


ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Çağdaş Türk oyun yazarlığında idealizasyon

Idealization in contemporary Turkish playwriting

Ezgi Deniz Alban¹ 

1 Araş. Gör. Dr., Atatürk Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü, Erzurum, TÜRKİYE, e-mail: ezgideniz.alpan@atauni.edu.tr

Öz

Tiyatro, hayatı sahnede yansıyan bir sanattır. Kişiler, olaylar, toplumsal yapı, yazarın bakış açısına göre kurgulanarak, bir söylem oluşturmak üzere yeniden yaratılır. Tiyatro sanatı Antik'ten günümüze, mesajını kimi bireysel ve toplumsal değerleri idealleştirip kimilerini de olumsuzlayarak verir. Temel dramatik türler tragedya, komedi ve melodram da idealizasyona hizmet eder. Türk oyun yazarlığına bakıldığında her dönemde oyun yazarlarının birey ve toplum hakkında ortak ideallere sahip olduğu görülür. Bu idealler çoğunlukla siyasal ve toplumsal ortamdan etkilenmiştir. Bu çalışmanın amacı, 2000 sonrası oyun yazarlığının çizdiği ideal birey ve toplum yapılarını, ortak temalar üzerinden çözümlemektir. Çalışmada kullanılacak yöntem nitel araştırma yöntemidir. Bu yöntemden oyun metinlerinin analizinde faydalanılmıştır. Dolayısıyla konunun niçin, hangi mesajı vermek için seçildiği, oyun kahramanının yargılarının ve eylemlerinin nasıl oluştuğu; oyun yazarlarının idealize ettiği birey ve toplum araştırılacak ve benzer temaya, mesaja sahip oyun metinlerinin kıyaslaması yapılacaktır. Araştırmanın kapsamı 2000 sonrası üretime başlayan yazarların, sahnelenmiş eserleriyle sınırlandırılmıştır.

Anahar kelimeler: Türk Tiyatrosu, Oyun Yazarlığı, Birey, Toplum, İdealizasyon

Abstract

The theater reflects life on the stage. People, social structure are constructed from the author's point of view and recreated to form a discourse. From the Ancient Greek to present, the theater gives its message by idealizing some individual and social values while negating others. The basic dramatic genres tragedy, comedy and melodrama also serve for idealization. In Turkish playwriting, it is seen that playwrights have common ideals about individual and society in every period. These ideals are often influenced by political and social environment. The aim of this study is to analyze the ideal individual and social structures drawn by post-2000 playwriting through common themes. In this paper, qualitative research method will be used. This method will be used in the analysis of texts. The content of the research is limited to the staged plays of the authors who started writing after 2000.

Keywords: Turkish Theatre, Playwriting, Individual, Society, Idealization

* Bu çalışma, 2020 yılında tamamlanan "Türk Oyun Yazarlığında Etik-İdeolojik İdealizasyonun Evrimi" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir. Ayrıca bu makale çalışması 3-4 Ekim 2019 tarihlerinde 3. Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda Sunduğum "2000 Sonrası Türk Oyun Yazarlığında Birey ve Toplum İdealizasyonu" başlıklı bildirimim genişletilmiş halidir.

Citation/Atıf: ALPAN, E.D. (2021). Çağdaş Türk Oyun Yazarlığında İdealizasyon. Journal of Arts. 4(1), 13-24, DOI: 10.31566/arts.4.1.02

1. GİRİŞ

Türkçe'ye Fransızca'dan yerleşen *ideal* sözcüğü, *idel* *idea* etimolojik kökeninden türemiştir. Latince bir sözcük olan *idea*, “*Uzay ve zamanın ötesinde, öznenin dışında, kendiliğinden var olan, duyularla değil tinsel olarak algılanabilen asıl gerçeklik, düşünce*” (TDK, 1983) olarak tanımlanır. Yani duyular dünyasının ardındakini imler, asıl gerçeğin burada olduğunu belirtir. İdeal olanla gerçek olanın yukarıda değindiğimiz ilişkisi, kelimenin kökeninden itibaren karşılık bulmaktadır. Bu kökenden türeyen *ideal* sözcüğü anlam bakımından ise “*düşüncenin tasarlayabileceği bütün üstün nitelikleri kendinde toplayan, ülküsel*” olarak tanımlanabilir. Burada ‘düşüncenin tasarlaması’yla kastedilen bir çeşit gerçeklik inşasıdır. İdealizasyon bir şeyi, istenen mükemmel modele uygun duruma getirme süreci olarak tanımlanabilir.

Temel dramatik türler tragedya, komedy ve melodram idealizasyona hizmet eder. Bu türlerin idealleştirdiği birey ve toplum kısaca şu şekilde açıklanabilir: tragedyada idealize edilen insan, duygusal aşırılıktan, tutkularından arınmış, toplumsal düzene uyum sağlayan bireydir. İdealize edilen toplum ise tanrılarla ve otoriteyle uzlaşım içindedir, bu da Atina demokrasisinin belirleyici ögesidir. Amaç mimesis aracılığıyla seyirciye katharsis yaşatarak onu ruhsal olarak dengeli, toplumsal olarak uyumlu bir düzende tutmaktır. Tragedyadaki katharsis (arınma) ilkesi komedyaya kathastasis (boşalma) olarak uyarlanmış, zevk ve kahkaha yoluyla seyircilerin heyecanlarını boşaltması gerektiği öngörülmüştür. Komedy tutkularından ve uç noktadaki duygularından arınmış insanı idealize eder. Ancak bunun dışında özellikle taşlama ögesiyle yönetimi de idealize etmeyi amaçlar. Üçüncü temel dramatik tür olan melodramda ise ideal kişi iyi olan ve sabreden kişi olarak çizilir, ideal toplum kötülerini cezalandıran toplum, ideal düzen iyiyi ve kötüyü ayıran düzendir.

Türk oyun yazarlığı tarihi, batıdaki gibi biçimsel ve içeriksel ayrışmalarla değil, toplumsal – siyasal gelişmelerin etkileriyle sınıflandırılır; adı konulmuş, keskin tarihlerle çerçeveslendirilmiş akımlar, biçimsel eğilimler bulunmamaktadır. Geri kalmış toplumlar, daha ileri toplumların kültürel etkisine uğrar. Türk tiyatrosunda da bu etkileşim görülmüş ve hızlı, karmaşık bir gelişme yaşanmıştır. Dramatik türler, akımlar ve eğilimler aynı dönemlerde bir arada var olmuştur. Bununla birlikte her dönemin kendine özgü bir karakteristiği bulunmaktadır.

Örneğin Cumhuriyet’in kuruluş yılları olan 1923-1946 döneminde Kemalist idealizasyon, 1940-1960 döneminde aile idealizasyonu, 1960-1980 döneminde sosyalist idealizasyon öne çıkmaktadır. Oysa aile, 2000 sonrası oyun yazarlığında bireyselleşmeyi engelleyen bir sosyal kurum olarak yerilmeye başlanmıştır. İdealize edilen birey örneğinden bakacak olursak yine 1923-1946 dönemi oyun yazarlığında ideal kadın Anadolu, fedakar, destekleyici; ideal erkek vatanına bağlı, dinç, çalışkan, cesur olarak çizilirken 2000 sonrasında toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının kadınlar ve erkekler üzerinde yarattığı baskı ön plana çıkarılmaya başlanmıştır.

Bu çalışmada, 2000 sonrası yazılan oyun metinlerinde idealize edilen ortaklıkları araştırmak amaçlanmaktadır. Bunun için yaklaşık yüz adet metin incelenmiştir. Bunlar yayınevleri tarafından basılanlar dışında, Yeni Metin Yeni Tiyatro projesi kapsamında yazılan ve dağıtıma sunulan metinler ile yeni kuşak oyun yazarlarının kendilerinin dolaşıma çıkardıkları metinlerdir. Yapılan okumalar sonucunda, yaklaşık altmış oyunda benzer temalar kullanıldığı, konumuz bakımından ise benzer idealler tasarladıkları saptanmıştır. Bunlar toplumun idealizasyonu, ailenin idealizasyonu, kadın, erkek ve LGBTİ bireylerin idealizasyonu ve muhafazakar idealizasyon başlıklarıyla incelenmiştir. Muhafazakar idealizasyon da toplumun, ailenin, bireylerin idealizasyonunu içerir. Ancak çalışmada ayrı bir başlık olarak ele alınmasının nedeni, özellikle 2000 sonrasında teorileştirilmeye çalışılması ve kendini ana akım tiyatrosunun dışında konumlandırmasıdır. Bu araştırmanın, 2000 sonrası Türk tiyatrosuna dair şimdiki dek kısıtlı olan çalışma alanına katkıda bulunması hedeflenmektedir.

