

ÇAĞDAŞ TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA BİR DIŞLAMA PRATIĞİ OLARAK HOMOFOBİ*

Ezgi Uzundemir**

Doç. Dr. Özlem Belkis***

Özet: 1960’larda Weinberg tarafından tanımlanan homofobi terimi psikoloji, sosyoloji ve hukuk alanlarında irdelenen bir meseledir. Günümüzde cinsiyete dayalı ayrımcılığın bir dışlama pratiği olarak tanımlanan homofobi, etkileri ve sonuçlarıyla farklı alanlarda incelendiği gibi tiyatro alanında da işlenmiş, bu bağlamdaki deneyimler, sonuçlar, ezilme ve dışlama pratikleri sahneye getirilmiştir. Avrupa ve Amerika tiyatrosunda homofobiyi ele alan oyunların izleri 1930’larda görülmeye başlar, ancak homofobiyi çarpıcı şekilde işleyen metinler için 1960’ları beklemek gerekir. Türk oyun yazarlığında ise homofobiyi işleyen oyunlara rastlamak ancak 2000 sonrasında mümkündür. Peki 2000 sonrası Türk tiyatrosunda homofobik tutum ve davranışlar hangi bağlamlarda nasıl işlenmiştir? Bu metinlerde homofobiye ilişkin tahakküm ve direnme pratikleri nelerdir? Çalışmamızın amacı bu soruları yanıtlayarak 2000 sonrası Türk oyun yazarlığında cinsiyete dayalı ayrımcılık ve homofobi temasının nasıl işlendiğini örneklerle sunmaktır. 2000 sonrasında yazılmış oyunlardan homofobiyi ele alma, sahnelenme ve yayınlanma kriterleri gözetilerek 12 oyun seçilmiştir. Oyunlar homofobinin teorik zemini bağlamında incelenmiş, konunun ele alınışı açısından *Bireyin Kendisini Dışlaması*, *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama* ve *Kamusal Alanlardan Dışlama* şeklinde üç başlıkta kategorize edilebileceği görülmüştür. Sonuçta oyun yazarlarının homofobiyi aşılması gereken bir dışlama biçimi olarak gördükleri; bazı oyunlarda direnme stratejisi üretilirken, bazılarında kabullenici bir tutum sergilendiği görülmüştür. Direnme üreten yazarlardan bazılarının, homofobiyi komedi aracılığıyla, bazılarının ise trajik öğelerle aşmaya çalıştığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Türk Oyun Yazarlığı, Homofobi, Dışlama, Toplumsal Cinsiyet, Lgbtiq+.

Geliş Tarihi: 25.06.2021

Kabul Tarihi: 10.11.2021

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Bu çalışma, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı’nda tamamlanan “Bir Dışlama Pratiği Olarak Homofobi ve 2000 Sonrası Türk Oyun Yazarlığına Yansımaları” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, ezgiuzundemir@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-3293-054X

*** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, ozlem.belkis@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6124-3506

HOMOPHOBIA AS A PRACTICE OF EXCLUSION INCONTEMPORARY TURKISH PLAYWRITING *

Ezgi Uzundemir**
Asst. Dr. Özlem Belkis**

Abstract: The term homophobia, defined by Weinberg in the 1960s, is an issue that has been studied in psychology, sociology and law. Today, homophobia, which is defined as an exclusion practice of gender-based discrimination, has been studied in different fields with its effects and consequences, as well as in the field of theatre, and experiences, results, oppression and exclusion practices in this context have been brought to the stage. The traces of plays that deal with homophobia in European and American theater begin to be seen in the 1930s, but it is necessary to wait for the 1960s for texts that deal with homophobia in a striking way. In Turkish playwriting, it is only possible to come across plays that deal with homophobia after 2000. So, in what contexts were homophobic attitudes and behaviors handled in Turkish theater after 2000? What are the domination and resistance practices regarding homophobia in these texts? The aim of our study is to answer these questions and to present with examples how the theme of gender-based discrimination and homophobia was handled in Turkish playwriting after 2000. Among the plays written after 2000, 12 plays were selected by considering the criteria of handling homophobia, staging and publishing. The plays were examined in the context of the theoretical ground of homophobia, and it was seen that they could be categorized under three headings: *Self-Exclusion of the Individual, Social Exclusion Due to Heteronormativity and Exclusion from Public Spaces* in terms of handling the subject. As a result, the playwrights see homophobia as a form of exclusion that must be overcome; In some plays, while a resistance strategy was produced, it was observed that an accepting attitude was displayed in others. It has been seen that some of the writers who produce resistance try to overcome homophobia through comedy, while others try to overcome it with tragic elements.

Keywords: Turkish Playwriting, Homophobia, Exclusion, Gender, Lgbtiq+.

Received Date: 25.06.2021

Accepted Date: 10.11.2021

Article Types: Research Article

* This study was produced from the master's thesis titled "Homophobia as a Practice of Exclusion and Its Reflections on Turkish Playwriting After 2000" completed at Dokuz Eylül University Fine Arts Institute, Department of Performing Arts.

** Dokuz Eylül University, Performing Arts, ezgiuzundemir@hotmail.com, ORCID No: 0000-0002-3293-054X

*** Dokuz Eylül University, Performing Arts, ozlem.belkis@deu.edu.tr, ORCID No: 0000-0001-6124-3506

1. GİRİŞ

Dünyada ve ülkemizde ayrımcılık ve dışlama pratiklerinin 2000'li yıllardan başlayarak daha fazla görünür olması ya da deşifre edilmesiyle birlikte bu konu güçlü biçimde gündeme gelmiş, oyun yazarlarının da önde gelen temalarından birisi olmuştur. 2000 sonrası Türk oyun yazarlığının önemli meselelerinden biri olan ayrımcılık temasının (Akın, 2019, s. 20-21) 2000'li ve 2010'lu yıllarda farklı 'öteki'lere yöneldiği görülür. 2000'li yıllarda ayrımcılık ve ötekileştirme teması üzerinden çokça yazılan kadın-erkek ilişkileri, kadınsılık, erkeklikler, kadın hakları, feodal yapı, ataerkil düzen gibi konular (Korad Birkiye, 2008, s. 56) 2010'lu yıllarda yerini cinsiyet kimliği, cinsel yönelim ve etnik kimlik nedeniyle ötekileştirilme konularına bırakmıştır. Siyasi, etnik, bedensel, ideolojik, ekonomik, cinsiyet temelli pek çok ayrımcılık ve dışlama pratiği ile yol açtıkları sonuçlar tiyatrodaki gittikçe daha çok ele alınmıştır. Dolayısıyla 2000 sonrasında oyunların genel olarak ayrımcılık üzerinden ilerlediği fakat ayrımcılığın yöneldiği kesimin değiştiği görülmektedir (Zeren, 2019, s. 271).

2000'li yılların oyunlarında cinsiyete dayalı ayrımcılık ve homofobi temalarının oyun metinlerinde yer aldığı fakat ana tema düzeyinde işlenmediği görülür. Yine de 2000'lerde LGBTIQ+'lara yönelik ayrımcılığa değinen az sayıdaki oyun yazarının, 2010 sonrasındaki oyun yazarlarına öncülük ettiği burada vurgulanmalıdır. 2013'te yaşanan Gezi Olayları'yla birlikte daha güçlü şekilde örgütlenmeye başlayan LGBTIQ+ bireyler, farklı alanlarda görünürlüklerini artırdıkça, sorunlarını dile getirdikçe tiyatro sahnesinde de yer almaya başlamış, böylece homofobik ayrımcılık ve dışlama çağdaş tiyatromuzun dikkati çeken temalarından biri haline gelmiştir (Gümüş ve Çelenk, 2017, s. 61).

Bu çalışmada birey, toplum ve yasa gibi farklı

dayanaklarla bir dışlama pratiği olarak üretilen homofobiyi işleyen 2000 sonrasında kaleme alınmış 40 Türk oyun metni arasından 12 tanesi seçilmiştir. Homofobiyi arka planda tutan, yayınlanmayan, sahnelenmeyen ya da yurt dışı kaynaklı olan ve 2000 öncesinde yazılmış olan oyunlar kapsam dışı tutulmuştur. İncelenmek üzere araştırmaya dahil edilen oyunlar kronolojik sırayla şunlardır: Esmeray'ın (2006) *Cadının Bohçası*, Zeynep Kaçar'ın (2007) *Bu Anlamlı Günde*, Ebru Nihan Celkan'ın (2012) *Kimsekin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, Şamil Yılmaz'ın (2013) *Kadınlar Aşklar Şarkılar*, Ufuk Tan Altunkaya'nın (2013; 2014) *80'lerde Lubunya Olmak ve 90'larda Lubunya Olmak*, Serdar Saatman'ın (2015) *Son Zenne*, Yılmaz'ın (2015) *Apaçi Gızlar*, Celkan'ın (2016) *Uzaydan Gelen Prens*, Seyhan Arman'ın (2017) *Küründen Kabare*, Ata Tuncer'in (2017) *Kraliçe Gece* ve Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun (2018) *Mahallemin Şahane Baskısı*. Araştırma sürecinde ulaşılamayan dört oyun metni bu çalışmanın dışında tutulmuştur. Bunlar, Esmeray'ın (2012; 2014) *Yırtık Bohça ve Kestirmeden Hikayeler*, Berk İnan'ın (2015) *Ben Senin Bildiğin Erkeklerden Değilim* ve Voltrans'ın (2010) *Kimyam Tenime Uymuyor* oyunlarıdır.

