

## 15. Postmodern Bir Tiyatro Örneđi: *Gizler Çarşısı*<sup>1</sup>

Can ŞAHİN<sup>2</sup>

**APA:** Şahin, C. (2024). Postmodern Bir Tiyatro Örneđi: *Gizler Çarşısı*. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (Ö15), 285-299. **DOI:** <https://zenodo.org/record/13823454>

### Öz

Turgay Nar'ın *Gizler Çarşısı*, *Divâne Ağaç*, *Tepegöz*, *Çöplük*, *Şehrazat'ın Oyunu*, *Terzi Makası*, *Kuyu* adlı oyunları postmodern tarzda kaleme aldığı metinlerdir. Yazarın adı geçen tiyatrolarında metinler arasılık, pastiş, parodi, ironi, süreksizlik, dil oyunları, belirsizlik, zaman ve mekânın uzama dönüşmesi gibi postmodern unsurlara sıklıkla yer verildiđi görülmektedir. Bu çalışmada Turgay Nar'ın *Gizler Çarşısı* adlı oyunu içerdiği postmodern unsurlar bağlamında incelenmiştir. *Gizler Çarşısı*'nda metinler arasılık, parodi, ironi, dil oyunları, absürd, ütopya, gerçekliđin sorgulanması, belirsizlik, süreksizlik, isimsiz kahramanlar, bireyin dönüşümü ya da ölümü, geleneksel etki ve modernizm eleştirisi gibi postmodern unsurlar yer alır. Oyunda ütöpik mekânlara, efsanevi ve tarihi kahramanlara, mitolojik ve mistik öğelere, dini ritüellere, büyü ve efsanelere yer verilir. Modern dünyanın kaotik yapısının eleştirildiđi oyunda toplumsal ve bireysel konulara postmodernist bir söylemle dikkat çekilir. Oyunda modernizmin neden olduđu vahşete, iktidar karşısında silikleşen bireyin trajedisine ve modern sistemlerden kurtuluş çabalarına yer verilir.

**Anahtar kelimeler:** Postmodernizm, Postmodern Tiyatro, Turgay Nar, *Gizler Çarşısı*.

**Beyan (Tez/ Bildiri):** -Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.

**Çıkar Çatışması:** Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

**Finansman:** Bu arařtırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

**Telif Hakkı & Lisans:** Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

**Kaynak:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.

**Benzerlik Raporu:** Alındı - Turnitin, Oran: 8

**Etik Şikayeti:** editor@rumelide.com

**Makale Türü:** Arařtırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 09.07.2024-**Kabul Tarihi:** 20.09.2024-**Yayın Tarihi:**

21.09.2024; **DOI:** <https://zenodo.org/record/13823454>

**Hakem Deđerlendirmesi:** İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körlleme

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü/ Assist. Prof. Erzincan Binali Yıldırım University, Faculty of Arts and Sciences, Department of Turkish Language and Literature (Erzincan, Türkiye), [csahin@erzincan.edu.tr](mailto:csahin@erzincan.edu.tr), **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-8038-9906>, **ROR ID:** <https://ror.org/02h1e8605>, **ISNI:** 0000 0001 1498 7262, **Crossref Funder ID:** 501100009706

## An Example of Postmodern Theater: *Gizler Çarşısı*<sup>3</sup>

### Abstract

Turgay Nar's plays *Gizler Çarşısı*, *Divâne Ağaç*, *Tepegöz*, *Çöplük*, *Şehrazat'ın Oyunu*, *Terzi Makası*, *Kuyu* are texts written with a postmodern approach. It is seen that postmodern elements such as intertextuality, pastiche, parody, irony, discontinuity, language games, ambiguity, transformation of time and space into space are frequently used in Turgay Nar's a forementioned plays. In this study, Turgay Nar's play *Gizler Çarşısı* is analysed in terms of the postmodern elements it contains. In *Gizler Çarşısı*, postmodern elements such as intertextuality, parody, irony, language games, absurd, utopia, questioningreality, ambiguity, discontinuity, namelessheroes, transformation or death of the individual, traditional influence and criticism of modernism take place. Utopian places, mythical and historical heroes, mythological and mystical elements, religious rituals, magic and legends are included in the play. The play criticises the chaotic structure of the modern world and draws attention to social and individual issues with a postmodernist discourse. In the play, the brutality caused by modernism, the tragedy of the individual who has become obscured in the face of power and the efforts for liberation from modern systems are included.

**Keywords:** Postmodernism, Postmodern Theatre, Turgay Nar, *Gizler Çarşısı*.

<sup>3</sup> **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.  
**Conflict of Interest:** No conflict of interest is declared.  
**Funding:** No external funding was used to support this research.  
**Copyright & Licence:** The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.  
**Source:** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.  
**Similarity Report:** Received - Turnitin, Rate: 8  
**Ethics Complaint:** editor@rumelide.com  
**Article Type:** Research article, **Article Registration Date:** 09.07.2024-**Acceptance Date:** 20.09.2024-**Publication Date:** 21.09.2024; **DOI:** <https://zenodo.org/record/13823454>  
**Peer Review:** Two External Referees / Double Blind

## Giriş

Postmodern tarzda yazılan tiyatro oyunlarının en belirgin özelliđi oyunlarda belirsizliđin, anlamsızlıđın ve süreksizliđin olmasıdır. Neden-sonuç bađlantısının olmadığı ya da zayıf olduđu oyunlarda gerek sahne geçiřlerinde gerekse zaman, mekân, olay ve kişilerde bölünmüşlük hali görülür. Postmodern tiyatro karakterlerinin parçalanmış, silik, ayrıntı ve psikolojik derinlikten uzak olduđu söylenebilir. Öznenin parçalanmış ruh halini yansıtmak için eksilteli cümlelere, duraklamalara, söz oyunlarına, suskunluk ya da monologlara yer verilir. Dolayısıyla sayıklamalar, anlamsız diyaloglar ve absürt söylemler öne çıkar. Ayrıca oyunlarda tarihsel kişiliklerin deđişimin ve dönüşümüne rastlanır. Anlamsızlıđın önem kazandıđı postmodern tiyatro oyunlarında standart ve kurallı dilden uzak, sanatlı ve estetik kaygılardan arındırılmış bir anlatım öne çıkar. Dolayısıyla kelimelerin sözlük anlamlarına, standart dilbilgisi kurallarına dikkat edilmez. Özgün olma kaygısı gütmeyen postmodern yazarlar oyunlarında çok anlamlılıđa, metinler arasılıđa sıklıkla yer verirler. Oyun içinde oyun tarzında yazılan metinlerde yazar, okur ve seyircinin oyuna dâhil olmasını ve eksik parçaları tamamlamasını bekler. Postmodern tiyatro oyunlarında mit, masal, fantastik, düş, büyü, dini ritüel, bilim kurgu, metafizik, arketip, dans, koro gibi unsurlara yer verilir. Türlerin birlikteliđini esas alan postmodern yazarlar oyunlarında şarkı, türkü, masal, anı, mektup, fıkra gibi farklı türlere yer vermek suretiyle eklektizm yaparlar. Gerçeklik ile kurmacanın ayırt edilemediđi postmodern oyunlarda yazar bunu sađlamak için sıklıkla ironiye başvurur. Ayrıca gerçekliđi kırma adına gölge oyunu, orta oyunu, kukla gibi geleneksel unsurlar kullanılır (Yeter Şahin, 2023: 48-62).

Turgay Nar, oyunlarını *Tepegöz* (1994), *Toplu Oyunları: Çöplük/Şehrazat'ın Oyunu/Kuyu/Terzi Makası* (1997), *Can Ateşinde Kanatlar: Mevlana* (2004), *Divane Ađaç: Yunus Emre* (2004), *Gizler Çarşısı* (2010) adlarıyla kitaplaştırmıştır. Oyunlarında zamanın, iktidarın ve şiddetin kısırdıđı insanın sorunlarını irdelemiştir (Tonga, 2020).

