

TURGAY NAR'IN OYUNLARINDA ÜTOPİK MEKÂNLAR VE SIRADIŞI MİMARİ

Doç. Dr. Nurullah ULUTAŞ

Muş Alparslan Üniversitesi, nurullahulutas@gmail.com

Özet

Bergson, zaman ve mekânın her türlü deney öncesi bir sentezin temsilcisi olduğunu söyler. Cumhuriyet Dönemi Türk edebiyatının önemli tiyatro yazarlarından Turgay Nar; yalnız yazdığı oyunlarda işlediği temalarla değil; anlatım tekniği, söylemi, kurgu yöntemi aynı zamanda kurguladığı ütöpik mekân tasarımlarıyla ve sıra dışı mimari tarzıyla da adından söz ettiren bir yazardır. O, bazı oyunlarında ütöpik şehirler yaratırken bazı oyunlarında ise vahşeti andıran gizemli laboratuvarları sahne olarak kullanır. Mekân ve mekânın tasviri onun oyunlarını ilginç kılan öğelerdendir. Sıra dışı mekânlar kurgulamayı sever. Divane Derviş (Yunus Emre) oyununda bazı sahneler, çınar ağacının altına kazılmış Yunus'un mezarında gerçekleşir. Bu mezar bile sıra dışı bir dünyayla izleyiciyi buluşturur. *Gizler Çarşısı*'nda Dr. F.'nin laboratuvarı, bakire kızların derilerinin kurutulduğu bir mekândır. *Şehrazat'ın Oyunu*'nda askılara asılan genç kızların cesetlerinin bulunduğu oda ve altında vebalı ölülerin bulunduğu şehirler sıra dışı mekânlardır. *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlana)* oyununda bir yanardağın ağzında ve bir kuyunun dibinde yeni dünyalar yaratılır. Ceninlerin gömülü olduğu yatak odaları ve adeta insanlık tarihinin özetinin yansıdığı çöplükler, Nar'ın oyunlarında sahneye taşıdığı farklı mekânlardır.

Onun oyunlarında görülen bir diğer unsur ise sıra dışı mimaridir. Mezar taşları ve heykellerin bile kullanıldığı gözetleme kuleleri bu tarza verilebilecek ilk örnek olabilir. O, mekân ve zaman kaymalarıyla da okuyucuyu / izleyiciyi sarsan bir yazardır.

Bu çalışmada Turgay Nar'ın oyunlarında ele alınan aykırı mekân ve mimari tasarımlar üzerinde durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Turgay Nar, Tiyatro, Mekân, Mimari, Mekân Kayması

UTOPIAN PLACES AND EXTRAORDINARY ARCHITECTURE IN TURGAY NAR'S PLAYS

Abstract

Bergson reports that time and space are the representatives of a synthesis prior to any experiment. Turgay Nar, one of the remarkable theatre writers of Republic Period Turkish literature; is a remarkable author thanks to not only the themes he treats in his plays but also his narration technique, discourse, fiction method, utopian space designs and unusual architectural style. While he creates utopian cities in some of his plays, he uses mysterious laboratories that resemble atrocities in some. The space and depiction of space are interesting elements of his plays. He likes to fictionalize extraordinary places. In the play titled *Divane Derviş* (Yunus Emre) (*Transl. Diwane Derwish-(Yunus Emre)-*), some stages take place in the grave of Yunus dug under a plane tree. Even this grave brings audience to an extraordinary world. In the play titled *Gizler Çarşısı* (*Transl. Mall of Secrets*), Dr. F.'s laboratory is a place where the skins of virgin girls are dried. The room where the bodies of the young girls are hung and the cities under which the plague-corpses are found are unusual places in the play titled *Şehrazat'ın Oyunu* (*Transl. Shahrazad's Game*). In the play titled *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlana)* (*Transl. Wings on the Fire of Spirit- (Mevlana)-*), new worlds are created in the mouth of a volcano and in the depths of a well. The bedrooms where the fetuses are buried, and the garbage dumps that reflect the history of humanity, are different places that are carried to the stage in Nar's plays. Another element in his plays is the extraordinary architectural elements.

Surveillance towers where even grave stones and sculptures are used can be the primary example of his style. He is an author who shocks readers / audience with shifts of space and time. The modern city, aside from respecting the diversity of human bodies, chooses the way of destruction. The problems that the urban body tries to express through urban spaces become the main theme of post-1990 plays. Nar also treats this subject in his plays. Nar, who stands out with his plays bringing particularly social and political criticism in Turkish theatre, does not neglect to give social and political messages with various references without moving away from the axis of the event in most of his works. The political messages in his works are intended to be universal messages by staging the problems seen in almost every society ever since the first history of mankind rather than the everyday and vicious criticisms, current or shallow political references as in the majority of Republic Period theatre writers.

This study investigates unusual space and architectural designs in Turgay Nar's plays.

Key Words: Turgay Nar, Theatre, Space, Architectural, Shift of Space.

GİRİŞ

İnsanlığın teknolojik ve ekonomik anlamda gelişmesi beraberinde algısal ve bakış açısıyla ilgili değişiklikleri de getirir. Endüstrileşme ve kapitalizmin getirdiği çıkar savaşları ve ahlâkî değerlerin çöküşü (Karabulut, 2014: 84) sanat ve tiyatroyu da etkiler. Yeni akımlar, yeni yaklaşımlar, yeni insan tipleri, savaşların yarattığı buhran ve bunalımlar tiyatroya da yansır: “XVIII. yüzyıl sonlarında gittikçe güçlü bir ivme kazanan sosyo-politik ortam, değişen kavramlar ve estetik anlayışlar / arayışlar ile dünya savaşları dönemine kadar devam eden, savaşlar arasında ve sonrasında artarak süren bunalımlar, sahneyi ve tiyatro anlayışını da çeşitlendirmiştir: “Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında ve yirminci yüzyılın başlarında tiyatro anlayışının yavaş yavaş değişmesi, tiyatronun yazının egemenliğinden giderek kopması ve yönetmenliğin, yani sahne yorumunun önem kazanmasıyla dramaturg ve dramaturgi kavramları da değişime uğrar. Bu değişim, Fütürizm ve Dada hareketlerinin 1910’larda ortaya çıkarak ‘reform yerine, gelenekle bağların koparılmasını isteyen, tüm estetik normların kökten olumsuzlanmasından ortaya çıkan bir sanat anlayışının gelişmesine yol açmıştır. Birbiri ardına duyulan manifestolar, estetik değişim, gelişim ve beklentilerde içeriksel, mekânsal ve biçimsel farklılıkları zorunlu kılmıştır” (Turan, 1996: 44). Yazar ve şairler, sanatçılar ve tiyatrocular modernist ilkeler ekseninde eserler vermeye başladı. Disiplinlerde görülen bilimsel gelişmeler, pozitivistimin hemen her alanı etkilemesi, psikolojik ilerlemeler, Bergson sezgiciliği sanat ürünlerinde karşılık bulur¹. Bu gelişmeler, alegorik

¹ “Genellikle Modern tiyatro, gerçekçi akımla başlatılır. Bununla beraber gerçekçiliğin daha önceki akımlardan beslendiğini, ön hazırlığının onsekizinci yüzyıl dramında ve romantik tiyatrodaki olduğunu gözden kaçırmamak gerekir. Tiyatro tarihçisi John Gassner, romantizmi realizmin ilk aşaması sayar. Romantizmin dramatik biçimlemede özgürlük sağlayarak, kalıpları kırarak, sıradan insana ve onun sorunlarına eğilerek realizmin yolunu açtığını söyler. Dokunulmazlık kazanmış soylu sanat anlayışı romantizmle kırılmış, realizme elverişli ortam hazırlanmıştır... XIX. yüzyılda tiyatroyu etkileyen bir başka etken de bilimdeki gelişimdir. Bir yandan endüstriye yararlı bilim gelişir ve teknolojiye doğru yönelirken, öte yandan idealist felsefenin yerini materyalist felsefe alır. Bilim, endüstrinin hizmetine girmesinin sonucu olarak daha kapsayıcıdır, daha kolay anlaşılır ve senteze yöneliktir. Çeşitli bilimler birbirlerine yaklaşmaktadır. Hem evren, hem de yaşayan cisimler fizik kuralları ile açıklanmaktadır. Bu aşamada bilim, sanat düşüncesini de, sanatçıyı da etkilemekte, onun dünya görüşünü, konu seçimini ve yöntemini belirlemektedir. Darwin’in türlerin kökeni, insanın evrimi, kalıtım yasaları ve doğal ayıklama ile ilgili kuramları, yazarları büyük ölçüde etkilemiştir. Toplumda gözlemlenen amaçsız savaşım, doğanın temel yasası olarak sergilenir. İnsanın hayvanla aynı yapıda olduğunun bilincine

anlatımı, ütopyik dünyalar yaratma alışkanlığını ve sıra dışı mimarileri edebi eserlere aktarma geleneğini ve fantastik kurguyu beraberinde getirilir. Bu nedendir ki distopya edebiyatı günümüzde zirveyi zorlayan bir akım olarak hemen tüm milletlerin edebiyatında yayılmaktadır. Mekanı sadece bir hacim olarak düşünmeyip, aynı zamanda tüm duyu organları ile birlikte algılanan, sınırlarının kullanıcı tarafından oluşturulabildiği bir boşluk olarak ele almak gerekir (Erkan, 2015: 145).

Modern Türk Edebiyatının usta isimlerinden şair, yazar, tiyatroc, senarist, dramaturg Turgay Nar, şiirsel söylemi, mitoloji ve tasavvuf kavramlarını sahneye yansıtmaya ustalığıyla 90 sonrası Türk tiyatrosunun usta sanatçılarından biridir. Onu öne çıkaran özelliklerinden biri de oyunlarında anlattığı ütopyik mekânlar ve sıra dışı mimaridir. Onun hemen her oyununda kullandığı bu yöntem gerek Türk edebiyatında gerekse dünya edebiyatında çok az sanatçıda vardır. Onu özgün kılan bu özellik zaman zaman mekân ve zaman kırılmasıyla daha soyut ve gizemli bir niteliğe bürünür. Bu yüzden onun oyunlarını anlamak kültürel bir seviye ve ön okuma gerektirir. Kurgu bakımından zaman zaman bilinç akışı tekniğini kullanması onu modernist sanatçılara yaklaştırır. Gerek *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlana)*, *Gizler Çarşısı*, *Şehrazat'ın Oyunu*, *Kuyu*, *Terzi Makası* gerekse *Hitit Medeniyeti* gibi oyunlarında mitolojik yönü de olan yeni şehirler ve tarihi olaylar yaratarak, okuyucuyu sarsar. Bu bağlamda Turgay Nar, oyunlarında mitolojik dünyaya ait unsurları fantastik bir düşün dünyası içinde sunsa da her defasında sosyal ve politik mesajlar vermeyi ihmal etmez. Onun eserlerinin çoğunda politik eleştiri, ironi yoluyla veya parodi şeklinde sunulur. Yazar, bu

varılması, bu savaşı daha da acımasız göstermektedir. Fizyolojide Claude Bernard'ın, psikolojide Sigmund Freud'un bulguları yazını aynı biçimde etkilemiştir. Gerçekçi kuramın odağını oluşturan "çevresine yazgılı insan" düşüncesi bilimsel bulguların ürünüdür... Bu dönemde yazını etkileyen felsefe görüşü pozitivism olmuştur. Auguste Comte, daha önceki felsefe okullarının dayandığı bilgi kuramına karşı çıkmıştır... Auguste Comte sanatı bir olgu olarak ele alıyordu. Comte'a göre bütün öteki olgular gibi sanat da toplumun durumuna bağlıydı. Sanatı da, bilim adamı gibi, nesnel olarak incelemek gerekiyordu. Auguste Comte, sanatın başka bir yönüne, toplum düzeninin gelişmesine katkıda bulunma gücüne de değinmiştir. Sanatçının ülküsünü gerçekleştirmek için kendine de, doğaya da egemen olduğunu, idealindeki insan gibi hareket ettiğini, hem düşün, hem ahlak güdülerine dayandığını ileri sürmüştür; sanatçıyı bu özellikleri ile ilerideki uyumlu toplum yaşamının yapıcısı olarak görmüştür. Yazını etkileyen bir başka düşünür de Hippolyte Taine olmuştur. Taine, doğanın her bölümünün ötekine nedensellik bağı ile bağlı olduğunu, doğanın birlikli, bölünmez bir zorunluluklar yasası olduğunu kabul eder. Zorunluluk, insanın düşüncesinden değil, nesnenin kendinden gelmektedir. Bu bakımdan yazar yapıtında "ırk, ortam, zaman etmenlerini dikkate almalıdır." (Şener, Sevda. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Yayınları, Ankara, , s. 167-169).

eserinde de okuyucuya/seyirciye mesaj vermeyi ihmal etmez. O bu tarzını Maurice Blanchot'tan aldığı söyler (Nar, *Radikal*, 05/10/2007:7).

Nar'ın oyunlarında ütöpik mekânlar şu şekilde karşımıza çıkar:

A. Ütöpik Mekânlar

I. Ütöpik Bir Mekân Olarak Kuyu İmgesi

Turgay Nar'ın *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)* (Nar, 2006) adlı oyununda,

a. Mevlânâ Celâleddin ile Divâne Derviş, Tebrizli Şems'in öldürülüp atıldığı kuyunun başına gelirler. Kuyunun ağzını çevreleyen duvar el yazması kitaplara dönüşmüştür.

