir hissedecektir. Ağzı yüzü kan içinde kalan Bedreddin şaşkındır; yaşadığı bu olayı anlamlandıramaz. Saray'ın ona tanıdığı ayrıcalık, Mariye Hatun'un anlattıklarından ve şu son yaşadığı olaydan sonra ağır gelmeye başlar. Her şeyden arınmak istercesine üzerindeki tüm kıyafetleri çıkarır; tüm kitaplarını çuvala doldurup hepsini tek tek Nil nehrine atar. Evrimini tamamlamış, sanki başka biri olmuştur. Bu kez tahsil yapmak isteği yerine, ezilen insanların, yakılan yıkılan köylerin peşinden gitmeye adanmıştır kendini. Başkent Edirne'ye geldiğinde kimse Bedreddin'in değişimine inanamaz. Önceden söz birliği ettiği Musa Çelebi, davaları için Edirne'deki saraya gelir. Bu günle beraber düzeni değiştirmek ve insanların birliğini, bütünlüğünü sağlamak amacıyla çalışmaya başlarlar. Beylerden alıp, köylüye dağıtırlar, davaların kararlarını her iki taraf dinlendikten sonra açıklarlar; herkes insanca, yettiğince, eşit haklara sahip yaşasın diye uğraşırlar. Çıkarlarına zarar gelen Beyler ise Bedreddin'e karşı ayaklanırlar.

Artık zor durumda olan çoğunluğun yanında olan Bedreddin'i, kardeşi Mehmet Çelebi tehlikeli bulmakta ve onu darağacına asmak için mollalarından fetva dilenmektedir. Osmanlı Devleti'ne karşı savaş açmaktan ve halk arasında ikilik yaratmaktan suçlanan Bedreddin, namaz kılariken, kendiliğinden ölür. Mehmet Çelebi öfkesinden onu ölü haliyle darağacında sallandırır; fakat halk Bedreddin'i, inançlarını, fikirlerini o kadar benimsemiştir ki, bedeninin bir önemi kalmaz. Herkes insanın bir olması için, dil, din, ırk ayrımı gözetmeksizin, Bedreddin gibi yaşamak için and içer.

*“Kadın, Tarihin Başlangıcından İtibaren, Doğurgan Bedeni ve Bunun Getirdiği Yükler Nedeniyle Kültür ve Uygarlık Üretimine Katılmamış, Gerçek Anlamda Özne Olamamış, Bu da Onu Erkeğin “Öteki”si Olmaya Mahkûm Etmiştir.”<sup>100</sup>*

Oyunun başında Prens ve Prensese, Osmanlı'nın kuşatmasından kaçmak için telaşla toparlanmaya çalışmaktadırlar. Bu esnada bir kızları olduğuna dair ilk ipucunu Prensese'in sözlerinden anlarız.

*PRENSES: ... Kızımızı ve mücevherlerimizi alıp gizli dehlizden kaçıyoruz.<sup>101</sup>*

Kızları Angeliki oyun başladığı andan itibaren öylece durmaktadır. Bu sırada ne hareket ettiği ne de bir söz söylediği görülür. “(*...Angeliki gene donuk ayakta.*) (*...Kız gene donakalmış.*)”<sup>102</sup> gibi tanımlamalarla Angeliki'nin varlığı ifade edilir. Bu arada Prensese hem bir kurtuluş yolu aramakta; hem de kızının ne denli güzel olduğunu anlatmaktadır.

*PRENSES: ...Bu billur bedeninin üstünde kıllı bir Osmanlı... (Bir yastık alır)  
Tep şunu beline kurbağa belli desinler. ... Göğsünü de bezle sık iyice, tahta göğüs  
desinler de şey etmesinler.*

...

*PRENSES: ...Zarafet derslerini unut. Çarpık dur. Kamburunu çıkar. Şaşı bak.  
Ne bileyim ben, burnunu karıştır. Reverans yaparken eteğini tutmayı unut.<sup>103</sup>*

Angeliki tüm bunlar olurken aynı şekilde tepkisiz durmaya devam eder. Prensese, mücevherleri kadar sevdiği kızını, sözüm ona korumak ve kollamak amacıyla ‘kadın’lıktan çıkarmaya çalışır. Angeliki'ye yağmalanacak bir nesneymiş gibi davranır. Onu çirkinleştirerek, erkekler tarafından beğenilen, arzulanan bir obje halinden çıkarıp, vücudunda garip girinti ve çıkıntılar yaratarak, deforme edilmiş bir yaratık haline getirene kadar uğraşır. Zira bir kadının göğüslerinin neredeyse olmayışı, belinin kalın oluşu, ayaklarının çarpık duruşu veya kamburunun oluşu, artık kadın olmayışıyla eş tutulur. Gerek totaliter sistem öğretisi, gerekse yazarın

---

<sup>100</sup> Berktaş, 2010: 27

<sup>101</sup> Akan, 2006: 15

<sup>102</sup> A.g.e.: 16

<sup>103</sup> A.g.e.: 17

görüşü, biçimsel olarak deforme olmuş kadını, kadınlık özelliklerinden yoksun, görmekten dahi rahatsız olabileceğimiz garip bir yaratık biçiminde tanımlamaktadır. Kadın, 'kadın' olabilmek için modern çağın evrensel ön görüşüyle, kolektif bilincin güzellik biçimlerine göre tanımlanır. Buna göre Prens, yakalanma korkusuyla fikrini değiştirecek ve kendi elleriyle deforme ettiği kızını, bir erkeğin arzu edebileceği güzellikte, alımlı bir kadın haline getirip, Osmanlı kadısına sunacak böylelikle kızının bir metaya dönüşmesine sebep olacaktır. Angeliki, bu andan itibaren sanki pazarlanacak bir malmış gibi muamele görür; kendisine, anne ve babasının kurtuluşları için pazarlık edilecek bir nesne gibi davranılır. Tüm bu olaylar silsilesi içinde Angeliki yalnızca bedeniyle tanımlanan bir nesne olmaktan öteye gidemez. Buraya kadar ağzını açıp tek bir cümle bile söylemeyen Angeliki, kişilik özelliklerinden yoksun, yalvaran zavallı biri pozisyonundaki ilk sözleriyle 'durumunu, toplum içindeki rolünü, kadının yerini' kabul etmiş bir halde okur/izleyiciye sunulur.

*ANGELİKİ: Ben Ban kızı Angeliki. Boyun kırmaya geldim Osmanlı Serdarı'nın yamacına. Aman dilemeye... Simavna'nın anahtarını teslim etmeye.*<sup>104</sup>

Ban sözcüğünü, Beylere veya Prenslere verilen unvan olarak tanımlayacak olursak -ki zaten oyunda da Prens için kullanılmaktadır- diyebiliriz ki Angeliki kendisini babası olan Prens üzerinden tanımlamaktadır. Varlığı ancak kendisini tanımlayabilecek bir erkek üzerinden gerçekleşmektedir. Bu haliyle Angeliki, toplumun alışageldiği, pasivize edilmiş, durgun/çekingin/suskun/edilgen kadın imgesinin temsilcisi rolündedir.

*MELEK: ...Kim demiş ki bana, Ban kızı Angeliki deyi? Melek'im ben. Osmanlı kadısının ayali Melek. ...*<sup>105</sup>

Üstelik Melek Hatun(Angeliki) yukarıdaki bölümle başlayarak, oyunun geri kalan sürecinde, mecburen Müslüman olup, Osmanlı Gazisi İsrail'in eşi olarak kendini ortaya koyacak, böylece toplum tarafından norm olarak kabul edilen, yazar açısından da istisnai olmayan ve bilinçsizce yeniden üretilen kadın figürünü, Melek Hatun olduktan sonra da hakkıyla sürdürmeye devam edecektir. Gazi İsrail ve Melek

---

<sup>104</sup> A.g.e.: 18

<sup>105</sup> A.g.e.: 51

Hatun için, Osmanlı törelerine uygun, görkemli ve şenlikli bir düğün yapılır. Geleneklere göre gelinin attan inmesi için ona mal mülk gibi maddiyatla ilişkilendirilmiş hediyeler sunulur. Gelin ise sunulan bu teklifleri değerlendirip, beğendiği ve istediği hediye sunulunca atından inerek kendi pahasına karar vermesi beklenir. Osmanlı'nın yeni gelini Melek Hatun, ona sunulan bütün teklifleri geri çevirir; ona isteği sorulduğunda ise altın bukağı istediğini açıklar. Oyunda geçen bukağı kelimesi “ *Ağır cezalıların ayaklarına takılıp ucuna pranga bağlanan demir halka*”<sup>106</sup> anlamına gelmektedir. Sözü edilen bukağının Melek Hatun'un topuklarına takılışından sonra “*Melek İsrail'in kısa bir dansı. Sevişmeyi, evliliği, Melek'in İsrail'e buruk itaatini sergileyecek.*”<sup>107</sup> sözsüz bir sahne anlatımı yer alır. Burada bukağı, kadının erkeğine kul köle oluşuna tepki olarak bir gösterge olarak kullanılmak istenmiş, kadının ikincil konumunu sorgulamak ya da tartışmaya sunmak için doğru bir simge olarak düşünülmüştür. Fakat oyunun akışındaki gerek sözsüz anlatımlar, gerekse erkeklerin duruma yalnızca hayıflanarak tepki vermesiyle amacına tam anlamıyla ulaşamaz. Üstelik eleştirilmek istenen bu durumun, ironik bir şekilde fark etmeden pekiştirilmesine neden olur.

*(Melek bukağıyı alır, kendi ayaklarına geçirir.)*

*ANGELİKİ: Simavna'nın en görkemli kısrağı benim. Simavna kısrağı ürkek olur, hain olur... Tedbirli olmalı.*<sup>108</sup>

Ne kadınlığına ne de ırkına güveni olmadığı için, tedbirli olması gerektiği inancıyla, kendini sonsuza kadar topuğundaki bukağı ile erkeğine teslim eder. Sadakatini, bağlılığını ancak bu şekilde ispatlayarak sağlayabileceğine inanır. Gözünün gördüğü, kulağının duyduğu, aklının erdiği olguları/kavramları ya da olayları değerlendirebilecek yetisini, ayağındaki bukağı sayesinde körelteceğine inanması, onu efendisinin kulu olmaktan başka özelliği olmayan biri yapacaktır. Bukağı, oyunda kadının pasifliğinin/edilgenliğinin ironik bir simgesidir.

*İSRAIL: Ehlim oldun, ayalım oldun ve ilk çocuğuma yüklüştün. Ama gözünde bir kara bulut. Topuklarında bu bukağı... Benim değilsin daha...*

<sup>106</sup> Ağakay, 1966: 123

<sup>107</sup> Akan, 2006: 21

<sup>108</sup> A.g.e.: 20



*MELEK: Demeyin böyle. Kahrederim kendi özüme. Dünya kurulalı, kadın kadın olalı, hangisi vermiştir erkeğine bencileyin kendini?*<sup>109</sup>

İlişkileri süresince Gazi İsrail, Melek Hatun'un topuklarındaki bukağıdan hoşlanmadığını belirtir. Melek Hatun'un gözündeki mutsuz ifade onu rahatsız etmektedir. Ama huzursuzluğunun asıl sebebi bukağı değil, Melek Hatun'u tam anlamıyla kendine ait hissetmemesidir. Bu açıdan bakarsak, buradaki asal problem 'Kadın'ın mutsuzluğu değil, Erkek'in Kadın'a sahip olamamasının, getirdiği eksiklik duygusudur. Oysa Melek Hatun, topuklarında sallanan bukağıyla kendini tamamıyla erkeğine vermiş addeder. Oyunda, cinsiyet ayrımcılığı bu denli abartılı bir simge seçimiyle yapılandırılırken, ironik bir anlatım amaçlanmış, okur/izleyiciden bu ayrımcılığı sorgulaması beklenmiştir. Fakat bir taraftan okur/izleyiciden bunu bekleyip, diğer taraftan, Melek Hatun'un yeteri kadar kendine ait olmadığını İsrail'e söyleterek, okur/izleyicideki eleştirel algı ortadan kaldırılmaktadır. Yaratılan bu ataerkil algı biçimi içinde, mevcut durumun niyet edildiği şekilde eleştirilmesinden ziyade, istemeden de olsa eril düzenin sağlaması yapılmış, dolayısıyla aynı bilindik dizge pekiştirilmiştir. Böylelikle oyunun başından itibaren, bilinçsizce erkek kadından üstün tutulmuş, kadın bu resimde, erkine itaat eden, peşinde pervane dönen, ondan ayrı yapabileceği tek iş doğurmak olan bir varlık olarak konumlandırılmıştır. Melek Hatun oyun süresince edilgen kadın profiliyle, söylediği ve yaptığı her türlü hamlede erkek egemen toplumun söylemine uygun kadınlık davranışları sergileyen ve istikrarlı bir şekilde bunu sürdüren bir tip olarak karşımıza çıkar.

*MELEK: ... Ve işte attınız tohumunuzu toprağa. Bende yeşerttiniz Bedreddin'i. İsterim ki bey gibi bey oğlu yetişsin Simavna Kadıoğlu Mahmud Bedreddin.*<sup>110</sup>

Oyun boyunca Melek Hatun, kadınlığın en kutsal görevi olarak tanımlanan annelik modeliyle yüceltilir. Erkek egemenliğinin sürdürülmesi için -ki bunu düşünmeksizin, içselleştirmiş bir şekilde yapacaktır- Bedreddin'i bir Bey gibi yetiştirmeyi hedefleyerek elinden geleni yapar. Bu noktada Melek Hatun'un olumlanan en önemli özelliği kadına dayatılan 'annelik' görevini tüm titizliğiyle yerine getiriyor oluşudur. Okur/İzleyici açısından bakıldığında, Melek Hatun'un

---

<sup>109</sup> A.g.e.: 21

<sup>110</sup> A.g.e.: 24

oyunda dişe dokunur yaptığı/yapabildiği tek şey Bedreddin'dir. Onu doğurup yetiştiren kadın olarak değer bulacak, anneliğini fedakârca ve özenle sürdürdüğü için kutsanacaktır. Oyunda kadının anne rolündeki uyumu/uyumsuzluğu, içinde yaşadığımız toplumda kadına dayatılan bir rol/görev gibi değil de, daha çok kişilik analizi yapılabilecek bir olgu olarak yapılandırılmıştır. Buna göre kadının hayatının geri kalan döneminde başarılı/başarısız olduğu ortaya konulur; etrafı tarafından mevcut ikili yapıya göre, ya olumlu ya da olumsuzlanarak değeri biçilir. Erkeğin kadına tohum bırakması ve bu tohumdan, erkek için bir çocuk yeşertilmesi ise uzaktan bakınca hoş bir mecaz gibi algılanabilir, ama her şeyin sahibinin erkek olduğunun altını çizen bir söylemden öteye gidemeyen bir anlam barındırdığı da hemen göze çarpmaktadır. Buna göre oyunda bir yandan kadının yaşamdaki anlamı annelik kavramıyla örtüştürülmekte, diğer yandan doğacak çocuğun değeri, erkeğin soyunun devamı oluşuyla bağdaştırılmaktadır; her iki durumda da metnin dizgesi, totaliter sistemin bize yüzyıllardır öğrettiği ataerkil yapının yürütücülüğünü yaptığını gösterir.

Gazi İsrail ile Melek Hatun'dan olma Bedreddin, tahsilini önce saray içinde akabinde de farklı ülkelerdeki medreselerde sürdürür ve büyük bir bilge olur. Yine eğitim amaçlı gittiği son şehir olan Kahire'ye yerleştikten sonra Hüseyin Ahlati ile tanışır. Hüseyin Ahlati oyunda yaşamı bilinenin ve görünenin dışında algılayışıyla, olaylara ve durumlara karşı geliştirdiği alışılmadık görme biçimiyle, çok özel bir kişi olarak tasarlanmış ve öyle yansıtılması amaçlanmıştır. Gerek sınıfsal, gerek ırksal, gerekse toplumsal cinsiyet ayrımı ile ilgili farklı bakış açılarına sahip olduğu ileri sürülür. Öyle ki yazar döneminin ayrılıkçı düşünme biçimine eleştiriyi Hüseyin Ahlati üzerinden yapmayı hedeflemektedir. Hal böyle olunca oyun kahramanımız Bedreddin de doğru yolu bulmak adına, onun fikirlerini özümseyip izinden gitmek üzere yönlendirilir.

*BEDREDDİN: Kadınları da alıyor musunuz müritleriniz arasına?*

*HÜSEYİN AHLATİ: Almamak olmaz. Küfür olur. Kapımız insanım diyen herkese açık.<sup>111</sup>*

Bu sözleriyle Ahlati, bilinçsiz bir şekilde ürettiğimiz cinsiyet ayrımcılığına vurgu yaparak 'Kadın'ın da insan olduğunu ve eşit olduğunu anlatma derdine düşer.

---

<sup>111</sup> A.g.e.: 35

Kadını alışılmış mekânından (ev içi) dışarı çıkararak, kadının emeğine ve fikrine güvenerek, davalarına katılmak isteyenlere hayır cevabı vermeyi kendine bir küfür kabul eder. Ne var ki oyunda, “kadının insanlığı sorgulansa bile, dışılığı asla tartışma konusu olmaz.”<sup>112</sup> Zira düşünsel olarak Ahlati, toplumda eşit konumlanmayan, hatta çoğunlukla hor görülüp azımsanan ‘kadın’ algısına, karşı görüşte bulunuyorsa da, “ev içindeki egemenlik ilişkilerinin mekanizmalarını”<sup>113</sup> doğallaştırarak uygulaması, eşi olan kadını farkında olmadan, kendi mülkiyeti altında konumlandırması dikkat çekicidir. Bir yandan içinde bulunduğu düzeni görmeye/fark etmeye çalışırken, bir taraftan da içinde bulunduğu sistemin, asla göremeyeceği bazı kurallarını bilinçsizce içselleştirmiştir.

*HÜSEYİN AHLATI: Avradımı çok seviyorum ama adet kepaze. Al pazardan karıyı, koyun kuzu başışlar gibi birine başışla.*<sup>114</sup>

Hüseyin Ahlati, kadının zihinsel anlamda bir erkekten hiçbir farkı olmadığını ortaya koyan, toplumun oluşturduğu değer yargılarına koşulsuz sadık kalmayan, içinde bulunduğu yapıyı -hayal ettiği ölçüde değiştiremese de- değerlendirme yetisine sahip bir portre oluşturmuşken, karısından bahsederken ‘avrat’, genel anlamda kadından bahsederken ise ‘karı’ sözcüklerini seçmesi, savunduğu fikrin tam tersi yönünde bir düşünce biçimi içinde olduğunu göstermektedir. Zira ‘Avradım’ kelimesinin içerdiği “sahiplik” duygusu, Ahlati’nin karısıyla olan ilişkisini bilindik mülkiyet ilişkisi temeline oturtur. Yukarıdaki cümlede kadınların değersizleştirilmesine eleştiri getirmek niyetiyle çıktığı yolda, kullanmış olduğu “karı” sözcüğünün içerdiği aşağılama vurgusu ise, inancının tam zıttı bir görüşü temsil etmektedir. Böylelikle okur/izleyici üzerinde oluşturduğu algıda eleştirmeye niyetlendiği cinsiyet ayrımını, bir yandan kendi üretmiş olur. Oyunda Ahlati’nin ağzından oluşturulması hedeflenen eşitlik algısı, savunulan algının doğruluğuna duyulan sonsuz inanç, yazar tarafından benimseniyor olsa dahi, okur/izleyiciye karar verme ve değerlendirme hakkı tanınmadan, sistemi düşünmesi/sorgulaması/tartışması için boş alanlar oluşturmadan, doğru kabul ettiği söylemi direkt bir mesaj halinde iletmesiyle inandırıcılığını kaybeder.

---

<sup>112</sup> Kandiyoti, 2007: 82

<sup>113</sup> Daviddof, 2002: 19

<sup>114</sup> Akan, 2006: 34

*HÜSEYİN AHLATİ: ...İlk gün azad ettim Mariye'yi. Ama o beni azad etmedi. Önce müridim oldu, sonra avradım.<sup>115</sup>*

Mariye, oyun içinde kurulan dünyada, kendi kararıyla Ahlati'nin yanında kalmış gibi görünse de, aslında 'müridi' olduğu Ahlati'yi, doğru yolu gösteren, âkil kişi olarak benimsemiş ve bu yüzden onun himayesine girip, erkini kabul etmiştir. Ahlati'nin sözlerinden anladığımız kadarıyla Mariye, önce Ahlati'den bir lider olarak etkilenmiş, ona inanmış/hayran kalmış, daha sonra erkek olarak benimsemiş ve sevmiştir. Bu bakımdan söz konusu ilişkiyi, bir hiyerarşi içinde, ataerkil düzenin bire bir karşılığı olarak tanımlamak mümkün. Öyle ki Mariye, bir kadın olarak erkeğinin üstünlüğünü kabullenmiş, -kapalı bir biçimde gösterilmiş olsa da- Ahlati'ye olan inancıyla onun itaatine girmiştir. Aslında bir köle olarak başladığı hayatından Ahlati sayesinde kurtulmuş, fakat bir kadın olarak hiçbir şekilde özgürleşmemiştir. Mariye, Ahlati'nin öğretisini kendi fikirleri gibi benimserken, Ahlati'nin yönlendirmesi ve yüreklendirmesi sayesinde -oyundaki diğer kadınlardan farklı olarak- etkilendiği ve içselleştirdiği fikirleri beyan edecek cesarete sahip olacaktır. Ahlati şahsına hediye edilen Habeş köleyi, kendince kölelik sistemine karşı gelerek azad edecek, ancak sevgili/eş ilişkisi içinde Mariye'yi mülkiyeti altına aldığı farkında olmadan eril düzenin devamına katkı sağlayacaktır. Bu durumda oyun, toplumsal sistem içinde kölelik kavramına eleştiri getirmek isterken mekanizmanın nasıl çalıştığına dair bir sorgulamaya gitmemiş, üstelik eril yapı söz konusu olduğunda, bu yaygın zihniyete dair herhangi farkındalık geliştirilememiş, hatta mevcut yapının doğal bir dizgeye oturtulduğu bulgulanmıştır.

Mariye'nin izlek aldığı ve inandığı fikirleri alenen/açık yüreklilikle söylüyor olması, 'kadın' haliyle Bedreddin'in algısından farklı bir bakışa sahip olması, Bedreddin'i eleştirel söylemleri, onu çileden çıkarır.

*BEDREDDİN: (İyice kızmış) Çünkü sen bir Habeş kölesin. Evet, Hüseyin Ahlati'nin ayalısın. Ama bir kadın kölesin. Eninde sonunda eksik eteksin. Sen ne bilirsin? Hadi diyelim zevcinden Hüseyin Ahlati'den feyz aldın. ... Kirin dizinizi oturun oturduğunuz yerde.<sup>116</sup>*

---

<sup>115</sup> A.g.e.: 35

<sup>116</sup> A.g.e.: 41

Yukarıda yer alan Bedreddin'in bu cümleleri, kadını aşağılamak ve toplumdaki yerini hatırlatmak üzere kurulmuştur. Mariye'nin hem Etiyopyalı bir köle oluşu -ki farklı bir toplumun en alt sınıfını temsil ediyor- hem de cinsiyetinin kadın oluşu -ki toplumda erkekten sonra ikinci sırada geliyor- aşağılanması için yeterli sebeplerdir. Yazar, oyunda Bedreddin'in önceki sürecine ait düşünce biçimini abartarak okur/izleyicisine sunmakla, Ahlati ve Mariye'den sonra Bedreddin'in yaşadıkça algılamaya başladığı ve anladıkça giderek evrildiği bu yeni süreci, altı kalın bir şekilde çizmeyi hedeflediğini söylemek yanlış olmaz. Böylece oyun, içinde yaşadığımız toplumun içselleştirdiği yaşamsal tabuları hem kadın, hem azınlık, hem de sınıfsal ayrımlar üzerinden göstermek istemiş, ama eleştirisini yaptığı bu konuyu tartışmaya açmak veya sorular sormamızı sağlamak yerine, doğru kabul ettiği/inandığı bakış açısını okur/izleyicisine dayatarak söylemini geliştirdiği bir noktaya getirmiştir.

Bedreddin'in eşi Cazibe, Mariye'nin kız kardeşidir ve oyunda onunla ilgili çok az bilgiye ulaşılır. Cazibe'yi oyunda hiç görmeyiz, yalnızca ondan haberdar oluruz. Onunla ilgili tüm bilgileri başkalarının ağzından öğreniriz. Ya Bedreddin'in evlendiği kadın olarak bilinir varlığı, ya da doğum yapıp bir erkek çocuk dünyaya getirdiği zaman bahsi geçer. Bedreddin adına önemli sayılabilecek bu olaylar dışında, Cazibe diye birinin varlığından pek söz edilmez. Bir eş ve bir baba olarak Bedreddin'i tanımlamamız mümkün olmadığı gibi, bununla ilgili olumsuzlama yoluna da gidilmez. O, davası ve inançları uğruna yollara dökülen, neredeyse uğruna ailesinden vazgeçebilen bir kahramandır. Karısı ve çocuğuyla ilgili herhangi bir şey merak edip sorduğuna hiç şahit olmayız, dolayısıyla oyun boyunca onların nasıl yaşadıkları ve ne hissettikleri ile ilgili herhangi bir veri de elde edemeyiz. Kendi ailesine yeteri değeri gösteremeyen, tabiatıyla aile içinde bile eşitlik sağlayamayan kahramanımızın, süreç içinde halk adına vereceği mücadelesi de doğal olarak sorgulanır bir yerde durmaktadır. Öte yandan oyunun kurgusunda da Cazibe diye bir kadının varlığı, ilerleyen bölümlerde neredeyse unutulmuştur. Zira metnin önceliği, tasarlanan iletiyi okur/izleyicisine bir an önce sunmak ve mesaj vermek derdine düştüğünden, Bedreddin'i bir insandan çok, prototip ve klişe bir kahramana dönüştürür. Oyundaki en büyük kaygı, Bedreddin'in kavramlara ve olaylara, halkın tarafından baktığını göstermek, onların safında olduğunu vurgulamak, eşitlik, barış, kardeşlik gibi değerleri okur/izleyiciye kahramanımızın ağzından neredeyse hap bilgi olarak ulaştırmaktır. Fakat bunu yaparken gözden kaçırıp üretilen ikili karşıtlıklar

veya fark etmeden yapılan ayrımcılıklar, eleştirmek istenilen noktaların hepsini, toplumsal normların öngördüğü biçimde sağlama yanılığında kurtaramaz.

Bedreddin Ahlati'den sonra, Musa Çelebi ile el ele verir ve sınıf ayrımından doğan adaletsiz döngüyü kırmak için uğraşır. Halk arasında eşitliği sağlamak adına 'kadın' dışındaki her şey ortak koşulur.

*III. BEY: Kadın hariç dedi. Mal mülk, tarla tapan, deniz nehir, yer gök ortak dedi.*<sup>117</sup>

Bedreddin'in 'kadın'ı soyutlayarak yapılandığı mevcut eşitlik anlayışı, ataerkil sistemin nasıl işlediğine dair verilebilecek en güçlü örneklerden biridir. Burada paylaşılabilir -ama paylaşılacak istenmeyen- bir nesne gibi kodlanan kadın, eşitlik arenasında pazarlığı yapılacak bir meta gibi görülmektedir. Oyun boyunca evlilikle ilgili söylemlerde ise kadın, erkeğin mülkiyeti altında tarif edilir. Kadın dışında toplumda her şeyin paylaşılabilir olması ideali, kadına değer verildiği için tanınan bir ayrıcalık değil, bilakis onun sahipli, tapulu bir mal olduğunu simgeleyen bir gösterge olarak açıklanabilir. Oyunda toplumsal cinsiyet anlamında bir eşitlikten söz edilecek olsa idi, -kadının da tıpkı erkek gibi eşitlikten faydalanacağı düşünüldüğünde- ne kadın ne de erkek için 'kadın ya da erkek dışında her şey eşit' söylemi ortaya çıkmamış olurdu. Bedreddin'in buyurduğu bu eşitlik şartları, bu açıdan bakıldığında eril yapının ürettiği anlayışı yeniden üreterek okur/izleyiciye dikte etmiş bulunur.

*"Her Türlü Tarih, Geçmişin Bir 'Yeniden Kurgulanmasını İçerir ve Dolayısıyla Kolaylıkla Bir İdeolojik Aygıt Dönüşebilir."*<sup>118</sup>

Devlet mekanizmasının ürettiği -dirlik ve düzen adı altında geçen- sistemin istikrarlı bir şekilde yürümesi iktidarın sürekliliği adına önemlidir. Gerek kurulu düzen, gerekse onun yerine koyulmak istenilen yeni sistem, her ne pahasına olursa olsun sistemi kuran ve/veya başında bulunan güç odağı iktidar sahipleri tarafından sürdürülmek istenir. Bu noktada oyunun devlet ideolojisine bakışını iki farklı açıdan incelemek mümkün. İlk bakış açısında Osmanlı iktidarının ırksal, dini, sınıfsal

<sup>117</sup> A.g.e.: 56

<sup>118</sup> Berktaş, 2010: 18

ayrımarda bulunarak, yurttaşını adaletsizce konumlandığı pozisyon açıkça görülmektedir. Diğer açıdan bakacak olursak, -Bedreddin ve müritleri üzerinden-sözü geçen ayrımları ve adaletsizlikleri ortadan kaldırarak, her kişiye eşit koşulda yaşama şansının verileceği, yeni yönetim biçiminin önermesinin sunulduğunu fark ederiz. Oyunun başından itibaren Osmanlı yönetimindeki kişilerin, devletin bütünlüğünü sağlamak adına yarattıkları ayrımcılık ve bunun üzerine kurulan dirlik-düzenden bahsedilir. Bedreddin'in varlığı üzerinden değiştirilmeye çalışılan bu bilindik düzenden, süreç içinde okur/izleyiciyi de rahatsız olacak ve Bedreddin'in ardı sıra fikir yürütmeye başlayacaktır. Böylece oyunun başlangıç noktasında iktidara eleştiri yapılması amaçlanırken bir yandan da doğru iktidarın neler yapması gerektiğiyle ilgili oyun boyunca küçük tüyolar verilmeye çalışılır.

*I.BEY: ...Mülk memleket elden gidiyor. Dirlik düzenlik elden gidiyor.*  
*III. BEY: Dirlik ne, düzenlik ne ki? Beylik, beylik... Beylik elden gidiyor, beylik.<sup>119</sup>*

Oyunun Beylerin değişime direndikleri bu bölümünde, tamamıyla kendi çıkarlarını düşünerek yeni sistemi alaya almaları, kendi mal varlıklarını bölüşme/kaybetme korkusundan ileri gelen rahatsızlıkları, sınıfsal üstünlüklerinin sarsılmasından dolayı şikâyetleri işlenir. Bu nedenle Beylerin toprak bütünlüğünü veya ülkenin bekasını düşündükleri için iktidar tarafında olduklarını düşünmek pek inandırıcı olmaz. Onlar Bedreddin'e kadar gelen süre içinde, sistemin onlara sağladığı fırsatlardan yararlanmış, buna ziyadesiyle alışmış, kendi çıkarlarının peşinde koşan, yeni sistemin kurulu düzenlerini bozacağından endişelenerek savunmaya geçen, benmerkezci kişiler şeklinde betimlenirler. Oyunun dizgesi bir yandan Beyleri kendi çıkarlarını gözeten bencil kimseler olarak suçlarken, bir yandan da Bedreddin'i toplumsal ve bütüncül düşünme biçiminden ötürü yüceltmiş olur. Okur/İzleyici Bedreddin'in Ahlati'den sonra oluşan yeni sürecindeki her sözüne saygı duyar, bilge cümlelerinden oldukça etkilenir, farklı bakış açısından ve duyarlılığından ötürü onu sever ve halkının liderliğini yapabilecek yetiye sahip tek kişi olarak belirler. Ancak bir "halk kahramanı" veya "efsanevi bir kişi" olarak yansıtılan Bedreddin'in ağzından çıkan her cümle, kayıtsız şartsız doğru kabul

---

<sup>119</sup> Akan, 2006: 57

edilecek, böylelikle düşüncelerinin sorgulanmaksızın uygulanacağı ya da benimseneceği yanılmalı ve tehlikeli bir sonuç doğuracaktır.

*BEDREDDİN: Bazen halk efsaneler yakıştırır önder bellediği kişiye. Çocuk eğitirken söylenen yalancıkları misali. Ama bir gün çocuk büyür. Fark eder yalanları, varır gerçeğe. Halk da... Gün gelir, büyür. İhtiyaç duymaz olur efsanelere.*<sup>120</sup>

Bedreddin, Karaman Beyi ile yaptığı görüşmede, halkı öğrenim ve gelişim sürecini tamamlayamamış bir çocuğa benzetir. Kendilerine yapılan ayrımcılığı o güne dek sorgulamamış, güç ilişkilerine itaat ederek yaşamış halkın, cehaletini ve korkaklığını, neredeyse tek başına yüklenecek, onları bilinçlendirerek ve cesaretlendirerek, iktidarı ve onu üreten sistemi yıkıp tamamıyla yeni bir düzen oluşturma yoluna gidecek cesareti ve gözü pekliği kendinde bulur. Böylece oyunun kurgusu içerisinde, yaratılacak yeni düzende, halk da tıpkı Bedreddin gibi süreç içinde büyüyecek, bilinçlenecek ve ancak o zaman dünyada eşitlikçi bir söylem geliştirebilecektir.

*MÜEYYED: ... köleler bırakır, sultanlar söyler seni. İnsanlar bırakır, hayvanlar söyler; hayvanlar bırakır, dağlar, kayalar, sular, ağaçlar söyler.*<sup>121</sup>

Bedreddin'in öğrenme tutkusu, liderlik vasfı, bilge söylemleri öyle yüceltilen bir olgu olarak tasarlanır ki, artık ondan insan diye bahsetmek yetersiz kalır. Yukarıdaki cümleden de anlaşılacağı gibi tüm dünya çapında kendinden olumlu şekilde bahsedildiği vurgulanarak, oyunda efsanevi ve destansı bir kişilik yaratılmış olur. Var olan yapının arazlarını görebilecek ve düzeltebilecek seçilmiş kişi olarak, etrafındaki/onu seven herkes tarafından yüceltilir ve kahramanlaştırılır. Böylece oyunun temelinde eleştirilmek istenen iktidarın usulsüzlüğü, savurgan düzeni ve insanlar arasında yaptığı ayrımcılıklarla süregelen adaletsizlik olgusu, Bedreddin tarafından görülerek tamir edilecek ya da eşitlik, adalet, barışçıl yepyeni bir sistem oluşturulacaktır. Böylece yazar, sistemin yıkılıp yeniden yapılandırma sürecini, bilinçli ya da bilinçsiz tek bir kişinin omuzlarına yüklemiş ve imkânsızlık

---

<sup>120</sup> A.g.e.: 50

<sup>121</sup> A.g.e.: 37



derecesinde zor olan bu görevi kahramanımızın başarısıyla sonuçlandırmıştır. Okur/İzleyici ise oturduğu yerden, böylesi ideal bir dünyanın bir gün gelebileceği inancı ve umuduna odaklanmış, bugünkü sistemin, oyunda önerilen şekilde değişimiyle, her şeyin yoluna gireceği yanılığını yaşamak zorunda bırakılmıştır.

*BEDREDDİN: ... Beynimde o ağrı. İlle de yüreğimde. Edirne'den Kahire'ye dek ağrıyorum. Tal Belh'den, Freng'e, ta Çin'den, Maçin'e. Ve ağrım ulu. Timur'un yaktığı ormanlar misali. Ve ağrım ulu, kesik kellelerden kaleler kadar.*<sup>122</sup>

Yazar, Bedreddin'in bilgelik veya liderlik vasıflarının yanı sıra ona bir de sağduyu ve duyarlık yüklemiştir. Burada sadece içinde bulunduğu toprakları değil, iktidarlar tarafından ezilmiş, savaşlarla yıpratılmış tüm halkların derdine düşen bir kahraman yaratılma çabası açığa çıkar. Halkların acılarını topyekûn yüreğinde, ruhunda, benliğinde hissetmesinin yanı sıra, neredeyse fiziksel olarak da bunun sancısını çekmektedir. Her savaşın, işkencenin, ölümün onu daha da ağrıtmaması okur/izleyicinin, onun ne denli duyarlı ve ulu bir kişi olduğuna inanmasını sağlar. Kendinden ve ailesinden başka herkesi düşünen ve halkı için canını verebilecek kahramanımız, bu haliyle muhalif bir görüşün kahramanlığını yaparak, okur/izleyici tarafından mutlak biçimde olumlanır/yüceltilir.

*MUSA ÇELEBİ: ... Beylerim deme bana. Sipahilerim deme bana. Koca babam, koca Yıldırım esir düşerken Timur'a yoktu hiç biri. ... Soyum sopum, karındaşım deme. Hepsi birbirinin gözünü oydu yıkılası bir taht uğruna. Tam iki karındaşımın kanı, İsa'mın kanı, Süleyman'ımın kanı, her gece umman olur boğar beni. Ve bir karındaşım Amasya'da yollarımı gözler, bulsam da boğsam deyi. Kazaskerim ol şeyhim, kurtar beni bu beladan. Bir düze çıkar beni, karındaşımı, Osmanlıyı ve tekmil ahaliyi.*<sup>123</sup>

Oyun kurgusunda en yakınım dediği kişiler tarafından en çok ihtiyaç duyduğu zamanda yalnız bırakılmış veya sırtından vurulmuş Musa Çelebi ise, Bedreddin'e duyduğu sonsuz güven nedeniyle onun yanında yer almak ister. Yazar, iktidar olma/kalma sevdasıyla kardeşlerin birbirini öldürdüğü, insanların en zor zamanlarda

<sup>122</sup> A.g.e.: 53

<sup>123</sup> A.g.e.: 54

yalnızca kendi menfaatlerini düşünerek saf deęiřtirdięi ve ‘kazananın’ yani ‘güçlünün’ tarafına geçtięi günümüz dünyasında, egemen olan tarafın nasıl da baskıcı, ezici bir güç olduğunu vurgulamak niyetindedir. “‘Tek bir insan’ yerine ‘insanların ya da insanlığın’, ‘egemen güçler’e karşı, ‘ezilen yığınlar’ın saflarında yer almak, hele kaba bir ‘devrimci önderlik’ öğretisiyle de birleşince kişi kendisini güvenilir ve haklı bir limana demirlemiş hissedebilir.”<sup>124</sup> Fakat burada resmi tarihin oluşturduğu ‘büyük adamların’ anlatısını deęiřtirecek farklı bir dizge yoktur. Burada daha ziyade Bedreddin’e yönlendirilmiş belirli düşünsel şablonlar vardır. Herkes ondan bu görevi ‘tek başına’ yerine getirmesini beklerken, sadece yardım etmek ve desteklemek noktasında davaya katılırlar.

*BEDREDDİN: Yara derindir Çelebim, ola ki neşterimiz kar etmez. Ola ki erken öteriz, Ola ki can gider ama kavga sürer beş yüz yıl.*

*MUSA ÇELEBİ: Can feda şeyhim.<sup>125</sup>*

Halkın durumunu derin bir yaraya benzeten yazar, Bedreddin’i de onları iyileştirecek doktor olarak tayin eder. Bunu başarabilecek seçilmiş kişi Bedreddin olarak belirlenmiş olsa da, hırslı iktidarlar yüzünden karşısına çıkacak engelleri daha rahat göğüsleyebilmek için, Bedreddin’e yandaşlık yapacak ve ölümüne bu davanın peşine düşecek bir de Musa Çelebi tasarlanır bu kurguda. Kavgalarının boyutları, niyetlerinin yücelięi, canlarını feda edecekleri ölçüde deęerli olduęu okur/izleyiciye yukarıdaki bu sözlerle aktarılır.