Turgay Nar'ın modern ve postmodern unsurların iç içe geçtiđi mitolojik, fantastik ve masalsı bir anlatıma sahip *Gizler Çarşısı* adlı oyunu iki bölüm ve on üç sahneden oluşmaktadır. *Gizler Çarşısı*'nda tutunamayan, ötekileştirilen modern bireye yönelik eleştiriler, aydınlanma felsefesine ve modern bilime yönelik eleştiriler, ahlaki deđerlerdeki, insan ilişkilerindeki deđişime yönelik eleştiriler, modern siyasi ve ekonomik sistemlere yönelik eleştiriler öne çıkar. Oyunda toplumsal, güncel sorunlar tarihi ve mitolojik bir zeminde anlatılır. Modern hayatın bireyleri nasıl etkileyip dönüřtürdüđu ironi aracılıđıyla sunulur. *Gizler Çarşısı*'nda geleneksel anlatılara yapılan vurgu, dil ve anlatım, kişiler kategorizasyonu, belirsizlik, parçalılık, metinler arasılık, ironi, büyü, gerçekçilik, ütopya postmodern yaklaşımin metne yansımalarıdır. Şiirsel dilin kullanıldıđı oyunda dilin imkânlarını zorlayan yazarın imge ve metafor kullanımı göze çarpar. Oyunun adı (*Gizler Çarşısı*) postmodern anlayıřa uygun olarak bilinmezliđin, belirsizliđin ve gizemin varlıđına işaret etmektedir.

## **Gizler Çarşısı oyununda yer alan postmodern unsurlar**

### **a. Olay örgüsü**

*Gizler Çarşısı*, Beyaz Zambak'ın tanımadıđı bir erkekten hamile kalarak doğum yapması ve hemen ardından büyü, bir beşik yapımı için bebeđinin elinden alınması ile başlar. Oyun, Beyaz Zambak'ın ođlunun kaçırılmasının ve bir bölümü çürüyerek gül yapraklarına dönüşen kardeři Emedi'nin bedenini o hâlde görmesinin yarattıđı şok hâlinin anlatımıyla devam eder. Postmodernistlerin masumiyet ve sađlıđa duydukları özlem Beyaz Zambak şahsında yansıtılırken modern çađa yönelik eleştiriler sıralanır:

“Masalsı, mitolojik, gizemle karışık, polisiye bir kurguda başlayıp gelişen ve sonuçlanan oyunda, para, güç, iktidar ilişkileri ana aksiyonu oluşturur. Bu hiyerarşik ilişkiler zincirinde iktidarın kontrol yöntemleri, şiddet ve öldürme (kimlik tespiti, sorgulama süreçlerini de içeren tüm soyut ve somut çeşitlemeleriyle, metinler arası niteliğiyle), çözümlü kolay olmayan bir gösterge düzeni içinde baskın motifler olarak vurgulanır” (Ezici, 2009, s. 28).

Mitolojik bir karakter gibi vücudunun bir bölümü çürüyerek yılanı dönüşen Beyaz Zambak'ın kardeşi Emedeni, umutsuz aşkını aramakla meşguldür. Modern çağda artık karşılaşılmayan gerçek aşkın temsilcisi Emedeni'nin kalbi büyülü beşiğin yapımında kullanılması için tasarlanmaktadır. Oyunda Beyaz Zambak ve Emedeni şahsında modern bireyin çıkmazına dikkat çekilir:

BEYAZ ZAMBAK: Kuyunun dibinde bir gölge... Ne dedi?..

EMEDENİ: ‘Ben, ruhu bir akarsuda unutulmuş ilençli bir zaman ölüsüyüm...’ dedi. İrkildim!.. Bir ürperme dirildi iliklerimde!..

BEYAZ ZAMBAK: Ruhunu unutulmuş zaman ölüsü... Neden orada?’

EMEDENİ: Kaybolan insanı bulmaya inmiş...

BEYAZ ZAMBAK: Kaybolan insanı mı?

EMEDENİ: Evet, Balçığa yeniden dönüşüp kaybolan insanı...

BEYAZ ZAMBAK: Yeniden balçığa... Dönüşen... İnsan... Peki, tüm bunların seninle ilgisi ne?

EMEDENİ: Balçığa dönüşmek isteyip istemediğimi sordu.

BEYAZ ZAMBAK: Sen ne dedin?

EMEDENİ: Ona çektiğim aşkı anlattımsa da, o yeniden aynı soruyu sordu bana... Eğer balçığa dönüşürsem, çektiğim aşkın ağırlığından arınacağımı söyledi. Bedeli olarak da yokluğa karışacaktım benliğimde... (Nar, 2010 b, s. 32-33).

Beyaz Zambak ve Emedeni arasında geçen yukarıdaki diyalog insanın kaybolmaya, silikleşmeye başladığı modernizm eleştirisiyle ilişkilidir. Yazar oyuna da adını veren *Gizler Çarşısı*'ni tanıtır:

#### *Gizler Çarşısı*

*Alabildiğine düzensiz, başıbozuk, ürkütücü bir kalabalık: Cüzzamlılar, Sarahılar, Umarsızlar, Dilenciler, Vebahılar, Kovgunlar, Deliler, Yoksul Köylüler, Ayaklar Altında Çiğnenen Birkaç Çıplak Ölü, Frengili Kadınlar...*

*Cüce, boyundan üç kat uzun olan saçlarından bir ipe bağlanmış ve yüksekçe bir yerden asılmıştır... Kalabalık, Cüce'yi çarşının bir ucundan bir ucuna çılgınca sallamaktadır... Cüce'yi daha iyi sallayabilmek için ayaklarından birine (ya da penisine) uzunca bir ip bağlanmış, ipin ucu da kalabalıktan birinin elindedir... Cüce'yi sallayan kalabalık, sırtındaki kamburuna çuvaldız, iğne, örgü şişe, çakı gibi şeyler saplamaktadır.. Kanlar içindeki Cüce, umutsuzca çarpınarak, acıyla küfredip bağırırken sanki ortaçağda bir cadı avını ya da ilkel toplum ritüellerindeki bir kargışlama ayinini çağırıştıran, daha çok eğlenceyle karışık, linç öncesi bir 'işkence karnavalı' yaşanmaktadır (Nar, 2010 b, s. 47).*

Karnavalesk bir görünüm sergileyen çarşının anlatımında plüralist bakış açısıyla parçalılığa, çoğulculuğa, kaosa yer verilirken tezat, absürd ve ironi öne çıkar. *Gizler Çarşısı*'nın kaotik bir görünüm arz eden tasvirinin ardından oyun, Beşikçi'nin *Gizler Çarşısı*'ndaki telaşlı halinin anlatımıyla devam eder. Postmodern anlatılarda sıklıkla görülen masalsı anlatım ve kaos oyununun daha başında kendini gösterir. Yaşlı Kadın, Beşikçi'ye kendisine büyülü bir beşik yapması için yüklü miktarda bir para ile deri kaplı bir defter verir. Beşiğin yapımına dair bilgiler hiç kimsenin okuyamadığı bu deri kaplı defterde yazılıdır: “BEŞİKÇİ: Sonra deftere baktım, iyi kötü okumam yazmam vardı, ama böyle bir yazıyı daha önce hiçbir yerde görmemiştim Sahaf Efendi. Nedir demeye kalmadan, Yaşlı Kadın çekip gitti, sır oldu” (Nar, 2010 b, s. 41).

Beşikçi, Yaşlı Kadın gittikten sonra hiç kimsenin okuyamadığı defteri okutmanın telaşına düşer:

BEŞİKÇİ: Çattık anlaşılın... Peki, Nasıl bir şey istiyorsun? (*Yaşlı Kadın, koynundan deri kaplı tuhaf bir defter çıkarır ve Beşikçiye uzatır*)

YAŞLI KADIN: Şimdi bu defteri al ve oku! Nasıl bir beşik yapacağın bu defterde yazılı. Aynıısını istiyorum!