2000 sonrası tiyatro ortamına karakteristiğini veren en önemli biçimsel gelişme, büyük anlatıların, makro teorilerin yerini, ayrıntılara, kişisel öykülere ve mikro teorilere bırakmasıdır. Monodram olarak adlandırılan formda Derrida’cı bir söylemle, şimdiki kadar tiyatrodan dışlanmış olan kişiler, hikayeler sahneye gelir. Biçim ve öz olarak 2000 sonrasında yeniliği getiren, alternatif olan, monodramlardır. Eylem Ejder’in aktarımına göre, Patrice Pavis monodramı **şöyle tanımlar**: “*Tek bir karakterin canlandırdığı ya da en azından (farklı kişileri canlandıran) tek bir oyuncunun oyunudur. Oyun, bir kişinin etrafında kurulur, onun iç motivasyonlarını, özneliğini ve şiirselliğini ifade eder*” (Ejder, Monodram Tiyatrosu, 2018, s. 9-10) sonrası Türk oyun yazarlığına karakteristiğini veren monodramların içeriksel olarak da bazı ortak

özellikleri bulunmaktadır. Örneğin Ebru Nihan Celkan'ın **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi**, Zeynep Kaçar'ın **İd-Ego ve Süper Kahraman**, Zehra İpşiroğlu'nun **Lena Leyla ve Diğerleri** oyunları, kadın – erkek ya da trans birey olmaya yani cinsel kimliğe dönük ayrımcılığı sorunsallaştırır. Monodram yapısındaki oyunlardaki bir başka ortaklık Semih Çelenk'in **Gelin Tanış Olalım**, Cengiz Toraman'ın **Anlatılan Senin Hikayendir** oyunları gibi insan ve bir arada yaşamaya inancın tazelenmesi, umutlu oyunlardır. **İpşiroğlu** bu eğilim için şöyle demiştir:

“Eskiden tiyatro deyince dramatik çatışmalara dayanan birkaç kişilik bir oyun akla geliyordu. Tabii bu anlayış tiyatrodaki disiplinler ve metinler arası etkileşimin ağırlık kazanmasıyla zaman içinde çok değişti. Son yıllarda özellikle anlatı tiyatrosu, yani oyunculuktan çok anlatıya ya da şiire ağırlık veren bir tiyatro anlayışı önem kazanmaya başladı. Bu bağlamda tek kişilik gösteriler de oluşmaya başladı. Biliyorsunuz bizde bunu ilk Genco Erkal başlattı. Nazım Hikmet'in ve Brecht'in şiirlerinden ya da metinlerinden oluşan gösteriler sunduğu gibi Aziz Nesin uyarlamasıyla taşlama türü gösterilere de yer verdi. Tabii bu tür gösterilerde oyuncunun ustalığı çok önemli. Tek kişilik oyunlar yurt dışında da çok yapılıyor. Dahası Almanya'da sadece tek kişilik gösterilerin sunulduğu bir festival bile var. Kadın oyunları da tek kişilik gösteriler olarak böylece gündeme geliyor. Bu tür oyunlar çeşitli metinlerden oluşan bir kolaja dayanabileceği gibi Lena Leyla ve Ötekiler'de olduğu gibi belli bir kurgusu olan bir tiyatro metnine de dayanabilir. Her şekilde bence metnin derinliği önemli, yoksa göz boyayıcı bir oyunculuk performansına dönüşebilir” (Ejder, 2015, s. 101-102).

İpşiroğlu'nun vurguladığı gibi, bu tür oyunların gerektirdiği oyuncululuğun ustalığı, yukarıda andığımız bazı oyunların, oyuncularını ile özdeşleşmesine neden olmuştur. Örneğin **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** oyunu Sumru Yavrucuk'la, **Gelin Tanış Olalım** oyunu Fırat Tanış'la, **Anlatılan Senin Hikayendir** oyunu Levent Üzümcü'yle özdeşleşmiştir. Diğer yandan **İpşiroğlu'nun** Almanya'da yapıldığını örnek gösterdiği tek kişilik oyunlar festivalleri, Türkiye'de de yapılmaktadır. 2000 – 2013 yılları arasında Ankara'da Çankaya Belediyesi Tek Kişilik Oyunlar Festivali, 2014-2015 sezonunda bu kez Devlet

Tiyatroları tarafından, yine Ankara'da düzenlenen “Tek Kişilik Oyunlar Haftası”na dönüşmüştür; ancak sonraki sezonlarda tekrarı olmamıştır. İzmir'de ise 2017 ve 2018 yıllarında özel tiyatroların ve bağımsız sanatçıların desteği ile **Tek Kişilik Oyunlar Festivali** düzenlenmiştir. Bu etkinlikler monodramların popülaritesinin pekişmesine katkı sağlamıştır.

Yukarıda değindiğimiz Semih Çelenk'in Yunus Emre, Pir Sultan Abdal, İbrahim Hakkı, Cerrahi, Karacaoğlan türkülerinden ve felsefelerinden yola çıkarak yazdığı ve yönettiği, Fırat Tanış'ın oynadığı **Gelin Tanış Olalım** (2016), Cengiz Toraman'ın yazıp yönettiği, Levent Üzümcü'nün oynadığı, yirmi üç farklı karakterin canlandırıldığı **Anlatılan Senin Hikayendir** (2016), Şamil Yılmaz'ın yazdığı, Gezi Direnişi'ni bir sokak çocuğunun gözünden anlatan **Artık Hiçbi'sii Eskisi Gibi Olmayacak Sil Gözyaşlarını** (Avzer) (2014) oyunlarının başka bazı ortak noktaları da vardır. Biçimsel olarak bu oyunlar tek kişiliktir, konstrüktif dekor kullanmaz, dolayısıyla yerleşik bir sahne ihtiyacı yoktur, sürekli turne yaparak çok sayıda şehre, ülkeye ve seyirciye ulaşma imkanı sahiptir. 2000 sonrası bazı monodram anlatıları ise mekana özgü yapılmaktadır. Bunlara örnek olarak Yuvakimyon Rum Kız Lisesi binasının her odasında eş zamanlı olarak on bir farklı performansın gerçekleştirildiği **Balat Monologlar Müzesi**¹ (2017), Altıdan Sonra Tiyatro'nun Pera Palace Hotel'in odalarını, balo salonunu kullandığı **Pera'nın Zamanı** (2016) gösterilebilir. Bu oyunlarda birden fazla yazar ve birden fazla monodram vardır. Mekana özgü yapılsın ya da yapılsın tüm bu monodram örneklerinde ortaya çıkan bir diğer ortaklık, yerelleşmedir. Tarihi malzemeden faydalanan oyunlarda olduğu gibi, **'öteki'nin** hikayesinin ele alındığı oyunlarda da Türkiye toplumuna özgü, güncel ortam ve krizler görülür.

2. TOPLUMUN İDEALİZASYONU

2000 sonrasında yazılan tiyatro oyunlarında toplumun; otorite tarafından kimliksizleştirip yeniden kimliklendirme eleştirisinin yapıldığı, göç temasının kullanıldığı ve hukukun, adaletin sorgulandığı oyunlarda idealize edildiği görülür.

Kimliksizleştirme ve yeniden kimliklendirme çoğunlukla distopik yaklaşımla ele alınmıştır. Hasan Öztürk'ün **Uysal Yurttaş Projesi** (2010) oyunu yurttaşlarını uysallaştırarak her duruma itaat eder hale gelmelerini isteyen bir iktidar ve buna direnen

¹ 2019 yılından itibaren Mürselpaşa Caddesi 163 Numaralı binada, yedi monolog performansı ile sürmektedir.

insanları konu edinir. Hilal Kuvvet'in **Hades'in Arka Bahçesi** (2016) oyunu da distopik bir dünyada geçer. Ölümsüzlük iksiri bulunmuştur ancak dikta yönetimi tarafından bu iksir, ölmek istemeyen insanlara değil; ölmek isteyen insanlara, zorla verilir. Çünkü ölümler, kendi diyarlarına yeni ölümlerin gelip rahatlarını bozmasını istememektedir. Oysa ölümler, ölme hakkı elinden alınan yaşayanları kurtaracak güce sahiptir.

Yiğit Sertdemir'in **Bekleme Salonu** (2003) oyununda iş başvurusunun son aşamasına kalmış üç kişinin, görünmeyen bir otorite baskısı ile nasıl yeniden şekillendikleri, vahşileştikleri anlatılır. Mirza Metin'in **Ara Durak** (2017) oyunu ise fırtınadan kaçmak isteyen üç kişinin, otobüste yalnızca tek kişilik yer olduğunu öğrenmeleri üzerine yaşadıklarını anlatır. Yeşim Özsoy'un **Üçüncü Evren** (2009) oyunundaki üç karakter de toplum tarafından şekillendirilmektedir: çarşafı atıp dansözlüğe başlayan Ayşe, çevreci zengin Serine ve komünistlikten kapitalistliğe evrilen Devrim. Markette geçen bu oyunda kişiler, anonlarla hareket etmekte, bireysel düşüncelerin yerini sürü psikolojisiyle yapılan eylemler almaktadır. Ayşe Bayramoğlu'nun **Transit Geçiş** (2012) oyununda kaçak bir devrimcinin, yurt dışına çıkış yapabilmek için kendisini saklayan transseksüel kadının kılıfına girip kimliğini çaldığı süreç anlatılır.

Sertdemir'in "toplumun bir üyesi olmanın sorumluluğu nedir" sorusunda temellendirilebilecek **444** (2018) oyunu hatırlatma servisi yapan bir çağrı merkezinde geçer. Bu servisten faydalanan dört milyon kişi belleksizleştirilmiştir: tuttukları takımı, hangi partiye oy vereceklerini bile bu çağrı merkezi söyler. Bir gün bu servisin hacklenmesiyle milyonlarca yeni hatırlatma oluşturulur. Sivas Katliamı, Susurluk Olayı, sürekli aydınlık için bir dakika karanlık eylemi gibi toplumsal olaylar yeniden hatırlatılarak yaratılmış duyarsız insanlar dönüştürülmek istenmektedir. Belleksizleşme sorunu Beliz Güçbilmez'in **Kül Bellek** (2006) oyununda da işlenir. Tekerlekli sandalyede yaşayan yaşlı kadının evine bir adamın girmesiyle aksiyon tetiklenir: birbirlerini tanıyıp tanımadıklarına karar veremezler, ortak bir geçmiş inşa etmeye çalışırlar ancak başaramazlar.

