



MİT YARATMA SÜRECİ: KADIN OYUNLARINDA KADIN YAZARLAR VE EDEBİ KARAKTERLER MYTHMAKING IN PROGRESS: PLAYS BY WOMEN ON FEMALE WRITERS AND LITERARY CHARACTERS

Pürnur ÖZBİRİNCİ*

Öz

Bu çalışmada kadın oyunlarında mit yaratma süreci incelenmiştir. Kadın oyun yazarları, tarihi kadın yazarların hayatlarını ve erkekler tarafından yaratılmış edebi kadın figürlerini eserlerinde ön plana çıkararak mit yaratıcısı konumuna ulaşırlar. Bir mit yaratıcısı dili kullanma gücüne sahip olduğu için, gerçeği kontrol etme gücüne de sahiptir. Ancak, yüzyıllar boyunca kadınlar, kendi mitlerini yaratamamış, ve bu nedenle kendi tecrübe ve gerçeklerini belirleyememişlerdir. Erkek mit yaratıcıları, kadının toplumda oynayacağı rolleri belirlemiş ve yaratmış oldukları kadın şablonlarını kendi eserlerinde kaydetmişlerdir. Feminist arketip kuramcıları, kadınların yarattığı eserlerin incelenmesi sonucu kadınların ortak motiflerine, tecrübelerine ve oluşturdukları arketiplere ulaşabileceğini savunmaktadır. Kadın sanatçıların yarattıkları arketiplerin belirlenmesi, yeni mitlerin ortaya çıkarılması demektir. Mitler toplumun ortak tecrübeleri olarak görüldüğü için, kadınların mitleri tekrar yazmaları, değiştirmeleri ve yeni mitler oluşturmaları onlara ataerkil toplumun gerçeklerini sorgulama ve toplumda değişim yaratma gücü vermektedir. Çalışma, örneklerini Amerikalı, İngiliz, İskoç ve Türk asıllı altı farklı kadın yazarın oyunlarından seçmiştir. Bunun nedeni, farklı kültürlerden gelen kadınların eserlerinde evrensel örüntüler oluşturmalarıdır.

Anahtar Kelimeler: Yeniden yazma, Arketipler, Mit Yaratma, Mit Kıрма, Feminist Arketip Kuramı.

Abstract

This research analyzes the process of women's mythmaking in the plays written by female playwrights. Through writing the lives of female writers and rewriting the literary characters, which have been created by male writers, women playwrights assume the role of a mythmaker. A mythmaker possesses the power to use the 'word,' thereby possesses the power to control 'reality.' However, for centuries, women have been debarred from generating their own myths, naming their own experiences, and controlling their own 'realities.' Male mythmakers prescribed the roles women were required to perform within the society. Feminist archetypal theorists believe that through a close study of related patterns in women's writing, common grounds, and experiences, the archetypes shared by women will be disclosed. Unveiling these archetypes will eventually lead to the establishment of new myths around these archetypes. As myths are regarded as the source of collective experiences, analyzing how women have rewritten, revised, devised, and originated myths would thus permit women to reclaim the power to name, and hence to influence the so-called reality established by the patriarchy. Hence, this study analyzes the constantly developing process of women's mythmaking/mythbreaking in plays written by women writers coming from American, British, Scottish, and Turkish backgrounds. This selection of these writers depends on the belief that women's work, even though deriving from different backgrounds, carry universal patterns.

Keywords: Rewriting, Archetypes, Mythmaking, Mythbreaking, Feminist Archetypal Theory.

GİRİŞ

William McNeill'a göre paylaşılmış bir geçmişin bilincine sahip olmak toplumların ortak kimliklerini tanımlamaları için gerekli en önemli öğedir (1986, 7). Bu bilinç toplumların geleceklerini koruma altına alır. Wilfred L. Guerin mitlerin toplumlara bir arada tutan psikolojik ve ruhani etkinliklerin bütünü olduğunu savunur (1992, 149). Bu bağlamda, insanlığın ortak paydası olarak görülen mitler toplumların kimliklerini belirleyen normları oluşturdukları için toplumlara bir arada tutan unsurlardan biridir. Mitlerin oluşumunda toplumsal bilincin ortaya koyduğu arketipler büyük rol oynar. Carl Jung, arketipin tanımını "insan bilincinde tekrarlanan örüntüler" olarak yapmıştır (1969, 4). Ortak bilinci oluşturan bu örüntüler zaman içinde ağızdan ağza tekrarlanan hikayelerde şekillenerek, mitleri oluşturmuştur. Sözlü olarak nesilden nesile aktarılan mitlerin günümüze değişmeden taşınmasını sağlayan ise yazının bulunması olmuştur. Yazının bulunması ile toplumların ortak paydalarını oluşturan bir çok mit gelecek nesillere aktarılmıştır. Ancak, bu mitler her zaman erkek yazarlar tarafından, onların seçtiği kelimeler ve onların vurgulamak istediği öğeler ön plana çıkartılarak kayıta geçmiştir.

* Ph.D., Santa Rosa Junior College, English Faculty, pozbirinci@santarosa.edu



Bu araştırmada sözü edilen mit yaratıcısı bu mitleri kendi yargıları doğrultusunda yazıya döken kişidir. Mit yaratıcısı dili kullanma gücüne sahip olduğu için, insanları kendi yargıları doğrultusunda etkileme ve bu sayede gerçeği kontrol etme gücüne de sahiptir. Ancak, yüzyıllar boyunca erkek mit yaratıcıları, kadının toplumda oynayacağı rolleri belirlemiş ve yaratmış oldukları kadın şablonlarını kendi eserlerinde kaydetmişlerdir. Homer, Ovid, Sophocles, Aechylus ve Euripides gibi yazarlar sözlü edebiyat geleneğinden gelen mitlerde bulunan kadın figürlerini yazıya dökerken, kendi önyargıları doğrultusunda hareket etmişlerdir. Bu sebeple Jacosta, Antigone, Electra, Klytemnestra, Helen, Philomele, Procne, Medea, Phaedra ve Penelope gibi kadın figürleri ataerkil toplum yapısının kadına yüklediği özellikler ve roller doğrultusunda yazılı edebiyata geçmiştir. Bu kadın figürleri erkeklerin kadınları nasıl gördüğünü, ya da nasıl görmek istediğini betimlemişlerdir. Dile sahip çıkan ataerkil toplum yapısı gerçekleri kendi istediği doğrultuda oluşturmuş ve kadınlardan bu gerçeklere uymaları beklenmiştir. Sandra Gilbert ve Susan Gubar'ın da söylediği gibi, kalemi ele geçiren erkek yazarlar yazının yüzyıllarca kendi hegemonyalarında kalmasında etkili olmuşlardır (1979, 4). Bu nedenle kadınlar, kendi mitlerini kendi dilleriyle ve kendi istekleri doğrultusunda yaratma fırsatını asla elde edememişlerdir. Dolayısı ile kendi tecrübelerini ve gerçeklerini kendi kalemleri ile yazmayı başaramamışlardır.