(*Beşikçi defteri alır, incelemeye başlar. Evirip çevirir, bir şey anlamaz*)

BEŞİKÇİ: Ama, ama bu yazıları sökmedim ben... Ne yazıyor burada?... (Nar, 2010 b, s. 37).

Oyunda modern dünyanın katı gerçekliğinden bunalan bireyin karşısına büyü, masal gibi unsurlar çıkarılmıştır. Masalsı anlatım defterin okunması hususunda gösterilen çabada kendini gösterir. *Gizler Çarşısı*'nda büyülü gerçekçilik yoluyla metin büyülü bir görünüm kazanır: "Modern insanın yabancılaşması, varoluşsal dertleri, iletişimsizliği, modern dünya içerisinde yaşadığı kişilik parçalanması; anakronizme başvuru olarak tarihî, mistik, masalsı bir dekora taşınır. Artık modern insanın ve toplumun içinde bulunduğu kaos; tarihsel ve masalsı bir atmosferde insanın bilinçaltını imleyen kuyulara, karanlık dehlizlere, gizemli mekânlara, ürkütücü doğa olaylarına, doğaüstü varlıkların yaydığı korkulara dönüşür" (Demir, 2016, s. 247).

Gizemli defteri sadece Kör Sahaf'ın okuyabileceği düşünülmektedir. Beşikçi de defterdeki yazıları okuması için ilk olarak Kör Sahaf'a gider. Kör Sahaf, Beşikçi'ye bu gizemli defterin ancak Doktor F. tarafından okunabileceğini ve Dr. F.'nin yerini de yalnızca Cüce'nin bildiğini söyler: "KÖR SAHAF (...)" O defterdeki yazıyı ancak bir tek kişi hakkını vererek okuyup çözebilir. En yakınındakiler bile onun gerçek adını bilmezler! Kod adı 'Doktor'dur... 'Doktor F.!...' (Nar, 2010 b, s. 46). Kör Sahaf'ın sözünden hareketle Beşikçi, Doktor F.'ye ulaşmak için Cüce'yi bulmaya karar verir. Beşikçi, Cüce'yi aramaya çıktığında Cüce'nin halk tarafından linç edildiğini görür ve onu öfkeli kalabalığın elinden kurtarır:

BEŞİKÇİ: Siz de Cüce'yi serbest bırakın. Anlaştık mı?

KALABALIK: (Bir ağzdan) Anlaştık... (Kısa bir sessizlik) 'Yakalayın bunu da!..

(Kalabalık, Beşikçinin üzerine atılır. Bir anda ortalık karışır. Beşikçi, kaçarken kalabalığın üzerine para saçır. Öte yandan Deli de Cüce'nin ipini keser ve Cüce'yi sırtladığı gibi kaçar. Kalabalık, yere saçılan paraları toplamaya çalışırken aralarında bir Yabancı Gözlemci ile bir Yerel Yetkilinin olduğu diplomatik bir heyet, durumdan habersiz olay yerine gelir. Kalabalık, onları görünce şeytan görmüşçesine kaçar. Ama heyetteki görevliler, kalabalığın dağılmasını engeller) (Nar, 2010 b, s. 49).

Gizemli defteri okuyabilecek yalnızca bir kişi olduğunu öğrenen Beşikçi, o kişiyi bulmak için elinden geleni yapar. Cüce'yi halkın elinden kurtaran Beşikçi'nin gizemli defteri Dr. F.'ye okutmak için yaptıkları ironi içerir: "BEŞİKÇİ: Bu defter hiç kimsenin bilmediği, tuhaf bir yazıyla yazılmış. Bu yazıyı okutmam gerekiyor. Bu yazıyı çözecek tek bir kişi var, onun da yerini ancak sen biliyormuşsun" (Nar, 2010 b, s. 53).

İşkence teknikleri teorisyeni ve kuramcısı olan Doktor F., masalsı bir mekân görünümündeki yeraltında, gizli bir laboratuvarında yaşamaktadır. Bu laboratuvara labirent tarzı mekânlardan geçilerek ulaşılmaktadır: "Labirentte ilerledikçe zaman ve mekân kavramları ikisinde de bulanıklaşır ve yer yer bilinç akışı ortaya çıkar" (Nar, 2010 b, s. 55). *Gizler Çarşısı*'nda yer alan labirent, mitolojik bir mekânı anımsatır: "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" (Ulutaş, 2018 b, s. 52). Yazar, oyunda postmodernist bir tavırla mitolojik olaylara, kişilere ve mekânlara yer verir.

Beşikçi'nin iyiliğine karşılık Cüce, onu Doktor F.'nin gizli laboratuvarına götürmeye söz verir. Beşikçi, Cüce'nin yardımıyla defteri Doktor F.'ye okutur. Defterde yazılı olan beşik yapımında kullanılacak malzemeler ironiktir:

DOKTOR F.: Bunlar başka. Dinle bak, okuyorum. Önce bir bıçak gerekiyor. Bu senin bildiğin sıradan bir bıçak değil. Büyülü bir bıçak! Gövdeye dokundurduğunda, etle kemiğe zarar vermeden bir çırpıda ayırabilecek bir bıçak.

(...)

DOKTOR F.: İkinci olarak yılan kılıçından, yani yılanın kaburga kemiklerinden yapılmış çiviler gerekiyor. Kemik çiviler...

(...)

DOKTOR F.: Üçüncü olarak da, duvarlardaki tasvirlerden birinin kalbini çıkartıp getireceksin (Nar, 2010 b, s. 66).

Defterdeki talimatlardan biri Beşikçi'nin Beyaz Zambak'ın çocuğunu ve kendi oğlunu öldürmesidir. Beşiğin yapımında Beşikçi'nin oğlunun kemikleri ve kafatası kullanılacaktır. Beşikçi, para hırsıyla defterde yazılanlar doğrultusunda beşiği yapar ve Yaşlı Kadın'a teslim eder. Yaşlı Kadın bir anda beşiğe girerek ölür; beşik âdeta ona tabut olur. Beşikçi ise Cüce'yi öldürerek onun yerine geçer ve Doktor F.'nin yanında çalışmaya başlayarak sisteme dâhil olur.

#### **b. Şahıs kadrosu (Karakterin ötekileş(tiril)mesi, silikleşme ve metamorfoz)**

Modern çağın ötekileştirdiği öznenin kendisiyle ve etrafındakilerle olan ilişkisi zayıftır. Oyunda iktidar ve paranın gücü karşısında ezilen bireyin kimliksizleştirilip bencilleşmesiyle sisteme dâhil oluşu anlatılır: "İktidar baskısından dolayı insanlar kimliklerini yitirir; unutkanlık ve hafıza kaybı iktidar tarafından onaylanır. İnsan haklarının hayata geçirilmesi politikacılar tarafından yabancı sermayeye teslim edilmiş"tir (Ünlü Aycıl, 2010, s. 14).

Oyun kişilerinin ayrıntıdan uzak, zayıf, ötekileşmiş ya da ötekileştirilmiş ve çoğu kez isimsiz kişilerden oluşması dikkat çekicidir. Ötekileş(tiril)me, silikleşme ve metamorfoz; yalnızlaşma ve yabancılaşma ile birleşerek oyundaki kahramanların melankolik ruh hâlini oluşturur. *Gizler Çarşısı*'nda kemikleri beşik yapımında kullanılan çocuklar, isimsiz ya da isimleri silik kahramanlar, Cüce gibi toplum tarafından ötekileştirilen kahramanlar, yılan dönüşen Emedeni ve bireyden özneye doğru değişimler buna örnektir. Oyunda yer alan kişiler; Beyaz Zambak, Emedeni, Beşikçi, Yaşlı Kadın, Kör Sahaf, Cüce, Yetkili, Yabancı Gözlemci, Doktor F., Beşikçi'nin Karısı, Sarhoş Şair ve Figürasyon'dur. Turgay Nar, oyunun girişinde oyun kişileriyle ilgili "Oyun Kişileri Hakkında 'Kırmızı ve Gizli (!)' Notlar" başlığı altında bilgiler verir. Oyunda modern insanın yaşadığı kimlik problemi öne çıkarılır: "Gizler Çarşısı, Nar'ın iktidar kavramı üzerinden kimliksizleştirme/kişiliksizleştirme problemini ele aldığı bir oyun olup gözetleme toplumunu anlatır. Sıradan bir beşik ustasının, iktidar tarafından sisteme entegre edilerek nasıl canavarlaştırıldığını, kendi oğlunu bile kurban verebilecek bir düzeye çekildiğini anlatır" (Ulutaş, 2018 a, s. 123-124). Her biri postmodern özelliklere sahip oyun kişileri postmodern duruma uygun olarak metne gizem katar.

