Turgay Nar'ın Oyunlarında Ütopik Mekânlar ve Sıradışı Mimari*

Utopic Spaces and Extraordinary Architecture Reflections in Turgay Nar's Theatres

Nurullah Ulutaş**

Abstract: The word utopia, which was first used by Sir Thomas More is defined as “a city-state based on common ownership, ruled entirely by reason, a place that is not found anywhere, a being that does not exist, an unreal reality, a nostalgic place”. The first example of utopia that Thomas More would imagine nowhere on the island of Britain, in other words, the product of imagination, is Plato's State. Utopias, based on their characteristics, can be multi-layered and positive as well as including counter-views. These counter-views are called “dystopia. Dystopias emerged at the end of the 19th century and the beginning of the 20th century. The utopias, which were initially imaginary, have reached the ground of reality with the advancement of science and art. Utopian and dystopic spaces inspired many literary works and cinema films. The concept of utopia and dystopia can be found in theatre as in novels and cinema. Turgay Nar is among the prominent authors of utopian spaces and unusual architecture. At first glance, Nar exhibits a strange, uncanny and unusual atmosphere in his works. In this respect, Nar's works require a lot of effort, cultural background, and special reading. The most characteristic feature of his plays is that he narrates even the most complex social and philosophical concepts in lyrical poetry, often resorting to grotesque, gothic and surreal elements with the use of original metaphors and images. This study dwells upon utopic places and unusual architecture in Turgay Nar's plays.

Structured Abstract: The word utopia, which was first used by Sir Thomas More is defined as “a city-state based on common ownership, ruled entirely by reason, a place that is not found anywhere, a being that does not exist, an unreal reality, a nostalgic place”. The first example of utopia that Thomas More would imagine nowhere on the island of Britain, in other words, the product of imagination, is Plato's State. Utopias, based on their characteristics, can be multi-layered and positive as well as including counter-views. These counter-views are called “dystopia. Dystopias emerged at the end of the 19th century and the beginning of the 20th century. The utopias, which were initially imaginary, have reached the ground of reality with the advancement of science and art. Utopian and dystopic spaces inspired many literary works and cinema films. The concept of utopia and dystopia can be found in theatre as in novels and cinema. Theatre has a major effect on changing the community. The text of “Market of Secrets” by Turgay Nar generally talks about a crib master who happens to

* Bu makale 26-28 Eylül 2019 tarihleri arasında Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi'nde düzenlenen Uluslararası Türkoloji Araştırmaları Sempozyumu'nda sunulan bildirinin genişletilmesiyle oluşturulmuştur.

** Doç. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü
Assoc. Prof. Dr., Bitlis Eren University, Faculty of Science and Letters, Department of Turkish Language and Literature
ORCID 0000-0002-1447-3736

nurullahulutas@gmail.com

Cite as/ Atıf: Ulutaş, N. (2020). Turgay Nar'ın oyunlarında ütopik mekânlar ve sıradışı mimari, *Turkish Studies*, 15(1), 633-658. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.37973>

Received/Geliş: 20 September/Eylül 2019

Accepted/Kabul: 25 February/Şubat 2020

Copyright © MDE, Turkey

Checked by plagiarism software

Published/Yayın: 29 February/Şubat 2020

CC BY-NC 4.0

be a murderer in a project that is held by the ruler and eventually gets drained away by losing all his memory. In the play, the author criticizes politically how the ruling power becomes rotten by using constant violence and taking control in the face of people's hierarchical relationships in the world. Although we can see that the message which is supposed to be given changes in every scene, the main theme is always the objectivization of people in front of the ruling power. The fear and the violence policies on top, the ruling power creates a psychological understanding that enables the people and community to behave outside their own will and information. This is names as "mind control."

In this art work, it is hardly unnoticable that Nar tries to establish a perception management with the help of the ruling power in the play named Dr. F., It is highly common to use such perception management in the modern world. It is seen that governments and several effective groups deal with some kind of perception management in order to convince people to accept their policies. "By stimulating the feelings like fear, anger and excitement, deliberately or not, when the brain has been damaged enough, several beliefs can be easily imposed to people. Some of the most common effects of those kind of situations are the temporary judgement disorder and highly susceptible to being affected. In the groups, it can be understood as the 'mob mentality'; it is in its most magnificent form when there is an epidemic, war or simply, when people are higly susceptible to outer effects and so, they fear a lot."

Turgay Nar's success about his texts lays in his creations of complicated and original characters, which are opposite to each other. "For a theatre play, success is the creation of complicated and mysterious characters. So, play overcomes every comment and for the first time it creates the possibility of new comments. For this reason, while trying to define his characteristics, we need to look author's intention. Actor's, director's, theatre historian's even the psychologist's views may help the text's deep examination. One of the features that feeds the modern theatre is the scientific developments. The developments in the field of science and technology also affect the philosophy. Materialist philosophy takes place of idealist philosophy. The synthesis between sciences developes and the artists choose to use science in their works. We see that Turgay Nar uses scientific findings with the help of Dr. F. The author uses medical features for torture and by giving the doctor an intellectual and art-lover, he tries to make him look innocent. "Dr. F. is quite similar to the doctor who uses people as guinea pigs for science in Kafka's *Castle* and *Faustus*. Dr. F. and labyrinth are the implications of all the institutions' that collect ruling certainties and the way they teach violence. The play spreads the ruling power and violence in a Kafkaesque way. Castle and Town becomes the Labyrinth and the Market. The market, just like in the Castle, is the ruling area where people can only go with a guide and controlled by Labyrinth. In this area, everything is damaged. Beşikçi is constructively the match of the officer Kafka in Castle. Even though Kafka gets beaten by every ruling power, he still questions them and eventually he chooses the voluntary work and denies the avarice and devotion without hesitation. Cüce (Dwarf / Pigmy) and Beşikçi (Cradle Manufacturer) care at this point coming together on serving Faust/Mefistofeles (Dr. F.) Despite the emotional effect of the insanity of Beşikçi at the end of the game, it can be said that) his being objectified in front of the ruling power, even though it is appropriate thematically, his design of the character –even as a anti-hero- is ineffective.

Turgay Nar, prefers the poetic language under the influence of being poet. This tendency, saves his art from being common and makes it a lyrical text. Poem is one of the writings of the word. Authors, by using a poetic language and by making it subtle, they contribute to creation of poetic dream. Poetic dream's examination by phenomenological methods helps the examination of the text from the side of psychoanalysis. Turgay Nar is among the prominent authors of utopian spaces and unusual architecture. At first glance, Nar exhibits a strange, uncanny and unusual atmosphere in his works. In this respect, Nar's works require a lot of effort, cultural background, and special reading. The most characteristic feature of his plays is that he narrates even the most complex social and philosophical concepts in lyrical poetry, often resorting to grotesque, gothic and surreal elements with the use of original metaphors and images.