*MEHMET ÇELEBİ: ... İşte sağladım Osmanlı mülkünün birliğini ellerimle. Ellerim şahrem şahrem kanayan. Osmanlı tahtını onaracak kadar becerikli. Ellerim karındaş kellesi koparacak kadar hunhar...’’<sup>126</sup>*

Öte yandan Bedreddin’in öz kardeři olan Mehmet Çelebi, Osmanlı İmparatorluğu’nun yöneticilerinden biridir. Oyunda tamamen Osmanlı’nın eski düzeninin devamı, tartışılmaz bütünlüğü ve bölünmezlięi için çaba gösteren, devleti için kardeřinin kellesini koparmaktan geri durmayacak kadar sisteme baęlı; ama bir o

---

<sup>124</sup> Karaboęa, 2002: 362-363

<sup>125</sup> Akan, 2006: 54

<sup>126</sup> A.g.e.: 60

kadar haris, bencil, acımasız, bununla birlikte çok güçlü bir yönetici olarak resmedilir. Mehmet Çelebi kendini Osmanlı tahtını tek başına yönetecek kadar güçlü ve becerikli addetmektedir. Oyunda hırslı, etrafına duyarsız, zalim, insani özelliklerden yoksun, katı yürekli, yalnızca koltuk derdine düşmüş, ama tüm bunları Osmanlı'nın mülk birliği veya bekası adına yaptığını savunan Mehmet Çelebi, okur/izleyici tarafından sevilmeyen, olumsuzlanan kişi olur. Buna karşın Bedreddin, kendi davası içinde en az kardeşi kadar hırslı ve tutucu olmasına rağmen, ona yüklenen 'iyi' özelliklerden dolayı tam tersine okur/izleyicide sempati uyandırdığından olumlanarak kahramanlaştırılır. Tüm duyarlılığının, anlayışının, bilgeliğinin, 'farklı' denebilecek bakış açısının yanında, Bedreddin de bir nevi Mehmet Çelebi gibi kendi kuracağı yapının bekası için tutucu ve tutkulu bir şekilde çaba harcamaktadır. Metnin anlam dizgesi içinde iktidarların tutucu, baskıcı, despot yanları ortaya koyulmaya ve eleştirilmeye çalışırken, öte yandan bilinçsizce aynı tutucu ve otoriter tavrı inanılan ve peşinden koşulan söylem için kullanırken mevcut tavrı doğrulayarak kabul etmiş olur.

Oyunda “*Zakir ile Zakire*” veya “Talipler” anlatıcı pozisyonunda, Bedreddin'in söylediklerini olumlayan, aynı zamanda sisteme/olaylara dışarıdan bakabilen, okur/izleyiciyle iletişim halinde olan kişiler olarak konumlandırılırlar. Bu tipler aslında, yazarın okur/izleyicide oluşturmak istediği duygusal etkileşim ve genel kitlesel algıyı harekete geçirmek için tasarladığı, kahramanın söylemlerini doğrulayan ve onun yolundan sapmayan kişiliklerdir. Müzik ve danslarıyla oyunun enerjik ve eğlenceli kısmını üzerlerine alırlar ve okur/izleyiciye hissettirmeden slogan atarak, onları bir yandan da eğlendirerek savunulan fikre doğru yönlendirirler. Oyunun açılışını yaptıkları gibi, son sözü söyleme görevi de yine onlara düşer. Açılıştan oyun boyunca empoze edilecek fikrin bir girizgâhı yapılır; finalde ise Bedreddin darağacında sallanıyor olsa bile artık Bedreddin'in tek bir kişi değil, herkes olduğunu aktarırlar.

### *Final Türküsü*

*Evvel benem, ahir benem*

*Ben de halimce Bedreddin'em...*<sup>127</sup>

---

<sup>127</sup> A.g.e.: 67

Bu coşkulu final şarkısından sonra okur/izleyiciden birer Bedreddin olması beklenecek, sistemi değiştirecek olan kitlenin kendileri olduğunu fark ettirme çabası peşine düşülecektir. Bu açıdan bakıldığında yazar, oyun boyunca kendi inandığı ideolojiyi Bedreddin ve anlatıcıları üzerinden kurgulayarak okur/izleyicisini seyirlik bir anlatımın içine sürükler. Görünen o ki, oyun boyunca eleştirilen, totaliter, tek merkezli, lider sultasındaki hiyerarşi mekanizması değil, taraf olunan ideolojinin önermesidir; böylece, buna ters düşen ideolojiye karşı çıkmak keskinliğinde bir söylem geliştirilir. Halkların eşitliği ve kardeşliği üzerine yapılandırılmaya çalışılan oyun, buradan bakınca yazarın inandığı politik görüş doğrultusunda temellenmekte, okur/izleyicisini de kahramanla özdeşlik kurmaya çağırırken, ürettiği ideolojiyle bizatihi bir baskı aracı olmaktadır.

**“Eşitlik Uğruna Yapılan Ayrımcılık...”**

*“Tarih Boyunca, Hem Erkeklerin Hem De Kadınların, Mensup Oldukları Sınıf, Irk, Dinsel Topluluk vb. Nedeniyle Tarihsel Geleneğin Dışına İtilmeleri Çok Sık Rastlanan Bir Olgu, Ama Hiçbir Erkeğin Salt Cinsiyeti Nedeniyle Dışlandığı Görülmüyor. Oysa Kadınlar İçin Durum Böyle Değil.”<sup>128</sup>*

Oyunun ilk bölümünde Simavna Kalesi, Osmanlı tarafından kuşatılır. Kuşatma sırasında kalenin sahipleri Prens ve Prensesi, panik içinde ortada koşuşturup dururlarken görürüz; mücevherlerini sandıklara yerleştirirler, işleri bitince de asil bir yüz takınıp Simavna Kal’asını simgeleyecek bir poz takınırlar. Bir süre verdikleri bu asil pozda kalarak, Simavna’nın kendilerine tanrı tarafından armağan edildiğinden ve nasıl tanrı tarafından kutsanmış öz evlatlar olduklarından bahsederler. Sonrasında aniden değiştirdikleri tavırlarıyla kızlarını ve mücevherlerini alıp gizli dehlizden kaçmaya yeltenirler. Daha ilk parantez içinden, samimiyetsiz, ikiyüzlü ve haris olarak nitelendirilen Prens ve Prenses, konuşmaya başladıklarında ise iyice bencil ve sömürgeci olarak betimlenirler.

*PRENSES: ...Askerlerimize emir verin. Kal’ayı sonuna dek savunsunlar. Biz kaçana dek anca dayanırlar zaten.*

*PRENS: Evet. Mümkün olduğu kadar geç ölsünler.<sup>129</sup>*

---

<sup>128</sup> Berktaş, 2010: 21

<sup>129</sup> Akan, 2006: 15

Kendilerinden başka bir şey düşünmeyen, hatta insan hayatına değer vermedikleri kadar mücevherlerine değer veren yöneticiler olarak tarif edilirler. Rum asıllı olan Simavna yöneticileri öyle samimiyetsiz, öyle benmerkezcidirler ki, okur/İzleyici onları tanıdığı andan itibaren olumsuz şekilde yargılar; üstelik tam da bu yüzden “milliyetçilik” ve oyunda barbarlık olarak tanımlanan “güç” algısı dolayısıyla, Osmanlı'nın kuşatmasına -bilinçsizce ayrımcılık yaparak- hak verirler.

Kısa bir süre sonra, yine canları ve malları uğruna dinlerini değiştirip Müslüman olan Rum asıllı Prens ve Prenses, iyice itici, ikiyüzlü, kaypak, güvenilmez, oportünist tavırlarıyla yansıtılırlar. Hatta dinlerini değiştirmekle kalmayıp, beyliği kurtarmak niyetiyle, kendi kızlarını Kale'nin başına gelecek Osmanlı komutanı Gazi İsrail'e vermeyi kabul ederler. Oysa Osmanlı'nın korku salarak mecbur bıraktığı bu tutumu/töreü bugüne kadar kimse tartışma cesareti göstermemiş, Kethüda Bey -Osmanlı imparatorluğu işleyişini bildiğinden- erken davranıp Osmanlı gazisi kızı istemeden, Kale'nin eski yöneticilerine bu fikri kurtuluş mitleri olarak dayatır. Önceden Prens ve Prensesin fırsatçı ve benmerkezci tutumunu bilen Kethüda Bey, oynadığı bu oyunda onların kız verme durumunu kabul edeceği noktaya gelmelerini, kaçmaktansa teslim olmaları gerekliliğini, çok haklıymışçasına olumlu bir biçimde sunar. Böylece zaten Osmanlı törelerinde var olan bu tür kız kapatma hikâyeleri, bu oyunda Rum asıllı Prens ve Prensesin fırsatçılığını pekiştirmek için kullanılmış ve dolayısıyla okur/izleyici tarafından yargılanmalarına ve olumsuzlanmalarına sebep olunmuştur.

Prens ve Prenses Müslüman olup, kızlarını evlendirdikten sonra, gidecekleri yere sağ salım bırakılırlar; kızları Angeliki, adını ve dini inancını değiştirmek durumunda kalarak sarayın yeni sahibi Gazi İsrail'in ayali Melek Hatun olur. Fakat adının değişmesi kimliğinin değişeceği anlamına gelmez. Melek Hatun bir Rum kızı olarak, kendine güvensizliğini ayağına bukağı takarak gidermeye çalışır. Rum kızları evlilikte bağlılığı ve sadakati beceremezmiş gibi, kendi kendini hain ilan eder ve kendine biçtiği bu cezayı bir ömür ayağına bukağı geçirerek çeker.

*MELEK: Simavna kısırağı hain olur efendim. Sizi kendi özümde sakınırım.*<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> A.g.e.: 21

Sakındığı kendi özü, -bir bakıma eleştirdiği- içinde bulunduğu bu alışık olmadığı toprakların örf ve adetleri, gelenek görenekleri, yaşayış biçimidir. Bu durumda girdiği yeni töreye itaat etme zorunluluğu vardır; zira içinde bulunduğu bu yeni toplumun, onu Rum kızı Angeliki olarak kabullenmesi, ona saygı göstermesi imkânsızdır. Üstelik Angeliki’ni adını değiştirip Melek Hatun olması da, onu sayılan ve sevilen bir kişi haline getirmek için yeterli olamayacaktır. Oyun boyunca gâvur kızı olarak tanımlanacağı tüm düşünce biçimlerinden kurtulabilmek için asimile olması gerekecektir. Bu durumda Angeliki/Melek Hatun, kendi kimliğini, ırkını ve özünü yadsıyarak, içinde bulunduğu toplumun kurallarına adapte olmak ya da uyum sağlamak noktasını aşarak, teslimiyetçi bir tavırla, tıpkı ‘onlar’ gibi olmak için bir değişim içine girecektir. Bu girdiği değişim sürecinin temel itkisi, toplumun kurallarına hayran kalışı ya da Osmanlı’nın normatif düzeninin tarafından benimsenmesi değil, tamamıyla etrafı tarafından kabul görememe tedirginliğinin hatta korkusunun getirdiği bir kaygının sonucudur.

Tüm bunların yanında, oyunun başında yapılan isim değişikliğinin gerek oyun kişileri, gerekse okur/izleyici açısından normalleştirildiğini söylemek mümkün. Öyle ki oyunun başında Rum asıllı olup, kaleyi ve ailesini kurtarmak için evlenerek Müslüman olan -orijinal ismi Angeliki- Melek Hatun’un, bu yolla geçmişinin tamamen silinmiş/sıfırlanmış olacağı kimsenin aklına gelmez. Üstelik kimse bu durumdan rahatsızlık duymaz, çünkü toplumun genel algısı zaten böyle olması gerekliliği üzerine bir yapılanma sergiler. Her şey yolundadır; çünkü Melek Hatun kocasının himayesine girmiş ve bu yeni değişikliklerle toplum tarafından kabul görmüştür. Angeliki bir nevi kendi kişisel tarihinden ve kimliğinden arınmış, yeni kimliği ile asimilasyon sürecine giriş yapmıştır. Oyunun finalinde gelinmeye çalışılan kardeşlik ve barış söylemi ve her türlü ayrımcılığa karşı oluşturulan tavrın içinde, -bir çelişki olarak- ne Bedreddin ne de başka bir oyun kişisi tarafından konu edilecektir.

Bir başka bölümde ise içtihat -kişinin bireysel veya özel görüşü- gâvurluk olarak tanımlanır.

II. BEY: *Efendim, içtihat gâvurlukmuş.*<sup>131</sup>

---

<sup>131</sup> A.g.e.: 57

Oyunun bu bölümünde Beyler, Bedreddin'in -eşitlik kavramını toplum üzerinde uygulamak adına- geliştirdiği kurallara, eleştiri getirerek, kendi menfaatlerinden, şimdiye dek alıştıkları düzenden yoksun kalacaklarını belirtirler. Bedreddin, topraklarındaki ırkların, sınıfsal bir ayırım yapılmaksızın, eşitliğini ve kardeşliğini savunan bir buyruk yayınlar; bu buyruğa karşı gelen herkesi de -kendi çıkarlarını düşünürken başkalarınınkini görmezden gelenleri ve hiyerarşik düzenin devamını savunanları- 'Gâvurluk' yapmakla suçlar. Bu durumda Bedreddin bir taraftan toplumdaki her bireyin hiçbir ayrımcılık yapılmadan yaşaması gerekliliğini savunurken, diğer yandan var olan hiyerarşinin savunmasını yapan oportünist ve benmerkezci insanlara gayrimüslimler için kullanılan 'gâvur' sıfatını yakıştırır. Kaldı ki, yazarın yaşadığı toplumun ortak belleğinde 'gâvur' kelimesi, -daha çok düşman ırk olarak addedilen- Yunanlılar ya da Rumlarla özdeşleştirilmektedir. Bu haliyle Bedreddin, düzenbaz ve fırsatçı bulduğu bu kişileri/Beyleri aşağılamak ya da suçlamak amacıyla kullandığı 'gâvur' sözcüğüyle, kendi eşitlik felsefesini bozmuş ve azımsanmayacak biçimde ırksal ayrımcılık yapmaktadır.

*MÜEYYED: Ağaç altında bir Urum dilberıyla halleşmiş olmalı ki, gusül abdesti alıyor.*<sup>132</sup>

Bedreddin ve Müeyyed derede yıkanan Müslüman bir adam gördüklerinde, Müeyyed'in adamla ilgili yaptığı yorum, oyunun dizgesinde yine bir ırk ayrımcılığına işaret etmektedir. Öyle ki, bulunduğu mekân, adamın o anki eylemi, sanki ayaküstü bir kadınla birlikte olduktan sonraki zaman dilimine aitmiş gibi aktarılmakta, üstelik toplumda ahlak kuralları çerçevesinde kabul görmeyecek bu ihtimal, -Müslüman bir kadınla asla mümkün olmayacağından hareketle- ancak bir Rum kızının yapabileceği bir şeymiş gibi anlatılmaktadır. Zira Türk kızları iffetli olduklarından, evlenene kadar kimseyle birlikte olmazlar; evlendikleri zaman ise namusuyla yalnızca -onun için seçilmiş- erkeğiyle birlikte olurlar. Bunun dışında başka biriyle kuracakları cinsel ilişki, bu tip kadınların halk arasında namussuz, edepsiz ve ahlaksız olduklarına işaret edecektir. Oysa "*Erkeklerin uçkuru gevşek cinselliğine izin veren ama bunu kadınlara yasaklayan 'çifte standardın', erkekler açısından daha fazla arzuya hiçbir ilgisi yoktur; ama daha fazla iktidarla her türlü*

---

<sup>132</sup> A.g.e.: 29

*ilgisi vardır.*"<sup>133</sup> Söz konusu bir Müslüman erkek, bir Müslüman kadınına karşı tavrına, -totaliter sistemin oluşturduğu kuralları doğrultusunda- dikkat etmek durumunda kalacak, namus çerçevesinde ve korumacı bir tavırla kendini daha çok bacı, kardeş, yenge ilişkisi kurmak durumunda hissedecektir. Diğer yandan Rum ya da 'yabancı' hüviyeti olan gayrimüslim bir kadına -sistemin herhangi bir dayatması olmadığı için- aynı Müslüman erkek, iktidar ve cinsellik kavramlarını iç içe geçirerek, eril hiyerarşisini onun üzerinde yapılandırmaya niyetlenecek, onu salt kadınsılık çerçevesinde değerlendirip, ona bir cinsel obje biçiminde davranmaktan çekinmeyecektir. Böylesi bir zihniyette, 'yabancı' olan kadının, erkek açısından bir arzu nesnesi olarak kabul edilmesi, içinde yaşadığımız toplum tarafından içselleştirilmiş, normalleştirilmiş bir olgu olarak açığa çıkar. Üstelik elimizdeki bu doneleri değerlendirmeye alırsak, 'namus' algısının toplumda salt cinsel ilişki veya cinsel organlara denk düştüğünü de ekleyebiliriz. Sadece derede yıkanmakta olan bu adamın yalnız oluşu, etrafta kimsenin olmayışı, görmezden gelinirken, okur/izleyiciye çekici gelecek ve tahmin yürütülen bu eylem (ayaküstü bir urum dilberiyle birlikte olmak) sadece bir hayal ürünü noktasında sunulmuştur. Böylece istemsizce de olsa, oyunda okur/izleyiciye fark etmeden hem ataerki üzerinden hem de toplumsal anlamda hiç de azımsanmayacak şekilde yapılmış bu ayrımcılık, net bir mesaj halinde iletilmiş olur.

Başlangıçta Bedreddin, bilim yoluyla kendini bulmaya çalışır; sonrasında Kahire'ye gelişi ve Hüseyin Ahlati ile tanışmasıyla yaşamı algılayışı değişime uğrar. Bu yeni bakış açısıyla insanları bir ve ayrıcalıksız, eşit konumlanmanın farkına varır. Fakat en küçük bir sinir anında karşısındaki insanı ten rengi ile başka ırktan ve hatta karşı cins oluşuyla yargılayarak sözüne başlamaktan geri durmayacaktır.

*(Abartık bir biçimde, küçümseyerek, çocukmuş gibi, Mariye'nin sırtını tapışlayarak, bir kahkaha atar.)*

*BEDREDDİN: (İyice kızmış) Çünkü sen bir Habeş kölesin.*<sup>134</sup>

Mariye'nin Bedreddin'e, bugüne kadar kimsenin yapamadığı açıklıkta davranıp, ayrıcalıklı bir yerde durduğunu anlatmakla beraber, baktığı, gördüğü şeylerin yalnızca kendi penceresinden olduğunu da söylemesi, yani bir nevi onu

<sup>133</sup> Connel, 1998: 158

<sup>134</sup> Akan, 2006: 41



eleştirmesi, Bedreddin'i çıldırtır. Bunun üzerine Bedreddin Mariye'ye karşı küçümseyici bir tavır takınır. Önce kadın olduğu için bu sözlerin ağzına yakışmadığını, sonra da bir Habeş köle olduğu için bunları söyleme haddi olmadığını vurgular. Oyunun bu sahnesi, Bedreddin için bir kırılma noktasıdır. Daha önce 'avam' diye tanımladığı halka bakışının süreç içinde değiştiği doğrudur. Ancak yine de Bedreddin, bu yaptığı aşağılamayı tamir etmek için oyunda Mariye'den özür dilemez veya kendini affettirecek herhangi bir girişimde bulunmaz. Diyelim ki yazar tam dillendirmek istediği birlik ve eşitlik söylemini, öncelikle Bedreddin'e hatalar yaptırarak, sonrasında da ona 'doğruyu' buldurtarak geliştirir. Fakat akabinde Zakir'e söylettiği şarkıda da yine aynı ayrımcılığı fark etmeden ürettiğine şahit oluruz.

*“ZAKİR: Adı Mariye'ydi, kendi bir Habeş köle*

*Aşkolsun rehberi oldu rehberimizin*

*Gönül gözüyle gördüğü bilim nurunu*

*Tac etti taktı başına önderimizin.”<sup>135</sup>*

Bu sözlerle aslında Mariye'yi olumlar gibi görünen metin, isminin Mariye oluşu, teninin siyah, memleketinin Etiyopya oluşu ve üstelik kadın haliyle Bedreddin'e rehberlik yapıyor olmasıyla, “aşkolsun” dedirtecek kadar inanılmaz, hayret içeren bir başarı olarak kodlanır. Oysa Mariye, oyunun kurgusu içinde bir bilgine yol gösterecek ya da yardım edecek veya bilgilerini nasıl kullanması gerektiğine dair onu bilinçlendirecek yetiye, zekâya ve akla bizatihi sahip ise, ermiş olarak yüceltilerek anlatılması gereken kişi de yine o olabilirdi. Fakat totaliter sistemin düzeni ve disiplini içerisinde, salt cinsiyetinden dolayı tek başına asla varlık gösteremeyecektir. Çünkü oyunda Mariye veya hayatta 'kadın'lar *“Yalnızca erkek öznenin sınırları dâhilinde işlevli olabiliyorlar, bu da erkeğin çerçevesini tamamlamaya yardımcı oluyor.”<sup>136</sup>* Böylesi bir yapı içerisinde onun yegâne değeri, bir öndere yol göstermektir; yaşadığı toplum içinde bu sınırı gerek köle olduğu gerekse kadın olarak doğduğu için aşamayacaktır. Buna karşın Bedreddin çocukluğundan bugüne kadar topladığı bilgilerinin kafa karışıklığı ile kıvranırken rastladığı Mariye'den yaşama dair çok şey öğrenecek, bilgisinin tek başına bir işe yaramadığını onun sayesinde anlayıp efsane adam/destansı kişi mertebesine

<sup>135</sup> A.g.e.: 38

<sup>136</sup> Case, 2010: 49

erişebilecektir. Bu açıdan bakınca, Mariye'nin oyunda yapılandırılmış kişisel özelliklerine, olayları görme, anlama ve değerlendirme yetisine, azımsanmayacak zekâsına bakılırsa, hayata hem kadın hem de bir köle olarak gözlerini açmamış olsa, tarihin bu döneminde efsane bir yönetici olarak karşımıza çıkacak kişinin o olması kaçınılmaz olacaktı. Fakat Mariye oyun boyunca toplumun ona belirttiği sınırları aşmadan, bir kadın olarak ondan bekleneni yapacak, Bedreddin'e Şeyhim diye hitap ederek, onunla hiyerarşik bir ilişki biçimi kurgulayacak, sistemin ona dayattığını normalleştirip yaşayacaktır. Çünkü "*Kadın kendi doğasına uygun şekilde erkeği ehlileştirecek, medeniyet de ehlileştirilmiş erkeklerin ürünü olacaktır.*"<sup>137</sup> Böylece oyunun kurduğu yapı içinde, devlet ya da iktidar veya yönetim kademesi, yine seçilmiş bir erkeğin ellerine teslim edilmiş, dolayısıyla niyet edilen sorgulama eril ve toplumsal yapıya dair yeni bir görme biçimi getirilmeden doğallaştırılarak yeniden üretilmektedir.

Bedreddin'in oyundaki ilk yolculuğu, korkulu bir maceraya atılmış gibi resmedilir. "*(Korkulu bir yolculuk dansı)*"<sup>138</sup> Bunun sebebi kendi topraklarından çıkıp, yabancı topraklarda seyahat edecek olmasıdır. Yazar burada özellikle -toplumsal anlamda- önyargılı yaklaşımımıza abartılı çizgiler çizerek, ironik bir yapı oluşturmaya çalışmakta, epik tür özelliği olarak, 'yabancı' algısını toplumun standart algısında 'yabancılaştırmayı' amaçlamaktadır. Genel geçer kalıplara göre tanıdık/bildik yerlerden uzak, yabancı insanların arasında el yollarında kalan kişi, kendine ait olmayan bu yerlerde, tedirginlik ve endişe yaşar. Orada yabancı olan kendisidir, savunmasız bir şekilde, kendini vahşi bir ortama atılmış gibi hisseder. Böylesi bir toplumsal zihniyette, normal davranış biçimi olarak ebeveynlerden beklenen davranış biçimi, koşullarının el verdiği ölçüde çocuklarını yaban ellere yalnız göndermemeleri olacaktır. Oyunda da toplumun kolektif bilincine işlemiş 'yabancı' kavramına bakışı eleştirmek üzere tasarlanmış bu sahnede, toplumun alışagelmış normal davranış biçimi kullanıldığından, niyet edilen eleştirel bakış yansıtılamamış olacaktır. Zira Bedreddin'in ailesi de aynı normatif sistem içerisindedir; dolayısıyla 'yabancı' kavramına farklı bir yerden bakmamakta ve böylesi bir tedirginlikten ötürü çocuklarını yalnız bırakmamak için çözümünü oğullarının peşine bir kabile yollamakta bulmaktadırlar.

---

<sup>137</sup> Kovanlıkaya, 2009: 14

<sup>138</sup> Akan, 2006: 27

*ZAKİR: Urumun yolları da kardaş ıssız mı ıssız  
Korku kol gezer kardaş gün bir uğursuz...<sup>139</sup>*

Üstelik oyunda kesinlikle tedirgin olunacak, huzursuz ve uğursuz bir yol tarif edilir. Urum kelimesinin kullanımında direkt olarak Yunan ırkı hedef alınmasa da farklı bir ırkın, düşman yaklaşımına vurgu yapmak için kullanıldığı gerçeğini değiştiremeyecektir. El yollarında korkunun kol gezmesi ve bu korkunun söz konusu Urumlara havale edilmesi, toplumun onlara yakıştırdığı düşman algısını pekiştirmektedir. Bir taraftan oyun boyunca Osmanlı İmparatorluğunun da barbarlığından söz edilip, bu düşmanca mantalitenin topyekûn yanlış olduğuna dair göndermeler yapılırken, diğer taraftan uğursuz diye tanımlanan ve kahramanımızı tehdit eden bu bölgenin, ‘Urumlara’ ait olması, içinde bulunduğumuz toplumun ve tarih anlatısının öğretilerinden, hunhar söylemini cımbızlayarak almamıza ve sorgusuzca koca bir ırka yapıştırmamıza neden olmaktadır.

Umut dansı başlığıyla yazılan bu şarkı sözleri, farklı din ve mezheplerden, farklı ırklardan, olan bu insanların dillerinin farklı olmasına rağmen gönül diliyle anlaşabildikleri, ayrımcılığın olmadığı ve barış içinde yaşayabilecekleri bir idea/mit kurgusu taşımaktadır.

*TALİPLER: ...Urum Arap Ahçık Çingen  
Acem Kurman Tatar Türkmen  
Dildaş mı ne?  
Nakşibendî Kadiri ve Şafi  
Hambeli ve Maliki ve Hanefi  
Şii Sünni Alevi ve Caferi  
Kardeş mi ne<sup>140</sup>*

Yukarıda sözü geçen ve Osmanlı topraklarında yaşamlarını sürdüren tüm bu etnik grupların, oyunda Bedreddin üzerinden birliktelikleri ve aralarında bir gönül dili oluşturulma çabası vardır. Hatta tüm oyunun bu sonuca ulaşmak için tasarlandığını da söylemek mümkün. Tüm bu etnik kökenli, her birinin ayrı örf/âdeti, farklı mezhebi olan söz konusu insan toplulukları, Osmanlı İmparatorluğu

---

<sup>139</sup> A.g.e.: 27

<sup>140</sup> A.g.e.: 55

sınırlarında yaşayan ve İslamiyet’i kabul etmiş zümrelerdir. Bu mezheplerin hiçbiri ne Hıristiyanlık ne Yahudilik ne de başka herhangi bir dinle ilgili değildirler. Bu açıdan bakıldığında oyundaki birlik söylemi, ulus sınırlarında, İslami inanç bölünmesi üzerine yapılan bir kardeşliğin çağrısı olarak durmakta, örnek verilen zümrelerden ötürü daha ileriye gidememektedir. Diğer yandan Bedreddin’in annesinin oyun içindeki durumuna değinecek olursak, oyunun başında Hıristiyanlıktan Müslümanlığa geçtiği ve buna göre ismini Angeliki’den Melek Hatun’a değiştirmek durumunda kaldığı süreç, oyun içinde konu edilip sorgulanmamakta, herkes tarafından ‘doğru’ kabul edilerek, yaşanan bu olay örgüsü doğallaştırılmaktadır. Bu durumda yukarıda niyet edilen ve kurgulanan ütopyada, annesinin orijinal ismine dair herhangi bir tartışma alanı yaratmamış olan Bedreddin’in de düzeni bu haliyle içselleştirdiği gözlemlenir.

Bütüne dair genel bir değerlendirme yapılacak olunursa, yazarın dil, din, ırk ve toplumsal cinsiyet ayrımcılığına dayanan, totaliter düzeni sorgulamak istediği, bugüne dek gelmiş geçmiş iktidarların ‘yanlış yönetimlerine’ karşılık, kolektif bir toplum anlayışını savunduğunu ve bunun için de Anadolu ozan geleneğinden yararlanarak ve bunun yanında klasik anlamda bir anlatım biçimi kullanmamayı tercih edip, epik tiyatronun türsel özelliklerinden faydalandığı bulgulanır. Buna göre oyun, gerek episodik anlatımı, gerek anlatıcı kullanımı, gerekse kurgusal anlamda epik yapıyı örnek almış olması, anlamsal olarak yeni bir söylem geliştiremediğinden göstermecî ve tek boyutlu bir anlatım biçimi içinde sınırlı kalır. Çünkü “*Ajitatif, sloganıcı yönü ağır basan bu oyunların, belirgin bir başka özelliği ise göstermecî bir üslupla yazılmış olmalarıdır.*”<sup>141</sup> Oyun bir yandan duygusal anlamda okur/izleyicisini kışkırtarak, bir yandan da tarihin bilindik kahramanlarına karşı, kendi muhalif kahramanını yaratarak okur/izleyicisinin kendi söylemine yandaşlık etmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca içine doğduğumuz sistemin zihniyeti ve disiplini oyun boyunca kırılmamış, eleştirilmek istenilen cinsiyet ve hiyerarşi kavramlarıyla hesaplaşılammış olduğu açıkça görülmektedir. Yazarın, kendi politik görüşü doğrultusunda oyununu geliştirerek, sol görüşe yakın olan ideolojisini sanatsal bir kimliğe büründürmüş olduğunu söylemek de bu noktada yanlış olmayacaktır. Üstelik toplumun normatif kurallarına dair, muhalif bir görme biçimi geliştiremediğinden, hem eril bakışı, hem de resmi ideolojiye dair görüşü, var ola

---

<sup>141</sup> Karaboğa, 2002: 341

geldiđi gibi konumlandırmıř ve fark etmeden oyun boyunca normatif dūřünce biçiminin dođallařmasına aracılık etmiřtir.

### 3.2 Kubilay (Karanlıkta İlk Işık)

Ülker Köksal, oyunlarında kurguladığı dramatik yapıyla döneminin güncel konularını tartışmaya açmayı hedefleyen bir oyun yazarıdır. Sade bir dil kullanarak izleyicisine iletmek istediği düşünceyi akışkan veya episodik kurgularla ortaya koyar. “Karanlıkta ilk Işık” oyunuyla, Cumhuriyetin ilan edildiği dönemde askerliğini yapmakta olan Kubilay’ın yaşam öyküsünden yola çıkarak Menemen olaylarını anlatır. Bu oyunla yazar, Cumhuriyet ideolojisini ve demokrasiyi gündeme getirerek, Modern Türkiye fikrini okur/izleyicisine sunmayı amaçlar.

Oyun özetle, Cumhuriyetin ilanı ile başlayan süreçte, öğretmen olan Kubilay’ın, Subay olarak askerliğini yaparken, 1930’da yaşanan Menemen olayları sırasında öldürülmesi ile başlar. Kendini mehdi olarak tanımlayan Giritli Mehmet, şeriatı ilan etmek için cihat çağrısında bulunarak, kalabalık bir grupla meydana gelip isyan başlatırken, Cumhuriyet hükümetinin Subayı Kubilay’la karşı karşıya kalır. Kubilay askerlerine ateş emri verene kadar mehdi tarafından önce silahla ateş edilerek öldürülür; akabinde başı kesilerek etrafa toplanmış halka sergilenir. Bugün hala olayın iç yüzünü kavramaya çalışan bir Anlatıcı olayı yeniden ele alarak, oyun boyunca her açıdan Kubilay’ın başına gelen bu talihsiz olayı araştırmaya ve sorgulamaya koyulur. Bu andan itibaren tanık, arkadaşı, Kubilay, annesi ve eski eşi, ara sıra oyuna katılarak Kubilay’ın okumayı çok seven, onurlu, gurulu, Cumhuriyet Türkiye’sinde yaşamaktan mutluluk duyan, ülkesinde demokrasiyi savunan bir genç olduğunu anlatırlarken, isyan günüyle ilgili bildiklerini/gördüklerini de aktarırlar. Anlatıcı, 1929 yılının son günlerine ait gazetelerden İslami cemiyetlerle ilgili çıkmış haberleri okurken, okur/izleyici de bu zaman diliminde İslami cemiyetlerin ya da tekkedeki hocaların, nasıl bir yol izlediğini ve isyana kadar geçen süreçte neler yaşandığını öğrenmeye başlar. Böylece oyunda eski geleneğin tutucu görüşleri, aşırılıkları, kendi menfaatleri için yoksul ve cahil gençleri nasıl kullandıkları, demokratik, modern bir ülkeye nasıl baktıkları, bir yandan da onlara katılan ya da onlar gibi düşünen köylünün yoksulluğu ve cahilliği vurgulanır.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde Kubilay'ın ölümüyle sonuçlanmış Menemen olaylarının ardından, sıkıyönetimin ilan edilişi ve bunun üzerine tutuklanan şeyh, hoca veya işbirlikçi gençlerin, harp divanında davalarının görüşülmesi, mahkeme kararıyla suçlu bulunanların idamlarına kadar geline süreç de anlatılır. Oyunun sonunda ise başka bir dönemde İslami terörün bu kez de üniversite öğrencisi genç bir delikanlının canını aldığı aktarılır. Modern, laik ve demokratik bir Türkiye için, din adına işlenen bu tür katliamlara karşı durmamız gerekliliği, Cumhuriyetin kurucularının açtığı yoldan yılmadan devam etmemizin önemi, oyun finalinde ise 3 Mayıs 1987 tarihli Van'da yaşanmış başka bir gerçek olayla bağlantılanarak günümüzde de benzer bir sürecin hala devam ediyor oluşu vurgulanmak istenir.

*“Cumhuriyet Projesi, Osmanlı ve Müslüman Gelenekçiliğine Karşı Yenilikçiliği ve Gençliği Üstlenir.”<sup>142</sup>*

Metnin girişinde mekânı tanımlamak üzere yazılmış olan dekora dair öneriler, okur/izleyiciyle buluştuğu an itibariyle çarpıcı ve etkili bir düzende ortaya konulur. Oyunun adını taşıyan kahraman Kubilay'ın ölümünün canlandırmasıyla açılan sahnede vurgulanan dekor önerileri, gerici/ilerici ikiliğinin altını çizerek oyunun bakış açısını net bir şekilde sergiler. Cumhuriyetin ilanının üzerinden geçen yedi yılın ardından yaşanan Menemen olayının mağduru olarak, Cumhuriyetin savunuculuğunu ve koruyuculuğunu yapan 'Subay' Kubilay, oyunun temasının temel taşı olarak seçilir. Böylelikle oyunun tüm dizgesi, Kubilay'ın açısından bakılarak ve canilik olarak nitelendirilen Menemen olayının harp divanı sürecine kadar getirilerek, acıma duygusu olmayan bu suçluların tutuklanması ve idamlarına dek işlenir. Bir yandan uygarlığın/medeniyetin ışıklı yolunu tarif eden oyun, bir yandan da ağır karanlığa gömülü İslam'ın çıkışsız dar sokaklarını göstermeyi hedefler. Daha ilk andan okur/izleyiciye hiç bir soru işareti ya da sürpriz bırakılmadan, oyun kendi bulunduğu tarafı belli eder. Perdeleri yeni açılmış oyunda ilk karşılaştığımız tipler parantez içinde tanımlandığı gibidir. *“(Kulisten hepsi siyahlar içinde bir kalabalık gelir. Işıklar hepsini karabasandan çıkmış gerçeküstü kişiler olarak algılamamızı sağlar. Müzik de bu izlenimi edinmemize yardım eder.)”<sup>143</sup>* Bunlar az sonra Kubilay'ın ölümüne alkış tutan ve İslamiyet'e/Şeriat'a inanan, halk arasında

---

<sup>142</sup> Göle, 2008: 16

<sup>143</sup> Köksal, 2002: 217

günümüz tanımlarıyla değerlendirilecek olursak, 'eski kafalı/şeriat yanlısı' kişiler olarak belirirler. Okur/İzleyici üzerinde yaratılan ilk intibadan başlayarak, oyunun sonuna kadar gerek şekilsel, gerekse metinsel anlamda hep ikilik kurulur ve hangi taraf olacakları simgelerle ifade edilir. Örneğin oyunun ışıkları sahneye girecek olan kişiye ve onun inanişına göre renk deęiştirir. “(Mavi bir ışık Kubilay’ı aydınlatır)”<sup>144</sup> Bu mavi ışık aydınlık bir Türkiye’yi ifade etmek için seçilmiş bir simge gibi, Kubilay veya onun görüşleriyle aynı düşünceye sahip (Vedide-Tanık-Arkadaş gibi) kişileri aydınlatır. Diğer yandan İslam’ı yani eski geleneksel düzeni savunan kişiler sarı (hastalıklı, soluk) renkle aydınlatılırlar. Üstelik bu hocalar veya onların yandaşları sahneye çıktığında “(sahneye çirkin bir sarı ışık egemen olur)”<sup>145</sup> şeklinde tarif edilmektedir. Söz konusu tarif, İslamiyet’i bir yönetim biçimi olarak konumlandırmış/kabul etmiş kişileri, (şeyh-hoca veya onların yandaşları) inançları doğrultusunda yargılayarak, görüntülerinde destekleyici unsur olarak sarı ışığı kullanır. Öyle ki, inandıkları yönetim biçiminin tüm kirlilięi/pislięi/eskilięi dış görüntülerine de yansımış gibidir. Bu anlamda oyunda bir simge olarak kullanılan sarı ışık, okur/izleyicinin gözünde sepya etkisi yaratılarak, geleneğin düşünme biçimine bir gönderme yapar. Eski zamanları anımsatan, kirlenmiş, köhnemiş ve solmuş yapıları/inanışları çağrıştıracak görsel bir yapı ortaya koymayı amaçlar. Böylelikle çaęa ayak uyduramayan, kendini ‘yanlış’ ve ‘olmayacak’ bir inanç doğrultusunda tüketen Cumhuriyet karşıtı tipler, tıpkı içlerinde barındırdıkları fikirleri gibi eskimiş yozlaşmış, solmuş görüntüleriyle bütünleneceklerdir.

Tıpkı kişilerin görüntüsünde olduęu gibi, dekor tasarımında da inançlar ve görüşler doğrultusunda ciddi bir farklılık yaratılır. Hocaların evleri ya da buluşma mekânlarında “(sahne çerçevesi örümcek ağlarını simgeleyen panolarla çevrilir.)”<sup>146</sup> Buradan bakınca, oyun boyunca hiçbir cümle kurulmasa dahi okur/izleyici, oluşturulan bu çirkin ışık ve kötü görsel içinde kendini görmek istemeyecek ve Mavi ışıklı 'aydınlık' tarafa, yani Kubilay’ın safına geçmek isteyecektir. Tüm bu biçimsel karşıtlıklar oluşturulurken, bir yandan görsel olarak da pekiştirilir. Örneğin “(Giritli Mehmet tüfeğini bilinmeyen bir düşmana doğrulturken, Tam o taraftan da Kubilay elinde bir kitapla içeri girer.)”<sup>147</sup> Bu tip bir sözsüz

---

<sup>144</sup> A.g.e.: 220-222

<sup>145</sup> A.g.e.: 220

<sup>146</sup> A.g.e.: 235

<sup>147</sup> A.g.e.: 253



karşılaşma, ister istemez okur/izleyicinin birinden birini seçmesini talep eden bir hareket trafiği olarak özellikle belirlenmiştir. Böylesi bir görsel hareket dizgesinde, bir elinde silah tutan ‘bağnaz/yobaz/cahil’ genç ile elinde kitap tutan ‘aydınlık/öğretmen’ genç karşı karşıya kalır. Üstelik doğrultulan silah, ‘okuyan/aydın’ genci tehdit etmektedir. Oyunun girişinde canlandırılan Kubilay’ın ölüm sahnesinin değerlendirmesini Anlatıcı şöyle ifade eder;

*ANLATICI: Kubilay’ın başının kesilmesi yirmi dakika sürdü. Giritli Mehmet, Şamdan Mehmet ve Sütçü Mehmet, isyanı bastırmaya gelen çelik başlıklı, otomatik tüfekli askeri birlik tarafından öldürüldü. Bekçi Hasan, Bekçi Şevki de yobazların açtığı ateş sonucu öldürülmüşlerdi.<sup>148</sup>*

İsyanda Kubilay’la birlikte öldürülen iki bekçinin de ‘yobazlar’ tarafından öldürüldüğü ifade edilirken, İslami geleneğin devamının ne denli tehlikeli ve savunulamayacak bir zorbalık olduğu vurgulanmak istenmektedir. Öte yandan devletin çelik başlıklı, otomatik tüfekli askeri birliği, Cumhuriyetin neferleri olarak olayı durdurmaya, isyanı bastırmaya geldiğinden, ‘görevleri gereği suçluları öldürerek’ okur/izleyiciden tam puan alırlar. Böylece oyunda çatışma sırasında öldüren taraflardan birinin haksız, diğerinin ise haklı yere silah kullandığı ve can aldığı dile getirilmiş olur. Üstelik oyun boyunca, devletin bünyesinde oluşmuş silahlı yapılanma ve yeri geldiğinde legal olarak kullanabileceği şiddet, toplumun devletine/iktidarına duyduğu güvenin inşası için de önemli bir olgu olarak vurgulanır. Yansız gibi durmaya çalışsa da okur/izleyiciyi olay silsilesi içinde yönlendirmeye koyulan Anlatıcı, olaylar karşısında sübjektif davranarak, kendi düşüncesini ve inancını empoze eden bir tavır takınmaktadır. Bir bakıma yazar kendi görüşlerini Anlatıcının ağzından aktarır gibidir. Batı kültürü, anlayışı, yaşam tarzı ve estetizmini içeren davranış ve anlayış biçimlerinin ve oyunda benimsenmiş Kemalist ilkelerin dışında kalan tüm fikirler bağnaz/yobaz olarak değerlendirilerek, İslamiyet çerçevesinde örülmüş eski geleneğe ait tüm görüşlere muhalif çıkan bir idea yaratılmaktadır. Başka bir açıdan bakıldığında, muhalif ve ilerici gibi görünen Kemalist tavrın, mutlak doğruyu işaret eden inançlı tutumu içinde, eleştirdiği kesimle aynı tutuculukta/sabit fikirlilikte aynı baskıcı söylemi geliştirdiği fark edilir.