Buoyunların ortakdüşünselboyutu, tekerteker bireyleri yönlendiren görünmez bir güç olduğu şeklindedir. Burada ideal bireyin nasıl olması gerektiğinden çok ideal toplumsal düzenin, nasıl olmaması gerektiği gösterilir. Buna göre ideal toplumda insanların iş, barınma, güvenlik gibi temel gereksinimleri birer tehdit ögesi olarak kullanılmamalıdır. Diğer yandan

yaşam hakkı, ölüm hakkı, çalışma hakkı gibi meseleler üzerinden etik ikilemlere vurgu yapıldığı görülmür. Bu ikilemde iktidarı elinde bulunduran, söz konusu ikilemleri kendi çıkarına kullanarak diğer kişileri nesneleştirmekte, dolayısıyla etik yaklaşım ihlali yapmaktadır.

Toplumsal idealizasyonun yapıldığı diğer bir ortak tema 'göç'tür. Ebru Nihan Celkan'ın **17:31** (2010) oyunu 2009 ekonomik kriziyle beyaz yakalıların içine düştükleri bunalımı ülkeden göç edenlerin ve kalanların perspektifinden ele alır. Celkan'ın **Benimle Gelir misin?** (2019) oyunu ise biri Alman diğeri Türk iki kadının Gezi olayları sürecinde başlayan aşklarını konu alır. Umut, aşkın peşinden Berlin'e gider; ancak İstanbul'suz yapamayacağını fark eder. Ceren Ercan'ın hepsi Türkiye'den göç etmek konusunu ele alan **Gidenler-Kalanlar-Saklananlar** üçlemesinin ilk oyunu **Seni Seviyorum Türkiye** (2017) kalmak için nedenler arayan beş insanın gerekçelerini anlatır. İkinci oyun **Berlin Zamanı** (2017) Berlin'e göç etmeye karar vermiş, göç etmiş ve henüz karar verememiş üç genci konu edinir. Burada kendilerini Türkiye'nin Avrupalı yüzü olarak tanımlayan gençler, Berlin'in vaat edip İstanbul'un etmediği nitelikleri tartışır. Üçlemenin son oyunu ise yazım aşamasındadır. Hüseyin Alp Tahmaz'ın **Nereye** (2013) oyunu ise İtalya'ya gitmekte olan bir kamyon kasasındaki kaçak mültecilerin beklentilerini, umutlarını gösterir. Göç temasını ele alan bu oyunlarda ideal toplumsal düzen vatandaşlarının temel ihtiyaçlarını ve özgürlüklerini koruyan düzendir. Sonuç olarak ister kimliklendirme ister göç temasında olsun, oyunlarda, bireyi muhatap alan ve ihtiyaçlarına karşılık veren bir toplum idealize edilmektedir.

Dönemin toplumsal yapısını belirleyen öğelerden diğeri ise hukukun ve adaletin sorgulanmasıdır. Adil yargılama, hukukun üstünlüğü, bağımsız ve tarafsız yargı, hak arama özgürlüğü gibi imkanlara duyulan güvenin azaldığı gerek barolarca (İstanbul Barosu, 2012) gerek yargıtayca (Anadolu Ajansı, 2018) gerekse araştırmalarca (Danışmanlık, 2010) ortaya konmuştur. Semih Çelenk'in **Heccav yahut Şair Eşref'in Esrareniz Macerası** (2007) ve **Zenabir** (2013), Ümit Denizler'in **Adalet Sizsiniz** (2012), Onur Orhan'ın **Sadece Diktatör** (2015) oyunları doğrudan adaleti sorgulama konusu yapar.

Çelenk'in **Heccav yahut Şair Eşref'in Esrareniz Macerası** oyununda İkinci Abdülhamit döneminde yaşayan hiciv şairi Şair Eşref, 2009'da, İzmir'de yargılanmaktadır. Sorgucular tarafından yapılan

Vanatnperverler Özel Teşkilatı'na üye olmak, vatanperver olmamak gibi suçlamaları kabul etmeye zorlanan şair, sonunda taşladığı dönemin adalet sistemini özler hale gelir. Abulhamit dönemi hakimi de bugünün sorguculara karşı çıkar:

“Herkes adalete ihtiyaç duyar. Eminim ki gün olacak devran dönecek, siz de adalete ihtiyaç duyacaksınız. Yeter artık! Cadı kazanlarının altındaki ateşi söndürün! Cadı kazanlarını daha fazla kaynatmayın! (...) Masumların üzerine varıp hakiki suçluları örtmeyin!” (Çelenk, 2009, s. 71).

Oyunun finalinde sorgucular oy kullanmanın, siyasetin artık bir simülasyon olduğunu söyler; artık her parti “küresel kapitalizm” markasının, “franchising” işletmesi gibi işlemektedir. Bu bakımdan tarihi malzeme, dönemin toplumsal idealizasyonundaki diğer oyunlarla benzer biçimde, kimliksizlendirme ve yeniden kimliklendirme aracı olarak kullanılmıştır. Çelenk'in bu kapsamda okunabilecek diğer oyunu Aristophanes'in **Eşek Arıları** komedyasının yapısını, ortaoyunu üslubu içinde ele alan **Zenabir** oyunudur. Kavuklu ile Pişekar, Sultan'la kurdukları ilişkiye göre adlandırılır. Pişekar Sultan Muhalidi, Kavuklu ise Sultan Muhibi'dir. Oyunun sonunda Kavuklu bilinçlenme yaşar:

“Söyleyim; Adalet denen nane / Çiğnenmemeli öyle her ağızda / Ya da çalınmamalı yere adalet adalet diye / Herkesin harcı olmamalı / Sade ve sade erdemli ve vicdanlı / İnsanlar hüküm vermeli / ve her hüküm de hüküm veren de hükmeden de / Halka hakkınca hukukunca hesap vermeli / Lüzumu geldiğinde” (Çelenk, 2013, s. 61-62).

Eşitliğin ve özgürlüğün güvencesi olarak adalet, bir arada yaşamının en önemli gereksinimlerindedir. Dönemin bu önemli eğilimine işaret eden diğer oyunlar **Adalet Sizsiniz** ve **Sadece Diktatör** oyunlarının sahnelenmesi ise yasaklanmıştır. Denizer'in yazdığı **Adalet Sizsiniz** oyunu, tarihte yargının siyasileştiği üç olayı; Sokrates'in, Galileo'nun ve İtalyan işçiler Sacco ile Vanzetti'nin hikayelerini ele alır. Orhan'ın **Sadece Diktatör** oyunu ise diktatörün despotluğunu, kendi ideolojisi için adaleti gönlünce kullanmasını şöyle ifade eder:

“(...)Yoluma çıkanları birer birer silkeleyip attım. Hızla yaptım bunu. Politikayla ve yasalarla. Hayır, yasalarla bir şey yapmadım. Yasalarla bir şey yapamazsınız. Zamanımızı mahkemelerde

harcasaydık çok işimiz olurdu. Ben hukukçu beylere güvenmem. Paragraf cambazlarını işe karıştırmadan insanları tutuklamak çok daha pratik... Kendime bu hakkı tanıyorum. Ben kendi kendimin adalet bakanıyım” (Orhan, 2015, s. 6).

2000 sonrası Türkiye'sindeki bu güvensizlik oyun yazarlığına adaletli bir toplumun ve devletin idealizasyonu şeklinde yansımıştır.

3. AİLENİN İDEALİZASYONU

Toplumu oluşturan en etkili birim olarak aile Türk oyun yazarlığında en sık ele alınan temalardandır. Ancak 2000 öncesinde bu tema, ağırlıklı olarak ebeveynler üzerinden ele alınıp, ailenin toplumsal düzenle ilişkisinden kaynaklanan problemler yansıtılırken, 2000 sonrası aile teması daha çok çocuklar üzerinden ele alınmış, bireyselliği engelleyen bir sosyal kurum olarak aile eleştirilmiştir.