This study dwells upon utopic places and unusual architecture in Turgay Nar's plays.

Keywords: Utopia, Dystopia, Theater, Turgay Nar, Turkish Literature, Grotesque.

Öz: İlk defa 1516 yılında Sir Thomas More tarafından kullanılan ütopya sözcüğü "bütünüyle akıl yoluyla yönetilen ortak mülkiyete dayalı kent devleti, hiçbir yerde bulunmayan yer, var olmayan varlık, gerçekdışı gerçeklik, nostaljik bir başka yer olarak" tanımlanır. Thomas More'un Britanya adasında düşleyeceği hiçbir yerde olmayan, bir başka deyişle hayal ürünü olan anlamındaki ütopya'nın ilk örneği Platon'un Devlet'idir.

Ütopyaların niteliklerine göre çok katmanlı bir yapıda olmaları beraberinde olumlu olabildiği gibi, bu olumlamaya karşı fikirler de barındırmasını kapsar. Bu karşı fikirler, “distopya” olarak adlandırılır. Distopyaların 19.yy sonu ile 20.yy başında ortaya çıktığı söylenebilir. Başlangıçta hayâl ürünü olan ütopyalar, bilim ve sanatın gelişmesiyle gerçeklik zeminine taşınır. Birçok edebi eser ve sinema filmine ilham veren ütopik ve distopik mekândan söz etmek mümkündür. Roman ve sinemada olduğu gibi tiyatrodan da ütopya ve distopya kavramından söz edilebilir. Oyunlarında ütopik mekânlar ve sıradışı mimariyi kullanan yazarların başında Turgay Nar gelir. Yapıtlarında ilk bakışta tuhaf, tekinsiz, sıra dışı bir atmosfer sergileyen Nar, bu yönüyle çözümlemesi yoğun çaba, kültürel altyapı ve özel okuma gerektiren bir yazardır. En karmaşık toplumsal ve felsefi kavramları bile lirik bir şiirsellik içinde, sıklıkla grotesk, gotik ve gerçeküstücü unsurlara da başvurarak, özgün metafor ve imgelerle anlatması onun oyunlarının en temel özelliğidir. Bu çalışmada Turgay Nar'ın oyunlarında öne çıkan ütopik mekânlar ve sıradışı mimari üzerinde durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ütopya, Distopya, Tiyatro, Turgay Nar, Türk Edebiyatı, Grotesk.

Giriş

İlk defa Sir Thomas More tarafından, 1516 yılında kullanılan Ütopya sözcüğü: “bütünüyle akıl yoluyla yönetilen ortak mülkiyete dayalı kent devleti, hiçbir yerde bulunmayan yer, var olmayan varlık, gerçekdışı gerçeklik, nostaljik bir başka yer olarak” (More, 2006: 39-43) tanımlanır. Thomas More'un Britanya adasında düşleyeceği hiçbir yerde olmayan, bir başka deyişle hayal ürünü olan anlamındaki ütopya'nın ilk örneği Platon'un Devlet'idir. Platon'un Devlet'i, siyasi ütopya olarak değerlendirilir. Ütopyaların niteliklerine göre çok katmanlı bir yapıda olmaları beraberinde olumlu olabildiği gibi, bu olumlamaya karşı fikirler de barındırmasını kapsar. Bu karşı fikirler “distopya” olarak adlandırılır. Distopyaların 19.yy sonu ile 20.yy başında ortaya çıktığı söylenebilir. (Sekman, 2018).

Ütopyalar, başlangıçta bir hayâl ürünü olsa da bilim ve sanatın gelişmesiyle gerçeklik zeminine taşınır: "Kentsel formların şekillendiği süreç Rönesans Dönemi'nde belirginleşmiş ve diğer yüzyıllarda birbirlerinden etkilenecek günümüze kadar gelmiştir. Tarihsel süreçte kent vizyonları içinde önemli bir yere sahip olan ütopya kavramı, ideal kent kavramının şekillenmesini sağlamıştır. Ütopya ile hayali kentler yaratılıp, bu düşüncenin karşısında duran distopya ile bu düzenin yol açacağı olumsuzluklara karşı gelecek senaryolar yazılmıştır. Ütopya ilk kez Platon'un Devlet'inde ortaya çıkmış, Rönesans Dönemi ile kentsel formlarda varlığının kanıtlandığı bir düşünce halini almıştır." (Şahin, 2018). Yirminci yüzyıldan itibaren, ütopyaların ortak özelliği, Camus'un deyimiyle, “umutsuzluk”tur. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, kapitalizmin birey üzerinde sürekli artan baskısı, daha önce görülmemiş boyutta hem fiziksel hem de ruhsal yıkım getiren iki dünya savaşı, ekonomik krizler, totaliter ve faşist yönetimler ve bilimsel ilerlemenin 1945'e gelindiğinde, bir seferde hem de birkaç dakika içinde yaklaşık 200.000 insanın ölümüne neden olacak şekilde kullanılması, düşüncenin 20. yüzyılı neden “şiddet” ve “korku”yla özdeşleştirdiğini ziyadesiyle açıklamaktadır. Bir anlamda, Aydınlanma döneminden itibaren insan aklına duyulan inancın abartılmasına karşı, insanın kendi doğasında taşıdığı yıkıcılığa ve bunu misliyle arttıran teknolojik gelişmelerin hızının olası kötü sonuçlarına dair uyarılarda bulunan distopya örnekleri 20. yüzyılda yaşanması muhtemel felaketleri önceden haber verir. (Ağkaya, 2016: 33).

Ütopya ile ilgili yapılan yanlışlardan biri, bu sözcüğün “mükemmel toplum tasarımı” olarak ele alınmasıdır. Dikkat edilmesi gereken, ütopyanın mükemmelliyle eş anlamlı olmadığıdır. (Claeys, 2011: 107-131). Ütopya, kelime olarak *olmayan yer* anlamına gelir; ancak, öngörülen yeni toplum genellikle daha iyi olarak tasarlanmakla birlikte mükemmel değildir ve yazarın ideallerini yansıtır. Ütopyanın bir türü olarak karşılaşılan *eutopia*, Yunanca'da *iyi yer* anlamına gelmektedir; fakat, mükemmel bir toplum ya da yer tasarımı amaçlanmamaktadır. Yanlış yaklaşımlardan bir diğeri distopyayla ilgilidir. İlk olarak, John Stuart Mill tarafından, 1868'de kullanılan distopya *kötü, normal olmayan, hastalıklı* anlamına gelmektedir ve *anti-ütopyanın* karşılığı değildir. Kabaca söylenirse,

“ütopya, ağırlıkla “uygulanabilecek iyi” olarak görülüyorsa, distopya “uygulamada kötü olan”dır. (Vieria, 2011: 3-27).

