

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI
YENİ TÜRK EDEBİYATI BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**OYUN KAVRAMI IŞIĞINDA “TEHLİKELİ
OYUNLAR” ROMANI ÜZERİNE BİR İNCELEME**

MESUDE GÜLNAR

2501171055

TEZ DANIŞMANI

PROF. DR. ALİ ŞÜKRÜ ÇORUK

İSTANBUL - 2020

ÖZ

Oyun Kavramı Işığında “Tehlikeli Oyunlar” Romanı Üzerine Bir İnceleme

Mesude Gülnar

Oyun kavramı felsefe, psikoloji, sosyoloji, eğitim bilimleri, matematik, dilbilim ve edebiyat gibi pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır. Sanat ve oyun arasındaki ilişki, eski zamanlardan itibaren önemli düşünürlerin ilgi odağına girmiş olmakla beraber, modernist ve özellikle de postmodern edebiyatlarda oyun kavramının yeni anlamlar kazanmış olduğunu görmekteyiz. Modern Türk edebiyatının öncü yazarlarından biri olan Oğuz Atay, avangart edebiyat akımlarından etkilenmiş ve oyun kavramını, hem biçim hem de içerik düzleminde eserlerinin temel kurgu öğelerinden biri haline getirmiştir. Atay’ın ikinci romanı olan “Tehlikeli Oyunlar”da, yazar tarafından metnin hareket noktası olarak belirlenmiş olduğunu düşündüğümüz “oyun” kavramı, son derece önemli bir motif, anlatım tekniği, yapı ve kurgu özelliği olarak kendini göstermektedir. Bu tezde, “Tehlikeli Oyunlar” romanı, oyun kavramına ilişkin zaman içinde ortaya çıkan çeşitli görüş ve tanımlamalardan hareketle, yazınsal analiz yöntemiyle incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oğuz Atay, Tehlikeli Oyunlar, Postmodernizm.

ABSTRACT

An Analysis on “Tehlikeli Oyunlar” Novel in the Light of the Play Concept

Mesude Gülnar

The concept of play, appears in many fields; including philosophy, psychology, sociology, educational sciences, mathematics, linguistics and literature. Although the relationship between play and art has been one of the core subjects that caught the attention of important thinkers since ancient times, in modernist and specifically postmodern literature, we observe that new meanings emerged from the concept of play. Oğuz Atay, one of the pioneers of modern Turkish literature, was influenced by avant-garde literary movements and made the concept of play, in both form and content, one of the main fiction elements of his works. In Atay's second novel, "Tehlikeli Oyunlar", we observe that the concept of play has been determined by the author as the origin of the text. It appears to be an extremely important motif, a narrative technique, a structural and fictional feature. In this thesis, “Tehlikeli Oyunlar” will be reviewed with a literary analysis from the perspectives of various opinions and definitions regarding the concept of play that have been revealed over time.

Keywords: Play, Oğuz Atay, Tehlikeli Oyunlar, Postmodernism.

ÖN SÖZ

Oğuz Atay'ın sanatındaki oyunbaz yazar tavrı ve oyun imgesinin önemi sıklıkla vurgulanmış olmakla beraber, isminden başlayıp kurgu ve içerik katmanlarına kadar eserin bütününe nüfuz eden oyun kavramı etrafında, *Tehlikeli Oyunlar* romanının kapsamlı bir eleştirisi yoktu. Yazarın, gerek *Tehlikeli Oyunlar* romanından, gerekse bu roman ve Oğuz Atay ile ilgili yapılan araştırmalardan hareketle oluşturduğumuz bu varsayımın doğruluğunu yahut yanlışlığını ortaya koymak gerekiyordu. Oğuz Atay'ın, hayatının ve sanatının merkezine aldığı oyun kavramının önemini, *Tehlikeli Oyunlar* romanını merkeze alarak ortaya koyan bu tez çalışması, Oğuz Atay incelemelerinde gördüğümüz böylesine önemli bir eksikliği gidermek amacıyla hazırlanmıştır. *Tehlikeli Oyunlar*'ı seçme nedenimiz, metnin dil, kurgu ve içerik düzlemlerine egemen olan oyun dokusu ile bu eserin, Oğuz Atay'ın sanat anlayışındaki oyun unsurunun hemen bütün karşılıklarını veriyor olmasının yanı sıra, edebiyatımızda kıymetli bir yeri olan bu eser hakkında yeterli sayıda nitelikli inceleme bulunmadığını fark etmemiz olmuştur.

Oğuz Atay'ın sanatında oyun kavramına ilişkin ortaya konulmuş olan çalışmalar, konuyu, sınırlı perspektiflerden ele aldıkları yahut yeterince kapsamlı eser incelemelerinde bulunmadan teorik boyutta bıraktıkları için, meselenin etraflıca incelenmesi gerekmektedir. Bu çalışmalar arasında belki de en önemli eksiklik, *Tehlikeli Oyunlar* romanı üzerine oyun kavramı odaklı, kapsamlı bir çalışmanın bulunmayışydı. Tez çalışmamızın literatüre yapacağı katkı, Atay'ın sanatındaki oyun meselesinin, bugüne dek eksik bırakılmış boyutlarıyla, *Tehlikeli Oyunlar* romanı üzerinden, bütünsel bir şekilde ele alınması; bu vesileyle romanın da nitelikli bir tahlilinin ortaya konulması olacaktır. Elbette ki bu tezin yazılması, daha önce bu hususlarda kaleme alınmış pek çok kıymetli çalışmanın katkılarıyla mümkün olmuştur. Gerek Oğuz Atay'ın sanatındaki oyun kavramına, gerekse *Tehlikeli Oyunlar* romanı incelemelerine ilişkin önemli bir eksikliği giderdiğini

düşündüğümüz bu tezin de, bundan sonra benzer konularda yapılacak çalışmalara kaynaklık etmesini dileriz.

Lisans ve yüksek lisans eğitim sürecimde olduğu gibi, tez çalışmam boyunca da engin fikir ve tecrübeleriyle bana yol göstermiş, anlayışlı ve destekleyici tavırlarıyla yüksek motivasyon sağlamış olan kıymetli hocam Prof. Dr. Ali Şükrü ÇORUK'a, en başından itibaren her konuda yanımda olarak eğitim hayatımı kolaylaştıran ve kütüphaneye gidemediğim pandemi sürecinde evde sessiz bir çalışma ortamı sağlayan değerli aileme ve son olarak 2210-A Genel Yurt İçi Yüksek Lisans Burs Programı kapsamında eğitim sürecime maddi destek sağlayan TÜBİTAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Mesude Gülnar

İstanbul, 2020

İÇİNDEKİLER

ÖZ	ii
ABSTRACT	iii
ÖN SÖZ	iv
KISALTMALAR LİSTESİ	viii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN KAVRAMI

1.1. Oyun Nedir?	5
1.2. İnsan Gelişimi Açısından Oyun	14
1.3. Psikoloji ve Oyun	19
1.4. Felsefe ve Oyun	25
1.5. Gelenekten Moderne Oyun Olgusunun Çeşitli Görünümleri	37

İKİNCİ BÖLÜM

2. SANAT-OYUN İLİŞKİSİ

2.1. Dünya Tiyatrosu (<i>Theatrum Mundi</i>) Kavramı	47
2.2. Sanatsal Boyutuyla “Homo Ludens”	54
2.3. Freud’un Sanat ve Oyun arasında Kurduğu İlişki	63
2.4. Oyun ve Postmodernizm	69

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. TEHLİKELİ OYUNLAR'DA OYUN

3.1. Oğuz Atay ve Oyun.....	104
3.2. <i>Tehlikeli Oyunlar</i> 'da Oyunun Genel Görünümleri	111
3.2.1. <i>Tehlikeli Oyunlar</i> 'da Oyun ve Gerçeklik	127
3.2.2. Anlatı Unsurları Bakımından Oyun ve Gerçeklik	136
3.2.3. <i>Tehlikeli Oyunlar</i> 'da Üstkurmacanın Rolü: Oyun İçinde Oyun.....	197
3.2.4. Çoksesli Oyun Evreni	217
3.2.5. İyi Oyunlar.....	266
3.2.6. Kötü Oyunlar	277
3.2.7. Dil ve Üslup Oyunları	287
SONUÇ	315
BİBLİYOGRAFYA	320

KISALTMALAR LİSTESİ

a.e.:	Aynı eser
a.g.e.:	Adı geçen eser
a. g. y.	Adı geçen yayın
a.y.	Aynı yayın
bkz.:	Bakınız
bs.:	Basım
C:	Cilt
Çev.:	Çeviren
Haz.:	Yayına Hazırlayan
No:	Sayı
s.:	Sayfa

GİRİŞ

İnsanın temel içgüdülerinden ve varoluşunun en önemli parçalarından biri olan oyun oynama güdüsü, pek çok toplumsal davranış şeklinin yanı sıra, insanın kültürel ve sanatsal faaliyetlerinin de özünü teşkil etmektedir. Oyunun insan doğasıyla olan bu sarsılmaz ilişkisi, insan üzerine düşünen bütün disiplinlerde oyun kavramı üzerine çalışmalar yapılmasına sebebiyet vermiştir. Bilindik, fiziksel anlamdaki oyunlarla bunların insan ve toplum üzerindeki etkilerini inceleyen oyun kuramlarının yanı sıra, oyunun gündelik yaşamdaki anlamını aşan tanımlamalar ve metaforik ilişkiler çevresinde oluşturulmuş pek çok farklı oyun kuramından bahsetmek mümkündür.

Sanat alanında gösteri sanatı, tiyatro karşılığı olarak kullanılan oyun kelimesi de benzer şekilde ilk anlamını aşarak, felsefe, psikoloji, sosyoloji ve hatta dilbilim alanlarında kullanılmaya başlanmıştır. Edebiyat ile oyun kavramı arasındaki ilişkinin serüvenine baktığımız zaman, bu ilişkiye ilk olarak “sanatın kaynağı olarak oyun” düşüncesinde rastlamaktayız. Bununla beraber edebiyatta oyun, içerik düzleminde motif olarak görülebilmesinin yanı sıra, kurgusal düzlemde edebi eserlerin “oyunsu” biçim özelliklerinde de varlığını göstermektedir. Bir edebî metindeki biçimsel oyunsuluk, yazarın üstkurmaca, metinerarasılık, ironi gibi teknikler vasıtasıyla, metnini okuruna bulmacamsı bir oyun olarak sunması ya da metnin, teatralite kavramı etrafında, anlatıda gösterme yöntemini ve şimdiki zamanı öne çıkaran dramatik yapı özelliklerini vurgulaması yoluyla ortaya çıkarılmaktadır.

Baudrillard’ın “simülasyon çağı” olarak tanımladığı dönemde oyun kavramı, gerçeğin yerini alan yapay/sanal bir gerçekliğin ifadesinde yeni bir anlam kazanmıştır. Çağın değişen gerçeklik algısı edebiyatı da etkilemiş, edebiyatta oyun/oyunsuluk, özellikle postmodern edebiyat ile eş anlamlı düşünölmeye başlanmıştır. Edebi eserlerde oyunsu tekniklerin yoğun kullanımı modernist metinlerde de görölmekle birlikte, postmodernizmde teatralliğin öne çıkarılması, yüksek ve alçak edebiyatın aynı potada eritilerek metinlere sınırsız bir özgürlük ve

çokseslilik ortamı sağlanması, modernist edebiyatın seçkinci ciddiyetine karşı postmodern yazarların alaycı ve eğlenceli tavırlarından taviz vermemesi gibi özellikleri nedeniyle, oyunsuluk, postmodern edebiyatın temel ölçütü olarak tanımlanmaktadır. Oğuz Atay, bahsedilen avangart sanat akımlarından çeşitli ölçülerde etkilenmiş ve oyun/oyunsuluğu, sanatının, hatta hayatının merkezine almış önemli bir yazarımızdır.

Oğuz Atay'ın gerek edebî eserlerinde gerekse notlarında oyun sözcüğünü ısrarla vurgulamış olması, sanatında oyuna, hem biçim hem de içerik düzleminde yer vermiş olduğu bilinmektedir. Onun, oyunu hem hayata hem de edebiyata ilişkin ontolojik bir mesele olarak ele aldığını, gündelik yaşantısındaki oyunbaz tavrını kurmaca dünyada da aynı sürdürdüğünü görmekteyiz. Dolayısıyla Oğuz Atay'ın sanatını anlayabilmenin temel koşullarının başında, onun vazgeçemediği oyun olgusunu inceleyip bu unsurun eserlerindeki karşılıklarını tespit etmek gibi görünmektedir. Bu tezin amacı, *Tehlikeli Oyunlar* romanı üzerinden gerçekleştireceğimiz oyun kavramı merkezli bir inceleme ile hakkında yeterli derecede kapsamlı çalışma yapılmamış olan bu önemli romanın geniş çaplı bir eleştirisini ortaya koyarken Atay'ın biyografik yaşantısıyla eserleri arasında köprü olan oyun kavramına da ışık tutmaktır.

Tezi yazmaya başlamadan önce Oğuz Atay ile ilgili olarak bir literatür taraması gerçekleştirilmiş, bunlardan tezimizle ilgili olanlar yazım sürecinde kullanılmak üzere diğerlerinden ayrılmıştır. Kavramsal çerçeveyi oluşturmak adına oyun kavramı hakkında ortaya konulmuş görüşler incelenmiş ve meseleyi hangi esaslar dahilinde ele almamız gerektiği açıklığa kavuşturulmaya çalışılmıştır. Öncelikle oyun konusunda geniş bir literatürle karşılaştığımızı, tezimizi oluşturmak adına bu konuda kabul görmüş düşünceler etrafında bir seçmeye gittiğimizi belirtmek isterim. Kavramsal çerçeveyi oluşturduktan sonra bu çerçeve ışığında metin okunmuş ve tezde kullanılacak malzeme ortaya çıkarılmıştır. Bu malzeme yardımcı kaynaklarla beraber, yer yer yazarın hayatıyla da ilişkilendirilerek, biyografik okuma yardımıyla analiz edilmeye çalışılmıştır.

Tezin birinci bölümü, oyun kavramına genel ilişkin bir çerçeve çizmek adına oluşturulmuş olup oyun kavramının çeşitli tanımları, sınıflandırmaları ve farklı disiplinlerde ne şekillerde ele alındığını incelemektedir. Bu bağlamda çalışmamıza konu olan *Tehlikeli Oyunlar* romanında oyun kavramının önemli karşılıklarını da içermesi bakımından, oyunun insan gelişimi, psikoloji ve felsefe alanlarındaki görünümüleri açıklanmaya çalışılmıştır. Bölümün son başlığında ise oyuna daha geniş bir perspektifle yaklaşılabilmesi adına oyun olgusunun tarihsel süreç içerisindeki yolculuğu özetlenmiş olup kavramın kökenine ve sonradan kazandığı yeni anlamlara ilişkin bilgi verilmesi amaçlanmıştır.

İkinci bölüm, sanat ve oyun arasındaki ilişkinin farklı yüzleri ile incelenmesine ayrılmıştır. Bu doğrultuda ilk olarak, sanatın oyunsu kökenlerini en çok korumuş dalı olan tiyatronun, dünya yaşamı için bir metafor olarak kullanıldığı *theatrum mundi* (dünya tiyatrosu) kavramı ve bu felsefi kavramın modern sosyoloji araştırmalarındaki bazı karşılıklarına yer verilmiştir. *Tehlikeli Oyunlar*'da da çeşitli şekillerde karşımıza çıkan dünya tiyatrosu düşüncesinin hemen arkasından sanatın oyunla olan ilişkisi, kökensel bağı ve ortak özellikleri geniş bir kapsamda ele alınmış; Freud'un oyun ile sanat arasında kurduğu ilişki incelenmiştir.

İkinci bölümün son başlığında sanatı oyun olarak gören postmodern sanatçıların estetik düzlemdeki oyunbaz yaklaşımları, postmodernizmle bir şekilde bağlantılı olan modernizm, *popart* ve *kitsch* sanat gibi avangart sanatın çeşitli diğer yüzleri etrafında, değişen toplumsal şartlar ve gerçeklik algısı ile ilişkilendirilerek ele alınmış; postmodern edebiyatın üstkurmaca, metinlerarasılık, parodi, ironi vd. oyunsu yöntemleri *Tehlikeli Oyunlar* romanıyla da ilişkilendirilerek etraflıca açıklanmıştır.