Günümüzde, feminist arketip kuramcıları, kadınların yarattığı eserlerin incelenmesi sonucu kadınların ortak örüntülerine, tecrübelerine ve oluşturdukları arketiplere ulaşılabilineceğini savunmaktadır. Kadın sanatçıların yarattıkları arketiplerin belirlenmesi, yeni mitlerin ortaya çıkarılması anlamına gelmektedir. Mitler toplumun ortak tecrübeleri olarak düşünülmektedir ve kadınların toplumda eşit sayılmaları için mitleri tekrar yazmaları, değiştirmeleri ve yeni mitler yaratarak ataerkil toplumun tek başına oluşturduğu gerçeklerini sorgulamaları gerekmektedir. Ancak bu şekilde kadınlar kendi gerçeklerini oluşturarak, toplumda söz hakkı elde edebilirler. Bu nedenle, bu araştırma Liz Lochhead'in *Kan ve Buz* (*Blood and Ice* 1984), Rose Leiman Goldemberg'ün *Eve Mektuplar* (*Letters Home* 1979), Bilgesu Erenus'un *Halide* (1985), Timberlake Wertenbaker'ın *Bülbülün Aşkı* (*The Love of the Nightingale* 1988), Bryony Lavery'nin *Ophelia* (1996) ve Zeynep Avcı'nın *Gilgamiş* (1996) adlı oyunlarındaki mit yaratma ve mit kırma süreçleri ile bu süreçler aşamasında tekrarlanan örüntüleri incelemektedir. Bu oyun yazarları, erkek mit yaratıcılarının oluşturduğu kadın şablonlarını yıkmayı ve kadınlığı tekrar tanımlamayı amaçlamışlardır.

1. Kuramsal Çerçeve

1950'lerde ortaya çıkan postmodernizm akımı Amerika ve Avrupa'da bulunan azınlık topluluklarının seslerini duyurmalarını sağlamıştır. Bu azınlık topluluklarından biri feminist akım çerçevesinde bir araya gelen kadınları kapsamaktadır. Feminist akımın bir araya getirdiği tüm kadınlar toplumda azınlık olarak nitelendirildiklerinin farkına varmış ve bu durumu değiştirmek için uğraş vermişlerdir. 1980'lerden sonra oluşturulan feminist arketip kuramı, feminist akımın etkisinde gelişen en son kuramlardan biri olarak tarihte ve dünyada kadının kendi yerini belirlemesini amaç edinmiştir. Annis Pratt'in *Kadın Romanında Arketipik Örüntüler* (1981), Estella Lauter'ın *Kadın Mit Yaratıcıları: Yirminci Yüzyıl Kadınının Şiir ve Görsel Sanat Eserleri* (1984) ve Estella Lauter ile Carol Schreier Rupprecht'in *Feminist Arketip Kuramı: Jung'un Düşüncelerinin Disiplinler arası Revizyonu* (1985), Carl Jung'un arketip kuramını tekrardan tanımlayarak, feminist amaçlara hizmet etmesini sağlamak için yazılmış kitaplardır. Feminist arketip kuramı, ilk olarak kadın ressamın, şairlerin ve yazarların eserlerinde tekrar edilen mitlere dayalı örüntü ve kadın tecrübelerini gün yüzüne çıkartmayı amaçlamıştır. Bu arketiplerin belirlenmesi kadın mitlerinin ortaya çıkmasını sağlayacak ve bu doğrultuda kadınları ezen sosyal düzenin sorgulanmasına neden olacaktır.

Feminist arketip kuramcıları henüz günümüz kadın oyun yazarlarının eserlerindeki mitik örüntüleri incelememişlerdir. Ancak, özellikle 1960'ların ortalarından itibaren kadın yazarların hayatlarını inceleyen bir çok oyun yazılmıştır. Bununla birlikte, yine kadın yazarlar eski mitleri ve klasik olarak kabul edilen eserleri tekrar yazarak, bu yazılarda erkeklerin ortaya çıkarttıkları kadın şablonlarını gözler önüne sermeye başlamışlardır. Feminist arketip kuramcılarının kadın oyun yazarlarının gözüyle tarihteki kadın yazarları ve edebiyattaki kadın karakterleri incelemesi, kadınların yarattığı arketiplerin belirlenmesine ve bu doğrultuda kadın mitlerinin yaratılması sürecinin hızlanmasına katkıda bulunabilir. Kadınların ortak tecrübelerini belirlemek için, Lauter'ın ileri sürdüğü gibi, arketipleri tekrarlanan tecrübelerden imge oluşturma eğilimi olarak tanımlayıp, erkeklerin ve kadınların eşit olarak bu beceriyi paylaştıklarını kabul edersek, kadın eserlerinde tekrar edilen imge ve örüntüleri ortaya çıkartmak yeterli olacaktır (1984, 8). Bu nedenle, mitler ortak tecrübelerin kaynakları olarak kabul edildiği için, kadınların var olan mitleri nasıl tekrardan değerlendirdikleri ve kendi mitlerini nasıl yarattıklarını araştırmak, kadın deneyimleri ve bu doğrultuda



kadın gerçekleri hakkında bilgi edinilmesini sağlayacaktır. Alicia Ostriker'in belirttiği gibi, bir yazar toplumun önceden tanıdığı bir figür ya da bildiği bir hikaye hakkında yazdığı zaman, bu yazarın yaptığı iş genelde saptırmak, yani karşı çıkmak, sorgulamak ve yeniden değerlendirmek olarak nitelendirilir, çünkü yazar karakter ya da hikaye yepyeni gözlerle değerlendirilmiştir ve değiştirilmiştir (1985, 317). Yazarın bu saptırmacı tutumu uzun zamanda kültürel değişimin kaynağı olabilir. Ostriker, ondokuzuncu ve yirminci yüzyılda yazan kadın yazarların çoğunda bu saptırmacılığı gözlemiştir ve bu yazım yöntemini uygulayan yazarı saptırmacı / sorgulayıcı mit yaratıcısı olarak nitelendirir (1985, 317). Saptırmacı kadın yazarların çoğu erkeklerin yazmış olduğu hikayeleri ve efsaneleri kadın gözüyle baştan yenilemek amacını taşır. Bu yenilemenin amacı, erkeklerin yarattığı kadın şablonlarını yıkarak, hikaye, efsane ve mitlerin kadını kadın gözüyle içermesini sağlamaktır. Dolayısıyla, kadınlar toplumdaki gerçeklerin oluşturulmasını sağlayan dili de kendi olanaklarını geliştirmek için kullanma şansını yakalarlar. Kullandığımız dilin erkek cinsine ayrıcalık tanıyan bir yapısı olduğu Fransız feministlerin ortak kanısıdır. Ancak, mitlerin yazılımında bu ataerkil dilin kadınlar tarafından doğrudan kullanımı, kadınların toplumdaki ikincil konumunu değiştirerek, toplumda erkekler ile eşit koşullarda söz sahibi olmalarını sağlayabilir. Diğer yandan, erkekler tarafından yazılmış hikaye, efsane ve mitlerin kadınlar tarafından tekrar yazılması, ataerkil sistem tarafından belirlenen toplumsal doğrular veya toplumsal gerçeklerin de değişmesi anlamına gelmektedir. Diğer bir deyişle, kadınların mit kırma süreçleri de toplumsal değişimin oluşmasında önemli etkenlerden biri olacaktır.