---

<sup>148</sup> A.g.e.: 221

Dolayısıyla oyunun başlangıcından sonuna değin oluşturulan izlekten yola çıkarak, tasarlanmış kurgunun salt kendi inancı ve siyasi görüşü doğrultusunda bir yapı oluşturduğu gözlemlenir. Kubilay'a değinecek olursak, oyun boyunca hem öğretmen oluşuyla, hem de asker oluşuyla yüceltilecek, kitap okuması ve hatta roman yazma isteği onu herhangi bir insan olmaktan çıkaracak, bu dileği büyüleyici bir olguymuşçasına övülecektir.

*ARKADAŞ: ... Kubilay hem Subay hem öğretmen olarak genç Cumhuriyetin bir umut ışığıydı.*<sup>149</sup>

Yukarıdaki cümlede, genç Cumhuriyetin ve ilkelerinin temsilcisi olarak seçilmiş, hatta uğruna hayatını feda etmiş Kubilay, bir yandan kahraman kişi olarak anlatılırken, diğer yandan Subay/asker veya öğretmenlik gibi mesleklerde görev alanların, tıpkı Kubilay gibi (okuyup yazarlarsa) ilerici düzenin temsilcileri oldukları/olabilecekleri ifade edilmektedir. Böylelikle Cumhuriyet ve onun oluşturduğu ilkeler yüceltilirken, düzenin içinde etkili olan/övülen meslekler de açıkça belirlenir. Cumhuriyetin devamlılığı ve ilerlemesindeki toplumsal düzen içinde askeri/militar sistemin önemi (vatanın biricikliği- korunması- savunulması) ve okuma-yazma öğreten öğretmenlerin aydınlığı sayesinde (vatanın gelişmesi- toplumsal belleğin bütünlüğünün sağlanması) sürdürülecek bir yapı olarak ortaya koyulur. Tüm oyun boyunca sözü edilen ‘aydın’ tanımı, milliyetçi, ulus-devletin bütünlüğünü düşünen, militar yapının bünyesinde ve idaresinde olmaktan memnuniyetini belirten kişilerle betimlenir. Bir başka açıdan bakıldığında ise, bireyin özgürlüğünü yok sayarak bütünlükçü bir fikrin altında buluşan, dolayısıyla çok sınırlı bir çerçeveden bakan bu aydınlar, oyunda iddia edildiği gibi demokratik bir düzenin temsilciliğinden çok, bu haliyle otoriter/baskıcı bir söylem üretmiş olurlar. Bu yapıda ise kuramsal anlamda aydın tanımıyla, aydın olunması için üretilen paradigmlar birbiriyle çelişecektir. Böylelikle oyunda, düzeni/sistemi olumlayan kişiler, kendi görüşleri dışında kalan düşünce biçimlerini hoşgörüle karşılamayacak, tek taraflı bakışlarıyla, yaratmayı hedefledikleri ideal yapıyı herkese giydirmeye çalışacaklardır. Bu oluşturulan yapı içinde ideal aydın kişi olarak seçilmiş/yaratılmış kahramanımız, “*Cehaletin ve hurafelerin hüküm sürdüğü bir yere*

---

<sup>149</sup> A.g.e.: 224

*aydınlanmayı getiren idealist kaymakamın ya da köy öğretmenin oluşturduğu kahraman kişilikler*”<sup>150</sup> olarak, tasarlanmış mevcut yapıda kendi yerini destansı ve ideolojik bir tip biçimiyle örtüştürecektir. Bu noktada, Kemalist devrimlerin sürdürülmesi, Kubilay ile kendinden sonra gelen kuşağa devredilmiştir. Buna göre Kubilay gibi ilerlemenin öncüsü/temsilcisi olarak resmedilen tipler, laik söylemi ve Cumhuriyetle gelen ilkeli devrimleri neredeyse tek başına sırtlanmış ideolojik tiplerdir. Buradan bakınca, oyun boyunca sürekli tekrarlanan en önemli fikir, Kemalist devrimler sayesinde oluşturulmuş uygarlığın ve ilerlemenin getirdiği laik, okur-yazar, aydınlık bakış açısı olarak ifade edilmekte, ama bundan öteye gidilememektedir. Tüm bunların ışığında metinde Kubilay’ın parlayan aydınlığına karşın, Mehmet’in dipsiz karanlığı karşıt olarak konulur.

*ANLATICI: Kubilay ışığa yazgılı bir pervane gibiydi. Aydınlığa ve yaşama inanıyordu. Giritli Mehmet ise kör inancın karanlığına tutkuluydu, ölüme inanıyordu.*<sup>151</sup>

Kubilay’a karşın Giritli Mehmet, oyun boyunca gözü dönmüş, akli kıt, acımasız ve haksız öfkesiyle resmedilir. Afyon/esrar içen, alkol kullanan, bir nevi uyuşturucuların bağımlılığında ve etkisinde kalmış, bu yüzden de akli başında olmayan, asi ve saldırgan, agresif, hatta çoğu zaman kontrolsüz ve aşırı tehlikeli bir yapıda tarif edilir. Tüm bunların ışığında okur/izleyicide, Giritli Mehmet’in inançları, kötü alışkanlıklarına bağlanmış, ancak uyuşturucunun etkisiyle bu fikrin yayılacağı algısı oluşturulmaya çalışılmıştır. Çünkü oyuna göre mantıklı hiçbir insan, İslamiyet çatısı altında bir yönetim biçimini benimsemeyecektir. Buna göre, İslami bir rejimin kabulü ve istencinin altında yatan sosyolojik, ekonomik, kültürel sebeplerin anlatımını es geçerek, kolaycı bir yoldan oyunun inandığı ve doğru bulduğu ideoloji, okur/izleyiciye dolaysız şekilde sunulur. Böylelikle metnin dizgesi, okur/izleyicinin üzerinde düşünmesine fırsat tanımayan/ihtiyaç bırakmayan, hatta olumsuzlanan diğer ideolojinin toptan reddini sağlamak için en kolay yolu seçer. Oyunun oluşturduğu yapı içinde, herhangi bir esneklik olmadığından, radikal İslamcı veya şeriat yanlısı olmasalar dahi, inanç sahibi olup Cumhuriyet ideasıyla ilgili şüphesi olan herkesi potansiyel tehlike/düşman olarak görecektir ya da gösterecek taraflı bir noktaya

---

<sup>150</sup> Kandiyoti, 2005: 100

<sup>151</sup> Köksal, 2002: 251

kaymaktadır. Buna göre demokratik anlayışla örülmüş Cumhuriyet ideası ve bu düşünce biçiminin yanlıları, Giritli Mehmet gibi düşünen bir kimseyi, kendilerine yabancı kabul edecek, onu öteleyecek dahası düşman olarak görecektir. Başka bir deyişle oyunda iyi/kötü ilerici/gerici ikiliği içinde, yüzeysel şablonlardan ibaret yansıtılan Kubilay ve Giritli Mehmet, oyunda birbirlerinin azılı düşmanı olarak tanımlanırlar. Böylelikle düşman algısı ülke sınırları dışından, sınır içine girmiştir. Yaşanan bu durum itibariyle “*Düşmanlıklar uzaktaki yabancıyla değil, yanı başındaki, giderek kendisine komşu olan, hatta aynı alanı paylaşmakta olan, aynı dili konuşan (ama küçük bir farklılık da taşıyan) gruplara yöneltilir. Öteki yabancı olan değil, fazla yakına gelerek, saflığı bozma tehdidini yöneltendir.*”<sup>152</sup> Oluşturulan yeni ve aydınlık sistem içine girmeyen bireyler -örneğin Hocalar- birer düşman/terörist olarak okur/izleyici karşısına çıkar. İslamiyet’i siyasi bir platforma taşıyıp bir yönetim biçimi olabileceğini savunan bu kişilerin tehlikeli ve kötü yapılarıyla tanıtılarak oyun boyunca olumsuzlanmaları dolayısıyla, ölüme mahkûm edilmeleri veya öldürülmeleri, okur/izleyici açısından bir bakıma olumlanmaktadır. Bunun dışında Giritli Mehmet’in oyunda uyuşturucu kullanımı kendi yandaşları tarafından da kabul edilmemekte, onların gözünden de genellikle olumsuz yanı vurgulanmakta; bununla beraber yürütülmesi gereken tüm uğursuz işler Giritli Mehmet’in sırtından yürütülmektedir.

*İBRAHİM HOCA: Giritli Mehmet Hoca esrara fazlasıyla düşkündür. Esrarı fazla kaçırınca da ilerisini gerisini düşünmeden yanlış işler yapabilir.*<sup>153</sup>

Bir anlamda uyuşturucu kullanımına bağlanan taşkınlığı, düşünmeden/fikir danışmadan hareket edişi, ani kararlar verişi, bu nedenlerden ötürü oluşan güvenilmezliği, yandaşları için büyük bir problem arz eder. Okur/İzleyici açısından ise Giritli Mehmet esrar kullanmamış olsa da, inancı doğrultusunda yargılanacak ve her durumda olumsuzlanacaktır. Fakat bu haliyle gözü kara şekilde nasıl böyle bir ‘kepezeliği’ savunduğu, kendini bu düzen içinde hangi akla hizmeten mehdi ilan ettiği, -diğerlerinden farklı olarak- onun kötü alışkanlıklarına yorulur. Uyuşturucu kullanımı omuzlarına yüklendikçe inanılabilirliğini kaybeden, söylediği her ne olursa olsun, hiçbir biçimde toplumsal açıdan ‘doğru’ kabul edilmeyecek bir pozisyona

---

<sup>152</sup> Göle, 2008: 17

<sup>153</sup> Köksal, 2002: 258

getirilen Giritli Mehmet, okur/izleyicinin kendi içerisinde taşıyacağı her türlü şüpheyi ortadan kaldıracak, dolayısıyla mutlak kötü, sapkın bu kişiye veya onun gibilere yargısız infaz yapılmasından rahatsızlık duyulmayacaktır. Bir yandan her haliyle zararlı ve tehlikeli Giritli Mehmet, diğer tarafta ise mutlak iyi ve her davranışına saygı duyulan, özenilen ve yüceltilen Kubilay vardır. Kubilay'ın tüm iyi niyetine ve efendiliğine karşın Giritli Mehmet'in taşkınlığı, güvenilmezliği, aşırılığı ve serseriliğinin altı çizilir. Bir bakıma oyunda kurgulanan bu iki tip, iyi/kötü gibi basit bir ikilik üzerinden oluşturularak, anlatılmak istenilen dizgede oyun kişilerini şablonlaştırmış; bir yerde insanın kararsızlığı, çelişkileri, hata yapma ihtimalini sıfırlayarak, ideal bir kişi –Kubilay- ve bununla birlikte mutlak kötü –Giritli Mehmet- ortaya çıkarılmıştır.

Yalnızca Giritli Mehmet değil, oyun kurgusu içinde yer alan hocalar da çürümüş ve yozlaşmış geleneğin temsilcileri olarak resmedilirken, her birinin irili ufaklı kötülükleri, küçük hesapları, şeytanlıkları, arazları konu edilerek okur/izleyici gözünde nefret edilecek bir pozisyona getirilirler. Cumhuriyet fikrini kendine harita olarak belirleyen oyunun ana temasına bakıldığında, *“Batı türü bir ‘ilerleme’ sayesinde toplumda sağlanacak birlik nihai hedeftir. Bu bakımdan Cumhuriyet tarihi boyunca etnik, ideolojik, dinsel, ya da ekonomik nitelikli her türlü farklılaşma, çoğulcu bir demokrasinin doğal bileşenleri olarak değil, birlik ve ilerlemeyi tehdit eden istikrarsızlığa yol açan unsurlar olarak görülmüşlerdir.”*<sup>154</sup> Bir tehdit unsuru olmamak için ise, Cumhuriyet çatısı altına girerek, gösterilen ‘doğru yolun’ takip edilmesi beklenmektedir. Buna göre geçmiş bir deneyimin tecrübesinden esinlenerek varlığını devam ettirmeye çalışan hocalardan yalnızca bir tanesi, Saffet Hoca, Cumhuriyeti benimsemiş, diğerleri tarafından çıkarılmaya çalışılan isyanı doğru bulmamış ve hatta aralarında bir tek o, oyunun önerdiği dizge içinde dini ‘doğru’ yorumlamıştır. Dolayısıyla Saffet Hoca, Cumhuriyet çatısı altında dinin nasıl yürümesi gerektiğine örnek teşkil eden ideal kişi olarak tasarlanır.

*SAFFET HOCA: ... Esasen yirmi beş sene önce Mehdi olamayacağına dair neşriyatta bulunmuştum efendim. ... Bendeniz din ile devlet işlerinin ayrı düşünülmesinden yanayım. Esasen diyanet işlerinden aldığım programlar dairesinde*

---

<sup>154</sup> Göle, 2008: 11

*dersler vermişimdir her zaman. (dinler.) Daha devri meşrutiyette şapka giymenin İslam'a aykırı olmadığına dair naçizane bir kitapçık neşretmişim efendim.*<sup>155</sup>

Oyundaki bu yegâne hoca sayesinde, okur/izleyicinin Müslümanlığa olan inancı da bu çerçevede sarsılmamaktadır. Ancak diğer tüm hocaların işaret ettiği şeriat, halifelik gibi İslami yönetim biçimi, okur/izleyicinin içinde bulunduğu çağa uyumsuz, kabul edilemeyecek kadar gerici bir sistem olarak ortaya koyulur. Oyunun sözünü ettiği haliyle, İslamiyet ve onun her türlü yönetim biçimi, çağdaş olmayan bir zamana atfedilir ve ötekileşir, düşünce biçimi beğenilmez, buna göre de oyunun düşünce biçimine aykırı fikre inancı olan kişiler bağınaz ve yobaz bulunur. Böylelikle oyunda aktarılan ilkeler ve bu ilkelerin öngördüğü yeni sistem içinde, Saffet hoca dışında kalan tüm hocaların ya yok olması ya da değişmeleri beklenmektedir. Geçmiş ve geçmişin dizgesine inananlar böylece reddedilerek oyunda yeni, medeni, devrimci bir hareket başlatılmıştır. Oyunun dizgesi de tıpkı Cumhuriyet ideolojisi yani Kemalist düşünme biçiminin ve devrimlerinin atladığı gibi, toplumun uyumluluk ve adaptasyon sürecini göz önüne almadan, bunu önemsemeyen, direkt bir sonuca ulaşma derdine düşmüştür. Oyundaki medeniyet kavramı istikrarlı bir ilerleme sürecini ve bunun doğrultusunda da bir ideal olarak uygarlığı inşa etme çabasıdır. *“Cumhuriyet dönemiyle birlikte Tanzimat'tan itibaren süren Osmanlıdaki Doğu/Batı meselesi, yeni bir millet, yeni bir medeniyet, yeni bir gelecek esası üzerinden aşılmaya çalışılmaktadır.”*<sup>156</sup> Fakat bu yeni ulus/millet algısı, medeni tavır, sırf kendi öngördüğü idealler uğruna, kendinden olanı öteleyerek, kendine içten bir düşman/barbar yaratmış bulunur. Buna göre oyun metni Müslüman olanı simgeleştirerek uygar/yobaz karşıtlığında oluşturmuş olur.

*KUBİLAY: Bunlar kim biliyor musun? Karanlık kafalı yobazlar... Işık düşmanları... (Öfkeli) İçimizdeki düşmanlar bunlar. Cumhuriyetin düşmanları...*<sup>157</sup>

Okur/İzleyicinin empati kurduğu ve doğru kabul ettiği, ideal insan olarak benimsediği Kubilay'ın bu sözleri, Cumhuriyetin ideasına inanmayan kişilerin düşman olduğunu anlatan bir ifade taşımaktadır. Bu tip bir ifade biçiminde Kubilay

---

<sup>155</sup> Köksal, 2002: 281

<sup>156</sup> Göle, 2010: 83

<sup>157</sup> Köksal, 2002: 234

kişisinin kullanılması ise bir tesadüf eseri değildir. Metnin savunduğu, inandığı görüşü empoze etmek için söylemini tekrarlayacak kahraman kişiyi, okur/izleyiciye görüşlerin direkt aktarımı/iletimi açısından kolay bir araç olarak değerlendirmek mümkün. Bu noktadan bakıldığında ise oyunun kendi içinden düşman yaratarak, salt Cumhuriyet ideolojisinin doğruluğunu savunduğu, bunun dışında bir bakış açısı kurgulamadığı için tekeli bir söylem ürettiği görülmektedir. Bu haliyle okur/izleyici kendine sunulan bu dizgeyi tartışmadan, yalnızca anlayarak kabul edecek veya etmeyecek bir tercih noktasında bırakılır.

*ARKADAŞ: Koskoca bir imparatorluk yok oldu.*

*KUBİLAY: Yitirdiğimiz topraklara karşı öz benliğimizi bulduk ama. Ruhumuzu bulduk. İşte bu ruh bizi yaşatacak.<sup>158</sup>*

Oyunda, Türk kimliğinin ancak Kemalist devrimler ile yapılandığı algısı bu cümleyle kendini ortaya koyar. Burada yeni oluşturulmuş ve adaptasyon süreci öngörülmez, kesin kararlarla ve dayatmayla ulusa yüklenmiş bu yeni kimlik, oyunda öz benlik olarak tarif edilirken, bu uğurda verilmiş toprakların önemsizliği de vurgulanır. Gelenekçiliğe karşı yenilikçilik olarak üstlenilen sorumlulukla Osmanlı'nın gelenekçiliği, oryantallığı, kendine has kimliği, imparatorluk dönemine ait her türlü oluşum, inanç, yönetim biçimi, algılama şekli tamamıyla göz ardı edilerek reddetme ve yasaklanma yoluna gidilmiştir. Yadsınan eski kimliğin yerine oluşturulmuş Batı menşeli ilerlemeci bu yeni kimlik -yeni olmakla beraber- oyunda öz benlik olarak tarif edilir. Üstelik bu öz benlik algısı bir çelişki ya da bir değişim olarak değil, gerçeklik olarak sunulmaktadır. Okur/İzleyici böylesi bir söylemle, kendini yaratılan bu kimlik yanılması içinde hatta tam ortasında bulacaktır.

*KUBİLAY: Karşılaştığım bütün insanları durdurup adlarını sormak, sonra da onlara yeni öz Türkçe adlar önermek.<sup>159</sup>*

Oyun hep bir ideal Cumhuriyet söylemi içerisinde tikanır kalır. Tüm dizge bu ideal üzerine kurulmuştur; bundan gayri söylenecek herhangi bir sözü yoktur. Onun dışında kalan her şey kötü, çirkin, yobaz gibi menfi sıfatlarla değerlendirilir. Uygur

---

<sup>158</sup> A.g.e.: 233

<sup>159</sup> A.g.e.: 267

ve demokrat görünen Cumhuriyet imgesi, kişilerin isimlerinin değişimini isteyecek kadar şekilci bir beklenti içine girebilmektedir. Öyle ki, insanların isimlerinin değiştirilip öz Türkçe yapılması onurlu bir seçim/davranış gibi ortaya koyulmakta, fakat diğer yandan yukarıda bahsi geçen yüzeydeki benliğin dışındaki gerçek öz benliğin zedelendiği fark edilmemektedir.

*KUBİLAY: Işıklar içinde bir Türkiye düşünüyordum. Yolları, evleri, insanların kafası ışık içinde bir Türkiye. Işığın en uzak köylere kadar ulaştığı, baştanbaşa okullarla donatılmış bir Türkiye. (düşsel) Bir gün mutlaka olacak.*<sup>160</sup>

Oyunda simgesel olarak ışık Cumhuriyeti, karanlık ise İslamiyet'i veya imparatorluk zamanını temsil etmekte, buna göre de kahramanımız aydınlık bir Türkiye hayalini tümenden Cumhuriyet ideası üzerinden kurgulamaktadır. Böylece ülkede okuma oranının artmasını isteyen aydınlık öğretmen profili, dönemin iktidarının tercih ettiği müfredatı benimsemekte, bunun dışındaki herhangi bir eğitimi kabul etmemektedir. Okuyarak aydınlanmaktan kasıt geniş bir alanı kapsamamakta, oyunda yalnızca kendi öğretim sistemleri içinde gerçek aydınlığın geleceğine inanılmaktadır. Buna göre Cumhuriyet ideasının ve Kemalist devrimlerin dışarıda bıraktığı her türlü bilgi/öğrenim yadsınacak, başka bir anlamla din/inançla ilgili bir okul bu kapsamın dışında kalacaktır. Bu noktadan bakarak oyunun tek yönlü dizgesini, baskıcı anlatım biçimini okur/izleyici üzerinde oluşturduğu otoriter tavrı görmek mümkün.

Diğer yandan oyunda Cumhuriyet ideolojisinin savunduğu düşünme biçimi tamamıyla klişe bir çerçeve içinde konumlanmakta, Kemalist devrimlerden seçilmiş birkaç veriyle yalnızca yüzeysel ve şekilsel anlamda bir anlatım biçimi oluşturulmaktadır. Kaldı ki “*Kemalist medeniyet projesi, devletin yapısını değiştirmekten öte, yaşam şekline, davranış biçimlerine, gündelik alışkanlıklarına nüfuz etmek istemektedir.*”<sup>161</sup> KUBİLAY oyunu da buna göre yapısal anlamda bir düşünce biçimi ortaya koymadan, seçtiği belli başlı ilkeleri simgesel olarak alıp kendine konu eder. Örneğin Cumhuriyetin yok oluşunu isteyen bir grup isyancı oyunun başında ezdikleri şapkaları teker teker sahneye atmaya başlarlar.

---

<sup>160</sup> A.g.e.: 225

<sup>161</sup> Göle, 2010: 83



*(Sahneye ezilmiş çiğnenmiş şapkalar düşmeye başlar)*<sup>162</sup>

Cumhuriyetle yapılandırılmaya çalışılan Avrupai yaşam tarzı, değişimini görsel açıdan da pekiştirmektedir. *“Birçok milletten oluşan Osmanlı imparatorluğu laik bir ulus-devlet cumhuriyetine dönüşürken, Kemalist reformcular devlet aygıtını modernleşmenin ötesine götürmüşler, halkın yaşam tarzını, davranışlarını ve günlük alışkanlıklarını etkilemeye çalışmışlardır.”*<sup>163</sup> Bu açıdan bakıldığında önemli devrimlerden biri olan Şapka devrimi oyunda simgesel bir yönden anlam kazanmıştır. Şapkanın ezilmesi, atılması, sahneye düşmesi gibi eylemlerin hepsi Cumhuriyet ideasına yapılmış bir karşı atak olarak nitelendirilmektedir. Oysa Batı’dan alınmış bu şekilsel uygulamanın, görsellik dışında bir felsefi dayanağına rastlanmaz. Fakat oyunun geliştirdiği olay örgüsü içinde şapka ve benzeri Kemalist devrimlere verilen önem, kendini Kubilay’ın safında gören okur/izleyici tarafından da hemen fark edilerek benimsenecektir.

*KUBİLAY: (Yerdeki ezik şapkalardan birini alarak) Görüyorsun ya... Yine onlar...*

*KUBİLAY: ... Daha dün artı işareti haça benziyor diye aritmetik kitaplarını yakanlar bunlar değil mi? Daha dün haritalar resimdir diye coğrafya kitaplarını lağımlara atanlar bunlar değil mi? (öfkesi giderek artar) daha dün öğretmen Zeki DüNDAR’ı parçalayanlar bunlar değil mi?*<sup>164</sup>

Buna göre iyiler/kötüler aydınlık/yobazlar ilericiler/gericiler Kubilay’ın ağzından bu şekilde tanımlanmış olur. Taraflı bakış açıları dolayısıyla eleştirilen, bağınaz ve yobaz olarak tarif edilen, İslamiyet’i bir yönetim biçimi olarak benimsemiş bu kişilerin cahilliğine vurgu yapmak isterken, oyunun kendi dizgesi içinde eleştirmek istediği yapıyı aynı tutucu yapıyla karşıladığı fark edilir. Oyunda sergilenen bu üstenci tavır, hiçbir esnekliği olmadan dayatılan kurallarıyla eleştirdiği yapıdan farklı bir davranış biçimi içine girmemektedir. *“Çeşitli tanımlarda savaşla özdeşleştirilen ama ağırlıklı olarak askeri sistemin egemenliği olarak bilinen militarizm, başta modern devletin tüm katmanları olmak üzere, toplumsal iktidar*

---

<sup>162</sup> Köksal, 2002: 234

<sup>163</sup> Göle, 2008: 116

<sup>164</sup> Köksal, 2002: 234

*sistemlerinin rol oynadığı bir yapılanmadır.*"<sup>165</sup> Dolayısıyla totaliter sistemin ürettiği bu yapılanma toplumun farklı kesimlerinden birçok insanın ortak belleğine kazanmış olarak kendine yer bulur. Cumhuriyetin laik ve demokratik mekanizması içerisinde, militar sistem çok büyük önem taşır. Söz konusu militar sistem yalnızca savaşla ve devletin savunulmasıyla tanımlanamayacak kadar geniş bir yelpazeyi kavramaktadır. Toplumun davranışlarını, alışkanlığını, ahlakını yönetendir; ya da yönetmeye, yönlendirmeye taliptir. Dayatılan bu düzen içerisinde homojen bir toplum yaratılmaya çalışılırken, farklı düşünceye, inanca veya yapıya sahip olan bireyler dışlanır. Bu düzen içinde düşünmeye, hareket etmeye başlayan bireyler ise içinde bulunduğu yapıyı ehlileştirerek yüceltilir. Buradan yola çıkarak, metinde sadece Kubilay'ın/oyun kahramanının subay oluşu değil, aynı zamanda, Ramazan'ın ve Küçük Hasan'ın ağzından da militar sistem yüceltilir ve özenilmesi gereken bir olgu olarak ortaya konulur.

*RAMAZAN: Babam olsa okuturdu beni. Zabit bile olurdu.*

*KÜÇÜK HASAN: Okusaydım ben de zabit olurdum. Üniforma giyerdim. ... yıldız takardım omzuma.*<sup>166</sup>

Oyunda yüceltilerek sembolleştirilen üniforma, erilliği temsil etmektedir. Özenilen kıyafet/üniforma değil, kıyafetin veya mevkinin sağladığı güç, erk, kahramanlık gibi olgulardır. Bu durumda Ramazan ve Küçük Hasan da toplum içerisindeki konumları itibarıyla zabit, polis, asker veya benzeri mesleklere özenecekler, hayallerini devlet mekanizmasını üreten mesleklerden yana kurgulayarak, kendileri de -sınıfsal statüsü ne olursa olsun- toplumda saygı duyulacak bir pozisyona gelmek isteyeceklerdir. Oyunun söyleminde militar yapı kadar değeri göze çarpan bir başka konu ise eğitim ve eğitim düzeyiyle alakalıdır. Okuma ve yazmanın önemine her fırsatta değinen oyun, ancak bu şartlarda önemli/değerli bir insan olunabileceğini anlatma derdine düşer. 'Aydın kimse' tanımının temel noktasını oluşturan okuma ve yazma potansiyeli, oyunda bireylerin toplum içindeki sınıfsal yapısını, statüsünü buna göre belirlemektedir. Böylelikle Kubilay gibi okuyan, bununla yetinmeyip roman yazmak için girişimde bulunan bir şahıs, olay yerinde ölümüyle destansı bir kişiliğe bürünürken, diğer yandan aynı

---

<sup>165</sup> Selek, 2009: 122

<sup>166</sup> Köksal, 2002: 228

olayda bekçi olan ve tıpkı Kubilay gibi hayatını kaybeden sıradan kişi, sınıfsal yapısı aşağı yukarı Ramazan ve Küçük Hasan durumunda tanımlandığından, kahraman özellikleri taşımaz. Bu sebeple yaşadığı bahtsız olayla yüceltilmez hatta bir daha hatırlanmaz. Bu açıdan bakıp denilebilir ki, okuyamamış, gelir düzeyi düşük, kırsalda yaşayan kişilerin destanlaştırılacak hikâyeleri yoktur. Böylelikle oyunda, Ramazan ve Küçük Hasan üzerinden okur/izleyiciye, militar sistemin her erkeğin içinde olmak isteyeceği, özenilmesi gereken bir yapı olduğu konumlandırılırken, diğer yandan da eğitim almanın, okumanın ve özellikle yazmanın yüceliği vurgulanarak, aydın, laik, demokrat kişi olmak için ipucu verilmiş olur. Daha da basite indirgenecek olursa, Kubilay veya oyunun sonunda öldürülen genç üniversite öğrencisi gibi kahraman olmak isteyen bireylerin, mutlak şekilde eğitilmiş olması, kendilerini okuyarak geliştirmeyi sürdürmesi ve devletine bütünüyle bağlı olması gerekliliği algısı yaratılmaktadır.

Kahramanlık olgusuna tezin genelinde olduğu gibi, feminist yapısöküm stratejisi doğrultusunda bakıldığında, oyundaki kahraman ideasının devlet ve resmi ideoloji ilişkisinin temsilinin yanı sıra ataerkil düzenin de bir devamı olarak karşımıza çıktığı görülür. Tüm olay örgüsü kahramanın hayatı etrafında dönerken, aslında oyunun merkezini bir erkek oluşturur. *“Geleneksel anlatılarda merkezi bir rol üstlenen kahraman, günümüz anlatılarında da ideal erkek motifi olarak ısrarla muhafaza edilmekte, hikâyedeki ilişkiler ağında adeta omurga işlevi görmektedir.”*<sup>167</sup> Bu oyunda da omurga görevi üstlenen Kubilay’ın, oyun boyunca Cumhuriyet dönemi erkeğinin nasıl olması gerektiğine dair metinde birçok ifade kullanılarak genel geçer anlamda ‘erkekliliği’ pekiştirilir. Oyundaki kadınlar ise geleneksel rollerine Cumhuriyet ideolojisinin çatısı altında devam ederler. Oyunda *“Kadınların görüntüleri iffetli, çağdaş anneler ve geleneklerin koruyucuları olarak milliyetçilik ideolojisinde merkezi bir yer alır.”*<sup>168</sup> Diğer oyun kişilerinde gözlemlendiği gibi kadınlarda da, kahramanın hayatı veya hikâyeleri çerçevesinde kendilerine yer bulabildikleri fark edilir. Kahramanla direkt bağlantısı olmayan kadınlar ise erkeklerinin hayatına konu olurlar ki, o erkeklerinde oyunda mutlak şekilde kahramanla kesiştikleri bir nokta mevcuttur. Oyun boyunca bilindik iktidar ilişkileri kadın ve erkek arasında aşılmaz bir olgu olarak, hatta içselleştirilmiş ve normalleştirilmiş bir ilişki biçimi şeklinde yer bulur. Çünkü *“Erkeklik ‘ulusun ve*

---

<sup>167</sup> Şimşek, 2006: 134

<sup>168</sup> Sapan, 2004: 23

*toplumun temel taşıdır', kadınlık ise 'geleneksel düzenin bekçileri' olarak görülür.*"<sup>169</sup> Yüzyıllardır süregelen böylesi bir inanışa KUBİLAY oyunu da yeni bir söylem geliştirmemiş, oyundaki kadınları erkeklerinin destekçisi konumunda, hatta kahraman kişinin hayatının içerisinde neredeyse bir çeşni görevi gören pasif bir pozisyonda bırakarak, okur/izleyicisine kadın rolünü edilgen bir yapı olarak aktarır.

***"Kadın Kendi Doğasına Uygun Şekilde Erkeği Ehlileştirecek, Medeniyet de Ehlileşmiş Erkeklerin Ürünü Olacaktır."***<sup>170</sup>

*KARANLIKTA İLK IŞIK* diğer adıyla *KUBİLAY* oyunu, isminden de anlaşılacağı gibi, eril bir kahramanlık hikâyesidir. Oyunda kadınların dünyası, (onların düşündükleri ve hissettikleri) tamamen erkeklerin olaylara bakışıyla bağımlı olarak kurgulanmaktadır. Sözü edilen beş kadın karakter, mutlak şekilde bir erkeğin ya da erkek dünyasının üzerinden tanımlanarak bu hikâyede yer alırlar. Buna göre Zeynep Hanım Kubilay'ın annesi, Vedide Kubilay'ın eski karısı ve oğlunun anası, Selvi Ramazan'ın sevdiği, Rukiye Giritli Mehmet'in analığı olarak karşımıza çıkarlar. Kadınlar oyunda tamamen erkeklerin yaşanmışlıklarına destek ve hizmet için vardılar. Aralarında bir tek nakışlı Necla'nın adını koyabileceğimiz bir erkeği yoktur; fakat o da erkek dünyasının üzerinden kendini konumlandırarak, böylelikle oyundaki diğer kadınlardan, düşünsel anlamda ayrılan bir pozisyon sergilemeyecektir. Oyundaki her bir kadın, ataerkil düzenin ona dayattığı kuralları normalleştirerek yaşar. Kadınların bu oyundaki ortak özellikleri yalnızca erkeler üzerinden tanımlanmaları ya da eril düzeni sürdürmeleri değil, aynı zamanda salt erkeklerin hikâyelerine katkı sağlamak, erkeklerin savunduğu fikri sorgulamadan yaşamak, anlamadıkları veya bilmedikleri bir konuda dahi, yalnızca erkeğin sözüne güvenerek/inanarak olaya destek vermektir. Dolayısıyla kendilerine ait bir fikir geliştirmeden edilgen bir halde söyleneni sorgusuzca yapmak gibi özellikler gösterirler. Oyun boyunca kadınların kişiliklerine, yaşam tarzlarına, inançlarına ait kişisel bilgilere yalnızca yüzeysel ve biçimsel olarak ulaşılır. Örneğin, "(Zeynep hanımın başında beline kadar gelen beyaz, kenarları da beyaz oyalı başörtüsü vardır.)"<sup>171</sup> Burada Zeynep hanımın "başörtüsü eski daha geleneksel bir biçimi ifade

---

<sup>169</sup> A.g.e.: 22

<sup>170</sup> Direk, 2009: 14

<sup>171</sup> Köksal, 2002: 223

eder.”<sup>172</sup> İslam’ın gerektirdiği tutucu, gerici bir simge olarak kullanılmamıştır. Böylece oyunda Zeynep Hanım’ın giyim kuşamına bakarak hangi tarafa ait olduğunun okur/izleyici açısından anlaşılması beklenir. “(Selvi, kırmızı oyalı başörtüsü, kadife cepkeni ile Manisa kadınlarının geleneksel giysileri içindedir.)”<sup>173</sup> gibi ifadelerle, ya da Rukiye’nin cahil olduğunu simgeleyecek “He” gibi cevaplarıyla konuşma ve giyim tarzlarına göre geleneksel veya modern oluşları belirli şablon verilerle anlatılmaya çalışılır. Oluşturulmuş kurgu içerisinde önemli olan kadınların durumlar karşısında ne düşündüğü ve ne hissettiği değil, erkeklerin olayları nasıl yaşadıkları ve hissettikleri ile ilgilidir; oyun boyunca konu edilen erkeklerin yaşadığı olay dizgesi zaman zaman kadınların ağızlarından aktarılır. Kadın oyunda yaşayan kişi olmaktan ziyade şahit olan ve anlatandır. Böylece kadınların değerleri okur/izleyici algısında, erkeklerin pozisyonlarına, statüsüne ve hayatı kavrayış biçimine göre belirlenecek, tahmini bir şekilde inançlarının veya siyasi görüşlerinin hangi tarafa yatkın olduğu erkekleri üzerinden saptanacaktır.

Örneğin oyunun üniversite okumuş, mesleğini eline almış genç ve dinamik kadını Vedide’yi ele alacak olursak, metinde Cumhuriyetin aydın kadını olarak konumlandırılmaya çalışıldığı hemen fark edilir. Fakat “kendi hayatları hakkında inisiyatif alır gibi görünen kadın bile en nihayetinde varlıklarının koşulunu sadakat duydukları bir erkeğe bağlamışlardır.”<sup>174</sup> Vedide’nin totaliter sistemde alışa geldiğimiz kadın figürünü tanımlar bir biçimde, edilgen ve onaylayıcı hali devamlılığını sürdürmektedir. İnanıldığı ve bağlandığı görüşleri, Kubilay üzerinden de onaylar, “ikimiz de Cumhuriyet’e, Mustafa Kemal devrimlerine yürekten bağlıydık.”<sup>175</sup> diyerek kendi fikrini dillendirir. Üstelik öğretmenlik yaptığı bir ilkokulda tanışıp arkadaş olduğu Kubilay sayesinde gelişimini sürdürdüğünü ima edercesine, “Kubilay çok okurdu. Okumam için hep kitap getirirdi bana.”<sup>176</sup> erkeği kendinden üstün bir pozisyona getirir. Kişisel aydınlanma sürecinin mimarı olarak öncelikle Mustafa Kemal devrimlerini, akabinde ise Kubilay’ı ve görüşlerini tarif eder; böylece değer verdiği erkeklerin açtığı yoldan sağlam adımlarla ilerlediğini aktarır. Üstelik oyunda bu iki erkeğin ardından yürüyen kadının yolu, 'doğru' olan, gururlu ve onurlu bir seçim gibi ortaya koyulur. Aydın, medeni ve ileri görüşlü bir

---

<sup>172</sup> Göle, 2008: 121

<sup>173</sup> Köksal, 2002: 264

<sup>174</sup> Şimşek, 2006: 146

<sup>175</sup> Köksal, 2002: 255

<sup>176</sup> A.g.e.: 255

Cumhuriyet kadını olarak simgelenen Vedide'nin, bir bakıma kadın erkek ilişkisine bakışı da, halk arasında kabul görmüş ahlak ve namus kalıpları içerisinde karşımıza çıkar.