Kimi oyunlarda ebeveynler çocuklarını istedikleri gibi şekillendirmek için her yolu dener. Berkun Oya'nın **Bayrak** (2009) oyununda ailenin 30 yaşındaki küçük oğlu, kendisine ihanet eden karısını öldürmüştür. Anne, oğlunun işlediği cinayetin saklanması ister, Baba kararsızdır. Anne ve Baba olmak, suçlu dahi olsa çocuklarını korumayı mı gerektirir, bu etik midir? Asal sorusu bu olan oyun üzerinden aile içi iletişimsizlik, güven gibi kavramlar irdelenir ve aile çözülmeye başlar. Anne ve Baba'nın geçmişte çocuklarından birini öldürdüğü anlaşılır. Aile sorunları yumuşatan birlik değil, bir suç örgütü gibidir. Bu temayı kullanan diğer bir oyun Yiğit Sertdemir'in **Öldün Duydun mu?** (2006) oyunudur. Adam intihar etmiştir ve hayatının masal olarak kendisine sunulduğu bir yerde bulunmaktadır. Adam öldüğünü zannetse de kurtulmuştur; annesi, bu araf çeşidi kurguyu yaparak oğluna ders vermek ister. Melek kılığına girmiş iki kadın, Adam'a, annesine duyduğu kinin haksız ve yanlış olduğu, sevgisinden hiç şüphe duymadığı babasının ise zannettiği kadar masum olmadığı düşüncelerini aşılama çalışır. Adam üniversite sınavına çalıştığı süreci, işsiz kaldığı bunaltıcı dönemi, ilk arabasını aldığı anı, askerlikte geçirdiği ayları, ilk aşkını konuşmak ister ancak reddedilir: “hayatın normal akışı içindeki durumlar için övgü ya da yergi beklememesi gerektiği” söylenir. Ailesiyle ilgili düşüncelerini, annesinin istediği biçimde değiştirdiğinde yaşamaya devam edebileceğine karar verilir. Benzer şekilde anne tarafından yeniden inşa edilme problemi Ahmet Sami Özbudak'ın **Kar Küresinde Bir Tavşan** (2015)

oyununda da görülür. Şelale, kocasının ölümünden sonra oğlu Mutlu'yu eve hapseder. Oğlunun cinsel ihtiyaçlarını gidermesi için sokaklarda bir hayat kadını arar ve Kadife'yi eve getirir. Oğlunun seks hayatını an be an takip ederek kendisi de bundan haz almaya başlar. Bu oyunlar, toplumun idealizasyonu başlığında ele aldığımız kimliksizleştirme – belleksizleştirme ve yeniden kimliklendirme – belleklendirme tarzı oyunların, daha mikro bir ortamda, aile içinde karşılık bulmuş biçimleri olarak okunabilir.

2000 sonrasında şiddet, ensest ilişki, taciz, tecavüz gibi sorunları aile içinden ele alan oyunlar da yazılmıştır. Ebru Nihan Celkan **Nerde Kalmıştık** (2012) oyununda, iyi bir insandan önce aile, sonra toplum baskısıyla nasıl bir canı yaratılabileceğini gösterilir. Güneydoğu'da askerliğini tamamlayan Umut, bu sürece kadar asker botları moda olduğunda, babası eve kaçta gelmesi, kaçta uyuması gerektiğini söylediğinde, torpil yapabilecekken oğlunun 'kendine gelmesi için' doğuda askerlik yapmasını istediğinde ailesi tarafından kendine çeki düzen verilmesine alışmıştır. Askerlik süreci, ailede başlayan bu kimliklendirmeyi pekiştirir. Gökhan Eraslan'ın **Market** (2006) oyununda benzer bir izlek vardır. Seri katile dönüşen üç arkadaşın Piç'in annesi, üvey babası tarafından taciz edilip kötü yola düşmüştür. Sansar, kardeşine sarkan adamı öldürmüştür. Bu oyun kişilerinin şiddet eğilimleri, aileleri tarafından kötü yetiştirilmelerinde temellendirilmiştir. Nur Can Kara'nın **Turnike** (2012) oyunu çocukluğunda babası tarafından tecavüze uğrayan bir kadının, bu travmasını atlatamamasından yola çıkarak yazılmış bir oyundur. Ayşe Bayramoğlu'nun **Pencere** (2012) oyunu çocuk istismarını konu edinir. Esmeyi, yaşıtı olan arkadaşı Hüso ile oyun oynarken, maruz kaldığı istismarın etkilerini görürüz ve bunun sonucunda çocukluğu elinden alınmış bir insanı tanırız.

Aile temasının ebeveynlerin tarafından ele alındığı oyunlar da vardır. Bunlar ağırlıklı olarak kadına şiddet durumunu barındırır. Ebru Nihan Celkan'ın **Evim! Güzel Evim!** (2014) oyununda Kadın, kocasından psikolojik ve fiziksel şiddet görmektedir. Ancak bunun her ailede yaşandığını savunur. Kızı, annesini üçüncü sayfa haberlerinde görmekten korktuğunu söyler. Annenin cevabı ise "ben okumuş kadının onlar gibi cahil değilim" olur. Yani aile içi şiddet, alt sınıfın sorunu olarak kabul edilerek dışlanır. Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun **Aynur Hanım'ın Bebeği** (2015) oyunu da aile içi şiddet temasını işler. Erkeğin kadın üzerinde kurduğu iktidarı, iki kişi arasında başlayan ezen-ezilen ilişkisini

konu alır. Sami Berat Marçalı'nın **Limonata** (2011) oyununda da Anne, yaşamındaki dört erkek; kocası ve çocukları tarafından terk edilmiştir. Bu yalnızlık nedeniyle Anne alzheimer olur.

Görüldüğü üzere aile, toplumun küçük bir modeli olarak çocuklarda ve kadınlarda yaşattığı travmalarla ele alınmıştır. Burada olumsuzlanan durumlar ve olaylar üzerinden ideal aile düzeni tasarımını çıkarabiliriz. Buna göre ideal aile çocuğa sevgiyle yaklaşan, şiddetten, geçimsizlikten uzak aile, ideal ebeveyn çocuğunu özgür bırakan, beklentileri uğruna onu tutsaklaştırmayan ebeveyn olarak karşımıza çıkar. Aile sadece çocukları değil, anneleri de öğüten, görünmez kılan bir kurum olarak eleştirilmiştir.

4. KADIN - ERKEK ve LGBTİ BİREYLERİN İDEALİZASYONU

2000 sonrası Türkiye'sinde insanlar vatandaş, muhalif, muhafazakar, sağcı, solcu, ülkücü, kadın, erkek, LGBTİ gibi toplumsal kimliklere ve etiketlere, keskin kutuplarla ayrılmıştır. Böyle bir ortamda birey idealizasyonu kaçınılmaz olarak tiyatro oyunlarına da yansır.

Kadın-erkek idealizasyonu bir arada ikili ilişkiyi ele alan oyunlarda ya da teker teker kadın olmak ve erkek olmak deneyimine değinen oyunlarda görülür.

Zeynep Kaçar **Sahici İnsanlar Plastik Ölüm** (2008) oyununda kadın erkek ilişkisini töre geleneği üzerinden ele alır. Sidar ve Diyar kardeşler, amcalarının kızları Pembe'ye aşık olur. Kardeşler bir süre sonra birbirlerini öldürecek duruma gelir. Aile meclisinin aldığı karara göre ise Pembe'nin ölmesi gerekir. Pembe'nin annesi Kiraz, önce kızını sonra kendini vurur. Yani erkeklerin yarattığı toplumsal sorunlar karşısında konunun dolaylı muhatabı olan kadınlar cezalandırılırken, erkekler yollarına devam eder. Yine Kaçar'ın **Medine** (2011) oyunu birbirini seven iki gencin töre, gelenekler, mezhep farkları nedeniyle kavuşamama öyküsünü anlatır. Kaçar'ın **Tok** (2017) oyunu sınıf farklılığı, alt ekonomik sınıftan erkeğin konumunu kabullenememesi üzerine kuruludur. Adam, güzel ve zengin karısını öldürüp parça parça yer. Mahkemede kendini aklamaya, hatta asıl kendisinin mağdur olduğunu ispatlamaya çalışır. Sevgisiz birlikteliğin uç boyuttaki sonuçları gösterilir. Cezalandırılan yine kadındır.

Ceren Ercan ve Gülce Uğurlu'nun yazdıkları İstenmeyen (2014) oyunu ise kültürel farklar nedeniyle

yürümeyen bir ilişkiyi anlatır. Kahire’de yaşayan Mısırlı bir pilot ile İstanbul’da Batılı referanslarla yetmişmiş bir Türk kadınının beraberlikleri, bu uyuşmazlık nedeniyle bir kimlik çatışmasına dönüşmüştür. İkili ilişkileri, toplumla etkileşimi bakımından ele alan diğer bir oyun da Yeşim Özsoy’un **Yüzyılın Aşkı** (2010) oyunudur. Oyunda sekiz farklı zamandan sekiz farklı aşk hikayesi yer alır: 1924’te Osmanlı’nın son üyelerinin Çatalca İstasyonu’ndan sürgüne gitmesiyle biten bir aşk, 1943’te 2. Dünya Savaşı ve gayri Müslimlerin varlık vergisine zorlanması ile şekillenen bir aşk, 1951’de muhafazakar yapının “yeni adetler”e uyumlanamamasıyla biten bir aşk, 1959’da İzmir Sevinç Pastanesi’nde aldatmayla bitirken 1960 darbesinin ayak seslerini duyuran bir aşk, 1972’de Deniz Gezmiş’in yaşamından esinlenmiş bir aşk, 1981’de 12 Eylül darbesi sonucu biten, 1990’da Beyoğlu’nun popüler kültürü bohemliğin etkisiyle yaşanan, 1990’da ise yükselen tüketim kültürünün çıkar ilişkisine dönüştürdüğü aşk öyküleri konu edilmiştir. Böylece ikili ilişkilerin, toplumsal – siyasi gelişmelerle, kalıp yargılarla kimliklenen bir yapısı olduğu vurgulanmıştır.