Ele alınan tartışmalardan yola çıkarak mit kırma süreci daha detaylı tanımlanabilir. Erkek hikayelerinde, efsanelerinde ve mitlerinde sürekli tekrarlanarak zaman içinde doğruluğu kabul edilen bir çok örüntünün kadın eserlerinde yeniden ele alınarak, kadını ikincil kılan ataerkil normların gözler önüne serilmesi, bu çalışmada mit kırma süreci olarak değerlendirilmiştir. Varolan mitlerin yeniden ele alınarak bu mitlere dikkat çekilmesi ve onların sorgulanmalarının sağlanması mit kırma girişiminin en önemli amacıdır. Bu sorgulamanın sağlanması için seyircinin her zaman belirli bir dikkat seviyesinde ve uyanık tutularak sahnede gerçekleşen olayları dışarıdan bir gözlemci gibi algılaması ve sorgulaması gerekmektedir. Aslında, seyircinin oyunu sorgulaması ve kendi çözümlerini bulması anlayışı ortaoyunu geleneğimizde yaygın olarak bulunan bir etmendirdir ve Bertolt Brecht'in kuramsallaştırdığı Epik Tiyatro geleneğinde de açıkça anlatılmaktadır. Yabancılaştırma teknikleri de kullanılarak sürekli uyanık tutulan seyirci sahnede gerçekleşen olaylara yalnızca seyirci kalmaz, onları gerçek hayatına taşıyarak toplumda değişim yaratmaya çalışır. Günümüzde kadın oyun yazarları, Bertolt Brecht'in kuramsallaştırdığı yabancılaştırma yöntemlerine başvurmakta ve hatta Janelle Reinelt'in savunduğu gibi bu yöntemleri geliştirmektedirler (1996, 35-6). Seyirciyi sahnedeki olaylardan uzaklaştırmak ve onları oyundaki olayları sorgulamaya itmek amacıyla en sık kullanılan teknik oyun içinde oyun tekniğidir. Oyun hakkında oyun olarak tanımlanan metadramada olduğu gibi, oyun içinde oyun tekniği seyirciyi oyundan uzaklaştırarak, onlara tiyatrodaki olduklarını hatırlatır. Böylelikle, seyirci toplumsal sorunların çözümü için tiyatronun önemini de hatırlamış olur. Bundan dolayı, günümüz kadın yazarları oyunlarında bu tarz sahneleme tekniklerine çok yer verirler, çünkü amaçları seyircinin sahnede izlediği olaylar zincirini, tarafsız bakış açısıyla görmesini sağlamaktır. Metadrama ve oyun içinde oyun dışında en sık kullanılan diğer bir yabancılaştırma tekniği de parodidir. Postmodern anlamıyla kullanılan parodi, daha önce yazılmış oyun, hikaye, destan, mitler ya da sanat alanlarında ortaya çıkan akım ve teknikleri yazım aşamasını sorgulamak amaçlı hatırlatma, olarak nitelendirilebilir.

Bu nedenle, daha önce de belirtildiği gibi yapılan bu çalışmada İskoç yazar Liz Lochhead, Amerikalı yazar Rose Leiman Goldemberg, Türk yazar Bilgesu Erenus, Amerika doğumlu Timberlake Wertenbaker, İngiliz yazar Bryony Lavery ve Türk yazar Zeynep Avcı'nın oyunlarındaki mit yaratma ve mit kırma süreçleri incelenmiştir. Bu çalışma için kadın yazarların seçiminde çok sesliliğe, dolayısıyla da evrenselliğe, önem gösterilmiştir. Çalışmanın birinci aşamasında İskoç, İngiliz, Amerikan ve Türk kadın yazarlarının eserleri bireysel olarak incelenmiş ve diğer aşamada da tüm oyunlarda tekrar eden örüntüler belirlenmiştir. Tüm oyunlarda tekrar eden örüntülerin olması, kadınların tecrübelerinin evrensel boyutlarda benzerlik taşıdığı anlamına gelmektedir. Belirlenen örüntüler kadın mitlerinin oluşmasına zemin hazırlayacaktır.

2. Kadın Yazarlar Hakkında Kadın Oyunları

İlk olarak Liz Lochhead'in *Kan ve Buz*, Rose Leiman Goldemberg'ün *Eve Mektuplar* ve Bilgesu Erenus'un *Halide* adlı oyunları Mary Shelley, Sylvia Plath ve Halide Edip Adivar gibi tarihi kadın yazarların hayatları ile ilgilidir. Yazılarında ya da oyunlarında tarihi figürlere referans vermek kadın yazarların kendi yazılarını meşrulaştırırken, onlara kadınların tarih boyunca benzer tecrübeler yaşadıklarını göstermelerini



sağlar. Temel olarak bakıldığında, günümüz kadın yazarları tarihi kadınları günümüze taşımalarının önemini kavramışlardır. Bu nedenle tarihi kadınları sahneye yine kadın gözüyle taşımak, yerleşmiş genellemelerin ve şablonların yıkılmasına katkı sağlarken yeni mitlerin yaratılmasında etkili olacaktır.

İskoç asıllı oyun yazarı Liz Lochhead'ın *Kan ve Buz* adlı oyunu Mary Shelley'nin *Frankenstein* romanını yazarken aslında nasıl kendi hikayesini yazdığını da keşfeder. Mary Shelley, kendi yazdığı romanı okurken, hayatını tekrar gözden geçirir ve yaşadığı tecrübeler anlam vermeyi başarır. Liz Lochhead oyununda Mary Shelley'nin kendi hapsedilmişliğini anlama sürecini, bu sınırlandırmayı dile getirme sürecini ve son olarak kendi yazdığı romanı okuyarak kendini anlama sürecini incelemiştir. Bu süreçlerin en sonundaki 'kendini anlamayı' sağlayan okuma süreci Liz Lochhead'ın en çok tekrarladığı örüntülerden biridir. Yazarın en çok önem verdiği husus kadınların kendilerini ataerkil sistemin gözünden değil, kendi gözlerinden görmeleridir.

Oyun, Mary Godwin Shelley, Percy Bysshe Shelley, Lord Byron ve Mary Shelley'nin üvey kızkardeşi Claire'in hayatlarından da kesitler verir. Ayrıca oyunda Mary Shelley'nin hizmetçisi Elise'e büyük yer verilmiştir. Amaç, Mary Shelley'nin hizmetçisi Elise ile bir kadın olarak aynı kısıtlamalara maruz kaldığını göstermektir. Aslında tanınmış bir aileden gelen ünlü yazar Mary Shelley'nin hizmetçisi Elise'den pek de bir farkı yoktur. Yazar, Elise'in özgürlüğünün hizmet etmek zorunda olduğu insanlar tarafından kısıtlandığını ortaya koyar. Aynı şekilde, Mary Shelley'nin özgürlüğü, ailesinin ve Percy Bysshe Shelley'nin farklı özgürlük anlayışlarını ona zorla kabul ettirme çabalarından dolayı kısıtlanmaktadır. Lochhead bu sayede, bir hizmetçi ve dünyaca ünlü bir kadın yazar arasında özgürlük bağlamında pek bir fark olmadığını göstermektedir. Mary, oyunun sonunda annesi ünlü kadın araştırmacı Mary Wollstonecraft, babası ünlü araştırmacı William Godwin ve kocası ünlü şair Percy Bysshe Shelley'nin inandıkları özgürlük kavramlarının içinde hapsedildiğini anlar. Liz Lochhead'ın amacı, bu ünlü kadın yazarın hayatını tekrardan anlatarak, kadınların yaşadığı tecrübelerin benzerliklerini ortaya koymaktır.

Aynı şekilde, Amerikalı yazar Rose Leiman Goldemberg *Eve Mektuplar* adlı oyununda kadınların yaşadıkları tecrübelerin benzerliklerini anne-kız olgusunu ele alarak sergiler. Bu oyun Sylvia Plath'ın ölümünün ardından, onun tüm mektuplarını bir araya getirerek kitaplaştıran annesi Aurelia Plath'ın aynı adlı kitabından esinlenerek yazılmıştır. Oyun Aurelia Plath'ın kızı olan Sylvia Plath'ın intiharının ardındaki sebepleri anlama çabasını anlatır. Oyundaki tüm diyaloglar Aurelia Plath'ın topladığı mektuplardan alınmıştır. Rose Leiman Goldemberg, bu oyunu yazarken anne kız ilişkilerinin önemini ve kadının bireyselleşme sürecini de betimler. Sylvia Plath'ın mektuplarını okurken onun ölüme sürüklenişini fark eden annesi, geçmişte kızıyla benzer olayları yaşadığını da fark eder. Benzer olayları yaşamalarına karşın kendi hayatta kalabilmişken, kızını yönlendirememiş ve onu kaybetmiştir. Bunun sebebi kızının sürekli bireyselleşme istemi ile annesinden uzaklaşması ve annesinin yerine bir ataerkil figür koymasındadır. Sylvia Plath, bir kadın olarak erkek toplumu ile tek başına yüzleşmeye kalkmış ve başaramamıştır. Rose Leiman Goldemberg'ün altını ısrarla çizdiği husus, aynı Liz Lochhead'de olduğu gibi, kadınların benzer tecrübeler yaşadığı ve bu tecrübeleri birbirleriyle paylaşarak dayanışma içinde olmalarıdır.