Vieira'nın belirttiği gibi, ütopyalarda ve distopyalarda sunulan gelecek tasvirleri, gerçekleşmesi mümkün ihtimaller olarak tasarlanmıştır; fakat olayların iyi ya da kötü gidebilme olasılıkları da asla göz ardı edilmez. Bu olasılıkların gerçekleşmesi de vatandaşların ahlaki, sosyal ve vatandaşlığına dair sorumluluklarına bağlı olarak konumlandırılır. Bu açıdan, distopya, insanlığın mükemmel olana ulaşma fikrini reddetmektedir. Vieira, distopya yazarlarının (Yevgeni Zamyatin, Margaret Atwood, Aldous Huxley, Katharina Burdekin, Hillary Jordan, Omar El Akkad, Philip K. Dick, Naomi Alderman, Louise Erdrich, George Orwell, Lois Lowry, William Gibson, John Wyndham, Veronica Roth...), geleceği olumsuz biçimde tasvir ederek, okurlardan olumlu bir tepki beklediğini söyler. Bir taraftan okurun, insanoğlunun kusurlarının bulunduğunu (ve daima bulunacağını) kavraması ve bireysel gelişimin değil, toplumsal gelişimin hem sosyal hem de siyasal mutluluğu sağlayacağını, öte yandan okurun, tasvir edilen geleceğin bir realite değil, ihtimal olduğunu anlaması ve gelecekte sakınması beklenmektedir. Vieira, distopyaların bu umutsuz tasvirlerinin altında, okur tarafından ciddiye alınma isteği olduğuna dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, umut aşılamayan distopyalar, başarısız sayılır. Distopyaların asıl amacı, insanların daha iyi bir toplumun mümkün olduğunu görerek onun inşası için çalışmalarını sağlamaktır. Dolayısıyla, distopyalar, eleştirel ütopyalar olarak görülür. Bu çerçevede, her ütopya, örtülü bir distopyayı taşır. (Sekman, 2018).

Yevgeni Zamyatin, *Biz* romanında Orwell ve A. Huxley gibi yazarların romanlarına esin kaynağı olarak totalitarizm tehlikesini teknoloji ekseninde işler. Olayların 26. Yüzyılda geçtiği romanda insan doğadan ve kendi benliğinden kopararak teknoloji ve bürokratik devletin hegemonyasına girmiştir. Herkesin numarası vardır ve sevişme saatleri bile otorite tarafından belirlenir (Zamyatin, 2016). *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* romanında ise distopik bir dünyada iktidar, herkesin sürekli izlemek zorunda olduğu ekranlarda kendi yalanlarına halkı inandırmaktadır. Toplum, sürekli izlediği bu ekranlarda Parti'nin politikalarını sürdürerek bir anlamda onun iktidarını sağlamlaştırır. İktidarın hayali düşman olarak halka sunduğu ve savaştığını söylediği Avrasya ulusuyla herhangi bir savaş olmamasına rağmen halk buna inanmakta ve sloganlarıyla düşmanlarına ölüm dilemektedir. İktidarın yalan söylediğini fark edenler, düşünce suçu kapsamında cezalandırılır. Mitingler, semboller, kıyafetler, sloganlar, işaretler ve çalışma alanları hep toplumu tek tipleştirmeyi amaçlayan unsurlardır. Okyanusya halkının refahını ve mutluluğunu sağlama görevi olan Parti, ona daha fazla yoksulluk getirmekten başka bir şey yapmaz. Bu sistemde insanların aşk, duygusal iletişim ve cinsellik gibi en meşru hakları bile sistemi zedeleyeceği düşünüldüğünden yasaklanmıştır. Herkes, Partinin menfaatlerini her şeyden üstün tutmak zorundadır. Parti her yere yerleştiği sesli kameralar ve her evdeki casuslar sayesinde bütün toplumu sürekli gözetlemektedir. Romanın ana karakteri 6079 Smith Winston'ın güvendiği tek insan olan antikacı bile sistemin gizli polisidir. Parti, sunduğu gerçekliği inkar edenleri "Bellek yetersizliği"yle suçlamaktadır. Partiye göre, gerçekliği ancak denetim altındaki zihinler görebilir. Parti kendi sistemine karşı çıkanları, uyguladığı işkencelerle kendinden biri haline getirmeden öldürmediğini itiraf eder. Büyük Birader'e boyun eğmek yetmez; onu sevmek de gerekir. Zihne uygulanan işkencelerle kişinin sistemin sanal gerçekliklerine inanması sağlanır. İnsan insana, acı çektirerek, onu aşağılayarak hükmeder. Winston: “Korkuya ve nefrete dayanan bir uygarlığın yaratılamayacağını” söyleyerek sistemin bir parçası olmayı reddeder. Haberlerde artık tüm Afrika'nın işgal edildiği ve bir milyondan fazla insanın tutsak edildiği bilgisi yayılır. Roman, Winston'un "Seni seviyorum" sözüyle biter (Orwell, 2017).

Hillary Jordan'ın *Uyandığında* romanı, yakın bir gelecekte din devletine dönüşmüş Amerika'da evlilik dışı hamile kaldıktan sonra kürtajla çocuğunu aldıran Hannah Payne'nin başından geçenleri anlatır. Ailesinin reddettiği ve dini kurumlardan sistem karşıtı eylemci grupların sığınaklarına uzanan Hannah, Kırmızı adıyla kodlanır ve otorite tarafından cezalandırılır. Totaliter bir rejime dönüşmüş Amerika'da salgın hastalıklar, teknolojiyle yayılan virüsler, insanlara renk adı

verilerek toplumdan tecrit edilerek gettolarda yaşamaya mecbur bırakılmaları ve hertürlü fiziksel ve psikolojik işkenceye maruz kalmaları bir kadın üzerinden anlatılır (Jordan, 2019).

Türk edebiyatında özellikle tiyatro alanında ütopik ve distopik dünyalar yaratan yazarlardan biri de Turgay Nar'dır. O, yalnız işlediği temalarla değil; anlatım tekniği, söylemi, kurgu yöntemi aynı zamanda kurguladığı ütopik mekân tasarımlarıyla ve sıra dışı mimari tarzıyla da adından söz ettiren bir yazardır. O, bazı oyunlarında ütopik şehirler yaratırken bazı oyunlarında ise vahşeti andıran gizemli laboratuvarları sahneye taşır. Mekân ve mekânın tasviri onun oyunlarını ilginç kılan öğelerdendir. Yazar, oyunlarında sıra dışı mekânlar kurgulamayı da sever. *Divâne Ağaç* (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 ölümlerin bulunduğu şehirler sıra dışı mekânlardır. Can Ateşinde Kanatlar (Mevlâna) 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.