Oyunda Divâne Derviş ile Mevlânâ Celâleddin kuyunun ağzına geldiklerinde, Mevlânâ Celâleddin, yolun tükenip tükenmediğini sorar? Divâne Derviş, kuyunun artık onun yoldaşı ve sırdaşı olduğunu belirtir. Mevlânâ Celâleddin, eğer Şems'i görmeyecekse Allah'tan gözlerini almasını dileyince, Divâne Derviş ona sitem ederek gözlerin sadece Şems'i görmek için değil Allah'ın yeryüzündeki ayetlerini görmek için de yaratıldığını belirterek Mevlânâ Celâleddin'in ısrarlarına rağmen kaybolur. O sırada Ömer Hayyam, zuhur eder. Orada Hayyam ile sohbet ederler. Matematik terimleri üzerinden tasavvuf konuşurlar. Mevlânâ ve Hayyam ayrı dönemlerde yaşasalar da yazar onları bilinç akışı yoluyla buluşturur: "Bilinç akışı'nın modernist kullanımında imgesel çağrışım yöntemi tüm sanat dallarının temelini oluşturur ve bu da çoğu zaman bilinç dışında gerçekleşen bir olgu olarak kabul edilir. Bu yaklaşımın amacı, Bergson'un da altını çizdiği gibi kişisel zaman (durée) deneyimimizin değişkenliğiyle başkalarının arasındaki uyumsuzluk bağlamında öznel psikolojik süreçlere bağlı kalabilmektir" (Butler, 2013: 68).

Modernist sanat, kişisel deneyimleri öne çıkaran bir niteliğe sahiptir. 19. Yüzyılda imgeye, sembolizme, düşlere ve bilinçdışına yapılan vurguları miras alan modern dönemin en önemli sanatçıları, her daim bireyin kendi farkındalığını öne çıkarırlar. Dahası imgeler, sezgiler ve "epifanik" anlarla hakikatin bulunması yolunu benimseyerek edebi eserleri güçlü kılmayı tercih ederler (Butler, 2013:72). Turgay Nar'ın yaptığı tam da budur. O, tarihsel gerçekliklere imgeler, semboller, düşler, zaman ve mekân kayması, grotesk unsurlar yoluyla yeni bir görünüm kazandırır. Sahnenin sonunda Ömer Hayyam, Mevlânâ'nın sırrını kuyuya söylemesini ister. Mevlânâ, aşkının hasretini kuyuya söylerken bir yandan semâ döner. Yazar,

bu bölümde bilimsel soruyu, bilimsel olmayan bir ispatta kullanır. Buna göre varlık sırrı, dünyanın sırrıdır.

Heidegger'e göre varlığın hakikati öznel bilinci aşar. Bu bilinç varlığa dair öznel idrak ile başlasa da tarihsel olduğu için sürekli olarak devam eden bir anlama eylemi-dir. Hermenötik açısından özel anlam sahibi bir husus da Husserl'in eserlerinde hiç geçmeyen hermenötüğü Heidegger'in bütün asli boyutlarıyla fenomenoloji olarak değerlendirmesi ve "Varlık ve Zaman" (Sein und Zeit) adlı eserinde varoluş hermenötüğünü (hermeneutic of being) inşâ etme olarak algılamasıdır. Heidegger fenomenolojik felsefesini tanımlamak için "phenomenology" kavramının Yunanca kökenlerine müracaat eder, kavramın iki ayrı kelimedden (phenomen ve logos) oluştuğunu belirtir. Birincisi (phenomen) "gün ışığında bulunan ve açığa çıkmış olan şeyler topluluğu" ya da "ışıkta ortaya çıkabilecek şeyler" anlamına gelir. Burada ifade edildiği şekliyle bir şeyin "açığa çıkması" ya da "yansması" kendisinin ötesinde bir başka şeye işaret eden ikincil bir durum gibi değerlendirilmemeli; çünkü bu "açığa çıkma" herhangi bir şeyin ikincil özelliklerinden değil, her nasılsa o şekilde ortaya çıkmasıdır (Palmer, 1969: 127). Yukarıda başladığı semâyı kuyunun dibinde sürdürür, tamamlar... Duvarlarından çürümüş ağaç köklerinin sarktığı kuyu kuş ve insan iskeletlerinin yığıldığı bir kemik mahzeni gibidir). Mevlânâ Celâleddin, kuyunun dibine indiğinde Şems'i bulamaz. Kuyunun ağzında bekleyen Ömer Hayyam'a durumu anlatınca, O aramaktan başka çaresi olmadığını söyleyerek yokluğa karışır. Tam o sırada *kuyunun duvarından Zümrüdüanka yüzü parçalanmış bir ayna* halinde vücut bulur.

b. Mevlânâ Celâleddin kuyunun ürperten ıssızlığına inmiştir. Yukarıda başladığı semâyı kuyunun dibinde sürdürür, tamamlar. Duvarlarından çürümüş ağaç köklerinin sarktığı kuyu kuş ve insan iskeletlerinin yığıldığı bir "kemik mahzeni" gibidir.

Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ) adlı oyunun sonraki sahnesinde, inilen kuyu sıra dışı bir kuyu özelliği gösterir. Adeta insanlık tarihi boyunca işlenen zulümleri yansıtan bir aynadır. Yazar, "Kemik Mahzeni" imgesiyle bu durumu okuyucuya aktarır.

Mevlânâ Celâleddin: "Burası!.. Burası, ey Hayyam!.. Bir... Bir zulüm mahzeni!.. Nice başlar kesilip atılmış buraya!.. Nice çocuk çığlıkları boğuk bir kan pıhtısına dönüşmüş!.. Bedenler çürümüş de giysiler hâlâ ten sıcaklığında!.. O içinden su içtiğin toprak testiye sor ey Hayyam, içindeki su bu kuyunun suyu muydu? O eski haline dönesice testi sana yalan

söylüyor!.. Onu bir mezar taşına vur da kırılırsın ey Hayyam!.. Burası balçık dolu. Allahım bu ne zulüm, Allahım bu kemik mahzeni kimin mutluluğuna gül bahçesi oldu?” (s. 44-45)

Turgay Nar, eserlerini genellikle soyut kavramlar, felsefi duyarlılıklar, tasavvufi olgular ve mitolojik kahramanlar üzerine kursa da hemen her eserinde sosyal ve politik bir mesaj vermeyi ihmal etmez. İlk bölümde Moğol zulmüne atıf yapan yazar, eserin dördüncü sahnesinde, Cüneyd-i Bağdadi'nin oğlunun katledildiği trajediyi hatırlatır. Sahnenin başında (Mevlânâ Celâleddin kuyunun ürperten ıssızlığına inmiştir. Yukarıda başladığı semâyı kuyunun dibinde sürdürür, tamamlar... Duvarlarından çürümüş ağaç köklerinin sarktığı kuyu kuş ve insan iskeletlerinin yığıldığı bir kemik mahzeni gibidir). Mevlânâ Celâleddin, kuyunun dibine indiğinde Şems'i bulamaz. Kuyunun ağzında bekleyen Ömer Hayyam'a durumu anlatınca, O aramaktan başka çaresi olmadığını söyleyerek yokluğa karışır. Tam o sırada kuyunun duvarından Zümrüdüanka yüzü parçalanmış bir ayna halinde vücut bulur. Zümrüdüanka'ya kim ve ne olduğunu sorunca O da dile gelip sırrını söylemesi karşılığında Mevlânâ'ya sırrını verebileceğini belirtir. Konuşmaları şöyle devam eder: “Ey Muhammed Celâleddin!.. Sen sırrı bilmesen buralara kadar gelmezdin... Onu bir elinle tutarken, öbürüyle itiyorsun... Bunun adı aşk!.. Aşk, ey Mevlâna!... Benim adım Zümrüdüanka... Kaf dağıdır benim yurdum.” (s. 46)

Yazar, “Kemik Mahzeni” imgesiyle, Comte de Lautrémont'un *Maldoror'un Şarkıları* adlı eserinde geçen: “Adlandırmaya yüzümün kızardığı bu iğrenç kemik mahzenleri karşısında, bizi tedirgin eden ve bize alabildiğine egemence boyun eğdiren şeye artık tepki göstermenin zamanıdır” (Lautrémont, 2008: 253) bölümüne gönderme yaparak yeni bir metinlerarasılık tekniğini dener. Yazar, Zümrüdüanka sembolü aracılığıyla sahne boyunca sosyal bir eleştiriye yönelir. Toplumun, birey üzerindeki baskısına, yozlaşmış kültüre ve işlenen zulümler yoluyla insan onurunun alaşağı edilmesine tepki gösterir. Oyunda bahsedilen Mutlak Sır, Allah'tır. Mevlânâ, Allah aşkını arayışa devam ederken aslında o aşkı içinde aradığının farkında değildir. Zümrüdüanka bunu vurgular. Mevlânâ, ona yeniden sorar: “Seni Kaf dağının burcundan bu kanlı kuyunun dibine indiren ne? Neden geldin ta oralardan buraya?”

Zümrüdüanka: Şems-i Tebrizî'nin bir rebab sesine dönüşen çığlığını Kaf dağının burcunda duydum da etim titredi, kemiğim eridi... Kalkıp indim buralara kadar... Madem bu

kanlı, ilençli yolda sen ışığı arayan bir pervanesin, sana bir hikâye anlatmak istiyorum...” (s. 46)

Zümrüdüanka, mitolojik bir karakter olup mitolojik bir dağ olan Kaf dağından Şems'in ölüm çılgınlığını duyunca kuyuya iner. Kuyu, aynı zamanda hayattır. Dünyadaki tüm çirkinliklerin ve zulümleri sembolüdür. Mevlânâ'nın, “içi insan zûlmünün pisliliğiyle tıkalı” diye şikâyette bulunduğu kuyu aslında dünyadır. Yazar, güncel ve evrensel insan zulmüne bu yolla yeniden değinir. Oyunun bu bölümünde bahsedilen vadiler Tasavvufta, Nefsi Emmare, Nefsi Levvame, Nefsi Mülhime, Nefsi Mutmainne, Nefsi Radiyye, Nefsi Marziyye, Nefsi Kamile olarak adlandırılan nefis mertebeleridir. Tüm bu mertebeleri geçtikten sonra sâlik, İnsan-ı Kâmil makamına erişir. Bu makama erişmenin ilk şartı, tüm bu makamları aşarak, dünyevi ve beşeri olandan soyutlanmadır. Bu hale Eckhart, “bilişsel bir temsil ya da imgesiz bir biliş” adını verir. “Soyutlanmada nefis, Tanrı'nın her şey haline gelmesini sağlar ve yalnızca Tanrı'nın iradesinin olmasını ister. Tanrı orada olsun diye kendisini kendisinden saflaştırır. (...) Eckhart'ın “hareketsiz soyutlanma” öğretisi, “zahiri insan” ile “Bâtınî insan” arasında önemli bir ayrım yapmasına yol açar. Zahiri insan, bir “his” insanıdır, bütün enerjisini harici hislerinin uygulanmasında kullanır. “Meşgul” insandır, “faaliyet” insanıdır o. (...) Eğer Bâtınî insan zihnini “soylu ve yüce” bir şeye açmayı arzularsa, nefis bütün güçlerini hislerden koparır ve onları münhasıran deruni tefekkür nesnesinde yoğunlaştırır. Böyle bir halde Bâtınî insan, düzeni bozulmuş bir insanın anlamında değil, ama ilahi şeyler üzerine tefekkürün “vecd”inde olan anlamında tamamiyle “hissiz”dir. Bu deruni tefekkür nesnesi, Eckhart tarafından, “bilişsel bir temsil ya da imgesiz bir biliş” diye betimlenir” (Demirhan, 2004: 185-187).

Ayrıca, “Kuyu” formuyla “Ney”in şekilsel formu bu bölümde uyuşur. Metinde geçen ve Mevlânâ'nın “Tanrı'nın nefesi gibi kuyuya üflenmek” istemesinde yazar, metaforik bir anlatım yakalar. Kuyunun devasa bir ney olarak algılanması, yazarın şekil bozukluğu yoluyla aynı zamanda grotesk anlatıma da yöneldiğini açıklar. Nar, bu yolla “Ney” ve “Kuyu” arasında görsel imajlar yoluyla bir bağlantı kurmaya çalışır. Nitelikli edebi eserlerde dışsal imgelerin sözcüklerle ifade edilmesinden ziyade görselleşmiş olup olmaması veya yalnızca duygusal-iradi şekilde deneyimlenip deneyimlenmemesi bir algı yaratması önemlidir... Başka bir deyişle, dışsal imge yalnızca "ifade edici" değildir, aynı zamanda sanatsal olarak "izlenim uyandırıcı" da olmalıdır (Bahtin, 2005: 130). Zümrüdüanka'nın kuyunun duvarından dönüşümü de yine mitolojik anlatım tekniği taşır.

c. Çöplük'te Cinayet Sırrını Saklayan Kilise Kuyusu

Modern sanat anlayışında, sanattan reklama hiçbir tanımlayıcı orijinal değildir ve tüm ideolojik olarak ima edilen imgeler kültürün yaratılması ve yorumlanması için söyleme dönüşmüştür (Uçar, 2001: 159). Sanatçılar bu paralellikte yapıtlarında çoğulcu imgeleri kullanırken birbirleriyle oluşturdukları ya da farklı içeriklerde kullanıldıkları anlamalara dikkat kesilirler. Anlamın yapılandırılması ve bu süreç, yapının bizzat kendisini bozması ile gerçekleşir. Turgay Nar'ın *Çöplük*'ünde bu yapılandırmayı gerçekleştiren imgelerden ikisi "Kuyu" ve "Kilise" dir. Bu iki imge üzerinden yozlaşmış bir inanç eleştirisi yapılır. Bu eleştiri, söz konusu olan fizyolojik ihtiyaçlar olduğunda kutsal olanın kurallarının geçersizleştiği bir gerçekle paralellik gösterir.