Bu çalışmada incelemeye alınacak oyunlara odaklanmış az sayıda akademik yayın olduğunu da belirtmek gerekir. Yapılan literatür taraması sonucu Şamil Yılmaz, Zeynep Kaçar, Ebru Nihan Celkan, Esmeray, Seyhan Arman, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu ve Ufuk Tan Altunkaya'nın oyunları üzerine çalışmalar yayımlandığı görülmüş; Serdar Saatman ve Ata Tuncer'in yazarlıkları ya da oyunları üzerine yapılmış akademik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Söz konusu literatür, ilgili oyunlar dikkate alınarak aşağıda sunulmuştur.

Şebnem Nazlı Karalı (2015), *Türkiye'de Sahnelenen Yerli Oyunlarda Transseksüellik ve Transfobi* başlıklı yüksek lisans tezinde *90'larda Lubunya Olmak* oyununda, LGBTIQ+ bireylerin, toplumda yaşadığı ayrımcılık

ve iktidarın baskıları nedeniyle yaşadıkları korkuya odaklandığı sonucuna varılmıştır. Oktay Emre (2016) *Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İktidar ve Öteki'nin Yakın Dönem Türkiye Tiyatrosunda Yansıması* adlı yüksek lisans tezinde Şamil Yılmaz'ın *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyununu homofobi kavramı üzerinden incelemiş, Yılmaz'ın toplumsal normları tartışmaya açtığını belirtmiştir. Esmeray'ın *Cadının Bohçası* adlı oyununu ise toplumsal cinsiyet ve performans bağlamında ele almış ve iktidarın beden üzerinden kurduğu tahakküm karşısında Esmeray'ın namuslu bir işi hayal ederek iktidarın ezme pratiklerinden sıyrıldığı sonucuna varmıştır. Elif Baş'ın (2016) *From Self-Effacement to Confrontation: The Emergence of Queer Theatre In Istanbul* adlı makalesinde *Cadının Bohçası* ve *80'lerde Lubunya Olmak* oyunları, iktidar ilişkileri bağlamında ele alınmış ve oyun metinleri LGBTIQ+ bireylerin politik açıdan özgürleşmesi yolunda olumlu birer adım olarak görülmüştür. Yunus Emre Gümü (2017), 21. Yüzyılda "Öteki'nin Sahnedeki Temsili" adlı makalesinde Şamil Yılmaz'ın oyunlarındaki öteki karakterler üzerinde durmuş ve Yılmaz'ın günlük yaşama karışmaya başlayan ötekileri şairane bir dille ve güçlü özellikleriyle ön plana çıkardığının altını çizerek temsildeki aktarımın günlük yaşam üzerindeki etkisine vurgu yapmıştır. Melisa İclal Yamanarda (2019) *Tiyatroda Transseksüel Oyuncunun Yeri* adlı yüksek lisans tezinde Seyhan Arman'ın Küründen Kabare oyununu sahnede transseksüelliğin görünümü bağlamıyla incelemiş; trans bireylerin anlatısının sunulmasını olumlu değerlendirirken oyun metinlerinde genel olarak bir benzeşme olmasını ve oyunların alternatif tiyatrolarda sahnelenmesini olumsuz olarak değerlendirmiştir. Yunus Emre Gümü (2018) *2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı* adlı makalesinde ise Şamil Yılmaz, Ufuk Tan Altunkaya, Ebru Nihan Celkan ve Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun anlatıya yaslanarak

seyirciyle yakından ilişki kurduklarından; daha kaygan bir zeminde gerçek ve kurgu arasındaki çizgiyi incelttiklerinden söz etmiştir. Banu Ayten Akın'ın (2019) *Bir Queer Okuma: Sosyal Dışlanma ve Açılma Bağlamında Eşcinselliğin Tiyatromuzda Temsili* adlı makalesinde Şamil Yılmaz'ın *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyunu, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun *Mahallemin Şahane Baskısı* oyunu, Zeynep Kaçar'ın *Bu Anlamlı Günde* oyunu, Ebru Nihan Celkan'ın *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* oyunu ve Esmeray'ın *Cadının Bohçası* oyunu kamusal ve özel alanlar, heteroseksist dil, homofobi ve açılma bağlamında incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda kimlik krizi ve toplumsal baskının aşk üzerinden ironik bir şekilde ele alındığı, arabeskin bu ironinin altında yatan bir kavram olarak ortaya çıktığı, açılma ve saklanmanın uygulanan psikolojik ve fiziksel şiddete bağlandığı sonuçlarına varılmıştır.

Literatür incelemesinde anılan yayınların dışında Ebru Nihan Celkan ve Esmeray'ın doğrudan çalışma konusu yapıldığı tespit edilmiştir. Erdoğan Şekerci (2015) *Performing Transgender Experience The Case of Esmeray Özdiği* adlı yüksek lisans tezinde Esmeray'ın tüm oyunlarını ele alarak transgender deneyiminin performe edilmesinin Türkiye'deki politik ve siyasal baskıları aşma ve heteronormatif bakışla mücadeledeki faydalarına değinmiştir. Ebru Nihan Celkan'ı odağına alan çalışma ise *LGBTIQ+ Studies in Turkey* adlı kitap içinde Evrim Ersöz Koç'un (2019) yazmış olduğu *Transphobia In Ebru Nihan Celkan's Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (After The Day Nobody Died)* adlı bölümdür. Bu çalışmada oyundaki heteronormatif bakış irdelenmiş ve oyunun, transseksüel bireylerin yaşadıkları zorlukların anlaşılmasında iyi bir örnek olduğu; oyunun gerçek yaşam pratiklerinin çözülmesi bakımından umut vaat ettiği ileri sürülmüştür. Cinsiyetçi ayrımcılık ve dışlamayı anlatan oyun metinlerini irdeleyen bu çalışmaların yanında

bizim çalışmamızın amacı 2000 sonrası Türk oyun yazarlığında ayrımcılık ve homofobi temasının nasıl ele alındığını bir bütün olarak incelemek ve örneklerle ortaya koymaktır. Bu amaç çerçevesinde yanıt aradığımız sorular şunlardır: 2000 sonrası cinsiyetçi ayrımcılığı konu edinen oyun metinleri nelerdir? Bu metinlerde homofobik tutum ve davranışlar hangi bağlamlarda ele alınmıştır? Bu metinlerde homofobiye ilişkin ne gibi tahakküm ve direnme pratikleri ortaya konulmuştur?

Bu çalışmada homofobi kavramının tarihsel ve teorik çerçevesi çizildikten sonra oyunlardan örnekler sunularak oyun metinlerindeki homofobik tutum ve davranışlar irdelenmiştir. Bu irdeleme sosyal psikoloji çalışmalarında karşılaşıldığı üzere psikolojik, sosyolojik ve hukuki düzeyde homofobi olarak üçe ayrılarak sunulmuştur. *Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında içselleştirilmiş homofobi, eril dil, cinsiyet kimliği krizi, açılma ve dini inancın etkisi bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiş; *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında erkekliğin, ötekilerin ve medyanın homofobisi ile yüklü mizah bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiş; *Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* başlığı altında devletin homofobisi, ekonomik tahakküm, nefret söylemi ve suçları, özgürlük ve ölüm metaforları ile şiirsel dil bağlamlarında belirlenen oyunlar incelenmiştir. Bu incelemenin sonucunda oyunlarda işlenen homofobinin 2000 sonrası oyun metinlerindeki yeri ve çağdaş oyun yazarlarının bu bağlamdaki yaklaşımları irdelenmiştir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: DIŞLAMA PRATIĞİ OLARAK HOMOFOBİ

Homofobi kavramı ilk olarak 1960'lı yıllarda Weinberg tarafından kullanılmıştır. Weinberg'in heteroseksüel bireylerin eşcinsel bireylere yönelik duyduğu korku, tikslenme ve

nefret olarak açıkladığı (Weinberg, 1972'den aktaran Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012, s. 35) bu ilk homofobi tanımı, bugün için heteronormativitenin içinden doğan ve hem birey hem de kurumlar üzerinden üretilebilen LGBTIQ+ bireylere yönelik ayrımcılık temelli sosyal dışlamaya işaret eden bir tanıma dönüşmüştür.