Bergson, zaman ve mekânın her türlü deney öncesi bir sentezin temsilcisi olduğunu söyler. 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 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 çeşitlendirir: "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." Yazar ve şairler, sanatçılar ve tiyatrocular modernist ilkeler ekseninde eserler vermeye başlar.

Savaşların ve çatışmaların yarattığı buhran ve bunalımı yaşayan insanlar, gerçeklerden uzaklaşarak gerçeküstücülük akımına yönelir: "Birinci Dünya Savaşı'nın olumsuz etkilerinin ardından sanatta yeni arayışlar, sürrealizm ile devam eder. 1924'te yayınlanan Andre Breton'un sürrealist manifestosuyla Dada hareketini kendilerine çıkış noktası belirleyen bu akım, "bütünlüğün uğradığı anlam kaybını dile getirme, dili, bilinçdışının nesnel bir aracı olarak kavramlaştırma, ayırıştırma, parçalama noktalarında daha radikal uygulamalar gerçekleştirirler." (Karacabey, 2006).

Bu durum sembolik ve imgesel anlatım imkânıyla birlikte tiyatrodan da farklı söylemlerin doğmasına imkân sağlar. Başka bir deyişle aklı ve bilimi merkeze alan pozitivist felsefenin belirlediği ve realist düşüncenin hakim olduğu anlayış yeni bir tepkiyle karşılaşır: "19. Yüzyılın sonlarına doğru, aklın ve bilimin her şeyin çözümü olduğuna inanan, bu anlayışı yücelten pozitivist felsefe ve modernleşmeye tepki olarak karşı gerçekçi eğilimler ortaya çıkar. Sanayileşme ve kentleşme ile farklı toplumsal yapıların ortaya çıkması beraberinde gelen ekonomik ve politik sıkıntılar, Batı toplumunun uzunca bir zamandır oluşturmaya çalıştığı modernleşme projesini derinden sarsar. Karşı gerçekçi akımlarca, sadece fiziksel ve maddi dünyanın gerçeklerine dayanan

sanat anlayışının yanlış olduğu düşüncesi, sanat eserinin bilimsel bir belge niteliğinden daha çok, entelektüel, imgesel ve bireysel bir özellik taşıdığı ifadesi ile örtüştürülür. Nitekim bu akımlar aynı dönem içerisinde gerçekleşen, Einstein'ın görecelik kuramı, Bergson'un hakikati bulmadaki en temel aracın sezgi olduğuna dair yaptığı çalışmalar ile desteklenir. Daha sonraları postmodernizmin belirsizlik ilkesinin bilimsel örneğini oluşturacak olan gerçekliğin onu gözlemleyen özne tarafından yaratıldığını sergileyen kuantum teorisi ile de sağlamlık kazanır." (Oppermann, 2006: 78.)

Disiplinlerde görülen bilimsel gelişmeler, pozitivistliği doğurur. Pozitivism, aslında Batı'nın köhneleşen ve halkı sömüren din anlayışına karşı bir isyan halinde yükselen Reform ve Rönesans gibi iki büyük değişim referansının sonucu ortaya çıkan ve kısaca doğru bilgiye olayların incelenmesiyle ulaşılabileceğini ve bu tür bilgileri yalnızca deneysel bilimlerin sağlayabileceğini ileri süren bir felsefe sistemi (Sönmez, 2010:161) olarak tanımlanabilir. Batı'da pozitivistliğin yayılması beraberinde bilim - din çatışmasını da ortaya çıkarır: "Kökleri Francis Bacon ile 17. ve 18. yüzyıl İngiliz ampirizmine uzanan pozitivism teoloji ile metafiziğe bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu anlayışa göre, gerçek bilgi bilimsel bilgidir; bilimsel yöntemle çözülemeyen hiçbir probleme başka yoldan çözüm getirilemez. Bu nedenle bilim, hayatı anlamada din, felsefe, sanat v.b. etkinliklerin problemlerine de çözüm bulabilir ve insanlara 'bilimsel bir dünya görüşü' sunabilir. Bu yaklaşım bilime bilimsel değil ideolojik bir yaklaşım olarak görülmektedir. "Bilimciliğin bilime din, felsefe, hattâ belki de, sanat işlevlerini yükleme, bilimi anlamlı yaşamın biricik değeri olarak sunma çabasını temsil ettiği ölçüde ideolojik bir görünüm sergilediği söylenebilir." (Yıldırım, 1997: 57). August Comte, felsefeyi üç bölüme ayırır: İlahiyatçı felsefe, metafizik felsefe, pozitif felsefe. Ona göre, pozitif felsefe insan zekâsının varacağı son felsefedir. İlk felsefe olan ilahiyatçı felsefe, pozitif felsefeyi hazırlamakta önemli rol oynamıştır. İlahiyatçı felsefeden pozitif felsefeye geçmek için insan zekâsı zaruri olarak metafizik felsefeyi kullanmıştır (Korlaelçi, 2018: 5).

Pozitivism, sosyoloji, felsefe, teoloji... gibi alanlarda olduğu gibi edebiyatı da etkiler. Psikoloji alanındaki ilerlemelerle birlikte Bergson sezgiciliği sanat ürünlerinde karşılık bulur: "Genellikle Modern tiyatro, gerçekçi akımla başlatılır. Bununla beraber gerçekçiliğin daha önceki akımlardan beslendiğini, ön hazırlığının onsekizinci yüzyıl dramında ve romantik tiyatrodan geldiğini 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 varılması, bu savaşımı 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.” Bu gelişmeler, alegorik anlatımı, ütopik dünyalar yaratma alışkanlığını ve sıra dışı mimariyi edebî eserlere aktarma geleneğini ve fantastik kurguyu beraberinde getirir. Bu nedenledir ki distopya edebiyatı günümüzde zirveyi zorlayan bir akım olarak hemen tüm milletlerin edebiyatında yayılmaktadır. Mekânı; sadece bir hacim olarak düşünmeyip, aynı zamanda tüm duyu organları ile birlikte algılanan, sınırlarının kullanıcı tarafından oluşturulabildiği bir boşluk olarak ele almak gerekir

Turgay Nar'ın hemen her oyununda başvurduğu bilinçakışı, zaman ve mekân kayması gibi teknikler onu James Joyce, Elias Cannetti gibi yazarlara yaklaştırır. O, *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlana)*, *Gizler Çarşısı*, *Şehrazat'ın Oyunu*, *Kuyu*, *Terzi Makası* gerekse *Hitit Güneşi* 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 düş dünyası içinde sunsa da her defasında sosyal ve politik mesajlar vermeyi ihmal etmez. Nar'ın oyunlarında ütopik mekânlar şu şekilde karşımıza çıkar:

A. Ütopik Mekânlar

I. Ütopik Bir Mekân Olarak Kuyu İmgesi

Turgay Nar'ın *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)* 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 başkalarınınki arasındaki uyumsuzluk bağlamında öznel psikolojik süreçlere bağlı kalabilmektir.” (Butler, 2013: 68). Turgay Nar, tarihsel gerçekliklere imgeler, semboller, düşler, zaman ve mekân kayması, grotesk yoluyla yeni bir görünüm kazandırır: “Turgay Nar, modern grotesk anlatımın sıkça kullandığı insan bedenine uygulanan somut ya da soyut şiddet ve korkuyu özgün biçimde kullanarak bu temalara yeni anlamlar kazandırır. Bunun örneklerine hemen hemen bütün yapıtlarında rastlarız. Modern groteskin bireyin maruz kaldığı korku ve şiddet temalarıyla işlenişi “*paranodvizyon*” ve Freud'un “*uncanny*” (tekinsizlik) kavramları ile ele alınabilir. Tekinsizlik kavramı bastırılmış tanıdık bir şeyin, aniden açıklanamaz bir biçimde tuhaf ve yabancı algılanmasından yaşanan deneyim olarak genellikle ölüm ve düş benzeri görünümlemlerle açıklanmaya çalışılır. Bu deneyimin uyandırdığı dehşet bilinmeyen ya da yabancı bir güç tarafından türetilmez. “Kendimizi kurtarmaya çalıştığımız ve bu yöndeki her türlü çabamızın üstesinden gelen, içimizdeki derinlikli, tanıdık bir şeyden türer.”(...) “*Paranodvizyon*” ise, modern insanın hegomonik ilişkilerin çeşitli görünümünün altını çizen makineleşme, tekelleşme, yabancılaşma, ötekileşme gibi duraklarda bireysel tutumunu yansıtır. Bu kavramların izlerine ağırlıklı olarak *Gizler Çarşısı*, *Terzi Makası*, *Çöplük*, *Şehrazat'ın Oyunu*, *Kuyu*, *Tepegöz* gibi yapıtlarda izlemek mümkündür. Bu

kavramların altını çizen gotik kurgunun yarattığı dehşet kaynağını gerçek/gerçekdışılık, yaşam/ölüm, ben/öteki sınırlarındaki psişik ayrımın ortadan kalkmasından alır.” (Ünlü Aycıl, 2004: 9). Diğer eserlerinde de tanık olduğumuz dehşet sahneleri, bu oyuna bir ritüel şeklini almış gibidir. Bu oyunda genç kızların öldürüldükten sonra asılmaları ritüeline Sümer mitlerinde de rastlanmaktadır: “Başkalaşım kapılarından geçişin en eski kaydı tanrıça İnanna’nın aşağı dünyaya inişine dair Sümer mitidir. Çıplak olarak tahtın önüne getirilmişti. Eğildi. Aşağı dünyanın yedi yargıcı olan Anunnakiler Ereskigal’ın tahtı önünde oturuyordu ve gözlerini, ölümün gözlerini İnanna’ya dikmişlerdi. Bir sözleriyle, ruha işkence eden tek sözleriyle, Hasta kadın cesete dönerdi. Ceset bir çengele asılırdı.” İnanna ve Ereskigal, iki kız kardeş, ışık ve karanlık, eski simgeleme alışkanlığına göre tek bir tanrıçayı iki yönden temsil eder; ve karşılıkları sınavların güç yolunun tüm anlamını özetler. Tanrı ya da tanrıça, kadın ya da erkek, bir mitteki bir kişi ya da düşü gören biri, olan kahraman, karıştını (kendi beklenmedik benliğini) keşfeder ve onu yutarak ya da yutularak ele geçirir. Direnişler bir bir kırılır. Gururunu, erdemini, güzelliğini ve yaşamını bir kenara bırakıp kesinlikle katlanılmaz olana boyun eğmeli ya da itaat etmelidir. O zaman kendinin ve karıştının ayrı türden olmadığını, aynı etten olduğunu farkeder.” (Campbell, 2010: 124). 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 eylemidir. Hermenötik açısından özel anlam sahibi bir husus da Husserl’in eserlerinde hiç geçmeyen hermenötik Heidegger’in bütün asli boyutlarıyla fenomenoloji olarak değerlendirmesi ve “Varlık ve Zaman” (Sein und Zeit) adlı eserinde varoluş hermenötikini (hermeneutic of being) inşâ etme olarak algılamasıdır. Heidegger fenomenolojik felsefesini tanımlamak için “phenomenology” kavramının Yunanca kökenlerine müracaat eder, kavramın iki ayrı kelimedenden (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 “yansıması” 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). 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 çıkarır. Dahası imgeler, sezgiler ve “epifanik” anlarla hakikatin bulunması yolunu benimseyerek edebi eserleri güçlü kılmayı tercih ederler. Oyunda Mevlânâ, 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 kırılın 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...” (*Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)*, s. 46).

Zümrüdüanka, mitolojik bir karakter olup mitolojik bir dağ olan Kaf dağından Şems'in ölüm çığlığını duyunca kuyuya iner. Kuyu, aynı zamanda hayattır. Dünyadaki tüm çirkinliklerin ve zulümleri sembolüdür. Mevlânâ'nın, “içi insan zûlmünün pisliğiyle tıkalı” diye şikâyetinde 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 “Bâtînî insan” arasında önemli bir ayırım yapmasına yol açar. Zahiri insan, bir “his” insanıdır, bütün enerjisini harici hislerinin ugulanmasında kullanır. “Meşgul” insandır, “faaliyet” insanıdır o. (...) Eğer Bâtînî insan zihnini “soylu ve yüce” bir şeye açmayı arzularsa, nefis bütün güçlerini hislerden koparır ve onları münhasıran deruni tefekkür nesnesinde yoğunlaştırır. Böyle bir halde Bâtînî insan, düzeni bozulmuş bir insanın anlamında değil, ama ilahi şeyler üzerine tefekkürün “vecd”inde olan anlamında

tamamıyla “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. 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. Sanatçılar bu paralellikte yapıtlarında çoğulcu imgeleri kullanırken birbirleriyle oluşturdukları ya da farklı içeriklerde kullandıkları 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 oyununda Şişme bebeği kiralamaya çalışırlarken çöplüğü kontrol altında tutan İdris’in adamları olduğundan şüphelendikleri adamların kafalarını kesip kilise kuyusuna atarlar. Bu oyunda kutu adeta sırları saklayan bir hazne görevi görür. Gizemli olan tüm olaylar kuyuda vuku bulur. 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...) (*Çöplük*, 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” 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 bağırımları, 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?” (*Kuyu*, 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 dikeniyi kuyuyu kazarak yerkürenin çekirdeğine -arzın 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...” (*Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)*, 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 gereksinimlerindendir. 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, Ricoeur, 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.

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” (*Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, 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 cisminde yani varlığına nesnel tanıklığın olmamasındaki büyüğü 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 örtüşürdürmektir.