Çalışmamızın ana konusunu teşkil eden üçüncü ve son bölümde, buraya kadar elde edilen veriler ışığında *Tehlikeli Oyunlar* romanında oyun kavramının biçim, içerik ve üslup boyutlarındaki çeşitli görünümüleri incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak Oğuz Atay'ın hayatı ve sanatındaki oyun etkisi, bu konuda daha önce yapılmış olan çalışmalar etrafında incelenmiş, konuya dair genel bir kanı ile seçilmiş bir literatür taraması verilmiştir. Romanın incelemesinde ise öncelikle oyun

kavramının metindeki genel görünümüleri, oyun kavramının ontolojik özellikleri ile ilişkilendirilerek açıklanmıştır.

Bunun hemen arkasından, oyun kavramının romanda gerçekliğin sorunsallaştırılmasıyla ilişkili boyutu incelenmiş ve bu doğrultuda romanın anlatı unsurları, oyun/gerçek ikiliği etrafında ele alınmıştır. Daha sonra, *Tehlikeli Oyunlar*'da oyun unsurunun pek çok farklı yüzünü bünyesinde taşıyan ve romanın temel kurgu tekniği olan üstkurmaca ile üstkurmancanın türevleri olan diğer bazı oyunsu tekniklerin romandaki görünümüleri, yeni metinsellik, yeni tarihselcilik ve çoğulculuk ilkeleri etrafında incelenmiştir.

Romanda oyun kavramının önemli karşılıklarından olan tiyatro oyunları, içerik düzleminde motif, biçim düzleminde anlatım tekniği ve dramatik yapı özelliği olarak ayrı başlıklar altında incelenmiştir. Çift-kutuplu anlamlar taşıyan oyun sözcüğünün tematik düzlemdeki görünümüleri ise “iyi oyunlar” ve “kötü oyunlar” başlıkları altında ele alınmıştır. Üçüncü bölümün sonlarında, romandaki oyun ögesinin dilsel boyuttaki karşılığını veren oyunsu üslup özellikleri; dil oyunları, espri ve ironi tekniği etrafında gösterilmeye çalışılmıştır. Tezin sonuç kısmında ise roman incelemesinden sağlanan veriler oyun kavramı etrafında özetlenmiş, çalışmadan elde edilen bulgular çözümlenerek açıklanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN KAVRAMI

1.1. Oyun Nedir?

Öztürkçe kaynaklı oyun kelimesi, felsefeden matematiğe, eğitim bilimlerinden psikolojiye birçok alanda karşımıza çıkan geniş kapsamlı bir kavramı ifade etmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre, ilk anlamıyla “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanan kelime, ayrıca “tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; yarışma; şaşkınlık uyandırıcı hüner; kumar; hile, düzen, desise, entrika”¹ gibi anlamlara gelmektedir. Oyun ifadesinin, oldukça zengin ve sınırlandırması zor bir anlam aralığına sahip olan doğası gereği, zaman içerisinde çeşitli sahalarda kullanımının yaygınlaştığını ve yaygınlaşmaya devam edeceğini öngörmek mümkündür. İçinde ele alındığı disiplinlere ve değerlendirilme kriterlerine göre çeşitlenen birçok farklı tanım ve sınıflandırmaya sahip olduğu için, oyun kavramına interdisipliner bir bakış açısıyla yaklaşmak gerekmektedir.

Ayrıca, oyun kavramı incelenirken kelimenin diğer dillerdeki karşılıklarının bizdeki “oyun” kelimesiyle birebir aynı olguları ifade etmediği de dikkate alınmalı ve bu kavramın, her dilde o dili paylaşan toplumun kültürüne bağlı olarak kazandığı farklı anlamlar olabileceği göz ardı edilmemelidir. Metin And, farklı dillerde “oyun” anlamına gelen kelimeleri inceledikten sonra Türkçe oyun kelimesinin sahip olduğu anlamları diğer diller ile karşılaştırır; kelimenin bazı diğer dillerde taşıdığı “çalgı çalmak” anlamına bugün sahip olmamakla beraber geçmişte müzik anlamını da taşımakta olduğunu belirtir. Türkçe *oyun* kelimesinin sahip olduğu geniş anlamların

¹ **Türkçe Sözlük**, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 2011, s. 1830.

Huizinga'nın oyun kuramını doğruladığını ifade eden And, bu anlamların kökeninde büyük ölçüde ritüelle bağlantılı olduklarını belirtmektedir.²

“Türkçe ‘oyun’ sözcüğü, bunun anlamları ve bu anlamların yöneldiği kavramın incelenmesi bir bakıma, başka dillere göre çok daha ilginçtir. Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat’ta Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar ‘oyun’ sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanısıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi. Farsça bâz eki ile yapılan oyunbaz, hem güzel oyunlar oynayan, hem düzenci, hilekâr anlamındadır. Fiil olarak da, kurcalamak, tehlikeye koymak, değişiklik göstermek anlamlarını yüklenir. ‘Oynaya oynaya’ derken sevine sevine, hoşnutlukla anlamını amaçlarız. Oynaşmak, hem birbiriyle oynamak, hem de sevişmek anlamlarına gelir. Oyunbozan, oyunbozanlık etmek, oyuncak gibi kelimeleri de unutmayalım.”³

Sözcük olarak oldukça geniş bir anlam aralığına sahip olan oyun kavramı etrafında çok sayıda tanımlama ve kuramsallaştırma yapılmıştır. Bunların içinde belki de ilk olarak karşımıza çıkacak olan, oyun-kültür ilişkisine dikkat çeken çalışmaların öncüsü olarak kabul edilen Huizinga'nın oyun kuramı olacaktır. Hollandalı filozof ve tarihçi Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* başlıklı eseri, oyun kavramı üzerine ilk ciddi çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir. Huizinga, bu eserinde oyunun toplumsal niteliklerini ve kültür içindeki yerini araştırmakta ve oyunu kendi ele aldığı perspektiften, şu şekilde tanımlamaktadır:

“Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç

² Metin And, **Oyun ve Bügü**, 3. bs., İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012, s. 36.

³ And, **a.g.e.**, s. 36.

duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.”⁴

Hayvanlar da tıpkı insanlar gibi oynamaktadırlar. Hayvanların da oyun oynuyor olması, oyunun doğal bir içgüdü olduğunu kanıtlar niteliktedir. Oyunun temel özellikleri açısından insanların ve hayvanların oynadıkları oyunlar benzerdir. Bu durum oyunun, insan hayatında sonradan ortaya çıkan bir durum değil, biyolojik olarak insanın doğasında var olan bir eğilim olduğunu göstermektedir. Bu eğilim, kimilerine göre doğuştan gelen bir taklit güdüsünden, kimilerine göre rahatlama ve fazla enerjiyi atma ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Ancak insanların oyunu, elbette ki hayvanların oyunlarından farklı nitelik ve işlevler taşımaktadırlar.

Huizinga da, hayvanlarla insanların oyun konusunda ortak bir içgüdüye sahip olduklarını belirtmekle beraber, oyunun biyolojik ve fiziksel bir faaliyet olmanın ötesinde bir anlam taşıdığını söylemektedir. Oyun, maddi gereksinimleri aşan, zevk almak için gerçekleştirilen bir eylemdir. Biyoloji, psikoloji gibi bilim dallarının üzerinde çalıştığı gibi, oyunu belirleyen doğal eğilimleri açıklamak, oyun kavramını açıklamaya yetmez. Bu nedenle *Homo Ludens*’te oyun, bu disiplinlerde açıklanmayan yönleriyle, kültürel bir olgu olarak ele alınmaktadır. Oyunun çeşitli yönlerini ve insan hayatındaki görünüşlerini inceleyen Huizinga, oyunun iki esas veçhesinin “bir şey için mücadele” veya “bir şeyin temsili” olduğunu söylemekte ve oyunu bir kez de biçim açısından şu şekilde tanımlamaktadır:

“Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.”⁵

⁴ Johan Huizinga, **Homo Ludens**, 6. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2017, s. 53.

⁵ A.e., s. 33.

İnsanı “oyun oynayan insan” olarak niteleyen *Homo Ludens*’te oyun, kültürel bir olgu olarak ele alınmış, kültürün oyunsal karakteri incelenmiştir. Buna göre kültür, “bir evrim süreciyle oyundan kaynaklanmaz”, kültürün bizzat kendisi “oynanan bir şeydir”.⁶ Huizinga, zamanla kültürün oyunsal unsurları arka plana itilmiş olsa da, oyunun kültürden daha eski olduğunu ve insan uygarlığının oyunun içinde, oyun şeklinde ortaya çıkıp geliştiğini savunmaktadır. Ona göre düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim gibi kültür hayatının büyük faaliyetlerinin hepsi oyunsal kökenlere sahiptir. Tarihsel süreç içerisinde ele alındığında oyunun kültürle ve buna paralel olarak insan tabiatıyla ilişkisinin klasik oyun kuramlarını temellendiren çalışmalarda en sık ele alınan konu başlıklarından olduğunu görmekteyiz.

Huizinga’nın görüşlerinden etkilenen diğer bazı önemli araştırmacılar arasında D. W. Winnicott, Roger Caillois, Sutton-Smith, Bernard Suits gibi isimleri sayabiliriz. Bu noktalara değinen çalışmaların, Huizinga’nın oyun ve kültür ilişkisi etrafındaki görüşlerinden beslendiklerini söylemek mümkündür. Huizinga’nın eserlerinin kaynaklık ettiği çalışmalarda varılan genel kanılara göre oyun; insanın en temel dürtülerinden birisidir, onun doğuştan gelen bir özelliğidir, bu nedenle oyun ve kültür tartışılmaz bir şekilde birbirlerine bağlıdır. Oyunlarda tarihsel faktörün önemini vurgulayan Sutton-Smith, oyun-kültür ilişkisine dikkat çekerken oyun malzemesi olan oyuncakların kültürel ürünler olduklarını vurgulamış, kurallı oyunlarda kültürün etkisini incelemiştir.⁷

“Sutton-Smith, Huizinga’ya ait olan görüşlerin bu yüzyıldaki bütün oyun çalışmalarını etkilediğini belirterek, herhangi bir oyun tanımının Huizinga’nın tanımındaki ‘formal’ nitelikler kadar ‘informal’ niteliklere de dayanmak zorunda olduğunu belirtmiştir. Huizinga’nın belirlediği formal özellikler kuşkusuz bazı oyunları açıklayabilir, ama bu özelliklerin yanında pek çok başka ve farklı özellik olduğu da açıktır. Doğru bir oyun tanımı yapabilmek için

⁶ A.e., s. 74.

⁷ Milli Eğitim Bakanlığı, **Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: Oyun Etkinliği-I**, Ankara, 2014, s. 16.

oyunun akıldışı, içtepkiyel, rastlantısal, tekrarlı, zorunlu olan informal niteliklerini de dikkate almak gerekmektedir.”⁸

Avedon ve Sutton-Smith oyunun en temel düzeyde, “eşit olmayan bir sonuç üretmek için, yöntem ve kurallarla sınırlandırılmış güçler arasındaki gönüllü kontrol sistemlerinin bir uygulaması” olarak tanımlanabileceğini belirtmişlerdir. Diğer bir kuramcı David Kelley ise oyunu, “elde edilecek bir nesneyi ve o nesneye ulaşmak için izin verilen yöntemleri belirten bir eğlence şekli” olarak tanımlamaktadır.⁹

Man, Play and Games adlı eseriyle klasik oyun kuramlarına katkıda bulunan Roger Caillois’e göre oyun, “özgür (gönüllü), (zaman ve mekan bakımından) bağımsız, belirsiz, verimsiz, kurallarla yönetilen, yapmacık/öykünmeci bir etkinlik”tir.¹⁰ Huizinga'nın oyunların doğası ve kültür içindeki görünüşleri hakkındaki bazı gözlemlerini kullanan Roger Caillois, oyunları dört türe göre sınıflandırır: agon (yarış/rekabet), alea (şans/talih), mimicry (simülasyon/taklit) veilinx/vertigo (baş dönmesi/kendinden geçme). “Bunlar, oyuna ilişkin *ludus* (kontrollü oyun) ve *paidia* (spontane oyun) şeklindeki bir başka sınıflamaya eklenmişlerdir.”¹¹

Caillois, oyunların toplumsal anlamını tanımlamaya çalışırken kuralsız oyun anlayışını, sıradan deneyim ve gözlemin yerini alan ve bu nedenle aynı türden sosyal kontrole tabi olmayan ‘sanki’/mış gibi (*as if*) oyunlarını da savunur. Uygarlığın gelişmesinde oyunların etkisinden söz eden Caillois, Huizinga'nın gerçek hayat ve oyun arasında yaptığı ayrımı kullanmaya devam etmekle beraber oyun için Huizinga'dan daha pratik, politik ve sosyal kullanımlar öngörmüştür.¹²

⁸Yunus Arslan, Nefise Bulgu, “Oyunla Toplumsallaşma”, **Pamukkale Journal of Sport Sciences**, Vol.1, No. 1, 2010, s. 12.

⁹ Juul, **a.y.**, s. 31.

¹⁰ Jesper Juul: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness", In **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, Ed. by Marinka Copier and Joost Raessens, Utrecht University, 2003, s. 31.

¹¹ Yücel Dursun, **Oyunun Ontolojisi**, 2. bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2019, s. 145.

¹² Irena Rima Makaryk, **Encyclopedia of Contemporary Literary Theory: Approaches, Scholars, Terms**, Toronto, University of Toronto Press, 1993, p. 67-68.

“Jacques Ehrmann, hem Huizinga hem de Roger Caillois’yı yapmış oldukları -gerçekte oyun/oyun olmayan ayrımını us üstüne çıkartan- oyun/realite ya da oyun/bildik, sıradan yaşam ayrımları açısından eleştirir ve ‘onlar bu realite adını verdikleri şeyle ilişkisinde ya da temelde, bu realiteye karşıt olarak oyunu tanımlıyorlar’ der. (...) Oyun ve realitenin ‘birlikte ele alınması’ gerektiği fikri Eugen Fink tarafından da işlenir. O’na göre, oyun, yaşamımızın sürekliliğini ve amaçsal yapısını kesintiye uğratar ve varoluşumuzun genel kipinden bir mesafeyle ayrılır. Bununla birlikte, oyun, normal yaşamımızla ilgili değilmiş gibi görünse de, tasarımlama/temsil etmenin (*representation*) kendi kipinde aslında onunla çok ilişkilidir.”¹³

Bernard Suits, *Çekirge-Oyun, Yaşam ve Ütopya* adlı eserinde, oyunu bir varoluş ideali olarak yücelterek çalışma ve oyun arasında bir karşılaştırma yapmakta; yarar açısından değerli eylemleri çalışma, özü itibariyle değerli eylemleri ise oyun olarak tanımlamaktadır. Suits adı geçen eserinde, kurgusal karakterlerine, Ezop masallarının çalışmak yerine oyun oynadığı için suçlanan karakteri çekirgenin bir rüyası üzerinden, oyun oynamanın anlamı üzerine felsefi tartışmalar yaptırmaktadır. Suits, ön sözde eserin Oyun Kuramı alanına, sosyolojiye veya sosyal psikolojiye katkı niyetiyle ortaya konmadığını, kitabın genel yöneliminin felsefi olduğunu belirtmektedir.

Bernard Suits, felsefedeki tanım karşıtı tutumun en güçlü sözcülerinden biri olan Wittgenstein’in “‘Hepsinde ortak olan bir şeyin olması *gerek*, yoksa ‘oyun’ demezlerdi bunlara deme’—bunun yerine, *hepsinde* ortak bir şey olup olmadığına bak.”¹⁴ ifadesini hatırlatarak onun oyunları tanımlama girişimini, herhangi bir şeyi tanımlamanın abesliğini göstermek adına örnek olarak seçmiş olduğunu ifade eder. Eserinde direkt oyun kavramı yerine, oyun oynamak eylemi için tanımlamalar yapmayı tercih eden yazar, niyetinin tanım karşıtlarına itiraz etmek değil, neyin ne kadar tanımlanabileceğini görmek için sorgulamalar yapmak olduğunu belirtir.¹⁵ Oyunun gerçekte ne olduğunu açıklamaya çalışırken onun çeşitli özelliklerini ve

¹³ Dursun, **a.g.e.**, s. 145-46.

¹⁴ Ludwig Wittgenstein, **Felsefi Soruşturmalar**, Çev. Haluk Barışcan, 4. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2017, s. 51.