*ANLATICI: Hiç birlikte dolaştınız mı?*

*VEDİDE: (utangaç gülümser) Evlenmeden önce dolaşmadık. Sonra...<sup>177</sup>*

*“Evlilik zemininde farz kılınan cinsel temas, evlilik dışında hangi ölçüde yaşanırsa yaşansın, anlam dünyasını fazlasıyla sarsacak günah kapsamına girdiği için başa çıkılması en zor sınavlardan birini teşkil ediyor.”<sup>178</sup>* Buna göre bir kadının hoşlandığı bir erkekle evlenmeden önce geçireceği vakit sınırlıdır. Dönemin genel algısına göre ar/namus sahibi kadın kendini korumaya alarak, etrafın dedikodusuna malzeme olmadan, hayatını geçireceği erkeği kamusal alanda, minimum temasla ve sınırlı zaman diliminde tanıma fırsatı bulacaktır. Zamanın koşullarında, kız isteme, ailenin şart koştuğu görücü usulü evlenme gibi koşulları ardında bırakarak Vedide bir erkekten hoşlanacak, evliliğe onunla birlikte karar verecek hatta *“Aydın'da ilk medeni nikâhı”<sup>179</sup>* onlar kıyacaktır. Zira uygar/modern aile yapısında, *“görücü usulü evlilikler ve çokeşlilik, eleştirilmesi gereken 'sağlıksız' göreneklerin dünyasına ait sayılmaktaydı.”<sup>180</sup>* Böylece kusurlu addedilen, artık beğenilmeyen ve hoş karşılanmayan bu eski geleneğin dayattığı birçok olguya sırt çevirirken, yeni ve ileri görüşlü düzenin getirdiği ilişki biçimini sorgulamadan yaşamaya koyulacaktır. Bu hızlı adaptasyon sürecinde oyunda da *“Aile reformunun itici gücü olarak Batılı aile yaşamı kalıplarının taklidine yoğunlaşılması,”<sup>181</sup>* Cumhuriyetin ilanıyla başlayan yeni yapılanma içinde, kendi ülkesinin ihtiyaçlarını gözetmeksizin dayatılmış, ısrarla doğru olanın Batının yarattığı modern anlayış olduğunu savunan bir söylem geliştirilmiştir. Bu durumda oyun okur/izleyicisine, Kemalist devrimlerin ortaya koyduğu yüzeysel ve şekilsel modern görüş ve yaşam biçimlerini, tamamıyla yüzü Batı'ya dönük bir süreç olarak empoze etmekte, dolayısıyla ileri görüşlülük metinde 'Batılı' olmak şeklinde tarif edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında ise oyun, yeni yapılanan Cumhuriyetin oluşturduğu olguları onamaktadır. Vedide ise yeni, ilerici ve

---

<sup>177</sup> A.g.e.: 255

<sup>178</sup> Türkmen, 2009: 149

<sup>179</sup> Köksal, 2002: 255

<sup>180</sup> Kandiyoti, 2005: 102

<sup>181</sup> A.g.e.: 103

aydınlık olarak addedilen bu sistemi kabullenerek yeni ahlak kurallarının oluşturduğu kalıplara tutunacak ve aslında hegemonyası altında olduğu baskıcı yeni bir söylem biçimine boyun eğdiğini fark etmeyecektir. Çünkü yaşanan bu süreçte ulusunun dönüm noktası olan yeni zihniyete öylesine bağlanır ki, uğrunda bir zamanlar sevdiği adamı yitirdiği davada yalnız kendini değil, gerekirse evladını da aynı şekilde kurban vermeye hazırdır.

*VEDİDE: Gereğinde her öğretmen gibi, ben de yavrum da kutsal devrimlerimiz adına ölmeye hazırız. Cumhuriyetin ve onun kurucularının bize açtığı devrim yollarında hiçbir şeyden yılmadan, her gün artan inancımızla daima en önde koşanlar arasında kalmaya yemin ederiz.*<sup>182</sup>

Vedide oyunda yürütülen Kemalist fikre vakıf olarak betimlenen, inançlarını bu şekliyle dillendiren yüzü ‘Batı’ya dönük, medeni, uygar, aydınlık tek kadındır. Fakat bir kadın olarak oyundaki anlamı ve değeri, etken bir yapısı olmasından veya fikir üretip bunu açıkça ortaya koyuşundan ziyade, hem Kubilay’ın bir dönemki karısı olması, hem de Mustafa Kemal’in modernist düşüncelerini benimseyerek bu düşünce biçiminin devamını sağlayacak olmasından kaynaklanmaktadır. Vedide’nin hayatından bu iki adamı çıkardığımız anda sıradanlaşıp değersizleşecektir. Diğer kadınlardan onu ayıran tek şey, önemseydiği erkeklerin görüşlerine sahip çıkması, onu okur/izleyici gözünde iyi/değerli yapan ise sahip çıktığı görüşlerin oyunun bütününde doğru kabul edilerek yüceltilmesidir.

Diğer yandan oyunda çok genç, saf ve güzel bir köylü kızı portresi resmedilir. Selvi genç, güzel bir kızdır ve Ramazan’ın çocukluk aşkıdır. Onunla ilgili erişilebilir bilgi tıpkı öbür kadınlar gibi çok sınırlıdır. Oyunda Ramazan ve Selvi üzerinden işlenen büyük aşk teması, aslına bakılırsa tamamıyla Ramazan’a yüklenmiş bir duygudan ibarettir. Selvi yalnızca Ramazan’ın aşkını tarif etmek için kullanılmış, hakkında yeterli bilgiye ulaşılamayan, nasıl biri olduğunu hiçbir zaman bilemeyeceğimiz, halasının evine giderken, İzmir’de yaşarken ve ailesinin dayatmasıyla tanımadığı bir adamla evlenirken neler hissettiğini asla öğrenemeyeceğimiz bir oyun kişisidir. Zira oyunda önemsenen yalnızca Ramazan’ın duygularıdır. Bu güzel köylü kızı profili ancak Ramazan’ın yaşamında neredeyse

---

<sup>182</sup> Köksal, 2002: 271

dönüm noktası olarak tanımlandığı için oyuna konu edilmiştir. Bu aşk hikâyesinde Selvi'nin yalnızca görüntüsel bir imgesi ve bir de adı vardır. Aşk'a dair tüm hisler yalnızca Ramazan'ın açısından bakılarak işlenmiştir. Kendine ait olmayan bu aşkta, Selvi de eril yapının ona tanıdığı sınırlar içinde, edilgen bir şekilde, kendi hislerini sürekli yutkunduğundan ve hiçbir koşulda ona cevap hakkı tanınmadığından yakıncı.

*SELVİ: Beni sana vermezler. Dayım yoksula kız vermem diyor.*

*RAMAMZAN: Sen beni istiyor musun?*

*SELVİ: Bana soran yok ki...*<sup>183</sup>

Ona sunulan mevcut durumu kabullenmiş, 'ne diyebilirim ki' noktasına gelmiş fakat kendi isteği ve umutları üzerine mücadeleci bir tavır göstermeksizin, söyleneni uygulayan bir pozisyondadır. Tıpkı çevresindeki diğer kadınlar gibi. Çünkü ne annesi ne de yakınındaki herhangi bir kadın oyundan da anlaşıldığı üzere karar mekanizması olmuş, akıllarına yatmasa da her zaman erkeklerinin söyledikleri son söze tabi yaşamışlardır. Burada Selvi de dayısının son sözüne mahkûm olmuş bir şekilde Ramazan'ın karşısına çıkacak ve kişisel isteğini/tercihini dile getiremeyecektir.

Oyunda yaratılan eski/yeni, İmparatorluk/Cumhuriyet gerici/ilerici yobaz/aydın gibi ikiliklere, kadın-erkek ilişkileri arasında Selvi ve Vedide'nin konumlandırılışıyla da rastlamak mümkün. Oyunda Vedide gibi uygar/ileri görüşlü kadınlar, önce karşı cinsle arkadaşlık kurarak, onunla evlenmeye karar verebilecek ya da boşanabilecek haklara sahip olurken, Selvi gibi aile yapısı 'Doğu'nun eski geleneklerine bağlı kalmış, köylü ve cahil kızlar, ailesinin ona öngördüğü/dayattığı erkekle hayatını geçirmek durumunda kalacak ve istese de aşkının peşinden koşamayacaktır. Bir taraftan oyunda bu iki kadının yaşadığı aşk ilişkisi düşünsel olarak onları karşı karşıya getirecek ve böylelikle okur/izleyici açısından Cumhuriyetin ilanı bu sayede yüceltilecek, diğer taraftan ise kadınların namusla ilgili normlarının farklı olmadıkları gözlemlenecektir. Mevcut iki kadının da, yaşamış oldukları toplumsal yapı içinde ortak deneyimledikleri bir olgu vardır. Hoşlandıkları erkekle resmi anlamda bir araya gelmedikçe birlikte dolaşmaları ya da görülmeleri çevre açısından sorun teşkil edecektir. Nasıl ki Vedide evlenmeden önce hoşlandığı

---

<sup>183</sup> A.g.e.: 231



erkeklerle dolaşamamıştır, Selvi de Ramazanla buluştuğu zaman müthiş bir tedirginlik yaşamaktadır. “(Selvi çevrenin kendisini görmesinden tedirgindir.)”<sup>184</sup> Bu utangaç, tedirgin, kaygılı haller, baskıcı ve kısıtlayıcı bir zihniyetin oluşturduğu, fakat oyunlardaki kadınlar tarafından savunulan ve kabul gören durumlar olarak yansıtılmaktadır. Üstelik ister eski geleneğe göre olsun ister yeni düzenin aydınlık görüşüne göre, iki kadın da söz konusu namus olunca aynı normatif kaygıları taşırlar.

Ramazan’ın Selvi’ye karşı duyduğu büyük aşk ve bir türlü birleşememeleri sonucu üzüntüsü, Selvi’nin başka biriyle evleneceği haberiyle iyice şiddetlenir. Bunun üzerine Küçük Hasan arkadaşına telkinde bulunmaya, onun yanında olduğunu göstermeye çalışır. Küçük Hasan, kurduğu cümlelerin etkisizliği üzerine ise Ramazan’ı Selvi’den soğutmak için son çare sevdiği kadının güzelliğine dil uzatır.

*KÜÇÜK HASAN: ... Hem sana bir şey diyeyim mi? Selvi’nin gözleri şehla gibiydi...*<sup>185</sup>

Küçük Hasan bu sözleri, Ramazan’ın Selvi’yi bir daha düşünmemesi, onu özlememesi ya da içinde büyütmemesi için söyler. Fakat arkadaşının iyiliğini düşünerek attığı bu adımda, kadının genel geçer koşullarda neden ve nasıl tercih edildiğine dair de önemli bir ipucu verilmiş olur. Buna göre gözleri şehla olan bir kadın, normal koşullarda beğenilmeyecek, toplumun ortalama güzellik kıstasına uymayacak, bir erkek tarafından kabul görmeyecek olduğu anlaşılır. Böylece kadının bedeninde ya da görünüşünde yaratılmış olan zaafın kadını, erkek açısından tercih edilmez kıldığı belirtilmiş olur ki, bu da kadının şahsından ziyade bedenine gösterilen önemi açıkça ortaya koymaktadır.

Oğlunun evlenmeye karar verdiği günü anlatan Zeynep Hanım, Kubilay’ın, tıpkı Cumhuriyet’in ilan edildiği gün yaşadığı sevinç ve coşku kadar büyük bir mutluluk yaşadığını tanımlayarak açıklar. Oyunda vatan sevgisiyle sevgiliye duyulan sevginin, nerdeyse eşit miktarda duyumsanan duygu yoğunluğu olarak tarif edilişi, Cumhuriyetin ilanı ile nikâhın aynı coşkuyla örtüştürülmesini, vatani kadınsılaştırmak olarak yorumlamak mümkün. Böylece oyunda fark etmeden, kadın ve vatan olguları birbirine örülmüş bir kurgu içinde karşımıza çıkar.

---

<sup>184</sup> A.g.e.: 230

<sup>185</sup> A.g.e.: 251

*ZEYNEP HANIM: Elinde kocaman bir bayrak vardı. Heyecandan konuşamıyordu. Öyle sevinçliydi ki... (düşünür) Yine öyle sevinçli bir gününü hatırlıyorum.*<sup>186</sup>

Diyerek oğlunun evlendiği günü anlatmaya koyulan Zeynep Hanım bu sırada, Kubilay'ın hayatındaki gururlandığı iki önemli anı ifade etmektedir. Oyunun bir başka bölümünde de arkadaşıyla sohbet eden Kubilay, ulusunu oluşturan toprağı sevgilisi gibi konumlandırarak ona duyduğu bağlılığı, sadakati ve özveriyi vurgulamak ister.

*ARKADAŞ: Sevgilin mi? Kim bu sevgili?*

*KUBİLAY: Sevgilim bu toprak işte.*<sup>187</sup>

Kubilay'ın bu sözlerinde açıkça, vatan sevgisi ile 'kendi kadınına' beslediği duygu yoğunluğu ve verdiği değerin eşit konumlandığı görülür. Vatanına karşı müthiş bir sorumluluk duygusuyla yaşayan kahramanımız, vatani için sağlıklı, dinamik, ilkelerine bağlı, bilgili/donanımlı, çalışkan, vefakâr ve sadakatli olmalıdır. Bu açıdan bakıldığında, vatanın oyunun dizgesinde kadınsılaştırıldığı, böylelikle bir kadın gibi sevilmesi, korunması, savunulması gereken bir yapı içinde değerlendirilmesi gerektiği açıkça ifade edilir. Oyunda bir kadın olarak tanımlanmış vatan, bu haliyle ülkenin güçlü militar yapısının, erkek egemen hükümetinin, korumacılığına ihtiyaç duymaktadır. Bu sayede oyunda, kadının mizacından yola çıkılarak vatanın, savunmasız ve güçsüz yapısı ortaya çıkarılacak ve okur/izleyici açısından güvenilir bir düzenin en etkili hali Mustafa Kemal gibi erkini ispat etmiş bir yönetici ve 'geliştirdiği' devrimleriyle mümkün olacaktır.

*RUKİYE: ...Hepsine yemek çıkardım. Karınlarını doyurdular, dinlendiler. He... Erkek kısmı silahsız olur mu? ... Ben bilmem. Erkeğe soru sorulmaz bizde.*<sup>188</sup>

Bu sözleriyle Rukiye, eski düzende kadının hizmetkâr halini, Türkiye'nin ücra

---

<sup>186</sup> A.g.e.: 254

<sup>187</sup> A.g.e.: 233

<sup>188</sup> A.g.e.: 279

köşelerinde yaşanan/yaşatılan feodal yapıyı, yaş fark etmeksizin erkeğe duyulan saygıyla karışık korkuyu ve erkeğin bilir kişi olarak kabulünü ortaya koymaktadır. Bu tip kadınlar genelde cahil ve bilinçsizdirler ve bu halleriyle her zaman onları yönetecek bir erkeğe ihtiyaç duyarlar. Böylelikle oyunda özellikle dile getirilmiş olan feodalite, eskimiş yapısı ve katı kurallarıyla, okur/izleyici bakımından beğenilmeyen ve tercih edilmeyen bir yapı olarak biçimlenir. Buradan yola çıkarak da ilkelliğe karşın medeniyet, gericiliğe karşın ilerlemeci bir algı yapılandırılması hedeflenir.

*ANLATICI: ... (Rukiye'nin hiçbir şey anlamadan kendisine bakması üzerine.)  
Cumhuriyetin ne olduğunu biliyor musun?*

*RUKİYE: Nereden bilirim. Cahiliz biz, okuma yazmamız yoktur.*<sup>189</sup>

Oyunda yer alan bu diyaloga göre aşağıdaki gibi bir çıkarsama yapmak mümkün. “*Osmanlı halkının yarısı (yani kadınlar) cahil, tembel ve eğitimsiz kaldıkça, toplum ilerleyemez ve uygarlığa erişemez. Hâlbuki kadınlar bilimi, doğru ahlaki öğrenirlerse, doğuracakları ve yetiştirecekleri çocuklarına da öğretirler.*”<sup>190</sup> Böylece bir taraftan medeniyet adına kadın haklarına ve eşitliğine önem veren yeni yapı, kadının asıl görevini bize yeniden hatırlatacaktır. Kadına eğitim hakkı verilirken, başka bir açıdan bakıldığında anneliği yüceltilecek ve bu yüceltme uygarlığın bir parçası olarak kodlanacaktır. Başka bir ifadeyle, oyunda Rukiye kadın olarak Osmanlı imparatorluğunu yani geride kalmış, çürümüş, yozlaşmış kadın kesimine örnek teşkil ederken, Kubilay'ın eski eşi olarak tanıdığımız Vedide, uygarlığın, okumuş annesi olarak görülmektedir. Kadının eski geleneğe göre pozisyonunu ortaya çıkararak, buradan bir çıkarsama yapmamızı niyet eden oyun, bir bakıma Rukiye kişisi üzerinde bir ‘öteki’ yaratır. Buna göre geleneksel yapıyı bir kadın üzerinden de eleştirmeyi amaçlayan oyundaki Kemalist görüş, bu haliyle gelenekçi temsiliyete sahip Rukiye'yi kullanarak, çift süren, tarla eken, pazarda mal satıp eve para getiren kadın olarak “*ulvi, fedakâr, ilahi Anadolu kadınlarını*”<sup>191</sup> tarif ederken diğer yandan da okumuş, eğitilmiş kadının önemini vurgulayarak, cahil, okumamış kadınların değişimlerini talep edecektir.

---

<sup>189</sup> A.g.e.: 279

<sup>190</sup> Göle, 2010: 52

<sup>191</sup> A.g.e.: 91

Oyunda müzik anlamında karşımıza çıkan yegâne tür kantodur ve dönemin kadın kantocuları yeni yeni sahneye adım atmaktadırlar. Böyle bir zaman dilimi içinde Nakışlı Necla'yı oyunda ilk olarak kanto yaparken görürüz. Osmanlıda temaşa (seyredilmeye değer olan) sanatı olarak bilinen kanto, İtalyanca şarkı söylemek anlamına gelen 'Cantare' sözcüğünden türemiş bir kelime olarak bilinmekte, dönemin eğlence sektörüne batı kültüründen girip, popüler Türk müziğinin ilk adımlarının atılmasına sebep olur. Kanto, Cumhuriyet ilan edilmeden önce Osmanlı kültürüne girmeye başlayan Batı kültürünün etkileşimi olarak görülebilir. Buna göre ilk etapta Nakışlı Necla da, Cumhuriyetin ilk yıllarında sahneye adım atan cesur kadınlardan biri olarak değerlendirilebilir. Kubilay'ın arkadaşının ağzından dönemin en sevilen kantosunu söylemek üzere Nakışlı Necla sahneye girer.

*NAKIŞLI NECLA: Karanfil deste gider  
kokusu dosta gider  
Beni gören yiğitler  
Evine hasta gider.<sup>192</sup>*

Bu şarkı sözleri oyunda özel herhangi bir anlam ifade etmemektedir. Fakat feminist eleştirel bir açıdan şarkıya kulak verecek olursak, kadının toplumdaki yerini net bir şekilde ortaya koymakta olduğu gözlemlenir. Bu sözler kadın güzelliğinin ve karşı cins tarafından beğenilmenin önemli bir ölçüt olduğunu açık eder. Yalnızca görülen ama dokunulamayan bu güzellik karşısında bir erkeğin sağlıklı kalamayacağını belirten bu cümlelerde kadın sadece fiziki olarak beğenildiği takdirde seçilebilecek bir meta gibi ortaya koyulmaktadır. Oyunda kullanılan bu şarkı döneme eleştiri getirmek için kullanılmamış dolayısıyla okur/izleyici algısında bir kez daha kadın-erkek ilişkisinin ilk intibasını kadının fiziksel güzelliği olarak pekiştirmiştir.

Nakışlı Necla'ya dönecek olursak, sadece şarkının yukarıdaki bu dörtlüğünü söyleyen Necla, sahneye bir kanattan girip diğerinden çıkar. Necla'yı gördüğümüz bu ilk an okur/izleyici gözünden kadına dair hafifmeşrep bir intiba oluşturmakta ve oyun içinde Kubilay'ın yaşadığı dönemi yansılayan bir kenar süsü gibi kullanılmaktadır. Oyunun ileriki bir bölümünde okur/izleyici karşısına yeniden çıkan

---

<sup>192</sup> Köksal, 2002: 226

Necla ile baştaki kantocu arasındaki tek yakınlık hafifmeşrep tavrından ibarettir. Sonraki sahneye “(yalnız gözleri görülecek biçimde giydiği yeldirmesiyle girer içeri.)”<sup>193</sup> Müslüman kadının giyim tarzında, başlarda ürkek, tutuk bir kadın olarak davranır. Derdine çare bulmak için gittiği hocaya karşı, genelde nazik olamaya çalışarak, belli belirsiz tepkiler vererek zaman geçirir. “(Hafif kıkırdar.)”<sup>194</sup> “(Ara sıra Nakışlı Necla'nın yüzüne üfler soluğunu. Her seferinde üflemek için belli belirsiz Nakışlı Necla'ya daha da yaklaşır. Belli etmeseler de her ikisi de hoşlanır bundan.)”<sup>195</sup> Nakışlı Necla, hocanın ona karşı geliştirdiği tacizkar davranışlara neredeyse olumlu denilebilecek karşılıklar verir. “(Sinirli bir gülme içinde göğsünü açar.)”<sup>196</sup> Veya hoca göğsünü açmasını istediğinde durumdan tedirgin ve rahatsız olur, sinirlenir ama bununla ilgili tepkisini gülerek gösterir. Tanıtmak için veri olarak bir tek yukarıdaki kantuyla ve sonraki sahnedeki parantez içeri ile bilgimize sunulan Necla, hocaya karşı geliştirdiği tepkisiz ya da bastırılmış tavırlarıyla edilgen bir yapı içinde tasarlanır. Bu haliyle okur/izleyici açısından bir taraftan mağdur kadın olarak algılanan Necla, diğer taraftan ise hafifmeşrep/aşifte bir kadın olarak yansılacak, böylelikle bu davranış biçiminden ötürü de, ahlaksız ve namussuz kadın imgesiyle tanımlanacaktır. Bu bakımdan düşünüldüğünde ise başına gelen her türlü musibetten kendi sorumlu tutulacak, en küçük bir yanlış hareketiyle olumsuzlanacak veya haksız bulunacaktır.

#### “Resmiyete Sığınmak...”

KARANLIKTA İLK IŞIK veya KUBİLAY oyunu, yaşanmış bir olaydan yola çıkarak yazılmış bir metindir. Oyun boyunca zaman zaman metnin kurgusuna katkıda bulunacak, -olayın gerçekliğini ispat etmek istercesine- resmi belge olarak da tanımlanabilecek, gazetelere veya gazete haberlerine yer verilir. Örneğin oyunun başından bir parantez içi alıntısı yapacak olursak, metinde resmiyetin sunumuyla ilgili gazetenin ne denli önemsenen bir olgu olduğu hemen göze çarpacaktır.

---

<sup>193</sup> A.g.e.: 245

<sup>194</sup> A.g.e.: 246

<sup>195</sup> A.g.e.: 246

<sup>196</sup> A.g.e.: 247

(... gazete haberlerinin bir kısmı slayt ya da hareketli ışıklarla verilebilir, salona gazete kesikleri, fotoğrafları yerleştirilebilir.)<sup>197</sup>

Burada gazete, tesadüfi seçilmiş bir nesne olarak karşımıza çıkmaz. Yalnızca görsel bir olgu da değildir; bilakis metin içinde, oyunun söylemini destekleyici çok önemli bir rol üstlenmektedir. Gazete, hikâyenin uydurulmuş, kurgulanmış olarak düşünülmesine engel olacak, gerçekliğine ve yaşanmışlığına vurgu yapmak için önemli bir materyal olarak oyunda yerini alacaktır. Gazete kullanımı resmi kaynakların ağzı olarak tanımlanırsa, oyun boyunca gerek dekorda şekilsel olarak, gerekse oyunun sair yerlerinde görsel olarak kullanılmış, haberlerle okur/izleyicinin gerçeklik algısı inşa edilmiş, bu sayede metin, söyleyeceği sözü resmi kaynak desteği ile ortaya koymuştur. Oyunda kullanılmış haberler, tamamen oyunun söylem dizgesini pekiştiren, olaylara oyundaki metnin oluşturduğu göz üzerinden bakan, döneme ait bir takım bilgileri taraflı bir şekilde okur/izleyiciye ulaştıran kaynaklar içinden seçilir.

*ANLATICI: 1929 yılının son günlerinden kalma bir gazete. (okur) ...Yeşil Hilal Cemiyeti yıllık kongresini yapacaktır...*

...

*TANIK: (okuyarak) “son zamanlarda Erenköy’ün ücra bir köşesinde, çamlıklar arasında saklı bir beyaz köşkte, gizli ayinler yapılmakta, gündüzleri bu köşkte oturan ihtiyar bir şeyhin, çocuk, kadın, erkek, yüzlerce kişi tarafından ziyaret edilmekte olduğu söylenmektedir. Halk tarafından bu köşk kutsal bir tapınak sayılmakta... Şeyhin arkadaşı İbrahim Hoca ile Manisa civarındaki köyleri aylarca tarayarak ‘din elden gitti’ diye propaganda yaptığı sonra Erenköy’e çekildiği söylenmektedir.”<sup>198</sup>*

Tüm bu bilgiler bir gazete kupüründen alındığı an itibariyle, okur/izleyici tüm bunların yaşanmış bir olay olduğundan şüphe duymayacaktır. Resmi kaynaktan gelen yanlış ideolojik söylem, okur/izleyicide sorgusuzca kabul görecektir. Oyun okundukça/izlendikçe gerçekten böyle bir Şeyh, böyle bir köşk, böyle düzenbaz bir sistem, böyle yozlaşmış insanlar ve böyle hurafeler olduğuna inancı tümüyle

---

<sup>197</sup> A.g.e.: 217

<sup>198</sup> A.g.e.: 226

sağlamış bulunur. Böylelikle metnin, ‘Cumhuriyet’ söylemini yüceltmek üzere özel bir çaba sarf etmesine gerek kalmaz; zira kimin yobaz kimin ilerici olduğu gazete haberlerinin tanıklığı ile de açıkça dile getirilir. Sonuç olarak diyebiliriz ki, metnin dizgesi kendi oluşumunu resmi kaynaklara sığınarak oluşturmuş, söylediği her sözün adresi olarak, o dönemden kalma gazete haberlerini göstermiştir. Oyun iletmek istediği ideaya ters düşmeyen gazete haberlerine oyun boyunca yer vermiş ve dönemin ürettiği gelenek/modern, eski/yeni, ileri/geri, yobaz/aydın karşıtlığına resmi bir söylemden de destek alarak kurgusunu geliştirmiştir. Böylelikle metin, gazete kullanımıyla “*Farklı sınıfsal kesimlerden gelmiş ama aynı toplumsal havayı soluyan seyircilerle, gizli bir ön-anlaşmaya dayanan*”<sup>199</sup> bir ilişki kurarak, söylemek istediği sözü hem dolaysız hem de referanslı bir biçimde okur/izleyicisine sunar.

#### “Bilinçsiz Üretilen Nefret Söylemi...”

Oyun boyunca yapılan yobaz-aydın karşıtlığına/ayrımcılığın ek olarak, bilinçsizce oluşturulmuş ırksal bir ayrımcılıktan da söz etmek mümkün. Cumhuriyetin ilan edilmesinden birkaç yıl sonrasını konu alan oyunda, düşman olarak belirlenmiş, hakkında kötü düşünülen, barışılmamış bir Yunan ırk’ı çıkar karşımıza. Örneğin Zeynep Hanım’ın aşağıdaki sözleri, savaştan kalma düşmanlığı üretmeye devam etmektedir.

*ZEYNEP HANIM: Biz Girit göçmenleriyiz. Yunan askeri Girit’e çıkınca, zulmüne dayanamayıp Anadolu’ya göç ettik.*<sup>200</sup>

Hiçbir sebep olmaksızın, yalnızca Yunan askeri saldırmışçasına kurulan bu cümlede, saldırganlığında haksız bulunan, cani, acımasız, zulmeden bir ırk olarak tanımlanır. Bunun dışında Osmanlı ya da Türk askerinin saldırısı ‘Kurtuluş Savaşı’ adından da anlaşılacağı gibi, bir karşı saldırı olarak düşmandan kurtulmak üzere öldürmek durumunda kalan, her şekilde yalnızca kendini haklı bulan bir durum yaratılmış olur. Zulmüne dayanılmayacak, kötücül ırk yalnızca Yunanlarla sınırlı kalmaz. Aynı zamanda gayrimüslim diğer insanlar da oyun boyunca başka şekillerde olumsuzlanarak kullanılır.

<sup>199</sup> Karaboğa, 2002: 373

<sup>200</sup> Köksal, 2002: 223

*KUBİLAY: Cumhuriyet ordusunun subayıym ben. Emrediyorum, dağılın.*

*GİRİTLİ MEHMEY: Gâvursun sen.*<sup>201</sup>

Burada Giritli Mehmet' 'gâvur' kavramını spesifik olarak Yunanlılara karşı kullanmamış, 'Batı' kavramının oluşturduğu ilerlemeci/modern fikre karşı çıkan bir haykırış olarak seçmiştir. Söz konusu 'Batı' kavramı aynı zamanda Müslüman olmayan ülkeleri de içermektedir. İnançların çatışmasından doğan, medeniyet kavramına bir karşı duruş sergilemek üzere oyunda kullanılmış gâvur sözcüğü, diğer yanıyla bakıldığında halk arasında kabul gören, toplumun ortak belleğine yerleşmiş Rum ırkına ya da Müslüman olamayana işaret etmektedir. Gayrimüslim ülkelerin oluşturduğu Batı düşünce biçimine inanan, onu takip eden, benimseyen Cumhuriyeti ve onun 'aydın/ileri görüşlü' insanlarını düşman olarak gören gelenekçi ve İslamcı Giritli Mehmet, Kubilay'a karşı sinirini böyle bir küfür kullanarak gösterir. Oyunda, bu tepki toplumun ortak belleğinde 'bizden olmayan' 'düşman olan' 'hain' gibi anlamları içinde barındıran ve genelde olumsuz/argo sözcük olarak hayatımızda varlık bulan gâvur sözcüğüyle ortaya koyulmuştur. Burada önemli olan Giritli Mehmet'in sarf ettiği cümleler değil, oyunun bu kelimeyi bilinçsizce nasıl ürettiği, fark etmeden neyi ötelediği veya aşağıladığı ve okur/izleyici üzerinde nasıl bir anlam pekişmesine neden olduğudur.

*KÜÇÜK HASAN: Dayımın demesi tüccar bu yıl üzüm alamayacakmış.*

*RAMAZAN: Nedenmiş o?*

*KÜÇÜK HASAN: Gâvurluğundan*<sup>202</sup>

'Sırf kötülük yapmak için' tüccarın üzüm almayacağını anladığımız bu diyalogda, 'gâvurluk' tıpkı yukarıda açıklandığı gibi, olumsuz/kötücül bir içerik taşır. Okur/İzleyici açısından bakacak olursak, gâvur söylemi bellekte mevcut kişinin olumsuzluğuna/hainliğine işaret eden bir anahtar kelime gibidir. Oyun içinde farklı diyaloglardaki kullanımıyla, halk arasında kabul görmüş/benimsenmiş kullanımı birbirini beslemekte; böylelikle oyunda zaman zaman bilinçsizce farklı inanca veya düşünce biçimine sahip ırklar istemsizce aşağılanmaktadır.

---

<sup>201</sup> A.g.e.: 220

<sup>202</sup> A.g.e.: 229



Genel bir bakışla değerlendirme yapılırsa, oyunun oluşturduğu temel taşın Cumhuriyet ve devrimleri olduğu açıktır. Söz konusu devrimler, laik anlayış, demokrat bakış, aydın kişi ve aydınlık Türkiye tanımları, gerek devletin bütüncül işleyişine, gerek militar yapının korumacı, babacan, güçlü ve eril yapısına, gerekse eğitimin önemine değinilerek oluşturulmaya çalışılmış; fakat bunun dışında kalan tüm anlayışlar reddedilmiştir. Oyun, yücelterek söylediği her sözün altında ezilmiş bir taraf yaratmaktadır. Oyun süresince eleştirilen İslamcı/şeriatçı yönetim biçimi, cehaletten ve baskıcı tavrından ötürü aşağılanırken, metin, kendi laik ve demokrat söylemini oluşturmaya çabalarken okur/izleyici üzerinde otoriter bir baskı kurduğunun farkında değildir. Bir bakıma kendi oluşturduğu dizgenin doğruluğuna ve gerçekliğine kuşkuya yer kalmayacak şekilde inanarak, başka bir doğru kabul etmeyen oyun, söylemini ulus-devletin bekası üzerinden kurguladığı için millette karşı bir nevi sosyal sorumluluk görevini yerine getirmiş olur. Böylelikle metin, fark etmeden okur/izleyiciyi baskı altında tutarak, içinde barındırdığı ve direkt olarak dillendirdiği mesajı bir iletiye dönüştüren, haklı ve haksızın net bir şekilde yargılandığı bir anlatım biçimi oluşturmaktadır. Oyun boyunca yaratılan karşıt ikilikler sayesinde, okuru/izleyeni kati bir seçime yönlendirerek, laik yapılanmanın savunuculuğu asıl hedef olarak belirleyecek, bunun dışında kalan her şeyi yabancılayarak dışlayacak, içinden ve kendinden olan insanlardan, kendine bir düşman yaratacaktır. Bununla birlikte kendi dizgesini pekiştirmek adına, Kubilay'ı mutlak doğru, hatasız, mükemmel, ideal insan olarak çizecek; okur/izleyicide hayranlık duygusu uyandıran bir destansı/kahraman kişi yaratacaktır. Bununla da kalmayarak oluşturduğu propogandist söylemle, okur/izleyici ve oyunda yaratılan destansı kişi arasında bir özdeşleşme beklentisi içine girecektir. Böylelikle oyunu okuyan/izleyen her birey, daha oyunun başından masaya koyulan kontratı, oyunun sonunda imzalayarak, kendinin de laik, demokrat bir aydın, tıpkı Kubilay gibi bir kahraman olduğunu ortaya koyacaktır.

### 3.3. Genel Deęerlendirme (İdeolojiyi Tek Başına Sırtlanmak!)

Tarihi bir olaydan yola çıkılarak yazılan bu iki oyunun yazarlarının farklı cinsiyetlere sahip olması, birinin Cumhuriyet dönemi yazarı olarak dięerinin ise 80 sonrası yazarı şeklinde tanımlanması ve farklı tarihsel zamanları ve olayları kullanarak oyunlarını kurgulamalarına rağmen, oyunlar arasında gözden kaçmayan birçok benzerlik mevcuttur. Seçilen her iki oyunda da (*HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN* ve *KUBİLAY*) tarihe yeni bir bakış getirilmemiş, hatta yanlış bir noktadan yaklaşarak mümkün olduğunca bilindik anlatıyı/tarihsel olayı bozmamaya gayret edilmesi sonucunda yazarların kendi dünya görüşleri bu metinlerin ana hatlarını, konularının omurgasını oluşturmuştur. *HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyunu tarihsel olay olarak kendine Şeyh Bedreddin destanını seçerken, yapısal olarak klasik metin biçimi yerine epik anlatım biçiminin türsel özelliklerini kullanmayı hedeflese de tam anlamıyla başarılı olamaz. Dięer yandan *KUBİLAY* oyunu anlatısını Menemen olaylarından yola çıkarak oluşturur ve ele aldığı bu tarihsel konuyu epizotlara bölerek şekillendirse de klasik anlatım biçiminin dışına çıkmadığı saptanır. Epizot kullanımı ve metinlerin bazı şekilsel özelliklerinin dışında söz konusu iki oyunda da, tarihin taraflı bakış açısından sapmadan, devlet mekanizmasının bekasını bilinçsizce yücelttikleri fark edilir. Bu metinlerin feminist yapı-söküm stratejileri doğrultusunda yapılmış dramaturji çalışmasından ortaya çıkan bir dięer kayda değer bulgu da, yazarların kendi inançları ve görüşleri çerçevesinde, içinde yaşadıkları düzenin -içine düştükleri egemen ideolojinin- yanlışlığını vurgularken, bir yandan da doğru iktidar biçiminin önermesini yapmalarıdır. Söz gelimi *HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyununda Osmanlı devletinin yönetim biçiminin eleştirisinin yanı sıra, günümüz iktidarlarına da eleştiri getirilmek istendięi açıktır. Oyunda Osmanlı hükümdarlığı temel alınarak iktidarların diktatör tavrı ortaya konmaya çalışılır. Osmanlı yönetiminin yurttaşları arasında ırksal, dini ve sınıfsal ayrımcılık yaratmasına karşılık oyun, Bedreddin'in sunduęu önermeyle bu yönetim biçimini alt üst etmek ve yurttaşlarına eşit koşulda bir yaşam şansı sunan,

adaletsiz yapıyı ortadan kaldırarak, dirlik-düzen getiren yeni bir yönetim biçimi oluşturma kaygısını taşır. *KUBİLAY* oyununda ise hali hazırda yeni değişmiş iktidar yapısının savunuculuğu yapılmaktadır. Öyle ki, Cumhuriyetin ilanının üzerinden yalnızca yedi yıl geçmiş, ülkede hala kargaşa devam etmektedir. Bir tarafta eski geleneği devam ettirmek isteyen bir grup cemaatçi, İslamcı kesim vardır; diğer safta ise yeni doğmuş, laik, demokrat, Kemalist devlet yapısı. Oyunda bir yandan Osmanlı gelenekçiliğini ve İslamiyet’i içine alan eski sistemin ne denli kötü olduğu vurgulanıp yerilirken, öte yandan Cumhuriyet ideolojisinin ne denli iyi/doğru olduğunun altı çizilerek yüceltilir. Bu noktadan bakıldığında, her iki oyunun da, tarihte yaşanmış olayları ele alarak, salt kendi inançları ve dünya görüşleri doğrultusunda olay örgüsünü kullandıklarını; oyun dizgelerini kendi söylemlerini onamak için tarihi araçsallaştırdıklarını söylemek mümkün.

Mevcut oyunlarda dikkate değer benzerlik gösteren bir diğer ortak nokta ise Kahramanların konumlandırılışıdır. Öncelikli göze çarpan nokta, iktidara dair eleştiri ve yeni önermelerin mutlak şekilde kahraman vasıtasıyla okur/izleyiciye ulaştırmasıdır. Yazarlar yarattıkları kahramanları kendi sözlerini dillendirecek bir kişi, sözcü olarak kullanır. Aslında bir bakıma yazarların kendilerini ve kendi düşünce biçimlerini “kahraman”laştırdıklarını da öne sürebiliriz. Kitleleri ardından sürükleyecek bu kahramanlar, mutlak biçimde eğitimlerine önem veren ve çokça kitap okuyan kişilikler olarak kişileştirilirler. Böylelikle bilgelikleriyle diğer oyun kişilerinden ayrılarak farklılaşırlar, düşünme biçimleri sayesinde yandaşları olan diğer oyun kişilerini ve okur/izleyiciyi etkileyerek çoğunluğu peşlerinden sürüklerler. Aynı zamanda oyunlarda bu kahramanların savaşmakta olduğu (uzakta veya yakında, kendi içinden veya dışından fark etmeksizin) bir kitle/düşman vardır. Bu kitlenin ‘yanlış’ düşünce biçimi ve inançları, iktidar mekanizmasını çıkarları doğrultusunda kötüye kullanmaları, gerek kahramanı gerekse okur/izleyiciyi bu duruma daha fazla katlanamayacakları bir noktaya getirerek, kahramanın görüşleri ve önerisi ne denli merkezleşmiş ve tek boyutlu bir anlatı olursa olsun, olumlanacak ve okur/izleyici açısından mutlak şekilde yüceltilecektir.

Tüm bu yapının devamında kahramanların destansallaştırılması, bir diğer anlamıyla onlardan destansı birer kişilik yaratılması gelir. Doğal olarak bu süreç ancak kahramanın zamansız ölümüyle gerçekleşebilecektir. Elbette ölümlerinin yanı sıra, onları asıl destansı kılan kendilerinden sonra bıraktıkları fikirleri, değer yargıları ve onlar gibi olmayı hayal eden/hedefleyen, onları takip edecek olan fikir

yandaşlarıdır. Bu tipler oyun içinde kahraman kişinin safında yer alan kişilerden oluşur gibi görünse de, asıl amaç oyun bitiminde okur/izleyiciyi de aynı psikoloji içerisine çekebilmektir. Bundan sonrası -her bir oyunun sunuluş biçimi sebebiyle- okur/izleyici hiç düşünmeden destansı kahramanın tarafında yerini alacaktır. Hatta daha da ileri gidilerek oyun finallerinde gerek *HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyunundaki gibi bir şarkı ile gerekse *KUBİLAY* oyunundaki yeni dönemde yaşanmış benzer tarihsel bir olay vasıtasıyla okur/izleyiciden birer kahraman olması beklenir.