Murat Mahmutyazıcıoğlu’nun Şekersiz (2013) oyununda, öldükten sonra kendi evlerinde yaşamaya devam eden yaşlı çift Handan ve Kerem ile evin yeni sahipleri genç çift Erkan ve Özlem’in birbirlerine paralel yaşadıkları aşk konu alınır. Buna göre aşk ilişkisi de bir araf gibidir; çiftler birbirlerini sevmemelerine karşın ayrılamamaktadır. Berkun Oya’nın **Güzel Şeyler Bizim Tarafı** (2010) oyunu da iki farklı çifti konu edinir. Bu çiftlerden biri modern, diğeri muhafazakardır; birbirlerinin kültürünü, hayatını, aşkı yaşama biçimlerini anlayamamakta, aşağılamaktadırlar. Aslı Mertan’ın **İki Kişilik Bir Oyun** (2012)’u da gidemeyen ve kalamayan bir çiftin hikayesini anlatır.

Bu temada yazılan oyunlarda hem birey hem de toplum idealizasyonu görülür. Buna göre ideal birey cesur, toplumsal ve siyasal kısıtlamalardan, yönlendirmelerden etkilenmeyen, kültürel farkları nedeniyle ötekileştirilmeyen bireydir. Ancak bu idealizasyon, kendi tutkuları için eyleme geçen bireyler üzerinden değil, eylemsiz kalan, kaderine boyun eğen ve sonunda kaybeden kişiler üzerinden gösterilir. İdeal toplumsal düzen ise törelerin baskısından arınmış, siyasal ve toplumsal gelişmelerle bireyin hayatını kısıtlamayan düzendir.

Bu dönemde toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının erkekler üzerinde yarattığı baskının bilinciyile yazılan

oyunlar, tiyatro tarihimizde ilk kez böylesine artık göstermiştir. Mirza Metin’in **Aç Köpekler** (2015) oyununda toplum tarafından “nasıl bir erkek” olması gerektiği dayatılan bir erkeğin, Beşir’in sıkıntılarını görürüz. Türkiye’nin doğusuyla batısı arasında sıkışmış olan bu karakter, toplumun ondan isteklerini karşılayamamıştır: militarist bir adam olup askerliği övmemiştir, yerememiştir de şehirli, zengin olmak istemiş, olamamıştır, bir kadınla ilişki kuramamıştır. Tercihlerinin, eylemlerinin arkasında duramamıştır çünkü bunlar kendi isteğiyle değil, toplumsal yargılarla oluşan yönelişleridir. Zeynep Kaçar **Krem Karamel** (2007) oyununda Superman karakteri üzerinden erkekten beklenen üstün niteliklere ve bunun imkansızlığına vurgu yapar. **Sahici İnsanlar Plastik Ölümler** oyununda erkekler sevdiği kadınların töreye kurban edilişini izler. Toplumsal düzenin korunması, bireyin isteğinden üstün olduğu için müdahale edemeyerek yenilirler. İd, **Ego ve Süper Kahraman** (2015) oyununda Batman filminin İstanbul sahnelerinin oyuncu seçmelerine katılan erkek, kostümünün içine sıkışır ve cast odasında kilitli kalır. Oyunun sorgulatmak istediği şudur: erkek gerçekten rahat, özgür, egemen midir yoksa çıkışı olmayan zorba bir dünyaya mı hapsedilmiştir? Nur Can Kara’nın **Sen Olmak Nedir** (2011) oyunu yine görünenin ötesindeki ‘erkek’ deneyimini konu alır. Burada cevap aranan sorular bir erkek nasıl erkek olur, erkek olmanın görevleri ve kuralları nelerdir, ‘erkek adam’ ne yapabilir, ne yapamaz şeklinde sıralanabilir. Tek kişilik bu oyunun 27 yaşındaki kahramanı, sperm sayımı yaptırırken anlaşılır ki sürekli erkeklik kalıplarına uymaya çalışarak yaşamış, kendi isteklerini gözardı ettiği bir yaşam sürmüştür. Murat Mahmutyazıcıoğlu da **Kader Can** (2018) oyununda askerlik sürecinin ‘adam’ ettiği bir erkeğin trajedisini ele alır. Yiğit Sertdemir’in “aile” başlığında ele aldığımız **Öldün Duydun mu?** oyunu bu başlıkta da değerlendirilebilir. Annesinin araf kurgusu yaparak kendine hayırlı bir evlat haline getirmek istediği, intihar edip ölmemiş Adam’ın kendisine kimlik kazandıran ‘erkeklik’ nitelikleri melekler tarafından görmezden gelinir. Ahmet Sami Özbudak’ın yine aile temasında değindiğimiz oyunu **Kar Küresinde Bir Tavşan**’da erkek, hayattaki tek arzusu cinsellik sanılarak eve hapsedilmiştir. Ebru Nihan Celkan’ın **Tetikçi** (2008) oyununda ise Anadolu’da yaşayan, genç, fakir bir delikanlıdan, erkekliği pompalanarak suikastçı yaratılan süreç anlatılır.

Bu oyunlarda ideal olan ise erkekleri cinsiyet kalıp yargılarıyla değerlendirmeyen, onlara sırf erkek

olmalarından ötürü çeşitli toplumsal ve bireysel sorumluluklar yüklemeyen ortamdır. İdeal erkek ise kalıp yarguların ayırdına varmış, buna karşı direnebilen erkektir.

2000 sonrası kadın idealizasyonun ağırlıklı olarak sosyal inşa perspektifinden ele alındığı görülür. Bu oyunlarda yoğun olarak kadın karakterlerin toplumsal inşa süreçlerine vurgu yapılır. Yiğit Sertdemir'in **Ortak Bölenlerin En Büyüğü** (2004) oyunu bir psikologla sağır-dilsiz yardımcısının, dört kadına sistemin istediği karakterleri kazandırma hikayesi anlatılır. Denek olarak seçilmiş kadınlar lider, aydın, savaşçı, seksi olarak yeniden kurgulanır. Tüm kadınların 'ortak bölen'leri ise en yakınlarındaki erkeklerdir: babaları, patronları, aşıkları, çalışma arkadaşları... Sokaktaki 'bölen' olarak ise sürekli patlayan bombalar aracılığı ile kadınlara egemen olan korku kültürü görünür kılınmıştır. Hilal Kuvvet'in **Bahar Kuaför** (2015) oyunu aynı temayı, benzer biçimde işler. Bu oyunda da isimleri bile olmayan altı kadın ortak bölenlere sahiptir: aileleri, eşleri, sevgilileri, erkek kardeşleri... Yine dışarıda karışık olaylar vardır, polis her yeri gaza boğmuştur.

Zeynep Kaçar'ın **Aşk, İhanet, Yalnızlık Vesaire** (2000) oyunu kadınların hareketlerinin, duygularının, düşüncelerinin başkaları tarafından belirlendiğini gösterir. Kurgulanmış bir hayatı yaşayan kadınlar, bu kalıpların dışına çıkamaz. Kaçar'ın **Dış Ses** (2012) oyununda kadınların hayatını kurgulayan şeyin kendisi, Dış Ses olarak sahneye gelir ve karakterlere ne zaman ne yapmaları gerektiğini söyler. Kaçar'ın **Krem Karamel** oyununda mutfığa sıkışmış, Superman'in kendini kurtarmasını bekleyen bir kadın vardır. Kaçar'ın bu oyunlarındaki tüm kadınlar kaçış yolları aramaktadırlar. **Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları** (2011) adından anlaşıldığı üzere var oluşu elinden alınmış, hayallerini gerçekleştirememiş, başkalarının ihtiyaç ve isteklerine göre yaşamış bir kadın karakter üzerinedir. Hilal Kuvvet'in **Sıfır Beden** (2013) oyunundaki Pelin de Var Olmayan Ayşe gibi genç, güzel, zayıf olma gerekliliklerinin altında ezilir. Kusursuz olmak baskısıyla mutsuz bir hayat yaşar. Hüseyin Alp Tahmaz'ın **İyiyim** (2014) oyunu babası, erkek kardeşi, kocası ve patronu arasında sıkışıp kalmış Ayşe'nin gençliğini de kaybetmesiyle bunalıma girip intihara sürüklendiği süreci anlatır. Seray Şahin'in farklı öykülerden uyarlayarak kurguladığı **Yedi Tepeli Aşk** (2008) oyunu ile Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun **Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin** (2016) oyunları, farklı kuşaklardan kadınların, 'kadın olmak' deneyimi

üzerinden bunalımlarını, İstanbul'u fonda bir "erkek şehir" şeklinde kullanarak aktarmıştır.

Mirza Metin'in **Plastik Bebek** (2011) oyununda kadının sevgilisi, eve getirdiği bir plastik bebeğe aşıktır. Kadın bu kez o plastik bebeğin kılıfına bürünmeye çalışır. Adam, takıntısından kurtulmak için bebeği öldürmek ister, yanlışlıkla bebeğe tıpatıp benzeyen sevgilisini öldürür. Şamil Yılmaz'ın **Apaçi Gızlar** (2015) oyunu bir grup genç mahalle kadınının, arkalarından konuşan erkeklerden intikam alma hikayelerini anlatır.