¹⁵ Bernard Suits, **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya**, Çev. Süha Sertabiboğlu, 2. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s. 9-10.

oyun kapsamına giren olguları inceleyerek oyun kavramına bir çerçeve çizmek ve alternatif bir oyun kuramı geliştirmek isteyen Suits, güçlü mantık yürütmelerle ve hemen her yönüyle tartışmaya açtığı oyun oynamak eyleminin tanımını ise şu şekilde vermektedir:

“Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır. Ayrıca yukarıdakinin daha basit ve deyim yerindeyse daha kullanışlı versiyonu olan aşağıdaki tanımı da öneriyorum: Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.”¹⁶

Schiller ve Kant’tan sonra sanatın oyun niteliğine vurgu yapmış düşünürlerden biri olan Hans Georg Gadamer, “Oyunun insan yaşamında temel bir işlevi olduğu bilinmesi gereken ilk konudur, çünkü insan kültürü oyun unsuru olmadan düşünülemez.”¹⁷ şeklindeki ifadesi ile tıpkı Huizinga gibi, oyunu kültürle ilişkilendirmiştir. Oyunları yönelimselliklerine göre iki ayrı kategoriye ayıran Gadamer’e göre iki çeşit oyun vardır:

“Bunlardan biri yönelimselliği olan ve ‘bir şeyi’ oynamak olarak ifade edebileceğimiz bir oyun türüdür. Diğeri ise, çocuk oyunları, hayvanların oyunlarında olduğu gibi, her daim var olan oyundur. Küçük çocuk da ‘bir şeyi’ oynar ama bir önceki gibi değildir. Yani, bu ya da şu oyunu kastederek oynamaz. Basitçe oyunun kendi edimi içerisinde yer alır. Öte yandan *bir şey* oynayan biri, nasıl oynaması gerektiğini önce keşfeder, öğrenir sonra başlar. Oyuncu burada koşulların ve kuralların farkındadır. Bir anlamda bu spor oyunlarına benzer, kişi istediği zaman oyuna girer ya da

¹⁶ A.e., s. 56.

¹⁷ Hans-Georg Gadamer, **Güzelliğin Güncelliği: Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat**, Çev. Fatih Tepebaşı, Konya, Çizgi Kitabevi, 2005, s. 32.

kendisini oynamaktan geri tutar. İnsani oyunların oyunculuğu bu türdendir.”¹⁸

Oyun üzerine çalışan pek çok araştırmacı çeşitli oyun sınıflandırmaları önermiş olsa da, R. Rawdon Wilson’ın oyunu, sınırlı bir perspektiften değil, çalışmamızı daha çok alakadar edecek şekilde; edebiyat ve dile ilişkin kullanım alanları ile birlikte ele alıp sekiz kategoriye ayırarak yaptığı oyun sınıflandırması önemlidir. Oyunun, incelememize konu olan *Tehlikeli Oyunlar* romanındaki çeşitli karşılıklarını, işlevlerini ve geniş anlam aralığını da görmemize yardımcı olacağı için bu sınıflandırmadan kısaca bahsetmemizde yarar var. Rawdon Wilson’un belirlediği bu sekiz kategori özetle şöyledir:

- (1) Çocuklara kültürel normları, sosyal değerleri ve sorumluluk kalıplarını öğreten, onları bir gün oynayacakları sosyal rollere hazırlayan eğitici oyun veya *paideia*.
- (2) Kökeni Schiller’e kadar ulaşan, oyunu insan deneyiminin temeli ve insanın en yüksek ideallerini ve kendini gerçekleştirmei başardığı bir alan olarak kabul eden felsefi düşünce.
- (3) Kendi ayırt edici kurallarına tabi olan, kendi kendine yeten, kendisini referans alan ve metin-dışı dünya için olası ve mantıklı görünmeyen fantezi dünyalarını mümkün kılan edebi metinler.
- (4) Bilinç ve ego üzerinde kontrolcü ve hatta manipülatif etkileri olan bilinçaltının, bilinç üzerindeki oyunları. Bu bağlamda bilinç üzerine kurulu insan dili ve edebi metinler de bilinçaltının oyun alanı olarak görülür.

¹⁸ Dursun, **a.g.e.**, s. 109.

- (5) Günlük yaşamda ya da sanatta/edebi metinlerde gerçekliğin yerini alan, insanın hayal gücünün tezahürlerini yaşadığı rol yapma (“mış gibi yapma”) ve simülasyon oyunları.
- (6) Wittgenstein’in *Felsefi Soruşturmalar*’da (1953) ortaya koyduğu, dil de dahil olmak üzere tüm insan faaliyetlerinin temelini oluşturan mantıksal ilkel etkinlikler olarak oyunlar.
- (7) Belirli, sınırlı bağlamlarda karar verme için rasyonel stratejilerin mantıksal-matematiksel analizine dayanan oyunlar.
- (8) Derrida’nın özgür oyun (*jeu libre*) konseptine dayanarak post-yapısalcı ve yapıbozumcu yaklaşımlarda formüle edilmiş olan, göstergeler arası anlam ağlarında, “farklılıklar” ve “izler” üzerinden ilerleyen sonsuz ikameler oyunu.¹⁹

Oyun kavramı etrafında yapılan çalışmalar, ortak bazı özellikler barındırmakla beraber, oyunun ele alındığı kriterlere göre oyun olgusu, farklı yönleri ile öne çıkarılmaktadır. Her araştırmacı oyunu, kendi sahasına ve amaçlarına göre değerlendirdiği için oyun kuramları birbirinden çok uzak görülebilmektedir. Çünkü oyun derken kastedilen şey, kağıt oyunu, çocuk oyunu, yarışma-müسابaka türü oyunlar, spor oyunları, bilgisayar oyunları gibi fiziksel eyleme dayalı oyunlar olabileceği gibi kurgusal temelli bütün etkinlikler ve kültürel olgular da oyun kapsamında değerlendirilmektedir.

İnsanın hemen her yaratıcı eyleminin temelinde bir oyun özü yattığını kabul edersek kavramın sınırlandırılmaz bir anlam genişliğine ulaştığını görebiliriz. Bu anlam zenginliğinden faydalanan çağdaş kuramcılar da oyun ifadesini kendi çalışmalarında rahatça kullanabilmektedirler. Transaksiyonel oyun analizi, matematiksel oyun teorisi gibi oyun kuramları bunlara örnek olarak gösterilebilir.

¹⁹ Robert Rawdon Wilson, “In Palamedes’ Shadow: Game and Play Concepts Today”, **The Canadian Review of Comparative Literature**, Vol.12, No: 2, 1985.

Bazı kuramcılar bu duruma tepki göstererek oyun kavramının rastgele kullanılmasına karşı çıksalar da günümüze kadar ortaya konulan oyun kuramlarına göz attığımızda kavramın kullanımına yönelik bir sınırlandırmanın mümkün olmadığını açıkça görmekteyiz.

Görüldüğü üzere, kişinin gündelik hayat ilişkilerindeki planlı davranışlarından mesleki hayat stratejilerine, çeşitli boş zaman değerlendirme ve eğlence faaliyetlerine kadar birçok şey oyun olarak adlandırılabilir. Ayrıca oyun kelimesi, gündelik dilde kullanılan strateji, plan, hile, tuzak, rekabet anlamlarıyla; ekonomi, siyaset ve politika gibi alanlarda yapılan çalışmalarda da kendisine yer edinen bir terimdir.

Oyunun, geçmişten günümüze olan evrimini izlemenin, bizlere tarih ve kültür araştırmaları alanlarında söyleyeceği çok şey olmakla beraber; günümüzün modern toplumlarını anlamak, bu toplumların kültürel ve sosyolojik yapılarını, gündelik yaşam pratiklerini çözümlemek adına da pek çok ipucu verecektir. Oyunun kültürel alandan siyasete, psikolojiden ekonomiye ve eğitimin teknolojiye kadar hemen her alanda ne kadar farklı ve zengin anlamlar taşıdığını görmek bizlere göstermektedir ki; oyunu açıklayabilmek için, onun dile yansıyan çeşitli mecazlarından edimsel oyunlara kadar uzanan kapsamdaki anlam genişliğini idrak etmek gerekmektedir.

1.2. İnsan Gelişimi Açısından Oyun

Oyun yalnızca çocuklara özgü bir eylem olmamakla beraber, oyun dendiğinde akla çocuk gelmektedir. Huizinga'ya göre “[ç]ocuk oyunu, oyunsal niteliğe en saf görüntüsü altında sahiptir.”²⁰ Çocuğa yüklenen anlamı, çocukluk anlayışını ifade eden çocukluk imgesi, çağlar boyunca farklı anlamlara sahip olmuştur. Ancak çocukluktaki oyunların, çocuk eğitiminde ve insan (zihinsel, bedensel, duygusal, sosyal ve psiko-sosyal vs.) gelişimindeki rolü, Platon ve Aristoteles gibi antik Yunan filozoflarına kadar sayısız düşünür ve araştırmacı

²⁰ Huizinga, a.g.e., s.38.

tarafından üzerinde düşünölen ve önemsenenden bir mesele olmuştur. Platon *Yasalar*'da eğitimin ne şekilde olması gerektiğini Atinalı'nın dilinden şöyle açıklar:

“Öyleyse başlıyorum: başarılı olmak isteyen bir kimsenin çocukluğundan itibaren eğlenirken ya da çalışırken bu amacına uygun şeylerle uğraşması gerekir, diyorum. Sözğelişi, iyi bir çiftçi ya da iyi bir duvarcı olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır, çiftçi de bunun için yapmalıdır, bunları yetiştiren kişi de her birinin eline aslının aynı küçük araçlar vermeli, örneğin marangozun cetvel ve çeköl kullanması, savaşçının oynarken ata binmesi gibi önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları öğretmeli, oyun aracılığı ile çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yönlendmelidir. Biz diyoruz ki, eğitimin özü, oyun çağındaki çocuğun ruhunu yetişkinliğinde mükemmel bir insan olması için işinin erdemini gerektiren şeye karşı özellikle heveslendiren doğru yönlendirmedir.”²¹

Çocuğun oyun oynamadaki amacı eğlencedir; ancak o farkında olmasa da oyun, çocuğunun sosyalleşmesi, eğitimi ve gelişimi için eşsiz bir araçtır. Oyunun eğitsel değeri eğitimciler, düşünürler ve psikologlar için üzerinde önemle durulan ortak bir mesele olagelmiştir. Comenius, Montaigne, Locke, Rousseau, Salzmann, Froebel, Montessori, Freud, Piaget, Erikson ve Vygotsky gibi birçok araştırmacının bu yöndeki çalışmaları oyunun çocukluktaki kritik rolünü vurgulamaktadır. Rousseau için oyun, çocukluk dönemindeki ruhsal ve bedensel gelişmenin doğal bir parçasıdır. Eğitim ve öğretimde oyun etkinliğini savunan Locke ise, derslerin daha verimli hale gelmesi için çocuğun oyun içgüdülerinden faydalanılması gerektiğini savunmaktadır.²²

İnsanın neden oynadığı ve oyunların insan gelişimine sağladığı katkılar hakkında çeşitli kuramlar ortaya konmuştur. İnsanın neden oyun oynadığı sorusuna cevap arayan teorilerin en genel sınıflandırması, oyun kuramlarının klasik oyun

²¹ Platon, **Yasalar**, Çev. Candan Şentuna ve Saffet Babür, 3. bs., İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2007, I. Kitap: 643 b-c-d, s. 74.

²² Mustafa Ergün, “Oyun ve Oyuncak Üzerine”, **Milli Eğitim Dergisi**, C.1, No: 1, 1980, s.102.

kuramları ve çağdaş/modern oyun kuramları olarak iki başlık altında toplanması olmuştur. Kimi araştırmacılar, bu başlıklar altındaki kuramların sayısını arttırdıkları gibi, yukarıda verilen klasik-çağdaş ayrımının dışında bu kuramları klasik, dinamik ve çağdaş/modern olarak üç başlık altında toplamayı tercih edenler de olmuştur.

Klasik oyun kuramları oyun oynamanın sebeplerini daha çok biyolojik ve içgüdüsel sebeplerle açıklarken, çağdaş kuramlar insanın neden oyun oynadığı sorusuna psikolojik ve bilişsel yönden cevaplar aramakta ve oyunun çocuk gelişimindeki etkilerini açıklamaya çalışmaktadır. Bu kuramlar, meseleyi ele aldıkları perspektif ve kriterlere göre, oyunun farklı özelliklerine eğilmekte dirler. Ancak bu sınıflandırmayı oyun kuramları için genel bir model olarak düşünmek yanlış olacaktır. Zira verilen ayrıma tabi olan oyun kuramları, oyunu, çocuk oyunları anlamında ele alıp oyun oynamanın nedenlerine yöneldikleri için oyun kuramı sahasında ortaya konulan çalışmaların ancak sınırlı bir bölümünü oluşturmaktadır.

“19. ve 20.yüzyılın başlarında oyunun toplumsal ve bireysel gelişimde oynadığı rolü inceleyen bazı kuramlar öne sürülmüştür. Ancak bu kuramlar yeteri derecede kanıtlayıcı nitelikte kuramlar değildir. Kuramların yetersizliği ise yanlış olmaktan ziyade parçalı ve tamamlanmamış olmalarından kaynaklanmaktadır. Öte yandan bu kuramların çoğu, her yaştaki insanların oyunlarından çok, çocukların oyunları ile ilgilidir. Hiç biri tek başına niçin oyuna başvurulduğunu açıklamaya yetmemektedir.”²³

Klasik oyun kuramları; *Rahatlama/Fazla Enerji Kuramı* (Schiller ve Spencer), *Dinlenme/Enerji Kazanma Kuramı* (Lazarus), *Öncül Deneme/Hazırlık Yapma Kuramı* (Groos), *Bağlantı Kuramı* (Hall) gibi kuramlardır. Rahatlama Kuramı, vücutta biriken enerjinin amaçsız etkinlikler yani oyun yoluyla harcandığını varsayan ve böylece organizmanın rahatlayacağını söyleyen kuramdır. Oyunun, harcanan enerjinin yeniden kazanılması için oynandığını ileri süren *Dinlenme*

²³ Mahmut Tezcan, *Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi*, 4. bs., Ankara, Atilla Kitabevi, 1994, s. 63.

Kuramı ise rahatlama kuramının tam tersi olarak görülmektedir. *Öncül Deneme Kuramı*, oyunun gelecek yaşam için bir ön hazırlık ve alıştırma olduğunu savunurken *Bağlantı Kuramı*, oyunu ilkel hareketlerin bir devamı olarak kabul eder ve oyunun, bireyde var olan anti-sosyal eğilimlerden arındırma işlevi olduğunu ileri sürer.²⁴

Freud, Piaget, Erikson ve Vygotsky gibi kuramcıların öncülük ettiği çağdaş oyun kuramlarına ise *Psikoanalitik Kuram*, *Bilişsel/Zihinsel Gelişim Kuramı* ve *Sosyo-kültürel Gelişim Kuramı* örnek gösterilebilir. İlk olarak Freud tarafından öne sürülen *Psikoanalitik Kuram*a göre oyunun iki temel özelliği vardır. Bunlardan birincisi, oyunun çocuğun sevilme, ilgi görme, yakınlık gibi gereksinimlerinin doyurulmasını sağlaması; ikincisi ise çocuğun oyun yoluyla günlük hayatta karşılaşıp etkisinde kaldığı travmatik olayları tekrar ederek bu yaşantıların psikolojik baskısını azaltması ve bunlar üzerinde egemenlik sağlamasına yardımcı olmasıdır. Oyunun, çocuğun gündelik yaşamda ortaya seremediği duygu ve eğilimlerini dışa vurduğu bir alan olması nedeniyle psikolojik sıkıntıların tedavisinde oyun terapisi uygulanmaktadır.

Psikoanalitik kuramın önemli temsilcilerinden Erikson, oyunun benlik gelişimindeki önemli etkileri üzerinde durmakta, çocuğun; uyum süreçlerini sağlaması, fiziksel ve sosyal beceriler kazanması, istek ve ihtiyaçlarını yansıtması için oyunun önemini dile getirmektedir. Erikson'a göre oyun, çocuğun psikososyal gelişiminin aynasıdır. Çocuklar, oyun yoluyla benliklerini ve duygularını dramatize etmeyi ve karşılaştıkları yeni duygu ve durumlarla baş etmeyi öğrenirler.