Çöplük (Nar, 1997) Oyununda Şişme bebeği kiralamaya çalışırken çöplüğü kontrol altında tutan İdris'in adamları olduğundan şüphelendikleri adamları öldürürler ve başlarını kesip kilisenin bahçesindeki kuyuya atarlar. Haço ve İsrail, İdris'in iki adamını öldürdükten sonra kafalarını kesip kilise kuyusuna atarlar. Bu oyunda kutu adeta sırları saklayan bir hazne görevi görür. Gizemli olan tüm olaylar kuyuda vuku bulur.

Edebiyatta ve sanatta "simulacrum"un (Benzetme) gerçekleşmesi belirsizlik ve gelip geçiciliğe neden olur. Postmodern edebiyat ve sanatta, anlatı genelde doğrusal olmayan, usçu olmayan ve belirlenimci olmayan bir biçimdedir. Artık akılcı olması da gerekmez, çünkü belli bir ideale göre ölçütlendirilemez. Eserde görülen "kuyu" imgesi ise bu idealin ölçütlendirilemediğinin kanıtı olan bir başka imgedir. Kuyunun burada bilinçaltının karanlık bölgelerine yapılan bir yolculuk olarak okunması mümkündür. Bütün mitolojik kahramanlar gibi İsrail de kuyuya düştüğünde "dış dünyadan iç dünyaya, makro kozmostan mikro kozmosa doğru kökten bir yer değişimi" (Campbell, 2000: 27) yaşamayı arzular. Bu değişimin kurtuluşu olduğu ümidi içinde günahlarından arınmak ister.

Kuyu, karanlık ve kapalılık imgeleriyle kendisini gerçekleştirecek olan "sonsuz" serüvenindeki her kahramanın, girmek zorunda olduğu tipik bir erginlenme mekânı olarak "bilinçaltının simgesidir" (Campbell, 2000, 91).

Haço oyunun sonunda baltasıyla İsrail' in peşinden gider. İsrail ise kuyunun içine kaçmıştır, orada günah çıkarmaya çalışır. Bunun üzerine Haço İsrail' i kuyuda bulur ve onun kurtuluşuna izin vermeyerek onu öldürür. Fakat bu yolculuğun sonunda diğer mitolojik

kahramanlardan farklı olarak onun için ölüm gizlidir. Kuyu, oyunun sonunda kapanarak onu karanlığa hapseder:

Haço: İdris... İdris de çok büyük! Çöplük! Çöplük de çok büyük... Belediye Başkanlığı seçimlerini kim kazanacak dersin peder efendi? Söyleyeyim de küçük kiliseni yut? İsa kazanacak belediye seçimlerini! Elimde, elimdeki şu balta... Kutsal liderimiz bu balta olacak Peder Virgin! (Ve kuyu kapanır...) (Nar, 1997, 63).

Eserde hem sembolik olarak Peder Virgin' e götürmeyi planladıkları adı İsa olacak bebeğin babasını, hem de kıyamet borusunu öttürecek meleğin temsili görevini üstlenen İsrail, tüm bu kutsal saydığımız niteliklerle kurtuluşa ulaşmak isterken kendini kuyunun dibinde bulur. Böylelikle başlangıçta tüm mitolojik kahramanların kaderine ortak olur. Manevi geçişin, yani kurtuluşun, “unutulmuş kayıp güçlerin canlandırıldığı derinliklere doğru” (Campbell, 2000, 41) olması, bu derinliklerin dönüşümün ideal mekânlarını temsil etmesi üzerine İsrail de burada bir içsel yolculuk gerçekleştirir.

d. Söz Kuyusu

Turgay Nar'ın *Kuyu* adlı oyunu adından da anlaşılacağı gibi bir kuyuda geçer. İki kardeşin hikâyesini anlatan bu ilginç oyunda yaşanan her şey bu esrarengiz kuyu ekseninde oyuna yansır. Birilerinin kendilerine kazdırdıkları; fakat ne kuyusu olduğunu bilmedikleri bu kuyuyu iki oğul söz kuyusuna benzetirler:

“2. OĞUL: Belki de SÖZ kuyusu... Evet, evet SÖZ kuyusuna dönüştürmek istiyorlar... İnsanların duymak isteyip de bir türlü duyamadıkları Sözleri, gelip kuyuya bağırmaları, sonra da...”

1. OĞUL: Saçmalama!.. Kimse bu kadar ayrıntıya katlanamaz... Ama, ama içimde, başlangıçtan şimdiye sanki, sanki bir su arayışı var... Biliyor musun, insanın en iyi dostu kuyulardır... (*Ses, kuyu da yankı yapar: "Hişt!..", "Hişt!.."...*) İşte, bunun gibi... Şöyle kendine göre bir kuyun olacak, oturacaksın başına, kendine söylenmesini beklediğin bütün güzel, çekici ve bildiğin bütün baştan çıkarıcı, kışkırtıcı sözleri kuyunun kalbine sesleneceksin... Sonra da oturup...”

2. OĞUL: Sen hiç aynadan bir odaya kapatıldın mı?” (s.130-131).

Oyunda “söz kuyusu” ve “aynadan oda” ibareleri sıra dışı imgelerdir. 2. Oğulun kuyudan çıkardığını söylediği esrarengiz kitapta yazılan: “Zaman gövdemizde taş kesilecek” satırları ve kurguyla ilgili aykırı olay ve ifadeler yazarın anlatım tekniğinin ne denli farklı olduğunu ortaya koyar.

II. Mağma ve Sırlar Aynası

Can Ateşinde Kanatlar (Mevlana) oyununun 5. Sahnesinde Mevlânâ Celâleddin, Zümrüdüanka'nın verdiği gülün dikeniyiyle kuyuyu kazarak yerkürenin çekirdeğine -arzun merkezine- inmiştir; artık “mağma”nın içindedir. Bu eriyiğin içinde Ayetü'l Sema Kuşlar ana rahmindeki ceninler gibi durmaktadırlar. Ayetü'l Sema Kuşlar, Simurg'a ulaşmak için yollara düşen kuşlar arasından "otuz kuş"u imlemektedir. Bunların arasında gökmavisi -ya da lacivert- bir ipek kaftan giymiş Feridüddin Attar'ı görürüz. Mağmanın uğultusu bendir seslerinden yükselir. Şems'e olan aşkıdan bahseden Mevlânâ'ya, Attar, kuşların hikmetinden bahseder: “M. Celâleddin: Bu aynada ne kendi yüzüm var, ne de o güneşler güneşinin... Bir sırlar aynasıyla kuşatıldım ey Feridüddin-i Attar... Yüzler yüzleri unuttu... Azap meyveleri topluyor kuşlar...” (s. 51).

Oyunun bu bölümünde, Mevlânâ'nın Attar'la buluştuğu mağma, insanlığın kimyasının ortak buluşma noktasıdır. Yazar, tüm ırkların, inançların çeşitliliğinin kaynaştığı hücre çekirdeğine bu metaforla gönderme yapar. Mağma, her türlü kimyanın bir potada eridiği yerdir. Oyunun bu bölümünde geçen: “Mevlânâ, onun eteğine kapanmak istese de bir anda kaybolan Attar, başka bir yerde belirir” ifadelerinden de anlaşılacağı üzere mekân kayması öne çıkar. Mekân insanın hayatında kendisini tanımlamaya başladığı ilk kavramdır. İnsanın yaşadığı evrende kendisini konumlandırmaya çalışması en temel gereksinimlerindedir. Merleau Ponty, insanın kendi varoluşunu genellikle mekânlar aracılığıyla ortaya koyduğunu ve insanın bedeniyle düşünceleriyle belli mekânlara ait olduğunu imler. Yeryüzündeki savaşların nedenini de mekânsal bir zemine oturtur (Öztürk Çetindoğan, 2009: 137). Metinde geçen: “Yüzler yüzleri unuttu... Azap meyveleri topluyor kuşlar...” mısraları Turgay Nar'ın, “Bir Yüzün Güz Bitiminde” (Nar, 1991: 50) adlı kendi şiirinden aynen alıntı yaparak metinlerarasılık tekniğine başvurduğu bir bölümdür. Hermeneutic, ön yargıların, yaşanmışlıkların, varlıkların sahip oldukları özelliklerin onları yorumlamamızda etkili olduğunu savunur. Dil ve kültürün de objeleri ve durumları yorumlamada etkili olduğu inkâr edilemez. Bu bağlamda, Ricœur, Hans-Georg Gadamer, Collingwood ve Heidegger başta

olmak üzere bu alan üzerine yazan uzmanların farklı tartışmalara girdikleri görülür. Bu tartışmaların zaman zaman Tanrı'nın varlığını sorgulamada bile yorum farkına dayandığı iddia edilir. Her kültürün ve her dinin bu konuda farklı yaklaşımlara sahip olduğu iddia edilir (Naugle & Nussbaum, 1993: 15-23).

III. Mezarlık

a. *Divâne Ağaç (Yunus Emre) oyununda, Yunus Emre'nin annesi Kün Ana oğlunu ararken onun mezarının bir ağacın kökleri altında olduğunu öğrenir. Ağacın kökleri ayrı âlemlere uzanır ve içinde farklı dünyalar barındırır: "Mezarın içi toprak damlı, kerpiç bir evin odası gibidir. DİVÂNE AĞAÇ'ın kök-ayakları odanın tavanından ağaçtan sarkıtlar gibi aşağıya yürümüştür. Kök-ayakların biçiminde insan vücudunun seyri vardır; sanki insan donuna bürünmüşlerdir. Bu kök-ayaklardan biri HACI BEKTAŞ VELİ'dir ve derinlikte oturmaktadır. Bir diğeri yerinde değildir. Bu "yerinde olmayan kök-ayak", HALLÂC-I MANSÛR'dur. Ondan geriye, mezarın duvarında oyuk biçiminde vücudunun "varlık izi" kalmıştır. Bu iz, aynı zamanda bir "kapı"yı çağrıştırmaktadır" (s. 17).*

Turgay Nar'ın *Divâne Ağaç (Yunus Emre)* oyununda KÜN ANA'nın kudümler, bendirler ve çenglerin velvelesi içinde Yunus Emre'nin mezarına inişi RİTÜEL bir tasarımla verilir. Bundan sonrası DİVÂNE AĞAÇ'ın, rüyasında gördüğü mezarın rüyasının anlatımıdır. Bu anlatımla birlikte KÜN ANA, hem rüyayı dinleyendir, hem de rüyanın bir unsurudur; onun içindedir. Oyunda, Yunus Emre, "Kayıp Kültürü" imlemektedir. Anasının onu araması, öznelde kayıp kültürün peşindeki Anadolu'yu, genelde ise insanlığın yiten erdem ve insani değerlerinin peşinde olmayı anlatmaktadır. Yunus'un oyun içinde hiç gösterilmemesi, onun yüzüne ve cismine yani varlığına nesnel tanıklığın olmamasındaki büyüü korumak içindir. Kün Ana, "Kün" yani "Ol!" emri ile ilahi varoluşu, "ana" ile de doğurganlığı, bereketi, dirliği, hayatı imlemektedir. Kün Ana'nın Yunus Emre'nin anası olarak adlandırılmasının nedeni, "güneş ana" kültüyle ilişkilendirmek ve yaradılışa ilişkin "ol!" (Kün!) emriyle doğurganlık edimi olan analık imgesini örtüştürmektir (Saruhan, 2007).

Yazar, oyununu imgeler üzerine kurar. Bu imgeler, tasavvufi göndergelere karşılık gelir. "Asa" imgesinin de Siyah Kalem'in minyatürlerinde sıklıkla kullanılması (Batur, 1999: 264) bu bağlamda anlamlıdır. Asa, ağacın bütününe insan hayatın bütününe bağlıdır.

Turgay Nar'ın oyunlarında öne çıkan ustalıklarından biri de göstergebilim metotlarından yararlanarak bir söylem geliştirmesidir. O, imgesel ve şiirsel dili aracılığıyla görünenin ötesinde bir dizgeler âlemine gönderme yapmayı seven bir yazardır. Göstergeler, kendilerinden başka bir şeye gönderme yapan eylemler ya da yapılarıdır. Kodlar, içinde göstergelerin düzenlendiği ve göstergelerin birbirleri ile nasıl ilişkilendirilebileceğini belirleyen sistemler, olarak tanımlanabilir.

Fiske, bu gösterge ve kodların başkalarına aktarıldığını ya da başkaları için hazır hale getirildiğini ileri sürer. Fiske, göstergeleri ve kodları iletişimi aktarma ya da bir toplumsal ilişkiler pratiği (Fiske, 2003: 139) olarak algılar. Oyunun bir "ağaç" motifi üzerinden geliştirilmesi yazarın anlatım tekniğiyle ilişkilendirilebilir. Çünkü ağaç ve orman, Göktürkler ve Uygurlar zamanında bütün Türkler tarafından kutsal sayılırdı. Özellikle kayın ağacı Türkler ve Şamanlar için bir kültür. Şamanlar, ayinleri sırasında yanlarında muhakkak kayın ağacı bulunduruyordu ve bazı durumlarda bu ağaç tapınılan mukaddes bir varlık (İnan, 2000: 64) olarak kutsanmaktaydı. Göstergebilim, tiyatroyu anlatım ve dil olarak incelemeye değer olarak bulur. Tiyatrodaki sözce, değişik anlatım düzeylerinde gerçekleştirilecek bir göstergeler yumağı olarak alınabilir. Diyalog ve anlatsal düzenleme yazınsal göstergebilimin bir parçasıdır (Greimas, Courtès, 1979: 392'dan aktaran Günay, 1999: 111-123). Kuş, imgesi ise hem kuşların ötüşleriyle Allah'ı zikir etmesine hem Simurg kuşu vasıtasıyla gerçek hakikati arama yolculuğuna hem de ruhun beden kafesinden uçuşu eylemine gönderme yapar (Cebecioğlu, (2009: 244).