Bu oyunlarda kadınlar kocalarının, babalarının, çocuklarının istek ve ihtiyaçları için kendi hayatlarını hiçe sayıp onların özlemlerine göre yeniden şekillenirler. Olan durum segilenmiş, ancak olması gereken çoğunlukla verilmemiş, yorum/çıkarmı alımlayıcıya bırakılmıştır. Yapılan eleştirilerden yola çıkarak söylenebilir ki; ideal kadın, erkeklerin ve erkek düzenin boyunduruğundan kurtulmuş, özgürlüğünü ilan etmiş kadındır. Bu doğrultuda ideal toplumsal düzen ise erkekten yana olan değil, adil, eşit olandır.

Bireylerin cinsel yönelimleri nedeniyle ötekileştirilmesi de bu dönemde sık kullanılan temalardan olmuştur. Ebru Nihan Celkan'ın **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** (2012) oyunu transseksüel bir bireyin dışlanmışlığını anlatır. Şamil Yılmaz'ın **Kadınlar Aşklar Şarkılar** (2013) oyunu yine trans bireylerin yaşamın kıyasına itilmelerini anlatır: iş, ev, aşk, saygı kavramları onlara uzaktır. Ebru Nihan Celkan'ın **Benimle Gelir misin** oyunu, iki kadının aşkı anlatmasına karşın, bu kişilerin cinsel yönelimlerine özellikle bir vurgu yapılmamıştır. Ancak Şamil Yılmaz'ın **Tevafuk** (2014) oyunu, iki erkeğin aşkı konu edinir ve 'erkek' toplumsal kimliği vurgulanmıştır: internette tanışıp birbirinden hoşlanan bu iki erkek için dışarıda özgür bir ortam yoktur. Bu nedenle ilk buluşmaları bile otel odasında gerçekleşir. Biri, gay kimliğinden ötürü jigololuk yapmaya itilmiştir. Diğeri ise ilk kez bir erkeğe ilgi duymaktadır. Ancak bu aşk toplumsal normlara yenik düşer. Gülce Uğurlu ile Ceren Ercan'ın birlikte yazdıkları **Çirkin İnsan Yavrusu** (2008) oyununda eşcinsel kadın karakter ile Kürt ve başörtülü karakterler aracılığıyla önyargı kavramı tartışılır. Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun **Sevmekten Öldü Desinler** (2017) oyunu da bir trans bireyin pavyona sıkışmışlığı ve pavyonun çevresindeki karakterler ekseninde geçer.

Sonuç olarak 2000 sonrası Türk tiyatrosunda oyun yazarlarının ideal birey tasarımları; diğerlerini ayırmayan, ötekileştirmeyen, bir arada yaşamayı savunan, özgürlüğü ve eşitliği yücelten görünümüdür.

5. MUHAFAZAKAR İDEALİZASYON

2000 sonrası Türk tiyatrosunda sıkça söz edilen kavramlardan biri de muhafazakar tiyatrodur. Yapmak ve yaymak istediği idealizasyonu direkt olarak adında bulunduran bu tiyatro biçimi siyasetçiler tarafından dile getirildiğinde görünürlüğü artmıştır. Ancak Cumhuriyet Dönemi Türk tiyatrosu tarihinde, 1980'lerden itibaren ortaya çıkmaya başlamış bir düşüncedir.

Bugün muhafazakar tiyatro olarak teorileştirilmek istenen biçim, İslamcı tiyatro, dindar tiyatro, milli manevi tiyatro veya ibret sahnesi tanımlarıyla da karşımıza çıkar. Bu alanda şimdiye dek yapılmış bir akademik çalışma olmadığı için, bu girişimin tarihçesine değinmek, anlaşılabilirliği sağlamak bakımından önemlidir. Alandaki tek çalışma, Sıddıka Sümeyye Karaarslan tarafından 2010 yılında Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Tiyatro ve Din: Türk Tiyatrosu Örneği başlıklı yüksek lisans tezidir. Muhafazakar tiyatronun ilk adımları bu kaynaktaki bilgilere dayandırılabilir. Buna göre 1960'lardan sonra ilk kez Abdullah Kars dini tiyatro yapmaya başlamıştır. En popüler oyunu **Hazreti Ömer'in Adaleti**'dir. Kars, "ibret sahnesi" olarak tanımladığı oyununu seyirciyle buluşturmak için tiyatronun günah olmadığına dair fetvalar almış; turnelerde oyunlarına seyirci çekebilmek için imamlarla konuşmuştur (Karaarslan, 2010, s. 92-95). Ardından İbrahim Sadri tarafından 1986'da yeni bir muhafazakar tiyatro girişimi olarak "*bant tiyatrosu*" kullanılmıştır. Sadri **Mute Destanı, Hicret, Bizim Afganistan, Mekke'nin Fethi** gibi oyunlar yazmış, bunları kasede kaydederek dergi eklerinde dağıtımını çıkarmıştır. Oyunlar adlarından da anlaşılacağı üzere dini hikayeleri içermektedir. 1990'lara gelindiğinde İbrahim Sadri, Hasan Ali Canat gibi isimlerle kaset kaydından vazgeçip sahneye çıkmıştır. İnsanlar ve Soytarılar, **Efendi Hayreddin Süperstar** oyunları artık sadece dine değil Amerika'ya, Sovyetler Birliği'ne de verecek ideolojik mesajları olan oyunlardır. Ancak sahneleme biçiminde sıkıntılar vardır. Örneğin kadın oyuncu sahneye çıkmadığı için; sahnede yer almayan kadının oturduğu yerden ayağa kalkması, boş sandalyenin birden devrilip, sahne gerisinden gelen "*kadın hızla ayağa kalktı*" sesiyle anlatılmak istenmiştir (Can, 2007, s. 20). 2000'lere gelindiğinde ise çok sayıda muhafazakar/dinci/İslamcı/millî manevi özel tiyatronun açılması, belediyelerden alınan maddi destekler ve kadınların seyirci, oyuncu olabileceğine dair alınan fetvalar, bu alanda kısmi bir özgürleşme sağlamıştır.

İskender Pala Nisan 2012'de Muhafazakar Sanat Manifestosu yayımlamıştır (Pala, 2012). Muhafazakar sanattan (MS) beklentiler yirmi maddeyle sıralanmıştır. Bu maddelerde öne çıkan Batılılaşmaya, batı kültürünün yayılımına karşı duyulan rahatsızlıktır. Örneğin on üçüncü madde "*MS, kendi kültürel coğrafyasının farkında olup, kabuğunu beğenmeyen civciv kompleksinden varestedir*" denir. Bunlar daha çok günümüzün popüler söylemlerinden "yerli ve millî" olmak çabasına uygundur. Din bakımından ise yedinci maddede "*MS, din eksenli bir sanat değildir, ama dini duyarlıkları mutlaka dikkate alır*", sekizinci maddede "*(...) nüfusunun kahir ekseriyeti Müslüman olan bir toplumda İslami değerlere küfredilmesinden rahatsızlık duyar*" vurgularını yapar. Yani bu manifestoya göre MS'nin muhafaza etmek istediği değerler Türkiye'ye ait olduğu vurgulanan millî ve Müslüman değerlerdir. Çoğunlukla imam-hatip liseleri, mezunları etrafında şekillenmiş olan Millî Türk Talebe Birliği (MTTB) Ocak 2017 tarihinde "Millî Manevi Tiyatro Mücadelemiz" başlıklı bir panel düzenleyerek İslami tiyatro, dini tiyatro, muhafazakar tiyatro deyişlerinin yanına millî manevi tiyatro'yu da eklemiştir. Panelin konuşmacılarından oyun yazarı ve yönetmen Üstün İnanç, millî manevi tiyatrodan beklentilerini şöyle diler getirmiştir:

"Bakmayın bazılarının, 'Batılılaşsak daha iyi olur' dediğine. Olsun, desin ama kendi kendini tasfiye eder. Çünkü hakim olan, başa konulan millî değerlerdir. Millî değerler tükenmez. Tükenmesi mümkün değildir. Belki biçim değiştirir. O bakımdan bakıldığı zaman millî ve manevi tiyatro, çok düşünülmüş ve güzel bir isim ve buluştur" (haberler.com, 2017).

Yapılan konuşmalardan "millî manevi tiyatro teorisi" üretme çabasında bulunduğu anlaşılmaktadır (Akit, 2017). Ancak görüldüğü üzere hala yaklaşık yüz yıl önceki değerlerle tartışma sürmekte, isim ve kimlik bunalımı yaşanmaktadır. Açıkça etik - ideolojik idealizasyon inşa etme çabasında olan bu tiyatro girişiminin oyunlarının çoğu basılı metne sahip değildir. Dolayısıyla bu bölümde sahnelemeler model alınarak oyun incelemesi yapılacaktır.

İslamcı, dinci, muhafazakar ya da millî manevi tiyatro yapan kişiler 2000'lerin ilk on yıllık döneminde daha çok bireysel girişimlerde bulunurken, 2010'a doğru gruplaşmaya başlamıştır. 2000 sonrası alternatif/bağımsız tiyatrolarda olduğu gibi muhafazakar alanda da yeni bir yazar tiyatrosu pratiği görülür. Yani burada yazarlar yazar, yönetmen, oyuncu, yapımcı gibi çeşitli rollerle karşımıza çıkar ve kendi grubu için çalışır.