“(...) Erikson için oyunun Freud için olduğundan çok daha geniş bir anlamı vardır. Oyun sadece tehlikeli arzu ve dürtülerin boşaltılması olmayıp, fiziksel ve zihinsel büyümede insanın kalıtımındaki normal gelişim düzensizlikleriyle ve çelişkilerle başa çıkmak için sembolik bir araçtır. Yalın bir söyleyişle, Ben'in oyunu hastalığın değil sağlığın ifadesidir. Oyunun, duygusal rahatsızlığı olan çocuklar için iyileştirici gücü olmasına karşın, oyun bu işlevin ötesine geçer.

²⁴ Şule Erşan, “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun Ve Çalışma (İş) İle İlgili Algılarının İncelenmesi” Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara- 2006, s. 8.

Tarihte belirli bir zamanda, belirli bir toplumda ve belirli bir etnik çevrede büyümek, her bireye insan olmanın gerektirdiği uyum sağlama sorunlarını getirir. Genç bir insanın çatışmalarının hepsi çocuk bakımındaki belirsizliklerden kaynaklanmaz; bazı çatışmalar, büyümenin ve belirli sosyal çevrelere uyum sağlamanın sonucudur. Bu nedenle oyun ailesel travmaların ifadesine indirgenemez; daha geniş anlamda oyunun, bir çocuğun büyümesinin yanısıra benliğe ve sosyal çevreye uyum sağlamanın birçok farklı yönünü simgelediği kabul edilmelidir.”²⁵

Oyun gelişimiyle zihinsel gelişim arasında bir ilişki olduğunu savunan Piaget’nin *Bilişsel Gelişim Teorisine* göre, çocuklarda oyunun gelişimi 0-2 yaş arasında *alıştırmalı oyun*, 2-7 yaşlar arasında *sembolik oyun* (taklit-simgesel oyun) ve 7-12 yaş arası *kurallı oyun* olmak üzere üç farklı evrede tamamlanmaktadır. Alıştırmalı oyunda motor faaliyetler en belirgin özelliklerken simgesel düşünmenin temelini oluşturan ikinci evredeki *taklit/“mış gibi yapma”* oyununda çocuk temsili oyunlar oynamaktadır. Daha ileri bir zihinsel düzey gerektiren üçüncü evrede ise oyunun kuralları ve bu kurallara uyulmaması hâlinde verilecek cezalar diğer çocuklarla birlikte belirlenmektedir. Kurallı oyunlarla çocuk, sosyal normlara uygun davranma becerisini edinir.²⁶

Öğrenmede “sosyal biliş” yaklaşımını savunan ünlü Rus psikoloğu Lev Vygotsky ise, sosyal çevrenin çocuğun bilişsel gelişiminde önemli bir rolü olduğunu savunmaktadır. Vgotsky’ye göre oyun, duyuşsal gelişime olduğu kadar bilişsel gelişime de katkıda bulunmaktadır.²⁷ Çocukların, gerçek yaşam deneyimlerinden elde ettikleri birikimlerle yeni davranışlar ürettiklerini söyleyen Vgotsky, oyunu, gereksinimlerin karşılanmasından ziyade hayal gücünün ortaya çıkarılması olarak ele almaktadır.

Çocuğun kişisel gelişiminde hayatı ve çevreyi anlamlandırma, sosyal ilişki kurma, gelecek yaşamına hazırlık yapma, kişiliğini inşa etme, yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirme gibi faydaları bulunan oyun, çocuk eğitiminde yaygınlığı gün

²⁵ David Elkind, **Çocuk Ve Toplum: Gelişim Ve Eğitim Üzerine Denemeler**, Çev. Demet Öngen, Haz. Bekir Onur, Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi, 1999, s. 98-99.

²⁶ MEB, **a.g.e.**, s. 14-15.

²⁷ Hülya Pehlivan, **Oyun ve Öğrenme**, Ankara, Anı Yayıncılık, 2005, s.37-38.

geçtikçe artan, eğlenceli ve kalıcı öğretim için en etkili yöntemlerin başında gelmektedir. Oyun kelimesini fiziksel oyun anlamındaki karşılığı ile düşündüğümüzde, oyun oynamanın çocuğun kişisel gelişimine katkılarının; çocuğa benliğini oluşturma ve ifade etme yönünde sağladığı avantajların, özellikle de pedagojik alanda yapılan çalışmalarda sıkça ele alınan konu başlıklarından olduğunu görmekteyiz.

İnsan hayatının her döneminde oyun, varlığını çeşitli şekillerde sürdürmektedir. Oyunun hem çocuk hem de yetişkin insanın hayatındaki “bilişsel, duyuşsal ve devinişsel davranış alanlarını geliştir[en]” bir türü, yaratıcı drama etkinlikleridir. “[B]ir gurubu oluşturan üyelerin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak, bir amacın, düşüncenin, doğaçlama, rol oynama (rol alma) vd. tekniklerden yararlanarak canlandırılması” anlamına gelen ve “oyunun genel özelliklerinden doğrudan yararlan[an]” yaratıcı drama; eğitimde, psikolojide ve diğer pek çok alanda her yaştan bireyin gelişimine katkıda bulunarak oyunu ve oyun ile öğrenmenin eğitsel faydalarını hayatın her alanına ve dönemine taşımaktadır.²⁸

Çocuk eğitimi ve gelişimi için en iyi araçlardan biri olarak görülen oyun, yetişkinler için de vazgeçilmesi mümkün olmayan bir faaliyettir. Yetişkin insanlar da eğlenmek, zaman geçirmek, psikolojik rahatlama sağlamak, sosyal bağlar kurmak için çeşitli oyunlar oynarlar.²⁹ Kişinin eğitimi veya kendisini ifade etmesi için hayatının her döneminde oyun ve drama temelli çeşitli etkinliklere başvurduğu gözlemlenmektedir. İnsanın kişisel gelişimine katkı sağlayan oynama etkinliği sayesinde, yaşamın her çağında öğrenmek, zihinsel ve bedensel beceriler kazanmak gibi çeşitli bireysel ve toplumsal faydalar elde etmenin mümkündür.

1.3. Psikoloji ve Oyun

²⁸ Ömer Adıgüzel, **Eğitimde Yaratıcı Drama**, 9. bs., Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2016, s. 41, 49.

²⁹ Lenore Terr, *Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır: Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde* başlıklı eserinde oyunun çocuklar için olduğu kadar yetişkinler için de önemli bir ihtiyaç olduğunu savunmaktadır.

Araştırmacılar uzun zaman önce oyunun, insan psikolojisi ve gelişimi üzerindeki olumlu etkilerini; eğitimde öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve psikolojik sağaltım etkisine sahip olduğunu fark etmişlerdir. Oyunun insan gelişimi açısından öneminden bahsederken gördüğümüz üzere Freud, Piaget, Erikson gibi isimler oyunu bireyin ruhsal, bilişsel, psiko-sosyal yönlerden gelişimi açısından ele almış, oyun oynamanın insan psikolojisi ve benlik gelişimi üzerindeki rollerini incelemişlerdi. Piaget, “pratik olarak her türlü psikolojik aktivitenin başlangıçta oyunda yürürlüğe girdiğini, bilişsel aktivitenin oyunu başlattığını ve oyunun da bilişsel aktiviteyi güçlendirdiğini” ifade etmiştir.³⁰

Ancak oyunun ruhsal olarak rahatlatıcı ve sağaltıcı özellikleri çocuklukla sınırlı değildir. Çok eski yüzyıllardan beri yalnızca çocuk oyunlarında değil; dinî ritüellerden geleneksel oyunlara, Orta Çağ karnavallarından günümüzdeki yaratıcı drama etkinliklerine kadar oyunun çeşitli türlerindeki psikolojik sağaltım etkisini gözlemlemek mümkündür. Sanatın, kişide duygusal arınma amacına hizmet ettiğini düşünen Antik Çağ filozofu Aristoteles, klasik tiyatronun -özellikle de trajedinin- “acıma ve korku yoluyla, tutkuların *katharsisini* gerçekleştiren bir sanat” olduğundan bahsederken oyunlardaki sağaltım etkisine benzer bir arınmadan söz etmiştir.³¹

Sanatın ve özellikle de dramatik oyun türü olarak değerlendirilen tiyatronun oyunla olan kökensel bağı düşünüldüğünde, her ikisinin insan psikolojisi üzerinde benzer etkilere sahip olması daha iyi anlaşılacaktır. Nitekim Freud da, Aristoteles’in tiyatronun duygu boşaltımı (*katharsis*) etkisi üzerine söylediklerinden yola çıkarak, bir tiyatro oyunu seyretmenin, yetişkinlere çocuklukta oyunun verdiği şeyi verdiğini söyler. Çocukla seyircinin yaşadığı ortak haz, kendisinde büyüklerin yaptıklarını yapabilme arzusu duyan çocuğun oyun oynarken yaşadığı hoşlanma duygusu ile “bir kahraman olmak için” özlem duyan seyircinin sahnedeki kahramanla “özdeşleşme” yoluyla sağladığı “yanılsamaya dayalı” tatmindir. Böylece kişi “istem boşaltarak” duygularından kurtulmuş; rahatlama ve zevk duygularına (bu

³⁰ Wilson, **a.g.e.**, s.186.

³¹ Ahmet Cevizci, “Önsöz”, Aristoteles, **Poetika: Şiir Sanatı Üzerine**, Çev. Furkan Akderin, Haz. Ahmet Cevizci, 3. bs., İstanbul, Say Yayınları, 2017, s. 27.

zevk, Freud'a göre her duygu uyanışında muhakkak ortaya çıkan cinsel uyarılmadır) erişmiş olur.³²

Oyunun, kişilik gelişimi üzerindeki etkilerine değinen Freud, oyunun insan psikolojisi üzerindeki etkileri üzerine düşünmüş; çocuğun cinsellik, saldırganlık gibi bastırılmış duygularını, bilinçaltı eğilimlerini oyun yoluyla eyleme döktüğünü; gerçeğe dönüştürdüğünü savunmuştur. Freud, çocuğun oyun oynayarak yetişkinlerin yaptığı şeyleri taklit etmekten hoşlandığını, ayrıca birikmiş duygularını boşaltarak duygusal arınma ve rahatlama yaşadığını ifade etmiştir. Böylece oyun, çocuğun gizli yönelimleri, arzuları ve problemleri, hatta travmaları ile baş etmesinde önemli bir araç konumuna gelmektedir. Mantıksal düşünmenin başlamasıyla yerini düşlemlere bırakan oyun, çocuk için ciddi ve yoğun bir uğraştır.

İnsan psikolojisi üzerindeki sağaltıcı etkilerinin keşfedilmesi sonucu oyun, çocukların psikolojik sorunlarının tedavisinde, bir terapi yöntemi olarak kullanılmaya başlanmıştır. “Çocuk psikolojisini tanıma, takip etme ve gerektiğinde müdahale etmek için kullanılan”³³ oyun terapisi, Freud'un psikanaliz ve oyunla ilgili çalışmalarından beslenmiş ve çocukların serbest oyunlarını, çocuk psikolojisinin analiz edilmesinde ve çocuğun ruhsal sorunlarına yönelik bir terapi yöntemi olarak kullanılmasında araçsallaştırmıştır. Oyunun çocuk gelişimi ile ilişkisi ve oyun terapisi denilen alan, psikoloji sahasındaki oyun çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. İnsanın ruhsal sağlığına etkileri düşünüldüğünde oyun, psikolojik tedavilerde kullanılan bir araç olmanın ötesindedir; Winnicott'ın da ifade etmiş olduğu gibi, oyunun bizzat kendisi bir terapi.³⁴

Oyun terapisinde psikanalitik yaklaşımın dışında *Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi*, *Çocuk Merkezli Oyun Terapisi*, *Deneyimsel Oyun Terapisi*, *Anlatısal Oyun Terapisi*, *Gestalt Terapisi* gibi çeşitli kuramsal yaklaşımlar mevcuttur. *Psikanalitik Oyun Terapisi* yaklaşıma göre çocuklar, oyun yolu ile duygularını ifade etmektedir.

³² “Sahnedeki Psikopatik Kişilikler”, Freud, **Sanat ve Edebiyat**, Çev. Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen, 2. bs., İstanbul, Payel Yayınları, 2016, s. 113-14.

³³ Sultanberk Haltamov, “Önsöz”, **Oyun Terapisinde Pratik Teknikler: Çocuklar İçin Psikoeğzersiz Programları**, Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2016.

³⁴ D.W. Winnicott, **Oyun ve Gerçeklik**, Çev. Tuncay Birkan, 4. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2017, s. 71.

Oyundaki bu sembolik anlamların tespit edilmesi, yorumlanıp çocuğa sunulması yolunda psikanalitik çalışmalar yapan Melanie Klein, oyunda kullanılan fantezi, arzu ve deneyimlere bağlı sembolik dil üzerine yaptığı oyun analizleriyle -tıpkı Freud'un rüya yorumlamalarında yaptığı gibi- çocuğun bilinçdışını keşfettiğini söyler.³⁵

“Oyun ilk kez Freud tarafından (1909) psikoterapide ‘yardımcı araç’ olarak kullanılmıştır. Freud çocuk oyununun üç ana işleve hizmet ettiğini ileri sürmüştür. Bu ana işlevler; çocuğun, kendini serbest biçimde ifade etmesini sağlamak, arzularının gerçekleştirilmesi ve yaşanan travmatik deneyimlerin üstesinden gelmesini sağlamaktır. Çocuktaki rahatsız edici ‘birikmiş’ duyguların oyun yolu ile dışavurumunu sağlamak, oyun terapisinin en önemli amacı olarak belirlenmiştir. Melanie Klein (1932) ve Freud’un kızı A. Freud (1946) çocuklar ile çalışırken oyunu ‘yardımcı’ teknik değil, en önemli araç olarak kullanmaya başlamışlardır. Klein, oyunun bilinçdışına bastırdığı malzemelerin bilinç düzeyine getirilmede önemli rol oynadığına inanmıştır. Klein, oyun sayesinde, geleneksel psikanalistlerden farklı olarak, çok küçük çocuklar ile görüşmeler yapmıştır. Anna Freud ise oyunun, çocuklar ile iletişim kurmayı ve terapötik ilişkinin oluşumunu kolaylaştırdığına inanmıştır. Vygotsky, Leontev ve Elkonin gibi Rus uzmanlar da oyunu çocuk terapisinde kullanmışlardır.”³⁶

Bununla beraber oyun ve drama temelli terapi yöntemlerinden, yalnızca çocuklar değil, yetişkinler için de bir terapi yöntemi olarak yararlanılmaktadır. Bu hususta, dramatik oyunun psikolojik tedavilerde bir teknik olarak kullanılan ve yetişkinlerin ruhsal terapilerine de uygulanabilen psikodrama yönteminden bahsetmek gerekir. “Psikodrama, sözcük olarak, insanın iç dünyasını ifade den ‘pysche’ ile hareketi, eylemi ifade eden ‘drama’ sözcüklerinin birleşiminden oluşmakta ve insanın iç dünyasının eyleme dönüşmesi anlamına gelmektedir”.³⁷ Bireysel terapilerde de kullanılmakla birlikte, genellikle grup

³⁵ Melanie Klein, “The Psycho-analytic Play Technique: its history and significance”, Roger Money-Kyrle, Melanie Klein and Paula Heimann, **New Directions in Psycho-analysis: The Significance of Infant Conflict in the Pattern of Adult Behaviour**, London (Maresfield Library), Karnac Books, 1985, s. 19-20.

³⁶ Haltamov, **a.g.e.**, s. 12.

³⁷ Adıgüzel, **a.g.e.**, s. 299.

psikoterapilerinde uygulanan psikodramada, doğaçlama oyun kurma ve rol yapma edimleri üzerinden kişilerin kendi bilişsel süreçlerini algılayıp yorumlamaları, ruhsal gelişim ve psikolojik sağaltım etkilerine ulaşmaları amaçlanmaktadır.