"Beşikçi'nin Karısı" ifadesi oyunun sonlarında "B.'nin Karısı" şeklinde yazılır. Beşikçi'nin yavaş yavaş sisteme dâhil oluşu ve benliğini yitirmeye başlamasıyla açıklayabileceğimiz bu değişim metindeki postmodern unsurlardandır. Doktor F.'nin isimsiz oluşu, isminin sadece F. olarak geçmesi ve bazen "Dr. F." kısaltmasıyla yazılması oyundaki postmodern bakışın yansımasıdır. Oyunda isimsiz kahramanların varlığı modern bireyin silikleştiğini göstermeye dönük bir kullanımdır (Nar, 2010 b, s. 80-81).

Olađanüstünlüklerin ve metamorfozun öne çıktığı oyunda modern sistemlerin insanı ne denli ötekileştirdiđine dikkat çekilir:

Yasalara saygılı, kendi hâlinde bir vatandaş olan Beşikçi, iktidar tarafından deneyde kullanılarak toplumsal düzen için kurban edilir. Kurban edilen yalnızca Beşikçi değildir; mezarların kaybolduđu, kemiklerin birbirine geçtiđi oyunda çocukların da geleceđi ellerinden alınmış, onlar da nesneleştirilip, beden parçaları düzey yitimine uğratılarak kurban edilmişlerdir. Oyun, insanın nesnelere dönüşümünün altını çizerken uzam, zaman ve olayın deđişim / dönüşümündeki masalsı anlatım, groteskin dehşet uyandıran etkisini artırarak olasılık dinamiđini işlevsel kılar (Ünlü Aycıl, 2010, s. 9-10).

Oyunda modern topluma uyum sağlayamayan bireyler yabancılaşmak ve sonunda ötekileşmek hatta silikleşmek durumunda kalır. Modern toplumda kimlik edinen bireyin etik kaygılarla onu korumak için verdiđi mücadele anlatılır. Beşikçi'nin para için ođlunu öldürmesi, Cüce'yi öldürdükten sonra Doktor. F.'nin laboratuvarında çalışmaya başlaması trajiktir. Modernizmin kurduđu sisteme dâhil olan toplumun ve Beşikçi şahsında bireylerin deđişen ahlak anlayışı dikkatlere sunulur.

Oyunun ilk sahnesinde Beyaz Zambak, kardeşi Emedeni'nin bedeninin yarısının çürüdüđünü ve yılan derisiyle kaplanmış olduđunu görünce onu tanıyamaz. Emedeni ve Yaşlı Kadın'ın yılanı, Beşikçi'nin bir labirent hayvanına dönüşmesi metamorfoza (başkalaşıma) örnektir: "Emedeni yarısı çürümüş ve yılan derisiyle kaplanmış bedeniyle bir insan/hayvan örneđi sergilemektedir" (Ünlü Aycıl, 2010, s. 10). Ayrıca insan derisinden yapılan ve gizemli bir yazıyla yazılan defter, insan bedeninin dönüşümüne ironik bir örnektir.

Oyunda postmodern bir yaklaşım olarak yılan mitosuna sıklıkla yer verilir. Örneđin oyunun sonunda Yaşlı Kadın, Beşikçi'nin yapımını tamamladıđı büyüdü beşiđe yatar ve ruhunu burada teslim ederken yılanı dönüşür:

Yaşlı kadın beşiđe yaklaşır ve örtüyü usulca kaldırır. Beşik iki ođlan çocuđunun kemiklerinden yapılmıştır. Yetişkin bir insanın içine uzanabileceđi büyüklüktedir. (...) Yaşlı kadın ölmek üzeredir. Bir tabuta girer gibi sessizce beşiđe uzanır ve huzur içinde ruhunu teslim eder. Sonra da bir yılanı dönüşür ve gözden kaybolur.

Beyaz Zambak, ođlunun beşikte kullanılan kemiklerini görür görmez analık duygusuyla iç parçalayan bir çığlık atar.

Gizler Çarşısı, terk edilmiş gibidir.

Beşikçi, bir labirent hayvanının sesine benzeyen tuhaf bir ağlayışla, ürkütücü bir gölge gibi karanlık boşluđa dođru ilerler, gözden kaybolur) (Nar, 2010 b, s. 85).

Oyun kişileri postmodern duruma uygun olarak parçalıdır; tutarlı ve bütüncül bir yapı arz etmezler:

"Postmodern durumun etkisiyle tiyatronun karakterleri güçlü, akıllı, bilgili, girişimci, düzenli bir hayat süren niteliklere sahip değildir. Bu özelliklere sahip kahraman tipi yerini daha çok karmaşa ve kaos içinde yaşayan, ruh sađlığı bozuk, şizofrenik, mutsuz, amaçsız, zayıf, yalnız, güvensiz, çođu zaman ismi bile belli olmayan silik karakterlere bırakmıştır" (Yeter Şahin, 2023, s. 126).

Beyaz Zambak ve Emedeni arasında geçen konuşma kişilik bölünmesi ya da parçalanmayla ilişkilidir:

BEYAZ ZAMAN: Nasıl gizleneceđiz?

EMEDENİ: Şu duvardaki tasvirleri görüyor musun? Az sonra biz de onlar gibi birer tasvire dönüşeceđiz. Ve oradan çarşısı seyredeceđiz.

(İkisi de birer tasvire ya da 'taş kesilme' dönüşümüne geçerken çarşı da kurulmaya başlar) (Nar, 2010 b, s. 35).

Doktor F. aracılığıyla modern çağ bilim anlayışının eleştirildiği oyunda bilimsel bilginin kesinliğine olan inancın sarsılması ve duyguların geri plana atılmasının olumsuz sonuçları dikkatlere sunulur. Modern çağ sonrasında gelir dağılımındaki adaletsizlik nedeniyle sisteme dâhil olamayan kişilerin kaybettikleri değerlere yer verilir. Postmodernizmin ortaya çıkışında modernizme duyulan güvenin sarsılması önem taşımaktadır (Yeter Şahin, 2019, s. 17). Ancak postmodern çağa gelindiğinde modernizme duyulan inanç daha fazla sarsılmıştır (Eliuz, 2016, s. 11). Postmodernistlerin bu eleştirel tavrı postmodernizmin doğuşuna zemin hazırlamıştır (Emre, 2006, s. 2). Öte yandan yaşamı modernizme duyulan inancın sarsılmasına paralel yorumlayan postmodernistler sıklıkla hayatın hiçleşmesini dikkatlere sunarlar.

Yaşamın hiçleşmesine dikkat çekilen oyunda Kör Sahaf şahsında modern hayatın hemen her alanında görülen değişim, dönüşüm ve tahribata yönelik eleştiriler dikkat çeker: “KÖR SAHAF: (Biraz düşünür) Diyor ki, ‘Hayat kendi tabutunda abdest alıyor!..’” (Nar, 2010 b, s. 45).