Divane Ağaç, bin yıldır Yunus'un toprağından aldığı himmetle ayakta kaldığını şöyle anlatırken aynı zamanda Yunus'la aynı meşrebe sahip tasavvuf temsilcilerine gönderme yapar: "Bin yıldır burada köklerle Yunus'un toprağından himmet alırım. O'nun mezarındaki hıçlık kokusu bir bengisuya dönüşür, dolaşır can haznemde. Bak ki ana, bir dalım Kaygusuz Abdal olur, bir dalım Seyyid Nesîmî; yaprağım Eşrefoğlu, çiçeğim Pîr Sultan ve dahi yemişlerim bil cümle evliyâ, enbiyâ; Kök-ayağım Hacı Bektaş Velî; kabuğum Tapduk Emre; kanım Hallâc-ı Mansûr ve dahi musâhibbim, muhibbim Pîr-i Türkistan Hoca Ahmed Yesevî..." (s. 15).

Oyunda bahsedilen karakterler Yunus'un düşünce kaynakları, öncül ve ardılları ortak tasavvufî kültürel mirası belirtmek amacıyla kullanılmıştır. Bu isimler, tarihsel veya kronolojik gerçeklikten ziyade yazarın tercih ettiği bir anlatım aracı olarak değerlendirilmelidir.

Divane Ağaç, oğlunu görmek isteyen Kün Ana'ya Yunus'un köklerinin uzandığı mezarda yattığını ve kendisini düşsel bir mezarlık âlemine doğru yolculuğa çıkaracağını söyler. Kün Ana, bir rüya aleminde ritüel bir tasarımla Yunus'un mezarına iner. Burada bir mekân kırılması söz konusudur. İnsan - beden - mekân ilişkisinin, eylemin çizgiselliğinin göreceli durumlara kayması ile aktarıldığı metinde, oyunun sunduğu ürkütücü görselliği, yeni bir varoluş biçiminin özeti konumunda görünür. Öyle ya da böyle okuyucuya ya da izleyiciye bir huzursuzluk aşılıyarak kendi öznel eleştirisini yapması beklenir. Herkesin kültürü tüketmeyi öğrendiği bu çağda artık tükettiğimizi bile fark etmeyecek bir noktaya geldiğimiz eleştirisi verilmek istenir. Bu durum; "Her şey kültürdür, meta kültürüdür... Bir zamanalar adına estetik dediğimiz... Bütün bu yok olmaların sorumlusu olan meta kültürü" (Fredric Jameson'dan aktaran Fuchs, 2003: 171) olarak tanımlanabilir.

Göstergebilim açısından mezar imgesi de son derece önemlidir. Mezarlar, milletlerin kültür ve kimliği açısından son derece önemli göstergelerdir. Bir mezara bakarak o milletin kültür, inanç, gelenek ve hayata bakışları hakkında bilgi edinmek mümkündür. Bazı milletlerin adeta tüm hayatlarını mezar taşlarına resmettiklerine şahit oluruz. Mezar taşı ve üzerine nakşedilen resim üslupları o milletin yaşama biçimini ele verir. İnsan düşüncesinin fantastik tasarımları, zaman zaman derin mistik sırları da içinde barındırır (Tansuğ, 1988: 71).

Mezarlık, burada bir anlamda anne rahmi veya Hacı Bektaş Veli'nin tekkesine de gönderme yapar. Seyirci / Okuyucu mezardaki karanlığa gözün alışmasını Kün Ana'nın gözüyle algılar. *Divane Ağaç*'in kökleri odanın tavanından sarkmaktadır. Kök – Ayaklar, insan bedenini andırmaktadır. Kök Ayaklardan biri Hacı Bektaş Veli'yi yerinde olmayan diğeri ise Hallac-ı Mansur'u imlemektedir. Ondan geriye, mezarın duvarında oyuk biçiminde vücudunun "varlık izi" kalmıştır. Bu iz, aynı zamanda bir "kapı"yı çağrıştırmaktadır.

Hacı Bektaş Veli de Yunus Emre gibi Varlığı, Tanrı'yla bir olmakta; yani hiçlikte bulur. "Tasavvufta Hakk ile Hakk olmak, fenâ fillah, yani vücud-ı mutlakta yok olmak denilen hâl budur." (Köprülü, 1981, s. 310-311), aşkın ilk şartıdır. Anlamı biriktirme ve çoğaltma, sahne üzerindeki ya da herhangi bir edebiyat metnindeki unsurların okunabilir ve her bir özneye göre yorumlanabilir olmasını sağlamıştır. Böylece "özne" kendini başka bir yerde kavrar ve "öznelik" spiralin üstünde başka bir yere döner: Yapisöküme uğratılmış, parçalanmış, hiçbir yere demir atamadan sürüklenilmiş; bu "ben" artık bir "kendi"

olmadığından “kendin” den de söz edemez olur (Fredric Jameson’dan aktaran Fuchs, 2003: 17).

Hacı Bektaş Veli, Kün Ana ile söyleşirken Yunus'un felsefesinin dayanaklarını da dile getirir: “Biz, bir zamanlar Yunus'un asâsı olan o Divâne Ağaç'ın can seyriyiz burada. Ben Hacı Bektaş-ı Velî, öbürkü Ten-i Bîcân Hallâc-ı Mansûr ve dahi Pîr-i Türkistan Hoca Ahmed Yesevî ve dahi nice harâbât ehli, nice gayb erenleri...” (s. 18).

Kün Ana, Yunus'un nereye gittiğini sorduğunda Hacı Bektaş Veli, onun canını teslim ettiğinde yakasında bir karıncayla birlikte mezara konduğunu ve gönlünün buna razı olmadığını, bu hakkın altından kalkamayacağını söyleyerek karıncayı gurbetten öz yurduna geri götürmek için çıktığını belirttikten sonra Kün Ana'dan müsaade ister. Bu sırada mezarın içinde bir değirmen zuhur eder ve Hacı Bektaş Veli, değirmene doğru un olmak üzere yönelir. *Dervişler, iki değirmen taşına dönüşür. Taşlardan altta olanı “Zaman'ın Altında Duran Taş”;* *“Üstte Olanı ise Zaman'ın Üstünde Dönen Taş”* olarak görünür. Değirmen taşlarının dönüşü “Varlık” ve “Hiçlik”i, “Zaman”ı ve evrendeki sonsuz döngüyü imleyen bir devinim içinde bir “zıkrı”ı çağrıştırır. Kün Ana ve değirmen taşları arasında zaman, aşk, bilmek, insan ekseninde bir sohbet başlar.

Oyunun bu bölümünde değirmen, kâinatı temsil eder. Dönme eylemi, kozmos ve seyr-i süluka işaret eder. Turgay Nar'ın diğer oyunlarında da öne çıkan “zaman” burada değirmen taşlarıyla birlikte kullanılır: “Tasavvufî yansımasına baktığımızda, “Sûfi için üç aşamalı zaman vardır; geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman. Tecelli her an yenilenen bir hayat ise geçmiş zaman zihni bir yanılısamadan ibarettir. Gelecek olan tecelliler ise ufuktaki bir beklentidir. İçinde bulunulan zaman da durmaz, sürekli değişir. Zamanın hakikati, bölünemeyecek kadar küçük olan, boyuna yenilenen, ancak yenilenmeyi bizim hemen fark edemediğimiz *an*'dır. Demek ki, bizler sonsuz varlıklarız; hücrelerimiz ve dokularımız da sonlu; beden hücrelerimiz ölüyor; beynimizdeki sinir hücreleri bozuluyor; iç dünyamıza bağlı olarak beden dilimiz her an değişiyor. Akan zaman ırmağında sahip olduğumuz tek şey var; o da zamanın hakikati olan *an*'dır” (Kemikli, 2007: 57). Felsefecilere göre, evren, ayrılmaz bir şekilde zaman-uzay-hareket-madde birlikteliğinden oluşmaktadır. Bu tartışmalarda iki görüş ortaya çıkar. Birinci görüşe göre; “zaman, fiziksel dünyanın nesnel bir ögesidir. Zaman, doğanın öteki nesnelere farklı değildir, yalnızca algılanamadığından dolayı onlardan ayrılır.” Bu anlayışın en önemli temsilcisi Newton'dur. İkinci anlayışta ise; “zaman, insan

bilincinin kendine özgülüğünde temellenen, her türlü deneyimin ön koşulu olarak deneyimlerden önce gelen bir şey (Yılmaz, 2011: 2) olarak tanımlanır.

b. Mezarın İçinde Değirmen ve Değirmen Taşlarını Mekân Eyleyen Issızlığın Yılanı

Yazarın Divane Derviş oyununda ağacın kökleri altındaki mezarlığın içinde bir rüya âlemine yolculuğa çıkan Kün Ana esrarengiz bir değirmen ve bu değirmen taşlarını mekân eyleyen ıssızlığın yılanıyla tanışır:

“Mezarın içinde bir “degirman” zuhûr eder... HACI BEKTAŞ VELÎ, “degirman”a doğru, “un olmaya” yürüyüş eyler... YER'İN YÜZÜNE SU ÇIRPAN DERVİŞ ile YER'İN YÜZÜNÜ SÜPÜREN DERVİŞ, iki “degirman” taşına dönüşür: Taşlardan altta olanı ZAMAN'IN ALTINDA DURAN TAŞ, üstte olanı ise ZAMAN'IN ÜSTÜNDE DÖNEN TAŞ olarak yeniden vücûd bulur... (s.23)

Issızlığın Yılanı: (Vicdan azabının usancı içinde, mahcûb) Ben zamanın içinde dönen bu taşları mekân eyledim kendime... Nicedir nefis gömleğinden sıyrıldım da vicdan azâbına tutsak ettim kendimi. Bu taşların dönüşü, bu sürtünmenin uğultusu artık benim cennetimdir. Ben bu azâbı yaşadıkça, nefsimin saltanatından ikrâh ediyorum. Bu azâb başka bir neşvedir. Bu azâb, kurudukça sıkın köyneğimin altındaki etin feryâdıdır. O etin hesabını nerden bileceksin de beni anlayacaksın?.. Zamanın çölünde kuruyup, vicdanımın mahzeninde çürümek istiyorum.” (s. 29)

Oyunun bu bölümünde değirmen taşları üzerinde bir kıpırtı olur ve bir inleme duyulur. Bu inleme, Issızlığın Yılanı'nın inlemesidir. Albıs gelip Bereket Ana'ya yılanı fark ettirir ve geri çekilir. Bundan sonra Issızlığın Yılanı ile Kün Ana arasında bir sohbet başlar. Issızlığın Yılanı, Kün Ana'ya insanın etine vergili olduğunu ve onu yemeden yaşayamayacağını söyler. Kendisinin kötü olarak yaratılması onun da hoşuna gitmez ve bu yüzden aşk peşinde olduğunu belirtir.

Yılan, tasavvufi anlamda “nefis” kavramına karşılık gelse de Türk Şamanizm’inde yer altı ilahı Erlik’le ilgili bir simgedir. Onun genellikle kara yılan olarak anılmasının sebeplerinden biri yine Erlik’le ilgilidir; çünkü Türk mitolojisinde ak ya da gök renk Gök Tanrı’yı kara renkse yeri ve yer altı tanrısı Erlik’i temsil eder. Erlik bazı şaman dualarında karayılandan bir kamçıya sahip olarak tanıtılmaktadır. Şamanist Türk topluluklarında ak şaman yanında çok korkulan kara şamanlar da vardı. Yakut inanişinde ilk kam bir kara

şamandı. Sıradan olmayan bir güce sahip bu şaman, kibri nedeniyle Yakutların en büyük tanrısını tanımayı reddeder. Vücudu bir yığın yilandan meydana gelmiş olan bu şamanı tanrı ateşe atar. Ateşin alevlerinden bir karakurbağa ortaya çıkar. Bu yaratıktan ise cinlerin meydana geldiği kabul edilir (Çoruhlu, 2011: 183).

Turgay Nar, oyunlarında mitolojik öğelere fırsat buldukça yer vermeyi ihmâl etmez. Sonsuzluğun Yılanı da bu gerekçeyle oyunda yer verilen bir arketiptir. Çünkü deri değiştirmesi sebebi ile sonsuz yaşamın ve sonsuz gençliğin temsili olarak görülen yılanın bu özelliği Gılgamış Destanı'na da konu edilir. Efsaneye göre sonsuz yaşam çiçeğini bulan Gılgamış onu bir yılanla kaptırır. Yılanın bu yüzden sonsuz yaşam ve sonsuz gençliği aldığı söylenir. Yılanın, hayat ve şifa sembolü olmasının yanı sıra kötülük, kurnazlık ve sinsilik ile de anılmıştır. Yılan ile ilgili en çok bilinen mit Âdem ve Havva'nın Cennet bahçesinden kovuluşlarıdır. Bu mitte yılan şeytan ve baştan çıkarıcı olarak (Tanpolat, 2016: 55) anlatılır.