Yazar, oyununu imgeler üzerine kurar. Bu imgeler, tasavvufi göndergelere karşılık gelir. “Asa” imgesinin de Siyah Kalem'in minyatürlerinde sıklıkla kullanılması 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 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 kùltürdür. Şamanlar, ayinleri sırasında yanlarında muhakkak kayın ağacı bulundurmaktaydı 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 gerçekleşebilecek bir göstergeler yumağı olarak alınabilir. Diyalog ve anlatısal düzenleme yazınsal göstergebilimin bir parçasıdır. Kuş, imgesi ise hem kuşların ötüşleriyle Allah'ı zikr etmesine hem Simurg kuşu vasıtasıyla gerçek hakikati arama yolculuğuna hem de ruhun beden kafesinden uçması eylemine gönderme yapar.

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 hiçlik kokusu bir bengisuya dönüşür, dolaşır can haznemde. Bak ki ana, bir dalım Kaygusuz Abdal olur, bir dalım Seyyid Nesîmî; yaprağı Eşrefoğlu, çiçeğı 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 ardıları 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 âleminde 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 aşılayarak 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” 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 doğumdan ölüme tüm sosyal ve ekonomik hayatlarını, sanat algılarını 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.

Mezarlık, burada bir anlamda anne rahmi veya Hacı Bektaş Velî'nin tekkesine de gönderme yapar. Seyirci / Okuyucu mezardaki karanlığa gözün alışmasını Kün Ana'nın gözüyle algılar. Divane Ağacın kökleri odanın tavanından sarmaktadır. Kök Ayaklar, insan bedenini andırmaktadır. Kök Ayaklardan biri Hacı Bektaş Velî'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 Velî de Yunus Emre gibi Varlığı, Tanrı'yla bir olmakta; yani hiçlikte bulur. “Tasavvufta Hakk ile Hakk olmak, fenâ fillah, yani vücut-ı mutlakta yok olmak denilen hâl budur.” 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 “öznellik” spiralın üstünde başka bir yere döner: Yapısöküme uğratılmış, parçalanmış, hiçbir yere demir atamadan sürüklenilmiş; bu “ben” artık bir “kendî” olmadığından “kendin” den de söz edemez.

Hacı Bektaş Velî, Kün Ana ile konuşurken 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...” (*Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, s. 18).

Kün Ana, Yunus'un nereye gittiğini sorunca Hacı Bektaş Velî, 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 Velî, 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 “zıkr”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: “Tasavvufi yansımasına baktığımızda, “Sûfi için üç aşamalı zaman vardır; geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman. Tecelli her an yenilenen bir hayat ise geçmiş zaman zihni bir yanılsamadan 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 nesnelerinden farklı değildir, yalnızca algılanamadığından dolayı onlardan ayrılır.” Bu anlayışın en önemli temsilcisi Newton’dur. İkinci anlayışta ise; “zaman, insan bilincinin kendine özgüllüğünde temellenen, her türlü deneyimin ön koşulu olarak deneyimlerden önce gelen bir şey olarak tanımlanır.

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

Yazarın *Divâne Ağaç* (Yunus Emre) 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 Dervîş ile YER’İN YÜZÜNÜ SÜPÜREN Dervîş, iki “degirman” taşına dönüşür: Taşlardan altta olanı ZAMAN’IN ALTINDA DURAN TAŞ, üstte olanı ise ZAMAN’IN ÜSTÜNDE DÖNEN TAŞ olarak yeniden vücûd bulur... (*Divâne Ağaç* (Yunus Emre), s.23)

Oyunda yılanın yaşadığı yer de olağanüstü bir mekândır ve yılan bunun farkındadır. Yılanın var oluşu da sıradışıdır. Yazar, şiirsel ifadelerle bu durumu şöyle yazar:

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.” (*Divâne Ağaç* (Yunus Emre), 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.

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. Yılan, 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 yılanı güvenemeyeceğini, onun kendisini sokabileceğini belirtir. Bir süre yılan yalvararak onu ikna etmeyi başarır. İkisi arasındaki 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 Albıs, seni boğmaya musallat olmuştu... Yılanın sana yaptığı, o bir damla insan sütünün karşılığını vermektir... Senden ki insan sütünü aldı arındı, zaten de bunu yapardı...” (*Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, s. 42).

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 Divâne Ağacın yanmış olduğunu görürüz.

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” (*Şehrazat'ın Oyunu*, s. 92)

İkinci sahnede Şehrazat, kölelikten önce okuma yazma bilenlerin, dilleri kesildikten sonra yazdıkları defterleri köle mezarlığına gömdüklerini söyler. 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 içgüdüsüyle 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

Divâne Ağaç (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 Mezopotamya'dır:

“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 yararlanılır. Her şey öyküye bağlıdır; öykü tiyatronun odak noktasıdır. Çünkü tartışılabilir, eleştirilebilir, değiştirilebilir olanların tümünün kaynağı, insanlar arasında olup bitenlerdir.” (Şener, 2012:245). İşte bu yüzden Turgay Nar, seyirciye / okura vermek istediği tüm mesajları, bir öykü üzerinden anlatır. Yazar, bir toplumun değişimini bireyin değişimine bağlar. Tiyatronun gücü burada yatar.

Brecht bu bağlamda tiyatronun 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 mürekkebe de suya karışmış... Ol zamandan beridir ki, Dicle mürekkebe 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 karıştığı sudan ayırmaya çalıştığını söylemişti. Güya, bunu yaptıktan sonra harfleri o bânını karıncaya teslim edecek, o da bozulan yazıyı eski haline getirerek yeniden tertib edecekmiş; öyle dedi...” (*Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, s. 36-37).

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 yaşamışlık düzleminde bir karşılık barındırır. Edebî eserlerde, “her gösterge

dilsel değer'ini, ancak dilin yapısı içinde, diğer göstergelerle olan ayrımsal konumu sayesinde kazanır" (Altuğ, 2001: 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... (*Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, 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 taşımayı ustalıklı başarılan 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 yoğrulmuş 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 oyununda 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 mezbahe görüntüsünü de yüzünde saklamaktadır. Tüller, fildişi bir rüzgâr ve zaman, akıp giden yitlik 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 çırpınısını yukarıya, "Aynalar Katı"na çeker. Bizeban, kurbanı yokluğa karıştırdıktan sonra yeni bir anahtarı "Göğül Katı"dan sallanan, sayısız anahtarın bulunduğu "anahtar destesi"ne takar. Vahşet, yerini ürkütücü bir sessizliğe bırakır" (*Şehrazat'ın Oyunu*, s. 67).