Oyunda modern çağın bencil ve çıkarıcı bireyleri eleştirilir. Beşikçi, Beyaz Zambak ve Emedeni sistemin dışına itilmiş masum insanlara örnektir (Ulutaş, 2016, s. 664). Beşikçi, modern bireyin ve toplumun değişimini yaşam koşullarındaki değişime bağlar: “BEŞİKÇİ (...) Bu devirde kimse kimseye karşılıksız bir bardak su bile vermiyor...” (Nar, 2010 b, s. 43). Ancak oyunda “Gitgide sürüklendiğimiz nokta. Çağrışım alanı bozulma ve tinsel mutasyon” (Nar, 2010 a, s. 6) şeklinde tanımlanan Beşikçi, oyunun başında kendi hâlinde bir insan iken oyunun sonunda modern sistemin, paranın kurbanı olarak masumiyetini ve ahlaki değerlerini yitirir. Beşikçi, para için öz oğlunu öldürmekten çekinmeyen sistemin kobay olarak kullandığı birine dönüşür. Beşikçi’nin bu değişimi tiyatrodâ iktidar ve sistem eleştirisi olarak sunulur (Ünlü Aycıl, 2010, s. 14). Beşikçi, kapitalizmin bir gerçeği olan para kazanma hırsıyla masumiyetini kaybeden, tükenen, trajik sonlu modern bireyi temsil eder: “Sistematik bilgi sayesinde insanlara oyun oynayan, onu kimliksizleştirip kişiliksizleştiren modern çağın iktidarları Nar’ın oyunlarında eleştirilir” (Ulutaş, 2018 a, s. 75).

Toplumun norm dışına ittiği Cüce, Beşikçi, Deli gibi kişiler sistemin dışında kalan kişiler olarak da değerlendirilebilir. Modernizm, aklı yüceltirken duyguları ihmal etmiş, yok saymıştır. Oyunda Deli’nin “aklımın hakkını istiyorum” şeklindeki serzeniş bir ironidir: “DELİ: Aklımdın haklarını versinler!.. Aklımdın hakkı onlarda kaldı!..” (Nar, 2010 b, s. 53).

Modernizmin özgürlük ve eşitlik vaadi hayal kırıklığıyla sonuçlanmıştır. Oyunda kapitalizmin sömürge anlayışına zemin hazırlaması sonucunda ötekileştirilen ve sömürülen bireylerin artışı eleştirilir:

CÜCE: Madem sordun söyleyeyim... (Ezberlemiş, tekerleme gibi) Bunlar yabancı gözlemciler. Yoksullaştırdıkları sömürgeleri dolaşıp yerlilere global dış sağlığı için insan hakları sakızı dağıtırlar. Onlara göre birileri öteki’dir, ama beriki’nin kim olduğunu ne öteki bilir, ne beriki. Çok ötelere beriyeye gelip ötekine-berikine, öteden beri, öteberi dağıtırlar. İstemeyenlerin ise ötesini berisini dağıtırlar. Kültürel fonları arka fonlarıdır. Apışaralarında hayali ve patolojik siyasi haritalar ve insan kemiğinden cetveller taşırlar. Az konuşurlar, az gülerler. Onları gezdiren adam vardı ya, yetkili... o da sömürgeci diploması memurudur. Aylık maaşı bir Amerikan hamburgeri. Yalan konuşmak, farkında bile olmadığı en doğal reflekslerinden biri hâline gelmiştir. Köylü kurnazdır ve siyasal bürokrasinin ayak oyunlarının ayak işlerini yapmaktadır. Ayaklarını ancak yorganına göre, o da karısının yanına uzatabilir. Petrol artığı kumaştan ucuz Çin malı takım elbisesi, üzerinde iğreti dursa da mutludur. Her ortama ayak uydurabileceğini sanan kasaba kızı gibidir. Bunlardan nasıl korktuğumu bir ben bilirim, bir de ben!.. Anladın mı şimdi? (Nar, 2010 b, s. 52-53).

Oyunda modernizmin güvenilirliğini yitirışı, modern insanın kendi kendini yiyen bir canavara benzetilmesi ile eleştirilir:

BEŞİKÇİ: İnsanoğlunun gözü doymuyor. Bir aslan bile aç kalmadan bir başka canlıya saldırmıyor,



bir farenin diđer fareyi yediđi görölmüş müdür hiç? Ama ya insanođlu? Havadakini indiriyor, denizdekini çıkartıyor, karadakini vuruyor, yetmiyor kendi kendisini yok ediyor... Hangi canlı kendi cinsini yer ki? İnsan kendi kendisini yiyor (Nar, 2010 b, s. 51).

Beşikçi, Cüce'nin rızasıyla onu öldürür. Beşikçi'nin Cüce'yi öldürürken cinnet geçirdiđi ve şizoit davranışlar sergilediđi görölmüş. Beşikçi'nin sözleri modern yaşama yönelik postmodern bir itiraz olarak okunabilir. Oyunu sonlandıran tüm bu itirazlar insanlığın geldiđi noktanın şizoit bir bilinçle sayıklararcasına sorgulanmasıdır:

Yüzleşmek ha!.. Labirent ha!.. Deri defter!.. Kimlik!.. Simülasyon!.. Deney ha?! İnsan ha?! İnsan!.. İnsan! (...). Bundan sonra, labirentin yeni kılavuzu... Ben olacağım! Bu... Bu tükeniş... Bu tükeniş labirentinin yeni bekçisi... Benim artık! Yapacak başka ne işim kaldı ki?! (*Suskunluk*) Bu kokuşmuş, bu çürüyen Zaman Labirenti'nden yeni bir beşik yapacağım!.. Yeni bir beşik Doktor F.! Bir labirent beşiđi! Öncekinden daha da ölümcül!.. Dükkânım... Dükkânım... Dükkânım benim!..

(*Beşikçi, labirentin kapısına çömelir ve beklemeye başlar. Geriye deliriumun gülümseyen derinliđi kalır*) (Nar, 2010 b, s. 89-90).

Postmodern bir tiyatrodaki görebileceğimiz şekilde Beşikçi, oyunun sonunda her şeyin bir kurgu olduđunu ve aslında kendisinin de kobay olarak kullanıldığını öğrenir: “BEŞİKÇİ: Kendimden utanıyorum! Ellerimi kesmek istiyorum, bu ellerle kendime bile dokunamam artık! Bu beşiđi yapmanın tutkusuyla neyim varsa kaybettim. Yapacak hiçbir şeyim kalmadı; işim de yok artık! Başlangıçta zengin olmayı umut etmiştim. Ama zamanla, neden bu beşiđi böylesine yapmak istediđimi bile fark edemez oldum” (Nar, 2010 b, s. 85).

### c. Dil ve anlatım

Kurallı olan her şeye karşı muhalif duruş sergileyen postmodernistler dil ve anlatımda standart kuralları yok sayan bir tavır takınırlar; imlâ ve noktalama kaidelerini yok sayarak keyfi yaklaşımlarda bulunurlar. Postmodern tiyatrolarda dil ve anlatımın standart dil kurallarından uzak, deforme edilmiş, anlamsal olarak kapalı ve dađınık bir yapı arz ettiđi söylenebilir. *Gizler Çarşısı*'nda da dili biçimsizleştiren kullanımlara yer verilir. Oyunda “E-eyet’ (71), Bi-bilmiyorum! (77), ” gibi yazım örneklerine rastlanır. Dilin kurallı yapısını bozma adına otomatik yazı yönteminin kullanıldığını *Gizler Çarşısı*'nda dil mantığına aykırı olarak yazarın metni bilincini yitirmiş bir ruh hâliyle sayıklamalar şeklinde yazdığı izlenimini veren bölümler yer alır:

EMEDENİ: Kim bu vahşet toprađını serpti üstünüze?

BEYAZ ZAMBAK: Bilenler konuşmuyor...

EMEDENİ: Bilenler konuşmuyor... (Nar, 2010 b, s. 34).