Bilgesu Erenus da *Halide* adlı oyununda yine bir kadın yazarın hayatını konu edinmiştir. Oyun, Halide Edip'in ölümünden sonra tekrar hayata dönerek yaptığı hataları çözme girişimini anlatır. Aynı Lochhead ve Goldemberg'de olduğu gibi hayatı tekrardan gözden geçirmek kadının kendini anlaması yönünde atılacak en büyük adımdır. Korkularını Cüce karakterinde kişileştiren Halide, Cüce ile birlikte, hayatından kesitleri yaşarken yaptığı hataları anlayabilmek için yeniden canlandırmak ister. Oyunun sonunda, Halide Edip, onu mezarında huzursuz kılan olayın ülkesini terk etmek olduğunu anlar. Bu nedenle, hayatında ona yüklenen tüm kimliklerden sıyrılarak insanların onu yargılamasını ister. Halide Edip'in hayatında yapmış olduğu eylemler ve vermiş olduğu kararlara farklı bir gözle yaklaşan Bilgesu Erenus, Halide Edip Adıvar'ın bir İstiklal Savaşı kahramanı olması ötesinde bir kadın olduğunu vurgular. Kendini anlamaya çalışan bu kadın Mary Shelley ve Sylvia Plath ile benzer tecrübeler yaşamıştır. Ataerkil toplumda tek başına, hem de bir savaş ortamında, ayakta kalmaya çalışmış, diğer yazarlar gibi dayanak olarak etrafındaki erkeklerden yardım beklediği için yoğun bir yalnızlığa sürüklenmiştir. Onun ölümden sonraki huzursuzluğu bahsedilen diğer oyunlarda da konu edilen kimlik sorunsalıdır.

Lochhead, Goldemberg ve Erenus, tarihi kadın figürlerini oyunlarında tekrar hayata döndürerek onlar hakkında oluşturulmuş ataerkil mitleri yıkarken, farkında bile olmadan ortak örüntüler yaratmışlardır. Örneğin, yazarlar oyunlarında tekrar hayata döndürdükleri kadın yazarların kendilerini bulma ve anlama çabalarını Gilgamiş ya da Odise gibi kahramanların çabalarıyla özdeşleştirmişlerdir. Gilgamiş ve Odise gibi mitik kahramanlar çıktıkları yolculukların sonunda bir çok zorluğun üstesinden gelerek kendilerini bulurlar



ve toplumları için iyi birer birey olmayı başarırlar. Lochhead, Goldemberg ve Erenus bu mitik yolculuğu kadının her gün yaşadığı ortamına taşır ve dolayısıyla kadınlara da doğru yolu arayan kahraman kimliğinin yakışacağını ispatlarlar. Üç oyun yazarı da bir kadın için kendi hayatını gözden geçirmenin önemini vurgular. Mary Shelley kendi yazdığı romanı, Aurelia Plath da kızının mektuplarını okuyarak kendi hayatlarını anlamaya çalışırken, Halide Edip hayatını bir oyun gibi sahnede tekrar canlandırarak kavramayı amaçlar. Dolayısıyla, üç yazar da kadının hayatındaki olayları yazması ve zaman zaman yeniden gözden geçirmesi gerekliliğini vurgulamaktadırlar. Aynı zamanda, bu oyunlar kadının kimlik arayışının ve tecrübelerini paylaşmanın önemini anlatırlar. Dolayısıyla Lochhead, Goldemberg ve Erenus'a göre, yazarak, okuyarak ve tekrar hatırlayarak bireyler kendilerini anlamayı başarabileceklerdir.

Ayrıca, üç yazarın değindiği başka bir konu ise aşktır. Yazarlar aşık olmanın kadınlar için oluşturduğu tehlikelere değinir ve aşık olmanın kadına zarar vereceğini mitik bir örnekle gösterir. Karşı cinse duyulan aşk, kadının kendi kontrolünü karşı cinse teslim etmesine ve kendi kimliğini kaybetmesine neden olmaktadır. Diğer bir deyişle, Adem'in cennetten kovulmasının suçunu Havva'ya atan miti kıran yazarlar, kadının cennetten kovulmasına erkeklerin neden olduğunu savunur. Bununla birlikte, Lochhead, Goldemberg ve Erenus kurban edilen, zavallı kadın şablonunu kırarak, kadınların kendilerini aşk için feda ettiklerini mitik bir örnekle gösterir. Ayrıca, üç yazar da oyunlarında geçmişi sorgulayarak kendini anlama sürecinin bir sonraki nesillere aktarılmasının önemini işler. Son olarak yazarlar kadınlara ataerkil toplumun yüklediği annelik içgüdüünün kadında oluşturduğu baskıyı betimler ve bu baskıya karşı kadının baş etmek zorunda kaldığı sorunları dile getirir.

Özet olarak, Lochhead, Goldemberg ve Erenus'un en çok üzerinde durdukları örnekle, kadınların tecrübelerinin benzerliği ve bu nedenle onların tecrübelerini ve hikayelerini paylaşma gereksinimi olduğudur. Bu nedenle, yazarlar tarihi kadın figürlerini günümüze taşıırken, tüm kadınlara kendi geçmişlerini hatırlatarak onlara sorunlarını paylaşma zemini hazırlamaktadır. Bu sayede bu üç yazar, kadın gerçeklerini ortaya çıkararak, ataerkil toplumda kadının geri plandaki durumunu değiştirmede büyük rol oynamakta ve ataerkil toplumun belirlediği bir çok 'doğruyu' yıkararak kendi mitlerini oluşturma sürecine katkıda bulunmaktadır.

3. Edebi Kadın Karakterlerin Kadın Oyunlarında Tekrar Yazımı

Mary Shelley, Sylvia Plath ve Halide Edip Adivar gibi kadın yazarların hayatlarını ele almanın dışında, birçok kadın oyun yazarı da yirminci yüzyılın sonunda erkeklerin yazmış olduğu eserlerdeki kadın figürlerini tekrar yazma gereksinimi duymuşlardır. Ovid'in yazdığı Philomele ve Procne mitini yorumlayan Amerikan asıllı Timberlake Wertenbaker'ın *Bülbülün Aşkı*, Shakespeare'in kadın karakterlerini bir araya getiren İngiliz yazar Bryony Lavery'nin *Ophelia* ve Gilgamiş'in hikayesini tekrar yazan Türk kadın oyun yazarlarımızdan Zeynep Avcı'nın *Gilgamiş* adlı oyunları bu bağlamda incelenebilir.