Söz konusu oyunlar, kadın erkek temsilleri açısından ataerkil ideolojiye feminist yapısöküm stratejisi uygulanarak incelenecek olursa, ilk göze çarpan Destansı kişilerin yalnızca erkek dünyasına ait bireylerden oluşturulduğu olacaktır. Oyunda kahramanlaştırılan, kitleleri peşinden koşturan, liderlik vasfına sahip, okuyan ve okuduğunu değerlendirebilen akıl kişi mutlak surette erkektir. Onun dışında kadınlar kahraman erkeklerin yanında etkisiz eleman, görünmez, edilgen bir pozisyonda kalır ya da ‘her başarılı erkeğin ardında bir kadın vardır’ motifinde, destekçi figürlerde görülürler. Örneklendirecek olursak, *HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN* oyununda diğer kadınlar arasında düşünsel anlamda olaylara bakış açısıyla ve yaşama dair duruşuyla sıyrılmayı başarabilen (Habeş köle) Mariye olmasına rağmen, yeri geldiğinde Bedreddin’e karşı haddini, durması gerektiği yeri bilecek ve onun en önemli destekçilerinden biri olarak yalnızca arka planda, yandaş konumda kalacaktır. *KUBİLAY* oyununda ise Kubilay’ın eşi Vedide’nin öğretmen olduğu, kitap okuma konusunda Kubilay’dan çoğunlukla destek aldığı ve Kubilay’ın oğlunun anası olduğu işlenerek, kahramanın hayatında durduğu nokta, toplumsal anlamdaki alışa geldik kadın rollerinin ötesine geçmeden tasarlanır. “*Pek çok geleneksel ve modern anlatıda yer alan ideal kahraman, başarıya ulaşan veya başarıya potansiyeli taşıyan biri olarak sürekli eylem halindedir; diğer karakterlerin hikâyeleri ise onun hayatı ve projeleri etrafında döner.*”<sup>203</sup> Vedide yalnızca Cumhuriyet ideolojisine inanan, bu ideoloji çerçevesinde tanımlanmış kadın formasyonundan dışarıya çıkmayan, bu tanımlara ve iddia edilen laik ve demokratik yapıya rağmen aslında edilgen bir kadındır. Oyunda belirlenmiş ve üzerine basa basa tarif edilen kadının özgürleşmesi noktası, yalnızca biçimsel bir şablondan ibarettir. Zira gerek Mariye gerekse Vedide gibi “*kendi hayatları hakkında inisiyatif alır gibi görünen kadınlar bile en nihayetinde varlıklarının koşulunu sadakat duydukları bir*

---

<sup>203</sup> Şimşek, 2006: 136

*erkeğe bağlamışlardır.*"<sup>204</sup> Hatta özellikle Vedide'ye okur/izleyici açısından bakıldığında, kocasından boşandığı için sevdiği başarılı erkeğin ardındaki kadın rolünden ziyade, analığı çok daha baskın ve değerlidir. Bilindiği gibi, kadın doğurganlığı, toplumsal anlamda kadının bulunduğu yeri belirleyen en temel faktördür. Genel geçer bu söylem ve koşullarda, bir kadın ancak 'iyi' anneliğiyle olumlanır; başarısı veya başarısızlığı da anneliğiyle örtüştürülür. KUBİLAY oyunundaki bir diğer kadın karakter olan Zeynep Hanım'ı da yetiştirdiği evlat üzerinden, olumlanacak kadınlar arasında saymak mümkün. Bu açıdan bakıldığında, oyunlara bütüncül bir bakışın hâkim olduğu, kadın-erkek ilişkisindeki temsillerin içinde, toplumsal kaideyi/düzeni bozacak bir kurgudan veya yapıdan kaçınıldığı görülür. Böylesi bir görme biçimiyle kadınların, alışıldığı ve kabul gördüğü üzere, erkeklerin hayatlarına konu olan bir fon olarak değerlendirilip metinde yer bulabildikleri söylenebilir.

Feminist eleştirel bir yaklaşımla yapı sökülme stratejileri doğrultusunda bakılan, kadın-erkek ilişki biçiminin temsilleri, devlet-resmi ideoloji temsilleri, kahramanlık algısı ve biçimlendirdiği ilişkiler açısından okuması ve metin çözümlemesi yapılmış iki oyunda da, *-HİKAYEY-İ MAHMUD BEDREDDİN ve KUBİLAY-* metinsel anlamda yeni bir görme biçimi oluşturmamış, oyunlarını toplumsal normlar çerçevesinde kurgulamışlardır. Seçilen bu oyunlar, kendi çizdikleri yönetim biçimine vurgu yaparak kurguladıkları metinlerini, hem resmi ideoloji açısından hem de ataerkil ideoloji bağlamında normalleştirerek biçimlendirirler. Buna göre iki oyunda da iktidarı eleştirmek ve girilmesi gereken 'doğru yolun' iknası kaygısıyla ortaya çıkarılmış destansı kahramanlar, hem yazarın ideolojik söylemini hem de içselleştirilmiş toplum normlarını yüklenerek varlıklarını gösterirler. Bu bağlamda, oyunların dert edindikleri temel noktanın, yazarların yaşam felsefelerini okur/izleyiciye direkt olarak iletmek olduğu bulgulanır. Bu metinlerde çoklu bir bakış açısı yerine tek boyutlu, okur/izleyiciyi mutlak doğru kabul edilen güzergâha sürüklemek yoluyla bir dizge kurulmuş, böylece okur/izleyiciye herhangi bir durumla hesaplaşma, yüzleşme, ya da tartışma kanalları açılmamıştır. Söz konusu iki metinde de okur/izleyiciden beklenen, oyunun başından itibaren yaratılan duyguya, fikre kapılmaları ve finalde ideal kahramanın yerine kendilerini koyup, kendilerine sunulan ideolojiyi çoğaltarak yeniden üretmeleridir. Böylesi bir anlayışla

---

<sup>204</sup> A.g.e.: 146

kaleme alınmış bu metinlerin, ister istemez okur/izleyiciye baskı kurarak kendi söylemini dayatmaktan öteye geçemedikleri saptanır.

#### 4. ANLATILARDA KADINLAR

Tezin üçüncü bölümünü tanımlayan ‘Anlatılarda Kadınlar’ başlığı, ilk bakışta destan, masal söylene gibi kimin tarafından anlatıldığı belli olmayan hikâyelerdeki kadınları incelemeye alıyormuş gibi görünebilir. Fakat bu başlıkla yaratılmak istenilen asıl anlam içine doğduğu sistemi ve etrafını ören ideolojileri eleştirmek ve parçalamak isterken, söylem dizgesinde mevcut düzenin sorgulanmasına öncelik tanımadığı ve dolayısıyla var olan kalıpların dışına çıkamadığı için tasarladığı kurmacanın yeni bir hikâyeye olmasına sebep olan yapılarıdır. Böylesi bir yapı içerisinde ise yazılan her şey tamamıyla yeni bir hikâyeye dönüşmekte, kadınlar ise bu yapı içerisinde sürekli bir anlatıya dönüşerek hikâyeler içinde sıkışmış, bozuk bir daire içerisinde dönüp duran, masal kişileri olarak kalmaktadır.

Buna göre tezin bu üçüncü bölümünde, tarihi kendine fon olarak almış ve dilini postmodern yazının teknik imkânlarını kullanarak oluşturmuş tek bir oyun ele alınmaktadır. Bu bağlamda hem resmi tarihin eleştirisini yapmayı hedefleyen hem de anlatılardaki kadın sultanları farklı bir gözle değerlendirmeyi amaçlayan *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununa feminist eleştirel bir bakış açısıyla yapı söküm stratejisi gözetilerek dramaturgi çalışması yapılacaktır.

*GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununun söylem dizgesi içerisinde tercih ederek kullandığı postmodern yazım tekniği, (üst kurmaca (meta-fiction), ikizlik, oyun içinde oyun ve zaman kaymalarının) tezin ilk iki bölümünde yer almış oyunlardan ayrıldığı en temel nokta olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda oyunun mevcut tekniği nasıl kullandığı, anlamsal olarak neyi arzuladığı ve ortaya çıkacak sonuca dair değerlendirmeler yapılacak ve çalışma süresince detaylı bir şekilde işlenecektir. Genel bir bakışla örneklendirme yapılacak olursa, metin içerisinde Hürrem Sultan’ın kendiyi ya da ikiziyle karşılaşması bir üst kurmaca özelliği taşımaktadır. Veya oyun boyunca anlatılan bir dönemden, oyun sonunda aniden başka bir döneme atlanması ve iki dönemi finalde iç içe geçirerek okur/izleyiciyi şaşırtması, oyun içinde oyun tekniğine örnektir. Zaman zaman metnin yabancılaştırma etkisi yaratmak için

kullandığı gölge perdesi ve orta oyunu teknikleri de dikkat edilmesi gereken biçimsel arayışlar olarak tanımlanabilir. Tüm bu postmodern yazın tekniğini kullanan metnin, aslında gerçeği açıkça yansıtmak, tarihi kronolojik bir sıra gözeterek anlatmak, anlatılardaki kadına dair bilindik dizgeyi yeniden üretmek gibi bir niyeti olmadığı açıktır. Bu nedenle *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununun, resmi tarihin dayattığı iktidarda bulunan kadın şablonu ve toplum içerisindeki klişe kadın rolleri ile nasıl bir hesaplaşma içine girdiği araştırılacaktır. Oyunun başlığından da anlaşıldığı gibi resmi tarihin oluşturduğu merkezli yapıyı, tarihin olaylara taraflı bakışını ve nesnelliği tartışmak niyetiyle yola çıktığı açıkça görülür. Başlıkta yarattığı bu izlenim, oyunun biçiminde ve kurgusunda tercih edilmiş yazım tekniğiyle de kendini gösterir.

Burada oyun, yapısal eserlerden farklı olarak kullandığı yazım tekniği, kurgusunda tasarladığı değişikliği sayesinde tarihe ve resmi söyleme, yeni bir bakış getirmeyi amaçlamaktadır. Bu açıdan, metnin yalnızca başlığı bile okur/izleyici üzerinde, resmi tarihin ve ideolojik söylemlerin dışında, yeni ve farklı bir görme biçimi geliştireceği izlenimini yaratır. Böylelikle diğer oyunlardan farklı olarak, oyunun tüm açıklığıyla gerçeği yansıtmak gibi bir niyeti olmadığı ve bu doğrultuda oyun içerisinde bir ideolojik söylem üretmediği, dolayısıyla okur/izleyiciyi ikna etmeye çalışmadığı da ortaya çıkarılacak; fakat anlamsal bağlamda niyet ettiği eleştirel bakışa ne derece ulaşabildiği de tartışılacaktır. Bu bakımdan metindeki metaforlar ve simgeler, tarih gerçekliğine dayanmayan kurgusal anlatımlar (oda, Hürrem Sultan'ın kurgusal aşk hikâyesi, odada geçen tarih anlatıları, oyun içindeki kadın-erkek temsilleri, resmi tarih söylemi ve ideolojilerin dayattığı olgular) ele alınacak ve oyunun anlamsal açıdan kurguladığı yazım tekniğiyle ne denli doğru orantıda bir dizge oluşturduğu bulunmaya çalışılacaktır. Bu doğrultuda, metne feminist eleştirel bir stratejiyle metin çözümlemesi yapılacak, böylelikle metne yapısöküm uygulanacak ve postmodern yazının içerik açısından nasıl işlendiğine bakılacaktır.



#### **4.1. Gayri Resmi Tarihe Göre Hürrem Sultan'dan Adap Erkan Dersleri veya Gayri Resmi Hürrem**

Özen Yula, Türk Tiyatrosunun genç ve üretken oyun yazarlarından. Yazarlık sürecinde deneme, öykü gibi türlerde de isminden söz ettiren Yula'nın, tiyatro metinleri arasında "Ay Tedirginliği" "Dünya'nın Ortasında Bir Yer" "Gözü Kara Alaturka" "Kırmızı Yorgunları" ve "Gayri Resmi Hürrem" sayılabilir. Birçok kurum tarafından ödüle layık görülmüş oyunlarından bir tanesi olan Gayri Resmi Hürrem oyunu, oyun içinde oyun tekniği kullanılarak yazılmış, Osmanlı tarihine Hürrem Sultan'ın kişisel odasından ve bu odada kurguladığı özel yaşamından bakarak, Osmanlı saltanatını, iktidar mekanizmasını, güç ilişkilerini ve bu noktadan hareketle tarihin nesnellliğini sorgulamayı hedefleyen bir eserdir.

Oyun, bir cariyenin tesadüfen keşfettiği ve uzun süredir kullanılmayan Hürrem Sultan'ın odasında başlar. Dışarıdan duyulan hızlı ayak sesleri ile örümcek ağları kaplanmış, gizemli odanın kapısı sert biçimde açılır ve içeriye odanın asıl sahibi Hürrem Sultan girer. Hürrem, odada kendi geçmişini anımsarken, duyduğu bir ses ile odada birinin varlığını fark eder. Hürrem Sultan bir yandan yeni tanıştığı cariyeye (Hürrem) ile olan benzerliklerine şaşırarak, hayal mi gerçek mi olduğunu anlamaya çalışırken, diğer yandan kendini, ona bugüne kadar kimseyle paylaşmadıklarını anlatırken bulur. Osmanlı haremine nasıl geldiğini, Kanuni Sultan Süleyman ve karısı Gülbahar ile neler yaşandığını anlatırken, cariyeye Hürrem de bu sohbetle, hatırladığı kadarıyla saray dedikodularını anlatarak ve zaman zaman Gülbahar Sultan'ı canlandırarak katılır. Bu sohbetler esnasında birden cariyenin başı döner ve aynı anda sesler duymaya başlar; ardından da duyduğu sesin kimliğine bürünür. O anda Hürrem Sultan'ın karşısında, hem buldukları odanın mimarı hem de öldürtmek zorunda kaldığı ama unutmadığı aşkı Mihal belirir ve geçmişle hesaplaşmaya başlarlar.

Odada geçen başka bir günde, Saray dedikodularını merak eden Hürrem'in soruları üzerine cariyeye Hürrem, İbrahim Paşa'nın öldürüldüğü günü, sanki yeni

bir olaymış gibi anlatır. Hürrem Sultan ise İbrahim Paşa'yı öldürüşünü kendi gözünden ve adalet anlayışından bakarak izah eder. Böylece saray içindeki entrikalar, ayakta kalabilmek için izlenen stratejiler, cariye tarafından dolaptan çıkarılıp oynatılan kuklalarla aktarılır. Oyunun devamında kuklalarla gölge oyunu şeklinde Gülbahar'ın oğlu Mustafa'nın öldürülüşü, Hürrem'in tek kızı olan Mihrimah'ın Rüstem Paşa'yla evlendirilmesi, Rüstem Paşa'nın sadrazamlıktan alınışı, yeniçerilerin nasıl etkisiz hale getirildiği, ayaklanma ve isyanların nasıl bastırıldığı masalsı bir biçimde canlandırılır. Bu tarihsel olayların anlatımı sırasında Hürrem Sultan, zaman zaman cariye Hürrem'e iktidarda kalmanın bedellerini, konumunu korumanın yollarını, hem sarayı hem de halkı çekip çevirmenin inceliklerini aktarır.

Hürrem Sultan bir gece sabaha karşı uyanarak gölge perdesindeki büyük aşkı Mihal ile yüzleşir. Sonrasında ise Selim ve Beyazıd'ın kuklaları belirir. Tahta kimin geçeceği iki kardeş arasında rekabet konusudur; bu süreçte Hürrem Sultan Kanuni'yi de ikna ederek tahta oğlu Selim'in geçmesini sağlar. Kanuni'nin odadan çıkması için verdiği emre karşı gelen Hürrem için, sarayda Sultan Süleyman'a baş kaldırdığı, odada aç-susuz yaşadığı, sinir illetine tutulduğu gibi dedikodulara maruz kalır. Bunun üzerine biraz rahatlamak için cariye Hürrem ile birlikte -orta oyununu andıran bir anlatım biçimiyle- hayali bir şehir turuna çıkarlar. Ardından gölge perdesinde Hürrem Sultan ve Mihal'in kuklaları belirir. Bu esnada Hürrem Sultan, buldukları odanın yapımı sırasında yaşanan aşkı ve Mihal'i ölüme götüren süreci aktarır.

Başka bir sabah Hürrem Sultan, yaşadığı aşkın çıkmazıyla yüzleşmeye çalışırken birden gölge perdesine Hafsa Sultan -Kanuni Sultan Süleyman'ın annesi- belirir. Hürrem'in sır olarak sakladığı özel yaşamını, kişiliğini ve hırslarını gün yüzüne çıkararak onunla sohbet eder. Bu esnada cariye Hürrem telaşlı bir şekilde, oda kapısının bu akşam kırılacağı haberiyle gelir. Durumun ciddiyetine rağmen Hürrem Sultan gayet rahattır ve memleketine dönme planları yapmaktadır. Aynı günün gecesini, iki kadın kıyafetlerini değiştirerek yeni rollerine hazırlık yaparlar. Cariye Hürrem içeri giren muhafızları oylarken Hürrem Sultan ise onun kıyafetleriyle gizli dehlizden kaçmayı planlamaktadır. Akşamı beklerlerken, iki kadının içinde buldukları küçük odada yaşadıkları tarihsel süreci farklı kimlikler ve benzer olaylarla hikâyesini anlatan Hürrem Sultan, bir yandan cariyeye karadut şerbeti ikram eder. İkram edilen şerbetle zehirlenen cariye, öksürmeye ve nefes

alamamaya başlar. Hürrem Sultan bir süre sonra ölen cariyeyi, kendi Sultan kıyafetleri içinde ardında bırakarak gelecekteki yaşamına ilk adımını atar.

Hürrem Sultan'ın gizli dehlize girmesiyle sahneden alkış sesleri yükselir. Alkış sesleriyle birlikte bu ana dek izlenen tüm hikâyenin, aslında iki cariyeye tarafından -ki bunlardan bir tanesi daha sonra tarihe damgasını vuracak olan Mahpeyker Kösemdir.- Handan Sultan'ın emriyle hazırlanıp, sunulmuş bir kurgu olduğu anlaşılır. Hikâyenin tarihsel gerçeği yansıtmayışına, kurgu oluşuna rağmen, Handan Sultan oyundan keyifli ayrılır. Ancak Mahpeyker'in akli tahtta ve Sultan olmakta kalmıştır. Bir gün tarihe Kösem Sultan olarak geçme arzusuyla sahneden ayrılır.

#### “Simgeler Ve Metaforlar...”

Postmodern yazım tekniğiyle bağlantılı olarak oyunun bütününde önemli bir yere sahip belirli simgeler ve metaforlar bulunmaktadır. Örneğin **ÖRÜMCEK AĞI**, edebi eserlerin sıkça kullandığı klişe anlatımların biri olup oyunda da simgesel biçimde kullanılmıştır. Genellikle geçmişi, çürümüşlüğü, bilindik anlatıların içinde sınırlanmışlığı, durumun veya kişinin kendi tarihsel alanı içerisinde sıkışmışlığını, bir nevi kurulu düzenin köhnemiş yapısını betimlemek için kullanılır. *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyunu da, bu klişeyi kendine malzeme edinmiş, tarihin ve/veya geçmişin dayattığı anlamları farklılaştırabileceğini düşündüğü bir sembol halinde ve yeni bir bakış açısıyla örümcek ağını kullanmayı seçmiştir. Buna göre, oyunun girişindeki dekoru tarif eden ilgili bölümde örümcek ağları, Hürrem'in iç dünyasına girişin bir simgesel anlatımını betimlemektedir. Oyun dekorunu açıklayan bölümde “(oda loş. Örümcek ağları var köşe bucağında)”<sup>205</sup> ve “(sahnedeki seyircinin oturduğu yere örümcek ağlarının gölgesi düşer.)”<sup>206</sup> şeklinde net bir tarifile karşılaşılır. Bu tanımlamanın ardından açılan perdede, sahnedeki örümcek ağlarının önünde karşılaştığımız ilk kişi cariyedir. -Cariyenin oyunda Hürrem'in kendi gençliği olarak kişileştirildiği daha sonraki bölümlerde etraflıca anlatılmıştır.- Hürrem Sultan'ın geçmişteki hali olarak konumlanan cariyenin sahne üzerindeki örümcek ağlarını görmediği dikkat çekicidir. Böylelikle geçmişin bir parçası olan Hürrem Sultan'ın gençliği, doğal olarak ağlara dokunmayacak, onunla ilişki kuramayacaktır. Ancak

---

<sup>205</sup> Yula, 2007: 9

<sup>206</sup> A.g.e.: 9

sahneye Hürrem Sultan'ın kendi, yani olgun hali geldiğinde, odanın örümcek ağlarıyla kaplı olduğunu hemen fark eder. Okur/izleyici çok uzun zamandır odaya girilmediğini anlamakla birlikte, Hürrem'in örümcek ağlarını eliyle temizlemesinden ve izleyici üzerine düşen örümcek ağı gölgesini kaldırışından, geçmiş zamanı araladığı ve iç dünyasıyla yüzleşmeye hazır olduğu simgesel bir anlatımla okur/izleyiciye ulaşır. Örümcek ağını simgesel olarak kullanan başka eserlerden farklı olarak, bir eğretilme ile izleyicinin üzerine düşen örümcek ağları gölgesinin, Hürrem Sultan'ın kendi elleriyle yok edilmesi, okur/izleyicinin üzerine yıkılan bilindik tarihin dışında, yeni bir bakış açısıyla, yaşanmış olayları Hürrem'in gözünden görme ve irdeleme imkânı sağlamak için tasarlanmış bir biçimsel anlatım olarak da değerlendirilebilir. Oyunun izleyiciye kadar uzanan bu simgesel anlatım biçimi, okur/izleyicide farklı bir tarih anlatımının içine düştüğü izlenimi yaratır. Fakat ileride de görüleceği gibi, metnin, toplumun genel geçer kuralları ve normları dâhilindeki temsil biçimlerini alışılmış halleriyle ve klişe motifleriyle sunması, kullandığı şablonlarda ironi ve mecaz yaratmaya niyetlenirken, anlamsal bir farklılık yaratamaması bilindik söylemin tekrarı sonucunu doğuracaktır. Buradan oyunun, belirli klişe imgeleri eğretilme yaparak kullanıp, toplumun ortak belleğinde oluşmuş bilindik dizgeyi sorgulama ve parçalama niyetinde olduğu, fakat yeni bir görme biçimi geliştiremediği söylenebilir.

Yine örümcek ağına benzer bir eğretilme, **NAR BÜLBÜLÜ** betimlemesiyle karşımıza çıkar. Bülbül ile gülün hikâyesi divan edebiyatında kavuşamadıkları için acı çeken âşıkların sembolize edildiği kalıplaşmış bir anlatım biçimidir. Simgesel olarak âşığı temsil eden bülbül, güle olan tutkusunu ötüşüyle gösterir. Bülbülün feryat figan ötüşü, güle bir türlü ulaşamamasından ve ancak sesiyle dikkat çekerek sevdiğine görünme çabasından kaynaklanır. Gülün dikenini, bülbül ile âşığı arasında kimi zaman rakip kimi zaman engel olarak temsil edilir ve bu büyük aşk hikâyesi sembolik bir anlatımla, kavuşamayan âşıklar klişesinin bir anlatımına dönüşür. *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda da, acı acı duyulan ve dışarıdan gelen nar bülbülünün sesi, metnin kurgusu içerisinde divan edebiyatında kullanılan klişeleşmiş anlatımla birebir örtüşmektedir. Mihal ile Hürrem'in saf, temiz, duygu yüklü olduğu anlaşılabilir aşkları ve Hürrem'in içinde bulunduğu iktidar ilişkileri dolayısıyla kavuşamamaları, tüm bu şablon anlatım biçiminin kanavasını yapısında barındırır. *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda, simgesel olarak nar bülbülü Mihal'in sesini, gül Hürrem Sultan'ı, gülün dikenini ise iktidar ilişkilerini/oyunlarını sembolize eder. Zira

bu iki aşğın kavuşamaması Hürrem'in iktidardaki pozisyonuna ve dolaylı olarak güç ilişkilerine bağlanmıştır. Dolayısıyla oyun içerisinde Nar bülbülünün acı acı gelen sesi Hürrem Sultan'ı ve okur/izleyiciyi her koşulda Mihal'in aşkını hatırlamaya yönlendirir.

Örneklendirilecek olunursa, oyunda ilk kez Mihal'in görüldüğü sahneyle beraber “(dışarıdan nar bülbülünün sesi gelir.)”<sup>207</sup> Devamındaki diyalog ise aşağıdaki gibidir.

*CARİYE: Senin için tuttum bunu. Ökseden söküp getirdim.*

*HÜRREM: Bırak onu Mihal. Bir pençesi öksede kalmış, acı çekiyor zaten. Bırak onu. Acı çeken bir bülbül acılı çiler ve acı verir Mihal. Dünyanın kanunu bu.*<sup>208</sup>

Bu sözlerden de anlaşılacağı gibi Nar bülbülü tamamıyla Hürrem-Mihal ikilisinin yaşanmış aşkını Mihal'in gözünden betimlemek üzere tasarlanmıştır. Oyunda acı acı çileyen bülbül, yarım kalmış aşklarının sese bürünmüş halidir. Okur/İzleyicinin Mihal ile karşılaştığı an itibariyle, nar bülbülünün sesinin duyulması, oyunun devamında da Mihal ve bülbül sesinin özdeşleştirilmesini sağlayacaktır.

*(Dışarıdan bir nar bülbülünün şakıdığı işitilir.)*

...

*HÜRREM: Eski günlerin diliyle, eskitilmiş vakitlerin azabıyla dinliyorum bu nar bülbülünü. Bitmiş hikâyelerin acısıyla, evvel zamanların ninnisiyle bir tutuyorum çağültısını. ...*<sup>209</sup>

Oyunda nar bülbülünün ötüşü, Mihal'in aşkının sönmediğini, tüm acısıyla devam ettiğini okur/izleyiciye iletirken, diğer yandan Hürrem için, eskilerde kalmış, özlem duyulan ama bir taraftan da unutulmak istenen acıklı bir aşk hikâyesini betimler. Öyle ki, Hürrem Sultan'ın Mihal'den önceki zamanları oyuna konu olduğunda, nar bülbülünün sesi duyulmayacak, böylelikle var olmadığı bir tarihin içinde yer almayacaktır.

---

<sup>207</sup> A.g.e.: 18

<sup>208</sup> A.g.e.: 18

<sup>209</sup> A.g.e.: 52

*HAFSA 'NIN KUKLASI: Doğduğun yerlere gitmeye karar vermedin mi?*

*(Nar bülbülünün sesi kesilir.)<sup>210</sup>*

*(Dışarıdan nar bülbülünün şakıması işitilir. Ses yankılanarak çoğalır. Cariye gidip hançeri getirir, Hürrem Sultan'a uzatır. Ses aniden kesilir. Sahne kararır.)<sup>211</sup>*

Hürrem Sultan'ın saray içerisinde yaşadığı zaman dilimini unutmak istediği ve yeni bir hayatı kurguladığı anlarda nar bülbülünün sesinin kesiliyor olması, Mihal'in Hürrem Sultan için, yaşanmış ve geride kalmış, hayal ettiği 'yeni' yaşamında yeri olmayan, saray hayatı ile özdeşleşen ve geride bırakılacaklar arasında bir konumda olduğunu göstermektedir. Böylelikle nar bülbülü açık ve net bir biçimde, oyunda yalnızca Mihal ile olan aşk ilişkisinin varlığını sembolize etmek için kurgulanmış, oyunun sonuna kadar istikrarlı bir biçimde bu haliyle kullanılmıştır. Zira nar bülbülü Hürrem'in sesi olarak karşımıza çıkmış olsa idi, oyunun farklı bölümlerinde aşk dışında onun hislerine, yaşama dair duyduğu öfkeye, yaşadığı çelişiklere, saray içinde geçirdiği döneme dair mutsuzluklara da aynı şekilde tepki vermesi beklenirdi. Fakat oyunda nar bülbülü zaman zaman susarak, zaman zaman da Hürrem Sultan'ı susturarak, onun dışında ama ondan bağımsız olmayan Mihal'in sesine hayat vermektedir. Örneğin, Mihal'in büyük aşkını anlatan ve Hürrem'e baskın çıkan bülbülün ötüşü, Hürrem Sultan'ın unutmak istediği, yüzleşmekten korktuğu tüm duygularına karşı üstünlük sağlamaktadır.

*(Nar bülbülünün şakıması gitgide yükselir, bir çığlığa dönüşür. Hürrem Sultan artık sadece ağzını açıp kapamaktadır. ... Sahne kararır. Halen nar bülbülünün şakıması işitilmektedir.)<sup>212</sup>*

*(Nar bülbülünün sesi git gide yükselir. Hürrem Sultan'ın ağzını açıp kapadığı görülür. Sahne kararır.)<sup>213</sup>*

Burada nar bülbülünün yükselen çığlıklarından ötürü Hürrem Sultan'ın konuşmaya devam ettiği halde sesinin artık duyulamıyor olması, simgesel olarak Hürrem'in, Mihal'in aşkını unutmaya çabasına karşılık gelmektedir. Hayatının bir bölümünü etkilemiş bu ölümsüz aşkın çıkmazında yaşamak istemeyen Hürrem

---

<sup>210</sup> A.g.e.: 52

<sup>211</sup> A.g.e.: 52

<sup>212</sup> A.g.e.: 19

<sup>213</sup> A.g.e.: 32

Sultan'ın, Mihal'e olan hislerini ve dolaylı olarak nar bülbülünü susturmak istemesi, haykırarak fikrini beyan etmesi, hem mecazi bakımdan nar bülbülü ve Mihal'i hem de okur/izleyiciyi rahatsız eder. Çünkü Hürrem'in artık işitmek istemediği bu ses, öyle büyük bir aşkı temsil eder ki, her şekilde Hürrem Sultan'ın hislerine ve düşüncelerine baskın gelir. Bu açıdan değerlendirildiğinde mevcut aşk hikâyesinin asıl kahramanı Hürrem Sultan değil, mutlak şekilde Mihal'e yönlendirilmiştir. Mihal'in sevgisinin ve tutkusunun ulviliği kendi varlığının dışına çıkmış, nar bülbülünün sesiyle birleşerek yücelmişken, öte yandan Hürrem Sultan için geçmişte kalan bir aşk hikâyesine dönüşür. Böylesine ulvi bir aşkın yaşandığına dair ipuçları ise çoğunlukla Mihal'in hisleri ve tutkusundan ötürü okur/izleyiciye ulaşır. Bu arada kendi duygularını ifade etmeye kalkan Hürrem Sultan ise, nar bülbülünün giderek şiddetlenen ötüşüyle susturulmuş bulunur. Çünkü onun bu aşk hikâyesindeki tutkusu Mihal'in sevdasına göre silik kalır. Oyunun iki farklı yerinde bu şekilde Hürrem Sultan'ın sessizleştirilmesi, toplumun dayattığı toplumsal cinsiyet rollerine ve normlarına uygun davranmayan kadının -kocasını varken başka bir erkekle aşk yaşaması, dahası sonrasında iktidar hırsı dolayısıyla âşık olduğu erkeğin ölümüne sebep olması gibi- içinde yaşadığı çok katmanlı süreciyle değerlendirilebilir. Okur/İzleyici açısından, Hürrem Sultan'ın yaşadığı aşk hikâyesi içinde, acımasız ve bencil davrandığı kanısı uyanacak ve dolayısıyla içinde hala kötülük barındırdığı düşünülecektir. Böylelikle nar bülbülünün avaz avaz bağırarak Hürrem'in sayıklamalarını bastırması, bir yandan Mihal'in aşkının yüceliğini vurgularken öte yandan Hürrem'in durum karşısındaki hislerini silikleştirir ve sessizleştirir. Böylelikle oyunda Hürrem, Mihal'in aşkının büyüklüğü karşısında artık konuşmayı hak etmeyecek noktaya gelmiş olarak resmedilir.

Oyunda, Hürrem'in insani hislerinin çıkmazı ve çelişkileri ortaya konulmak istenirken, böylesi bir sembol kullanılması, net bir şekilde kadının toplum içerisindeki ikincil konumuna vurgu yapmaktadır. Söz konusu metaforun, kadınların susturulmuşluğunu, erkek egemenliği karşısında sesini duyuramayışını açık etmek için konulmuş olduğu düşünülebilir. Fakat böyle bile olsa, bir yandan kadın-erkek ilişkisi içindeki eril temsiliyeti gözler önüne sermeye niyetlenen oyun, öte yandan alışagelmış aşk temasını tek boyutlu bir biçimde aktararak aynı klişe yapıyı ürettiğinden, ataerkil ideolojiye dair farklı bir sorgulama içine girmediği hatta Mihal'in aşkını yücelterek erkek egemen ideolojiyi pekiştirdiği de bu noktada açık edilir. Bu durumda olsa olsa, okur/izleyici, standart bir aşk hikâyesinin içinde,

Hürrem Sultan'a baskın gelen nar bülbülünün sesini, Mihal'in aşkının ölümsüzlüğü ve yüceliği olarak algılayacaktır. Oyunda nar bülbülü üzerinden simgeselleştirilen kavuşamayan âşıkların hikâyesi, eril bir ideolojinin bakış açısında sınırlı kalmış bir söylemin devamı olarak karşımıza çıkar. Tarihin yazdığı gerçeğin dışında bir kurgu olarak oyuna dâhil olan Mihal-Hürrem aşkı, bilindik kadın-erkek temsilleri ve klişe bir aşk şablonu üzerinden kurgulanarak okur/izleyiciye aktarılır. Sonuç itibariyle, Hürrem adına üretilen, kurmaca aşk hikâyesi, Hürrem'in duygularını, çelişkilerini ve hata yapabilirliliğini, çok genel anlamıyla insan yanını vurgulamak istemekle birlikte, aşka yüklenen eril anlamlar sebebiyle ve bir masal şablonu olan kavuşamayan âşık klişesiyle, Hürrem Sultan'ı masalın bir parçası haline getirmiş ve onu kurgulanan bu aşk hikâyesi içerisinde araçsallaştırmıştır.

*GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununun kurmaca dünyasındaki en temel öge olan **ODA**, Hürrem Sultan'ın kişisel hikâyesinden yola çıkarak, öznel bir bakış açısıyla, toplumsal bellek içinde var olagelmış normları ve genel geçer koşulları kırmayı amaçlayan önemli metaforlardan biridir. Oyun kurgusu içinde Hürrem'in şahsi odası olarak tasarlanan odada, bir yandan onun iç dünyası kurcalanırken, bir yandan da devlet ideolojisi, resmi mekân, güç ilişkileri, tarihin yanlılığı gibi konulara, çoğul anlamlar yüklenmesiyle bir dil geliştirilmeye çalışılarak kurgulanır. Mevcut kurgu içerisinde oyun, Hürrem Sultan'a yarattığı oda sayesinde, tarihe yeni bir soluk getirmeyi amaçlayarak, tarihin alışagelmış ve tek boyutlu görme biçimi yerine, kesinliğe dayalı olmayan, öznel ve çoğulcu bir bakış açısından yola çıkarak hikâyesini harmanlamak derdine düşer. Oyunda anlatılması amaçlanan Hürrem Sultan'ın kişisel tarihine ilişkin yapılandırmalar ve/veya kurgular, toplum düzeninin dayattığı ortak bellekten bakılarak, oyun dizgesinin nasıl bir yöne evrildiği bulgulanmaya çalışılacaktır. Bunu keşfetmek için, öncelikle saray içinde -ki bu resmi bir mekândır ve tüm tarih anlatılarında olduğu gibi burada da resmi mekânın dışına çıkılmamıştır.- Hürrem Sultan adına yaptırılmış özel odanın oyunda nasıl bir işleve sahip olduğuna bakmak gerekir. Hürrem her ne kadar oyunun başında kendi kişisel tarihine dalarak, çocukluğundan saraya uzanan öyküsünü dillendirse de, bir süre sonra söz konusu odanın baskın şekilde bir aşk teması ile örüldüğü fark edilir. Tüm oda Mihal isimli erkeğin Hürrem Sultan ile olan anılarıyla dolu, gizemli bir mekân olarak karşımıza çıkar. Oyunda, odanın mimarı/yapıcısı olarak tanıtılan Mihal, çalıştığı sarayın sultanına âşık olur. Böylelikle hem odanın, hem de Hürrem Sultan'ın gönlünün mimarı olan bu adam, Hürrem Sultan'ın odasının merkezi haline



dönüşür. Oyunda, Hürrem Sultan'ın kişisel mekânı ve bir nevi geçmiş belleği olması için tasarlanan bu oda, yoğun bir şekilde acıklı bir aşk hikâyesiyle bezenmiş, olduğundan, bir erkekle özdeşleştirilmiş olarak tanımlanabilir. Böylelikle kadının yalnızca 'kendine ait' olması düşünülen odasında dahi, kadının öz benliği ve iç çatışması bir erkek motifi kullanılarak oluşturulur. Odanın önemini betimleyen ve aslında odayı var eden erkektir. Odadan erkeğin hikâyesini çıkardığımız anda herhangi bir özelliği kalmayacak, saraydaki sıradan alelade bir odaya dönüşecektir. Zira odayı 'özel' yapan ve dramatik öğelerle süslenmiş tüm malzeme, Hürrem ve Mihal arasında yaşanan aşk hikâyesinden ibarettir.

*HÜRREM: Bu duvarları sana boyattım Mihal. Bu gönlü bu duvarların içine sığdırdım. Bu oda sensin artık.*<sup>214</sup>

Yukarıdaki sözlerden de anlaşıldığı gibi, gönlünü, hislerini, aşkını dört duvar arasına sıkıştırmış olarak betimlenen kadını/Hürrem Sultan'ı tanımlayan erkeğin/Mihal'in ta kendidir. Oda gerek Hürrem Sultan için, gerekse okur/izleyici için Mihal'in varlığıyla bütünleşir ve özelleşir. Odayı kadın için özel ve anlamlı kılan en önemli olgu erkeğin varlığı ve onun geride bıraktığı an'larıdır. Oyunda Mihal'in fiziksel gücü, mimari zekâsı, zanaatkârlığı ve tabii ki ölümsüz aşkı, Hürrem'in ağzından yüceltilir. Odanın yapımını üstlenen, tüm sorumluluğu üzerine alan, aşkına rağmen odanın bedelini hayatıyla ödeyen erkeğe karşın, duygularını bastırarak aşkının acısına ve sessizliğine gömülen; ama bunun yanında sevdiği adamın ölümüne seyirci kalarak kendi yaşamını ve bulunduğu mevkiini her şeyden üstün gören bir kadın profili ortaya çıkar. Bu açıdan bakılınca okur/izleyici kendini bilindik, eril düşünceyle kurgulanmış bir aşk dizgesi içinde bulur. Hürrem Sultan'ın iktidardaki etken tavrına rağmen, erkeğin uğruna öldüğü, kadının ise hisleri için harekete geçemediği bu sevdada, -toplumsal cinsiyet normları açısından bakıldığında- Hürrem'in edilgen tutumu hemen fark edilir. Hürrem'in içinde bulunduğu durumda aktif biçimde aldığı kararlar yaşamayı ve var olan iktidarı yürütmeyi seçmesiyle bağlantılıdır. Oyundan anlaşılan, bu aşk hikâyesi içindeki Hürrem'in edilgen bir hal aldığı, ancak yaşamına mal olacağı durumda aşktan vazgeçip etken tavrına yeniden büründüğüdür. Bu bağlamda, Mihal ve Hürrem ilişkisi erkek egemen yapının

---

<sup>214</sup> A.g.e.: 33

hâkimiyetinden çıkamamış; bu durum dâhilinde Hürrem bilindik kadın imgesiyle örtüştürülmüştür.

Ara sıra bu imgeyi kırmayı hedefleyerek açığa çıkarmaya çalışan oyun, doğduğumuz andan itibaren öğretilen totaliter/bütünlükçü sistemler zincirine atıfta bulunarak farkındalık yaratmaya çalışsa da yeni bir söylem geliştirmeyi başaramaz.