“Homofobi terimi Yunanca aynı, eş anlamlarına gelen *homos* kelimesiyle, yine Yunanca korku anlamına gelen *phobos* kelimelerinin birleşiminden oluşmuş bir kelimedir” (Şeker, 2015, s. 32). Terimdeki korku sözcüğü, korkuyu üreten bireye yönelik algılandığından araştırmacılar homofobiyi bireylerin duygu ve tutumları üzerinden açıklamaya yönelmişlerdir. Buna bağlı olarak homofobi gay ve lezbiyenlere karşı korku, iğrenme ve nefret duygusu olduğunu, negatif tutumların bu korkudan kaynaklandığını açıklanırken aynı zamanda da bu korku eşcinsellerle yakın olmaya, bir arada bulunmaya bağlanmıştır (Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012, s. 35-36). Bu korku ve nefret, bireyin kendi cinsine duyduğu gizli aşka aranmış, bireyin bu aşktan korkması ve başkalarında bu aşkın açığa çıktığını gördüğünde ise nefretle karşılaşması olarak tarif edilmiştir (Baird, 2004).

Homofobi teriminin irdelenmesinde öncü ve yönlendirici olan Weinberg, homofobiyi ele aldığı ilk çalışmasında içselleştirilmiş homofobi teriminden de söz etmiştir. “İçselleştirilmiş homofobi (internalized homophobia); lezbiyenlerin, geylerin ve biseksüellerin toplumun eşcinselliğe yönelik olumsuz yargılarını, tutumlarını içselleştirmesi olarak tanımlanmaktadır” (Yalçınoğlu ve Önal, 2014, s. 102). Buna göre eşcinsel bir kimse, diğerlerinin irrasyonel korkusunu içselleştirirse bunun sonucu, kendinden nefret etme olacaktır (Weinberg, 1972'den aktaran Nungesser, 1983, s. 138).

Psikoloji alanında yapılan tanım ve sınıflandırmaların topluma ilişkin belirlemeler barındırıyor oluşu sosyoloji alanındaki araştırmacıların homofobi üzerine çalışmasında yönlendirici olmuştur. Çoğu araştırmacı (Theodore ve Basow, 2000; Fox, 2009), Butler'ın (1999) düşüncelerinden yola çıkarak homofobiyi, toplumsal cinsiyet rolleriyle kurgulanan normal anlayışının, söz konusu normale uymayan bireyler üzerinde yarattığı bir çeşit dışlama ve ezme pratiği olarak konumlandırmıştır (Smith, Oades, ve Mccharthy, 2012). Aynı zamanda da Connell'in (1995), erkeklikler üzerine yaptığı, toplumsal cinsiyet analizinde temellenen çalışmasından yola çıkılarak homofobi, erkeklerin birbirleriyle ilişkileri doğrultusunda ortaya çıkan bir erkeklik pratiği olarak değerlendirilmiştir. Buna bağlı olarak, çalışmacılar homofobiyi "diğer erkekler tarafından ve onlar için üretilen bir performans olan homososyal bir canlandırma" (Diefendorf ve Bridges, 2020, s. 1269) olarak tanımlamışlardır.

Homofobi, toplumsal cinsiyet alanındaki bu çalışmaların yanında tüm ayrımcılık türlerinin bir pratiği olarak da görülmüştür. Bireylerin bir kitleye dahil olmasıyla paralel bir şekilde ortaya çıkan sosyal dışlama günümüzde ırk, cinsiyet, din ve beden gibi alanlarda ayrımcılığa bağlı olarak uygulanmaktadır. Sosyal dışlama cinsiyet ayrımcılığına bağlı olarak LGBTIQ+ bireylere yönelik uygulandığında ise homofobik tutum ve davranışlar ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak araştırmacılar homofobinin, "bağlamlar arasında değişmez bir şekilde işlediği varsayılan sosyal gücün kapsayıcı, kültürel olarak spesifik olmayan tezahürü" (O'Brien, 2008, s. 507) şeklinde görülebileceği; ırk, din, cinsiyet gibi pek çok kesime yönelik olan ayrımcılığın pratikteki karşılığı olduğu görüşündedirler (Diefendorf ve Bridges, 2020, s. 1270).

Homofobiye ilişkin yapılan tüm bu tanımlar, kavramı kendi içinde kategorize etmekte ve

pratikte görüldüğü alanları belirlemektedir. Buna karşın günümüzde kavram daha geniş bir perspektiften bakılarak ele alınmış ve homofobinin cinsiyet ayrımcılığı başlığı altında nereye konumlandığı incelenmiştir. Bunun nedeni LGBTIQ+ bireyler sesini duyurdukça, bu bireylerin yalnızca eşcinsellerden oluşmadığının anlaşılması ve çeşitliliğin ortaya çıkmasıyla ilişkilidir. Söz konusu çeşitlilik, LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak uygulanan olumsuz pratiklerin ayrıştırılmasını da gerekli kılmıştır. Günümüzde bu ayrıştırmanın sonucu olarak genderfobi, transfobi, lezfbobi, geyfobi ve bifobi terimleri ortaya çıkmıştır. Ancak bu terimler homofobinin erkeklik değerlerinin yıkılmasına yönelik anlamını karşılayamamış; yeterince yaygınlaşamamıştır. Ayrıca Uluslararası İnsan Hakları Federasyonu da tüm bu terimleri homofobinin bir alt türü olarak sınıflandırmıştır (Kurnaz, 2020, s. 15).

Kısaca açıklamak gerekirse, psikoloji alanında çalışılmaya başlayan homofobi, bireyden ziyade toplumu ilgilendiren bir tutum olduğu anlaşıldığında sosyoloji alanına dahil olmuş; ardından ayrımcılık ve dışlamayı barındırdığı için hukuk alanının bir meselesine dönüşmüştür. Günümüzde homofobi "toplumsal cinsiyet normlarının kırılmasından stratejik olarak kaçınan; kısmen eşcinsel, lezbiyen, queer ve heteronormatif olmayan diğerlerinin sosyal reddiyle genellikle de heteronormativiteye uygun olanla ilgilenen; toplumdaki kadın ve erkekleri farklı yollarla karakterize eden daha geniş bir cinsiyet inanç sisteminin parçası gibi görünmektedir" (Takacs, 2015, s. 6).

3. ÇAĞDAŞ TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA HOMOFOBİ

Çağdaş Türk oyun yazarlığında homofobi üzerine çalışmaya başlamanın ilk adımı, 2000 sonrası yazılmış ve sahnelenmiş oyunlar arasından homofobi konusunu işleyen metinlerin belirlenmesidir.

Bu oyunlar, homofobinin tanımları ve teorik temelleri esas alınarak incelenmiş; ana tema, ana karşıtlık öğeleri bağlamında kategorize edilmiştir. Bu kategorizasyon Tablo 1’de sunulmuştur.

Bu çerçevede, homofobi kavramının teorik temelleriyle uyuşan bir bölümlenme yaklaşımına ulaşılmıştır. Sonuç olarak *Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi*, *Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* ve *Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi* şeklinde üç alt başlık oluşturulmuş ve oyun metinleri ilgili bağlamlar üzerinden bu başlıkların altında

incelenmiştir. Başlıklar altında homofobinin oyun metinlerinde ne gibi bir işlevinin olduğu, oyun yazarlarının homofobiyi nasıl işlediği, homofobik tutum ve davranışlara ne gibi eleştiriler getirdikleri ve bunlara ne gibi direnme pratikleri ürettikleri irdelenmiştir. Oyun metinleri, en çok öne çıkan bağlamlar üzerinden irdelenmiş olsa da metinlerin diğer bağlamlardan bazılarını da barındırdığını ve homofobiyi geniş bir kapsamda ele aldığını belirtmek gerekir.

Tablo 1. Homofobinin teorik temellerine dayanılarak incelenen oyunlar.

Homofobinin Teorik Temelleri	Oyunun Adı	Yazar	Yıl
Psikolojik			
İçselleştirilmiş Homofobi ve Dil	90’larda Lubunya Olmak	Ufuk Tan Altunkaya	2014
Kimlik Krizi	Cadının Bohçası	Esmeray	2006
Açılma (Coming-Out)	Uzaydan Gelen Prens	Ebru Nihan Celkan	2016
Dini İnanç	Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi	Ebru Nihan Celkan	2012

Sosyolojik

Toplumsal Cinsiyet Rollerini	Kraliçe Gece	Ata Tuncer	2017
---------------------------------	--------------	------------	------

Gruplar arası İlişkiler ve Öteki Gruplar	Apaçi Gızlar	Şamil Yılmaz	2015
--	--------------	--------------	------

Medya	Bu Anlamlı Günde	Zeynep Kaçar	2008
-------	------------------	--------------	------

Yüklü Mizah	Küründen Kabare	Seyhan Arman	2017
-------------	-----------------	--------------	------

Kamusal Alan

Devlet	80'lerde Lubunya Olmak	Ufuk Tan Altunkaya	2013
--------	---------------------------	--------------------	------

Ekonomik Tahakküm	Son Zenne	Serdar Saatman	2015
----------------------	-----------	----------------	------

Nefret Söylemi ve Nefret Suçları	Mahallemin Şahane Baskısı	Ali Cüneyd Kılıcıoğlu	2018
-------------------------------------	------------------------------	-----------------------	------

Özgürlük ve Ölüm Metaforları ile Şiirsel Dil	Kadınlar Aşkılar Şarkılar	Şamil Yılmaz	2013
--	------------------------------	--------------	------

3.1. Bireyin Kendisini Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Homofobi, heteronormatif yapının kanıksanması nedeniyle LGBTIQ+ bireyler ya da heteroseksüel bireyler tarafından farkında olunmadan içselleştirilmekte; dile yerleşerek normalleşmekte ve bu yolla kendini yeniden üretmektedir (Bozok, 2011, s. 73-74). *90'larda Lubunya Olmak, Cadının Bohçası, Uzaydan Gelen Prens ve Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* homofobinin içselleştirilmiş biçiminin işlendiği oyunlardır.