Huizinga'nın oyunla kültürün bağlantısını ortaya koyduğu ve oyunu insan deneyiminin temeline yerleştirdiği çalışmalarından etkilenmiş olan İngiliz psikanalist ve çocuk doktoru Donald Woods Winnicott, Huizinga'nın sosyolojik bakışla ele aldığı oyun kavramını psikoloji alanında incelemektedir. “Bence oyun insanı doğal olarak kültürel deneyime götürür, hatta kültürel deneyimin temelini oluşturur.”³⁸ ifadesinin yer aldığı *Oyun ve Gerçeklik* adlı eserinde Winnicott, psikoterapilerinde oyundan ne şekillerde faydalandığını klinik veriler aracılığıyla açıklamış ve oyunu; bebeğin geçiş nesnelerini kullanarak iç gerçeklikle dış gerçeklik arasında kurduğu ara deneyim bölgesi olarak tanımlamıştır. Bebeklik çağındaki geçiş olguları alanı aracılığıyla kurulan ilk bağlantıdan başlayarak oyunun, kişinin; ruhsal gelişiminde, kendilik duygusunun oluşmasında ve kültürel hayatının temelinde oynadığı çeşitli rolleri irdelleyen Winnicott, oyunu, “sonradan genişleyerek yaratıcı yaşama ve insanın bütün kültürel yaşamı haline gelen üçüncü bir alan”³⁹ olarak nitelemektedir.

Winnicott ayrıca, oyunun ontolojik yapısı gereği karşıtlıkların bir aradalığını sağlayan “arada olma” özelliğini, insanın psikolojik durumu üzerinden açıklamıştır: “Oyunun esası her zaman, kişisel ruhsal gerçeklik ile gerçek nesnelerin denetlenmesi deneyimi arasındaki etkileşimin istikrarsızlığıdır.”⁴⁰ diyen Winnicott’a göre, oyun alanı; kişisel gerçeklik ve nesnel olarak algılanabilen gerçek dünya arasında, yaratıcı yaşama ve insanın bütün kültürel yaşamı haline gelen üçüncü ve ilk ikisinin aksine değişken bir alandır. Zira biz deneyimlerimizi bu alanda yaşarız. İnsanın deneyimsel varoluşunun tamamının oyun oynama temeli üzerinde inşa edildiğini dile getiren Winnicott’ın da dile getirdiği üzere, “[h]ayatı geçiş olguları alanında, bireyin iç gerçekliği ile bireylerin dışında kalan ortak gerçeklik arasındaki ara bölgede

³⁸ Winnicott, **a.g.e.**, s. 133.

³⁹ **A.e.**, s. 129.

⁴⁰ **A.e.**, s. 68.

yaşarız.”⁴¹ Bu ara bölgeyi oyun alanı olarak değerlendiren ünlü psikanalist, çocuğun gerçeklikle ilişkisini biçimlendirmesinde oyunun rolünü açıklamıştır.

Fiziksel olarak oynanan etkinlik türü oyunların, insan gelişimi ve psikolojisi üzerindeki etkilerinin incelenmesinin yanı sıra, psikoloji alanında oyundan bir kavram olarak da yararlanılmış olduğunu görmekteyiz. Oyun kelimesi, günlük dilde kazandığı çeşitli yan anlamlarla koşutluk içerisinde, insan zihninin ve davranışlarının, toplumsal ilişkilerin karmaşık ve gizemli yapısını ifade etmek için psikoloji, felsefe, sosyoloji gibi alanlarda yapılan çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır.

Psikoloji alanında özellikle Freud’un bilinçaltını keşfetmesiyle ortaya çıkan psikanalitik kuram, insan bilincinin ve benliğinin tıpkı bir oyuncak gibi bilinçaltı tarafından kontrol edildiğini ve yönlendirildiğini göstermiş, böylece bilinçaltının insan davranışları üzerindeki etkisinin oyun olarak nitelenmesi meşhur bir eğilim haline gelmiştir. Buna göre tıpkı kurallı bir oyunda olduğu gibi, bilinçaltı yasalarıyla işleyen bir yapının oyunsu tezahürleri, insan davranışlarının temelini oluşturmaktadır. Freud’un insan gerçeğinin görüldüğünden çok daha karmaşık ve bilinmezlerle dolu olduğunu gösteren bu meşhur keşfi, modern çağlarda mutlak gerçeğin sorgulanmasına neden olan gelişmelerin başında gelmektedir.

Bütün bunların dışında sosyologların ve davranışçı psikologların, insanın sosyal davranış biçimlerini rol/oyun olarak tanımladıklarını görmekteyiz. Kanadalı psikiyatr Eric Berne’in insan davranışlarını açıklamak için, 1950’lerde *İnsanların Oynadığı Oyunlar (Games People Play)* adlı eseriyle temelini attığı *Transaksiyonel Oyun Analizi*, insan davranışlarını bilinçaltı etkileriyle açıklamada oyun kelimesini kullanan en ünlü kuramdır. Oldukça dikkat çekmiş olan bu sosyal ilişki kuramında, insanların kullandığı bilinçdışı davranış kalıpları “oyun” olarak adlandırılıp incelenmektedir. Berne, prosedürlerden, ritüellerden ve vakit geçirme oyunlarından farklı olduğunu söylediği oyun tanımını şu şekilde vermektedir: “Oyun, çizgileri belli

⁴¹ A.e., s. 87.

olan ve önceden tahmin edilebilen bir sonuca doğru gelişen, birbirini tamamlayıcı mahiyette ve hedefi açığa vurulmamış bir transaksiyon dizisine verilen addır.”⁴²

Berne, oyun olarak adlandırdığı bu davranışların kişide açığa vurulmamış, gizil motivasyonları olduğunu, sömürü unsuru içerdiklerini ve bedel denilen olumsuz bir duyguyla sonuçlandıklarını belirtir. İnsan ilişkilerinde oynanan “bir oyun, gerçek yaşantının yokluğunda onun yerine geçen bir şeydir.”⁴³ Burada oyunun, teatrallik ile bağlantılı yapmacıklık/sahtelik anlamı ile karşılaşmaktayız. “Tuzaklar veya numaralar içeren” bu davranış kalıpları, insan ilişkilerinde manipülatif ve samimiyeti engelleyici bir rol oynarlar. Berne bir insanın, çocukluğundan itibaren kendisine öğretilen psikolojik oyunları oynamaktan vazgeçerek özerkleşebileceğini; samimi ve “gerçek ilişkiler” yaşayabileceğini düşünmektedir. Zira “[i]nsan yaşamının en mükemmel tarafını, oyun oynamaksızın sürdürülen yakın ilişkiler oluşturur ve oluşturmalıdır da.”⁴⁴ Berne’ün insan davranışlarını tanımlamak üzere kullandığı oyun kavramı, bilinçaltı oyunlarının bilinçli yaşamdaki tezahürlerine işaret etmektedir.

1.4. Felsefe ve Oyun

Oyun üzerine yapılan çalışmaları iki ana düzlemde ele alacak olursak somut bir karşılığı, edimselliği olan oyunların, insan ve kültür üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmacıların -önemli kısmını daha önce açıklamış olduğumuz- çalışmalarını birinci grupta toplayabiliriz. Oyunun, temsil ettiği özellikler ve oyun kelimesinin yaptığı çağrışımlardan dolayı varlık, dünya, sanat gibi kavramların açıklanmasında kullanıldığı durumlar ise oyun kavramının felsefe tarihindeki görünümelerini içeren ikinci grubu teşkil etmektedir. Zira filozofların üzerinde kafa yordukları, açıklanması zor olan kavramları oyun kavramı ile ilişkilendirerek ele alıp açıklamaya çalışmaları çok eski zamanlardan biri yaygın bir tutum olmuştur.

⁴² Eric Berne, **İnsanların Oynadığı Oyunlar**, Çev. Handan Ünlü Taktanır, İstanbul, Koridor Yayıncılık, 2017, s. 73.

⁴³ **A.e.**, s. 118.

⁴⁴ **A.e.**, s. 91.

Felsefe ve oyun denildiğinde, karşımıza uçsuz bucaksız denilebilecek kadar geniş bir alan çıkmaktadır. Antik zamanlardan günümüze oyun, üzerine en kapsamlı ve derin fikirlerin oluşturulduğu bir kavram olagelmiş, bu kavram etrafında sayısız söylemler üretilmiştir. Her şeyden önce, felsefenin kendisi bir oyun alanı olarak düşünülmüştür. Felsefe ve daha özelde bütün üretici insan faaliyetlerinin temelini oluşturan düşünme eylemi, diğer birçok yaratıcı insan deneyimi gibi, özü itibarıyla oyunsu bir tabiata sahiptir. Antik Yunan düşünürü Herakleitos, insan düşüncelerine çocuk oyunları adını vermiştir.⁴⁵

Kültürü, sanatı, felsefeyi, toplumsal düzeni ve birçok oyunu üreten kaynak, insanın düşünme faaliyetidir. Zekayı harekete geçiren etkinliklere akıl/zihin oyunları denildiğini hatırlanırsa, düşünce gücünün sınırlarını zorlayan felsefenin neden bir oyun olarak algılandığı daha iyi anlaşılacaktır. Bu bağlamda felsefe, zihnin yaratıcı ve kaygan bir zeminde oyunlar oynadığı özgür bir düşünce alanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Felsefenin bir diğer oyunsu yönü ise filozofik münakaşalarda gözlemlenebilir. Polemik unsurun agonal unsurdan ayıramayacağını söyleyen ve eski Yunan sofistlerinin felsefi tartışmalara dayanan gösterilerinin taşıdığı agonal unsuru tespit edip bu gösterileri oyunsal bir müsabaka olarak niteleyen Huizinga, felsefenin, onun temellerini atanlar tarafından bile “bir gençlik oyunu” olarak değerlendirildiğini ifade etmekte; Platon ve Aristoteles’in felsefelerini oyun alanına dahil ederken “Acaba felsefe oyun alanından hiç çıkabilmiş midir?”⁴⁶ diye sormaktadır.

“Oyun kavramının yardımıyla tasvir etmeye çalıştığımız çerçevenin tam ortasında Yunan sofisti yer almaktadır. Sofist, arkaik kültürel hayattaki, sırasıyla kâhin, şaman, gönül gözüyle gören kimse, keramet sahibi ve şair olarak gördüğümüz ve en uygun adının vates olduğunu düşündüğümüz şu merkezi figürün hafifçe sapmış devamıdır. Mümkün en iyi gösteriyi sunmak ve bir

⁴⁵ 70. Fragman: “Çocuk oyunu diyordu insanların düşüncelerine.” (Samih Rifat, **Herakleitos: Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi**, 3. bs., İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2004, s. 57.)

⁴⁶ Huizinga, **a.g.e.**, s. 205.

rakibi halkın gözü önünde cereyan eden bir çarpışmada yenmek; birden fazla kişi arasında oynanan oyunun bu iki büyük devindirici gücü, sofistin faaliyetinde daha ilk bakışta görülür. Sofist adının Aiskhylos'ta, Prometheus ve Palamedes gibi bilge kahramanları işaret etmekte olduğunu unutmayalım.”⁴⁷

Oyun kavramı, Batı felsefesinde, Sokrates öncesi dönemde dikkat çekmeye başlamıştır; Nietzsche, Herakleitos'taki oyun fikrinin, eski Yunan Orfik dininin mitlerinde, efsanevi tanrı Dionysos'un, oyuncaklarla oynayan küçük bir çocuk olarak resmedildiği öykülere kadar izlenebileceğini söyler.⁴⁸ Doğu felsefesinde ise oyun, eski dinlerin yaratılış öykülerinde, canlı varlığın olduğu her yerde ve en başından beri var olmuştur. “Eski Hindu yaratılış ilahilerinin Vedantik yorumuna göre, bildiğimiz dünya, Tanrının oyununun (Sanskrit dilinde ‘lila’ deniyor) bir sonucudur”.⁴⁹ İlahi bir bakış açısıyla “her iki dünyayı da güzel gören ve ikisine de sevgi duyan” bu yaklaşımda “[d]ünya bir düşünüş olarak mahkûm edilmez ya da ondan sakınılmaz; dünyaya ruhun oynadığı bir oyun ya da ders olarak katılır.”⁵⁰ İslam tasavvufunda da benzer bir yaklaşım görmekteyiz: dünya hayatı, ilahî olanla dünyevi olan arasındaki farkı belirtmek için oyun olarak nitelendirilmekte, böylece maddesel dünyanın aldaticılığı vurgulanmaktadır. İslam dininin kutsal kitabı *Kuran*'da da dünya hayatı bir oyun ve eğlence olarak nitelenmektedir.

“Hâlbuki bu dünya hayâtı, bir eğlence ve oyundan başka bir şey değildir. Şüphesiz âhiret yurdu ise, elbette asıl hayat odur. Keşke bilselerdi!”⁵¹

Felsefe alanında, oyun kavramına dair ortaya atılan tezlerin çoğunlukla, gündelik hayatta da karşılaştığımız için yabancı olmadığımız bu dünya-oyun

⁴⁷ Huizinga, **a.g.e.**, s. 199.

⁴⁸ Dursun, **a.g.e.**, s. 22.

⁴⁹ **A.e.**, 21.

⁵⁰ Joseph Campbell, **İlkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri**, Çev. Kudret Emiroğlu, Haz. Erdal Cengiz, 2.bs., Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 1995, s.34.

⁵¹ **Kur'an-ı Kerim ve Muhtasar Kelime Meâlî**, Haz. Hayrât Neşriyat İlmî Araştırma Merkezi Meâl Hey'eti, İstanbul, 2017, 29/64, s. 403.

sembolleştirmesine dayalı fikirlerden oluştuğunu görmekteyiz. Oyunun bir yaşam metaforu olarak görülebileceği düşüncesi, bildiğimiz en eski filozoflardan varoluşçuluk gibi modern felsefe akımlarına kadar varlığını sürdürmüştür.

Bu düşünceyi felsefe tarihine sokan kişi olarak bilinen Herakleitos 52. fragmanında şöyle söyler: “Yaşam bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun krallığı.”⁵² Nietzsche, diyalektik düşüncenin kurucularından biri olarak kabul edilen ünlü filozofun bu düşüncesini *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe* adlı eserinde dile getirmektedir: “Herakleitos'a göre evren, Zeus'un bir oyunudur, yahut, fiziğe daha uygun bir deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur; bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olandır.”⁵³

Platon oyunu, asıl gerçekliğin taklidi, yansıması şeklinde değerlendirerek oyuna gerçeklik dışı boyutunu kazandıran isim olmuştur. Onun metafizik felsefesine göre, duyularımızla algıladığımız varlıklar yalnızca düşüncenin erişebileceği bir gerçekliğe denk düşen idealara işaret etmektedirler. Bizim duyusal dünyamızdaki maddeler ise ideaların belirsiz bir görüntüsü ve taklidi olmaktan ibarettir. İdealist felsefesiyle bağlantılı olarak dünya hayatını bir oyun olarak niteleyip bu oyuna kutsallık atfeden Platon, insanların Tanrının oyuncakları olduğunu söyler.

“Biz canlılardan her birinin tanrı tarafından yapılmış birer kukla olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir, bunu bilmiyoruz, ama şunu biliyoruz ki, içimizdeki bu duygular sanki birtakım sınırlar ve ipler gibi bizi çeğıştırıyorlar ve birbirlerine karşıt oldukları için bizi karşıt eylemlere sürüklüyorlar: işte erdem ve kötölük arasındaki ayırım da burada bulunur.”⁵⁴

Görüldüğü üzere, oyuna teolojik bir anlam yükleyerek yaşamla oyun arasında bir bağ kuran Platon, kutsal eylemlerin oyun kökenli oldukları bilinci ile yaşamdaki

⁵² Samih Rifat, **a.g.e.**, s.51.

⁵³ Friedrich Nietzsche, **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**, Çev. Nusret Hızır, 2. bs., İstanbul, Elif Yayınları, 1963, s. 32-33.

⁵⁴ Platon, **Yasalar**, I. Kitap: 644d-e, s. 76.

en ciddi ve kutsal faaliyetler olarak da oyunları kabul etmiştir. Platon, oyunu oldukça ciddi bir eylem olarak ele aldığı için onu yalnızca Tanrılara layık görmektedir; insanın ne eğlence ne de eğitim içermeyen savaş işleriyle uğraşmayıp, asıl ciddi iş olan oyunları oynayarak Tanrıları kendi yanına çekmesi gerektiğine inanır; zaten bunu başardığında savaşlar da kazanılacaktır:

“ATİNALI: Diyorum ki, ciddi olan şeyle uğraşmak, ciddi olmayanı bir yana bırakmak gerekir; tanrı, yapısı gereği her türlü mutluluk çabasına değer; insan ise, daha önce de söylediğimiz gibi, tanrının bir oyuncağı olarak tasarlanmıştır; ve aslında bu onun en üstün yanıdır; böylece her kadın ve erkek bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı, ama bugünkünün tam tersi bir anlayışla.