Son bölümde, Issızlığın Yılanı, Kün Ana'dan Yunus'u emzirdiği memelerinden kendisini emzirmesini ister. Albastı etkisiyle uyuklayan Kün Ana başlangıçta bu isteği reddeder ve insan düşmanı yılanla güvenemeyeceğini, onun kendisini sokabileceğini belirtir. Bir süre yılan yalvararak onu ikna etmeyi başarır. Kün Ana'nın sütünü emen yılan bir süre sonra insan etinin tadına varır ve Kün Ana acı bir çığlıkla uyanır. Uyandığında düşsel dünyadan ayrılmış ve oyunun başladığı yerdedir. Ancak Divane Ağacın yanmış olduğunu görürüz. İki arasında şu konuşmalarla oyun sona erer: "Ey Kün Ana! O nefsinin zulmüne tutsak kalan Issızlığın Yılanı, ilkin sütü aldı senin emcik damarından, sonra da onunla nefsini öldürüp arındı dünyanın kirinden pasından... Seni sızlatması, mezarın rüyasından çıkman içindi... Yoksa orda da Albis, seni boğmaya musallat olmuştu... Yılanın sana yaptığı, o bir damla insan sütünün karşılığını vermektir... Senden ki insan sütünü aldı arındı, zaten de bunu yapardı..." (s. 42)

c. *Günlüklerin Yazıldığı Defterlerin Gömüldüğü Mezarlar*

Şehrazat'ın Oyunu (1997) adlı eserde şahit oldukları olayları anlatmamaları için dilleri kesilen kölelerin düzenli olarak tuttıkları günlükleri gömdükleri esrarengiz bir mezarlıktan bahsedilir:

"Şehrazat: (Dünyazat'ı pencereye doğru çeker.) Bak şuradaki mezarlığı görüyor musun?"

Dünyazat: Biliyorum orasını. Köle mezarlığı.

Şehrazat: Herkes öyle biliyor.

Dünyazat: Ne peki?

Şehrazat: Köleler, yazdıkları defterleri saklayabilmek için işte bu mezarlığı yaptılar. Orada, o mezarlığın içinde ölümler yok Dünyazat. Köle defterleri gizli. Her mezarda bir kölenin ömrü boyunca tutabildiği günlükler gömülü. Yüzlerce, binlerce defter gizli. İşte bu defter de onlardan biri. Ama ancak şehrin tarihine ilişkin bölümleri sağlam kalabilmiş. Günlüğü yazan kölenin, kendisini, çocuklarını anlattığı sayfalar kan lekelerinden okunmuyor” (s. 92)

İkinci sahnede Şehrazat, kölelikten önce okuma yazma bilenlerin dilleri kesildikten sonra yazdıkları defterleri köle mezarlığına gömdüklerini söyleyerek öykünün sonrası için ip ucu verir. Bu defterlerde büyük sırların yazılı olduğunu ve mezarlığa babası dâhil kimsenin giremediğini belirtir. Bu sırlara, sarayda bir tek Bizeban’ın vakıf olduğunu ifade eder. Üçüncü sahnede, Dünyazat, Bizeban’dan köleler mezarlığının anahtarını ister. Ablasının hayatının o defterlerde yazılı olan hikâyenin sonuna bağlı olduğunu anlatmaya çalışır. Dünyazat’ın yalvarmaları karşısında Bizeban, dilsizliğinin verdiği acıyla kıvrılır.

Şehrazat’ın anlattığı hikâye aslında Şehriyar’ın hikâyesidir. Çocuğu olmayan önceki hükümdara, vezir aracılığıyla, büyük bir oyun oynanmıştır. Hükümdarın karısının bir köleyle döllenerek hükümdarın neslinin sürdürülmesi planını uygulayanın, vezir Berehut olduğunu sonradan anlarız. Çocuğun babası Bizeban’dır. Onun da dili kesilerek bu sırrı başkasıyla paylaşması engellenmek istenmiştir. Bizeban, oğlunun tüm zulümlerine babalık içgüdüleriyle karşı çıkamaz. Okuma yazma öğrenmeleri, özellikle engellenen kölelerin zıddına Bizeban, kölelikten önce okuma yazma bilmektedir ve yaşadıklarının tümünü gizlice bir deftere kaydetmektedir. Bu defterlerin saklandığı mezarlık bir anlamda kölelerin sır kuyusudur. Şehrazat’ın anlattığı masalın düğümü de bu defterde yazılanlar sayesinde çözülür. Aksi halde Şehrazat, masalı bitiremeyecek ve belki de diğer köle kızlarla aynı sonu paylaşacaktır. Kız kardeşi, Bizeban’dan yardım isteyerek onun hikâyenin sonunu getirmesine yardımcı olur.

IV. Fırat ve Dicle Arası Zulmün Beşiği

Divane Derviş (Yunus Emre) oyununda Kün Ana, değirmen taşını yuva yapmış Issızlığın Yılanı’yla sohbet etmekteyken Dicle ile Fırat’ın sularıyla dönen değirmen taşları Kün Ana’yı düşsel bir mekâna sürükler. Burası Mezopotamyadır:

“Mürekkebe donuna bürünmüş DİCLE ile Kerbelâ kanına sürgün FIRAT’ın suları birleşip değirmen taşlarını çevirmektedir. KÜN ANA, DİCLE ile FIRAT’ın arasında durmaktadır. DİCLE'nin kıyısına vurmuş defter sayfaları; FIRAT'ın kıyısında da bir ok ile kanlı bir bebek kundağı vardır...

Kün Ana: Ey, mürekkebe donuna bürünen Dicle! Ey Kerbelâ kanına sürgün Fırat! Siz ki bir çöl ceylanının göz hâzinesinden kopup buraya, oğlumun mezarında bereket zikriyle dönen bu değirmen ağzına geldiniz... Bilir misiniz Yunus’um nerededir? Bu harâbât halkından kime sordumsa herkes bir başka yeri işaret etti... Dolanıp geldiğiniz yollar daha uzundur, akıp gittiğiniz yerler daha uzak... Bari siz söyleyin bana... (Yanıt bekler, ama ses eden olmaz) Neden böyle susarsınız? Uykuda mısınız? Yoksa diliniz mi yorgun? Yoksa yıldırdan kelimeler mi parçalandı, heceler mi karıştı, sesler mi dolandı birbirine?.. (DİCLE’ye) Sen, ey güzel kızım, neden mürekkebe rengine büründün; kıyılarına vuran bu sararmış, bu harfleri perişan sayfalar neden burada toplanmayı beklerler?.. (FIRAT’a) Ya sen 'bârim oğul', böyle kan-bulanık akmak neyin eseridir üstünde?.. Burada bir ok, bir de kanlı masum kundağı var... Bunların hekiyâsını kim bilir de kim anlatır bize senden başka?..” (s. 34).

Tiyatroda en önemli öge öyküdür. İnsan ilişkilerinin açıklanmasında, diyalektiğin anlaşılmasında öyküden yararlanır. Her şey öyküye bağlıdır; öykü tiyatrunun odak noktasıdır. Çünkü tartışılabilir, eleştirilebilir, değiştirilebilir olanların tümünün kaynağı, insanlar arasında olup bitenlerdir.” İşte bu yüzden Turgay Nar, seyirciye / okura vermek istediği tüm mesajları, bir öykü üzerinden vermeyi tercih eder. Yazar, bir toplumun değişimini bireyin değişimine bağlar. Tiyatronun gücü burda yatar. Brecht bu değişimin yakalanmasında tiyatrunun misyonunu şöyle açıklar: “Bize gereken tiyatro, olayların olup bittiği alanı, belli bir dönemdeki insanlar arası ilişkilerin bu tarihsel arenasını seyircilere sunmakla kalmayıp, ilgili alanın değiştirilmesinde rol oynayacak duygu ve düşünceleri yansıtan ve üreten bir tiyatrodur” (Brecht, 1997: 23).

Turgay Nar, kıyıya vuran kitap sayfaları ve Dicle'nin sularının mürekkebe akması simgeleriyle insanın insana zulmüne ve kültür yağmacılığına vurgu yapar. Balıkların mürekkebi yazıya dönüştürme çabası imkânsızlığı gösterir. Bu eylemin uygarlığın doğuş yeri olan Mezopotamya'da gerçekleşmesi ise ayrı bir ironi olarak okunabilir.

Dicle'nin kıyısındaki defter sayfaları Moğol hükümdarı Hülagu'nun Bağdat'ı işgali sırasında el yazması eserleri nehre atmasına gönderme yapar. Yazar, bu göndermeyle tarih boyunca ortadoğuda yapılan kültür yağmacılığını eleştirir: “Moğol'un zulmü... Moğol, varıp da leşkeriyle Bağdat'a dayandığında okunun gittiği, kılıncının yettiği ne varsa zulüm içinde yok etmiş. Şehrin bütün kitaplarını da Dicle'ye atmış... İşte bu kitaplar, defterler suda dağıldığında mürekkebi de suya karışmış... Ol zamandan beridir ki, Dicle mürekkebi akar... Burada bir karıncaya rastlamıştım... Onu bu sayfaları toplar görmüştüm... Bir de suda hurûfat ehli bir balığa rastlamıştım. Bana demişti ki, “Ben Nemrud'un okunun önüne atılan balığım.” Ne yaptığını sorduğumda da, mürekkebi karıştırdığı sudan ayırmaya çalıştığını söylemişti. Güya, bunu yaptıktan sonra harfleri o bâtinî karıncaya teslim edecek, o da bozulan yazıyı eski haline getirerek yeniden tertîb edecekmiş; öyle dedi...” (s. 36-37).

Barthes, göstergelerin anlatımdaki misyonunu şöyle açıklar: “Göstergeyi kullananın ondan anladığı ‘şey’dir gösterilen. Böylece salt işlevsel bir tanıma ulaşılmış oluruz: Gösterilen, gösterenin bağlantısal iki ögesinden biridir. Onu gösterenin karşıtı yapan tek ayırım, gösterenin bir aracı kimliği taşımasıdır” (Barthes, 1979: 35). Yazar, içinden çıktığı toplumun değerlerini, sancılarını ve tarihsel yanlışlarını özel bir iletişim ağıyla okuyucuya sunmayı başarır. Onun oyunlarında kullandığı her gösterge, belli bir coğrafyanın kültürel ve yaşanmışlık düzleminde bir karşılık barındırır. Edebî eserlerde, “her gösterge dilsel değer’ini, ancak dilin yapısı içinde, diğer göstergelerle olan ayrımsal konumu sayesinde kazanır” (Altuğ, 2008: 218). Yazar, bunu yakalayabildiği ölçüde başarılı sayılabilir.

Fırat'ın kıyısına vuran kundak hikâyesini ise Issızlığın Yılanı şöyle anlatır: “Bu kundak Kerbelâ masumu Ali Asgar'ın kundağıdır... İşte bu ok da, onun boynuna atılan ok... Masum Ali Asgar, Kerbelâ'da insanlar kuşatma altında susuzluktan kırılırken, onu alıp zulüm erbabının yanına götürmüşler. Demişler ki “Bu daha kundakta bir bebek, bari acıyın da bu masuma bir su verin.” Vermemişler... Ali Asgar'ı geri getirmişler... Sonra bir ok gelip Ali Asgar'ın boynuna saplanmış... İşte bu ok, o oktur... Burada acı çeker durur, tıpkı benim gibi... (s. 36-37).

Turgay Nar, tasavvuf düşüncesini grotesk bir anlatımla besleyip Anadolu toprağına özgü bir bileşim yakalamakla kalmaz; bunu oyunun içsel yapısından kaynaklanan özgün politik düşüncesiyle evrensele taşımaya ustalıklı başarılar başaran bir yazardır. Diğer oyunlarını değerlendirirken de sık sık vurgulanması gereken özelliği politik eleştiriler yapma yeteneğidir.

O, bu eleştirilerini tarihsel zeminde işlenen zulümlere, haksızlıklara yöneltmeyi ihmal etmez. Haksızlık karşısında susan dilsiz şeytandır, sözünün gereği olarak Anadolu'da tarih boyunca işlenen haksızlıkları oyunlarına, seyirciyi rahatsız etmeyecek biçimde, yerleştirir. Bunu yaparken zaman zaman okuyucuyu ürperten dehşet sahnelerine yer vermekten de sakınmaz. Bu da bazı eleştirmenlerin onun oyunlarını tanımlarken "Dehşetin şiiri ile yoğrulan tiyatro" ifadelerini kullanmalarına yol açar.

V. Zaman Katında Vahşete Tanıklık Eden Gizemli Çekmeceler

Şehrazat'ın Oyunu adlı tiyatro eseri, kendi varoluş problemi yüzünden psikolojik problemler yaşayan ve bu yüzden de genç kızlara tecavüz ettikten sonra onları öldüren bir hükümdarı öyküleriyle oyalayan bir kadın sanatçıyı anlatır. Şehriyar'ın yatak odası ve bakire kızları öldürdükten sonra çengellere astığı "Zaman Katı" ve gizemli çekmeceler oyunda son derece ilgi çekici ve sıra dışı mekânlar olarak göze çarpar:

"(Bizeban, "Zaman Katı"nda sessizliğe iğdişlenmiş varlığıyla, karanlık bir lamba gibi dolaşmaktadır. Şehriyar, "Çekmeceler Katı"nda kanlı bir gövde gibi, sanrılarla kuşatılmış, ölümcül bir ruh sancısının azabını yaşamaktadır. Şehriyar'ın yatak odası olan bu yer, bütün görkemli güzelliğiyle, belli belirsiz bir mezbaha görüntüsünü de yüzünde saklamaktadır. Tüller, fildişi bir rüzgâr ve zaman, akıp giden yitik bir kervan yoludur. Gece, kendi karanlığını emen bir ıssızlığın içindedir. Bizeban, zamanı geldiğini anlar ve "Aynalar Katı"ndaki bekleyen Bakire Köle'yi Şehriyar'a hazırlamaya başlar. Hazırlık bitince, Bizeban, Bakire Köle'yi sessizce aşağıya, "Çekmeceler Katı"na iter. Bakire Köle, gecelerin hançeriyle biçilmiş bir tül parçası gibi, akıp iner Şehriyar'ın uykusuz bir cellat bahçesinde dolaşan gözlerinin koynuna. Şehriyar, Bakire Köle'nin can ırmağına bütün kösnül şiddetini bir arzu yılanı gibi salar!.. Ölümcül ve irkinç bir sevişmeden sonra üzerinden kalktığı kurbanını yanı başında duran onlarca kasap kancasından birine takar ve Bizeban'a, yukarıya çekmesi için işaret eder. Bizeban, kurbanın çırpınışını yukarıya, "Aynalar Katı"na çeker. Bizeban, kurbanı yokluğa karıştırdıktan sonra yeni bir anahtarı "Göğül Kat"dan sallanan, sayısız anahtarın bulunduğu "anahtar destesi"ne takar. Vahşet, yerini ürkütücü bir sessizliğe bırakır" (s. 67).