Şehrazat'ın Oyunu'nda kurulan saray oluşturulan yatak odası, kasap kancalarından oluşturulan düzenekler, yazarın diğer eserlerinde de görülen özel mekânlardır. 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. İncelediğimiz oyunlar içinde verilen örneklerle bakıldığında mekan toplumları ve bireyi belirleyen temel etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

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 variyetin içinde son derece mütevazî yaşamış ama ülkesini de her geçen gün daha da variyetli kılmış. 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 elindekinin 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 irkilmiş 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 ölülerini 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 Bizaban, 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 görseleşir.)

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..." (*Şehrazat'ın Oyunu*, 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. Nar, 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.

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. 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 çabaladığımız 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.

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 getirtir. 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 olup 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 büyüklüğünde klasörler vardır. Doktor F., piyano ya da kemanla Wagner'den bir şeyler çalmakta (ya da radyo, gramafon gibi bir yerden dinlemektedir)” (*Gizler Çarşısı*, s. 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 seramoniyle 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." (*Gizler Çarşısı*, s. 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.

Turgay Nar'ın 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.

Carl Gustav Jung'un geliştirdiği Arketipsel Eleştiri Kuramı, imge ve resimlerden yola çıkarak karakterlerin psikolojik tahlillerini yapan bir kuramdır. Bu kuram, araştırmacılara ele alınan karakterleri, insan psikolojisinin derinliğinde yer alan "ortak bilinçaltı"nın beslediği ve birçok kültürde ortak algı yaratan mitolojik figürlerle karşılaştırma imkânı da verir. Jung, güçlü arketiplerin farklı kültürlerde farklı formlarla görüldüğüne inanır. Bu arketipler, ancak güçlü bir deneyim ve tetiklenmeyle bulunduğu kültürden sıyrılarak ortaya çıkar. "Arketipler herkeste görülen özdeş psişik yapılarıdır. Bunlar topyekün insanlığın en eski mirasını oluştururlar. Jung temelde arketipleri tüm insanlığa has ortak davranış özelliklerini ve tipik deneyimleri başlatma, kontrol etme ve yönlendirme kapasitesine sahip doğal nöropsişik merkezler olarak görmüştür. Bu şekilde uygun koşullarda arketipler sınıf, din, ırk, coğrafi konum yahut tarihsel devir farkı gözetmeksizin benzer düşüncelere, imgelere, duygulara yol açmaktadırlar. Kişinin kolektif bilinçdışını bütünüyle arketipik donanımı oluşturmaktadır" (Karagözlü 2012: 1406).

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... (Emedenî'nin aşkını kastederek.) Aşktan çürüten bir gövdenin dönüştüğü gülleri derleyen bir kızın derisi bu. Bak aşk bahçesi güllerinin kokusu sinmiş.” (*Gizler Çarşısı*, s. 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 ütopik 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.” (*Terzi Makası*, 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 koyması 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 yaşadıklarını 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 öğrendiğim tanıklık budur belki de." (*Terzi Makası*, s. 163-164).

Oyunun bu bölümünde ana karakteri, sekreter kızla buluştuktan sonra onun evine gider ve aralarında cinsel yakınlaşma başlamak üzereyken kız sarhoşluğun da verdiği etkiyle geçmişe gider ve düşürdüğü ceninleri yattıkları odaya gömdüğünü itiraf eder. Ceninlerin gömüldüğü bir odada yaşamak Turgay Nar'ın tiyatrodaki sıradışı mimariye yöneldiğini gösterir. Okuyucu bu bölümü okurken veya sahnede oyunu izlerken ürperecektir, çünkü beklemediği bir durumdur. Yazar, oyunlarının çoğunda okuyucuyu böyle sıradışı sahnelerle buluştur.

B. Sıra Dışı Mimari

Ütopik / Distopik edebiyatta teknolojinin de gelişmesiyle başlangıçta bir tasarım halinde olan kentler, pratiğe aktarılır. Bilim, sanat ve teknolojinin gelişmesiyle ütopyalar mimari üretimi tetikler. Çoğu zaman hiç uygulanma iddiası olmayan bazı ütopik tasarımlar, üretildikleri dönemden sonra başka mimarlar tarafından gerçekleştirilmeye çalışılır. Ayrıca ütopyalar, mimari üretimin tıkandığı noktalarda, mimari söylemlerin mevcut kentsel ve mimari sorunları çözemediği zamanlarda önemli bir rol oynar ve mimariye yeniden inanç duyulmasını sağlar. (Şahin, 2018). Bu bağlamda verilebilecek ilk örnek Rönesans döneminde tasarlanan ilk ideal şehir Sforzinda'nın Kasabası'dır. Burada var olan durum, herhangi bir gerçek çevreye dayanmayan, fakat Vitruvius'un metninde tohumları bulunan ahenkli ve düzenlilik kurallarına uymak için yapılmış bir plandır. Başka bir deyişle, bunun tam olarak bir ütopya olmadığı, daha ziyade resmi bir örüntü olduğu söylenebilir. Vitruviyen prensipler, İtalyan Rönesans'ında eskilerin askeri kalesi, hâlâ şehir planlaması için hâkim metafor olarak uygulandığı ve hayal edildiği görülebilir. İdeal şehir, mimarlık teorisyeni ve aynı zamanda heykeltıraş olan Filarete'nin icadıydı. Asla yayınlanmayan mimarlık üzerine bir inceleme yazdı. Bu eser yazı formunda kalmıştır, ancak neslinde ve takip eden nesiller üzerinde büyük ölçüde etkili olmuştur. Sforzinda Kasabası, merkezde kesişen dörtgenleri çevreleyen duvarlı bir çemberden oluşur. Çizimlerden birinde, aslında bu dalgalı manzara üzerinde soyut bir şekil gibi durduğu görülebilir. Öyleyse, son derece geometrik olan planın topografyaya entegre olmadığı açıktır. Daha sonra ikinci büyük, geometrik olarak belirlenmiş bir form, bir çifte çevreye sahip soyut bir diyagram olarak yeniden ortaya çıkar ve son olarak, en detaylı plana dönüşür. (Şahin, 2018).

Aybala Sekman yazdığı bir yazıda 19. yüzyıldaki ideal kent tasarımlarının ideolojik yaklaşımlardan beslendiğini ve ütopik bir yönü bulunduğunu söyleyerek bu durumu göçle ilişkilendirir: "19. yüzyıldaki ideal kent tasarımları ve uygulamaları, ideolojik yaklaşımlardan beslenmiş, ütopik düşünce ve uygulamalarla sınırlı kalmıştır. Endüstri Devrimi sonrasında, makineleşme süreci ile birlikte kırdan kente göç hızlanmış, kentsel nüfus artmış ve kentsel çevre bu artıştan olumsuz etkilenmiştir. 20. yüzyıl kentsel tasarımları değerlendirildiğinde, ütopya kavramının yoğunluk kazandığı görülmektedir. Bu dönemde endüstrileşme ile yaşanan değişim, mimarları ve planlamacıları yeni arayışlara yöneltmiştir. Makineleşmenin getirdiği olumsuzluklar ile kentin yaşanabilir ortamdan uzaklaşması ve kentlerden kaçışların başlaması ideal kent kavramının sorgulanmasına neden olmuştur. 20. yüzyıl başından 1960'a kadar olan zaman dilimi ve sonrası değerlendirildiğinde, ütopya yaklaşımının farklılaştığı görülür. Yüzyıl başında Ebenezer Howard ve Frank Lloyd Wright gibi kentle doğayı bir arada tutmaya çalışan mimarlar vardır. Yani; 20. yüzyıl başında kent ütopyaları yerini, ideal yaşam mekanı olarak doğa ile kentin birleştirildiği ekolojik ütopyalara bırakmıştır." (Sekman, 2018).