KLEINIAS: Nasıl?

ATİNALI: Bugün ciddi uğraşların eğlenceyi amaçlaması gerektiğini düşünüyorlar; nitekim, savaş işlerinin ciddi bir uğraş olarak barış amacıyla iyi düzenlenmesi gerektiğini sanıyorlar. Oysa savaşta gerçek anlamda bir eğlence olamaz, ne şimdi ne de gelecekte sözünü etmeye değer eğitici bir yanı da olamaz, ama biz savaşın son derece ciddi bir iş olduğunu söylüyoruz; herkesin barış günlerinde olabildiğince uzun ve iyi yaşaması gerekir. O halde, doğrusu hangisi? Birtakım oyunlar oynayarak, kurban keserek, şarkı söyleyerek ve dans ederek yaşamalı ki, insan tanrıları kendi yanına çekebilsin, düşmanları püskürtebilsin ve onları savaşta yensin.”⁵⁵

Makaryk; Herakleitos, Aristo ve Platon’un oyunları güç, kuvvet ve zekâ yarışmaları olarak gördüklerini belirttikten sonra Platon’un kurallı ve kuralsız oyunlar arasında yaptığı ayırmadan söz eder. Makaryk’e göre, Platon’un kurallı ve yapılandırılmış oyunla (*ludus/game*) yapılandırılmamış; kural ve hedeflerden yoksun oyun (*paideia/play*) arasında yaptığı ayırım, büyük ölçüde kabul edilmiş olmakla beraber modern dönemlerde, özellikle de 20. yüzyılda bu teori çeşitli eleştirilere maruz kalmış ve antik dönem felsefesine alternatif olacak oyun teorileri ortaya atılmıştır:

⁵⁵ A.e., VII. Kitap: 803 c-d-e, s. 280.

“Bunlar arasında, 18. yüzyıl Alman idealistleri (Kant ve Schiller), 19. yüzyıl sonu düşünürleri (Nietzsche) ve 20. yüzyıl kuramcıları (Wittgenstein, Heidegger, Derrida, Bakhtin, Gadamer, Fink ve Axelos) bulunmaktadır. Daha sonra bu teorileri sentezleyen ve kültürel etkilerini etraflıca gözlemleyen yazarlar arasında Huizinga, Caillois, Ehrmann ve Spariosu bulunur. Buna ek olarak, son on yılda, oyun teorisinin sadece geleneksel spor, tiyatro ve din alanlarıyla değil, aynı zamanda edebiyat, siyaset felsefesi, ekonomi, işletme yönetimi ve bilim gibi geleneksel olmayan alanlarla da bağlantılı olduğu bir dizi önemli tartışma ortaya çıkmıştır.”⁵⁶

Dünya hayatını oyun metaforuyla açıklamaya çalışan düşüncenin, antik zamanlardan günümüze dek sürdüğünü biliyoruz, ancak bunun dışında oyunu, insanın varoluşunun ve üretici etkinliklerinin temeli olarak gören bir başka bir felsefi gelenek daha dikkatimizi çeker. Kökeni 18. yüzyılda Schiller’e kadar ulaşan, oyunu insan deneyiminin temeli ve insanın en yüksek ideallerini gerçekleştirebildiği bir alan olarak konumlandıran felsefi düşünce, daha sonraları psikoloji, felsefe ve sosyoloji gibi alanlarda yapılan, oyunu insanın yaşam ve kültürünün başat ögesi olarak gösteren pek çok çalışmaya ilham verecektir. Filozof ve tarihçi olan Johan Huizinga da oyunu insan potansiyelinin zirvesi ve insan kültürünün temeli olarak ele alan isimlere başında gelmektedir.⁵⁷

18. yüzyılın oyun kavramı etrafında çalışmalar yapmış iki önemli düşünürü olan Kant ve Schiller, oyunu estetik yargılarla değerlendirmeleri ve oyun ile sanat/güzellik arasında ilişkiler kurmaları yönüyle kendilerinden sonra gelen Romantikleri de etkilemişlerdir. Oyun bağlamında felsefe sanat ilişkisinin inceleneceği ikinci bölümde Kant ve Schiller’in görüşlerine daha detaylı değineceğiz. Şimdilik şu kadarını söyleyelim ki, insanın özgür ve yaratıcı yönlerine işaret eden bir olgu olarak *oyun*, hayatın yalnız bilim, faydacılık ve mantık ilkeleri ile açıklanamayacak tarafları olduğunu savunan kişilerin, rasyonel düşünceye karşı tepkilerini ifade eden estetik bir ideal haline getirilmiştir.

⁵⁶ Makaryk, **a.g.e.**, s. 65.

⁵⁷ Wilson, **a.g.e.**, s. 184.

19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyıl felsefesine baktığımızda, oyun metaforuna oldukça sık başvuran isimlerin dahil edildikleri düşünce sistemi olan varoluşçuluk (egzistansiyalizm) felsefesi ile karşılaşmaktayız. 20. yüzyılın en önemli düşünce akımlarından biri olarak kabul edilen varoluşçu düşünce, “insanı varoluşsal bir varlık olarak ele alan felsefelerin tümü”ne işaret etmektedir.⁵⁸ Varoluşçu felsefeyle ilişkilendirilen bazı isimler, kendilerini bu akıma dahil etmedikleri ve bu kişilerin görüşleri, birçok açıdan birbirlerinden farklılık gösterdiği için kendisine tam olarak bir ekol ve sistem kuramamış olan varoluşçuluk öğretisi, birtakım ortak kabuller ve belli özellikler çevresinde ele alınan bir felsefe türü olarak kabul edilmektedir.

Ahmet Cevizci, varoluşçu filozofları birleştiren ortaklığın “insan özgürlüğüne dönük bir ilgi”⁵⁹ olduğunu ifade etmektedir. Ancak varoluşçuları, düşünce tarihinde özgürlük problemiyle ilgilenip varoluşçu olmayan diğer filozoflardan ayırmak için, “varoluşçuların esas veya en temel olarak özgürlük problemiyle uğraşmış olmaları olgusuna, özgürlük probleminin en çok veya bir tek varoluşçular için pratik bir problem olmuş olması olgusunu eklemek gerekir.”⁶⁰

Özgürlük meselesiyle alakasını belirttikten sonra, varoluşçuluğu, Afşar Timuçin’in de belirttiği üzere, “[i]nsanın önceden belirlenmiş bir varlık olmadığını ve özgür eylem içinde kendini var ettiğini öne süren felsefi öğreti”⁶¹ şeklinde tanımlamak mümkündür. Modern felsefede önemli bir yeri olan “insan varoluşunun anlamlandırılması meselesi”nde, oyun kavramının temel bir vazife üstlenmiş ve çeşitli yönleriyle birçok felsefi doktrinin önemli fenomenleri arasına girmiş olduğunu görmekteyiz.

Varoluşçu felsefenin temelini oluşturan düşünürlerden birisi olarak kabul edilen, ünlü Alman filozof Friedrich Nietzsche için oyun, sadece bir oyun değil, akla bağımlı olmayan bir tür ilkel, keyfi, yapılandırılmamış ve anarşik faaliyettir.⁶² Nietzsche’ye göre, evrende aklın ve insan doğasının ikiliği üzerine kurulu bir çatışma hüküm sürmektedir. Nietzsche, karşıtlık içerisindeki bu iki kuvveti açıklamak için

⁵⁸ Afşar Timuçin, **Felsefe Sözlüğü**, İstanbul, BDS yayınları, 1994, s. 246.

⁵⁹ Ahmet Cevizci, **Felsefe Tarihi**, 2. bs., İstanbul, Say Yayınları, 2010, s. 1141.

⁶⁰ **A.e.**

⁶¹ Timuçin, **a.g.e.**, s. 246.

⁶² Makaryk, **a.g.e.**, s. 66.

Grek mitolojisi efsanelerine başvurmuştur. Birbirine zıt karakterlerdeki iki antik Yunan tanrısından Apollon, aklın, kontrolün, uyum ve düzenin; şarap tanrısı Dionysos ise, duyusallığın, sezginin, coşkunluğun ve tutkunun simgelendiği kavramlara karşılık gelmektedirler.

Apollon-Dionysos ikiliği, aynı zamanda bir varlık-oluş karşıtlığı olarak da yorumlanmakta ve bu noktada “Dionisyen Oyun” saf oluş halini temsil etmektedir. “Bir”den çıkan oyunun bu *iki* tipi ya da onların karşılıklı oyunu tragedya’nın özünü oluşturur.”⁶³ Akıldan çok duyusallığı, Dionysos’u önemseyen ve sanatı her şeyin üstünde tutan Nietzsche için özgürlüğün gerçek ve en temel özü oyundur ve insanın yaratıcılığı oyuna dayanmaktadır. Tragedya ve sanat ile oyun kavramları arasında bir bağ kuran Nietzsche, kültürün gelişiminde Apollon/akıl kadar Dionysos/oyunun da rol oynadığını savunur.

Nietzsche, dünyayı “*In infinitum* kendi oyununu oynayan ve sonsuz biçimde kendini sunan önceden tekrar etmiş bir *döngüsellik (Kreislauf)*” olarak görür. Ona göre varlığın tamamı bu oyun çemberi ile özdeştir, oyunun dışında bir şey yoktur. Dünyayı kendinden dönen bir çarkın oyununa benzeten Nietzsche, kendini durmadan yıkıp yaratan bu Dionysosçu dünyanın amaçsızlığından bahseder. O, bu dünyayı “gücün ve kuvvetlerin oyunu olarak” görmekte, hayatın “iyi ve kötü”nün ötesindeki amaçsızlığını ve döngüsellliğini “amacı kendisinde olan bir çember (*Kreise*) ve halka (*Ring*)” gibi metaforlarla açıklamaktadır.⁶⁴

Nietzsche’nin, oyun hakkındaki düşüncelerinden etkilendiği bilinen bir diğer Alman düşünür Martin Heidegger, oyun (*Spiel*) sözcüğü etrafında *Spielraum* (oyun alanı), *Spiegel Spiel* (ayna oyunu) ve *Zeit-Spiel-Raum* (zamansal oyun alanı) gibi kavramlar üreterek Varlık’ı açıklamaya çalışmıştır. Heidegger, dünyayı ve oyunu, nedensizlik ilkesi ile ilişkilendirerek, bu iki olgu arasında bağlantı kurmaktadır. Oyunu, Varlık’ın özü olarak gören ve varlığı oyun kavramı üzerinden anlamlandıran Heidegger dünyayı bir çatışma ve oyun alanı (*Spielraum*) olarak tanımlar.

⁶³ Dursun, **a.g.e.**, s. 41.

⁶⁴ **A.e.**, s. 45-47.

Oyun kavramına yeni anlam ve değerler atfeden Heidegger, herkesin kural ve hedeflerin gizlendiği büyük bir yaşam ve dünya oyununun içinde olduğunu savunur. Nietzsche'nin "güç istenci" kavramını kabul eden Heidegger'e göre, Varlık oyununda şiddetli, coşkulu ve keyfî oyun güçleri, insanı hem oyuncu hem de oyuncak olmaya zorlar.⁶⁵ Dünya ve yeryüzünün çatıştığı mücadele alanına *oyun alanı* (*Spielraum*) adını veren Heidegger'e göre, "aydınlık ve çifte gizlemenin karşılığında hakikatin gerçekleşmesi olarak da görebilecek olan bu oyun, monoton bir oyun olmayıp, içinde birçok oyunu barındıran bir oyundur."⁶⁶

Varoluşçuluk denince akla ilk gelen isimlerden olan Jean Paul Sartre, felsefi tutumu olan egzistansiyalist düşünceyle özdeşleştirilmiş, meşhur bir Fransız yazar ve filozoftur. Sartre'a göre oyun, insana özgür ve ikinci bir varoluş alanı yaratarak, kişideki özneliliğin serbest bırakılmasını sağlamaktadır. Böylece dünya varlığından dolayı sürekli kaygı halinde olan ve mevcut düzene uyum sağlamakta güçlük çeken insan, edimlerinin değerini ve kurallarını kendi belirlediği bir oyun dünyasında bireysel tercihlerini yaşayabilmektedir. Oyun arzusunu bir varlık arzusu; "olmak" arzusu olarak niteleyen Sartre'a göre oyun, insanı kaygılarından uzaklaştırmakta ve ona yeni bir varoluş imkanı sunarak özgürlüğü mümkün kılmaktadır.

"Nitekim oyun, tıpkı Kierkegaard'daki ironinin yaptığı gibi, özneliliği azat eder. Gerçekten de bir oyun, ilk kaynağı insan olan, ilkelerini insanın kendisinin koyduğu ve konulan ilkelere uyanlardan başkaca sonuçları olamayan bir etkinlikten başka nedir ki? Bir insan kendini özgür olarak kavradığı ve özgürlüğünü kullanmak istediği andan itibaren, esasen içi ne kadar daralmış olursa olsun, etkinliği oyun türündendir."⁶⁷

Varoluşçu felsefe ile ilişkilendirilen bir başka düşünür ve yazar olan Albert Camus, *Sisifos Söyleni* başlıklı eserinde yabancılaşma olgusunu açıklamak için, oyun

⁶⁵ Makaryk, **a.g.e.**, s. 66.

⁶⁶ Dursun, **a.g.e.**, s. 59.

⁶⁷ Jean-Paul Sartre, **Varlık ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi**, Çev. Turhan Ilgaz ve Gaye Çankaya Eksen, 4. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2011, s. 718-19.

sembolünü, Shakespeare'in yapmış olduğu gibi tiyatro oyunu manasında kullanarak, *uyumsuz* kavramını “insanla yaşamı, oyuncuyla dekoru arasındaki kopma”⁶⁸ olarak tanımlamaktadır. Ona göre, “tüm yaşam uyumsuzun maskesi altında ölçsüz bir oyundan başka bir şey değildir.”⁶⁹

Oyunu, -ikincil ve özgür bir varoluş alanı olarak gören Sartre gibi- insan potansiyelinin zirvesi olarak kabul eden düşünce sistemini takip eden fikirler barındırmakla beraber, Varoluşçu düşünceyle ilişkilendirilen isimlerin oluşturdukları kuramların, çoğunlukla, antik zamanlardan beri görülen “dünya oyunu” kavramına yeni bakış açıları kazandırdıklarını söylemek mümkündür.

Düşünce tarihi içerisinde, özellikle de modern dönemlerde oyun kavramının karşımıza çıktığı bir diğer alan dil felsefesi olmuştur. 20. yüzyılın dil ile bağlantılı olan oyun teorileri Martin Heidegger, Ludwig Wittgenstein ve Ferdinand de Saussure gibi isimlerin çalışmalarından türetilmiştir. Dil felsefesinde dilin oynusu karakteristiğine dair yapılan çalışmalar, dilde gösterenle gösterilen arasındaki ilişkinin keyfiliğini ortaya koyan kuramlardır. Kaygan ve bulanık bir ontolojik zemine sahip olan oyun analojisi ile dilde anlamın kesin ve sabit olamayacağına işaret edilmektedir. Dil, düşünce ve varlık arasındaki doğrudan ilişki sonucu, dilin sağlam bir temelini olmadığına ortaya konulması, modern akılcılığa ve pozitif bilimlere duyulan güvenin azalmasıyla sarsılan mutlak gerçeklik anlayışına bir darbe daha indirmiştir.

Yirminci yüzyılda dilbiliminin ‘babası’ olarak görülen İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure, dil konusunda temel bir metafor olarak oyun terimine sıkça başvurmuştur. Yapısalcı dilbilim ve çağdaş göstergebilimin temellerini atan Saussure, dilsel göstergelerin oynusal karakterine dikkat çekmiş, dilsel göstergelerin ancak diğer göstergelerle farklılık ilişkisi içerisinde kullanılıp anlamlandırılabilceğini ileri sürmüştür. Terry Eagleton, *Edebiyat Kuramı* isimli yapıtında Saussure’ün görüşlerini şu şekilde değerlendirmektedir:

⁶⁸ Albert Camus, *Sisifos Söyleni*, Çev. Tahsin Yücel, 39. bs., İstanbul, Can Yayınları, 2018, s. 24.

⁶⁹ A.e., s. 112.