Yazar, eski bir hikâyeden yola çıkarak modern zamanların yeni vahşi insanının uygarlık reflekslerini yakalamadaki başarısızlığını semboller üzerinden anlatır (Baudrillard, 2012: 16). Oyunda iktidar ve tahakküm kavramları Berehut ve Şehrazat aracılığıyla ortaya konur. Babası iktidarın tahakküm ayağını oluşturup ve her türlü zulmün meşrulaşmasında

aktif rol alırken Şehrazat, bu otoriteye direnir ve sonunda alt eder. Bu aşamada Foucault'nun eserlerinde "iktidar" ve "tahakküm" kavramlarını hatırlamak gerekir. Zira o, iktidarı normal karşılarken tahakküme karşı mücadele etmek gerektiğini savunur (Newman, 2006: 39-40). Şehrazat, kaçıp kurtulmak yerine süregelen bu adaletsizliğe ve zulme son vermede aktif rol almayı tercih eder.

Yazarın, oyun vasıtasıyla okura çok sayıda mesaj vermeyi amaçladığı gözden kaçmaz. Yazar, sözde babasından aldığı zulüm saltanatını aynı şekilde devam ettiren Şehriyar özelinde, seçkinlerin saltanatını eleştirir. Modernleşme sonrası bile düzelmeyen bu durumda, devletin doğal olarak da yönetici seçkinler zümresinin (lider, ordu, aydın, bürokrasi), her türlü güçle donanmış bir "yol göstericilik" misyonuyla beraber toplum üzerinde nasıl otoriter ve totaliter bir yönetim sergilediklerini eleştirir (Çetin, 2003: 14). Diğer bir mesaj ise sözde uygarlaşan insanın kadını cinsel bir meta olarak kullanmaya devam etmesidir. Dikkat edilirse Şehriyar, kadınlarla düzeyli ve hazza dayalı bir cinsel ilişkiye girmez. Onlara tecavüz ettikten sonra kasap kancalarına asarak onları öldürtür ve sarayın harcına katar. Hermenötik bir yaklaşımla kadının nesneleştiği ve çok hızlı bir şekilde tüketildiği okunabilir. Çünkü 17. yüzyıla kadar kısmî olarak serbest yaşanan cinsel ilişki, bu yüzyıldan sonra devlet eliyle genelevler ve fuhuş sektörüne kaydı (Foucault, 2007:11-15). Bu da sözde uygar insanın kadına onurunu kazandırmak yerine onu bir meta olarak kullanmaya başladığının göstergesidir. Hele bu evlerden vergi alan devletin onursuzluğu nasıl organize ettiği görülebilir.

*Şehrazat'ın Oyunu'*nda kurulan saray oluşturulan yatak odası, kasap kancalarından oluşturulan düzenekler, yazarın diğer eserlerinde de görülen özel mekânlardır (Nar, 1997: 8-9). Yazar bu mekânları rastgele oluşturmaz. Tüm bu mekânlar, aslında bu eserde Şehriyar'ın varoluş mücadelesinin yansımalarıdır. Elbette ki bu varoluş sadece maddesel yanıyla değil ruhsal tarafıyla da mekânsaldır, o halde mekân, toplumları ve bireyi belirleyen temel etkidir (Çetindoğan, 2009: 138).

VI. Vebalı Ölülerin Mezarlarının Üzerine Bina Edilmiş Görkemli Şehirler

*Şehrazat'ın Oyunu'*nda oyunun ana karakteri Şehrazat, hem kendi canını hem de kendisinden sonra kurban edilecek kızların canını kurtarmak için Hükümdar Şehriyar'a 1001 gece sürecek hikâyeler anlatır. Anlattığı hikâye şöyledir: "Zaman içinde bir hükümdar varmış. Adını ne sen sor, ne de ben söyleyeyim... o hükümdarın ülkesinde, ölümü düşünmekten başka

her şey varmış. Hükümdar deyip geçme. Ne fillerinin, ne atlarının, ne de askerlerinin sayısını kendisi bile bilmezmiş... O, bunca varyetin içinde son derece mütevazî yaşamış ama ülkesini de her geçen gün daha da varyetli kılarmış. Bunu da iyi yürekli olduğundan mı yapar? Sakın ha, böyle olduğunu düşünmeyesin Şahım Şehriyar!.. Eğer bir hükümdar halkının karnını tok, sırtını pek tutarsa kimse onun elindeki kına mı yoksa kan mı olduğunu ne sorar, ne de görür. Sabırla beklemiş Hükümdar. Ve bir gün artık zamanıdır diyerek toplayıp uçsuz bucaksız ordusunu, yürümüş şehrin derin sessizliği üzerine. Varıp şehrin kapısına dayandığında, o güzellik karşısında büyülenmiş.

Şehriyar: Ölümün soyunduğu bir akarsu gibi.

Şehrazat: Bu güzellikten başını çevirip de ardındaki ordusuna baktığında, gücünün ölümcüllüğü karşısında bir an irkilmış ve kendinden ürkmüş. Sonra adımlarını sürmüş şehrin yüreğine... Hiç beklemediği bir direnişle karşılaşmış. Bu öyle bir direnişmiş ki, Allah seni inandırсын Şahım, günlerce filler kendi ölümlerini taşımış atların köpüren gözlerinde. O güzel atlar ki hayat çeşmesinin suyundan ölümün simyasıyla doğmuşlar. O güzel atlar ki, artık ne diyeyim, her birinin ölümü bir evlat acısı. Allah düşmanımın başına vermesin. Akan kanın önünde dağ dayanmaz. Şehrin gövdesi dokuz göze açılmış, her bir gözden yaprak gibi, kelle dökülmüş. (Köle Bizeban, göğül katta acı çeker. Gövdesini aynalarda kanatır.) Ah, o şehrin can verişini bir görsen. Günlerce, aylarca uğraştıktan sonra cesetler gömülmüş. Sonra da o dev mezarın üstüne kentin yapımı başlamış. Herkes gönül rahatlığıyla hükümdarın hayalindeki şehri yeniden yapmak için çalışmaya başlarlar. Bu kez yapılan, önceki şehirden daha güzel, daha görkemli olmuş. Derken bir gün amansız bir salgın çıkmış ortaya.

(Salgın içindeki şehir. Vebalılar, cüzamlılar, kolera yakılan cesetler sahnenin bir yerinde görselleşir.)

Şehriyar: Ölümcül mü?!..

Şehrazat: Ölümcül ki, anlatsam günler sürer; (Şehrazat ile Şehriyar, anlatımın görselliğinde yürümeye, dolaşmaya başlarlar. Ölüm ayaklarının altındadır her zaman.) Bu salgının yüzü cüzam, vücudu veba, el ve ayaklarıysa koleraymış. Dolaştıkça halkın soluğunu almış elinden. Çok canlar telef olmuş. Hükümdar, biliciler getirtmiş, onlara danışmış.

Şehriyar: Çıkar yol bulmuşlar mı?.

Şehrazat: Bulmuşlar bulmasına ama... Ha deyince olacak kadar kolay değilmiş. Şehrin altındaki o toplu mezardaki cesetler zamanla çürüyüp de yeraltı sularına karıştığından garip bir yaratığa benzeyen salgın da ortaya çıkmış. Onu ölümün hayvanına benzetenler de olmuş. Ama hiç kimse gerçek varlığını çözememiş. Hükümdar bilicileri toplamış. Akıl sormuş. Biliciler de hükümdara "Şehri yeniden yıktırıp, mezarı açtıracaksın. Sonra da kireçletip şehri yeniden yaptıracaksın. Başka çaresi yok. Eğer bunu yapmazsan, salgının da önünü alamazsın." Hükümdar, bilicilerin dediğini yapmış. Yıllarca uğraşmışlar. Şehir yıktırılıp mezar açılmış ve kireçlenmiş..." (s. 96-100).

Turgay Nar, oyunlarını yazarken sadece seyirlik bir eğlence metni olarak yazmaz. O, sosyal ve politik eleştiriler yaparak evrensel temaları yakalamaya çalışır. Bu yaklaşım, Piscator'un tiyatronun işleviyle ilgili görüşleriyle uyuşan bir nitelik taşır. O, ele alınan sorunların, çatışmaların ardındaki tarihsel ve toplumsal koşulları, politik nedenleri ve bağlantıları tiyatro yoluyla seyirciyle buluşturmayı bir ideal olarak değerlendirir. Onun tiyatro anlayışında kitlelerin politik anlayışlarının belirlenmesinde bu sanatın son derece önemli bir fonksiyonu vardı ve o son dönemlerde tiyatro sanatının bu misyonunu yitirmesinden şikâyet etmekteydi (İpşiroğlu, 2013: 16). Nar'ın eserlerinde, sosyal ve politik eleştiriler gündelik siyasî polemiklere atıf yapmaktan ziyade evrensel temaları yakalamaya yöneliktir. Onun eserlerini hemen her topluma ve siyasal düzene uyarlamak mümkün olabilmektedir. Brecht, sanatı tarif ederken: "Büyük bir sanat her zaman büyük çıkarlara hizmet eder". O, tiyatronun amacını "kolektif bir bilinç uyandırmak" olarak tanımlar (Boussignac, 2010: 84). Bu oyunda da yazar, böylesi bir mesajı Şehriyar ve Şehrazat aracılığıyla okuyucuya sunar: "Nar'ın oyunlarında dilin bir güzellik kaygısı içerdiği kesindir. Ancak bu durum, karşı gerçekliğin yükseldiği dönemlerde "sanat sanat içindir" şeklinde ifade bulan anlayışın da çok dışındadır. Nar, oyunlarında dili, yukarıda ifade etmeye çalıştığımız gibi derinde var olan, bilince çıkabilmek için sadece bilim ve gözlemin ötesinde şeylere ihtiyaç duyan gerçeği ortaya çıkarmak uğruna bu şekilde kullanmaktadır. Önemli olan derinlerdeki gerçeği, ifadesi zor, bazen de mümkün gibi görünmeyen gerçeği doğru imgeler yardımı ile seyircinin beynine yansıtmak ve bu sayede seyircinin gerçekleri kendi cümleleri ile ifadelendirmesini sağlamaktır. Simgeciler anlamsal çıkarımlarda seyirciyi özgür bırakır. Nar'da dramatik kurguda yaratılan durumla seyirci, onun belirlediği metaforları değerlendirerek ilerler (Topcu, 2004: 48).

Şehrazat, hikâyesine, zamanında bir hükümdarın, rüyalarını süsleyen görkemli bir şehre ordusuyla saldırdığını ve çıkan savaşta binlerce insanın öldüğünü anlatarak başlar. Hükümdarın savaşı kazandıktan sonra binlerce ölüyü gömdüğü bu mezar şehir üzerine eskisinden daha güzel bir kent imar ettiğini; fakat kısa süre sonra cüzzam, veba, kolera gibi ölümcül salgınların şehri teslim aldığını anlatır. Sebebinin de kentin üzerine bina edildiği toplu mezar olduğunu ekler. Toplu mezardaki cesetler çürüyüp de yer altı sularına karıştığı için salgına yol açar. Hükümdarın başvurduğu bilginler, bunun tek çaresinin kenti yeniden yıkarak o toplu mezarı açıp kireçlemek olduğunu belirtir. Hükümdar söylenenleri yapar. Şehri, yıkarak yeniden imar eder. Bu sırada yaşlanan hükümdar, neslini sürdürecektir bir oğlu olmadığını fark eder. Vezirine danışır, vezir de neslinin devam etmemesi halinde ülkede bir kaos çıkacağını hükümdara iletir. 40 gün böyle kara kara düşündükten sonra vezirinden derdine çare bulmasını isteyen Hükümdara, vezir ülkenin dört bir yanından hekimler getirir. Hükümdarın derdine derman bulamayan hekimler, bir bir öldürülür. Sıra son hekime gelir. Son hekim, hükümdardan sırrını bilen en güvendiği köleyi, kendisine yardımcı olarak vermesini ister. O sırada Şehriyar, “Bizeban” gibi diyerek araya girer. Bizeban’ın da babasının en güvendiği köle olduğunu ve şimdi de kendisine hizmet ettiğini belirtir. Bu sırada Şehrazat, hikâyeye son vermek istediğini söyleyerek yıkandıktan sonra kendisiyle birlikte olduktan sonra kendisini öldürebileceğini Şehriyar’a iletir onun merakını artırır. Her gece anlattığı hikâyeleri öyle bir yerde keser ki Hükümdar, hikâyenin devamını merak eder ve ertesi gece hikâyeye devam etmesini ister. Şehrazat, bilgi donanımı ve masal anlatma yeteneğiyle iktidarı alt etme mücadelesi verir.