*HÜRREM: Senelerce neyi öğrendiysem, neyi öğrettilerse bana, onun dışına çıkmam mümkün değildi. Buna rağmen, birçok şeyi yıkıp içimde, gurur dağlarının yamacını aşındırıp geldim senin yamacına.*<sup>215</sup>

Totaliter sistem öğretisinin ve toplumsal normların kadına dayattığı rollere vurgu yapmak için yola çıkan bu sözlerde, karamsar ve çıkışsız bir resim çizilir. Oyun, içinde bulunulan sistemin dışına çıkışın mümkün olmadığını belirterek, bu dizgenin asla kırılmayacağını altını çizer. Hürrem Sultan'ın içinde yıktığı şeyler -ki bunların ne olduğu belirsizdir.- gururunu aşarak geldiği yer, yine bir erkeğin yamacı, güçlü ve sahiplenici kucağıdır. Buradan anlaşılan, bir kadının kırdığı/yıktığı dogmalar ne olursa olsun her zaman bir erkek için olacaktır/olmalıdır. Bu haliyle Hürrem, bir güç ilişkisinin hükmünden çıkarak diğer bir güç ilişkisine sığır.

*HÜRREM: Her sultana has gizli bir oda olmalıdır diye düşündük. Eğer bir sultanın gizli bir odası varsa orada neler yapar ki dedik kendi kendimize.*<sup>216</sup>

Oyunun son sahnesinde Hürrem diye nitelendirilen kişinin aslında Hürrem Sultan'ı oynayan haremdeki Nargül isimli olgun cariye olduğu anlaşılır. Yukarıdaki bu sözler ise Hürrem Sultan'a ait değil, son sahnedeki cariye Nargül'ün cümleleridir. Hürrem Sultan'ı hayal ederek düşündükleri oda fikri, Handan Sultan tarafından beğenilince yukarıdaki cümle dökülür Nargül'ün ağzından. Oyunun, birkaç kuşak sonrasının Osmanlı iktidarına geçen kurgusunda, özerk bir odaya dair düşünme biçiminin değişmediği, hatta günümüzde de değişmeyeceği böylelikle açık edilmiş olur. Üstelik bu cümleyi aslında oyun yazarının odaya bakışına dair bir açıklama olarak da değerlendirmek mümkün. Her Sultan'a ait gizli bir oda bulursa, içeride yaşanacak olan olayların bir kanavasını oyun içinde işlendiğine göre, kadının özel oda

<sup>215</sup> A.g.e.: 35

<sup>216</sup> A.g.e.: 61

içerisindeki anlamı da bir erkekle eşleştirilmiş görünmektedir. Bu bakımdan, kadının özel hayatı ya da özel odası denince akla gelen, yalnızca o kadının bir erkekle yaşadığı an veya hatıralar silsilesi olacaktır. Kadını tanımlamanın en bilindik yolu, yine bir erkekle girdiği ilişki üzerinden yürür. Bu noktada kadın/Hürrem Sultan, tek başına bir varlık olarak değil, bir erkeğin hikâyesine indirgenerek hayal edilmektedir.

Daha oyunun başında, Hürrem'in odaya attığı adımla, kapının ardından konuşan Muhafızların sesinden yasak mekâna adım attığı öğrenilir.

*MUHAFIZIN SESİ: Sultanım, o odaya girmek yasaklanmıştı.*

*(Hürrem Sultan sesini çıkarmaz.)*

*MUHAFIZIN SESİ: Kanuni Sultan Süleyman Han, o odaya girilmesini yasak etmiştir.<sup>217</sup>*

Kanuni Süleyman Han'ın yasaklamış olduğu Hürrem Sultan'ın kendi odası, bir yandan da Hürrem'in iç dünyasına ve saray öncesi geçmişine işaret etmektedir. Osmanlı sarayında cariye olmakla başlayan gayrimüslim kadının serüveni, ilk olarak isim ve inanç değişimiyle akabinde ise kimliğini yeniden inşa edip bulunduğu ortama adapte olmasıyla devam eder. Yeni düzen içerisindeki itaatkâr davranışları ve dini inanç biçimi gibi kendi özgür iradesiyle alacağı kararları da ona dayatılan sisteme emanet eder. Buna göre haremden veya saray içinde belletilen her türlü kuralı sadakat duygusuyla yerine getirmeleri, onları 'başarıya' ulaştırır. Kendi geçmişlerini hafızalarından mümkün mertebe silerek, yeni bir hayatın kapılarını aralamak durumunda kalan birçok kadın gibi, Hürrem Sultan da ilk iş olarak kişisel tarihini silip, önce sistemin, sonrasında da Kanuni'nin buyurduğu biçimde benliğini yeniden yapılandırmak durumunda kalır. Aksi halde Osmanlı saltanatı sınırları içinde yaşayamayacağını bilir. Dayatılan bu nizam üzerine, gerek Hürrem Sultan gerekse haremdenki diğer kadınlar kendilerine gelecek kurmak adına, sadık bir biçimde yeni kimliklerini sorgulamaksızın kabullenmek ve yaşamak durumunda bırakılır. Bu açıdan bakıldığında, Hürrem Sultan için sözü edilen yasak, bir mekâna girip girmemekten öte, kendi iç dünyasını kurcalamasını ve saray öncesi hayatını geri dönüşü olmaksızın unutmamasını sağlamak için saray otoritesinin önlemi olarak yapılmış bir hamledir. Buna göre oyun kurgusunda önemli bir yer teşkil eden ve

---

<sup>217</sup> A.g.e.: 12

Hürrem Sultan'ın girmesi yasaklanan, iç dünyasının simgesel anlatımı olan 'oda' ve geçmişiyle bağlantılı olarak -bir üst kurmaca örneği olan- 'cariye', tam da sözü edilen yapıyı ortaya koymak için tasarlanır. Fakat metnin anlamsal dizgesinde, iktidarın dayattığı sistemler zinciri, saray içindeki güç ilişkileri ve erkek egemen dünyanın söylem biçimiyle ilgili bir hesaplaşma veya sorgulama içine girilemediği görülür.

Oyunda cariye ve Hürrem Sultan'ın karşılaşması esnasında cariyenin kimliği ile ilgili bilgileri hatırlamıyor oluşu dikkat çekicidir. Osmanlı haremindeki herhangi cariyeden biri olduğunu belirtirken, adının da tıpkı sarayın sultanı gibi Hürrem olduğunu açıklar. Fakat saraya geldiği zamandan bu yana, haremde ona verilen yeni ismi dışında geçmişine dair hiçbir şey hatırlamamaktadır. Nereden geldiğini, doğduğunda verilen ismini, ailesini, kökenini, özetle saray öncesinde yaşamış olduğu zaman dilimini unutmuş olduğu anlaşılır. Bu noktada tam da Osmanlı haremde yaşayabilmesi için kurulan düzenin dayattığı doğrultuda benliğini silmiş olduğuna tanık olunur. Hürrem Sultan'ın, ısrarlı sorularına rağmen 'kendi gençliğinden' ya da başka bir deyişle cariyeden cevap alamayışı, oyunun kurgusu içinde büyük bir önem taşımaya da değerli bir detaydır. Çünkü Hürrem Sultan, kendi iç dünyasını keşfe çıktığı odada, ikizi cariye Hürrem sayesinde, geçmişine dair unuttuklarını anımsayarak dününü keşfetmeye koyulacaktır.

*HÜRREM: Buraya nasıl girdin sen?*

*CARİYE: Gizli bir geçitten.*

*HÜRREM: Allah'ım, ben bile unutmuştum!...*<sup>218</sup>

Sözü edilen gizli geçit Hürrem Sultan'ın bu gününe kadarki süreci olarak değerlendirilebilir. Fakat şimdiye kadar dönüp arkasına bakmadan geçmişindeki serüveni -simgesel olarak gizli geçidi- unutma koşuluyla saltanatta yer alma 'şansına' erişebilmiştir. Oyunun bu giriş bölümünde anımsamaya başladığı gizli geçitle, geçmiş bilinci açığa çıkmaya başlar. Bu aydınlanmayla birlikte saraya, oyununun son sahnesine kadar devam eden kurmaca oyunun finalinde hedeflenen bu kez gizli geçide tersten girerek, geldiği yere dönme ideası geliştirilir. Tüm bu anlatım

---

<sup>218</sup> A.g.e.: 14

biçiminde ise, Hürrem'in geçmişini anımsaması ve yeniden kendi eski dünyasına dönme istediği dışında herhangi bir olgu tartışılmamaktadır.

Cariye'nin "*Oradaki gizli geçidi bulmasam, hiçbir yere çıkamayacaktım.*"<sup>219</sup> ifadesi, bulunan şeyin bir yerde kurtarılmış bölge olduğunu ve okur/izleyici açısından bakıldığında ise, gizli geçidin bulunmasıyla birlikte değerli bir noktaya ulaşılmış olduğu algısı yaratılır. Oysa ki metinde tarif edilen, içinde buldukları durum ile, bir yerde nostaljik olarak tanımlanabilecek 'gelecek' arasında çok büyük bir fark yoktur. Zira ister Osmanlı sarayı ve saltanatının sunduğu yaşam biçimi olsun, ister saray dışında metnin kurguladığı toplumsal ideolojilerin kanıksandığı yaşam olsun, belirli bir bütüncül sistemler zinciri ile oluşturulurlar. Bu kurallar zincirinin, kendi içlerinde küçük farklılıklar taşımaya rağmen, metnin söylem biçiminde niyet edildiği gibi, biri diğerine göre daha özgür bir yaşam biçimi sunmamaktadır. Burada Osmanlı'nın dayattığı kendi kuralları ile toplumsal normların bütününe içine alan totaliter sistemin kuralları karşı karşıya kalır. Metinde konusu edilen 'gelecek', Hürrem Sultan'ın içinde bulunduğu durumdan çıkmak olarak belirlenirken, mevcut ideale ulaşmak için tasarlanan gizli geçit, bir kurtuluş miti olarak sunulur. Bu açıdan değerlendirildiğinde ise, ne Osmanlı iktidarına ve bu iktidarı oluşturan mekanizmaya, ne de ulaşılması hedeflenen ve idealize edilmiş dışarıdaki yaşamın kurallarına ve normlarına dair bir eleştiri getirmiştir.

Şimdiye dek ortaya konulmuş bilgiler ve metnin sundukları ışığında cariyeye Hürrem'in, Hürrem Sultan'ın gençliği olarak konumlandığı açıktır. Buradan yola çıkılarak mevcut iki kadının ikizlikleriyle metnin anlatmak istediği dizge ortaya konulmaya çalışılacaktır. Oyunda, iki kadının benzerlikleri, isimlerinin aynı oluşuna rağmen cariyenin gençliği, saflığı işaret etmesi, Sultan'ın ise olgunluğu, iktidar dünyasının içinde oluşturduğu pozisyonu, entrikalarla süslenmiş hayatı, ihtiraslı, iktidar düşkünü kimliği birbiriyle çatışır. Buradan anlaşılan Hürrem Sultan'ın gençliğinde herhangi bir sorunla karşılaşmadığı, aslında muhteşem bir hayat sürerken birden kendini sarayda, tüm bu entrikanın içinde bulduğudur. İçinde bulunduğu durumdan memnuniyetsizliğini oyun boyunca dile getirir ve daimi olarak geçmişine bir özlem duyar. Bu açıdan bakınca, cariyeye Hürrem'in oyunda gençlik, güzellik ve saflıkla temsil edilmesi, buna karşılık Sultan'ın ihtiraslı, hırslı, kirlenmiş ve

---

<sup>219</sup> A.g.e.: 14

güzelliğini yaşlanarak yitirmeye başlamış şeklinde tasvir edilmesi, yeni/eski, güzel/çirkin, iyi/kötü gibi karşıtlıkları iki kadın imgesi üzerinden yeniden üretmektedir. Öte yandan Hürrem Sultan'ın şahsi odasında kurgulanan kurmaca oyun süresince, Sultan Hürrem'in, gençliği olan cariye Hürrem'den faydalanarak geçmişle hesaplaşması ve bunun bir sonucu olarak da gelecekteki yaşamına doğru bir seçim yapması karşılığında, cariye Hürrem'in hayatını kaybetmesi bir eğretilime olarak geçmişten gelen Hürrem'i yok ettiğini gösterir. Bir yerde, Hürrem Sultan'ın genç halinin hiçbir biçimde geri dönüşünün olamayacağını temsil eder. Dehlizden kaçarak saraya gelmeden önceki genç, saf, temiz, entrikasız hayatına dönmeye çabalayan Hürrem Sultan, tüm bu ulaşmaya çalıştığı 'iyi' özelliklerini cariyenin ölümüyle ardında bırakır. Üstelik başka bir açıdan bakıldığında, okur/izleyici bir taraftan Hürrem'in özgürlüğüne giden yola ulaştığını düşünürken, diğer yandan Hürrem Sultan'ı yaptığı plan doğrultusunda -genç cariyeyi öldürdüğü için- kınar. Bir yandan da fesatlığın kişiliğinde var olduğunu düşünebilir. Böylelikle Hürrem'in kurtuluş ve özgürleşme yoluna giderken oyun boyunca anlattığı ihtiraslı Hürrem'den kopamadığı, belirli entrikalardan ve iktidar oyunlarından vazgeçmediği gösterilir. Hürrem'in dehlize girmeden önceki bu son atağı ile okur/izleyici açısından olay örgüsü değerlendirildiğinde, Hürrem Sultan'ın tarihin yazdığının dışında herhangi bir değişime uğrayamadığı, hatta aynen resmi kaynakların aktardığı haliyle hırslı, fesat, iktidar düşkünü, entrikacı ve bencil bir kadın olarak konumlandığı görülmektedir. Böylelikle hem genç, güzel, edilgen kadın imgesi, hem de iktidardaki etken, erk kadın imgesi aynı bildik dizgeyle tekrara düşmekte ve mevcut imgeler bilinçsizce yeniden üretilmektedir. Bu bakımdan *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununda da Hürrem Sultan, resmi tarihin ona yakıştırdığı ihtiraslı ve iktidar düşkünü kadın imgesinden sıyrılmadan, gizli dehlize doğru ilerlemiş olur. Saltanatta bulunmuş ve tarihin belli yakıştırmalarla anlattığı Hürrem Sultan kişiliğine, metinde başka tarihsel anlatılardan farklı olarak, yalnızca biraz insani özellik katılarak yer verilmiştir. Oyun kurgusu içerisindeki Hürrem Sultan karakteri, tarihin anlattığı Hürrem Sultan'ın sınırları içerisinden bakılarak ve tarih anlatısı -kronolojik sıra gözetilmese de- izlek alınarak tanımlanmış; böylelikle okur/izleyici üzerindeki algısı niyet edildiği gibi bir değişime uğramamıştır.

Oyunun son bölümünde kurgu olduğu anlaşılan hikâyenin yaratıcıları Nargül ve Mahpeyker, anlattıkları hikâyede sarayın tüm entrikalarını, saltanatın acımasızlığını, bir kadının bu pozisyon içerisindeki sorumluluklarını ortaya koyarak,

yaşadıkları sınırlar içerisinde kendi olabilecekleri özel bir alana sahip olamadıklarını vurgularlar. Metnin teknik ve biçimsel olarak, oyun içinde oyun mantığı geliştirmesi, tüm iktidar mekanizmalarını açığa çıkarmak, tarihin kadın sultanlara yakıştırdığı ihtiraslı, şeytani yapılarını açık etmek suretiyle, insani özelliklerinin atlandığını, tarih anlatısı içerisinde yer almadığını göstermek gibi niyetler taşıdığı görülmektedir. Fakat kendi dizgesi içerisinde eleştirmek ve tartışmak istediği -oyunun başlığından da anlaşılacağı gibi- resmi ideoloji, zaman zaman değindiği eril egemen söylem içselleştirilmiş ve normleştirilmiş bir biçimde karşımıza çıkar. Örneğin kurgu oyundaki genç cariyenin (cariye Hürrem) ölümüne karşın, oyun finalindeki genç cariyenin (Mahpeyker Kösem) ulaşmak istediği hedef, Hürrem Sultan'ın saray entrikalarına imrenerek, bulunduğu mevkiinin ışıltısıyla büyülenerek, bir iktidar arzusuna kapılmasıyla sonuçlanır. Kendini, Hürrem Sultan'ın veya Handan Sultan'ın yerinde ve iktidar sahibi bir kadın olarak görmek ister; buna özenir. Oyun sonunda ise bu iddiayla sahneden ayrılır. Üstelik seçilen bu genç cariye, tarihsel gerçeklik bakımından değerlendirildiğinde, bir sonraki Osmanlı saltanatında söz sahibi olacağı ve tarihe adını uzun soluklu bir şekilde kazıyacağı bilinmektedir. Böylelikle ortak bellekte yer alan tarih bilgisi içerisinde, mantıksal bir yolculuğa çıkan okur/izleyici kendini hiç değişime uğramamış bir anlatının içinde bulacaktır. Buradan metnin söylem dizgesine bakıldığında, eleştirilmek istenen olguların tarihin başka bir dönemini tanımlayan Kösem Sultan'a okur/izleyiciyi yönlendirerek, tüm resmi ideolojinin ve ataerkil ideolojinin bilinçsizce yeniden pekiştirildiği söylenebilir.

Tüm bu bulgulardan yola çıkarak oyunun, Hürrem'e kendine ait bir oda yaratarak onun iç dünyasını açık etmeyi niyet ederken, yeniden yapılandırmaya çalıştığı Hürrem ve ona kurguladığı dünya içerisinde ne kadın-erkek temsillerine, ne güç ilişkilerine ne de tarihe yeni bir bakış getirdiği söylenebilir. Böylelikle metinde parçalı bir yapı ve oyun içerisinde oyun gibi teknikler kullanılıp şekilsel bir postmodern yazım biçimi uygulanmasına rağmen, postmodern eserlerin tartışmaya açtığı ve sorgulamak istediği ikili karşıtlıklar, ideolojiler ve normlarla hesaplaşmadığı görülür.

Diğer tarihsel oyunlardan farklı kurgulanmış *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyunu, teknik olarak farklı biçimler deneyerek kendi hikâyesini anlatma derdine düşerken, fark etmeden **RESMİ MEKÂN/SARAY SINIRI**'nin aşılamadığı anlaşılmaktadır. Örneğin tarihte olmayan ve kurguya hayal edilerek ve tasarlanarak konulmuş, oradan da Hürrem Sultan'ın kişiliğine, insan tarafına, duygularına ya da iç

dünyasına ulaşmayı amaçladığı kişisel oda, saray sınırlarını aşamamış bir odadır. Yine aynı duvarlar içerisinde, üstelik girişi yasaklanmış bir alandan bahsederken, tarihin sunduğu algının dışına katmanlı bir biçimde çıkılamamış olduğu fark edilir. Oyun içindeki oyun kısmındaki odanın dışında kalan son sahnede, yine -tarihin başka bir dönemine yolculuk edilmiş olursa da- saray duvarları içerisinde kalarak ve ancak bu sınırlar içerisinde bakılarak bir kurmaca olay örgüsü yaratılmıştır. Böylelikle yüzyıllardır süregelen ve tarihin yazılması için şart koşulmuş mekânların dışına çıkabilmemiz bu metinde de mümkün olamamıştır. Gerek Hürrem Sultan'ın şahsına tasarlanan oda için, gerekse son bölümde ziyaret ettiğimiz daha sonraki tarihsel döneme ait haremın saray duvarlarından bağımsız örülememesi, asırlardır tarihin bir dayatması olarak kalıplaşmış ve hatta tarafımızdan olağanlaştırılmış, normalleştirilmiş ve içselleştirilmiştir. Metin söz konusu şablonu kullanırken teknik açıdan veya yazım biçimiyle mekânlara olduklarından farklı bir anlam yükleyememiş, bilindik dizgenin dışına bu anlamda çıkamamıştır. Burada farklı olarak gösterebileceğimiz başat dizge, ancak Hürrem'in bu sınırlardan kurtulmak isteği olabilir. Tek başına Hürrem Sultan'ın belirlenmiş sınırlardan kaçarak kurtulması ise var olan sistemi, kalıplaşmış mevcut şablonları ya da iktidar ilişkilerinin çoğaltıldığı mekanizmayı eleştirdiği/sorguladığı anlamına gelmez. Çünkü Hürrem Sultan adına dışarıda kurgulanan ve Hürrem kişisine hayal ettirilen yaşama biçimi, bu kez saray sınırlarından değil de toplumun görünmez sınırlarından oluşturulmuştur. Hürrem Sultan'ın gizli dehlizden geçerek, yaşamayı hayal ettiği yaşamla ilgili, kadın-erkek temsillerinin değerlendirildiği aşağıdaki bir bölümde detaylı bir biçimde irdelenecektir.

*HÜRREM: Orada da eski bir kendime gideceğim Hafsa Sultan. Bütün hikâye de bu değil mi zaten? Farklı zaman dilimlerinde kendini bulmak, onunla söyleşmek, geçmişini yâd etmek, hatalarını, günahlarını ve sevaplarını hatırlamak değil mi? Bu odaya da bu yüzden girdim zaten.*<sup>220</sup>

Yasaklı odaya giriş sebebi olarak açıklanan yukarıdaki cümlede, Hürrem'in oyun boyunca gerek geçmişle girdiği ilişkide, gerekse geleceğe dair planlarında toplumsal anlamda alışılmışın dışında bir söylemle karşılaşmamaktadır. Hürrem'in

---

<sup>220</sup> A.g.e.: 52



gitmek istediği eski kendi, arzuladığı saf benliği, saray duvarlarının dışında aslında yaşamamış olduğu bir hayatın hayalinden ibarettir. Saray dışına çıkılarak elde edilecek olan eski benliğe oyunun önermesi ise, kadının toplumsal rollerinden yola çıkılarak yazılmıştır. Zira daha sonra Hürrem Sultan'ın yaşamak istediği hayatın tarifi, oyun içerisinde '*Gün boyu evimin işlerini yapacağım.*' sözleriyle aktarılır. Buradan anlaşılan Hürrem Sultan'ın adına tasarlanan oda içerisinde tüm geçmişini yad etmek, hatalarıyla ve günahlarıyla yüzleşmek, -ki bunun içerisinde Mihal de vardır.- sonrasında ise, genel geçer koşullarda erkeksi olarak tanımlanan etken tavırlarıyla vedalaşıp, bilindik edilgen, pasif kadın figürüne geri dönmek, dönüşmektir. Hürrem Sultan'ın mutsuzluğu ve bulunduğu ortamdan kaçma isteği, iktidarı esnasında kabul görmeyen ve törpülenmesi gereken duygusal yapısına verilmiş; bu doğrultuda huzurun ancak alışılmış kadın tavırlarını sergileyebileceği ev içine yöneltilmiştir.

Böylelikle Hürrem'in odadaki yolculuğunda eski kendine gitme miti, orada kendiyile yüzleşip, yaptıklarıyla hesaplaşma sonucunda vereceği karar, kadına dayatılan yaşam biçimine dönüş olarak kurgulanmış olur. Her iki açıdan da bakıldığında, oyunun kurguladığı mekânların saray dışında hayal edilememesi, tüm kurgunun mutlak surette saray mekânının sınırları içinde olması, bir taraftan resmi tarihin dışına çıkamamasının bir göstergesiyken, diğer yandan dışarıda Hürrem için hayali kurulan yaşam bu kez de toplumsal ideolojilerin içselleştirildiğini göstermektedir.

Yine aşağıdaki cümlede buna benzer bir anlatımla karşılaşılır. Metindeki saray sınırları kavramı, yalnızca odanın konumlandırıldığı mekânla sınırlı kalmaz; mevcut egemen söylemin içerisindeki kadının pozisyonu da fark etmeden içselleştirilmiş bir olgu olarak hayal edilen mekânlarda karşımıza çıkarır.

*HÜRREM: Desteksiz konuşma aptal kız! Sarayın sınırları dışında bu kadınların ne işi var? Orada onları mahvederler.*<sup>221</sup>

Oda içerisinde orta oyunu oynayarak şehir turu yapan Hürrem Sultan ve cariyeye Hürrem meydanda canlandırdıkları kadınları da, yine normalleştirilmiş sistemin kalıplarının dışına çıkmaksızın hayal ederler. Burada 'desteksiz konuşma'

---

<sup>221</sup> A.g.e.: 42

tanımlamasıyla dışarıya çıkma durumunun asılsızlığı/gerçek dışılığı yansıtılırken, imkânsızı başarıp saraydan çıkan kadınların başlarına mutlak şekilde kötü bir şey geleceği de vurgulanmaktadır. Sarayın dışı padişahın himayesinden çıkmak gibi konumlandırılırken, saraydaki tüm kadınların aslında bir mülkiyet ilişkisi içinde oldukları da dolaylı bir biçimde ortaya konulur. Öyle ki saraydaki kadınlar hem padişahın gözetiminde ve mülkiyetindedirler, hem de onların namusu aynı zamanda hükümdar'ın da namusu sayılmaktadır. Bu yüzden kadınlar kendileri için belirlenmiş güvenli alanları olan saray içerisinde kalarak, kendi namuslarına söz getirmeyecek, böylelikle padişahlara da laf gelmesini engellemiş olacaklardır. Kendi sorumluluklarını ve hatta kendi özlerini tam manasıyla padişaha bağışlamak durumunda kalan kadınlar, dışarıda dolaşmayı hayal bile edemez olurlar. Böylelikle kadınların, ortalıkta dolanmayıp haremlelerinde sadık, itaatkâr ve uslu bir biçimde durmaları, hem onlar açısından hem de yönetimdeki padişah açısından ahlaki öneme sahip bir kural olarak belirlenir. Üstelik cariye, -Hürrem Sultan'ın yukarıda belirtilen cümlelerinden hemen önce- sarayın sınırları dışında tanımlanan kadının tarifini “Çarşafında elmas takılı olan, Ahmed Paşa'nın kızı Gülnazar...”<sup>222</sup> diyerek yapar. Bu cümleden anlaşılan, oyunun erkek egemen söylemi fark etmeden nasıl sürdürdüğüdür. Kadının bir başına bir anlam ifade etmediği bu dünyada, kızı da ancak babasının üzerinden tanımlanacaktır. Statü olarak yüksek durumda olan bu tip kadınların ise saray sınırları dışında, sokaklarda veya meydanlarda alışverişe çıkması tehlikeli hatta yasaktır. Oyunda, tıpkı tarihin dayattığı belirlenmiş ve sınırlanmış mekânlar sorgulanmadığı gibi, Osmanlı içerisindeki genel geçer kaidelere veya süre giden toplumsal düzene dair de bir hesaplaşma yaratılmamıştır.

Örneğin aşağıdaki bu bölümde oyun, toplumsal anlamda yaratılmış sınırları iyi/kötü, doğru/yanlış keskinliğinde dayatılan temsilleri açık etmek isterken okur/izleyicisini çıkıksız bir noktaya sürüklemektedir.

*HÜRREM: Her şey ikilikler üzerine Hürrem. Bu garip dünyada her şeyi ikilikler üzerine yerleştirmişler. Doğu ile batı, kuzey ile güney, kadın ile erkek, nefret ile sevgi, savaş ile barış, insan ile hayvan, gece ile gündüz... Saymakla bitmez. Sonra da bizi bu dünyanın içinde bir yere serpiştirmişler. Rastgele. Ömür bu ikilikleri*

---

<sup>222</sup> A.g.e.: 42

*öğrenmekle geçiyor. Hayat diyorsun, ölüm diyorlar. Yaz diyorsun, kış diyorlar. Bir de bakıyorsun, ecel, canı buluyor.* <sup>223</sup>

Oyunda da söylenildiği gibi, seçme hakkı tanınmadan öğrenildiği anlaşılan bu karşıtlıklar, açıklanan bu cümleyle birlikte okur/izleyicisini bu sistemler zincirini fark etmeye çağırır. Ne var ki oyunda sözü geçen bazı ikiliklerin -insan ile hayvan veya yaz ile kış gibi- modernizmin merkezci zihniyetiyle ve bütüncül bakış açısıyla hiçbir ilgisi yoktur. Bunun dışında vurgulanmak istenen bu sistemler zinciri oyunda daha çok, kabullenilmiş, çıkışsız bir olgu gibi okur/izleyiciye sunulmaktadır. Mevcut ikili karşıtlıkların birinin diğerine yeğ tutulduğu totaliter sistemde, bir ömür boyunca sorgulanmadan akıp geçtiğini, fark edildiği noktada da artık geç kalındığını aktaran oyunda, mevcut sistemle hesaplaşan bir anlam ile karşılaşılmaz. Yalnızca direkt bir mesaj olarak, bu mutlak/kesin ve taraflı yargı sistemini okur/izleyicisine iletme çabası içine girer. Bu bağlamda, oyunun postmodern bir yazım tekniği kullanılarak yazıldığı, fakat anlamsal olarak toplum tarafından kanıksanmış olgularla hesaplaşmadığı görülür.

#### **“Erkeğin Gölgesiyle Şekillenen Kadın!”**

Feminist yapısöküm stratejileri kullanılarak incelenilen oyuna, erkek ve kadın temsilleri açısından da göz atıldığında içselleştirilmiş birçok toplumsal normla karşı karşıya kalınmakta olduğu gözlemlenir. Okur/izleyici üzerinde ilk bakışta metnin kadınları konu aldığı imajı yaratılsa da, oyunda hiçbir erkek rolüne rastlanmamakla beraber, kadınların anıları ve anlatıları sayesinde, kadınların ağızından oyuna katılırlar. Oyunun kurgulanan dünyası içinde, toplumdaki her bireyin kanıksadığı şekilde kadınların erkek egemen dünyayı sorgulamadan yaşadığı, onlar adına kurgulanan özel alanlarda dahi erkekler üzerinden tanımlandıkları görülür. Oyun boyunca Hürrem veya diğer kadınlar hayatlarındaki önemli erkekleriyle dizgeye katılırlar ve kendi ağızlarıyla erkek egemen dünyanın birer üreticisi halini alarak, erk ve iktidar sembollerinin yüceltilmesini sağlarlar. Çünkü oyunun seçtiği tarihsel dönemin kendi doğallığı içinde yansıtılmaya çalışılan hikâyeleri, toplumsal cinsiyet sorunsalını göz önünde bulundurmamakta; kadınların ağızından ve yaşanmışlıklarından eril söylemin devamını üretmektedir. Aslında oyun, toplumsal

---

<sup>223</sup> A.g.e.: 39

cinsiyet anlamında dönemin tüm zaaflarını aşikâr etmeyi başarmışken, bütünde bunu bir sorun olarak görmemekte, böylelikle erkek egemen tavrın farkında olsa dahi okur/izleyiciye durumla ilgili ipucu verememektedir. Buradan yola çıkarak, tezin daha önceki bölümlerinde de yapılmış dramaturgi çalışmalarında bulgulanmış olan, kadının toplum içerisindeki ikincil konumu veya kadının erkeği üzerinden tanımlanması gibi noktalardan *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununun da sıyrılmadığı dikkat çekicidir.

*HÜRREM: ...Sonra bir gece, gökyüzünü seyrederken hilale takıldı gözlerim. Ay, başka başka çıkıyordu karşıma geceleri. Önce eksik, sonra git gide kendini tamamlayıp bir bütüne dönüşerek... Öbür yıldızlardan farklıydı. Bize daha yakın, daha parlak. İstesem, yıldızlar arasında ay olabilirdim. Bunun farkına varınca her şey değişmeye başladı. Talihin de yardımıyla Süleyman Han'ın dikkatini çektim.*

*CARIYE: Lakin o zamanlar yıldızlar içinde bir ay varmış.<sup>224</sup>*

Yukarıdaki bu diyalog, Hürrem Sultan'ın, Kanuni Sultan Süleyman Han'ın eşi olabilmek için yaşadığı süreci anlatır. Burada yıldızlardan kasıt haremdeki her bir cariye, ay ise Süleyman Han'ın eşi olabilmiş ve böylelikle hemcinslerinden farklılaşabilmiş kadını tanımlar. Ay olarak tanımlanan kadın, bulunduğu ortamın en üst seviyesine ulaşmış, eşi sayesinde ve onun üzerinden kadının tek başına erişiminin neredeyse imkânsız olduğu bir statü elde etmiştir. İşte Hürrem Sultan da haremdeki herhangi bir cariyeden biri iken, onların arasından nasıl sıyrılıp padişahın dikkatini çektiğini anlatırken, aslında bir kadının başarısının sırrının statü/erk sahibi, güçlü bir erkekten geçtiğini açık etmiş bulunur. Böylelikle Hürrem yaşadığı dönemin normları doğrultusunda kendini erkeğinin adını kullanarak tanımlayacak, üstelik bu açıdan bakıldığında, ondan beklendiği gibi erkeğiyle mülkiyet ilişkisi içine girecektir. Dolayısıyla yönetim katında bulunmak isteyen kadının, öncelikli olarak erkeğin kanatları altına girmesi şartı vardır; mevcut öncelik için ise izlenmesi gereken güzergâh güzelliğini ön plana çıkarıp akıl denen olguyu geri plana atarak bedenini metalaştırmak olarak tanımlanır. Zamanla içselleştirilerek bir norm haline gelmiş kadının pozisyonu, oyunda kadınların gözünden aktarılırken, yaşananları aynı doğallıkla okur/izleyiciye ulaştırarak herhangi bir sorgulama pratiği

---

<sup>224</sup> A.g.e.: 15

yaratmamaktadır. Günümüz toplumunda da kadından, birincil öncelik olarak güzelliğini ön plana çıkarması, bu noktadan başlayarak hemcinslerine karşı bir farklılık yaratması ve ‘başarıyı’ buradan elde etmesi beklenmektedir. Bu açıdan bakıldığında, oyunda da tartışmadan aynı dizgenin devam etmesi, eril egemen söylemin kırılmadığının, ataerkil düzene dair yeni bir görme biçimi geliştirilemediğinin bir göstergesidir.

*HÜRREM: ...dünya dediğin küçücük bir yer. Bu dünyada bu topraklar küçücük. Bu topraklarda bu saray, bu sarayda ben. Her şey küçük. Bunca âlem içinde bir noktadan başka bir şey değilim. Önce bunu güzelce yerleştirdim kafama. Kanuni'nin hoşuna gidebilmek için yerleştirdim.*<sup>225</sup>

Burada Hürrem, bunca evren içinde kendini küçücük bir nokta olarak tanımlarken, ardından bunu erkeğinin hoşuna gidebilmek için ezberlediğini söyler. Kafasına kaktığı ve hiç unutmamacasına yerleştirdiği bu küçücük nokta, daha ziyade erkeğinin yanındaki pozisyonunu belirlediği bir tabir olarak tanımlanabilir. Tıpkı toplum kurallarının ezelden beri kadına öğrettiği gibi, metindeki bu tanımlama, kadının pasif ve geri planda kalması gerekliliğine bir işaret gibidir. Sonuç itibarıyla metnin bu söylem biçimine bakıldığında, totaliter sistemin ördüğü kadın erkek temsiliyetleri içinde erkeği kadına üstün tuttuğu, kadını duygu, erkeği akıl olarak kodlamaya devam ettiği açıktır.

*HÜRREM: Efendimiz vücuduyla üstümü örtene kadar, gözlerimi dünyaya kapayıp yaşamışım. İçimden o efsunlu ateş geçince, çevremdeki bütün duvarlar yıkıldı. Efendimiz canının bir parçasını verdi bana. Kulağımın yanında sıcak nefesi...*<sup>226</sup>

Oyundaki bu anlatım biçiminde, kadın-erkek temsillerinin ataerkil düzen içindeki eril söylemine uygun, tüm us ve yaratıcılığı, fiziksel gücü ve bunlardan oluşan üstünlüğü erkeğe yüklediği görülür. Cümlelerin başındaki tanımlamadaki ‘*efendimiz vücuduyla üstümü örtene kadar*’ sözlerinden, kadının birçok olguda olduğu gibi, seksüel anlamda da karşı cinse göre edilgen ve pasif olduğu, metinde erkeğin bu deneyim esnasında da bir güç olarak yüceltiği fark edilir. Devamındaki

---

<sup>225</sup> A.g.e.: 15

<sup>226</sup> A.g.e.: 16

sözlerle vurgulanan tema ise, kadını erkekten farklı olarak görülen üstünlüğünün olsa olsa doğurganlık olduğu ve oyunda toplumsal görevlerinden biri olan analıkla özdeşleştirildiği de önem taşımaktadır. Bu doğrultuda ister akıl, ister otorite, ister seksüel anlamda değerlendirilsin, oyuna eril bir bakışın hâkim olduğu dikkat çekicidir. Tarihin perspektifinde Hürrem'in yaşadıkları ve anlatıları kendi dönemi içerisinde doğarken, oyunun da mevcut yaşamışlığa aynı olağanlıkta bakmasıyla, tüm hikâyesini eril zihniyetten koparamamış olduğu gözlemlenir. Oyunun tercih ettiği yazım biçiminden anlaşılın, toplumsal cinsiyete dair söylemek istediği bir şeyler olduğudur; fakat olayların üstünü örtmeden hatta deşerek anlatmasının yanında, eleştirel bir bakış getirmediği de aşikârdır. Bu noktada kadının pozisyonunun erkeğin ardından gelen hali, fark etmeden ama mutlak biçimde ortaya konulur.

*CARİYE: Zavallı kız! Nedir bu çektiklerin? Çocukken, Kıımlı Türkler tarafından esir alınıp getirilmişsin buraya. Şimdi de Kıırım asıllı Hafsa Sultan'ın oğlu almış seni altına. Kıımlılardan yana pek talihin yok galiba.*<sup>227</sup>

Kanuni Sultan Süleyman'ın Hürrem'den önceki eşi olan Gülbahar Sultan, oyunda kendi yerine göz dikmiş olan Hürrem'i sert bir dille eleştirme yoluna gider. Bu pozisyonda Hürrem oyunda yalnızca erkekler tarafından değil, hem cinsi tarafından da cinsellik bakımından aşağılanacak ve küçümsenecektir. Yukarıda kullanılan altına almak tanımı, bu haliyle kullanıldığında, kadını yeteri derecede aşağılayan bir anlatım biçimi olarak karşımıza çıkar. Diğer taraftan ise erkeğin 'erk'liğinin ve üstünlüğünün altını çizer. Bu aşağılamanın devamında statüsünün değişmesini, yerini başka bir kadına kaptırmasını, erkeğini başka ellere bırakmayı hazmedememiş bir kadın olarak çizilen Gülbahar Sultan, sivri dilini keskinleştirerek Hürrem'i yaralamaya devam eder.

*CARİYE: ... Efendimizi bir Rus kaltağına bırakacağı mı zannediyorsun sen?*<sup>228</sup>

---

<sup>227</sup> A.g.e.: 15

<sup>228</sup> A.g.e.: 16

Yukarıdaki bu sözler kendi zamanına ve koşullarına uygun bir biçimde konumlandırılmıştır; fakat oyunda hakaret içerikli ‘*Rus kaltağı*’ tanımlaması, hem bir millete hem de kadına yönlendirilmiş ahlaksal bir sorgulamadır. Bu bakımdan hakaretin sınırları kişisel bir boyuttan genellemeye kadar ulaşmış ve sanki tüm bir ırkın kadınlarının namus yoksunu olduğu anlamı çıkmaktadır. Hürrem Sultan’ın Kanuni’yle olan yasak veya toplumsal açıdan ahlaksızca bulunan ilişkisi, bir nevi spesifik bir milletin kadınlarına yüklenmiştir. Öte yandan kadın-erkek arasındaki ‘doğru’ ilişki biçimini, kadın açısından tek eşli ve mülkiyet temelli olarak istem dışı ortaya koyar.

Rüstem Paşa ile memleketin selameti için zorla evlendirilen Hürrem Sultan’ın tek kızı Mihrimah Sultan üzerinden, oyunda kadın-erkek ilişkilerine, iktidarın kişiler üzerinde geliştirdiği dayatma sistemine alaycı/ironik bir bakış getirmek istediği görülse de, aşağıdaki tanımlama gibi durumlarda, oyunun niyet ettiği sorgulayıcı bakış açısını yakalayamadığı görülmektedir. Oyun genelinden bağımsız, kopuk olduğunu anladığımız bu sahnede tehdit sonucu evlenen çiftin zifaf gecesi aşağıdaki gibi aktarılmıştır.