Bülbülün Aşkı adlı oyun Timberlake Wertenbaker'ın Philomele ve Procne mitini bir kadın gözüyle dile getirme çabasıdır. Eniştesi tarafından tecavüze uğrayan ve gerçekleri anlatmaması için dili kesilen Philomele, ablası Procne ile birlikte eniştesi Tereus'tan intikamını feci şekilde alır. Mitin Ovid'in yazdığı dökme olduğu uyarlamasında Philomele ablası Procne'nin çocuğu olan Itys'i öldürmesine yardım eder ve çocuğun etini babası, yani Tereus'a, güzel bir yemek olarak yedirirler. Ellerinde Itys'in gövdesinden ayrılmış kafasını tutarak Tereus'tan tam anlamıyla intikam alırlar. Öfkeden çıldıran Tereus Philomele ve Procne'yi öldürmek üzere takip eder. Daha fazla şiddete razı olmayan Tanrılar, Ovid'in *Metamorfoz* adlı eserinde, Philomele, Procne ve Tereus'u kuşa çevirirler. Wertenbaker'ın uyarlamasıyla aynı mit sessizliğe mahkum edilmiş bireylerin sessizliklerini vahşete başvurarak bozduklarını gösterir. Yunan tiyatrosunun paradisini yapan oyunda erkek korosu üyeleri Tereus'tan korktukları için sessiz kalmayı seçmişlerdir. Kadınların oluşturduğu koro bireylerin korkudan dolayı sustuklarını ya da susturulduklarını izleyiciye hatırlatırken, sessizliğe mahkum edilmiş toplumların kaçınılmaz sonunu anlatmaya çalışır. Wertenbaker, Ovid'in yazdığı şekliyle mitin sonunda vahşeti sonlandırmak için kuşa döndürülen Philomele, Procne ve Tereus'un aslında vahşeti sona erdirmediğini, sadece susturduğunu savunur. Bu nedenle mite eklediği son bölümde Wertenbaker Philomele'ye sesini tekrar verir ve yeni nesilleri temsil eden Itys'in dünyada gerçekleşen tüm vahşeti sürekli sorgulaması gerektiğini anlatır. Susturulan toplumların er geç vahşete başvuracağını açıkça gözler önüne seren Wertenbaker, baskının vahşet ile birlikte hareket ettiğinde sadece kadını değil, erkekleri de aynı oranda etkilediğinin altını çizer.

Shakespeare'in *Hamlet* adlı oyununda Hamlet'in sevgilisini canlandıran Ophelia karakteri, Lavery'nin uyarlamasında Shakespeare'in çizdiği itaatkar rolünden kurtulur. *Ophelia*, *Hamlet* oyununun bittiği yerden başlar. Fortinbras saraya gelir ve Hamlet, Gertrude, Claudius ve Laertes'in cesetlerinin dışarı



taşınmasını emreder. Bu arada salona giren oyuncuların morallerini düzeltmesi için bir oyun oynamalarını ister. Oyuncular “Ophelia’nın Trajedisi” adlı oyunu oynamak üzere olduklarını söylerler. Bu sayede oyun içinde oyun başlar. Lavery’nin uyarılmasında Gertrude, Claudius’u kandırarak Hamlet’in babası olan eski kocasını öldürtür. Eski kocasını öldürtme sebebi kocasının hizmetçi ile olan ilişkisidir. Hizmetçisini de öldüren Gertrude, Claudius ile evlenir ve tahta eski kocasından olan Hamlet yerine, Claudius’tan olacak bebeğini oturtmaya karar verir. Bu nedenle Hamlet’ten hamile olduğunu düşündüğü Ophelia’yı öldürür. Oyun içindeki oyun burada biter ve oyuncular Fortinbras’a “Ophelia’nın Trajedisi’nin” gerçekte de bu şekilde sona erdiğini söylerler. Fortinbras salonu terk ettikten sonra kendi aralarında konuşan oyuncular çok iyi bir yüzücü olan Ophelia’nın aslında Gertrude’un cinayet girişiminden kurtulduğunu konuşurlar. Bu konuşmanın sonunda izleyici, Ophelia’yı canlandıran oyuncunun gerçekten Ophelia olduğunu anlar. Bununla birlikte seyirci Ophelia’nın beklediği çocuğun babasının Hamlet veya Ophelia’nın abisi Laertes olabileceğini fark eder, ancak kesin bir sonuca ulaşamaz. Ophelia, iyi bir yüzücü olduğu için, sarayda yaşadığı baskılardan kurtularak oyuncularla birlikte kendi geleceğini kurmak üzere yola çıkar. Bu sebeple, tekrardan yazılan Ophelia karakteri Shakespeare’in yazdığı şekliyle artık kadınlar için utanç kaynağı olmaktansa, Wertebaker sayesinde kendi hayatını kontrol edebilen genç bir kadın haline dönüşür.

Bu oyunda Lavery, Shakespeare’in diğer kadın karakterlerini de oyuna katar. Lady Macbeth (*Macbeth*), Portia (*Venedik Taciri*), Katherina (*Huysuz Kız*), Goneril (*Kral Lear*) ve Lady Capulet (*Romeo ve Juliet*) Hamlet’in babasının cenazesi için Danimarka Krallığı’na gelirler ve Lavery bu karakterleri Shakespeare’in çizdiği şablonlardan çıkarmaya çalışır. Aslında Lavery, bu kadınların ataerkil toplumda yaşadıkları baskıları gözler önüne sererek, Shakespeare’in yüzyıllardır okuyucularına çizdiği kadın imajlarını yıkmayı başarır. Lavery, oyununda kadınların ataerkil sistemi nasıl taklit ettiklerini gösterir. Ancak, bu taklit ataerkil toplumu güçsüzleştiren öğelerden biridir. Bunun yanı sıra, Lavery oyunda gerçeklerin ve cinsiyetlerin ataerkil toplum tarafından belirlenen kurgular olduğunu mitik bir örüntü olarak işler.

Zeynep Avcı Gilgamiş adlı kahramanın öyküsünü tekrar anlatırken Yosma ve Yılan’a seslerini duyurma şansı verir. Yılan ölümsüzlük otunu Gilgamiş’ten çalmıştır, ancak buna çok pişmandır. Oyun boyunca ölümsüzlük otunu yememiş olmayı diler, çünkü ölümsüzlük, Zeynep Avcı’nın oyununda, bir lanettir. Bununla birlikte, hayvanlarla yaşayan Enkidu’yu topluma kazandıran Yosma, Gilgamiş yüzünden aşık olduğu Enkidu’yu kaybeder. Zeynep Avcı’nın uyarılması boyunca Enkidu’yu Gilgamiş’ten uzak tutmaya çalışan Yosma, oyunun kapanış sözlerini söyler. Enkidu’yu kaybeden Gilgamiş ağlarken içindeki acının kaynağını sorar. Yosma bu acının aşk olduğunu söyler. Zeynep Avcı’ya göre, bu aşk, kahramanları dize getirir ve onları ölümsüz kılar. Bu söylemle yazar, ölümsüzlüğün ismini duyurmakta değil, sevgiyi yaşamakta olduğunu savunarak Gilgamiş mitini tümünden yıkar.