VII. Genç Kızların Derilerinden Defterler, Çocukların Kemiklerinden Beşiklerin Yapıldığı Dr. F.’nin Laboratuvarı

Gizler Çarşısı adlı oyunda kendi halinde bir insan olan Beşikçi’yi bir projesi için kullanan Doktor F.’nin gizli labirentlerle bir kılavuz eşliğinde ulaşılan odası son derece farklı olarak tasvir edilir: *“Odada herhangi bir işkence aleti bulunmaz. Ancak duvarlar, yerler, masa üstleri v.s. çeşitli anatomik, geometrik çizimlerin bulunduğu kâğıtlar, defterler, notlarla doludur. Çizim araç-gereçleri alışlagelmişin dışındadır; bazıları ürkütücü büyüklükte, bazılarıysa biçim kirliliği içindedir. Duvarlarda, yerlerde deforme olmuş birçok keman, viyola, kontrbas, piyano gibi klasik müzik aletleri vardır... Duvarda dev bir anatomi atlası asılıdır. Atlas üzerindeki anatomi resminde nota çizimleri vardır. Dolaplarda insan boyu*

büyükliğinde klasörler vardır. Doktor F., piyano ya da kemanla Wagner'den bir şeyler çalmakta (ya da radyo, gramafon gibi bir yerden dinlemektedir)'' (Nar, 2010: 63).

Cüce ve Beşikçi, Doktor F.'nin çaldığı parçayı bitirmesini bekler. Doktor F., parçasını bitirdikten sonra zarif ve uyumlu hareketlerle görkemli masasına geçerek Goethe'nin *Faust* kitabından: *"Eritis sicut deus, scientes bonum et malum..."* (Siz de tanrı gibi olacak, iyi ve kötüyü bileceksiniz...) (s. 63) bölümünü okur. Doktor F., bu seramoniyile Beşikçi'yi ne denli kültürlü biri olduğuna ikna etmeyi amaçlar. Karşılama seramonisinin ardından Doktor F., yeni projesini şöyle açıklar:

"Ben de yeni bir proje üzerinde çalışmaya başladım. İnsan derisindeki yağ dokusunu inceliyorum. Bu kez farklı bir sorgulama türünün izlerini sürüyorum. Epey zamanımı alacağı benzer. İnsan duyumları ile radyo dalgaları arasında yeni bağıntılar kurmaya çalışıyorum. Ve uzun süreçte, bunun organizma, özellikle deri altı yağ tabakasındaki etkileri üzerinde yeni hipotezlerim var. Ama asıl projeme yakında başlayacağım. Birey üzerinde psikolojik etkinin soyutlanarak işlem yapılması teorisi... Bu güne kadar hiçbir kuramcı bunun üzerinde durmadı. Önce tıpkı bir hayvan gibi, bütün düşünce ve duygulardan bir ön işlemle ayıklıyorsun kişiyi, sonra da fiziksel olanı uyguluyorsun. Sonra tekrar bir psikolojik rehabilitasyonla eski ruhsal durumuna geri çekiyorsun. Bunun sayılamayacak kadar yararı var." (Nar, 2010: 72).

Oyunun ana karakteri Beşikçi, sistemin köleliğine sürüklendikten sonra bakire bir genç kızın derisiyle kaplı defterdeki yazıyı okumanın şehvetiyle kavrulur. Artık hayatının en büyük amacı ve varoluşunun tek anlamı olan bu eylemle büyülmüş beşiği tamamlamaya çalışır. Bu amacını metinde şu sözlerle açıklar: *"Bu beşiği yapmazsam, kendime olan inancım tükenir."* Elindeki defteri Dr. F.'ye okutmasına ve Doktorun kendisini uyarmasına rağmen bu amacından asla vazgeçmez. Kullanılacak malzemeler, gövdeye dokundurduğunda etle kemiğe zarar vermeden bir çırpıda onları ayırabilecek büyülmüş bir bıçak, yılanın kaburga kemiklerinden yapılmış çiviler, duvarlardaki tasvirlerden birinin kalbinden oluşmaktadır.

"Labirentin ucuna yolculuk" başlıklı 5. Sahnede, "Beşikçi ile Cüce'nin, onları Doktor F.'nin yerine götürecek olan labirent yolundaki yürüyüşleri başlamıştır.

*Gizler Çarşısı'*nda İktidarı temsil eden Doktor F., İktidarı/Sistem'i temsil eden entelektüel görünümüne rağmen özel laboratuvarında işkence teorileri üreten biridir. Bakire

genç kızların derilerini kurutarak bunları çeşitli alanlarda kullanır. Cüce, Doktor F.'yi şöyle tanıtır:

“O bir bilim adamıdır. Hangi üniversiteye çalıştığını kimse bilmez... Asıl uzmanlık alanı sorgulama ve suçlama yöntemleri üzerinedir. Ayrıca kuramsal açıdan işkence teknikleri konusunda dünyanın en iyilerindedir. Bu alanda yalnızca düşünce üretir, bu işin kuramını oluşturur. Yani işkencenin masa başı mühendisliğini yapar. Hesabı kuvvetlidir. Pratiğe kafası pek basmaz. Ancak pratiği laboratuvar çalışmalarında, kendine özgü yöntemlerle, amatörcü uygular. İnsan anatomisi ile psikolojiyi çok iyi bilir... Ortak bilinçaltı kodları ve toplumsal reflex üzerine sürekli gözlemler yaptı. Özellikle duyguların, tepkilerin hatta erdemliliğin bile kitlesel anatomisini çıkarmaya çalışıyor. Bunun sonucuna göre de yeni veriler, yeni işkence teknikleri kullanacak... Bu anlattıklarım seni ürkütmesin sakın. Aslında çok iyi bir insandır. Gariban babasıdır. Ne zaman elim sıkışsa destek olur. Yılbaşında, bayramlarda hediye sepeti bile yaptırır bana. Geçenlerde beş kilo saf zeytinyağı aldı bana, eve götürdüm yemekler için...” (Nar, 2010: 61, 87). En son çalıştığı proje, *“İşkencede, birey üzerindeki psikolojik etkinin soyutlanarak işlem yapılması teorisi”*dir.”

Yazarın diğer bir ustalığı, kurmacaya gerçeklik duygusu kazandırmasıdır. Turgay Nar, gerek kurguda gerekse labirent ve laboratuvar ortamını görsel materyallerle zenginleştirirken seyirciyi / okuyucuyu ürpertici bir alana konuk eder. Yaşananlar, malzemeler okuyucuyu/seyirciyi tedirgin eder; ancak şüphelendirmez. İşte modern sanatın temel özelliklerinden biri olan öz-gönderimselliği en iyi uygulayan sanatçılardan biridir. Bu ilkeyi yapıbozumu ve paradoks izleyecektir (Karacabey Çelik, 2007: 23).

Arketipler, psişedeki ve toplumsal sistemlerdeki derin yapılardan başka bir şey değildir. Bilim adamları doğanın derin yapılarını “fraktaller” olarak adlandırırlar. Örneğin, her kar tanesi benzersizdir. Ancak kar tanelerinin derin yapısında onları kar taneleri olarak tanımamızı sağlayan bir benzerlik vardır. Arketipler de psişenin fraktalleri (Pearson, 2003: 45) olarak tanımlanabilir. Turgay Nar, Doktor F. Arketipiyle insanoğlunun gizli dünyasında saklı zalim yönüne işaret etmek ister. Yazar, maskeleriyle dolaşan insanoğlunun dışarı yansıyan güzel/iyi görünümünün zıddına bilinçaltında saklı çirkinlikleri bu yolla ortaya koymaya çalışır. Oyunda, Doktor F., Beşikçi'nin okumasını istediği siparişte yazılı beşik malzemelerinin çok ağır olduğunu vicdan azabı çekip çekmeyeceğini, beşiği yapma konusunda kararlı olup olmadığını sorar. Beşikçi, doktorun kendisini tanımadığını söyleyince

Doktor F., onu doğduğu tarihten itibaren yaşadığı evler, ailesi, kıyafetleri, ev eşyaları dahil her şeyiyle çok iyi tanıdığını belirtir. Beşikçi'den iki erkek çocuk bularak bunların derilerini de beşiğin yapımında kullanacaklarını söyler. Daha sonra insan boyundaki klasörlerden birini çıkararak kurutmuş olduğu bakire kızların derilerini Beşikçi'ye gösterir. Bununla da kalmaz Beşikçi'nin getirdiği defterin kabının da elinden çıktığını söyler:

“Neyse, artık bilmende bir sakınca yok. O defteri sana getiren yaşlı kadın, daha önce bana gelip deftere çok özel bir cilt yapmamı istemişti. Ama şaka değil, gerçekten de değerli bir parça... (Emedeni'nin aşkını kastederek.) Aşktan çürüyen bir gövdenin dönüştüğü gülleri derleyen bir kızın derisi bu. Bak aşk bahçesi güllerinin kokusu sinmiş.” (Nar, 2010: 75) diyerek oyun boyunca yaşananların bir proje sonucu gerçekleştirildiğini itiraf eder.

VIII. Zamanın Aynasını Mekân Eyleyen Antikleia

Turgay Nar'ın *Terzi Makası* (1997) adlı oyununda Hades Sokağında oturan S., karşı komşusu Antikleia'ya âşık olur. Tasvir edilen sokak ve ev ütöpik özellikler gösterir. Oyunun sonunda evden çıkan Antikleia, S.'ye, annesi kimliğiyle görünür: “Şu ya da bu nedenle her şey yer değiştiriyor. Zaman, bir sokağa; sokak, bir insana dönüşüyor; Peki ya insan? Ben. Ne bileyim, hep bir aynaya dönüşmek isterdim. Bir aynaya. Sonra da geçip karşıma kendi yüzüme bakmak isterdim. Bir aynanın bir yüze bakması. (Güler.) Bir ayna. Bir yüze. Bakıyor. Orada kendini. İzliyor. Soyunuyor. Saçlarını gecenin dizlerinde tarıyor. Göğüslerini tutuyor, onları okşuyor... Okşuyor... O'nu, yalnızca O'nu görmek yetiyor bana. Adını bir başkası da söylemedi. Ama... Ama, Antikleia olmalı O'nun adı. Antikleia... Güzelim Antikleia... Çocukluğum bu sokakta geçti: **Hades Sokağı, 13 numaralı ev.** Şimdi o evde güzel Antikleia oturuyor. Yalnız başına.” (s. 152-153)

Turgay Nar, bu oyunda mitolojik bir karakterin adını verdiği bir evde olağanüstü bir kadından ve sıra dışı bir mekân ve zaman kırılmasından söz eder. Yazarın oyunda sokağın adını “Hades” olarak koymasına bize mitolojide Zeus tarafından kendisine Yer altı Tanrısı görevi verilen Hades'i ve ülkesini hatırlatır: “Yeraltındaki ölümler ülkesinin tanrısı Hades, Aidoneus ve Plüton (zengin) adlarıyla da anılır. "Görünmez" anlamına gelen Hades adı hem tanrının kendisi, hem de egemen olduğu ölümler ülkesi için kullanılır. Hades tanrının bir özelliği kendisini görünmez kılan başlığıdır. Hades, tanrı Hades'in yönettiği ölümler ülkesinin de adı olmuştur. İlkçağ yazınında yeraltında, ölü ruhların oturduğu tasarlanan karanlıklar

ülkesini anlatmayan, canlandırmaya çalışmayan şair ve yazar pek yoktur. Homeros'la başlayan bu gelenek, Latin şiirinde Vergilius'un Aeneis destanında sürdürülüp en yüksek aşamasına çıkarılmış ve o yoldan ortaçağda Dante'nin büyük eserini etkilemiştir. Yunan mythos'unda canlı oldukları halde Hades'e inip de dönen kahramanlar şunlardır: Odysseus, Orpheus, Theseus ve Herakles. Sonradan Vergilius, Homeros'un Odysseia'sını örnek alarak, Aeneis destanında kahraman Aeneas'ın da yeraltına gidiş ve dönüşünü anlatmıştır” (Erhat, 1996: 120-121).

IX. Cenin Mezarlığına Dönüşen Ev

Turgay Nar'ın *Terzi Makası* adlı oyununun karakteri hayatı boyunca hiçbir kadınla cinsel ilişki yaşamadığını itiraf ettikten sonra bu konuda yakınlaştığı bir kadının düşük yaptığı cenini yattığı odaya gömdüğünden bahseder: “Ben aslında. Bugüne kadar hiçbir kadınla yatmadım. Otuzdört yaşındayım. Hiçbir kadınla... Memurluk yaptığım bankaya sık sık gelen bir sekreter kız vardı. Adı. Adını sormayın, hem o kadar da önemli değil adı. Çok güzel, alımlı bir kızdı. Bir gün cesaretimi toplayıp, ilgimi belli ettim... Bir cumartesi akşamıydı, yemeğe bir yerlere gittik. Sonra da kızın evine. Her şeye hazırdım, çok mutluydum. Köpüklü kırmızı şarap içtik. Kız sarhoş olmuştu. İçtikçe, geçmişte yaşadıklarımı anlatmaya başladı. (*Yağmur gittikçe artar.*) Ama onu dinledikçe. Ürperiyordum. Sonra oradan nasıl kaçtığımı bilmiyorum. Anlattığına göre, bir süre önce bir iki kişiyle birlikte olmuş. Bir gün hamile kaldığını anlamış. Çocuğu kendi çabasıyla düşürmüş ve cenini yattığı odaya gömmüş. Siz hiçbir cenin mezarlığında sevişebilir misiniz?! Allah kahretsin!.. Yaşamımda en iğrendiğim tanıklık budur belki de.” (s. 163-164).

B. SIRA DIŞI MİMARİ

Turgay Nar, oyunlarında ütöpik mekânlar kurgulama yanında sıra dışı mimari yapıları da sergileme açısından usta bir yazardır. Bu tarzı birçok oyunda büyük küçük örneklerle görülse de en dikkate çarpan hem *Hitit Güneşi* hem de *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)* oyununda kullanılan “Gözetleme Kulesi”dir. *Hitit Güneşi*, bu kule ekseninde oluşturulan bir oyunken; kule *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)*'da metni besleyen yardımcı unsur olarak kullanılmıştır. Her iki oyunda da kuleyi sıra dışı kılan, ülkedeki tüm taşların, mezar taşı, heykeller, kitabeler... kulenin yapımında kullanılmasıdır: “Yontucu: Kral Suppiluliuma'dan söz ediyordun. Neymiş sıkıntısı?.. Sausga: Bir kule yaptırıyor... Büyük bir kule...