*CARİYE: ...zifaf gecemi harikulade bir hale getirdiniz.*

*HÜRREM: Niye? Ne ettim ki ben sana?*

*CARİYE: Etmediğiniz koymadınız. Kalbura çevirdiniz kulunuzu! Halen kulunçlarım ağrıyor, dudaklarım sızlıyor.*<sup>229</sup>

Bu anlatım şeklinden Rüstem Paşa’nın ‘kadınına’ sert ve ateşli bir gece yaşattığı imajı verilmiştir. Kalbura çevirmek deyimini mercek altına alındığında anlamının delik deşik etmek olduğu görülen bu deyim, oyunda mecaz yapmak üzere kullanılmışsa da, oluşturduğu anlatım biçimi bakımından eril bakışın bir temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Zira böyle bir kelime seçimi ve anlatım şekliyle bilinçsizce erkeğin bu ilişki içindeki üstünlüğü, gücü vurgulanmaktadır. Aslında parantez içi açıklamasında “(bu noktadan itibaren oyunları alaycı bir hale dönüşür.)”<sup>230</sup> diyerek eleştirmek niyetinde olduğu toplum normlarını, olay dizgesi içinde anlamı sorgulamadan ve doğallığını koruyarak durumu aktarımıyla, oyunun ataerkil görme biçimine dair yeni bir söylem geliştirmedeğinin de bir göstergesidir.

<sup>229</sup> A.g.e.: 26

<sup>230</sup> A.g.e.: 25

Gözde olmak, karşı cins tarafından beğenilmek, fiziksel özelliklerinden ötürü tercih edilmek, oyun boyunca kadının başarısı olarak ortaya koyulmuş, güzellik olgusu ilk intiba açısından kadının en önemli silahı haline gelmiştir. Metnin ifade ettiği anlam dâhilinde, kadın seçilecek/beğenilecek bir obje gibi kendini sunmak durumunda kalarak, bedenini metalaştıracak; mutlak şekilde kendini, üstün erkeğin hegemonyası altına girmek için diğer kadınlara dış görünümüyle savaş açarken bulacaktır. Aşağıda yer alan, oyunun sair yerlerinden alıntılanmış repliklerde de, kadının doğduğu andan beri öğretilen ahlak-etik-namus-kadınlık rolü vs gibi olguların toplumda tabulaşmış şekilde kadından beklenen başarı, gelinmesi öngörülen en üst seviye oyunda şu şekilde belirtilir.

*HÜRREM: ...Padişahlar adına şiirler yazacaklar. Haremin en hürmet gören kadını olacaksın. Herkesin gözü senin üzerinde olacak.*<sup>231</sup>

*HÜRREM: ...Belki senin talihin de benimki kadar açık olur. Belki sen de gelecekteki padişahın gözdesi olursun.*<sup>232</sup>

Oyunda bir padişahın kadına şiir yazması, ona sahip olması, haremdeki onca cariye içinden biraz nasip kısmet, biraz da güzellik işi olarak açıklanırken, kadın-erkek temsiliyeti açısından bakıldığında, kadın bedeninin metalaşma sürecine örnek verilebilir. Diğer yandan kadın, padişahın hegemonyası altına girmeyi ‘başaran’ erk kişinin statüsünden faydalanarak, etrafınca hürmet görüşüyle ve daimi bir şekilde etkileyici ve çekici bir imaja sahip olma zorunluluğuyla anlatılmaya devam edilir. Böylelikle metinde, ataerkil düzende kadının erkekle girdiği güç ilişkileri, mülkiyet temelli ilişki biçimi fark etmeden tekrar tekrar üretilir. Oyundaki diğer kadınlar da eril bakışın dizgesi içerisinde görülmeye devam edilirler.

*HÜRREM: Nargül git gide serpilip güzelleşmiş. Lakin bahtı sureti kadar güzel çıkmamış. Onu da isteyen yokmuş.*<sup>233</sup>

---

<sup>231</sup> A.g.e.: 54

<sup>232</sup> A.g.e.: 44

<sup>233</sup> A.g.e.: 55



Erkekler tarafından tercih edilmedikçe, kadının güzel olmasının hiçbir değeri yoktur. Zaten kadının güzel olma dürtüsü de erkek tarafından beğenilmekle eşleştirilir. Bir nevi bu iki olgu birbirlerini tamamlarlar. Suretinin güzelliğine rağmen, kadını isteyen bir karşı cinsin çıkmaması, onun bahtsızlığı olarak vurgulanırken, erkek temelli örülmüş ilişki ağında kadının tek başınalığı anlamsızlaştırmış olur. Oyundaki bu anlatıma dayanarak kadının ancak bir erkeğin yanında anlam kazandığı anlaşılmaktadır. Yalnız/tek başına bir kadın bu durumda değersizdir. Böylesi bir görme biçiminde ise, kadını bilinçli veya bilinçsizce aşağılayacak veya mevcut durumu kadının başarısızlığı olarak addedecektir.

#### “Eril Dünyada Kadın Olmak!”

*GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununda da tezin özellikle ilk bölümünde konu edilen ‘iktidara gelmiş kadın’ olgusuna nasıl bir açıdan baktığı aşağıdaki örneklerle incelenmiştir.

*HAFSA’NIN KUKLASI: ... İkimiz de çalkantılı, karışık dönemlere tanıklık ettik. Ben sessiz kalmayı seçtim. Sen ise öne çıkmayı istedin. Harem, benim zamanımda devlet içinde bu kadar etkili değildi. Sultan Selim’in validesi Aişe Hatun da devlet işlerine karışmamıştı. Senin hırsın, iktidar sevgin ise bambaşka çıktı Hürrem.*<sup>234</sup>

Bir taraftan oyunda Hürrem Sultan’ın insan tarafı vurgulanmaya çalışılırken, diğer yandan iktidar hırsı ve ihtirasının ne denli gelişkin olduğu yukarıdaki cümleyle ortaya konulur. Eski Sultan’ın, önceki dönemlerden de örnekler vererek Hürrem’i yargıladığı nokta, kadının toplum içerisindeki pozisyonunu anlamak açısından çok önemlidir. Hürrem Sultan’dan önceki dönemlerde iktidara gelmiş Hafsa Sultan ve kayın validesinin, kendilerine dayatılan normlara bağlı kaldıklarını, onurlu ve gururlu bir biçimde, mutlak doğru olanı yapmış olmanın haklılığıyla anlatması, iktidardaki kadının yerinin nasıl olması gerektiğini vurgulayan bir açıklama olarak karşımıza çıkar. Bu durum içerisinde kadının, erkeğinin ardında duran, erkini onayan edilgen ve sessiz tavrı doğru olarak kabul edilmiş; dolayısıyla etken olmak isteyen kadının haddini aştığı bildirilmeye çalışılmıştır. Böylesi bir anlatım tarzında, tıpkı tezin ilk

---

<sup>234</sup> A.g.e.: 49

bölümünde bulgulandığı gibi “*iktidar düşkününü şeytani kadın*”<sup>235</sup> figürü *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyunundaki Hürrem Sultan’ın da yakıştırmaları olarak karşımıza çıkar. Aslında eleştirel bir açıdan bakılmak istenen oyundaki bu gibi olgular, belirli şablon tipler ve söylemler kullanılarak yapılandırıldığından, amacı doğrultusunda bir sorgulamaya girmekten ziyade, bilindik dizgeyi yeniden üretecektir. Başka bir durumda Hürrem Sultan da ‘*devlet işlerine aklım ermez!*’ sözüyle aslında oyunda yaratılmak istenilen eleştirel bakışa örnek gösterilebilir.

*HÜRREM: ...Beyazıd’ı ben desteklediğime göre, onun da desteklenmesi hata olacaktır. Çünkü ben kadın olduğum için devlet işlerine aklım ermez! Bu şüphe tohumu gelişip serpildikçe, Süleyman’ın gönlü yavaş yavaş Selim’den yana olur.*<sup>236</sup>

Kendi desteklediği ya da inandığı fikrin tam tersi bir görüşü savunacak olan eşi Kanuni’ye göre strateji geliştirmek durumunda kalan Hürrem Sultan, sırf kadın olduğu için sözünü geçiremeyeceğinin bilincindedir. Buna göre devlet işlerinde etkili olabilmek için arkadan entrika çevirerek, çaktırmadan kendi fikrini uygulamanın yollarını arar. Fakat bunu bu şekliyle yaptığı noktada ise, tarihe adını ihtiraslı ve şeytani kadın olarak yazdırır. Oyun, tarih içindeki konumuyla ele alınmış Hürrem Sultan’a ve buradan yola çıkarak genel anlamda kadına dair söylenmiş yeni bir görme biçimi geliştirememiştir. Hürrem Sultan tam da tarihin anlattığı gibi, bu oyunda da entrikacı, hırslı, hesapçı kimliğiyle, ama biraz daha insani bir biçimde okur/izleyiciye sunulur.

Tarihsel gerçekliği gözler önüne serip toplumsal açıdan da süre giden iktidar mekanizmasını eleştirmek isteyen oyun, otoriter ve baskın söylemi, toplumda kadının ikincil konumunu dönemin koşullarında açıklarken, durumla ilgili hiçbir yabancılaştırmaya gitmediğinden, niyet ettiği eleştirel bakışı yaratamamaktadır. Bu haliyle okur/izleyicinin ezberini bozmadan, iktidar mekanizmasını ve toplumsal rolleri üretmeye devam ederek dizgesini oluşturur.

*HÜRREM: İktidar yalnız devleti idare etmekle olmaz Hafsa Sultan. Başta karın olmak üzere, çevrendekilerin hepsini de idare edeceksin. İktidarını önce o küçük*

---

<sup>235</sup> Karaboğa, 2002: 355

<sup>236</sup> Yula, 2007: 37

*alandaki kurup pekiştireceksin. Yakınındakiler senden korkmazsa, uzaklarda adının esamesi bile okunmaz.*<sup>237</sup>

Bir erkeğin otoritesinin, yalnızca idare etmek zorunda kaldığı bir makam kadar değil, aynı zamanda çekirdek ailenin de güç odaklı bir ilişki biçimi olduğu, iktidarını öncelikle aile kurumu içinde kurulması gerekliliğinden bahseden bu sözler, erkeğin toplumsal anlamdaki rolünü tanımlarken, kadının da uyması gereken itaat dizgesini ortaya koymaktadır. Tam da bu noktadan oyuna bakıldığında, ne toplumsal cinsiyetle ne de güç ilişkileriyle ilgili bir sorgulama yapıldığı görülür. Hatta tüm bu kavramları içselleştirerek ve doğallaştırarak pekiştirdiği fark edilir. Buradaki iktidar anlayışı, bir yandan emir komuta dizgesi içinden görülürken diğer yandan da bilinçsizce savunuculuğu yapılmaktadır.

*HÜRREM: Onlar idare edilmeyi isterler Hürrem. Erkek yürekli bir kadın isterler.*<sup>238</sup>

Genel geçer koşullarda olduğu gibi, oyunda da bu tür bir davranış biçimi, erkek dünyasının hal ve tavırları olarak açıklanmakta, erk sahibi olan kadın da yönetimde söz sahibi olmak veya mevkisini korumak için böyle bir yola başvurmuştur. Zira gerek oyunun konu edindiği mevcut tarihsel dönem içinde, gerekse günümüz toplumunun içselleştirdiği boyutuyla, etrafı idare edebilmek, onlara hükmetmek, eril bir tavırla yapıldığı takdirde başarıya ulaşır. Mevcut şartlarda iktidarda olan kadının, akli gibi yüreğinin de erkek dünyasına benzemesi beklenmektedir. Oyunda herhangi bir ironi yapılmadan Hürrem'e söylenmiş bu sözler, hiç bir sorgulama yapılmaksızın doğallaştırılmış ve böylelikle doğru kabul edilmiş şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada okur/izleyici, oyunun söylemini kendine izlek olarak alacak, buradaki toplumsal rolleri sorgulamadan, otoriter yapıyı formülize edilmiş bu biçimiyle yadırgamadan kabullenecektir.

*HÜRREM: ...Sözünü geçirmek onlardan daha güçlü olmak zorundasın. Zekâ yetmez. Ancak onlara kendini sevdirdiğin takdirde güç kazanırsın. Sonra onları*

---

<sup>237</sup> A.g.e.: 48

<sup>238</sup> A.g.e.: 32

*cezalandırabilirsin. Arada muhakkak üç-beş can almak gerekir ki, korksunlar senden... Hürrem!*<sup>239</sup>

Toplumsal anlamda alışageldiği ölçüde, oyunda da bulunulan yapı içerisinde, sözünü geçirmek ve güç sahibi olmak, bir nevi karşısındaki kişileri ve ona tabi olan halkı himayesi altına alarak baskıcı bir tutum sergilemek, onlar üzerinde iktidar kurmak ve otoriter bir yapıya bürünmek yalnızca zekâ ile bağdaştırılmaz. Burada öncelikli olarak otoriteden beklenen, kendini sevdirmesidir de aynı zamanda. Ancak kendini sevdirdiği zaman -ki nasıl sevdireceğiyle ilgili oyunda hiçbir açıklama yoktur- himayesi altındaki kişilere daha rahat bir şekilde zulmetme hakkına sahip olur. Birilerinin canını yakarak, dolayısıyla insanlar üzerinde bir korku cumhuriyeti oluşturarak, rahatça sözünü geçirebilecek ve onlar üzerinde her türlü hak iddia edebilecek noktaya gelir. Özünde, sözünü sualsiz dikte ettirecek bir mecra yaratır. Metnin bu şekilde bir iktidar tanımına girmesi, Hürrem Sultan üzerinden otoritenin işleyişini ortaya koyması, feminist eleştirel bir açıdan bakıldığında, iktidar mekanizmasını sorgulamaktan ziyade, olan dizgenin tekrarını sağlar. Bunu yaparken ise güç ilişkileri veya iktidar mekanizması ile ilgili ne yeni bir söylem geliştirir ne de farklı bir üslup kurgulayarak durumu okur/izleyicinin yadırgamasını, sorgulamasını sağlar. Her şey alışılmış söylem biçimi içinde anlatılır. Oyunun eleştirmek istediği olguyu/mekanizmayı yalnızca olduğu gibi açıklaması, bir anlamda durumun savunuculuğunu yapmak anlamına gelirken, diğer yandan okur/izleyici üzerinde üst-alt ilişkisini pekiştirmekten öteye gidemez. Bu açıdan bakıldığında oyun, iktidarın işleyiş biçimini kabullenmiş görünmektedir.

*HÜRREM: ...İkisi de evladım, ama birinden birinin yok olması gerek. Devlet ancak evlatlarını yiyerek sağ kalabilir. İktidar ancak böyle sağlamlaşır Hürrem. Dinliyor musun beni?*<sup>240</sup>

Yukarıdaki cümle iktidar mekanizmasının oyunda nasıl da içselleştirildiğine örnek olarak gösterilebilir. Burada Hürrem'in anneliği ve yöneticiliği arasındaki seçimi, okur/izleyici açısından ele alındığında, devletin devamı ve bütünlüğü açısından doğru, fakat kadının toplumsal rolü bakımından rahatsız edicidir. Tezin

---

<sup>239</sup> A.g.e.: 22

<sup>240</sup> A.g.e.: 37

önceki bölümlerinde bulgulandığı gibi, tarihsel anlatılarda genellikle devlet yönetiminin başındaki bir erkeğin devlet ve çocukları arasında yapacağı bu seçim onu kahramanlaştırırken, kadını haris ve kötücül bir yapıda tanımlanmasına neden olmaktadır. Tıpkı yukarıdaki bu sözlerde Hürrem'in çocuklarından birini devletin bütünlüğü uğruna ölümünü göze almasıyla, statü düşkününü bir pozisyona düşürdüğü gibi. “İktidar ancak böyle sağlamlaşır” sözüyle, okur/izleyici Hürrem'in devlet bütünlüğünü düşündüğünden dolayı harekete geçtiğini değil, kendi menfaati ve bencilliği yüzünden tercih yaptığını düşünür. Dolayısıyla söz konusu çocuğu dahi olsa, statüsünün devamı için sınır tanımayan ve iktidar hırsıyla örülmüş ihtiraslı bir kadın portresi çizilmiş olur. Aslında toplumsal normlara bakıldığında, Hürrem'den kadın olarak öncelikli başarı göstermesi beklenen rol yöneticilik değil, annelik vasıflarıdır. Oysa tam da bir erkek yöneticiden beklenildiği gibi Hürrem, oğullarından birini devletine feda ederek, devlete olan bağlılığını iktidar mekanizmasının istediği biçimde gösterir. Diğer tarih konulu oyunlarda da rastlandığı gibi *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununda da, tarihin biçimlendirdiği yapının dışına çıkılmadığı çok açıktır. Hâlbuki metnin, tarihin kadınları ele alış biçimiyle ilgili eleştirel bir bakış getirmeye niyetlendiği ortadadır.

Zaman içerisinde Hürrem'in mevcut yapı çerçevesinde yıprandığı, sınırlandığı, kendi olmaktan uzaklaştığı betimlenirken, diğer yandan oyunda hayal ettiği ve erişmek istediği yaşam biçimi daha önce de bahsedildiği üzere dikkat çekicidir.

*HÜRREM: Şimdi bir imparatorluğun tepesindeyim. Lakin bu kırlardaki, kıyılardaki kadar hür değilim Hürrem. Seneler öncesinde bıraktım hürriyetimi.<sup>241</sup>*

Mevcut yapı içerisinde tahta geçen kimsenin hayal ettiğini değil ona dayatılanı yaşadığı, bir bakıma sarayda geçirdiği hayatının bedelini hürriyetiyle ödediği anlaşılır. İmrendiği ve özendiği hayat ise oyunda pek de bahsi geçmeyen -bahsi geçtiğinde ise aşağılanan- halkın sıradan, samimi yaşamıdır. Hürrem'in, tüm yetkilerden bunaldığı ve artık yürütmek istemediği bu düzenden çıkıp, hürriyet ve özgürlüğe kavuşması, oyunda geçmişte bıraktığı, pastoral yaşamla ve geleneksel anlamda kadına yakıştırılan formasyonla özdeşleştirilir.

---

<sup>241</sup> A.g.e.: 43

*HÜRREM: ...Gün boyu evimin işlerini yapacağım. Bir yığın komşum, ahbabım olacak. Gezmeye gideceğim, onlar gelecekler. Sütü mayalayıp peynir yapacağım. Anadolu'dan getirilmiş zeytinlere kekik ekeceğim. Ektiğim kekikleri dağlardan ben toplayacağım. Ekmek pişireceğim. Ocağa aşımlı kaynayacak. Mis gibi kokular saracak evimin dört yanını.<sup>242</sup>*

Odadan ve dolayısıyla saray sınırlarından çıktığı noktada, Hürrem'in hayalini süsleyen yaşam tarzı, iktidarda olduğu zamanların üzerine yapıştırdığı eril tavrıdan sıyrılıp, toplumda öğretilen kadın davranış biçimine dönmektir. Böylelikle totaliter sistemin normlarına uygun düşen kadın rolünü, hayal ettiği pastoral yaşam içerisinde oluşturmayı hedefler. Hürrem'in özlediği yaşam tarzı, aslında çocukluğundan itibaren ona dayatılan kadın davranış biçimiyle birebir örtüşmektedir. Bu durumda oyunda, bir sistem olan iktidar mekanizmasından çıkıp, başka bir sistem olan toplumsal normlara bir geçiş yapılır. Feminist eleştirel bakış açısıyla değerlendirildiğinde, Hürrem Sultan'ın hayalini gerçekleştirilmesi, bilindik bir eril dizgeden çıkıp, bilindik başka bir eril dizgeye girmekten başka bir şey değildir. Oyunda, iktidarın erkek egemen diline karşılık üretilen kurtuluş mitinin önermesi, yalnızca Hürrem'in totaliter sistemin ataerkil düzenine geçişinden ibarettir. Bu haliyle oyun, iktidar mekanizmasının ürettiği otoriteyi, erkek egemen söylemi, güç ilişkilerini sorgulamadığı gibi, toplumsal normlara karşı da yeni bir bakış getirmemiş; içinde bulunduğumuz düzen içerisindeki ataerkil ideolojiyi de kendi içerisinde doğallaştırmış ve içselleştirmiştir.

Gerek kurmaca oyunun Hürrem Sultan'ı 'kurtararak' sade bir yaşamın içine gönderen finalinde, gerekse oyunun bitiminde, Osmanlı saltanatında büyük yankı uyandıracak başka bir kadının taht özlemi vurgulanmakta; anlatılan tüm bu dizgenin böylece sonu olmadığını da bu kurgu ile altı çizilmektedir.

*CARIYE: ...Tehlikeli olduğu kadar güzel de o taht. ... Bir de Kösem Sultan olacak Nargül abla. Bunu yaz bir yere... Yaz bunu!<sup>243</sup>*

Cariye Kösem tarafından, bir yandan tehlikeli olduğu bilinen bu taht, diğer yandan özenilen ve imrenilen bir kült şeklinde, ulaşmak istediği bir zirve gibi

---

<sup>242</sup> A.g.e.: 58

<sup>243</sup> A.g.e.: 65

sunulur. Hürrem'in geçtiği çetrefilli yollar, iktidara ulaşmak için geliştirdiği entrikalar ve yaptığı tüm stratejiler, Kösem Sultan'ın iddiasıyla yeniden üretilir. Tarihin tekerrürünü gözler önüne sermek niyetiyle yazılmış olan bu iddia ile aslında iktidar mekanizmasının ve etrafımızı çepeçevre saran toplumsal normların/totaliter sistemin de tekrarı vurgulanır. Böylelikle çıkışsız ve kabullenmek durumunda kalınan bir dizi öğretilmiş kurallar çerçevesinde yaşamak zorunluluğu, oyunun finaliyle de pekiştirilir. Bu açıdan ele alındığında, oyunun postmodern yapısı gereği okur/izleyicide beklenti uyandıran farklı ve yeni görme biçiminin, oyunun anlamsal pekiştirmeleri sonucunda değişime uğratılmadığı gözlemlenir.

**“Devletin Bütünlüğüne Dair!”**

*GAYRI RESMİ HÜRREM* oyunu aslında diğer oyun yazarlarından farklı olarak, kendi ideolojisini okur/izleyicisine iletme çabasında değildir. Devletin savunuculuğunu yapmak gibi bir kaygısı yoktur. Fakat iktidar oyunları ve taht kavgaları ister istemez devlet ideolojisiyle de birebir ilgilidir. Örneğin aşağıdaki bu dizelerde iktidarın direttikleriyle ilgili Hürrem'in cariyeye verdiği nasihat sözlerinde bilinçsizce devletin üstünlüğü, bütünlüğü ve bölünmezliği ortaya koyulmaktadır.

*HÜRREM:* *Bu ülke de canından bir parçadır aslanım. Seç deseler hangisini seçersin?*

*CARIYE:* *Ülkemi seçerim elbette.*

*HÜRREM:* *İşte Hürrem, iktidar bunu gerektirir.<sup>244</sup>*

Hürrem'in canın bir parçası yerine koyduğu ülkesi, oyunda sürdürülmesi gereken devletin bütüncül zihniyetini vurgulayan bir yapı olarak resmedilirken, diğer taraftan da “*iktidar bunu gerektirir*” cümlesiyle kişisel olarak bu kararı almadığını açıklar. Fakat cariyenin verdiği cevapla, içinde bulunduğu düzen çerçevesinde, yapılması gereken en doğru şeyin devletin bekasını gözetmek olduğu anlaşılır.

*HÜRREM:* *Sen bu vatani bölmek istedin Mustafa! Suçunun cezasını çektin.<sup>245</sup>*

---

<sup>244</sup> A.g.e.: 29

<sup>245</sup> A.g.e.: 24

Yukarıdaki bu sözler de öncekine benzer bir şekilde, devletin bütünlüğünün önemine vurgu yapmaktadır. Devletin bölünmesine sebebiyet vermek, ancak ölümle cezalandırılacak bir eylem olarak karşımıza çıkacaktır. Memleketin/devletin iyiliği için ülke bütünlüğünü korumak oyunda da içselleştirilmiş bir söylem halinde kendini gösterir.

*CARIYE: Emriniz başım üstüne Sultanım. Şimdi ülkenin bütünlüğünden başka bir şey düşünmeyen üç-beş adamımızı göndeririz Anadolu'ya.*

*HÜRREM: Güldürme beni Rüstem! O adamlar akçeden başka bir şey düşünmezler. Ver paralarını istediğin işi yaptır heriflere.<sup>246</sup>*

Bu sözlerle devlet bütünlüğüne ve bekasına ironik bir açıdan yaklaşarak alaysı bir tavır takınan oyun, günümüz iktidar düzenine de laf dokundurmak ister gibidir. Bunun yanında sözü edilen ‘üç-beş adamımız’ nitelemesi hemen dikkat çeker. Çünkü söz konusu Hürrem Sultan olduğunda, ülkenin bütünlüğünden ve memleketin iyiliğinden başka bir şey düşünmeyen bu yapıda, konu üç-beş adam olduğunda değer yargısı parayla ilişkilendirilir. Fırsatçı olarak gösterilen bu üç beş adamın ülkenin geleceğine dair bir dertleri yoktur. Onlar bencil ve menfaatçi, kişilikler olarak betimlenirler. Üstelik bu “heriflerin” para için her şeyi yapmak dışında başka hiçbir özellikleri de sergilenmez. Bir tarafta devletin bekasını ve bütünlüğünü düşünen erk sahibi yöneticiler, diğer yanda parayla istenilen her şeyi yapmaya hazır yönetilen ve sömürülenler vardır. Oyunda fark edilmeden üretilen bu ayrımcılık karşısında, iktidar mekanizmasının hiyerarşik düzeninin sağlam bir biçimde ilerlemekte olduğunu, güç ilişkilerinin açıkça metinde sergilenmekte ve bu haliyle sorgulanamadığını göstermektedir.

*HÜRREM: Evladım, benim olsa veririm tabii. Alt tarafı zümrüt, yakut kakmalı altın parçası. Ama taht bu ülkenin malı. Onun için, ülkeyi en iyi idare edecek olanınız oturmalı o tahta.<sup>247</sup>*

Oyundaki bu sözler, maddi değerlere dair alaysı bir bakış getirmekte, iktidarın bir simgesi haline gelmiş tahtın yüceliğinin, maddenin değerinden değil

---

<sup>246</sup> A.g.e.: 28

<sup>247</sup> A.g.e.: 37



maneviyatın öneminden geldiğini açıklar. Ederi yüksek ve değerli taşlarla süslü olan tahtın asıl önemi, elbette ki simgelediği yönetim biçimiyle bağdaştırılır. Buna göre ülkenin malı olarak vasıflandırılan tahta oturmaya hak kazanacak kişi -ki bu Hürrem Sultan'ın oğullarından bir tanesidir.- memleketin bütünlüğünü düşünen, liderlik yetisi ve yönetim yeteneği olan biri olarak belirlenir. İlk etapta adaletli bir bakış açısı gibi görünen bu söylem biçimi, tıpkı önceki değerlendirmelerde olduğu gibi, devleti ve dolaylı olarak hiyerarşi sistemini ve aynı zamanda iktidar mekanizmasını yücelttiği gözlemlenir.

#### “Tarihin Yanlı Anlatımı Üzerine!”

*“Tarih boyunca insan toplumlarının gerçek özelliği, eşitsizlik, sınıflar ya da kastlar biçiminde toplumsal katmanlara ayrılma, yönetenler ve yönetilenler, sömürenler ve sömürülenler olarak bölünme oluşturur.”*<sup>248</sup> Oyun, tarihin, insanlığın bütününe kucaklayan evrensellik iddiası karşısında, belirli ölçüde saray dışında kalanları ve yönetimde söz sahibi olmayanları, başka bir deyişle yönetilenleri kendi hikâyesine almayarak kısmi ve sınırlı bir anlatı sunmakla, görelî bir hikâyeye dönüşür. Oysa postmodern metinlerde, tarihin nesnellik boyutunu sorgulayan söylemi içerisinde, *“geleneksel sınırları ortadan kaldırma, tarih/kurmaca ikili karşıtlığını ikili benzerliğe dönüştürme, tarihin izlerinin asla kesinlik kazanamayacağını anlatma”*<sup>249</sup> isteği göze çarpar. *GAYRİ RESMÎ HÜRREM* oyunu da, tarihin bu görelî ve yanlı bakış açısını genişletmek, tarihin yazdığı anlatıya farklı bir açıdan, kişisel değerleri de ön plana alarak bakmak niyeti taşımaktadır.

*HÜRREM: Tıpkı bir vakanüvisin yaptığı gibi. Bir olayın olup olmadığını söylerler onlar. Ama her anlatılana kendi yaşamışlıklarından bir şeyler eklerler. Böylece her anlatılan yeni yazılan bir hikâyeye dönüşür. Anlatılan kişilerin, olayların olduğu gibi, anlatıcının da kendi hikâyesidir bu.*<sup>250</sup>

Hürrem Sultan'ın gözünden tarihin bir değerlendirilmesi yapılan bu repliklerde, öncelikle vakanüvis kelimesinin anlamını açıklamak gerekir. Türk Dil Kurumunun açıklamasıyla vakanüvis, “Osmanlı Devleti'nde zamanın olaylarını tespit

<sup>248</sup> Carr ve Fontana, 1992: 86

<sup>249</sup> Oppermann, 2006: 59

<sup>250</sup> Yula, 2007: 24

etmek ve yazmakla görevli devlet tarihçisi” olarak belirtilir. Bu durumda oyunda sözü edilen vakanüvis, yani olay anlatıcıları, yaşanan olayları devlet çatısı altından, hükümdarlık duvarları içinden, yani bu haliyle taraflı bir noktadan aktardığı anlaşılır. Dolayısıyla tarih yazıcıları olarak bilinen bu görevli kişiler, kendi dönemlerindeki önemli şahsiyetleri –padişah, sadrazam vezir ve devlet görevlileri gibi- mercek altına alacak, ülkede yaşanan olayları ancak saltanat çerçevesinde değerlendirecek; böylece bütün tarihi, birkaç kişinin yaşamış olduğu olaylara indirgemiş olacaktır. Oyunun yukarıdaki cümlede değinmek istediği nokta, her anlatının, bir yerde anlatıcısının da hikâyesiyle birleştiğidir. Elbette vakanüvis, kendi kişisel görüşlerini, yaşanmışlıklarını, bakış açısını, bir nevi yorumunu sığdırır anlatısına, fakat dönemi içinde yaşanan olaylara yalnızca saray duvarlarının içinden bakan ve otoriteyle sınırlanmış bir tarih anlatıcısının, ne denli tarafsız bir dil oluşturacağı tartışma konusudur. Oyun içerisinde altı çizilmek istenen tarih anlatılarının değişkenliği, böyle bir söylem biçimiyle başarıya ulaşmayacaktır. Zira tarihin kesinliğini sorgulamak üzere ele alınmış bu repliklerde, tarihle ilgili bir hesaplaşma içerisine girilmemiş olduğu açıktır. Postmodern yazım tekniğiyle yazılmış olan oyun, geçmiş gerçekliğin şeffaf bir anlatım içinde olmadığını bu sözlerle okur/izleyicisine aktarmaya çabalarken, direkt bir yol seçmesi okur/izleyici üzerinde tarihin anlatım biçimine dair bir sorgulama yaratmak için yeterli olmayacaktır.

*HÜRREM: Tarih, kadınları ‘ihtiraslı’ yaftasıyla geçiyor kadına. Hâlbuki tarihin kendisi ihtiras üzerine kurulmuşsa, kadınların bunda ne suçu var? Var olmak için var etmek yetmiyor Hürrem. Gerektiğinde yok etmesini de bilmeli insan.*<sup>251</sup>

Hürrem Sultan’ın yaptıklarından ötürü tarih boyunca yargılandığını anlatan ilk cümleden sonra tüm suçu tarihin (resmi söylemin) üzerine atmak, okur/izleyicide Hürrem karakteriyle ilgili bir sorgulama yaratmayacaktır. Zira Hürrem’in haklılığını ortaya koyarken, yine bir güç ilişkisi yaratılmış, bilinçsizce iktidar uğruna yok etmenin ‘doğruluğu’ veya ‘savunuculuğu’ yapılmıştır. Ne iktidarın eril dili, ne de güç ilişkileriyle hesaplaşma içerisine giren oyunun, otoriter yapıyı doğallaştırdığı, bu doğrultuda ise Hürrem’in yönetimdeki davranışlarını sorgulamadığı ortadadır. Tarihin tanımladığı iktidar mekanizmasının dışında bir düşünme biçimi ortaya

---

<sup>251</sup> A.g.e.: 17

konulamamış, mevcut yönetim biçimleri ve stratejileri istenmeden de olsa kabullenilmiş görülmektedir. Hürrem Sultan'ın iktidar çatısı altında üreteceği her türlü entrikacı strateji, Hürrem'in suçu olarak değil de, yapının dayattığı bir olgu olarak konumlanmakta, fakat mevcut yapıya dair farklı bir bakış açısı geliştirilerek bu sav desteklenmemektedir.

*HÜRREM: ...Halk, kendine yabancı geleni sevmez. O kişi, dünyanın en başarılı, en zeki, en güçlü adamı olsa da sevmez. Ama kendilerine sıcak gelen adamı, onları mahvedecek olsa dahi, tutup baş tacı yaparlar. Gözü kapalı teslim olurlar ona. O öleceksin dese, ölüme giderler. ... Halk gariptir.*<sup>252</sup>

Bu cümleler ele alındığında görülür ki, saray dışında kalan, yönetilen ve sömürülen kimseler -yukarıdaki tanımıyla halk- saray içindeki 'önemli şahıslar' -Hürrem Sultan- tarafından azımsanmaktadır. Halk diyerek nitelendirdikleri ve kendilerinden farklı bir yere konumlandıkları bu kimseler, mutlak yönetilmeye ihtiyaç duyan, fikir yürütemeyen, yeniliklere kapalı, anlama ve değerlendirme kabiliyeti düşük, hatta mantıktan çok duygusal davranan bir küme olarak belirtilirler. Tam da eski tarih anlatıcılarında olduğu gibi mevcut oyunda da, sarayın sınırları dışına çıkan kişinin, tarih içinde belirgin bir yeri yoktur. Onlar *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununun anlattığı tarih içinde de ancak garip/acayip olarak değerlendirilerek yerlerini alırlar. Postmodern bir yazım biçimi içinde tartışmaya ve sorgulanmaya açılacak olgulardan biri olan halk, başka tarihsel anlatılarda olduğundan farklı bir bakış açısıyla değerlendirilmez.

*HÜRREM: ... Bir tarihi kurmaya çalışırken, koca bir tarihle seviştin mi?*<sup>253</sup>

Oyunun "kullandığı anlatıyı metin içinde dağıtarak merkezîyetçi anlatıların eleştirisini yapması ve çoğul bir anlatım sergilemesi"<sup>254</sup> beklenirken, Hürrem Sultan'ın bu sözleri resmi tarihin tam manasıyla sorgulanamadığına örnek teşkil eder. Zira 'koca bir tarihle sevişmek' lafı, Kanuni Sultan Süleyman'ı kasteden bir söz dizisinden ibarettir. Bu anlatımda tarih, ülkenin başındaki erkekle/padişah ile eş

---

<sup>252</sup> A.g.e.: 21

<sup>253</sup> A.g.e.: 17

<sup>254</sup> Oppermann, 2006: 69

tutulur. Yönetimde etken bir rol üstlenerek kendi tarihini yazmaya çalışan Hürrem Sultan da, ancak kocası sayesinde ve onunla birlikte kendine yer bulacak, öncelikli sırayı bozmadan iktidarın yollarından yürüyecektir. Metin, hem tarihin erkekler tarafından yazıldığı, hem de kadının her şekilde -toplumsal statüsü her ne olursa olsun- erkekten sonra gelen ikincil pozisyonunu, bilinçsizce kanıksamış, dolayısıyla da tartışmak istediği dizgeyi yeniden üretmiştir.

*HÜRREM: ...bir cesur adam, günü gelir, bütün tarihi değiştirebilir.*<sup>255</sup>

Tarihe damgasını vuran ve tüm ülkenin yazgısını belirleyen, bu cümleye göre ‘tek bir erkek’dir. Merkeze alınan yönetim/idare ve ana gidişi belirleyen tek bir kişinin, başka hiçbir etken olmadan tarihi değişime uğratması oyunda mümkün bulunur. Görünüşte “*tarihte başrolü insan oynar*”<sup>256</sup> fakat bu görünüşün ardında pek çok etken olduğu, genellikle göz ardı edilir. Dönemin çalkantıları, başka ülkelerle girilen ilişki gibi, aslında tek bir kişiye indirgenemeyecek birçok bakış açısı bir anda yalıtılır ve tek bir erkeğin omuzlarına yüklenerek anlatılır. Öyle ki yönetimdeki kişinin ölmesi veya tek bir kişinin gelip düzeni değiştirmesi tarihin temel olgusuymuş gibi sunulur. Oysa resmi tarihe ve tarihin taraflı anlatısına kuşkuyla bakmamızı isteyen metnin kendisi, bu haliyle taraflı bir söylem içerisine girerek okur/izleyicinin yadırgamayacağı bir dizge oluşturur.

---

<sup>255</sup> Yula, 2007: 21

<sup>256</sup> Carr ve Fontana, 1992: 32

## 4.2. Genel Değerlendirme

Oyuna genel bir değerlendirme yapacak olunursa, metnin teknik anlamda postmodern bir yapısı olduğu inkâr edilemez. Ne var ki feminist eleştirel bir yaklaşımla dramaturgi çalışması yapılarak yapı sökülme stratejisi uygulanan metinde, anlam zaafı olduğu da aşîkârdır. Bu noktada metnin ele aldığı belirli metaforlardan, kadın-erkek temsillerine, tarihin yanlı bakışından, iktidar mekanizmasına, devlet ideolojisinden toplumsal normlara kadar geniş yelpazede ele alınmış kavramların, oyunun söylemek istediğiyle -kurmaca yazımına rağmen- anlamsal yapısının çeliştiği gözlemlenir. Okur/İzleyici oyunun başlığını gördüğü an itibariyle anlatılardaki kadınların tartışılmasını beklerken, kendini üst kurmaca (oyun içinde oyun) tekniğinin içinde, sürekli anlatıya dönüşen ve kendi içinde dönüp duran hikâyelerin dünyasında bulur. Bu bağlamda oyunda kullanılmış metaforlar ve simgeler, resmi tarih anlatıları yukarıda bulgulanmış tüm bu arazlardan ötürü, çağdaş bir masalın ötesine geçememiştir. Örneğin oyundaki nar bülbülü, oda gibi metaforlarla köpürtülen Hürrem ve Mihal ilişkisine geniş bir perspektiften bakıldığında, tasarlanmış aşk dizgesinin kavuşamayan âşık şablonundan farklı kullanılmadığı görülür. Üstelik bu âşıkların kavuşamama sebebi iktidar ile bağlantılı bir biçimde geliştirilir. Hürrem bir taraftan tarihin anlatısı dışında saf bir âşık olarak betimlenirken, diğer yandan yaşadığı ilişki biçimi tamamen eril anlamlarla örülmüştür. Erkeğin ölümsüz aşk hikâyesi içinde yerini alan, odanın anlamı ve merkezi halinde karşımıza çıkan yine bir erkektir. Hürrem ise bu noktada duygularıyla ve çelişkileriyle hata yapabilen, içli kişiliğini sakınmadan ortaya koyarak, çok insancıl bir açıdan tanımlanmaya çalışılır. Hürrem'i, resmi tarihin yakıştırdığı iktidar düşkünü ihtiraslı kadın şablonundan çıkararak, ona insani özellikler yüklemekle beraber, oyun içerisinde Hürrem'e yaptırdığı tüm seçimlerle, onu yine bilindik klişeler silsilesinin içine sokar. Anlatılardaki kadınları, şablon algısından sıyrıp, kadına bakışı değiştirmek isteyen *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyunu anlamsal açıdan var olan ideolojileri parçalayamamış, bu yüzden de oyundaki

kadınlar bu kez oyunun kurmaca dünyasının bir aracı haline gelmişlerdir.