Timberlake Wertebaker, Bryony Lavery ve Zeynep Avcı’nın oyunlarında ortak örüntülerin olduğu açıktır. Bu örüntülerin en başında erkeklerin yazmış olduğu eserlerin kadın gözüyle yazılmasının kadınların toplumdaki ikincil konumlarından kurtulmaları için çok güçlü bir silah olduğu yer alır. Ayrıca, üç yazar da ataerkil toplumda kendilerine yer arayan kadınların büyük tehlike altında olduğunu örüntü olarak çizer ve vurgular. Aslında, erkek egemen söylemde kadın melek ve şeytan olarak iki şablona ayrılmıştır. Sıkça kullanılan bu iki kadın şablonunda Meryem Ana benzeri iffetli kadınlar “iyi” kadını temsil ederlerken; erkeği hadım¹ eden “kötü” kadın şablonunu Medea, Medusa ve her masaldan tanıdığımız üvey anne ve cadı betimler. Judith Fetterley’nin de bahsettiği gibi hadım eden yosma figürü edebi şablonların en sık kullanılanı olsa bile, kültürel gerçeklik kadınların erkekleri dişileştirmesi değil, erkeklerin kadını erilleştirmesidir (1978, xx). Toplumda kabul gören kanıksamalar doğrultusunda kadınlar, erkekler gibi düşünmeye yönlendirilirler. Eril-kadın olarak tanımlayabileceğimiz kadın, erkek bakış açısını benimsemiş, ataerkil düzenin değerlerini en doğru ve en geçerli görüş olarak algılamış olan kadındır. Ancak, eril-kadın ataerkil sistemin kadına duyduğu nefreti de aynı şekilde kabul eder. Ataerkil toplumun bir parçası olabilmek için uğraşan bu kadınlar herkesi kendi doğrularına inandırır ve amaçları uğruna bir çok kişinin hayatını mahveder. Bu bağlamda, erilleşen kadınların güçlerini erkekler için kullanabildiği için ataerkil sistemi içten yıkmaya başladığını öngören yazarlar, bu sisteme ayak uydurmaya çalışan tüm kadınların yaşadıkları sorunları da oyunlarında izleyici ile paylaşmaktadırlar.

Bununla birlikte, üç yazar da ataerkil toplumun kendini güçsüz bıraktığını savunur. Wertebaker’in oyununda, erkek korosu, Tereus’a karşı duydukları korkudan dolayı yanlış giden olaylar karşısında sessiz kalmayı seçmiş ve bu sessizlik onların kendilerine olan saygılarını sarstığı için, topluma yararlı eylemlerde bulunmalarına da engel olmuştur. Bryony Lavery’nin *Ophelia*’sı aynı şekilde ataerkil toplumun kurallarına uyan kadınların oluşturduğu tehditleri vurgular. Hiyerarşik üstünlüklerini kullanarak toplumu kendi



istedikleri doğrultuda yönlendiren kadınlar, ataerkil toplumun asıl bireyleri olan erkekleri güçsüz bırakabilmektedirler. Buna ek olarak, Zeynep Avcı kahramanlık uğruna erkek toplumunun güçlü bireylerini ölüme gönderdiğini gözler önüne serer. Wertebaker, Lavery ve Avcı, kahramanlığa duyulan bu büyük hayranlığın, ataerkil toplumun kendini güçsüz bıraktığını mitik bir örüntü olarak oyunlarında inceler.

Bu üç yazar parodi, oyun içinde oyun ve metadramayı kullanarak gelecek nesillere ataerkil toplumun yanlışlarını göstermek için tiyatronun önemini vurgularlar. Bu tarz teknikleri kullanarak seyirciyi oyundan uzak tutan yazarlar seyircinin izledikleri oyunu sürekli sorgulamasını amaçlar. Düşünen ve sorgulayan seyirci toplumda var olan hataları düzeltmek için uğraşacaktır. Bu nedenle Wertebaker, Lavery ve Avcı düşünen seyirciye ihtiyaç duymaktadırlar. Baskı altında tutulan kadınların toplumda eşit muamele görmesini ancak bu şekilde sağlayabileceklerine inanırlar.

SONUÇ: KADIN OYUNLARINDA TEKRAR EDEN ÖRÜNTÜLER

Lochhead, Goldemberg, Erenus, Wertebaker, Lavery ve Avcı'nın oyunlarında tekrarlanan en önemli örüntü kadınlar için yazmanın, öğrenmenin ve sorgulamanın önemidir. İlk olarak kadınlar için yazmanın gerekliliğini tartışan tüm yazarlar, kadınların tecrübelerini ve duygularını yazarak ataerkil toplumun baskısından kurtulabileceklerini savunmuşlardır. Örneğin, Liz Lochhead *Kan ve Buz* adlı oyununda Mary Shelley'nin yazarak bastırılmış duygularından kurtulduğunu savunmuştur. Lochhead, Shelley'nin *Frankenstein* adlı romanının, onun bilinç altında hissettiği baskının dışı vurumu olduğunu ileri sürmektedir. Mary Shelley, bastırıldığı duygularıyla işlediği romanı okuduğunda kendi gerçek duygularıyla tanışır ve duygularını bastırmanın tehlikelerini fark eder. Bu nedenle, Lochhead'e göre insan yazarak içinde yaşayan canavarlardan kurtulur ve tecrübelerini başka insanlarla paylaşarak onları da bilinçlendirme şansını yakalar. Lochhead gibi Rose Leiman Goldemberg de oyununda, yazmanın Sylvia Plath için ne kadar önemli olduğunu gösterir. Sylvia Plath bir eş ve anne olunca üstüne yüklenen sorumluluklardan dolayı bir türlü yazmak için fırsat bulamaz ve depresyona sürüklenir. Sylvia, düşüncelerini yazıya dökemediği zaman, içinde biriktirdiği sorunlara yenik düşer. Aynı şekilde Bilgesu Erenus'un çizdiği Halide Edip karakteri de yazmadığı ve topluma bu şekilde hizmet etmediği zaman korkularına yenik düşer. İlk evliliğinde sadece eşinin istekleri doğrultusunda hareket eden Halide korkularına yenik düşmek üzereyken yazar olmaya karar verir ve bu sayede adım adım korkularından uzaklaşarak kendini tanımaya başlar. Lochhead, Goldemberg ve Erenus'un oyunlarında kendileri de yazar olan kadınlar vardır. Mary Shelley, Sylvia Plath ve Halide Edip Adivar edebiyatta isim yapmış yazarlardır ve hepsi de aslında birer mit yaratıcısıdır. Ancak, hepsi yaşadıkları dönemlerde ataerkil toplumun baskılarına maruz kalmış ve yaratıcılıkları engellenmiştir. Lochhead, Goldemberg ve Erenus bu üç yazarın hayatlarını yazarak onların yaşadıkları baskılardan günümüz kadınlarının ders çıkarmalarını sağlamaya çalışmışlardır. Yazarlar, Hélène Cixous'un "The Laugh of the Medusa" adlı makalesinde söylediklerini tekrarlamaktadır: "Neden yazmadığını biliyorum. (Bende neden yirmi yedi yaşına gelmeden önce yazmadığımı biliyorum.) Çünkü yazım yeteneğinin sadece üstün insanlara verilen, bizi aşan, ulu bir yetenek olduğunu düşünüyorduk - 'Üstün erkeklere' verilen bir yetenek: ve bu çok saçma. [...] Yaz, kimsenin seni engellemesine izin verme, hiçbir şeyin seni durdurmasına izin verme: hiçbir erkeğe izin verme" (1997, 348). Bu nedenle, Lochhead, Goldemberg ve Erenus yazma sürecinin kadınlar için bir kurtuluş olduğunu, örüntü olarak sürekli oyunlarında işlemektedirler.

Wertebaker, Lavery ve Avcı'nın paylaştığı ortak nokta da hepsinin daha önceden yazılmış olan ataerkil eserleri oyunlarında kullanmalarıdır. Yazarlar, Ovid'in yazıya döktüğü Philomele ve Procne mitini, Shakespeare'in *Hamlet*'ini ve *Gılgamış Destanı*'ni oyunlarına taşımıştır. Bu yazarlar, söz konusu eserleri tekrar yazarak, erkeklerin yarattıkları kadın şablonlarını gözler önüne serer ve bunu yaparken erkeklerin eserlerinde yarattıkları kadın figürlere söz hakkı verirler. Estella Lauter'ın da söylemiş olduğu gibi, erkek yazılarını yeniden ele alan kadın yazarlar bu mitleri kendi mitleri yapmayı başarmışlardır (1984, 12). Bu nedenle, Wertebaker, Lavery ve Avcı yazma sürecinin kadınların ataerkil baskılardan kurtularak kendi seslerini yükseltmeleri için ne kadar önemli olduğunu da ispatlamaktadırlar.