Turgay Nar, oyunlarında ütopik mekânlar kurgulama yanında sıra dışı mimari yapıları da sergileme açısından usta bir yazardır. Bu tarzı birçok oyunda büyük küçük örneklerle görölse 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.” (*Hitit Güneşi*, 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 Hattuşas 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 göğmez 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.” (*Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)*, 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: “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 Métropole* 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 mekânını 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

mekanizmanın ana modeli olarak gördüğümüz panopticon’u egemenlikle ilişkilendirir”. (Foucault, 2007: 66).

Thomas Mathiesen, panoptik gücün ortaya çıkmasını, çok fazla kişinin pek az kişiyi gözlediği bir durumdan, pek azın çok fazlayı gözlediği köklü bir dönüşüme evrildiğini söyleyerek olayı modernizmle ilişkilendirir. Gücün kullanımında, gösterinin yerini gözetim almıştır. Modern öncesi zamanlarda İktidar, haşmetin, zenginliğini ve görkemini sıradan insanların gıpta, korku ve hayranlıkla seyretmesine izin vererek, kendini halkın zihnine nakşederdi. Yeni modern güç ise uyrukları tarafından seyredilmektense, gölgede kalıp onları seyretmeyi tercih eder. Mathiesen’in kastettiği, Panoptikon’un yanı sıra yine yerinde deyimle “Synopticon” adını verdiği başka bir güç mekanizmasının yaratılmasına önayak olan kitlesel medyanın -en çok da televizyonun durmaksızın yükselişidir. (Bauman, 2012: 56-57).

Sonuç olarak, Turgay Nar, 1990 sonrası tiyatromuzda gerek kurguladığı olay örgüleri, grotesk anlatımı, şiirsel dili gerekse ütöpik / 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, anlaşılabilir, 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

- Ağkaya, O. (2016). "Ütopya ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerindeki Etkisi". *MCBÜ (Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi)*. Cilt: 14, Sayı: 4, Aralık 2016, s. 33.
- Altuğ, T. (2001). *Dile Gelen Felsefe*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bauman, Z. (2012). *Küreselleşme (Toplumsal Sonuçları)*. (Çev: Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Brecht, B. (1997). *Sanat Üzerine Yazılar*, (Çev: Kamuran Şipal), İstanbul: Cem Yayınları.
- Butler, C. (2013), *Modernizm*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı, 2000.
- Claeys, G. (2011), “The Origins of Dystopia: Wells, Huxley and Orwell”, *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, (ed.) Gregory Claeys, Cambridge University Press, New York, ss. 107-131.

- Çetindoğan, 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.
- Demirhan, A. (2004). *Heidegger ve Din*. İstanbul: Gelenek Yayınları.
- Erhat, A. (1996). "Hades", *Dünya Mitolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Foucault, M. (2007). *Security, Territory, Population. Lectures at the Collège de France, 1977-78*, Hampshire ve New York, Palgrave Macmillan, s. 66.
- İnan, A. (2000). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Jordan, H. (2019). *Uyandığında*. (Çev. Özlem Yüksel), İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Karacabey, S. (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: Deki Yayınları.
- Karagözlü, V. (2012), "Arketipsel Sembolizm Bağlamında Mihr ü Vefâ Mesnevisinin İncelenmesi", *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume*, 7/1 , Turkey.
- Kemikli, B. (2007a). *Sûfi Aşk ve Ölüm*. İstanbul: Sütun Yayınları.
- Korlaelçi, M. (2018). *Pozitivizmin Türkiye'ye Girişi*, Ankara: Kadim Yayınları.
- More, T. (2006). *Utopia*, (Çev: Sabahattin Eyüboğlu, Vedat Günyol, Mina Urgan). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nar, T. (1997). *Toplu Oyunları-1(Çöplük, Şehrazat'ın Oyunu, Kuyu, Terzi Makası)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nar, T. (2006). *Can Ateşinde Kanatlar (Mevlânâ)*. İstanbul: Mitos – Boyut Yayınları.
- Nar, T. (2009). *Divâne Ağaç (Yunus Emre)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nar, T. (2010). *Gizler Çarşısı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nar, Turgay, *Hitit Güneşi*, (Yayınlanmamış Metin), Bursa Devlet Tiyatrosu.
- Nar,Turgay (1991). "Bir Yüzün Güz Bitiminde", *Yüz Yapraklı Ateş*, İstanbul: Cem Yayınevi. s. 50.
- Oppermann, S. (2006). *Postmodern Tarih Kuramı: Tarihyazımı, Yeni Tarihselcilik ve Roman*. İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Orwell, G. (2017). *1984*. (Çev: Celal Üster). İstanbul: Can Yayınları.
- Palmer, R.E. (1969), *Hermeneutics*, Evanston. p.127
- Sekman, A. "Kentsel Formların Ütopya ve Distopya Kavramları Bağlamında İrdelenmesi" *academia.edu*. (Erişim Tarihi: 30/11/2018).
- Sönmez, V. (2010). "Auguste Comte (1798-1857) Pozitivizm (Olguculuk)". *DEUHYO ED* 3(3):161.
- Şahin, S. A. "Mimarlıkta Ütopya ve Distopya", *academia. edu*. (Erişim Tarihi: 30/11/2018).
- Şener, S. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Tanpolat, C. (2016). *Doğu ve Batı Kültürlerinde Başlıca Hayvan Mitleri*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Bölümü.
- Ünlü Aycıl, N. (2004). "Turgay Nar'ın Yapıtlarında Grotesk Beden/Dil Akışkanlığı", Turgay, Nar *Can Ateşinde Kanatlar(Mevlânâ)*, (Giriş Yazısı), İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

-
- Vieria, F. (2011), “The Concept of Utopia”, *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, (ed.) Gregory Claeys, Cambridge University Press, New York, ss. 3-27.
- Yıldırım, C. (1997). *Bilimsel Düşünce Yöntemi*, Ankara: Bilgi Yayınları.
- Zamyatin, Y. (2016). *Biz*. (Çev. Algan Sezgintüredi). İstanbul: İthaki Yayınları.