Oyunda yarım bırakılmış cümlelere rastlanır. Postmodern tiyatrolarda sadece biçim deformasyonu deđil içerik ve anlam da önemini yitirir:

BEŞİKÇİ: Ben... Ben bu yazıyı birine okutmadan, nasıl... (Nar, 2010 b, s. 38).

BEŞİKÇİ: ‘Çok iyi... Demek şimdi sen?...’ (Nar, 2010 b, s. 39).

Şairlik yönü de olan Turgay Nar oyunda yer yer şiirsel ifadeler kullanır: “İlençli hüznünlere yüzleri açık dükkânlar” (Nar, 2010 b, s. 36).

Oyunda postmodern bir teknik olan türlerin birlikteliđine yer verilir. Örneğin Cüce, Beşikçi ile konuştuđu bir sahnede şu şiiri okur:

CÜCE: Sen moralini bozma dostum ne demiş şair?

Ey Beşikçi arkadaşım  
 Neden asık durur başın  
 Asık durmasın başın  
 Yanında arkadaşım... (Nar, 2010 b, s. 76).

Bu durum postmodern söylemin çoğulcu/eklektik yapısına örnektir. Postmodernist bir yaklaşımla oyun “anything goes” (ne olursa gider) yaklaşımına uygun olarak yazılmıştır.

#### d. Metinler arasılık

Postmodern anlatılarda metnin anlamının genellikle başka anlatılardan beslenerek üretildiği görüşü hâkimdir (Aktulum, 2000, s. 7). Önceki metinlere göndermede bulunulan çoğu postmodern tiyatrodaki metinler arasılık en sık kullanılan teknikler arasındadır. Postmodern anlatılarda metinler arasılık genellikle modernizmin özgünlük/orijinallik ilkesini yıkmak amacıyla kullanılır. “Metin ayrışık unsurların bir araya geldiği bir alıntılar mozaiğidir. Postmodern çağın tiyatrosunda yazarlar da bu düşünceyi destekleyen metinler üretme yoluna gider, metinler arasılığı bu düşüncenin bir yansıması olarak stratejik bir biçimde metinlerinde kullanırlar” (Çakmak Duman, 2020, s. 88).

*Gizler Çarşısı*’nda metinler arası pek çok gönderme yer alır. Oyun bölümlerinin Sûfi Kâhbân, Nietzsche gibi kişilerden alıntılanan epigraflarla başlaması *Gizler Çarşısı*’ndaki metinler arası kullanımlara örnektir.

Oyunda Emedeni’nin kardeşi Beyaz Zambak, hiçbir erkeğin kendisine dokunmamasına rağmen hamile kalır ve kendisinden habersiz bir şekilde büyüdü beşiğin yapımında kullanılacak olan çocuğu dünyaya getirir:

BEYAZ ZAMBAK: Oğlumu arıyorum.  
 EMEDENİ: Oğlunu mu?  
 BEYAZ ZAMBAK: Doğar doğmaz aldılar benden. Oysa ona babasının adını koyacaktım.  
 EMEDENİ: Babası!.. Kim?..  
 BEYAZ ZAMBAK: (*Ağlar*) Babası... Bilmiyorum... Hiç görmedim yüzünü. Bana dokunduğunu bile anımsamıyorum...  
 EMEDENİ: Oğlunu nasıl bulacaksın? (*Sevgiyle*) Kardeşim... (Nar, 2010 b, s. 34).

Bu durum Hz. Meryem’in Hz. İsa’ya hamile kalmasına ve onu dünyaya getirmesine göndermedir. Beyaz Zambak’ın dünyaya getirdiği çocuğun öldürülerek kemiklerinin Beşikçi tarafından yapılacak büyüdü beşiğin tasarımında kullanılması Hz. İsa’nın hayatıyla da ilişkilidir. Hz. İsa’nın daha bebekken konuşması mucizesine de metinler arası bir gönderme yapıldığı söylenebilir.

Oyunda büyüdü beşiğin yapımında Anka kuşunun külleriyle yıkanmış Zat’ül-enver ağacının köklerinin kullanılması “Anka Kuşu” öyküsüne göndermedir: “BEŞİKÇİ: (...) Bakın, bakın şunun güzelliğine, inanın bir eşi daha yok, Anka kuşunun külleriyle yıkanmış Zat’ül-enver ağacının köklerinden yapıldı. Bakın şu beşik ise Van Kalesi’nde güneşin doğurduğu taş çocuklar için yapıldı...” (Nar, 2010 b, s. 36).

Oyunda Goethe’nin *Faust* ve Kafka’nın *Şato* adlı eserlerine metinler arası göndermeler vardır. Oyuna Faust ile Mefisto’nun anlaşma diyalogunda geçen Mefisto’nun Faust’u kandırma bölümü dâhil edilmiştir:

“-Geothe'nin Faust kitabını eline alır, yüksek sesle okumaya başlar. Kitabın kapađından Geothe'nin Faust'unu okuduđu görülmelidir.

DOKTOR F.: “Eritissicutdeus, scientes bönüm et malum...” (Nar, 2010 b, s. 63).

Nurullah Ulutaş, *Gizler Çarşısı*'ndaki bu metinler arası göndermeyi şöyle yorumlar:

Doktor F., Faust ile Kafka'nın Şato'sunda insanları bilim adına kobay olarak kullanan 'doktor' ile örtüşür. Doktor F. ve labirent, iktidar biriktiren tüm kurumlaşmaların keskinliğini, şiddet öğreten yönünü imler. Oyun, iktidar ve şiddet metaforunu Kafkavari bir yönelişle tüm topluma yayar, genişletir. Şato ve Kasaba, Labirent ve Çarşı'ya dönüşür. Çarşı, Şato'da olduđu gibi, ancak bir rehberle girilebilen Labirent'in denetlediđi iktidar alanıdır. Ve bu alanda insan ve ona dair her şey sakatlanmıştır. Beşikçi yapısal olarak Şato'daki memur Kafka ile eşleşir (Ulutaş, 2016, s. 67).

Cüce, Beşikçi'ye Doktor F.'nin zorlamasıyla Baudrillard'ı okuduđunu ve onun simülasyon kavramından haberdar olduđunu söyler. Yazar böylelikle aslında tüm oyunun ve anlatılanların birer simülakrum olduđunu göstermek ister. Bu şekilde gerçekliđin karşısına gizem yani belirsizlik çıkartılır:

“CÜCE: Simülasyon... Şu günlerde Baudrillard okuyorum. Tabii sen nerden bileceksin şimdi Baudrillard kimdir? Gerçi hiçbir şey anlamıyorum ama, Doktor F. Zorla okutuyor bana, işkence gibi... Korkudan katlanıyorum ben de. Üç beş kelime zor kalıyor aklımda. Haa, ben gördüm bir kez adamı. Buraya gelmişti. İyi birine benziyordu, şeker gibi bir ihtiyar...” (Nar, 2010 b, s. 87).

Oyunda Beşikçi ve Cüce arasındaki diyaloglar Hacivat ile Karagöz, Pişekâr ile Kavuklu arasında geçen diyaloglarla benzerlik gösterir. “Türk kültüründe önemli bir yere sahip olan *köy seyirlik oyunları* ve *orta oyununun* yanı sıra *gölge tiyatrosu* da postmodern tiyatrodaki etkilerini görebileceğimiz geleneksel tiyatro örneklerindedir” (Yeter Şahin, 2023, s. 83). Geleneksel Türk tiyatrosunun tekrar önem kazanması modernizm eleştirisiyle de ilişkilidir. Oyunda karakterlerin birbirleriyle olan ilişkisi -özellikle de Cüce ve Beşikçi arasındaki- metnin yazımında postmodernist bir bakış açısının hâkim olduđunu göstermektedir:

Modern tiyatrodaki gerçekliğe yapılan vurgunun aksine postmodern tiyatrodaki gerçeklik kavramının itibarsızlaştırılarak yok edildiđi görülür. Modernizmin yücelttiđi bilgi ve gerçeklik anlayışı her geçen gün önemini yitirmiş, onun yerini tesadüf, büyü, metafizik, fantastik, gerçeđimsi gibi kavramlar almıştır. Gerçeđin yerini alan imaj ya da taklit postmodern tiyatronun önemli özelliklerinden biridir. *Gizler Çarşısı*'nda gerçek olana yönelik itibarsızlaştırma büyü, gizem ve sır gibi kavramların oynusulukla birleştirilerek sunulmasıyla yapılır. Turgay Nar, *Gizler Çarşısı*'nda metinler arası göndermelere yer vererek çođulculuđa ve sonsuz yoruma imkân vermiştir.