Lochhead, Goldemberg ve Erenus oyunlarında, Mary Shelley, Sylvia Plath ve Halide Edip Adivar'ı kendilerine olan güveni kaybetmiş kadınlar olarak işlemiştir. Üç yazar da, kendilerini erkeklerden daha aşağı gören bu kadınların kendi eserlerini okuyarak ya da hayatlarını gözden geçirerek kendilerini tanımlarının ve böylece kendilerine olan güvenlerini yeniden sağlamalarının önemini gözler önüne sermiştir. Buna paralel olarak da, Wertebaker, Lavery ve Avcı ataerkil eserlerde kadınların ne kadar güvensiz ve güçsüz olarak çizildiğini göstermeye çalışmış ve bu figürlerin maruz kaldıkları baskılardan kurtularak erkekler olmadan ayaklarının üzerinde durmaları gerektiğini vurgulamışlardır. Bu nedenle, altı



yazar da ayakta kalmak için kadınların kendilerine güvenmeleri ve kendi ayakları üzerinde durmaları gerekliliğini bir örüntü olarak oyunlarında tekrarlamışlardır.

Altı oyunda da erkekler ile eşit şartlarda bir gelecek için kadınların birbirlerine destek olmalarının önemine değinilmiştir. Lochhead, Goldemberg ve Erenus'un oyunlarındaki karakterler (Mary Shelley, Sylvia Plath ve Halide Edip), hayatlarında destek alabilecekleri kadın figürlerinden yoksun olarak işlenmiştir. Mary Shelley'nin annesi onu doğururken ölmüştür ve babasının ikinci eşinden olan üvey kız kardeşi Claire'in tek amacı Lord Byron'ın gönlünü kazanmaktır. Hayatında destek alabileceği hiçbir kadın olmadığı için Percy Shelley'den destek bekleyen Mary, kocasından bu desteği bulamaz. Aynı şekilde, Sylvia Plath kendi kimliğini arama aşamasında annesinden destek istemez ve kendini Ted Hughes'a teslim eder. Halide Edip'in annesinin yokluğu da onun etrafındaki erkelerden destek aramasına sebep olur ve diğer karakterler gibi Halide Edip de bu desteği bulamaz. Wertebaker'ın oyununda, Procne'nin Tereus'un ülkesindeki kadınları aşağıya göreyerek, onlarla görüşmek istememesi Philomele'yi yanına çağırmasına, bu sayede de kız kardeşinin tecavüze uğramasına neden olur. Lavery'nin yazmış olduğu Ophelia karakteri kendi konumundaki diğer kadınlardan istediği desteği bulamaz, çünkü tüm kadınlar, dolaylı veya direkt olarak, ataerkil toplumun esiri olmuşlardır. Ancak, Ophelia başlarında bir kadın bulunan oyunculara katılarak aradığı desteği bulur ve oyunun sonunda geleceğe doğru güvenle ilerler. Zeynep Avcı kadınların birbirlerine vereceği desteğin öneminden çok, bu desteğe bir erkeği elde etmek uğruna ihtiyaç duyulmasının tehlikelerini ön plana çıkarır. Oyunda, Zeynep Avcı'ya göre kadınlar bir erkeğin aşkını elde ederek ataerkil topluma katılmak için değil, ayakta kalabilmek için birbirlerine destek olmalıdır. Yosma'nın İhtar'dan istediği destek sonuçsuz kalır, çünkü bir araya gelmelerinin sebebi Enkidu'yu Yosma'ya geri döndürmek ve Gilgamesh'ın İhtar ile birlikte olmasını sağlamaktır. Bu nedenle, gelecekte erkekler ile eşit şartlarda yaşayabilmek için kadınların birbirlerinden uzak durmak yerine, birbirlerine bağlanmaları ve destek vermeleri şarttır. Aynı doğrultuda, kadının aşık olması bu yazarlar için onun bir erkeğe kendini adayarak, kimliğini kaybetmesi demektir. Bu nedenle altı yazar da kadınların benliklerini kaybetmesinin ve ataerkil düzene boyun eğmesinin en büyük sebebi olarak *aşkı* gösterir.

Son olarak, Lochhead, Goldemberg, Erenus, Wertebaker, Lavery ve Avcı tekrar eden bir örüntü olarak ataerkil toplumun kendi kendini güçsüzeleştirdiğini inceler. Lochhead, ataerkil toplumun çizdiği sınırlardan dolayı bir çok bireyin acı çektiğini gözler önüne serer. Örneğin, Mary Shelley, Percy Shelley'nin ona dayattığı özgürlük düşüncesi ile yaşamaya çalışır; ancak, Lochhead'e göre özgürlük sadece bireyin tanımlayabileceği bir kavramdır, çünkü bir bireyin özgürlüğü diğer bir bireyin esaretidir. Buna ek olarak, Goldemberg, ataerkil toplumun başarıya çok fazla önem vermesinin kadınları bunalıma sürüklediğini öne sürer. Ataerkil toplumda bir kadının başarısının zirvesine ulaşmasının engelleneceği düşünülünce, bu toplumun kadınların potansiyelinden yeteri kadar yararlanamayacağı anlaşılacaktır. Bu nedenle, Goldemberg'e göre ataerkil toplum kadınları erkek egemenli merkezden ittiği sürece güçsüzelecektir. Bilgesu Erenus da aynı düşünceye yer verir, çünkü ataerkil düşünce kadınların kendilerine olan güvenlerini sarsarak toplumun ilerlemesini engellemektedir. Halide Edip kendisini sadece başka bir gücün hakimiyeti altında güvende hissettiği için oyunda kendi gelişimini engeller ve dolayısıyla yaşadığı toplumun daha hızlı ilerlemesine yeteri kadar katkıda bulunamaz. Wertebaker, ataerkil toplumun kendi gelişimini engellediğini oyunundaki erkek korosu ile örneklendirir. Tereus'un gücünden korkan erkek korosu yaşadıkları ortamdaki haksızlıklara korkularından dolayı, sessiz kalmayı yeğler. Ancak Wertebaker'a göre şiddete karşı sessiz kalmak o şiddetin büyümesine ve çok daha kötü sonuçlar doğurmasına yol açar. Bryony Lavery, ataerkil toplumun kurallarına uyan kadınların o toplumu güçsüz bırakacağını savunur. Judith Fetterley'in de belirttiği gibi erkek gibi düşünmeyi öğrenen, erkek bakış açısı ile olayları değerlendiren ve ataerkil değerlerin doğru olduğunu kabul eden kadınlar sonuç olarak kendi isteklerini kabul ettirmek için erkekleri kullanacaklardır (1978, xx). Örneğin, ataerkil toplumun düzenine ayak uydurmuş olan Gertrude, Claudius'u kullanarak kocasını öldürtür. Ancak, oyunun sonunda sadece kendisi değil tüm krallığın yok olmasına neden olur. Bu sebeple, kadınları kendi kurallarına göre eğiten ataerkil toplum, aslında kendi sonunu yavaş yavaş hazırlamaktadır. Zeynep Avcı da ataerkil toplumun kahramanlığı övmesi nedeniyle kendini güçsüz bıraktığı düşüncesindedir. Gilgamesh Enkidu'yu kahramanlığa zorlar ve onun ölümüne sebep olur. Avcı'ya göre kahramanlığı bu şekilde destekleyen bir sistem birçok erkeğin ölümüne sebep olmakta ve bu nedenle kendini güçsüz bırakmaktadır. Bu nedenle Lochhead, Goldemberg, Erenus, Wertebaker, Lavery ve Avcı ataerkil toplumun çeşitli nedenlerden dolayı gücünü ve etkisini kaybedeceğini öngörmektedir.