Yontucu: Ne kulesi?

Sausga: Gözetleme kulesi...

Birinci Köle: Suppiluliuma'nın buyruğunu ne tez unuttun? "Taşları kopartılacak uçurum bulamazsanız, tapınaklarınızı, evlerinizi söküp getirin... Onlar da yetmezse eğer, yüreklerinizi kopartıp birer kerpiç gibi sunun kulenin duvarlarına." (s. 4-9)

Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ) oyununda Yontucu, Mevlânâ'ya gözetleme kulesi ve güneş yontusunun hikâyesini şöyle anlatır:

"M. Celâleddin: Gözetleme kulesi mi? Neyi gözetleyecek ki? Nasıl bir kule bu?

Yontucu: Tebaası olan Hattuşaş halkını gözetlemek için

M. Celâleddin: Gözetleyip ne yapacak ki?

Yontucu: Korku!.. Elbette ki korku!.. Hiçbir hükümdar Arnuvanda'nın korktuğu kadar halkının öfkesinden korkmadı... Bir gözetleme kulesi. İlk zamanlar hiç kimse bir felaketin başladığının farkında değildi. Halk seferber edildi. Herkes kulenin yapımında çalışmaya başladı. Zamanla kule yükseldikçe güneşin önünü kapattı. Ülke git gide karanlığa boğuluyordu. Evler söküldü, tapınaklar söküldü, taşları kulenin yapımında kullanıldı. Hatta mezar taşları bile sökülüp kuleye taşındı. Benim yontularımı bile alıp götürdüler. Oysa o yontularda insanların yarınları nasıl umutla bakmaları gerektiğini işlemiştim... Güneşin olmadığı bir ülkede hayat olur mu? Ekinler göğemez oldu. Salgınlar başladı. Vebanın uğramadığı ev kalmadı. Halkın içine kıran girdi. Halk bir gün toplanıp bana geldi. Dediler ki: "Biz kendi ölümcül kulemizi kendi ellerimizle yaptık. Kendi lanetimizi ellerimizle giyindik. Bu zulüm, bu dehşet günleri ne kadar daha sürecek bilemiyoruz. Güneşi bile unutmaya başladık... Bize, bu karanlıkta baktıkça, güneşi anımsayabileceğimiz bir güneş yontusu yap. Bu lanetli gözetleme kulesinin ardında kalan güneşimize bir gün kavuşabilmenin umudunu belki böylece içimizde koruyabiliriz." (s. 66-67).

Sosyal gerçekçi bir yazar olan Turgay Nar, oyunlarını mitolojik unsurlarla süslerken aslında evrensel sorunlara gönderme yapar. Bu oyunlardaki gözetleme kuleleri Foucault'un Panoptikon olarak adlandırdığı ve günümüzde de hemen her ülke ve toplumda görülen gözetleme toplumuna gönderme yapmak için kullanılmıştır: "Şehirleşme sorunsalıyla ilişkilendirilen ve "Panopticon" olarak adlandırılan bu sistem gözetlemenin 17. yüzyıldaki yeni şeklidir: "Etrafı duvarlarla çevrili bir mekânsallığa sahip Ortaçağ şehirlerinin gerek yapısı, gerekse hukuki statüsü, 17. ve 18. yüzyıllarda sorun teşkil etmeye başlamıştır. Zira

nüfusun ve ticaretin artmasıyla şehirleri dolaşıma açmak gerekmiştir. 17. yüzyılın yarısında *La Métropolitée* başlıklı bir şehir planlamacılığı risalesi yazan Alexandre Le Maître, başkent ile şehirler, şehirler ile taşra arasındaki ilişkileri ve dolaşımı düzenleme hevesindedir. Foucault'ya göre Le Maître'in esas sorunsalı egemenliktir, yani hükümetin ana mekanını belirlemek. Ancak önerdiği uzamsal düzenlemeler aynı zamanda nüfusun belli şemalara göre yeniden konuşlanmasını içerdiği için disiplinler özellikler de taşır. Bu anlayışa göre mekânın aldığı biçim, işlevine birebir tekabül etmelidir. Keza Panopticon tam da böylesi bir tahayyül içerir. Foucault 1977-78'de, "panopticon'un en eski egemenin en eski rüyası olduğu bile söylenebilir" diyerek, bugüne kadar disiplinler mekanizmasının ana modeli olarak gördüğümüz panopticon'u egemenlikle ilişkilendirir" (Foucault, 2007: 66).

SONUÇ

Turgay Nar, 1990 sonrası tiyatromuzda gerek kurguladığı olay örgüleri, grotesk anlatımı, şiirsel dili gerekse ütopyik / sıra dışı mekân ve mimari unsurları tiyatroya aktarması bakımından özgün yazarlardan biridir: "Ütopyacı edebiyatta tasvir edilen tüm şehirler, Bacsko'nun yerinde bir ifadesiyle, "edebi şehirler"di; yalnızca edebi tahayyülün ürünü olmaları şeklindeki bariz anlamda değil, daha derin bir anlamda da: Anlatılamaz, anlaşılamaz, açık temsile karşı koyan hiçbir şey barındırmayan bu şehirler en ince ayrıntısına kadar nakledilebilirdi yazıya. Jürgen Habermas'ın —sadece evrensel olabilen ve bu yüzden "mekânın ve zamanın silinmesi"ni talep eden— önermelerin ve normların nesnel meşruluğu kavramına çok benzer bir şekilde, mükemmel şehir vizyonu da, tarihin tümünden reddini ve tarihin tüm somut izlerinin yerle bir edilmesini ima etmekteydi. Mekânın niteliksel farklılaşması her zaman, eşit oranda farklılaşmış ve dolayısıyla tarihsel olan zamanın bir tortusudur. Bu görüş, mekânın niteliksel farklılaşmasını ortadan kaldırmak suretiyle aslında hem zamanın hem de mekânın otoritesine kafa tutuyordu." (Bauman, 2012: 45).

Nar'ın oyunlarını anlamak ve sahnelemek özel bir çaba ve kültürel bir alt yapı gerektirir. Sadece bu da değil, tasvir ettiği bazı mekânların ve mimari unsurların da bir oyunda sahnelenmesi imkânsızdır. Bu tür sahnelerde perde arkasından anlatıcı yöntemi, minyatürle anlatım veya gölgelerle anlatım metoduna başvurulur. Onun oyunlarında mekan ve zaman kaymalarıyla okuyucu farklı coğrafyalar, farklı zamanlar ve farklı kişiler arasında kendini bulabilir. İlginç tasarımları özel bir seyirci ve okuyucu yaratırken oyunlarını yönetebilecek son derece yetkin ve kültürlü dramaturg ve sahne yönetmeni ihtiyacını da

beraberinde getirir. O, evrensel temaları işleyen bir yazar olarak Türk tiyatrosunun Batı aynasına yansıyan bir görüntüsüdür.

KAYNAKÇA

ALTUĞ, Taylan (2008) *Dile Gelen Felsefe*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAHTİN, Mihail. (2005). *Sanat ve Sorumluluk*, (Çev: Cem Soydemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BARTHES, Roland. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*, (Çev: Berke Vardar — Mehmet Rifat, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

BATUR, Enis. (1999). “Fatih Albümü Mehmet Siyah Kalem İçin Bir Cin Fısıltısı”, *Sanat Dünyamız*, Sayı:73, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BAUDRİLLARD, Jean. (2012). *Tüketim Toplumu*. (Çev. Hazal Deliçaylı- Ferda Keskin). İstanbul: Ayrıntı yayınları.

BAUMAN, Zygmunt. (2012). *Küreselleşme (Toplumsal Sonuçları)*, (Çev: Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BOUSSİGNAC, Patrick; Thoss, Michael. (2010). *Yeni Başlayanlar İçin Brecht*, (Çev: Tuvana Gülcan), İstanbul: Habitus Yayıncılık.

BRECHT, Bertolt. (1997) *Sanat Üzerine Yazılar*, çev; Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınları.

BUTLER, Christopher. (2013). *Modernizm*, (Çev. Nursu Öрге). Ankara: Dost Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CEBECİOĞLU, Ethem. (2009). *Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü*, Ağaç Kitabevi Yayınları, İstanbul, s. 244

ÇELİK, Karacabey, Süreyya. “Beckett ve Estetik Şok”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S.23, 2007, ISSN: 1300-1523

ÇETİNDÖĞAN ÖZTÜRK, M. (2009). “Kırsal Mitten Kentsel Ritüele Geçiş ve Beden-Mekân İlişkisinin 1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığına Yansıması”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S.27, s.137-159.

ÇETİNDÖĞAN, Müşerref Öztürk. (2009). “Kırsal Mitten Kentsel Ritüele Geçiş ve Beden-Mekan İlişkisinin 1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığına Yansıması”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 27.

ÇORUHLU, Yaşar. (2011). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

DEMİRHAN, A. (2004). *Heidegger ve Din*, İstanbul: Gelenek Yayınları.

ERHAT, Azra. (1996). “Hades”, *Dünya Mitolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ERKAN, Yazıcı, Yasemin. (2015). “Anamorfik İllüzyonun Mekân Algısına Etkilerinin Farklı Sanatçı Yaklaşımlarına Göre İrdelenmesi”. *Sanat ve Tasarım Dergisi*. Sayı:15, s.145. DOI: [10.18603/std.40899](https://doi.org/10.18603/std.40899)

FİSKE, John. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

FOUCAULT, Michel. (2007). *İktidarın Gözü*, (Çev. Işık Ergüden). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, Michel. (2007). *Security, Territory, Population. Lectures at the Collège de France, 1977-78*, Hampshire ve New York, Palgrave Macmillan, 2007. s. 66.

FUCHS, Elinor. (2003). *Karakterin Ölümü (Modernizmden Sonra Tiyatro)*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

GREİMAS, Algirdas- COURTES, Julien, Joseph. (1979) *Sémiotique. Dictionnaire Raisoné de la Théorie du Langage*. cilt. I. Paris: Hachette-Université.

GÜNAY, V. Doğan (1999) “Tiyatro Göstergebilimi” *Dilbilim Araştırmaları*, sayı: 9, İstanbul: Simurg Yayınları, s. 111-123.

İNAN, Abdulkadir.(2000). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

İPŞİROĞLU, Zehra. (2013). *Dramaturgi Tiyaroda Düşünsellik*, İstanbul: İkaros Yayınları.

KARABULUT, Tufan. (2014). *Modern Tiyatro (Klasikten Postmoderne Oyun Yazımı ve Sahnelemedeki Yönelişler)*. İstanbul: Mitos - Boyut Yayınları.

KEMİKLİ, Bilal. (2007) *Süfi Aşk ve Ölüm*, İstanbul: Sütun Yayınları.

KÖPRÜLÜ, Fuad, (1981). *Türk Edebiyatında İlk Mutasavvıflar*, 4. baskı, Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.

- LAUTRÉMONT, Comte de. (2008), *Maldoror'un Şarkıları*. (Çev: Özdemir İnce). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- NAR, Turgay. (1991). "Bir Yüzün Güz Bitiminde", *Yüz Yapraklı Ateş*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- NAR, Turgay. (1997). *Toplu Oyunları-1(Çöplük, Şehrazat'ın Oyunu, Kuyu, Terzi Makası)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- NAR, Turgay. (1997). *Toplu Oyunları-1(Çöplük, Şehrazat'ın Oyunu, Kuyu, Terzi Makası)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nar, Turgay. (2006). *Can Ateşinde Kanatlar(Mevlana)*, (2. baskı), İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- NAR, Turgay. (2007). "Yazı Dediğin Nedir ki!", *Radikal Gazetesi*, 05/10/2007.
- NAR, Turgay. *Toplu Oyunları-1(Çöplük, Şehrazat'ın Oyunu, Kuyu, Terzi Makası)*, Mitos Boyut Yayınları.
- NAUGLE, David & NUSSBAUM, C. (1993). "R.G. Collingwood and The Hermeneutic Tradition". *Philosophy*, 5329, p. 501.
- NEWMAN, Saul. (2006). *Bakunin'den Lacan'a*, (Çev: Kürşad Kızıltuğ), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, İstanbul,
- PALMER, Richard E, (1969). *Hermeneutics*, Evanston: Northwestern University Press.
- SARUHAN, Emeti. (2007). "Yunus'un Dil Rengiyle Divâne Ağaç", *Yeni Şafak*, 06 Ekim 2007.
- ŞENER, Sevda. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Yayınları.
- TANPOLAT, Cansu. (2016). *Doğu ve Batı Kültürlerinde Başlıca Hayvan Mitleri*. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Resim Bölümü, s. 55.
- TANSUĞ, Sezer. (1988). *Sanatın Görsel Dili*, İstanbul: Remzi Yayınları.
- TOPCU, Ömer Naci. (2004). "Turgay Nar'ın Can Ateşinde Kanatlar İsimli Oyununun Dramaturgi ve Reji Çalışması". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı Rejisörlük Bilim Dalı, Konya.

TURAN, Özlem. (1996). *Çağdaş Tiyatroda Dramaturgi ve Türk Tiyatrosunda Dramaturgi Sorunu*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

UÇAR, Şahin. (2001). “İnsan, Varlık ve Zaman”, *İslâm Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 6, s. 137-154.

YILMAZ, Hakan. (2011). “Henri Bergson’un Zaman Kavramına Yaklaşımının Çağdaş Anlatı Sinemasına Etkisi”. *Afyon Kocatepe University Journal of Social Sciences*, 13(2).