90'larda Lubunya Olmak oyununda, Murat, Hande ve Ayşe adlı oyun kişilerinin *içselleştirilmiş homofobiyi* kendilerine ve diğer LGBTIQ+ bireylere yönelttikleri gözlenmiştir. Türkiye'de 1990'lı yıllarda gerçekleştirilmeye başlanan Onur Yürüyüşlerini arka planına yerleştiren ve dönemin gerçekliğini sahneye taşıyan bu verbatim tiyatro metni bir yandan LGBTIQ+ bireylerin toplum ve devlet baskısından duyduğu korkuyu gözler önüne sererken diğer taraftan oyun kişilerinin ilişkilerine yer vermektedir. Oyunda LGBTIQ+ bireylerin devlet ve içinde yaşadıkları toplumla sürekli bir çatışma içinde bulunmalarının yanında kendileri ve birbirlerine karşı mücadele içinde oldukları, bir yandan da içselleştirilmiş homofobiden sıyrılmadıkları görülmektedir. İçselleştirilmiş homofobileri nedeniyle LGBTIQ+ bireyler, birbirlerine ve kendilerine toplum ve devletin-kine benzer şekilde baskı uygulamaktadır. Oyun kişilerinin içselleştirilmiş homofobilerini fark etmeleri ise baskıların yerleşikliği görmelerine olanak tanımaktadır. Dolayısıyla bağlam, oyun kişilerinin mücadelelerini daha iyi kavramaları ve mücadeleye yönelik adım atmaları bakımından işlevseldir. Yazar, genel bir yapıda, homofobinin LGBTIQ+ bireylerin yaşamlarında dışarıdan gelen bir tehlike olduğu kadar içselleştirilmesi nedeniyle aynı şekilde içten de gelen bir tehlike olduğunu vurgulayarak bireylerin iç dünyalarına kadar sirayet eden bu toplumsal pratiğin ancak empati, birlik ve beraberlikle aşılabileceğini işlemiştir.

İçselleştirilmiş homofobi, LGBTIQ+ bireylerin dış dünyaya karşı birlik olmalarıyla aşılrken yerini ilk olarak bireyin heteronormatif yapıyı ve kendini sorgulamasına bırakmaktadır. Kabul edilmiş bir cinsiyet kimliğine ulaşana kadar çocukluk ve gençlik dönemlerinde hem içsel hem de dışsal olarak çeşitli tanım ve etiketlere maruz kalan LGBTIQ+ bireyler, kendi kimliklerini keşfetmeye başladıkları erken yaştan itibaren duygu durumları ve eylemlerini sorgulamaktadırlar. Bu sorgulamalar ise LGBTIQ+ bireylerde cinsiyet karmaşasından doğan kimlik krizini yaratmaktadır. Esmeray'ın kendi hayat öyküsünü anlattığı *Cadının Bohçası* adlı oyunu da bu kimlik krizini irdeleyerek homofobinin hangi süreçlerde üretildiği ve aşıldığını gözler önüne sermektedir. *Cadının Bohçası* oyununda kimlik krizi ve cinsiyetin performansı Esmeray'ın kendisi ve çevresindeki kişilerle kurduğu ilişkiler üzerinden izlenebilir.

Kimliğini özümseyen, araştıran ve politik boyutlarını kavrayan bir anlatıcı olarak karşımıza çıkan Esmeray, trans kimliğini benimsediğinde sahnede bir tür performans gerçekleştirerek, geçmişte yaşadığı kimlik ve temsil krizini malzeme olarak kullanmakta; cinsiyet karmaşasından doğan kimlik krizini anlatıya dönüştürerek toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin politik bir söylem elde etmektedir (Baş, 2016, s. 130). Şekerci (2015, s. 65) Esmeray'ın tercih ettiği bu yolu, politik bir söylem üretme amacıyla tiyatroyun araçsallaştırılması olarak yorumlamıştır. Çünkü Esmeray, Butler'ın (2007, s. 145) öne sürdüğü üzere, cinsiyet kimliğinin bir performans olduğunu bilmektedir.

Oyunun sonunda anlatıcı olan Esmeray, seyircinin alışık olduğu kurbanvari trans hikayesini alaşağı ederek eril dünyaya meydan okuyan bir kadın performansı sergiler (Şekerci, 2015, s.70;

Emre, 2016, s. 104-105). Esmeray, tüm oyunun yapısına heteronormatif yapıda homofobiye maruz kalan bireylerin kimlik krizini yerleştirerek LGBTIQ+ bireylerin özgürlüğünün çıkış noktalarını ve homofobiye karşı direnme pratiklerini kimliğin özümsemesi olarak belirlemiş ve politik bir söylemde bulunmuştur.

LGBTIQ+ bireylerin özgürlükleri yönünde atılan politik adımlar aynı zamanda kişiseldir. Kimliğini tanımış ve kabullenmiş çoğu LGBTIQ+ birey arzu ettikleri yaşama kavuşma yolunda ilk olarak topluma açılmayı isteyip istemediklerinin kararını vererek bu doğrultuda adım atmaktadırlar. Burada açılmanın bireyin heteronormatif olmayan cinsiyet kimliği veya cinsel yönelimini toplumdan gizlememek, kapanmanın ise söz konusu kimlik ve yönelimi toplumdan gizlemek anlamına geldiği hatırlanabilir (Mondimore, 1999, s. 261). Ebru Nihan Celkan'ın Uzaydan Gelen Prens adlı oyunu da homofobik bir topluma açılmayı ya da kapanmayı tercih eden bireyleri odağına alarak aynı zamanda da homofobik toplumun, topluma açılan bireylerin sosyal statülerine bağlı olarak sergilediği ikiyüzlü tutumunu eleştirmektedir. Mesele oyununda, topluma kapanan Zeki Müren ve açılmak isteyen Umut karşıtlıkları üzerinden işlenmektedir.

“Heteroseksüelliği tam bir bütünlük ve bir varlık olarak aktif ve pasif olarak varsayan ve normalleştiren bir kültürde bir kimliğe veya bir topluluğa sahip olmamak, tam bir tarafsızlığa ve hatta hiçliğe çökmektir” (Edwards, 1994, s. 29). Umut açılmayı seçerek, kendini kabul eden bir çevre bulmuş ve Edwards'ın söz ettiği hiçlikten kurtulmuştur. Dolayısıyla yazar için açılma, tüm homofobik baskılara karşın kimliğin ve LGBTIQ+ kitlenin haklarının savunulması için atılabilecek en önemli adımdır. Oyunda kapanmayı tercih eden Zeki Müren de tam olarak bu sebepten ötürü eleştirilmiştir. Yazar oyunun tüm yapısını açılma ve kapanma

karşıtlığı üzerinden kurarak Umut ve Zeki Müren aracılığıyla açılmanın gerekliliğine dair söylemini üretmiştir.

Ebru Nihan Celkan, Uzaydan Gelen Prens oyununa karşın Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi oyununda hegemonik erkekliğine ahlakçı yapısının ‘Umutlar’ı öldürdüğünü işlemektedir. Toplumsal düzeni sağlayan din kurumunun toplumsal cinsiyet ve heteronormativiteye yaslanan ahlak söylemleri elbette ki sosyolojik düzlemde bir homofobi yaratmaktadır. Yazar, farklı erkek grupları tarafından şiddete uğrayan Umut'un, hikayesini aktardığı oyunda aile ve partner ilişkilerini kullanarak heteronormatif yapının yerleşikliğini ele alırken oyunun genelinde heteronormatif toplumu yayan bir kurum olarak din kurumunu da işlemiş ve Umut karakterinin cinsiyet kimliği nedeniyle yaşadığı içsel çatışmalar üzerinden dini inancı tartışmıştır.