Bu yazarların paylaştıkları ortak örüntülerin yanı sıra, paylaştıkları tiyatro teknikleri de onların mesajlarını daha güçlü bir şekilde duyurmalarını sağlamaktadır. Janelle Reinelt'in belirttiği gibi feminist



yazarlar Brecht'in epik tiyatro tekniklerinden çok fazla yararlanmaktadırlar (1996, 46). Kadın oyun yazarları Brecht'in yabancılaştırma tekniklerini kullanarak seyirciyi tarafsız bir şekilde oyunu izleyerek oyun olaylarını sorgulamalarını sağlar. Yapılan çalışmada incelenen oyun yazarları özellikle oyun içinde oyun tekniğini kullanarak tiyatronun toplumlara nasıl etkilediğini vurgulamıştır. Lochhead, Mary Shelley'nin kendi romanı olan *Frankenstein*'i okuyarak hayatını yeniden gözden geçirmesini sağlarken bunu oyun içinde oyun tekniğini kullanarak yapar. Aynı şekilde Goldemberg, Aurelia Plath'ın kızı Sylvia'nın mektuplarını okuyarak onun hayatını tekrardan canlandırmasını sağlar. Erenus, Halide'nin hayatını yeniden gözden geçirmesi için Cüce ile birlikte hayatından kesitleri canlandırarak oyun içinde oyun tekniğini kullanır. Wertebaker, *Bülbülün Aşkı* adlı oyununda, Philomele ve Procne mitinin yanı sıra Phaedra ve Hippolytus mitini oyun içinde oyun tekniği sayesinde sahneye taşır. Bununla birlikte Philomele, Tereus'un yaptıklarını diğer kadınlara anlatmak için oyun içinde oyun tekniğine başvurur. Lavery'nin oyununun içinde "Ophelia'nın Trajedisi" adlı oyunu izleme şansı elde ederiz. Son olarak da Zeynep Avcı, Yosma ve Yılan karakterlerini kullanarak onların Gılgamış'ın destanını anlatmalarını sağlar ve böylece oyun içinde oyun tekniğine başvurur. Bu nedenle, yazarlar sadece kendi mitlerini değil kendi tekniklerini de yaratma çabası içine girmektedirler. Kullandıkları teknikler sayesinde tarafsız bir seyircinin toplumu iyi yönde değiştirebileceğine inanırlar. Bu nedenle tiyatro kadınlar için seslerini duyurabilecekleri bir ortam sağlamaktadır.

Estella Lauter'ın da ileri sürdüğü gibi, kadınlar toplumda hak ettikleri yere sahip olabilmek için kendi mitlerini yaratmalıdır (1984, 18). Eğer mit yaratma süreci, kelimeleri kullanma gücü ve deneyimleri isimlendirme çabası olarak tanımlanırsa, Lochhead, Goldemberg, Erenus, Wertebaker, Lavery ve Avcı gerçekleri kontrol eden kaynaklar olacaktır, çünkü kadın deneyimlerini dile getirerek onları kendi seslerini kullanarak isimlendireceklerdir. Bu doğrultuda, kadın yaşantılarını işleyen örüntüler ne kadar çok belirlenirse, kadınlar kendi hikayelerini toplumsal mitlere o kadar taşıyabileceklerdir. Ayrıca, bu yazarlar artık yazılacak bir şeyin kalmadığını savunan postmodern akımın tekniklerini kullanarak, kadınların ataerkil metinleri yeniden yazmalarının gerekliliğini ve özellikle tiyatro sanatı sayesinde kadının daha söyleyecek çok şeyi olduğunu gözler önüne serer. Dolayısıyla, çalışmanın amacı tiyatro alanında mesajlarını dünya ile paylaşmak isteyen kadın yazarların eserlerinde bulunan ortak örüntüleri dile getirmektir. Erişilen sonuç, kadın yazarların farklı kültürlerden gelseler bile ortak tecrübeler yaşadığı ve bu tecrübeleri bilinçli ya da bilinçsiz olarak eserlerine yansıttıklarıdır. Bu ortak tecrübeler kadın mitlerinin oluşmasında büyük rol oynayacaktır ve toplumların eşitlik kavramı bağlamında ilerlemesini sağlayacaktır.

AÇIKLAMA

1. İngilizce de "castration" kelimesinin çevirisi olan hadım etmek sadece cinsel organların tahrip edilmesini değil, özellikle psikolojik yöntemler kullanılarak bireyin yaşam enerjisinin söndürülmesi ve yok edilmesi anlamına da gelmektedir. Bu nedenle sözcüğü tüm bu çağrışımların da yer aldığı geniş anlamıyla okumakta yarar vardır.

KAYNAKÇA

- Avcı, Zeynep (1996). *Gılgamış*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Cixous, Hélène (1997). The Laugh of the Medusa. *Feminisms: An Anthology of Literary Theory and Criticism*, (ed. Robyn R. Warhol ve Diane Price Herndl), New Jersey: Rutgers Üniversitesi Matb., s. 347-362.
- Erenus, Bilgesu (2000). *Halide*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Fetterley, Judith (1978). *The Resisting Reader: A Feminist Approach to American Fiction*. Bloomington: Indiana Üniversitesi Matb.
- Goldemberg, Rose Leiman (1980). *Letters Home. The Women's Project: The American Place Theatre*. (ed. Julia Miles), New York: Performing Arts Journal Publications and American Place Theatre, s. 105-176.
- Gilbert, Sandra, ve Susan Gubar (1979). *The Madwoman in the Attic*. New Haven: Yale Üniversitesi Matb.
- Guerin, Wilfred L, vd. (1992). *A Handbook of Critical Approaches to Literature*. New York: Oxford Üniversitesi Matb.
- Jung, Carl (1969). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. (çev. R.F.C. Hull), New York: Princeton Üniversitesi Matb.
- Lauter, Estella (1984). *Women as Mythmakers: Poetry and Visual Art by Twentieth-Century Women*. Bloomington: Indiana Üniversitesi Matb.
- Lauter, Estella, ve Carol Schreier Rupprecht (1985). *Feminist Archetypal Theory: Interdisciplinary Re-Visions of Jungian Thought*. Knoxville: Tennessee Üniversitesi Matb.
- Lavery, Bryony (1996). *Ophelia*. Londra: PFD.
- Lochhead, Liz (1985). *Blood and Ice. Plays by Women*. (ed. Michelene Wandor), S. 4. Londra: Methuen, s. 81-118.
- McNeill, William H. (1986). *Mythistory and Other Essays*. Chicago: Şikago Üniversitesi Matb.
- Ostriker, Alicia (1985). The Thieves of Language: Women Poets and Revisionist Mythmaking. *The New Feminist Criticism: Essays on Women, Literature, and Theory*, (ed. Elaine Showalter), New York: Pantheon Boks, s. 314-338.
- Ovid (1955). *Metamorphoses*. (çev. Mary M. Innes), Londra: Penguin Books.
- Pratt, Annis (1981). *Archetypal Patterns in Women's Fiction*. Bloomington: Indiana Üniversitesi Matb.
- Reinelt, Janelle (1996). Beyond Brecht: Britain's New Feminist Drama. *Feminist Theatre and Theory*, (ed. Helene Keyssar), Londra: Macmillan Pres, s. 35-48.
- Wertebaker, Timberlake (2000). *The Love of the Nightingale. Mythic Women/Real Women: Plays and Performance Pieces by Women*. (ed. Lizbeth Goodman), Londra: Faber ve Faber, s. 21-68.