### e. İroni ve absürt

Postmodern tiyatro yazarları oyunlarında ironi ve absürt kullanmakla klasik ve modern metinlerin ciddiyetini sarsarak onları komikleştirir. Oyunun başında *Gizler Çarşısı*'nin kuruluşu ve orada kimlerin olacađı, nelerin yaşanacađı ironik anlatımla ortaya konulur: “EMEDENİ: Birazdan bir çarşı kurulacak buraya. Bezirgânlar, ruh tüccarları, yıldız biliciler, kör sahafar, çocuk satıcıları, bulgucular, kadersiz kızlar, ölü organları, doğumlarda düğümlenen kanlı göbek bađları... Aklına bile gelmeyecek daha nice şeylerden bir çarşı kurulacak... Sen de kal! Belki bulursun ođlunu!” (Nar, 2010 b, s. 35).

Emedenî'nin sözlerinden hareketle gizler çarşısının âdeta karnaval yeri olduđunu söylemek mümkündür. Turgay Nar çarşıyla ilgili şu açıklamada bulunur:

“Gizler Çarşısı’, Doğunun kadim zaman çarşılarını andırmaktadır... Örtük olarak zamanımıza ilişkin göstergelere de rastlanır... ilençli hüznünlere yüzleri açık dükkânlar... tekinsiz bir çarşı kalabalığı: Dilsiz Satıcılar, Ölü Yıkayıcılar, Çocuk Satıcıları, Bulgucular, Kadersiz Kızlar, Falcılar, Ruh Tüccarları, Organ Satıcıları, Dilenciler, Destan Satıcıları, Kör Sahaf...

Bir Beşikçi dükkânı ya da atölyesi olağanüstü güzellikte beşikleriyle dikkat çekmektedir... Beşikçi bir taraftan yeni beşikler yaparken bir taraftan da gelen müşterileri kolaçan etmektedir. Kalabalığın içinden -Cüce'nin annesi- Yaşlı Kadın, usulca Beşikçiye yaklaşır...” (Nar, 2010 b, s. 36).

İnsan hakları beyannamesinin geçerliliğinin sorgulandığı oyunda modern sistemleri inşa eden kural ve yetkililer eleştirilir: “YETKİLİ: (...) Bizim ülkemizde en çok unutulmuş eşyalar arasında kimliklerle, eldivenler geliyor” (Nar, 2010 b, s. 50).

Yetkili'nin Sarhoş Şair ile olan diyalogu ironik söylem içerir:

SARHOŞ ŞAİR: Ben üç gündün beri bir şey yediğimi hatırlamıyorum.

DİLENCİ: Ama ne içtiğini sor hemen hatırlar.

SARHOŞ ŞAİR: Evet ama, her ne hikmetse ben onu da hatırlamıyorum. Size bir şiir okuyabilir miyim?

YETKİLİ: Eeeşeyy... Yani demek istedim ki... Bizim halkımız, öyle hayata ilişkin küçük ayrıntılarla uğraşmaz.

Her zaman büyük düşünüp global dünyaya...

SARHOŞ ŞAİR: Bak işte bu çok doğru... Büyük düşüneceksin, küçük şişeden içmeyeceksin... Size global bir şiir okuyabilir miyim, yüksek müsaadelerinize arz ederek! (Nar, 2010 b, s. 50).

Oyunun başında modern sistemlerin dışında kalan, masumiyetini kaybetmemiş Beşikçi, modern yaşamla birlikte masumiyetini yitirmeye başlar ve Doktor F.'nin üzerinde çalıştığı deneyde kendisine yardım edenlerin arasına katılır. Beşikçi'nin bu değişimi ironik bir anlatımla sunulur:

CÜCE: Evet, Doktor için yalnızca sıradan bir deney... Epey zamandır yeni bir sorgulama yöntemi üzerinde çalışıyordum. Ortak bilinçaltı kodları ve toplumsal refleks üzerine sürekli gözlemler yaptım. Özellikle duyguların, tepkilerin hatta erdemliliğin bile kitlesel anatomisini çıkarmaya çalışıyorum. Bunun sonucuna göre de yeni veriler, yeni işkence teknikleri elde edecek.

BEŞİKÇİ: Sonra da işkence ve sorgulama yöntemleri üzerine yeni teoriler üretecek, öyle mi?

CÜCE: Tamamen öyle... (*Alaycı.*) bu arada sen de epey şeyler öğrenmişsin...

BEŞİKÇİ: (*Alaycı.*) Senin yanında sözü mü olur?

CÜCE: Eh okuyamadık ama, Doktor F.'nin yanına bunca yıl eşşığı bağlasan filozof olur. ‘Çaresiz Stratejiler’ (Nar, 2010 b, s. 87).

Cüce ve Beşikçi arasında geçen bu diyalogda modern eğitim sistemine, bilime, bilim adamlarına dönük eleştiriler yer alır. Oyunda halk, bilgisiz ve batıl inançlarla hareket eden bir topluluk olarak gösterilir. Örneğin halk, yaşanan uğursuzluğun ve kıtlığın sebebinin Cüce olduğuna inanır ve onu linç etme girişiminde bulunur.

Bireyin dönüşümüne yer verilen oyunda insan aklını zorlayacak ölçüde işkence yöntemleriyle kuramsal çalışmalar yapan Doktor F., modern giyiminin, entelektüel görünümünün ardında bir vahşetin sorumlusu olarak gözler önüne serilir. İktidarın temsilcisi olan ve adı bilinmeyen Doktor F.'nin insanları baskı altına alarak zorla onları uyum sürecine dâhil ettiği anlatılmaktadır: “Gizler Çarşısı’nda iktidarı temsil eden Doktor F. iktidarı/sistem’i temsil eden entelektüel görünümüne rağmen özel laboratuvarında işkence teorileri üreten biridir. Bakire genç kızların derilerini kurutarak bunları çeşitli alanlarda kullanır” (Ulutaş, 2016, s. 672). Oyunda Doktor F. aracılığıyla modern bilime yönelik ironi dikkat çeker. İşkenceci bir doktor olarak tanıtılan Doktor F. aracılığıyla bilimsel gelişme ve yenilikler özellikle de tıp

alanındaki uygulamalar eleştirilir.

Beşik yapımında insan bedeninin kullanılmasına dönük talep modernite sonrası insanın trajik deęişim ve dönüşümüne göndermedir. Doktor F., Beşikçi'ye beşiğin yapımında iki erkek çocuk bedeninin kullanması gerektiğini söyler:

DOKTOR F.: (...) Bak burada ne yazıyor! En az iki çocuk bu beşiğin yapımında kullanılacak. (Beşikçi sözleri farklı yorumlar)

BEŞİKÇİ: Beşiğin yapımında çahşacak deęil iki, on çırak bile bulurum.

DOKTOR F.: Öyle demek istemedim ahmak herif! Bedenleri... Bedenleri kullanılacak (Nar, 2010 b, s. 74).

Hızlı/aşırı üretim ve tüketimin olumsuz sonuçlarına deęinilen oyunda beşik yapımında kullanılacak malzemelerin tahtadan bile deęersiz görülmesi ironiye örnektir. Modern çağda paranın hemen her şeyin önüne geçmesi ve insanların bu kapital çarka dâhil olması eleştirilir:

BEŞİKÇİ: Eeeh!.. Uğraşamam böyle şeylerle ben. İşim gücüm var benim!..