İnanç bir yanıyla bireyin maneviyatına ilişkin bir olguyken diğer yanıyla ahlaki değerleri belirliyor oluşu dolayısıyla toplum düzenini sağlama aracına dönüşmektedir. Dolayısıyla bireylerin içsel inançları, topluluk tarafından “sosyal ve ahlaki açıdan neyin değerli, kabul edilebilir ve tercih edilebilir olduğu neyin olmadığı, bizden neyin beklendiği neyin beklenmediği”ne (Tok, 2003, s. 128) göre şekillenmektedir. Yazar, oyun boyunca ahlak savunuculuğu yapan eril tahakkümün hem LGBTIQ+ bireylerdeki hem de tahakkümü uygulayan bireylerdeki manevi inancı sarstığına ve maneviyata zarar verdiğine işaret etmiş; eril tahakkümü eleştirerek dini inancın toplum yapısı ve bireylerdeki etkilerine yer vermiştir. Ayrıca yazar bireyin maneviyatının değerini de bir kenara atmamış ve bireyin dini inancıyla cinsiyet kimliği arasında bir barış sağlayarak LGBTIQ+ bireylerin inançlarını da kaybetmeden kendilerini kabullenebileceğine işaret etmiştir.

Örnek oyunlarda izlendiği üzere homofobi, heteronormatif toplumun bir parçası olan

LGBTIQ+ bireylerin psikolojisinde önemli bir yer kaplamaktadır. Oyun metinlerinde LGBTIQ+ bireyler toplumun yerleşik değerleri nedeniyle içselleştirilmiş bir homofobiye sahip, kimi zaman bunu aşmaya çalışan, hem inanç hem de kimlik bakımından bir krize sürüklenen veya topluma açılma meselesi bakımından içsel çatışma yaşayan bireyler olarak çizilmişlerdir. Dört oyun metninde de oyun kişilerinin bu meselelere karşı direnme pratikleri geliştirdiği gözlenmiştir.

3.2. Heteronormativiteden Doğan Sosyal Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Sosyolojik düzeydeki homofobi, psikolojik düzeyde olduğu gibi farklı boyutlarda karşımıza çıkmaktadır. Heteronormatif toplum yapısının aileye, heteroseksüelliğe ve toplumsal cinsiyet rollerine yaslanıyor oluşu nedeniyle toplumsal olarak üretilen homofobi, ilk olarak toplumsal cinsiyet rollerine bağlı olarak aile, sosyal çevre ve aşk ilişkilerinde izlenebilir. 2000 sonrasında yazılan oyunlar içinde *Kraliçe Gece*, *Apaçi Gızlar*, *Bu Anlamlı Günde* ve *Küründen Kabare* oyunları, bu bağlamda değerlendirilebilir.

Ata Tuncer'in erkek kimliğiyle Gündüz ve trans kadın kimliğiyle Gece'nin yaşantısını aktardığı *Kraliçe Gece*, bir trans bireyin aile, mahalle, çevre ve ikili ilişkilerdeki konumunu ele alması nedeniyle homofobinin toplumsal düzeydeki karşılığının incelenmesi bakımından elverişli bir oyundur. *Kraliçe Gece* oyununda yazar tüm yapıyı heteronormatif toplumun iliklerine işlemiş olan homofobi üzerinden kurarak odağını heteronormatif toplumun çekirdeği olan aile kurumuna ve aile kurumu içindeki trans bireyin konumuna çevirmiştir. Oyunda toplum kurallarına bağlı olan aile, homofobinin başladığı yerdir. Yazar, bir yandan trans bireyin homofobiye karşı mücadelesinin ailede başladığına işaret ederken, diğer yandan da homofobinin aşılmasının ailenin değişmesiyle mümkün olduğuna vurgu yapar. Homofobi üzerine yapılan çalışmalar (Polimeni,

Hardie, ve Buzwell, 2000; Herdt ve van der Meer, 2003; Sakallı ve Uğurlu, 2006) da dışlama pratiklerinin ev, okul, akran grupları gibi çeşitli kurumlar üzerinden toplumun her kesiminde görüldüğünü ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla homofobi, toplum tarafından farklı sebeplerle ötekileştirilen gruplar içinde de üretilebilen bir pratiktir. Kısacası LGBTIQ+ bireyler, eril bakış açısına sahip tüm ötekiler tarafından da dışlanarak bir nevi çifte dışlanma yaşamaktadırlar.

Ötekilerin de ötekisi olan LGBTIQ+ bireylerin ele alınmasına iyi bir örnek oluşturan Şamil Yılmaz'ın *Apaçi Gızlar* oyunu, Ankara'nın kenar mahallelerinden birinde yaşayan bir grup genç arasındaki ayrıştırmayı ele almaktadır. Oyun hem erkek hem de kadın gruplarının, kadınsılığa yönelik olumsuz bakışa yaslanan homofobik tavırlarla LGBTIQ+ bireyleri nasıl dışladıklarını işlemektedir. LGBTIQ+ bireyler önce erkek grubu, ardından erkeklerce ötekileştirilen kadın grubu tarafından dışlanarak çifte bir homofobiye maruz kalmaktadırlar. Yazar, homofobiyi erkek grubunu dahil etmeden; Aslı ile Döndü adlı iki oyun kişisi etrafında toplayarak beden, cinsellik, dil gibi bağlamlar aracılığıyla ele almıştır. Belkis (2015, s. 265), yazarın söz konusu eğilimini “Yılmaz'ın bütün metinlerde peşine düştüğü temanın, iki birey arasındaki ilişkideki iktidar dengesi ve bunun yarattığı hasar olduğu” şeklinde yorumlamıştır. Tüm oyunun yapısında izlenebilir şekilde erkeklerin ötekisi Aslı ve ötekilerin de ötekisi Döndü, kendi kimliklerini kabul ettirme çabası içinde dışlamaya karşı birleşmek yerine dahil olmak istedikleri grupların özelliklerini yüklenerek; bunun bir devamı olarak da homofobiye başvurarak direnmektedirler. Dolayısıyla burada bir direnme değil bir yılma söz konusudur. Bu sebeple dışlama pratiği olarak homofobi oyun boyunca güçlü bir şekilde vurgulanmaktadır.

Homofobi, toplum içindeki gruplardan doğduğu gibi, toplumun tutumunu yansıtan ve aynı

zamanda toplumu yönlendirmede bir araç olan medya kurumlarınca da üretilmektedir. “Toplumsal bilgiyi inşa ederken medya, belirli anlamları ve yorumları tercih eder, bunlara dayalı sınıflandırma ve düzenlemeler ile belirli gerçeklikler içerilir, diğerleri dışta bırakılır” (Koçak Kurt, http1, t.y., s. 4). Dolayısıyla heteronormatif toplum yapısının kalıp yargılarına göre içeriğini belirleyen medya da LGBTIQ+ bireylere karşı homofobik bir tutum sergilerken aynı zamanda da toplumun tutumunu etkilemeye devam etmektedir (İnceoğlu ve Çoban, 2018). Zeynep Kaçar’ın Bu Anlamlı Günde oyunu da bir düğünde gelin ve damadın LGBTIQ+ birey olduğunun anlaşılması üzerinden medyanın LGBTIQ+ bireylere karşı sergilediği homofobik tutumu ele almaktadır. Oyun metninde Erkek ve Kadın Spiker’in söylemleri, homofobinin izlenmesine olanak tanımaktadır.

Yazar, medyanın homofobisinin ve toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının yerleşikliğine dikkat çekerek, oyun kişileri üzerinde olumlu yönde bir dönüşüm yaratmaz. Spikerlerin homofobik söylemleriyle başlayan oyun yine spikerlerin homofobik söylemleriyle son bulur ve böylece medya araçlarının homofobisi hem yerleşik değerlerden doğan hem de toplumu etkileyen bir pratik olarak oyunun tüm yapısına yayılmış şekilde karşımıza çıkar. Yazar medyanın ürettiği homofobiyi ele almış ve eleştirmiş ancak oyunun sonunda bunun aşılması yönünde bir direnme pratiği üretememiş, yalnızca durumu göstermeyi tercih etmiştir.

Homofobik ifadeler, dildeki yerleşikliği nedeniyle toplumun farklı grupları ve medya tarafından sıkça kullanılırken LGBTIQ+ bireyler tarafından reddedilebilir ya da ironik bir şekilde alaşağı edilebilir. Seyhan Arman’ın anlatı aracılığıyla Serpil’in kapanma hikayesini aktarırken heteronormatif yapıdan doğan homofobik söylemleri ironiyle ele alarak yüklü mizah yaptığı ve mizahı bir direnme pratiği olarak kullandığı

Küründen Kabare oyunu bu mesele için iyi bir örnek oluşturmaktadır.

Oyun, belli başlı dış aksiyonları içermesiyle birlikte asıl olarak Serpil’in heteronormatif toplum yapısına dair görüşlerini aktardığı bir yapı üzerinden kurulmaktadır. Dolayısıyla yazarın politik söylemleri Serpil’in anlatılarının içinden sıkça karşımıza çıkmaktadır. Yüklü mizah da homofobik söylemleri ironiyle alaşağı etmekte ve yazarın düşüncesini kurmasında yardımcı olmaktadır. Oyunun adı, metnin yüklü mizahla kurgulandığını örnekler niteliktedir. Kür, Lubunca’da ‘yalan’ anlamına gelirken, kabare ise politik taşlamaları eğlenceli bir şekilde işleyen gösteridir (Yamanarda, 2019, s. 115). Yüklü mizahsa benzer şekilde, ‘öteki’lerin yaşadığı acıdan doğan ironik bir mizah türü olarak açıklanmaktadır (Krefting, 2014, s. 25-26). Dolayısıyla oyun, acılara işaret eden ‘yalandan bir eğlence’ ve bu eğlenceden doğan ‘politik bir taşlama’yla eleştirel bir bakış vadetmektedir. Temelde oyun, homofobiye karşı bir direnme pratiği olarak yüklü mizah kullanılmaktadır. Tek kişilik anlatı boyunca trajediye yaslanmaktan kaçılmış ve hatta bunun karşısında durulmuş; LGBTIQ+ bireylerin maruz kaldıkları homofobik tutum ve davranışlar ve bunlar nedeniyle düştükleri durumlar mizahi bir dille ele alınmıştır.