2000'lerin başındaki bireysel girişimlerde bazı oyunlar öne çıkar. Örneğin Engin Noyan'ın yazdığı **Suç** (2001) oyunu, kadın üzerinden *muhafazakarlığın güzelliğini* ele alır. Kimlik çıkarmak için devlet dairesine giden Kadın, burada bir çeşit kimlik bunalımı yaşar. Parlak elbiselerini çıkarınca altındaki siyah tayyör, peruğunu çıkarınca başındaki örtü belirir. Makyajını siler, oyelerini çıkarır ve artık *özüne dönmenin rahatlığını* yaşar. Toplumun kadın üzerinden yapılan idealizasyonu, özellikle 1960'lara kadarki oyun yazarlığımızda sıkça görülür. Bu muhafazakar tiyatro eserlerinde de karşımıza çıkar. Ancak aşağıda değineceğimiz gruplar, çalışmalarında kadın oyun kişilerine çoğunlukla yer vermemiştir.

Bu dönemde söz konusu muhafazakar gruplar içinde en çok üretim yapan topluluklardan Aden Sanat, Rezaizade Mahmut Ekrem'in **Araba Sevdası** romanını sahneye uyarlamış, Şafak Tok'un yazdığı **Gelibolu'dan Mektuplar** oyununu sahnelemiştir. Batılaştırma karşıtı ve tarihi malzemeye yönelen bu içerikteki oyunlardan sonra Aden Sanat, Tiyatral Sanatlar Akademisi Vakfı'nı (TİYSAV) kurmuştur. Burada hem eğitim verilmekte hem özgün ve uyarlama oyunlar sahnelenmektedir. Baturalp Dinçer'in yazdığı **Bir Mehmet Akif Hikayesi: Sürgün**, Cumhuriyet'in ilk yıllarında geçen, Mehmet Akif Ersoy'un yaşam öyküsüne paralel ilerleyen Batılaştırma karşıtı bir oyundur. Betül Odabaşı Törk'ün **Hay Aksi** oyunu Tanzimat Dönemi'nde geçen bir evlilik hikayesi, **Alamut** ise Hasan Sabbah'ın yaşam öyküsüdür. Baturalp Dinçer'in yazdığı **En Uzun Gece** oyunu, **Gelibolu'dan Mektuplar** gibi İngiliz karşıtlığını içeren bir Çanakale Cephesi hikayesidir.

TİYSAV'ın tarihsel olmayan üç oyunu bulunmaktadır. Bunlar Ebru Aksakallı'nın evin kızını evlendirme çabalarını içeren dolantı komedisi türündeki oyunu **İyi Günde Kötü Günde**, kumar borcu nedeniyle iflas eden bir ailenin sosyeteden düşme, lüks alışkanlıklarından vazgeçme sürecini anlatan Mustafa Alp'in **Aile Saadeti** oyunu ile "*felsefik dram*" olarak tanımlanan Selim Gürselgil'in **Nüzul** oyunudur. **Nüzul**'da İstanbul'da üniversite okuyan Aslı, yaz tatilinde üç arkadaşıyla birlikte Anadolu'daki köyelerine gelir; buradaki yatalak Dede, Necip Fazıl Kısakürek hayranlığıyla gençleri etkiler. Yukarıda değindiğimiz gibi bu oyunların dağıtımda basılı metinleri olmaması nedeniyle sahnelemelerden ve tanıtım bültenlerinden faydalanılmaktadır. Tanıtım bültenlerinde oyun kişileri için yapılan çözümler dikkat çekicidir. Örneğin **İyi Günde Kötü Günde** oyununun tanıtım bülteninde şöyle yazar:

"Ali: 33 yaşlarında evin en büyük oğlu işsiz.

Yeşim: 30 yaşlarında evin kızı bekar.

Hayriye: 45 yaşlarında dedikoducu komşu evde kalmış" (TİYSAV, Aile Komedi - İyi Günde Kötü Günde, 2019).

Aile Saadeti oyunu için:

"Ayten: 50 yaşlarında evin annesi, ailesine bağlı onları bir arada tutmaya çalışan anaç bir kadın.

Nihat: 50 yaşlarında evin babası, anneye nazaran aile ilişkilerinde daha sorumsuz.

Nağihan: 20 yaşında evin kızı üniversite öğrencisi, sosyal medyaya meraklı.

Yasin: 25 yaşlarında evin oğlu, felsefe ve sosyoloji meraklısı" (TİYSAV, 2019).

şeklinde tanımlamalar yapılmıştır. Yani ister tarihi malzeme ister güncel malzeme kullanılsın, bu oyun kişileri toplumsal cinsiyet kalıp yargılarıyla örülüdür. Bu durum herhangi bir iç ya da dış aksiyona, çatışmaya neden olmaz. Örneklerden yola çıkılarak denilebilir ki muhafazakar oyun yazarları için toplumsal cinsiyet, üzerinde durulması gereken ciddi bir mesele değildir. Oysa yukarıda gördüğümüz gibi 2000 sonrası ana akım tiyatro ortamının en büyük mücadelelerinden biri, bu sosyal inşanın eleştirisiyle ilgilidir.

Son dönem muhafazakar tiyatro topluluklarından biri de Tekamül Tiyatrosu'dur. Yasin Çetin'in yazıp yönettiği oyunları sahnelemektedir. 2016'da prömiyeri yapılan **Felah 1949** oyunu, 1940'larda bir tren yolculuğunda dini konuşmalar yaptığı için tutuklanan Hüsrev'in hikayesidir. Müebbet mahkumu iki kişi, Hüsrev'i öldürmek için görevlendirilir; ancak onun konuşmalarından etkilenerek dönüşüm geçirirler. Ekibin oyuncularından Yaşar Alptekin, verdiği bir demeçte yapmak istedikleri idealizasyonu açıklar:

"Gençler artık okumuyor. Bilmek üzerimize farz olduğu gibi, tebliğ etmek de farz. Biz de bildiklerimizi tiyatro yoluyla anlatmaya çalışıyoruz. Önceden imamlar, hocalar üç kağıtçı veya sapık olarak gösterilirdi. Çünkü muhafazakar kesim, o dönem tiyatroya günah dedi. Tiyatronun ne kadar önemli bir iletişim aracı olduğu yeni yeni anlaşılıyor. Biz bu işin Müslümanca nasıl yapıldığını gösterme niyetindeyiz" (NTV, 2016).

Alptekin'in açıklamasından anlaşılacağı üzere bu oyunla amaçlanan Müslümanlığı, İslam'ı tanıtmak, övmektir. Çetin'in diğer oyunu **Ankara'nın Bağları** hakkında birkaç imam hatip lisesinde sahnelenmesinden başka bir bilgi bulunmamaktadır. Çetin'in son oyunu **Ben Vecihi Hürkuş**, milli manevi tiyatro anlayışının göstergesi olarak bu tarihi kişiyi tanıtmayı amaçlamaktadır.

Aynı ideolojik görüşü paylaşan gruplardan bir diğeri de Yenilmez Sanat Tiyatrosu'dur. Ahmet Yenilmez'in yazıp yönettiği oyunlardan Peygamber'in yaşamını anlatan meddah gösterisi biçimindeki **Gül Sevdası**, Mehmet Akif Ersoy'un hayatından esinlenen **Korkma**, 12 Eylül döneminde hapishaneye kapatılan bir gencin düşlerinde Necip Fazıl'la konuştuğu **Üstad**, 15 Temmuz darbe girişimi sürecini anlattığı **1915'ten 15 Temmuz'a**, II. Abdülhamid'in sanata yaklaşımını konu edinen **Usta** gibileri öne çıkmaktadır. Yenilmez'in tüm oyunları tek kişilik anlatı şeklindedir. Çalışmalarında tarihi ve dini malzemeye yönelir.

Osman Doğan ve Ayşe Şahinboy Doğan'ın kurdukları Tiyatro Külliye de çalışmalarını benzer amaçlarla yapmaktadır. Bu topluluğun yazar ve yönetmenlerinden Yunus Emre Obut'un **Son Çıkış** oyununda, bir gencin intihar etmek üzereyken kurtarıldığı kişi tarafından 'imana getirilmesi' anlatılır. **En Büyük Haber** oyunu ise iflas etmiş, intiharın eşliğinde olan fabrikatör Muhsin ve hırsızlar Sefer ile Rasim'in Kur'an-ı Kerim'le tanışma, dönüşüm süreçlerini konu alır. Tiyatro Külliye malzemelerini günlük hayattan alırken, yaymaya çalıştığı idealizasyon yine İslam'la ilgilidir.

Sonuç olarak muhafazakar tiyatro çatısı altında birleştirebileceğimiz bu yeni hareketliliğin ortak idealizasyonları Batılaşmaya karşı millileşmeyi savunmak, birey değil mümin yaratmak, toplumsal cinsiyet kalıp yargılarını pekiştirmek ve yaymak, İslam'ı tanıtmak için tiyatroyu bir araç olarak kullanmak şeklinde belirlenebilir.

6. SONUÇ

Oyun yazarları yapıtlarında, tiyatronun doğası gereği bir söz söyler, inşa ettiği dünya ile mesaj verir. 2000 sonrası Türk oyun yazarlığında idealizasyonu araştırmayı amaçlayan bu çalışma, etik ve ideolojik olarak inşa edilmek istenen bireysel ve toplumsal ortamın izini sürmüştür.