“Saussure, dilde anlamın yalnızca bir farklılık meselesi olduğunu ileri sürer. ‘Kaz’, ‘kar’ veya ‘yaz’ olmadığı için ‘kaz’dır. Peki ama bu farklılık süreci nereye kadar götürülebilir? ‘Kaz’ aynı zamanda ‘kaş’ veya ‘saz’ olmadığı için de ‘kaz’dır, ‘saz’ ise ‘sal’ veya ‘faz’ olmadığı için ‘saz’dır. Nerede durulması gerekiyor? (...) Anlam, belli bir gösterene sıkı sıkıya iliştilmiş bir kavram değil, gösterenlerin potansiyel olarak sonsuz oyununun çıktısıdır.”⁷⁰

Saussure’ün temellerini attığı ve Wittgenstein, Derrida gibi fizoloğlar tarafından geliştirilen dilin oynusu yapısına ilişkin teoriler, dile bağlı olan varlığın da gerçekliğine ilişkin güvenin sarsılmasına yol açmıştır. Bu düşünce, post-yapısalcı ve postmodern felsefelerde ilerletilecek ve yeni metinsellik anlayışı ile bütün varlığın dile bağlı olduğu fikri ile birleşen, her şeyin bir oyun olduğuna ilişkin bilindik felsefeye dilsel bağlamda yeni bir boyut kazandıracaktır.

“Psikanaliz, insanı patolojik kılıp ölümünü hızlandırırken, yapısalcılık ‘insan’ı dilbilimsel bir kurguya dönüştürerek ölümcül darbeyi indirmiştir. Yapısalcılığa göre, herkes belirli bir dil topluluğuna doğar. Öyle ki, herhangi birinin gerçekliği algılayışı, dünyayı aracılığıyla öğrendiği belirli bir ‘dilbilgisi’ yapısı tarafından önceden belirlenir. Böylece (bir bireyin, bir kültür ya da tarihsel devrin) ‘gerçeklik’ diye adlandırdığı şey de bir dil gibi yapılandırılır: Gerçeklik, dünyanın ‘içindeki’ nesneleri, bilgileri, duyguları, değerleri ve olayları üreten düzenlemeler ve yasaklar sistemine -yapılarına- göre sınıflandırılabilenlerin toplamıdır. Ancak, yapıların yapısı dil olduğundan ve "yapı" kavramı da dilbilimsel bir metafor olduğundan, dünya kavramının ta kendisi de kültürel ve tarihsel olarak her zaman için özgül dil topluluklarına özgü olacaktır.”⁷¹

Huizinga, -Heidegger ve Wittgenstein gibi filozofların da altını çizmiş oldukları- varlık ve düşüncenin dile bağımlı olan doğasına işaret ederken, varlığın

⁷⁰ Terry Eagleton, **Edebiyat Kuramı: Giriş**, Çev. Tuncay Birkan, 4. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2014, s. 138-39.

⁷¹ Niall Lucy, **Postmodern Edebiyat Kuramı: Giriş**, Çev. Aslıhan Aksoy, 2.bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2018, s. 28.

ifadesinde zihin ile dil arasında oynanan oyunları ve bu oyunlara bağlı olarak yaratılan ikincil gerçeklik evrenini şu şekilde açıklamaktadır:

“İnsan, dili sayesinde nesneleri ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanında hayal edilmiş ikinci bir evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır.”⁷²

Dili yapısal olarak oyun olgusuyla açıklayan kuramcılar arasında akla ilk gelen isimlerin başında, aynı zamanda matematikçi olan Avusturyalı filozof/dilbilimci Ludwig Wittgenstein yer alır. Yirminci yüzyıl felsefesinde merkezî bir konuma gelen oyun kavramını ön plana çıkaran isimlerden biri olan Wittgenstein’in ortaya koyduğu “dil oyunları” kavramının araştırılması, düşünsel sahada oyun olgusunun açıklığa kavuşturulabilmesi için elzemdir.

Wittgenstein “dil kullanım tarzları” olarak gördüğü “dil oyunu” kavramını geliştirerek sistemleştirmiştir. Buna göre dilin sayısız ve değişken kullanım tarzlarından her biri bir dil oyunudur. Onur Bilge Kula bu kavramı şöyle açıklamaktadır: “Dil oyunu, dilsel malzemeyi kullanma, bu malzeme ile oynama tarzıdır (...) dilsel eylemin ‘tiyatrosallığı’dır.”⁷³ Wittgenstein’a göre felsefi problemler de farklı dil oyunları arasındaki karışıklıktan kaynaklanmaktadır.⁷⁴ Wittgenstein, dili kendi içine kapalı, kendine özel kuralları olan bir yapı şeklinde düşünerek oyunla ilişkilendirilmiştir:

⁷² Huizinga, **a.g.e.**, s.22.

⁷³ “Ayrıca, dil, ‘gösterge, sözcük ve tümce’ gibi öğelerin ‘sayısız kullanım tarzını’ da kapsar ve bu kullanım tarzları ‘kalıcı, her zaman için verili’ değil, dilin ‘yeni tipleridir, yeni dil oyunlarıdır.’” (Onur Bilge Kula, **Dil Felsefesi Edebiyat Kuramı I**, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012, s. 160.)

⁷⁴ Pierre Hadot, **Wittgenstein ve Dilin Sınırları**, Çev. Murat Erşen, 2. bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011, s. 78.

“Dilsel birimlerin özdeşliğini izah etme işinde, tahta üzerinde oynanan oyunlar analojisine başvurmak hem Wittgenstein hem de Saussure’de ortaklaşa karşılaştığımız bir durumdur. Üstelik her ikisinin de tercihi aynı oyun yönünde olmuştur: satranç. Oyun içinde cereyan eden olayları oyunun dışında kalanlara başvurmadan açıklamayı mümkün kılabilmesi, nomenklaturizme karşı çıkanlar için bu analojiyi özellikle çekici hale getirmektedir. Oyun bir anlamda kendi kendini içeren, dışarıyla ilgisini kesmiş bir yapıya sahiptir; onun kendi sınırları vardır.”⁷⁵

Dilsel göstergelerin farklılıklara ve sonsuz anlamlandırma olanaklarına dayanan oynusu yapısı Saussure’ün yapısalcı kuramının eleştirisi üzerine kurulan post-yapısalcı dilbilim kuramında da karşımıza çıkmaktadır. “[Y]apıları, barındırdıkları ‘oyunlar’dan ayrılmaz olarak düşün[e]n”⁷⁶ post-yapısalcılar, Saussure’ün dilin kapalı, istikrarlı bir sistem oluşturduğu savına karşı çıkmışlardır.

Post-yapısalcılığın öncü isimlerinden Jacques Derrida, “différance” (ayırım) kavramıyla dilde anlamın sürekli olarak ertelendiğini belirtir ve bu durumu “oyun” kavramıyla açıklar. “Derrida différance’ı farkların oyunu olarak görmektedir ve bundan dolayı ‘différance’a oyun ya da oyunun olanaklılığı demektedir.”⁷⁷ Nietzsche ve Heidegger’in oyun kavramına ilişkin görüşlerinden etkilenen Derrida’nın, “hem différance oyununu hem dünya oyununu, en geniş çerçevesiyle betimlediği görülmektedir.”⁷⁸

1.5. Gelenekten Moderne Oyun Olgusunun Çeşitli Görünümleri

İnsan tabiatındaki temel içgüdülerden biri olduğu ve geçmişinin insanlık tarihi kadar eskilere uzandığı noktasında büyük ölçüde fikir birliğine ulaşılmış olan oyun oynama eylemi, aynı zamanda bir iletişim kurma ve sosyalleşme aracıdır. Bir

⁷⁵ Ayhan Dereko, “Oyun Kavramı”, (Çevrimiçi) https://www.academia.edu/9679765/OYUN_KAVRAMI, 12 Şubat 2020, s. 19.

⁷⁶ Lucy, **a.g.e.**, s. 16.

⁷⁷ Dursun, **a.g.e.**, s. 90.

⁷⁸ Dursun, **a.g.e.**, s. 98.

toplumun oyunları bize o toplumun kültürüne dair pek çok şey söylemektedir. Bireyler, oyunlar vesilesiyle bir araya gelip birtakım toplumsal yasalar ve kültürel değerler oluştururlar. Bu değer ve olguların daha sonraki kuşaklara aktarımında da oyuna yine büyük bir rol düşmektedir. Oyunun en ilkel toplumlardan günümüze kadar bir düzen kuran bütün topluluklarda törelerin, yasaların ve kültürel birikimin kaynağını oluşturduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla, oyun olgusunu tarihsel gelişim süreci içerisinde bugün geldiği noktaya kadar incelemek, bize çeşitli toplumların temel dinamiklerini vereceği gibi, oyun kavramının bugüne dek geçirmiş olduğu değişim ve dönüşümler hakkında da fikirler sunacaktır.

Huizinga *Homo Ludens*'te bu konuyu ayrıntılı bir biçimde ele almaktadır. Antik uygarlıklardan başlayarak modern zamanlara kadar, oyunsal unsurun farklı çağ ve toplumlardaki yerini inceleyen yazar, tarihsel dönemler çevresinde oyun faktörünü incelemektedir. Huizinga, oyunun kültürle olan kökensel bağına başta antik Yunan olmak üzere Hint, Roma ve Çin gibi çeşitli medeniyetler ve dilleri üzerinden incelerken, arkaik kültür ile oyunun ilişkisini göstermeye çalışır. Roma kültüründeki oyunsal unsurun, Yunan toplumuna göre daha az olduğunu ve daha ziyade edebiyat ve sanat biçimleri altında ortaya çıkmış olduğunu belirten Huizinga'nın örneklerini neden daha çok antik Yunan üzerinden seçtiğini anlamak zor değildir. Zira antik Yunanistan'da atletik yarışlar (*agôn*), dini ayinler ile buralarda icra edilen dramatik sunumlar ve bilge kişiler arasındaki tartışmalar hep oyun atmosferi içerisinde gerçekleşen faaliyetlerdi.⁷⁹

“Agôn, ister Yunan kültürü çerçevesinde ister tüm dünyada ele alınsın, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımakta ve işlevsel olarak, öncelikli bir bölümü itibarıyla şenlik alanına, yani oyunsal alana ait bulunmaktadır. Kültürel işlev olarak müsabakayı, oyun-şenlik-ibadet ilişkisinden ayırmak tamamen olanaksızdır.”⁸⁰

⁷⁹ Makaryk, **a.g.e.**, s. 64-65.

⁸⁰ Huizinga, **a.g.e.**, s. 56.

Antik Yunan, “yeryüzünün tümünde, agonal karakterdeki kavram ve uygulamalara tamamen benzeyen bir bütünün hükmü altında”⁸¹ olan ilkel toplumsal hayatın en güzel örneklerinden biridir. Hukuki yargılama süreçlerindeki baskın agonal unsur, sanatsal ifade biçimlerinin henüz oyun özünden kopmamış görünüşleri; hayatın hemen her alanında karşılaşılan canlı hayal gücü ve ilkel oyunbazlık güdüsünün yoğun dokusu ile eski Yunan toprakları din, sanat, felsefe ve hukuk gibi toplumsal sahanın hemen her alanında kuvvetli bir oyunsu doku taşımaktaydı. Huizinga, oyunun başlangıçta gündelik yaşam pratikleriyle iç içe olan yapısını açıklarken, “[i]lkel kültür denilen şeyi oyunsal bir alan olarak ele almayı sürdürmekle, onun doğasını katı bir psikolojik veya sosyolojik çözümlemenin izin vereceğinden çok daha dolaysız ve çok daha genel bir şekilde anlama olanağı”⁸² elde edileceğini belirtmektedir.

“Bütün büyük ortaklaşa hayat biçimlerinin ortaya çıkışında oyunsal faktörün çok faal ve verimli mevcudiyetini göstermek kolay bir işti. Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak bizzat kültürden de eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki etmektedir. İbadet, kutsal oyun içinde serpilmiştir. Şiir oyundan doğmuştur ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kuralla bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Sonuç olarak, kültür ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır; ana bitkiden ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir.”⁸³

Orta Çağ’a gelindiğinde arkaik kültür oyunlarının bambaşka görünüşler altında da olsa hâlâ canlı bir şekilde varlığını sürdürdüğünü görmekteyiz:

⁸¹ A.e., s. 110.

⁸² A.e., s. 49.

⁸³ A.e., s. 232-33.

“Ortaçağ oyunla, çılgın ve ipe sapa gelmez halk oyunları ile doludur; kutsal anlamlarını kaybederek, katıksız bir eğlence haline dönüşen putataparlık dönemi unsurlarıyla, görkemli ve ciddi şövalye oyunları ile, incelmış ilanıaşk oyunları ile ve diğer birçok oyun biçimi ile doludur. (...) Ve başka alanlarda, adalet ve adli yargı gibi alanların anlam bakımından zengin simgecilik ve garip biçimcilikler içinde; (örneğin hayvanların yargılanması gibi) loncalarda ve okul dünyasında da, oyunsal ‘iklim’in etkisi fazlasıyla hissedilir niteliktedir.”⁸⁴

Orta Çağ’ın ardından Rönesans ve Hümanizma dönemleri, bu dönemlerde ortaya konulan eserler göz önünde bulundurularak değerlendirilmektedir. Antik Çağ’ın taklidi üzerinde inşa edilmiş olan Rönesans zihniyeti, aşırılıklardan uzak olmakla beraber oyunsal bir manevi tutuma sahiptir ve bu tutum aynı şekilde Hümanizma için de geçerlidir. XVII. yüzyıla gelindiğinde, bu devrin oyunsal içeriği Barok anlayış içinde ‘bilinçli bir abartma’, ‘kararlı bir gerçekdışılık’ anlayışlarına bağlı şekilde sunulan oyun unsuru çevresinde ele alınmaktadır.⁸⁵

Huizinga, bu dönemde Barok üslup, hayatın hemen her alanında etkilerini göstermekte olduğunu ifade eder. Bunun en çarpıcı örneğinin ise abartılı aksesuarlarla bezenmiş kıyafet modasında görülmektedir. Zıtlıklarla dolu bir dönem olarak nitelenen XVII. yüzyılın, bir sonraki yüzyılda da devam edecek olan peruka modası, Avrupa uygarlığının geç dönemlerinde, kültürün oyunsal faktörünün en aşikar dışavurumlarından biri olarak görülmektedir.⁸⁶ Barok dönemde görülen canlı oyunsal unsur bir sonraki dönem olan Rokoko için de geçerlidir. Huizinga “[ü]slup ve moda ve buradan hareketle oyun ve sanat birbirlerine Rokoko’da olduğu kadar, ancak nadiren yaklaşmış”⁸⁷ olduklarını ifade etmektedir.

XVIII. yüzyılın son dönem Avrupa’sında ortaya çıkan Neoklasisizm, Romantizm gibi akımlar, çağının oyuncu zevklerini sürdürürken; XVIII. yüzyılda endüstri devriminin etkisiyle güçlenip XIX. yüzyılda endüstri devriminin etkisiyle egemen olan çalışma ve üretim duygusu, yararcılık ve rasyonalizm ideallerinin

⁸⁴ A.e., s. 240.

⁸⁵ A.e., s. 241-43.

⁸⁶ A.e., s. 245.

⁸⁷ A.e., s. 247.

doğurduğu akımlar, oyunsal faktörü geri plana itmiştir. Bilimsel hedefleri önceleyen XIX. yüzyılın liberalizm, sosyalizm gibi fikir hareketleriyle gerçekçilik, doğalcılık ve izlenimcilik gibi sanat akımları, oyun unsurunu dışlayan bir ciddiye algısından beslenmişlerdir. İlkel toplumlar da doğal bir atmosfer olarak var olan oyun unsuru; din, sanat, hukuk, sportif müsabaka gibi toplumsal hayatın hemen her alanında açıkça gözlemlenebilirken, toplumların gelişimiyle kültürün oyunsal unsuru geri plana itilmiş, bu oyunsal unsur yerini ciddiyete bırakmıştır. Daha açık bir ifade ile denilebilir ki; antik çağlarda bir arada yaşayabilen oyun ve ciddiye olguları, modern zamanlara gelindiğinde bir zıtlık ilişkisi içerisinde algılanmaya başlanmıştır.⁸⁸

“Her uygarlığın gelişiminde, agonal işlev ve yapı en âşık ve çoğu zaman da en güzel biçimlerine, arkaik dönemden itibaren ulaşır. Kültür malzemesinin daha karmaşık, dağınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniğinin daha inceliş bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, sistem, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir. Agonal dönem geride kalmıştır veya en azından böyle gözükmektedir.”⁸⁹

Huizinga, adı geçen eserinin, çağdaş kültürün oyunla ilişkisini ele aldığı bölümünde, bu dönemde oyunun giderek artan sistemleştirilmesinin, oyunsal içeriğe dair bazı şeylerin kaybolmasına neden olduğunu ve bu duruma paralel olarak, modern dönemde kültürün, oyunla ilişkisinin eskiden beri var olan anlamlarını büyük ölçüde yitirdiğini ifade etmektedir:

“Kültürün oyunsal unsurunun, hâlâ tam bir serpilme içinde gördüğümüzü sandığımız XVIII. yüzyıldan bu yana, alışkın olduğu hemen tüm alanlardaki anlamını kaybettiği sonucu giderek öne çıkmaktadır. Modern kültür artık hiç ‘oyunmamakta’ ve oynandığı izlenimini verdiği yerde de hile yapılmaktadır. Bu arada

⁸⁸ A.e., s. 251-257.