Dört örnek oyundan da izlendiği üzere toplumun sürdürülmesinde önem arz eden aile, ötekiler ve diğer gruplar, medya kanalları, istihdam gibi aynı zamanda da toplumun parçası olan alanlar, yine toplumun bir parçası olan LGBTIQ+ bireyler üzerinde homofobiyi hem üreten hem de yayan kurumlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kişileri bu meseleyle çoğunlukla direnme pratikleri üretirken Şamil Yılmaz’ın oyun kişileri homofobiyi üreten bireyler olarak inşa edilmişlerdir. Oyun yazarları farklı tercihleriyle homofobiyi, sosyolojik düzeyde izlenebilen ve aynı zamanda toplumun tutumuna karşın politik

söylemler üretme aracı olarak görerek meselenin hukuki boyutunu ortaya çıkarmaktadırlar.

3.3. Kamusal Alanlardan Dışlama Pratiği Olarak Homofobi

Homofobinin hukuki düzeyde tartışılan bir mesele oluşu, LGBTIQ+ bireylerin haklarının ve homofobik davranışların yasalardaki karşılığı üzerinden bir okuma yapma imkânı tanımaktadır. Homofobinin yasa da bir yerinin olması, ilk olarak toplumun düzenleyicisi ve yasaların uygulayıcısı olan devletin tutumu üzerinden çözümlenme olanağı tanımaktadır. *80'lerde Lubunya Olmak, Son Zenne, Mahallemin Şahane Baskısı, Kadınlar Aşkılar Şarkılar* bu kapsamda incelebilecek oyunlar olarak saptanmıştır.

Ufuk Tan Altunkaya'nın *80'lerde Lubunya Olmak* oyunu emniyet güçleri ve kamu gibi araçlarla LGBTIQ+ bireylere homofobik bir ayrımcılık uygulayan devleti işlemektedir. Oyun, tüm yapı boyunca Belgin, Filiz ve Burcu adındaki trans bireylerin anlatıları aracılığıyla 80 dönemindeki sıkıyönetimi ve hükümetin trans bireylere uyguladığı şiddet ve dışlamayı işleyerek günümüz politikalarıyla karşılaştırma imkânı sağlamakta; homofobik pratiklerin hukuki ve devlet düzeyindeki uygulamalarının irdelenmesine olanak tanımaktadır. Buradan yola çıkarak söylenebilir ki oyun, heteronormatif toplum yapısına sahip devletlerde LGBTIQ+ bireylerin hukuki düzeydeki tüm olanaklarının engellendiğini ve devlet uygulamalarının kitledeki etkilerini ele almaktadır.

Devletin homofobik tutumunun ekonomik güç bağlamında ayrıca ele alınması, LGBTIQ+ bireylere işveren erkek kesiminin, bu bireylere ekonomik güç aracılığıyla kurduğu tahakkümün irdelenmesine olanak tanımaktadır. Söz konusu ekonomik tahakküm devletin homofobisinin dolaylı bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Serdar Saatman'ın *Son Zenne* oyunu ekonomik

tahakkümü ele almasıyla devletin homofobisinin ve hukuki düzeydeki düzenlemelerin eksikliğinin sonuçlarını göstermekte ve ekonomik tahakküm bağlamında yeni bir tartışma alanı açmaktadır. Yazar tüm oyun boyunca yasal düzenlemelerin sonuçlarını işleyerek homofobi, ekonomik tahakküm ve eril yapının iç içe geçtiği bir toplumu Şahin ve Zenne'nin arasındaki ilişki üzerinden, şiddet aracılığıyla göstermektedir.

Bourdieu (2015), *Eril Tahakküm* adlı yapıtında ekonomik güç ve şiddet bağlamlarını erkeklik üzerinden okuyarak kadınsı değerlerin atfedildiği tüm bireylere eril tahakküm uygulandığı tezini savunmuştur. Bu düşünce genel olarak erkeklik değerlerinin kadınları ve LGBTIQ+ bireyleri şiddet aracılığıyla baskılayıp tahakküm altına aldığını ve aynı zamanda da eril yapıyı koruyup sürdürdüğünü açıklamaktadır. Şahin de oyun boyunca hem işçisi hem de sevgilisi olan Zenne'ye karşı şiddetli tavrından vazgeçmez. Oyundan örnekle, heteronormatif toplum yapısı, yasa düzeyinde pozitif ayrımcı bir düzenleme yapılmadığı sürece, LGBTIQ+ bireylere yönelik homofobik tavrını değiştirmemektedir; heteronormatif toplum aksine LGBTIQ+ bireylerin yasa üstündeki durumlarından faydalanarak bu bireylere homofobik bir tavırla her türlü şiddeti uygulamakta ve tahakkümü altına almaya çalışmaktadır.

LGBTIQ+ bireylerin, cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimlerinden dolayı devletin uyguladığı yasal düzenlemeler sebebiyle hukuki olarak istihdam, miras gibi maddi haklardan yararlanamamaları şeklinde yaşadıkları ayrımcılık, toplumun LGBTIQ+ bireyleri aşağılaması ve dışlamasının önüne geçmek için homofobik tutumlardan kaynaklanan nefret söylem ve eylemlerini de suç kapsamına alarak anayasaya eklemiştir. Ne var ki tüm kanuni düzenlemelere karşın uygulamada, bu suçları işleyenlere ağır bir yaptırımın olmayışı, toplumda LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak gerçekleştirilen nefret söylem ve suçlarının

görölmeye devam edilmesine neden olmaktadır (Söyle, 2013, s. 68).

Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun *Mahallemin Şahane Baskısı* adlı oyunu, toplumda LGBTIQ+ bireylere uygulanan nefret söylem ve suçlarını ele alan bir oyundur. Oyunda işlenen bu konu trans bir kadın olan Buse, ev arkadaşı Seher ve komşusu Nihal ile diğer tüm apartman sakinleri arasındaki ilişki üzerinden irdelenebilir. Hukuki bir düzeyde karşılığının olmasına rağmen uygulamada bir yaptırıma tabi tutulmayan nefret söylem ve suçlarının toplumdaki karşılığı, *Mahallemin Şahane Baskısı* oyununun tüm yapısında işlenmektedir. Yazar, oyunun tüm yapısında, nefret söylem ve suçlarının, hukuki düzeyde çözülmedikleri taktirde toplumda üretilmeye devam edileceği söyleminde bulunarak aslında nefret söylem ve suçlarının engellenmesi için hukuki alanda düzenleme yapılmasının gerekliliğe işaret etmektedir.

Nefret suçlarının son raddesi olan nefret cinayetleri ise Şamil Yılmaz'ın trans bireyin çeşitli ihtimallerde öldürülüşünün anlatısını kurduğu *Kadınlar Aşklar Şarkılar* oyunundan örneklerle özgürlük ve ölüm metaforlarının bir alt bağlamı olarak ele alınmıştır. Oyun, günlük yaşamda LGBTIQ+ bireylerin maruz kaldığı homofobi nedeniyle hukuki boyutta da bir karşılığı olan özgürlüğün ihlali ve nefret cinayetleri bağlamlarında irdelenmek için oldukça iyi bir örnektir. Söz konusu bağlamlar oyun kişinin seyirci, sevgilisi ve başka erkeklerle arasındaki ilişkiler üzerinden çözümlenebilir. Yazar şiirsel dili oyun kişinin tüm yaşamına yayarak oyunun atmosferini masalsı bir anlatımla kurmuştur. Yaşamın düz ve açık olaylarıyla hukuki düzlemdeki net ve somut yasaların karşısına oturtulan bu dil, metnin akıcılığını sağlayıp atmosferini kurarken aynı zamanda da özgürlük ve ölüm metaforunu estetik bir biçimde ele almaktadır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken homofobinin değil LGBTIQ+ bireylerin

duygu durumlarının estetize edildiğidir. Anlatıcı, hukuki düzlemde çözülmesi gereken bu mesele için seyirciyi görevlendirerek bir anlamda yaşama hakkı ve özgürlüğü için örgütlenilmesini istemekte; anlatısının trajikliğini bozarak politikleştirilmektedir. LGBTIQ+ bireylerin toplum yaşamında özgürlüğünün kısıtlanıyor oluşu bir nevi homofobinin hukuk düzeyindeki karşılığıdır. Çünkü LGBTIQ+ ancak toplum yapısını inşa eden heteronormatif rejimin politika ve düzenlemelerinin alaşağı edilmesiyle özgürleşebilecek cinsiyetlerdir (Çakıcı, http2, 2019, s. 8). Söz konusu durum gerçekleşmediği sürece de LGBTIQ+ bireyler homofobik toplum tarafından pek çok pratiğe maruz kalabilir; bu baskılar dışlanmaya, özgürlüğün kısıtlanmasına ve hatta öldürülmeye kadar varabilir. Yazar, LGBTIQ+ bireylerin hukuki haklarının toplumsal olarak ihlal edilmişinden yola çıkarak tüm oyunun yapısında özgürlük ve ölüm metaforlarını şiirsel bir dille oyun kişinin kişisel hikayesi aracılığıyla anlatmıştır.