Toplumu idealize etmeyi amaçlayan oyunlarda, bir önceki dönemde olduğu gibi bir çeşit şüpheli

yaklaşım gözlenir. Buna göre 'görünenin ardındaki gerçek' daha çok büyümüş, distopik bir biçime evrilmiştir. Bu oyunlarda bireyin, doğrudan devlet ve onun aygıtları yolu ile yeniden şekillendirildiği gösterilir: oysa ideal toplumda insanların iş, barınma, güvenlik gibi temel gereksinimleri birer tehdit ögesi olarak kullanılmamalıdır. Bu totaliter ortamdan usanarak, başka ülkelere göç etmek isteyen oyun kişileri üzerinden ise devletin vatandaşlarının temel ihtiyaçlarını ve özgürlüklerini koruyan niteliklere sahip olması gerekliliği idealize edilmiştir. 2000 sonrası oyun yazarlığında tema ne olursa olsun bireyselliğin, özgüllüğün toplum tarafından baskılandığı düşüncesi ağırlıktadır. Bu nedenle idealize edilen şey özel bir kahraman tipinden çok özlenen, özgür bir toplumsal düzendir. Yine önceki dönemlerden farklı olarak bu dönemde oyun yazarlığında sahiplenilen kimliklerden çok reddedilen kimlikler görülür. Toplumun istediği gibi bir kadın ya da erkek olmak, toplumsal normlara uygun ilişkiler yaşamak mutluluk değil hüznün, yıkım, yalnızlık getirir. Yazarlar çoğunlukla toplumsal kalıp yargıların karşısında direnen değil çözülen, yıkılan karakterler yaratmışlardır.

2000 sonrası oyunlardaki birey idealizasyonu ise geçmiş dönemlerden farklı olarak devletle ilişkisi üzerinden şekillenmez. Kadınlar, erkekler ve LGBTİ bireyler, kendi mikro ortamları içinde, cinsiyete dayalı sosyal inşa çerçevesinde ele alınır. Böylece kaçınılmaz olarak birey idealizasyonu yapılırken toplum idealizasyonu da yapılır. Yine eşitlikçi ve özgürlükçü ortam içinde, toplumsal cinsiyet kalıp yargılarından ve homofobiden arınmış toplum ve birey idealize edilir.

Önceki dönemlere kıyasla sıradan olana, küçük ve gündelik anlatılara yönelen bu tiyatro hareketliliğinde, tam tezat bir görünümde muhafazakar idealleri tanıtmak, pekiştirmek ve yaymak isteyen yeni bir girişim karşımıza çıkar. Kendini muhafazakar tiyatro söylemi altında toplayan bu girişim dini hikayeleri ve kişilikleri konu edinen oyunlarla, günümüz Türkiye'sindeki yeni-muhafazakar dünya görüşünü ve yaşam tarzını idealize etmeye çalışmaktadır. Ancak bunu yaparken malzemesini çoğunlukla güncel olandan değil, tarihsel olandan seçer.

2000'lerde ise ailenin idealizasyonu ilk kez ebeveynler değil, çocuklar üzerinden yapılmaya başlanmıştır. Buna göre ideal aile çocuğa sevgiyle yaklaşan, şiddetten, geçimsizlikten uzak aile, ideal ebeveyn çocuğunu özgür bırakan, beklentileri uğruna onu tutsaklaştırmayan aile olarak karşımıza çıkar.

Sonuç olarak toplum; çok kültürlü, çok kimlikli ve farklılıklara saygılı olma nitelikleriyle, aile ise fertlerin gelişmesine uygun ortam yaratma nitelikleriyle idealleştirilmiştir. Birey idealizasyonu bakımından ise kadınlar kendi ayaklarının üzerinde durabilmesi, meslek sahibi olması, özgürlüğü ile idealize edilir. Erkek idealizasyonu da neredeyse 2000'lere kadar çok boyutlu değildir. Erkekler doğrudan vatandaş olarak ülkesine bağlılığı içinde idealize edilirken, 1980 sonrasında ve ağırlıklı olarak 2000'lerle birlikte kendi özgül kişiliğine sahip olarak idealize edilmiştir. Türk oyun yazarlığına etik – ideolojik inşâ perspektifinden bakmak, tiyatroyun Cumhuriyet'in kuruluşuyla birlikte doğrudan devlet eliyle yapılan ve yayılan ideolojik bir aygıttan, 2000'lerle birlikte yeni bir dünya ve toplum arayışının platformuna dönüşümünü incelemek demektir.

KAYNAKÇA

- AKİT, Y. (2017, 1 26). *Milli Manevi Tiyatro Mücadelemiz paneli yapıldı*, <https://www.yeniakit.com.tr/haber/milli-manevi-tiyatro-mucadelemiz-paneli-yapildi-268086.html> (Erişim Tarihi: 3/2/2020)
- ANADOLU AJANSI. (2018, 3 1). *Yargıtay Başkanı Cirit: Yargıya güven endeksini yükselteceğiz*, <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/yargitay-baskani-cirit-yargiya-guven-endeksini-yukseltecegiz/1077231> (Erişim Tarihi: 1/25/2020)
- BAYRAMOĞLU, A. (2012). *Toplu Oyunları I*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- CAN, A. (2007). İslamcı Tiyatronun Cenaze Namazına İmam Arıyor. *Renkli Dergisi* (3).
- CELKAN, E. N. (2013). *Toplu Oyunları I*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- CELKAN, E. N. (2015). *Toplu Oyunları 2*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- CELKAN, E. N. (2016). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- ÇELENK, S. (2019). *Gelin Tanış Olalım*. İstanbul: Arketip Kitap.
- ÇELENK, S. (2009). *Heccav yahut Şair Eşref'in Esrarengiz Macerası*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- ÇELENK, S. (2013). *Zenabir*. İstanbul: Kodeks Yayınları.
- DANIŞMANLIK, K. A. (2010). *Hukuk Anlayışı ve Algısı Araştırması*.
- ERARSLAN, G. (2018). *Toplu Oyunları I*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- EJDİR, E. (2015). Prof. Dr. Zehra İpşiroğlu ile Eserleri, Tiyatro ve Kadınlar Üzerine Bir Söyleşi. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji (T.E.D.) Bölümü Dergisi* (26), 89-108.
- EJDİR, E. (2018). *Monodram Tiyatrosu*. *TEB Oyun Dergisi*, 9-15.
- GÜÇBİLMEZ, B. (2006). *Oyunlar / Bir*, Ankara: Deniz Kitabevi.
- haberler.com. (2017, 1 21). *Milli Manevi Tiyatro Mücadelemiz - İstanbul*. haberler.com/milli-manevi-tiyatro-mucadelemiz-istanbul-9186648-haber/ (Erişim Tarihi: 3/2/2020)
- İSTANBUL BAROSU. (2012, 12 15). *Toplumda Yargıya Güven Hızla Azalıyor*. <https://www.istanbulbarosu.org.tr/HaberDetay.aspx?ID=7592> (Erişim Tarihi: 1/5/2020)
- İPŞİROĞLU, Z. (2014). *Toplu Oyunları*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- KAÇAR, Z. (2017). *Toplu Oyunları 5*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- KAÇAR, Z. (2015). *Toplu Oyunları 4*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- KAÇAR, Z. (2011). *Toplu Oyunları 3*, İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- KAÇAR, Z. (2008). *Toplu Oyunları 2*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- KARAARSLAN, S. S. (2010). *Tiyatro ve Din: Türk Tiyatrosu Örneği*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Din Psikolojisi Bilim Dalı, Basılı Olmayan Yüksek Lisans Tezi.MAHMUTYAZICIOĞLU, M. (2017). *Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin/Fü*, İstanbul: Habitus Kitap.
- MAHMUTYAZICIOĞLU, M. (2019). *Kader Can/Sevmekten Öldü Desinler*. İstanbul: Habitus Kitap.
- MERTAN, A. ERKMEN B. (2012). *İki Ama İki Değil*. İstanbul: Masa Yayınları.
- NTV. (2016, 11 19). *Felah 1949 tiyatro oyununun galası yapıldı*. https://www.ntv.com.tr/sanat/felah-1949un-galasi-yapildi,7-o5bnU0IU-wvXQUy6C_EQ a (Erişim Tarihi: 3/1/2020)
- ORHAN, O. (2015). *Sadece Diktatör*. Basılı Olmayan Tiyatro Oyunu.
- OYA, B. (2009). *Bayrak*. İstanbul: Krek.
- ÖZTÜRK, H. (2009). *Toplu Oyunlar II*. İstanbul: Sorun Yayınları.
- PALA, İ. (2012, Nisan 10). *İskender Pala'dan Muhafazakar Sanat Manifestosu*. <https://t24.com.tr/haber/iskender-paladan-muhafazakar-sanat-protestosu,201406> (Erişim Tarihi: 3/1/2020)
- SERTDEMİR, Y. (2011). *Toplu Oyunları I*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- SERTDEMİR, Y. (2011). *Toplu Oyunları 2*. İstanbul: Mitosboyut Yayınları.
- TORAMAN, C. (2019). *Anlatılan Senin Hikayendir*. İstanbul: Biz Kitap.
- TİYSAV. (2019, 12 26). *Aile Komedi - Aile Saadeti*. <https://www.tiysav.org.tr/tiyatro-oyunlari-icerik/aile-saadeti> (Erişim Tarihi: 1/3/2020)
- TİYSAV. (2019, 12 26). *Aile Komedi - İyi Günde Kötü Günde*, <https://www.tiysav.org.tr/tiyatro-oyunlari-icerik/iyi-gunde-kotu-gunde> (Erişim Tarihi: 1/5/2020)