*(Yaşlı Kadın, koynundan bir kese dolusu para çıkarıp Beşikçi'ye fırlatır. Parayı gören Beşikçi'nin bakışları deęişir. Zaman kaybetmeden paraları saymaya başlar)*

BEŞİKÇİ: Para paradır! Para paradır! Para paradır!

(...)

BEŞİKÇİ: Yok, yok, yok, yanlış anlamayın!.. İş kabul ettim... (Kendi kendine mırıldanır) Bu parayı ben elli yılda kazanamam. Bir beşiğe bu kadar para... nasılsa bu suratsız defteri okutacağım birini bulurum...

(...)

YAŞLI KADIN: (Gülerek), Yok be adam!.. Ne fildişi, ne gül ipeđi... Tahtadan bile deęersiz malzemeler kullanılacak bu beşik için. Her yerde bulursun bunları. Her yerde... zebil gibi... Sen yeter ki yapmaya niyetlen, ötesi kolay... Her şey paraya bakar (Nar, 2010 b, s. 38).

Cüce, toplum tarafından ötekileştirilmiş bir oyun kahramanıdır. Oidipus kompleksi olan Cüce, babasını işkence ederek öldürmüştür. Oyundaki absürd durumlardan biri olan ödipal karmaşa Cüce'nin babasını öldürme hadisesinde ortaya çıkar. Zira Cüce'nin babası işkencecidir; Cüce de babasını işkence ederek öldürmüştür. Cüce'nin babası ülkenin en uzun boylu insanı iken ođlu absürt bir şekilde çok kısadır: "CÜCE: Eh biraz daha... (Kısa Sessizlik) babam, oldukça uzun boylu biriydi. İnanılmayacak kadar uzun... hatta diyebilirim ki ülkenin en uzun boylu adamıydı" (Nar, 2010 b, s. 56). Bu durum postmodern tiyatronun özelliklerinden biri olan tezatlıkların birliktelięi şeklinde yorumlanabilir. Cüce Beşikçi'ye annesine işkence ettięi için babasını öldürdüğünü, babasını öldürdükten sonra annesinin sakallarının çıktığını, bir erkek gibi tıraş olduğunu ve en sonunda da aklını yitirdiğini anlatır. Cüce'nin annesindeki bu deęişim/dönüşüm oyundaki absürt durumlardandır.

## Sonuç

Modern ve postmodern unsurların iç içe geçtięi *Gizler Çarşısı* oyunu postmodern tiyatro örnekleri

arasına dâhil edebiliriz. Oyun hem tematik hem de teknik açıdan postmodern bir görünüm arz etmektedir. *Gizler Çarşısı*'nda klasik tiyatrodan farklı olarak geleneksel tiyatrodakine benzer karakterlerin varlığı ile mistik ve mitolojik yönü öne çıkan masalsi bir dünyanın anlatımı dikkat çeker. Oyunda masalsi unsurlar, mitoslar, tarihsel göndermeler ve metaforlar yoğun olarak kullanılmıştır. Postmodern bir anlayışla kurgulandığı anlaşılan *Gizler Çarşısı*'nda gizemli bir olayın anlatıldığı belirsiz, büyü, gizemli mekânlarda buluruz kendimizi. Halk hikâyeleri motiflerine yer verilen oyunda büyü beşik ve onun yapımında kullanılan malzemeler olağanüstülükler ve mistik özellikler içermektedir. Yazar, gizemi ve büyüü öne çıkararak modern çağ insanına unutturulan mistik ve metafizik unsurlara yer verir. Oyunda mitolojik, dinî, fantastik ve mistik öğelere yer verilirken halkın gelenek ve göreneklerini de içine alan eklektik bir yapı mevcuttur.

Oyunda Doktor F., Beşikçi, Cüce, Kör Sahaf, 1. Adam, 2. Adam, Köylü, Frengili Kadın, Cüzzamlı, Dilenci, Deli, 1. Gözlemci, 2. Gözlemci, Yetkili gibi ötekileş(tiril)miş, isimsiz kişilerin varlığı modern insanın tutunamaması, yabancılaşması ve tekilleşmesi olarak okunabilir.

Modernizmin uygarlık vaadi insanı bencilliğe, cinnet hâline, kimliksizliğe sevk etmiştir. Modern bireyin kaos halinin anlatıldığı oyunda, çarşının kaotik hâli postmodernistlerin düzen karşıtlığıyla da ilintilidir. Mistik bir dünyadan bahsediyormuş izlenimi veren oyunda folklorik unsurlar, mitoloji, tarihi ve kültürel unsurlar postmodern teknikler kullanılarak verilmiştir.

Modernitenin dayatmacılığının yol açtığı yabancılaşma, yalnızlaşma, ötekileşmeye yönelik eleştiriler modern sistemlerin meydana getirdiği hayal kırıklığıyla ilişkilendirilerek anlatılmıştır. Kendi hâlinde yaşayan Beşikçi iktidarı temsil eden işkence teorisini Doktor F. tarafından projeye dâhil edilir. Yılan kaburgasından yapılmış çivilerin ve iki erkek çocuk iskeletinin kullanıldığı özel beşik, Beşikçi'ye ummadığı trajik bir son hazırlar. Beşikçi, Yaşlı Kadın'a tasarladığı bu beşik için tereddüt etmeden çocuğunu ve Beyaz Zambak'ın oğlunu öldürmüştür. Doktor F. tarafından bir kobay gibi kullanılan Beşikçi, oyunun sonunda düzen tarafından kimliksizleştirilen Cüce'yi öldürerek tüm buhranlarından kurtulur.

### Kaynakça

- Aktulum, K. (2000). *Metinler arası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Çakmak Duman, B. (Haziran 2021). “Modern Sonrası Oyun Yazarlığının Türkiye’deki Öncüleri: Oğuz Atay ve Sevim Burak”, *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 38 (1), 76-93.
- Demir, F. (2016). *1980 Sonrası Türk Tiyatro Edebiyatı*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Eliuz, Ü. (2016). *Oyunda Oyun Postmodern Roman*. İstanbul: Kesit Yayınları.
- Emre, İ. (2006). *Postmodernizm ve Edebiyat*. 2. bs., Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ezici, T. (Kasım-Aralık 2009). “Gizler Çarşısı”, *Sahne Sanatları Dergisi*, S. 35.
- Nar, T. (2010 a). “‘Gizler Çarşısı’ Üzerine Küçük Tractatus”, *Gizler Çarşısı*. İstanbul: Mitos Boyut.5-8.
- Nar, T. (2010 b). *Gizler Çarşısı*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Tonga, N. (2020), “Turgay Nar”, *Türk Edebiyatı İsimler Sözlüğü*. (E.T. 09.09.2024 <https://teis.yesevi.edu.tr/madde-detay/turgay-nar>)
- Ulutaş, N. (2016). “Arketipsel Eleştiri Bağlamında Turgay Nar’ın Gizler Çarşısı Oyunu Üzerine Bir İnceleme”, *Turkish Studies*, S. 10, 659-680.
- Ulutaş, N. (2018 a). *Turgay Nar Tiyatrosu*. Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Ulutaş, N. (Ağustos 2018 b). “Turgay Nar’ın Oyunlarında Ütopik Mekânlar ve Sıradışı Mimari”, *Atlas Ulusal Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 ( 3), 26-60.
- Ünlü Aycil, N. (2010). “Bedensel Düzey Yitimi ve Şiddetten Doğan Grotesk”, *Gizler Çarşısı*. İstanbul: Mitos Boyut, 9-22.
- Yeter Şahin, G. B. (2023). *Postmodern Türk Tiyatrosu (Türk Tiyatrosunda Postmodern Arayışlar)*. Çanakkale: Paradigma Akademi.
- Yeter Şahin, G. B. (2019), *Türk Postmodern Anlatılarında Modernizm Eleştirisi*. İstanbul: Bilge-Kültür Sanat Yayınları.