Bu bölümdeki örnek dört oyunda devletin uyguladığı homofobi, ekonomik tahakküm, nefret söylemleri, nefret suçları, özgürlük ve ölüm metaforlarının işlenmesi homofobinin hukuki boyutuna işaret ederken aynı zamanda da oyundaki çatışmaların kurulması bakımından hem sosyal hem de psikolojik boyutlarına işaret etmektedir. Böylece kişisel olanın politikliği; psikolojik, sosyolojik ve hukuki düzeydeki homofobinin iç içeliği ortaya çıkmaktadır. Bu iç içeliğin tüm örnek oyunlar için geçerli olduğu söylenebilir. Ayrıca dört örnek oyun metninde de LGBTIQ+ oyun kişilerinin çeşitli direnme pratikleri ürettikleri ancak oyunların sonunda yazarların umutsuz bir tutum sergilediği görülmüştür.

SONUÇ

90'lı yıllardan başlayarak 2000 sonrası ve özellikle 2010 sonrasındaki oyun yazarlarının ayrımcılık temasına yönelişi, LGBTIQ+ bireylerin hikayelerini işleyen oyunların da artmasına yol açmıştır. Bu hikayeler aracılığıyla oyunlarda ataerkil yapı, toplumsal cinsiyet rolleri, erkeklikler ve heteronormativite gibi meseleler işlenmeye başlanmıştır. Oyunlarda bu konuların tartışılması, homofobik tutum ve davranışların da bu oyunlarda gözlenebilir olmasına olanak tanımıştır. Ne var ki söz konusu oyun metinleri ve bu oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalar bağlamlarını ataerkil yapı, toplumsal cinsiyet ve ayrımcılık üzerinden oluşturmuş; tüm bu meselelerin ortaklaştığı homofobi bir alt başlık ya da ikincil tema olarak görülmüştür. Çalışmamız ise konunun kavramsal ve somut karşılığını homofobi bağlamında açıklamaya odaklanmıştır; ötekileştiren, ayrıştıran bir tutum olarak homofobiyi merkeze yerleştirmiştir.

Kaynaklar, homofobi kavramının yalnızca davranışlarda izlenen ya da sadece bireylerle ilişkili bir pratik olmadığını; temelleri heteronormatif yapıda kurulan ve bireyden kitleye uzanarak geniş bir alanda karşımıza çıkan bir dışlama pratiği olduğunu ortaya koymaktadır. Homofobi, dışlamaya yönelik bir tutum olması dolayısıyla, heteronormativitenin görünüşte LGBTIQ+ bireylere ve arka planda da Queer düşünceye karşı kullandığı en yerleşik silahtır. Dolayısıyla homofobinin temellerinde bireyselden ziyade sosyolojik ve ideolojik bir açıklama vardır. Bu da homofobiyi, Queer düşüncenin görünür temsilcileri olarak LGBTIQ+ bireylerin özgürleşmesi yolunda aşılması gereken temel engellerden biri şeklinde konumlandırmaktadır.

LGBTIQ+ bireylere yönelik ayrımcılığı ele alan 2000 sonrası yazılmış oyun metinlerinde homofobinin, bağlamları bir araya getiren kilit bir kavram olduğu ve yazarların homofobiyi

ayrımcılıktan doğan bir dışlama pratiği olarak ele aldıkları görülmüştür. Oyunlar homofobinin ele alınış açısı bakımından sınıflandırılmaya çalışıldığında bazı yazarların toplumsal cinsiyet rollerine, bazılarının erkeklik pratiklerine, bazılarının ise kadınsılık ve eril düzene yaslandığı görülmüştür. Örneğin; *Esmeray Cadının Bohçası*, *Seyhan Arman Küründen Kabare*, *Ebru Nihan Celkan Uzaydan Gelen Prens* ve *Ata Tuncer Kraliçe Gece* oyunlarında toplumsal cinsiyet rollerinin inşası üzerinden bir tartışma yürütmüş ve heteronormatif toplumun homofobik tutumlarını bu rollerin dışında kalan bireyler üzerinden uyguladığı fikrini işlemişlerdir. *Ebru Nihan Celkan Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, *Serdar Saatman Son Zenne*, *Şamil Yılmaz Kadınlar Aşklar Şarkılar* ve *Apaçi Gızlar* oyunlarında ise homofobiyi erkeklik pratikleri üzerinden irdelemiş ve tartışmışlardır. *Zeynep Kaçar Bu Anlamlı Günde*, *Ali Cüneyd Kılıcıoğlu Mahallemin Şahane Baskısı*, *Ufuk Tan Altunkaya 80'lerde Lubunya Olmak ve 90'larda Lubunya Olmak* oyunlarında kadınsılık ve ataerkil düzen üzerinden homofobinin üretilmesini irdelemişlerdir.

Örneklenen oyunlarda bu ayıklama, ayrıştırma ve ötekileştirme ile bunların bireylerin yaşamını kökten etkileyen sonuçları işlenmiştir. Bu noktada sonuçların sorgulanması ve nedenlerin irdelenmesi olarak iki sonuç üretilebilir. Özellikle erkeklik pratikleri / ataerkil düzen ve kadınsılıktan doğan homofobiyi ele alan oyun metinlerinin sorunun kaynağını göstermekten ziyade sonuçlarına odaklandığı burada bir genelleme yapılarak ifade edilebilir. Diğer taraftan toplumsal cinsiyet rollerini irdeleyen oyunların ise genellikle nedenler bağlamında bir sorgulamaya giderek toplum yapısını irdelediği ve rollerin kurgulanışa dair eleştirel bir söylem ürettiği görülmektedir.

Kavramsal ve teorik tanımlara bakıldığında homofobi pratiklerinin LGBTIQ+ bireyleri

yok saydığı, bastırıldığı veya heteronormatif olmayan her şeyin açıkça dışlandığı görülmektedir. Oyun metinlerinde de homofobi yok sayma, bastırma veya açıkça dışlama şeklinde ortaya çıkmaktadır. Yok sayma Ufuk Tan Altunkaya'nın, Ebru Nihan Celkan'ın ve Ali Cüneyt Kılıcıoğlu'nun oyunlarında görülürken, bastırma ve dışlama tüm oyun metinlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Homofobi toplumsal bir davranış formu olmasının yanında bireysel bir hissediş ve tutumdur. Dolayısıyla bu yapıya maruz kalan bireylerin davranışları, geliştirdikleri yaklaşımlar da önemlidir. Oyun metinlerine bakıldığında bu pratiklerin karşısında kimi oyunların oyun kişileri direnme pratikleri/stratejileri üretirken kimi oyunlarda ise oyun kişileri direnmemiş ve karamsar bir atmosfer çizilmiştir. Direnmeyen oyun kişileriyle karamsar bir atmosferde biten oyunlar *Kadınlar Aşklar Şarkılar*, *80'lerde Lubunya Olmak* ve *Apaçi Gızlar* olurken diğer oyunlarda yok sayma ve başkaldırma olarak farklı direnme pratikleri oluşturulmuştur. *Cadının Bohçası*, *Bu Anlamlı Günde*, *90'larda Lubunya Olmak*, *Son Zenne*, *Uzaydan Gelen Prens* ve *Küründen Kabare* oyunlarında başkaldıran oyun kişileri ele alınırken; *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*, *Kraliçe Gece* ve *Mahallemin Şahane Baskısı* oyunlarında içinde bulunulan durumu yok sayarak bastırmaya çalışan oyun kişileri işlenmektedir.