“*Postmodern yaklaşım, tarihsel yansıtımın olası biçimlerini araştırarak, tarihsel süreç içindeki farklılıkları, kırılma ve kopuşları, değişim ve oluşumları eleştirel bir gözle ve epistemolojik bir kuşkuculukla incelemektedir.*”<sup>257</sup> Buna göre *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyunu da tarihin belirli dönemlerini işleyerek resmi söyleme eleştiri getirmek gibi bir dert edinmiştir. Bunun için de diğer oyun yazarlarından farklı bir yazım biçimi geliştirir. Yazar tarafından tercih edilmiş bu yazım tekniği içinde meta-fiction veya üst-kurmaca, oyun içinde oyun, gölge perdesi ve orta oyunu gibi önemli teknikler kullanır. Metin açıkça gerçekliği yansıtmak gibi bir niyette olmadığı gibi, kullandığı yazım tekniğiyle oyunun bir kurgu olduğunu, tüm anlatının bir kurmacadan oluştuğunu açık eder; okur/izleyicinin bir kurmacanın içerisinde olduğuna dikkat çeker. Öncelikle Hürrem ve cariyeye arasında geçen bazı diyaloglardan yaşanan zaman geçişleri veya gölge perdesi, orta oyunu gibi tekniklerle, daha sonrasında ise Hürrem Sultan’ın dehlizden çıkışıyla gelen alkış seslerinden başka bir zamana ve mekâna geçişle, okur/izleyicinin seyirlik bir yapı içerisinde olmadığını vurgulayarak, deyim yerindeyse okur/izleyicinin anlatı içinde kaybolmasını engelleyerek onları ayıltır. Özetle, kullandığı bu oyun içinde oyun mantığıyla, okur/izleyiciyi kendi ideolojisine veya hikâyesi içerisindeki herhangi bir ideolojiye inandırmaya veya ikna etmeye çalışmaz; tasarladığı kurgu içerisinde sürüklenmelerine izin vermez. Fakat anlamsal açıdan metne göz atıldığında, toplum düzenini, dayatılan kuralları ve gerek resmi ideolojinin gerek ataerkil ideolojinin alışagelmiş şablonlarını içselleştirdiği, bunların dışına çıkmadığı görülür. Böylesi bir durumda ise yazılan her şey tamamıyla yeni bir hikâyeye dönüşmekten başka bir noktaya ulaşamamaktadır. Aslında Yula, *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda, diğer tarihsel oyun yazarlarından farklı olarak, kendine ait bir ideoloji üretmez, okur/izleyiciyi kendi söyleminin içerisine sürüklemek gibi bir iddia taşımaz; ama toplumun ortak belleğinde yer etmiş klişeleri ve ideolojileri de parçalamak ve yıkmak noktasına metnini taşıyamaz. Böylelikle denilebilir ki, oyun bu haliyle yalnızca tarihin yeni bir hikâyesini anlatmaktan öteye gidememiştir.

---

<sup>257</sup> Oppermann, 2006: 110

## 5. SONUÇ

Bu tezde, Türk tiyatrosundaki ‘tarihsel oyunlarda toplumsal cinsiyet’ algısını hem eril ideoloji bakımından hem de resmi ideoloji açısından ele alarak sorgulamak üzere, tarihi kendilerine konu edinmiş, Türk tiyatrosunun önemli oyun yazarlarının birbirinden farklı dönemleri işleyen altı oyunu ele alınıp, yapılan dramaturgi çalışmalarıyla üç bölümde incelenmiştir. Türk yazarların oyunlarında tarihi kullanma biçimleri, tarihe bakışları, devlet fikrini nasıl geliştirdikleri, militar sistemi nasıl konumladıkları ve iktidar ilişkileri bağlamında kurgularını nasıl oluşturdukları resmi ve ataerkil ideolojiler gözetilerek derinlemesine incelenmiş ve örneklerle oyunların oluşturdukları söylemler ortaya çıkarılmıştır.

Feminist eleştirel bakış açısıyla, oyunlara yeni bir görme biçiminin kapılarını açan yapısöküm yöntemi, toplum tarafından kanıksanmış ve içselleştirilmiş egemen söylemi farklılaştırmak, ayrımcılıktan kaçınan daha esnek bir söylem geliştirmenin potansiyelini oluşturmaktadır. Bu bakımdan tezde seçilmiş Türk tiyatrosundaki tarihsel oyunlara dramaturgi çalışması yapılmış ve metinlerin fark etmeden pekiştirdiği merkezli, tek boyutlu ve değişmez denilen görme biçimini açığa çıkararak, yeni bir görme biçimini stratejik olarak sunmayı hedeflenmiştir. Böylelikle seçilmiş tarihsel oyunların metin çözümlenmeleri üç başlık altında toplanmış, her birinin normalleştirdiği yapılar ortaya çıkarılarak yapısöküm stratejisi sayesinde otoriter söylemle hesaplaşma şansı yaratılmış ve bu dramaturgi çalışmaları neticesinde Türk tiyatrosundaki oyunlara genelleme yapılarak, farklı yazarların çalışmalarının incelenmesi ve/veya sahnelenmesi konusunda bir model oluşturması amaçlanmıştır.

Buna göre tezin birinci bölümünü “*İKTİDAR DÜŞKÜNÜ ŞEYTANİ KADINLAR*” başlığı altında toplanmış olan, tahtta söz sahibi olmuş kadınların konu alındığı üç tarihsel oyuna yer verilerek oluşmaktadır. *Turhan Oflazoğlu*, *Orhan Asena* ve *Güngör Dilmen* gibi Türk tiyatrosunun tanınmış oyun yazarlarının kaleme

aldığı *Kösem Sultan*, *Hürrem Sultan*, *Bağdat Hatun* oyunları, Osmanlı veya öncesi dönemde tahta geçmiş ve bir şekilde yönetimde söz sahibi olmuş kadınları konu almaktadır. Bu bölümde kadınların toplumsal rolleri, dönemleri içinde nasıl görüldükleri ve günümüze nasıl yansydıkları, devlet algısı, iktidar mekanizmasının nasıl işlediğine dair bulgular etrafıca değerlendirilmektedir.

İkinci bölümde “*DESTANLAR VE DESTANSI KİŞİLİKTEKİ ERKEKLER*” iki farklı oyunda mercek altına alınır. Seçilen iki oyunun ilkinin *Mehmet Akan*'a ait *Hikâye-i Mahmud Bedreddin* isimli konusunu Şeyh Bedreddin destanından alan oyun, ikincisini ise *Ülker Köksal*'ın yazdığı *Karanlıkta İlk Işık* veya *Kubilay* ismiyle de bilinen, menemen olaylarını anlatan oyun oluşturmaktadır. Bu iki oyun isimlerinden de anlaşılacağı üzere tarihin iki farklı dönemini işlemektedir. Böylelikle mevcut oyunlara bakılarak, kahramanlık dizgesi ve efsane kişi olma algısının nasıl oluştuğu, kadınların bu tür bir dizge içerisinde nerede durduğu, devlet ve iktidar mekanizmalarının nasıl görüldüğü, tarihin anlattığı ile oyunun ortaya koyduğu anlatının hangi noktalarda buluştuğu veya ayrıştığı işlenmiştir.

Üçüncü ve son bölüm “*ANLATILARDA KADINLAR*” başlığıyla, diğer oyunlardan farklı bir teknik kullanarak yazılmış olan, *Özen Yula'nın Gayrı Resmi Hürrem* oyununun metin çözümlemesinden oluşmaktadır. Burada oyun başlığından anlaşıldığı üzere resmi tarihe farklı bir bakış açısı getirilmesi amaçlandığı görülmektedir. Postmodern yazım tekniği kullanılmış mevcut oyunda ikizlik, üst kurmaca veya oyun içinde oyun metodu uygulanarak gerçeği olduğu gibi aktarmak, tarihin anlattığını olduğu gibi kabul etmek, anlatılardaki kadına dair bilindik dizgeyi üretmeksizin, yeni bir bakış açısı getirmek istediği görülür. Bu noktadan yola çıkarak oyunun niyet ettiği sorgulamaları tam anlamıyla ortaya koyamadığı, kullandığı tekniğin bir nevi şekilsel kaldığı, iddia edilen hesaplaşmaların yapılamadığı üçüncü bölüm boyunca örneklerle açıklanmıştır.

Tezin birinci ve ikinci bölümleri mercek altına alındığında incelenen beş oyunun da yapısal metin özellikleri taşıdığı görülür. Türsel veya biçimsel farklılıklara sahip mevcut oyunlar gerek tarihi kullanımlarıyla gerekse belirli ideolojilere yaklaşımlarıyla toplumsal normların dışında yeni bir görme biçimi geliştirmedikleri görülmektedir. *Gayrı Resmi Hürrem* oyunu yapısal olarak post modern yazım tekniği kullanarak oluşturulduğundan bu beş oyundan ayrıldığı bir takım farklı özelliklere sahiptir. Bu sebeple öncelikle karşılaştırmalı olarak söz konusu bu beş oyun ele alınıp, ortak noktaları ortaya koymakla başlayalım



Hem “İKTİDAR DÜŞKÜNÜ ŞEYTANİ KADINLAR” bölümünde yer alan üç oyun ve “DESTANLAR VE DESTANSI KİŞİLİKTEKİ ERKEKLER” bölümünde yer alan iki oyunun başlıklarından yola çıkılarak bile, tarihin bir dönemine ait yaşanmış olaylarından oyunlarını kurguladıkları açıktır. Resmi tarihin anlattığını doğru kabul ederek, her oyunun kendine seçtiği dönemin ve olayın ışığında, tarihin taraflı bakışını da aşamadığı üstelik devlet mekanizmasını her birinin farklı bir yoldan bilinçli ya da bilinçsizce ürettiği dikkat çekmektedir. Böylelikle her bir oyun kendi içinde devletin ilerlemeci ve bütünleştirici fikrini savunarak olay örgülerini biçimlendirmiş ve bilinçsizce “Devletin bekasının yüceltilmesi ve erkek egemenliğinin savunulduğu cinsi ayrımcılık”<sup>258</sup> ile birlikte pekiştirilmektedir. Resmi ideoloji üzerinden değerlendirdiğimizde, oyunların resmi tarih anlatısı içine sıkıştıkları, ‘doğru’ tarihsel bilgiyi aktarmak ve tarihin kronolojik sırasını gözeterek olay örgülerini kurgulamak gibi bir kaygıları olduğu anlaşılmaktadır. Hatta çoğunlukla resmi tarihi ya da kaynakları kullanmak, bir nevi sunulan fikrin kanıtı olarak düşünüldüğünden övünülecek bir olgu olarak da karşımıza çıkmaktadır. Tarihin gördüğü ve değer verdiği tüm olguları olduğu gibi kullanan bu oyunlar, yarattıkları dizge içerisinde günümüz iktidarlarına da eleştiri getirmek istemeleri, bu doğrultuda ise devletin bütünlüğünü koruma ve savunma dürtülerini kıramayışları hepsinin ortak özelliği olarak bulgulanır. Oyunların tüm yapısı, eleştiri sistemleri veya tartışma alanları iyi/kötü, doğru/yanlış, yüce/hain gibi karşıtlıklara indirgenerek ortaya koyulmuştur. Bu tip oyunlar, tarihi kendilerine malzeme edinip, her yazarın kendi kişisel inancı, görüşü ve ideolojisi doğrultusunda devlet mekanizmasının doğru işleyişi üzerine önerme getirmektedir. Oyunların ortak özelliği olarak; kötü, hain kişiler bir yandan başarısız ya da ülkeyi zarara ziyana sürükleyen karakterler olarak ve dâhil oldukları kötü yönetim sisteminin altı çizilerek gösterilmektedirler; bunun karşısına ise ideal iyi kişi, yani bir nevi kahraman konularak, bu kahramanın sayesinde her şeyin düzeleceği çağrısı yapılır. Örneğin ilk bölüm oyunlarında başrolün sahibi tümüyle hain yöneticilerden oluşturulmuştur. Tüm kurgu iktidarda ne olmaması/ne yapılmaması gerektiğine işaret ederek yönetimin kötü işleyişini konu alır; böylelikle günümüz iktidarına gönderme yaparak eleştiride bulunur. Üç metinde de kötü ve cani olarak betimlenen ‘kadın’ yöneticilerin beceriksiz, bencil ve şeytani iktidar biçimleri işlenerek, oyun finallerinde ise dirlik ve düzenin yeniden geleceğini, militar yapının

---

<sup>258</sup> Karaboğa, 2002: 328

kontrol altında ve dirlik içinde tutulacağını, devletin bütünlüğünün emin ellere emanet edileceğini, yönetime gelmesi gereken en adil kişinin ise bir erkek olması gerekliliğini savunurlar. Şeytani kadın yöneticiler her üç oyunda da, yaşamayı hak etmeyen korkunç kişiler olarak betimlenirken, oyun finallerinde ölüme mahkûm edilirler, akabinde ise onların yerine gelmesi gereken, oyunun işaret ettiği ve bu çerçevede okurun/izleyicinin onayını alan ve olumlanan erkek yöneticiler, devletin bekasını korumak üzere yeni görevlerine getirilirler. İkinci bölümde ise izlek biraz daha farklı örülür. Oyunun başından itibaren kahraman oyunun ana temasını oluşturur. Kötü yönetime ve devleti bölenlere karşı savaş açar. Oyun boyunca doğru yönetim şeklinin nasıl olması gerektiğine dair önermeler getirir. Yazarın kendi ideolojisi doğrultusunda ideal yönetim biçimi okur/izleyicinin gözü önünde oluşturulmaya çalışılır. Bunu yaparken de tarihte yaşanmış olaylardan ve resmi kaynaklardan yararlanır. Örneğin *KUBİLAY* oyununa bakılacak olursa, kendi söyleminin doğruluğunu kanıtlamak için gazete kupürlerine yer vermiş olduğu, okur/izleyici bu noktadan ikna etmeye ve etkilemeye çalıştığı gözden kaçmayacaktır. Tarihleriyle birlikte okur/izleyicinin huzuruna serilmiş bu haberlerin içeriği, çoğunlukla kahramanın olumsuzladığı ve mücadele edip de uğruna hayatını verdiği ‘yanlış’ ‘kötü’ olarak tanımlanan kişilerin veya ideolojilerin haberlerinden oluşmaktadır. Böylelikle oyun bir kez de resmi kaynak sayesinde kendi düşüncesinin doğruluğunu kanıtlamış olur. Kahramanın kesin biçimde doğru yolda olduğuna inanan okur/izleyici ise artık tamamıyla oyunun sunduğu ideolojiye teslim olmaya hazırdır. *HİKÂYE-İ MAHMUDU BEDREDDİN* oyununda ise Bedreddin çocukluğundan itibaren bilgi anlamında donanımlı kişiliğinin yanı sıra oyunda yaşadığı aydınlanma süreciyle okur/izleyiciye ideal dünyanın resmini çizer. Bu söylem doğrultusunda öyle bir süreç oluşturulur ki, kahramanın düşünceleri ve söylemleriyle, kitleleri ardından sürükleyecek bir potansiyel oluşturulur. Her iki oyunda da kahramanın zamansız ölümü onu destansı, efsanevi bir kişiliğe büründürür; ardında ise kitlelerin takip edeceği fikirlerini ve değer yargılarını bırakır. Okur/izleyici, sorgusuzca ardından gideceği bu fikirlerin sahibini, onun zamansız ölümüyle yüceltirken, bir yandan da onun gibi olmayı hayal edecektir. Kahramanın değer yargılarını benimseyen okur/izleyiciden gündelik yaşamlarına döndüklerinde, birer kahraman olmaları ya da kahramanın fikirlerini özümseyerek hayatlarına devam etmeleri beklenir. Bir nevi propogandist bir söylem olarak tanımlayabileceğimiz bu yapı dolayısıyla, kahramanın mücadele ettiği karşı taraf tartışmasız ve mutlak

biçimde olumsuzlanır ve okur/izleyici safını net şekilde destanlaştırdığı kahramanın yanında belirler. Bu bağlamda metinlere bakıldığında, yazarların yarattıkları kahramanları kendi düşünceleri doğrultusunda kurguladıkları, kendilerini kahramanlarla özdeşleştirerek, mesajlarını, söylemlerini yarattıkları bu kahramanların ağzından okur/izleyiciye ulaşmayı amaçladıkları, dolayısıyla iki oyunda da yazarların kendi inandıkları düşünce biçimlerini kahramanlaştırdıkları çok açık bir biçimde görülebilmektedir. Eldeki tarihsel veri izlek alınarak, beş oyunda da var olan ya da sonradan yaratılan kahramanlar vasıtasıyla, belirli bir siyasi görüş veya yönetim biçiminin okur/izleyiciye doğrudan aktarıldığı, böylelikle yazarların savunduğu ideolojik çizgi çerçevesinde okur/izleyicinin de aynı ideolojik görüşe sürüklendiği fark edilir. Uygulanan bu taktik sonucunda ise, kaçınılmaz olarak oyunlar okur/izleyicisini yargıç pozisyonuna sokmakta, onlardan doğru ve yanlış arasında bir seçim yapmaları beklenmektedir. Bu doğrultuda oyunlarda oluşturulmuş kurtuluş miti dışında başka bir çözüm bulamayan okur/izleyici ise metnin önermesine teslim olmuş durumda kararını yazarın savunduğu görüş doğrultusunda verir.

İlk iki bölümün içeriğini oluşturan oyunlarda aynı devlet ideasıyla eş değerde yürüyen militar yapının bölünmemesi ve dirlik içerisinde tutulması da önemli bir olgudur. Devlet ancak ordunun dirliği üzere ayakta durmakta ve bu dirliği ya da birliği bozacak kişiler mutlak kötü olarak betimlenmektedir. Askeri birliklerin birbirine düşmesi, kendi aralarında oluşturulacak hilafet, aynı zamanda devletin bölünmesine ve tüm sistemin alaşağı edilmesine işaret etmekte; böylelikle oyunların temel dayanağının devletin bütünlüğünü savunmak ve korumak olduğu düşünülürse, söz konusu yapının bozulması veya reddi ile tüm devlet yapısının da çökeceği öngörülmektedir. Buna göre devletin bütünlüğü bir yerde askerin birliği ve militar düzenin ‘doğru’ komuta edilmesiyle sağlanmakta ve mevcut algı okur/izleyiciye direkt olarak aktarılmaktadır. Bu sebeple de Türk tiyatrosundaki birçok tarihsel oyunda okur/izleyici orduya bağımlı bir yönetim biçiminin doğru olduğu kanaatiyle sıklıkla karşılaşır.

Tezdeki tüm oyunları ele alarak tarihin yanlı anlatımına bakıldığında, metinlerin bilindik tarih anlatısını değiştiremediği ise bir başka tartışma konusudur. Tezde ele alınan her bir metnin, kendi içinde tarihin anlattığı sınırları yalnızca hikâye çerçevesinde değil aynı zamanda düşünsel ve mekânsal bakımdan da aşamadığı görülür. Örneğin saray duvarları dışındaki hiçbir mekân veya bu mekânda yaşayan

insan toplulukları mevcut oyunlarda görünürlük kazanamamıştır. Tarihte yaşanmış olayları birebir kendine örnek alarak kurgulanan oyunlarda, doğal olarak tarihin ele almadığı, görmezden geldiği bir takım seçilmiş insan toplulukları veya belirlenmiş bir takım mekânlar dışında kalan alanlar ve yaşamlar, oyunların dizgeleri içinde de aynı şekilde değer görememiş ve konu edilmemiştir. İlk bölümün üç oyununda da saray duvarlarının dışına çıkılmaması, konunun yalnızca bu sınırlar içinde işlenmesi buna örnek gösterilebilir. Aynı şekilde tezin üçüncü bölümünü kapsayan *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda da -tarihe yeni bir bakış açısı getireceği iddiasını ortaya koysa da- saray sınırları aşılamamıştır. Oyunun büyük bir bölümünde Hürrem Sultan'ın odasından ve saray sınırlarından dışarıya çıkması konu edilmiş, fakat tüm bu kurgu oyunun sürpriz finaliyle, başka bir döneme ait saray sınırları içindeki küçük bir oyun olarak örüldüğü anlaşılmıştır. Böylelikle resmi tarih anlatısının dışına çıkarak kurgusunu oluşturmayı hedefleyen, oyun içinde oyun tekniği kullanarak post modern yazına örnek gösterilecek mevcut oyunda dahi sözü edilen sınırlar delinememiştir. Tezin ikinci bölümünü oluşturan oyunlarda mekânsal anlamda bir sınırdan bahsedilemez; fakat bu oyunlar da yine resmiyete sığınarak kurgularını oluşturmuşlardır. İki oyunda da resmi tarih anlatısı içinde kahramanlaşmış erk kişiler alınarak onlara tıpkı tarihin yüklediği gibi, düzeni geri getirme ve devletin bekasını en iyi biçimde yeniden kurma görevleri verilmiştir. Tarihin yarattığı 'BÜYÜK ADAMLAR' aynı ihtişamıyla bu oyunlara konu olmuş, onlardan 'tek başlarına' ülkelerini kurtarmaları, iyiye doğru ilerlemeci bir zihniyet yaratmaları beklenmiştir. Yine resmi belgelerde bulabileceğimiz yandaşları ise oyunlarda, ancak bu kahraman kişilerin yanında destekçi pozisyonunda yer almış olarak betimlenirler. Geriye kalan herkes ya da her şey merkez dışıdır; bir nevi silik, görünmez, ya da etkisizdir. Aslına bakılırsa tüm bu altı oyunda da tarihin gördüğü dışında bir resim çizilmemiş, *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda kurgulanmış Mihâl veya Oda gibi yaratımlar bile, belirli bir mantık çerçevesinin dışına taşamamıştır. Bu bağlamda Türk tiyatrosundaki tarihsel oyunlar, kendi gördükleri veya algıladıkları düşünce biçimlerini resmi tarihe dayandırarak kendilerini sağlam bir zemine oturtmaya çalıştığı ve okur/izleyici üzerinde daha inandırıcı bir dil oluşturma kaygısı gütmektedirler. Çünkü tarih anlatılarının veya resmi kaynakların söylemi dışına çıkmak bir nevi merkezi reddetmek anlamına gelecektir.

Eril ideoloji bağlamında oyunlarda kahraman ya da efsane kişi olmak, ancak erkeklerin dünyasına ait bir pozisyon olarak betimlenmektedir. İlk bölümün üç

oyununu ele alacak olursak, söz konusu üç kadının da beceriksizce tahtta buldukları, yönetimde aldıkları ‘yanlış’ kararlar doğrultusunda devletin yapısına büyük zarar verdikleri, şeytani yapılarıyla düzeni alt üst ettikleri, bencilliklerinden ya da iktidar düşkünlüklerinden ötürü canilik yaptıkları gibi birçok olumsuz ögeyle tarif edildikleri görülür. Buna karşılık oyundaki iyi huylu ve düzeni simgeleyen, diğer kadınlar pasif, edilgen, haddini bilen ve hadlerini bildikleri için olumlanan kadınlar olarak çizilmiştir. Böylelikle bu oyunların hiçbirinde kadınlar kahraman olacak vasıflara sahip tipler olarak tanımlanmazlar. Dirlik ve düzen tahttaki kadınların ölümüyle ve yerlerini erkek dünyasına bırakmalarıyla oluşturulur ancak. İkinci bölümdeki iki oyunda ise durum özünde değişmez. Burada da kadın etken halde olduğu zaman rahatsız edici olacağından mümkün merteye kadınlar edilgen, sadık ve itaatkâr pozisyonda resmedilir. Kadınların mevcut iki oyunda da en özgür tanımlanmış hali erkeğin destekçisi olduğu konumlarda karşımıza çıkmaktadır. Örneğin *HİKÂYE-İ MAHMUDU BEDREDDİN* oyunundaki Mariye, bilgisi, görgüsü, hayata farklı bakışıyla sadece kadınlardan değil, oyundaki birçok kişiden ayrılmakla beraber ancak Bedreddin’in yandaşı ve destekçisi olabilmiştir. Oysa oyunun belli yerlerinde Bedreddin’in zaman zaman hakkından gelebilen, kimi zaman akli simgeleyen veya ona yol gösteren bu ermiş kadın, Bedreddin’in yaptığı gibi kitleleri asla ardından sürükleyemeyecektir. Çünkü oyunda kahraman olarak belirlenmiş olan birey her ne olursa olsun erkeğin ta kendisidir. Üçüncü bölümdeki *GAYRI RESMÎ HÜRREM* oyununda durum biraz daha ilginçtir. Bu oyunda bir kahraman söylemi olmamakla birlikte, Hürrem Sultan tüm oyunlarda olduğu gibi kendini erkeği üzerinden tanımlayacak, zaman zaman iktidar ilişkilerini sorgulamaya çalışsa da sonuçta yönetimde olması gereken kişinin, erkek dünyasına ait olduğu anlamını istemeden de olsa üretmeye devam edecektir.

Tez içerisinde ele alınmış tüm oyunlara göz atıldığında kadınların toplum içerisindeki konumuna hiçbir oyunun farklı bir bakış açısı getiremediği açıkça görülür. En yalın haliyle bakıldığında, her ne pozisyonda olursa olsun, iyi veya kötü bir karakter yapısı gözetmeksizin istisnasız bir biçimde oyunlardaki tüm kadınların erkekleri üzerinden kendilerini tanımladıkları fark edilir. Kösem Sultan “*Rahmetli Sultan Ahmet’in baş kadını ve rahmetli Sultan Murat’la Sultan İbrahim’in valideleri olarak*”<sup>259</sup> Hürrem Sultan “*Ben Osmanlı Sarayı’nın birinci hasekisi, padişahımız*

---

<sup>259</sup> Oflazoğlu, 1982: 14

*efendimizin birinci kadını...*<sup>260</sup> olarak, Bağdat Hatun oyunun başlarında Emir çoban'ın kızı olarak sonrasında ise Hakan'ın eşi olarak kendini tanımlayacaktır. Vedide boşanmış olduğu kocası üzerinden, Mariye ise kadın erkek eşitliğini savunmakla beraber erkek olarak korumacı tavrını dizginleyemeyen eşi Hüseyin Ahlati üzerinden tanımlanacaklardır. *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyununa bakacak olursak aynı dizgenin bu oyunda da aşılamadığı görülür. Oyun boyunca Hürrem Sultan tıpkı diğer oyunlardaki tüm kadınlarda görüldüğü gibi “efendim” diyerek bahsettiği erkeği sayesinde oyun dizgesine katılacaktır. Böylelikle aslında bu altı oyunda sözü edilen tüm kadınlar kendi ağızlarıyla erkek egemen dünyanın birer üreticisi olurlar ve böylelikle erk ve iktidar sembollerinin yüceltilmesini sağlarlar. Mevcut oyunların kurguladıkları tarihsel dönemlerin, kendi doğallığı içinde yansıtılmaya çalışıldığını anlamakla beraber, toplumsal cinsiyet sorunlarıyla hiçbir hesaplaşma içine girmeden günümüze bu haliyle taşınması, olsa olsa eril söylemin devamını pekiştirmek veya yeniden üretmekten öteye gidemeyecektir. Oysa *GAYRI RESMİ HÜRREM* oyunu seçilmiş diğer oyunlardan farklı olarak, dönemin belirli zaafalarını gün ışığına çıkarmayı başarmış, toplumsal cinsiyet anlamında belirli doneleri aşikâr etmiş; ama bütünde bunu bir sorun olarak göremediğinden, erkek egemen tavrın farkında olabilmemesine rağmen okur/izleyiciye durumla ilgili hiçbir ipucu verememiştir.

Toplumun düzeni için kadınlara yüklenmiş belirli ve geleneksel özellikler bu oyunlarda da aynı biçimleriyle kullanılmıştır. Örneğin kadınların iyi ve başarılı olması onun ne denli iyi bir anne oluşuyla eşitlenmektedir. İlk bölümün üç ana kişisi Kösem, Hürrem ve Bağdat Hatun'un, kötü ya da başarısız olarak addedilmeleri, bir türlü beceremedikleri annelik edimleri sebebindedir. Kösem tahttaki yerini korumak için oğlunu öldürür ve bu yüzden oyun boyunca kendisinden bir canavar olarak söz edilir. Böylesi cani bir kadının başarılı bir yönetici olabileceği fikri, toplumun oluşturduğu normlara bakıldığında kabul göremeyecektir. Hürrem Sultan çocuklarını öldürmese de Kanuni'nin en büyük oğlu olan Mustafa'yı oyun boyunca geliştirdiği stratejiler doğrultusunda kocasına öldürterek okur/izleyici bakımından en az Kösem Sultan kadar olumsuzlanacaktır. Bağdat Hatun ise sırf ece olabilme şansını elde etmek uğruna daha rahmindeyken, doğmadan öldürdüğü bebeğiyle diğer iki sultan gibi acımasız ve bencil tarif edilecektir. Söz konusu üç kadın da bu davranışlarından

---

<sup>260</sup> Asena, 2007: 7

ötürü şeytani ve kötücül sıfatlarıyla anılacak, dolayısıyla okur/izleyici açısından hiçbir koşulda affedilmeyecek, hiçbir koşulda başarılı olma ihtimalleri düşünülmeyecek, hatta ölmeyi hak edecek kadar aşağılanacaklardır. Oysa Türk tiyatrosundaki tarihsel oyunlara bakıldığında erkek yöneticilerin de çocuklarını öldürdükleri görülmektedir. Örneğin *HÜRREM SULTAN* oyununda Kanuni Sultan Süleyman, devlet ile oğlu arasında adaletli bir seçim yapmak durumunda bırakılır; üstelik bu adalet anlayışı çerçevesinde kararını devletin bekası yönünde kullanarak oğlunu öldürtür. Bu kurgu doğrultusunda Kanuni hakkında öyle bir imge yaratılır ki, muhteşem Süleyman verilebilecek en adil kararı vermiş, devletin çıkarlarını kendi çıkarlarından üstün tutarak oğlunun ölümünü kabul etmiştir. Bu açıdan bakıldığında bir baba olarak kendi evladının ölüm fermanını vermiş Kanuni okur/izleyici açısından olumlanacaktır. Zira onun bu ‘adalet’ duygusu tarihe adını Muhteşem Süleyman olarak geçirmiştir. Konu bir erkek olduğu noktada alınan bu karar okur/izleyici açısından sorgusuzca kabul görüp yüceltilirken, bir kadın olduğunda ihtiraslı, haris ve aşağılık bir insan profili çizilmektedir.

Türk tiyatrosundaki tarihsel oyunlara bakıldığında, kadınların toplumda içselleştirilmiş ve bir bakıma dayatılan ikincil pozisyonuna dair bir sorgulama yapılmadığı, ancak erkeğin gölgesinde dolaştıkları zaman olumlandıkları, itaatkâr, sadık ve edilgen oldukları noktada değer ve kabul gördükleri, diğer haliyle ise mutlak şekilde olumsuzlandıkları hatta yaşamayı bile hak etmedikleri gözlemlenir. Bununla birlikte ne kadın/erkek ilişkisi anlamında ne de devlet, militarist yapı ve yönetim açısından iktidar mekanizmasıyla hesaplaşan bu oyunlar, ancak kendi söylemlerini okur/izleyiciye bir mesaj halinde iletmek noktasına odaklanırlar. Her bir oyunun ve bölümün sonunda metinlerin bilinçli ya da bilinçsiz şekilde pekiştirdikleri toplumsal cinsiyet normları, eril ideoloji, resmi ideoloji, iktidarın hiyerarşik dili, ayrımcı düşünme biçimi sorgulanmış ve açık edilmiştir. Çünkü tiyatro metinleri yalnızca okura hitap eden metinler olarak sınırlanmamakta, aynı metinler sahnelendiği noktada izleyiciyle de ilişki içine girmektedir. Oyunun metin çözümlemesinde bulgularan egemen ideolojinin normalleştirdiği söylemler, metinde olduğu kadar sahneleme esnasında da karşımıza çıkmaktadır. Bu tip merkezli ve tek boyutla sınırlanmış bakış açısını kırmak ve yeni bir bakış açısı yaratmak amacıyla metinlere sahneleme esnasında yapı söküm stratejisi uygulanabilir, sözü edilen egemen söylemin yanlılığı ve kesinliği ortadan kaldırılabilir, daha esnek ve yaratıcı bir anlatım oluşturularak izleyiciyle buluşması sağlanabilir.

Temel olarak tezde bu tür bir dramaturgi çalışmasının tercih edilmesinin asıl amacı, Türk tiyatrosundaki oyunlara model oluşturması ve gerek tezde konusu edilen oyunlar gerekse başka oyunların metinsel olarak incelenmesi ve/veya sahnelenmesi sırasında kaynak oluşturabilecek bir yöntem geliştirilmesi amaçlanmıştır.



## KAYNAKÇA

- Ağakay, M.A. (1966). *Türkçe Sözlük*. (4. Baskı). İstanbul: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ahıska, M. (2005). *Radyo'nun Sihirli Kapısı*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Akan, M. (2006). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları. Tiyatro/Oyun Dizisi:11
- Aliye, F. (2009). *Osmanlı'da Kadın.(Cariyelik, Çok eşlilik, Moda)* İstanbul: 'Ekim' Bizim Kitaplar Yayınevi.
- Althusser, L. (2006). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (2. Baskı). A. Tümertekin (Çev). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Asena, O. *Toplu Oyunları 2*. (2007) İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi.
- Berktaş, F. (2006). *Tarihin Cinsiyeti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Berktaş, F. (2010). *Türkiye'de Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Berktaş, F. (2012). *Tek Tanrılı Dinler Karşısında Kadın*. (4. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
- Carr, E.H. ve Fontana, J. (1992). *Tarih Yazımında Nesnellik ve Yanlılık*. Prof. Dr. Ö. Ozankaya (Çev). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Case, S.E. (2010). *Feminizm ve Tiyatro*. A. Sönmez (Çev). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Connel, R.W. (1998). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar*. C. Soydemir (Çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Culler, J. (1995). *Feminist Olarak Okumak*. S. Öncü (Çev) İstanbul: Afa Yayınları.
- Daviddof, L. (2002). *Feminist Tarih Yazımında Sınıf ve Cinsiyet*. Z. Ateşer ve S. Somuncuoğlu (Çev). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Demir, Z. (1997). *Modern ve Postmodern Feminizm*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Dilmen, G. (1996). *Toplu Oyunları: 2*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Direk, Z. (2009). *Judith Butler: Toplumsal Cinsiyet ve Bendenin Maddeleşmesi*. Cinsiyetli Olmak. Z. Direk (Der) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. Cogito Dergisi. 156, 67-84
- Eagleton, T. (2004). *Edebiyat Kuramı*. T. Birkan (Çev) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2005). *Özne ve İktidar, Seçme yazılar 2*. I. Ergüden ve O. Akınhay (Çev) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gürbilek, N. (2008). *Mağdurun Dili*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Gürbilek, N. (2010). *Kör Ayna Kayıp Şark*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Gürbilek, N. (1993). *Vitrinde Yaşamak*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Göle, N. (2010). *Modern Mahrem*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Göle, N. (2008). *Melez Desenler*. İstanbul: Metis yayınları.
- Hentch, T. (1996). *Hayali Doğu*. A. Bora (Çev) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kale, S. (2004). *Sahnedeki Ötekiler: Kadınlar*. Ankara: Sahne Dergisi. 5, 18-21.
- Kalkan, İ. (2005). *Oyunlar İçinde Bir Oyun: Gayri Resmi Hürrem*. Ankara: Sahne Dergisi. 8, 10-12.

- Kandiyoti, D. (2007). *Cariyeler, Yurttaşlar, Bacılar*. A. Bora, F. Sayılan, Ş. Tekeli, H. Tapınç ve F. Özbay (Çev) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kandiyoti, D. (2005). *Modernin Cinsiyeti, Türkiye’de Modernleşme ve Ulusal Kimlik*. S. Bozdoğan ve R. Kasaba (Ed). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Karaboğa, K. (2002). *Türkiye Tiyatrosunda Tarihsel Oyunlar*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları. *Mimesis Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi*. 9, 327-381.
- Karaboğa, K. (2002). *Absürd’den Geleneksele Genç Oyuncular Deneyimi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil-Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yayınları. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 13, 35-58.
- Kearney, R. (2012). *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar.(Ötekiliği Yorumlamak)* B. Özkul (Çev) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kovanlıkaya, A. (2009). *Kant’ta Cinsiyet Farklılığı*. Z. Direk (Der) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. *Cogito Dergisi* 156, 9-24.
- Köksal, Ü. (2002). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Millet, K. (1987). *Cinsel Politika*. S. Selvi (Çev) İstanbul: Payel Yayınları.
- Moran, B. (2007). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Oflazoğlu, A.T. (1982). *Kösem Sultan*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Oppermann, S. (2006). *Post Modern Tarih Kuramı, Tarih Yazımı*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Özsoysal, F. (2008). *Oyunlarda Kadınlar*. İstanbul: E Yayınları.
- Ricœur, P. (2012). *Zaman ve Anlatı:3, Kurmaca Anlatıda Zamanın Biçimlenmesi*. M. Rifat (Çev) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rose, J. (2010). *Görme ve Cinsellik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Sancar, S. (2012). *Türk Modernleşmesinin Cinsiyeti. (Erkekler Devlet, Kadınlar Aile Kurar.)* İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sapan, Ö. (2004). *İktidar, Milliyet, Kadın ve Dil*. Cinsiyet Ayrımcılığı, Aile, Kadın ve İnsan Hakları. İstanbul: Binikiyüzonbeş Yayıncılık. *Humanite Dergisi*. 6, 13-31.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. A. Güçlü (Çev) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sayın, Z. (1994). *Kötülük Tekilcilik Postmodernizm*. İstanbul: Mitos Yayınları.
- Schick, I.C. (2011). *Bedeni, Toplumu, Kâinatı Yazmak*. P. Tünaydın (Çev) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Selek, P. (2009). *Türkiye’de Özgürlüğü Ararken...* Z. Direk (Der) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. *Cogito Dergisi* 156, 118-129.
- Şimşek, L. (2005). *Anadolu Masallarında Kocakarı imgesi: Sosyo-Kültürel, İktisadi ve Estetik Açından Bir Değerlendirme*. Türk(iye) Kültürleri. G. Pultar ve T. Erman (Der). İstanbul: Kültür Araştırmaları Derneği. *Tetragon Dergisi*. 485-497.
- Şimşek, L. (2006). *Televizyon Anlatılarında Erkeklik İdeali Olarak Kahraman*. Edebiyat ve Muhafazakârlık. Ankara: Pasaj Edebiyat Eleştiri Dergisi. 3, 133-154.
- Tillion, G. (2006). *Harem ve Kuzenler*. Ş. Tekeli ve N. Sirman (Çev) İstanbul: Metis Yayınları.
- Türkmen, B. (2009). *Toplumsal Proje ve Kadınlık Deneyimi*. Z. Direk (Der) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. *Cogito Dergisi* 156, 130-156.
- Ulutepe L., Saral S., Kurhan, Ö.F., Mordeniz, C. (1996). “*Mehmet Akanla Söyleşi.*” İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları. *Mimesis Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi*. 6. Erişim Tarihi: 16 Ocak 2012. <http://mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-6/mehmet-akan-ile-soylesi/>
- Vassaf, G. (2007). *Cehenneme Övgü*. Z. Gencosman ve Ö. Madra (Çev) İstanbul: İletişim Yayınları.

- Walia, S. (2004). *Edward Said ve Tarih Yazımı*. G. Koca (Çev) İstanbul: Everest Yayınları.
- Yula, Ö. (2007). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Zengin, A. (2011). *İktidarın Mahremiyeti*. İstanbul: Metis Yayınları.

## ÖZGEÇMİŞ

1979 yılında Gazimağusa'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini Lefkoşa'da tamamladı. 2001 yılında Bilkent Üniversitesi Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro bölümünden mezun oldu. Aynı yıl İstanbul'a taşındı. Bakırköy Belediye Tiyatrolarında 2008 yılının Haziran ayına kadar hem oyuncu olarak hem de reji asistanı olarak oyunlarda görev aldı. Oynadığı oyunlardan bazıları Klakson/Borozanlar/Birtlar, Kadınlar da Savaşı Yitirdi, Sezuan'ın İyi İnsanı, Tersine Dünyadır. 2008 yılının bahar döneminde Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Tiyatro Bölümünde Yüksek Lisansını yapmaya başladı. Bu süreçte Kıbrıs'a geri dönüş yaptı ve Kıbrıs Türk Devlet Tiyatrolarında çalışmaya başladı. Burada Hayat İki Kadındır, Bernarda Alba'nın Evi, Aykırı İkili, Şehrazat'ın Oyunu, Kanaviçe gibi oyunlarda görev aldı. Her yıl çıkarılan çocuk oyunlarında hem oyuncu hem de koreograf olarak çalıştı. Kıbrıs'ta yaşadığı dönem içinde bir yandan Haliç Üniversitesindeki Yüksek Lisans programına devam etti, bir yandan da Yakın Doğu Üniversitesi Tiyatro bölümünde Eskrim ve Oyunculuk dersleri verdi. 2011 yılının Ekim ayında tamamen İstanbul'a yerleşerek Arkabahçe Oyuncularını kurdu ve ilk oyunları olan Dış Ses'i ekibiyle birlikte yönetti ve oynadı. Halen Arkabahçe Oyuncularında yönetmenlik ve oyunculuk yapmaktadır.