Çalışmada homofobinin temel bir bağlam olarak görülmesi, oyun yazarlarının, LGBTIQ+ bireylere yönelik dışlama pratiklerini gözler önüne sererek politik bir söylem üretme, toplumdaki bölünmeye ve ayrımcılığa karşı durarak heteronormatif yapıyı eleştirme amacı güttüğünü, bu eleştirinin devamında meseleye çözüm olarak LGBTIQ+ bireylere 'kendinle barış ve örgütlen' önerisinde bulunulduğunu da göstermektedir. Yazarlardan bir kısmı eleştirisini mizahi bir dille yaparken diğer kısmı trajik bir

atmosfer kurarak seyircinin empati yapmasını sağlamaya çalışmışlardır. Ele alınan hikâyenin trajikliğini ortaya koymak amacıyla masalsı bir üsluba sahip olan oyunlar *Kadınlar Aşklar Şarkılar* ve *Kraliçe Gece*; gerçekçi bir üslup aracılığıyla aynı amacı hedefleyen oyunlar *Son Zenne* ve *Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi* olarak tespit edilmiştir. Mizahi bir üsluba sahip olduğu görülen oyunlar *Cadının Bohçası*, *Bu Anlamlı Günde*, *Apaçi Gızlar*, *Küründen Kabare*, *Uzaydan Gelen Prens* olarak belirlenmiştir. Ayrıca hem mizahi hem de trajik öğeleri bir arada barındırarak gerçekçi bir üsluba sahip olduğu görülen oyunlar ise *80'lerde Lubunya Olmak*, *90'larda Lubunya Olmak*, *Mahallemin Şahane Baskısı* olarak sınıflandırılmıştır. Bu, homofobiyi anlatıyla gözler önüne serme ihtiyacı duyan oyun yazarlarının, homofobinin aşılması yönündeki farklı seçimleri olarak yorumlanmıştır.

Oyun yazarları, LGBTIQ+ bireylerin homofobi karşısındaki durumlarını tasvir ederek 'kişisel olan politiktir' söylemini üretmekte ve bir çeşit tarih yazımı gerçekleştirmektedirler. LGBTIQ+ bireylerin hayatlarının anlatısını kaleme alan yazarlardan Esmeray kendi hikayesine, Ufuk Tan Altunkaya diğer gerçek yaşam hikayelerine, diğer oyun yazarları ise tamamen kurgu kişilerin hikayelerine yaslanmışlardır. Buradan hareketle, kişisel hikayelerden yola çıkılarak politik bir söylem üretme kaygısının güdüldüğü görülmüştür. Bununla birlikte oyun yazarlarının bir kısmının güçlü bir dramatik aksiyon kurmak yerine, LGBTIQ+ bireylerin yaşam öykülerine odaklanarak farklı alanlarda deneyimledikleri dışlanmaları anlattıkları, parçalı, an'a dayalı kolaj anlatılar kurdukları tespit edilmiştir. Buna bağlı olarak da bu oyun metinlerinin çoğunlukla belirsiz, kimi zaman düşsel, akışkan bir uzam ve zamanda geçtiği görülmüştür.

Oyun yazarlarının kişisel meseleleri anlatıya yaslanarak aktarıyor oluşu her ne kadar seyirciyle kurulan ilişki bakımından empatiyi sağlayan

çağdaş bir eğilim olsa da oyun yazarlarının son dönemde çoğunlukla bu yapıya yönelişi türsel olarak oyun metinlerinde bir aynılaşmayı, dolayısıyla oyun metinlerinin çeşitliliğinde ve tartışma alanlarında bir kısırlaştırmayı ortaya çıkarmaktadır. Buna bağlı olarak oyun yazarlarının homofobiye karşı ürettiği çözüm önerileri de sınırlı kalmakta; LGBTIQ+ bireylere yönelik olarak 'kendinle barış ve örgütlen' gibi spot bir söylemin ötesine geçmemektedir.

Oyun yazarlarının homofobiyi üreten bireylerden ziyade homofobiye maruz kalan bireylere odaklanmaları her ne kadar homofobik tutum ve davranışların aşılması yönünde bir adım olsa da bu yapıyı üreten bireylerin baş oyun kişisi olarak ele alınmaması bir eksi olarak görülmüştür. Ne var ki incelenen metinler arasından Şamil Yılmaz'ın oyunları, baş oyun kişisi olarak madun erkeklerin veya dışlanmış kadın grubunun ele alınması bakımından özel örneklerdendir.

Oyun yazarlarının homofobiye maruz kalan oyun kişilerini ele alırken çoğunlukla trans kadın veya erkek gay, nadiren de kadın gay baş oyun kişilerini tercih ettiği, aseksüel veya trans erkek gibi diğer LGBTIQ+ bireylere oyunlarda yer vermediği tespit edilmiştir. Söz konusu eğilim, homofobinin ve LGBTIQ+ bireylerin tiyatro sahnesindeki anlatısını ve bu meselenin tartışma alanını daraltmaktadır. Dolayısıyla yalnızca belirli cinsiyet kimliği ve cinsel yönelimlerin sahnede tartışmaya açılması, oyun yazarlığı bakımından yine bir aynılaşma ve kısırlaşma yaratmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışmada 2000 sonrası Türk tiyatrosunda homofobiyi konu alan oyunlardaki temel meseleler, odak noktaları ve yazarların yaklaşımları açıklanmış, böylece çağdaş oyun yazarlığımıza ilişkin tabloya katkı sunulmaya çalışılmıştır. Ayrıca makalemiz bu konuda çalışma yapacak araştırmacılar için bir başvuru kaynağı olma umudunu taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Akın, B. A. (2019). *Bir Queer Okuma: Sosyal Dışlanma ve Açılma Bağlamında Eşcinselliğin Tiyatromuzda Temsili*. *Yedi Dergisi*, (22), 19-29.
- Altunkaya, U. T. (2013). *80'lerde Lubunya Olmak*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Altunkaya, U. T. (2014). *90'larda Lubunya Olmak*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Arman, S. (2017). *Küründen Kabare*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Baird, V. (2004). *Cinsel Çeşitlilik - Yönelimler, Politikalar, Haklar ve İhlaller*. (Çev: H. Doğan) İstanbul: Metis Yayınları.
- Baş, E. (2016). *From Self-Effacement to Confrontation: The Emergence of Queer Theatre In Istanbul*. *Asian Culture and History*, 8(2), 126-134.
- Belkis, Ö. (2015). *Feminist Tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Bourdieu, P. (2015). *Eril Tahakküm*. (Çev: B. Yılmaz) İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Bozok, M. (2011). *Soru ve Cevaplarla Erkeklikler*. İstanbul: Sosyal Kalkınma ve Cinsiyet Eşitliği Politikaları Merkezi Derneği.
- Butler, J. (1999). *Cinsiyet Belası*. (Çev: B. Ertür) İstanbul: Metis Yayınları.
- Butler, J. (2007). *Taklit ve Toplumsal Cinsiyete Karşı Durma*. (Çev: O. Akınbay) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Celkan, E. N. (2012). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Celkan, E. N. (2016). *Toplu Oyunları 4*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Cingöz, Y., ve Gürsu, E. (2013). *90'larda Lubunya Olmak*. İzmir: Siyah Pembe Üçgen.
- Connell, R. (1995). *Masculinities*. Los Angeles: University of California Press.
- Diefendorf, S., ve Bridges, T. (2020). *On The Enduring Relationship Between Masculinity and Homophobia*. *Sexualities*, (23)7, 1264-1284.
- Edwards, T. (1994). *Erotics ve Politics: Gay Male Sexuality, Masculinity ans Feminism*. New York: Routledge.
- Emre, O. (2016). *Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İktidar ve Öteki'nin Yakın Dönem Türkiye Tiyatrosunda Yansıması*, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersöz Koç, E. (2019). *Transphobia In Ebru Nihan Celkan's Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (After The Day Nobody Died)*. *LGBT+ Studies in Turkey* (s. 131- 141), (Düz: Ç. Özbek) içinde, London: Transnational Press London.
- Esmeray. (2006). *Cadının Bohçası*. İstanbul: bgst Yayınları.
- Esmeray. (2012). *Yırtık Bohça*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Esmeray. (2014). *Kestirmeden Hikayeler*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- Gümüş, Y. E. (2017). *21.yy'da "Öteki'nin Sahnedeki Temsili*. 2. *Uluslararası Sanat Sempozyumu*, 273-286.
- Gümüş, Y. E. (2018). *2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı*. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 3(5), 237-248.
- Gümüş, Y. E., ve Çelenk, S. (2017). *Gezi Oyunları Bağlamında Sahnede Çağdaş Dil Arayışları*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (19), 55-62.
- Gürsu, E., ve Elitemiz, S. (2012). *80'lerde Lubunya Olmak*. İzmir: Siyah Pembe Üçgen.
- Herdt, G., ve van der Meer, T. (2003). *Homophobia and Anti-Gay Violence: Contemporary Perspectives*. *Culture, Health and Sexuality*, 5(2), 99-101.
- İnan, B. (2015). *Ben Senin Bildiğin Erkeklerden Değilim*. *Yayınlanmamış Oyun Metni*.
- İnceoğlu, Y., ve Çoban, S. (2018). *Giriş*. Y. İnceoğlu, ve S. Çoban içinde, *LGBTİ Bireyler ve Medya* (s. 9-12). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kaçar, Z. (2007). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Karalı, Ş. N. (2015). *Türkiye'de Sahnelenen Yerli Oyunlarda Transseksüellik ve Transfobi*. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılıçoğlu, A. C. (2018). *Mahallemin Şahane Baskısı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