⁸⁹ A.e., s. 110.

çağdaş döneme yaklaşıldıkça uygarlık olguları içinde oyun ile oyun olmayan arasında ayırım yapılması giderek daha güç hale gelmektedir.”⁹⁰

Her ne kadar oyun, en başından beri çocuk yaşamının vazgeçilmez bir yönünü oluşturmuş olsa da, oyunun, çocukluğa mahsus bir eylem olduğu düşüncesinin modern çağlarda geliştirilen çocukluk imgesi ile ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Oyun, eski çağlarda henüz savaş, ibadet, müsabaka gibi yetişkin insanların sosyal hayat deneyimlerinden ayrı bir olgu olarak düşünülmemekteydi. Eski çağlardan modern çağlara doğru gelirken, oyunun toplumsal hayattan ve kültürden ayrı tutulması düşüncesiyle beraber, kökeni oyun olan birçok olgu, oyundan bağımsız olarak ele alınmaya başlanmıştır.

Oyunun, ciddiyet olgusundan ayrı tutulması ve modern zamanlarda oluşturulan “çocukluk çağı” algısı, zaman içerisinde oyunun yalnızca çocuklukla özdeşleştirilmesine neden olmuştur. Bununla beraber oyun olgusu, çocuk kültürünün ayrılmaz bir parçası olduğu için, tarihsel süreçte, çeşitli toplumlardaki oyun ve çocukluk algıları birbirine paralel şekilde ilerlemiştir. Çocuk ve oyun imgeleri toplumsal süreçlerle karşılıklı bir etkileşim içerisinde. Günümüzde sanal oyunların, sosyal ve geleneksel oyun biçimlerinin yerini almasıyla şekillenen yeni bir çocukluk imgesinden söz etmek mümkündür.

Modern çağda oyun kelimesi, her ne kadar birçok kökensel anlamını yitirmiş olsa da, oyun kavramı sistemleştirildikçe kelimenin anlam aralığı genişlemiş ve bu kavram gün geçtikçe daha fazla disiplinde kendisine yer edinmeye başlamıştır. “Savaş oyunları”, “stratejik oyunlar”, “politik oyunlar” vb. söylemlerin sıkça dillendirildiği 20. yüzyıl, içerdiği siyasi, toplumsal ve ekonomik dönüşümlerin hızı ve kapsamıyla bağlantılı olarak, oyun düşüncesini ön plana çıkaran bir yüzyıl olmuştur. Aynı yüzyılda, özellikle iktisadi, matematiksel ve bilimsel açılardan ele alınan oyun kavramı, akademik çalışmaların da önemli fenomenlerinden biri haline gelmiştir.⁹¹

⁹⁰ A.e., s.272-73.

⁹¹ Dursun, a.g.e., s. 11.

Farklı alanlarda istatistiksel hesaplamalar yapmaya yönelik matematiksel bir yöntem olarak kullanılan “Oyun Teorisi” bu duruma bir örnek olarak gösterilebilir. 1940’lı yıllarda von Neumann ve Morgenstern tarafından temel unsurları oluşturulan ve John Forbes Nash tarafından geliştirilen Oyun Teorisi, birden çok kişinin dahil olduğu durumlarda, bireyin çıkar hesaplarını nasıl yapacağı üzerine tahminler geliştiren bir rasyonel davranış teorisidir. Sosyal bilimler için geliştirilmiş ilk matematiksel araç olarak kabul edilen Oyun Teorisi; günümüzde siyasetten ekonomiye, psikolojiden evrimsel biyolojiye ve kuantum olasılıkları alanına kadar birçok alanda uygulanmaktadır.

“Karşılıklı bağımlılığın mevcut olduğu stratejik durumlarda insanların nasıl davrandıkları incelenerek, nasıl hareket etmelerinin daha iyi olacağının ortaya konulması için yapılan sistematik bir çalışma, karşımıza stratejik etkileşime dair bir teori çıkarır. İşte Oyun Teorisi, karşılıklı bağımlılık içeren stratejik durumların, bu durumların formel (matematiksel ve mantıksal açıdan tutarlı) modelleri olan oyunlar aracılığıyla analizidir.”⁹²

Çeşitli insan gruplarını toplum haline getiren şey, o insanların ortak kültürüdür. Arkeolojik kazılar ve yazılı kaynaklar yoluyla edindiğimiz bilgilere dayanarak çok eski zamanlardan beri var olduğunu bildiğimiz toplu oyunlar, insanları bir araya getirmiş ve çeşitli kültürel malzemelerin üretilmesine sebep olmuştur. Bu toplu oyunlar, inanç ritüellerinden seyirlik oyunlara kadar çeşitlilik göstermektedir. Geçmişte oyun; kültür yaratan işleve sahip olup toplu ve seyirlik etkinlikleri kapsayan, hayatın hemen her alanında varlığını gösteren, gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası iken modern dönemlerde, eski anlamlarını büyük ölçüde yitiren oyun kelimesi, yeni kavramsal anlamlar kazanmış; gündelik yaşam pratiklerinden ayrılmıştır. Huizinga bu durumu şu ifadelerle açıklamaktadır: “Uygarlığın gelişimi belli bir anda, bizim ciddiyet ve oyun adları altında farklılaştırdığımız iki alan arasında bir kopuşa yol açmıştır; ama bu iki alan,

⁹² Serçin Şahin, Ercan Eren, “Oyun Teorisinin Gelişimi Ve Günümüz İktisat Paradigmasının Oluşumuna Etkileri”, **Hukuk Ve İktisat Araştırmaları Dergisi**, C.IV, No: 1, 2012, s. 266.

başlangıçta tek bir ortam meydana getirecek şekilde bir aradaydı ve uygarlık da gelişmeye bu ortam içinde başlamıştır.”⁹³

Oyunlar, antik çağlardan modern zamanlara gelene dek geçirdikleri dönüşümler sonucu, toplumsal işlevlerini büyük ölçüde yitirerek daha bireysel etkinliklere dönüşmüştür. Bugün gelenekteki toplu oyunların, değişen toplumsal algoritmalar neticesinde biçimsel değişikliklere uğrayarak, sistemleştirilerek, metalaştırılarak, dijitalleştirilerek ve hatta kavramsallaştırılarak toplumsal/kültürel değerlerini büyük ölçüde yitirmiş olduklarını görmekteyiz. Antik çağlardaki inanç ritüellerinin zaman içerisinde tiyatro sanatı şeklini alması, sokaklarda oynanan çocuk oyunlarının türlü oyuncaklar ve teknolojik aygıtlar yoluyla pazarlanan oyunlara dönüşerek metalaşması yahut Orta Çağ karnavalının kavramsallaştırılarak bir düşünce ve sanatsal üslup şekline bürünmesi, oyun olgusunun tarihsel süreç boyunca geçirdiği değişimlere örnek olarak gösterilebilir.

Bu değişime örnek olarak gösterdiğimiz karnaval meselesini kuramsallaştıran M. Bahtin, karnavalın eski çağlardan modern zamanlara dek geçirdiği dönüşümü açıklayarak “karnaval folklorunun şu ya da bu çeşitlemesinden etkilenmiş olan edebiyatı, karnavallaşmış edebiyat olarak adlandır[maktadır]”.⁹⁴ Bahtin’in edebiyattaki oyunsuluğun bir yönünü *karnavallaşmış edebiyat* terimi altında sistemleştirmesi, bize oyun olgusunun tarihsel dönüşümünü gösteren bir örnek olmuştur.

Orta Çağ’ın folklorik eğlence, ayin, gösteri, ritüel ve diğer karnavalesk biçimlerini kapsayan bir kavram olarak karnaval ifadesini kullanan Bahtin, “folk mizahı” olarak nitelediği karnaval ruhunun edebi eserlerdeki serüvenini “Sokratik diyalog” ve “Menippos yergisi” gibi “yarı ciddi-yarı komik” olarak nitelendirdiği türlerden, bu türlerin izini taşıdığına inandığı modern romanlara kadar takip etmektedir. “Karnavallaşmış edebiyat” tabiri, bugün özellikle postmodern anlatıların içeriğindeki oyunsuluğu tanımlamakta oldukça önemli bir kavram haline gelmiştir. Zira karnaval, geleneksel oyun kültürünün postmodern çağa ne şekilde sızmış

⁹³ Huizinga, **a.g.e.**, s. 156.

⁹⁴ Mihail Bahtin, **Karnavaldan Romana**, Çev. Cem Soydemir, Der. Sibel Irzık, 3. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2017, s. 205.

olduğunu gösteren en önemli simgelerden birisidir. Farklılıkların silindiği demokratik karnaval ortamı, postmodern düşüncenin çoğulcu anlayışına kavramsal boyutta uygulanmıştır. M. Bahtin edebiyatta karnavalesk terimiyle modern romanlarda göreceğimiz pek çok özelliğin karnavalesk dünya görüşünü yaşattığını göstermektedir.

Günümüzde karnaval adı altında çeşitli etkinlikler sürüyor olmakla beraber, halkın folklorik mizahını yansıtan toplu oyunları niteleyen “karnaval” ruhunun artık kökensel özelliklerinin pek çoğunu yitirmiş olan bu eğlencelerden ziyade, çağdaş düşünce sistemleri arasında kendisine bir yer edindiğini, böylece karnaval oyunlarının toplu oyun kategorisinden bireysel bir dünya görüşüne ve sanat üslubuna dönüştüğünü söylemek mümkündür. Her ne kadar bugün hâlâ gerçekleştirilen karnaval etkinliklerinden Orta Çağ’ın folklorik eğlencelerine has karnaval ruhu silinip gitmiş olsa da, Bahtin’in kuramsallaştırması, karnavalların değilse bile karnavallara has dünya görüşünün modern felsefelerde ve edebi eserlerde varlığını zaman zaman hissettirdiğini göstermektedir. Antikitenin ritüelleriyle bağlantılı Orta Çağ karnaval yaşantısının bir dil, üslup ve dünya görüşü olarak edebi ürünlerin içeriğine dönüşmesi; oyunun en eski geleneklerden çağdaş zamanlara dek yaşadığı değişimine örnek olarak görülebilir.

Oyunun bir kavram olarak kazandığı yeni anlamların, çağdaş düşünsel ve estetik yönelimleri ifade etmekte kullanıldığını söylemek mümkündür. Oyun çağı olarak nitelenen postmodern dönemin felsefesini ve değişen gerçeklik algısını yansıtan en önemli kavram oyundur. Tarihsel serüven içerisinde oyunun, kutsallıktan eğlenceye, eğlenceden endüstrileşme ve dijitalleşmeye doğru bir evrim geçirmiş olduğu kabul edilmektedir. Oyunun endüstrileşme süreci, ticari sanat ürünlerine dönüşen oyunlar, oyuncak ticareti ve en ileri boyutunda ise dijital oyun pazarları vasıtasıyla gerçekleştirilmiştir. Oyun kavramının anlamını etkileyen faktörlerden bir tanesi de, modern dönemlerde hayatlarımıza giren siber dünya ortamı olmuştur. Bu dönemde oyunlar, teknoloji ile insanın buluşma noktası olarak yepyeni anlamlar kazanmıştır.

Teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan dijital oyun olgusu, oldukça geniş bir oyun alanı yaratmıştır. Video oyunu veya bilgisayar oyunu olarak da adlandırılan dijital oyunlar; “çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır.”⁹⁵ Oyun bilimi anlamına gelen ludoloji adı altındaki araştırma sahasına, zaman zaman farklı oyun kuramı çalışmaları dahil edilse de, bu kavram daha çok video oyunlarını inceleyen çalışmalar için kullanılmaktadır.

Kişilerin dijital platformlar aracılığıyla yarattıkları sosyokültürel durum da oyun kavramı etrafındaki çalışmaları artırmaktadır. Dijital oyunların, oyunun özünde yatan yaratıcılık unsurunu yok edip etmediği, dijital oyun bağımlılığı gibi konular, bu alanda yapılan araştırmaların önemli konu başlıklarındandır. Birçok yönden klasik oyun kuramlarının ötesine geçen bu yeni oyun sahası üzerine yapılan araştırmalarda, dijital oyunların kültür endüstrisinde yeni bir tüketim alanı olarak belirlendiklerini görmekteyiz.

Oyun türlerinde artışa neden olan teknolojik gelişmelerle beraber, oyun kuramı alanına yönelik yeni araştırma sahaları ortaya çıkmıştır. Dijital çağda oyunun kazanmış olduğu değer ve anlamlar yeni bir gerçeklik algısı yaratmıştır. Siber dünya ve dijital oyun algısının yaşamlarımıza girmesi, sanal gerçeklik ve somut gerçeklik arasındaki sınırların belirsizliğine yol açmış ve bu durum, postmodern teoriye örnek teşkil eden özelliklerden birisi olarak kabul edilmiştir.

Bu yeni gerçeklik algısına dayalı olarak kurgulanan, sanal oyunların gerçeklik çizgisini aşıp sıra dışı ve tehlikeli haller aldığı bilim-kurgu eserlerinin üretildiğini görmekteyiz. Dolayısıyla, dijital oyunların edebiyat ve sinema sektöründe yeni bir konu başlığı açtığını söylemek mümkündür. İnternet ve yeni medyanın, gerçekliği algılama şeklimizi tamamen değiştirdiği postmodern dönem “ludik” bir çağ olarak nitelenmektedir. Böylece yeni medya çağında, teknoloji ve tüketim kültürüne bağlı olarak kazandığı yeni anlamlarla beraber, oyun kavramının, öncekilerden farklı bir görünümüne daha ulaşmaktayız.

⁹⁵ Ekmel Çetin “Tanımlar ve Temel Kavramlar”, **Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama**, Haz. Mehmet Akif Ocak, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara, 2013, s. 2.

İKİNCİ BÖLÜM

2. SANAT-OYUN İLİŞKİSİ

2.1. Dünya Tiyatrosu (*Theatrum Mundi*) Kavramı

Bilindiği üzere tiyatro, oyunun en ilkel formlarından doğmuş olup temsil ilişkisi ile somut yaşama en yakın olan sanat dallarından birisidir. Bu yakınlık sonucu, gündelik yaşamla tiyatro arasında iki yönlü bir etkileşim doğmuştur. Sosyal hayatla oyun arasında kurulan bağ, tiyatro ve yaşam ilişkisi üzerinden metaforlar üretilmesine neden olmuştur. Bunların en önemlisi, dünya hayatının ve toplumsal yaşamın tiyatro modelleriyle açıklanmasına dayalı *theatrum mundi* [dünya tiyatrosu] kavramıdır: “Ortaçağ’ın en önemli *topos*’larından biri olan *theatrum mundi* [dünya tiyatrosu] düşüncesi, bu dünyayı bir sahneye, insanların, üzerine çıkıp ilahî takdir tarafından onlara verilen rolleri farkında olmadan oynadığı bir sahneye benzetiyordu.”⁹⁶ Dünya tiyatrosu metaforu, antik felsefe ve Orta Çağ’da, tıpkı Platon’un hayatı Tanrıların oyunu olarak görmesine benzer bir biçimde, çoğunlukla teolojik bir anlam taşımaktaydı. Antik Çağ’ın Stoacı felsefesinin önde gelen isimlerinden Epiktetos’un görüşleri bu duruma bir örnek olarak gösterilebilir:

“Epiktetos’a göre, insanın elinde olmayan şeylerin bir kısmı doğrudan doğruya kadere, Tanrıya bağlıdır. İnsanın Tanrıdan gelen şeylere katlanmak için yaratıldığını söyleyen Epiktetos’un bu anlayışına göre, insan bir dramdaki aktöre benzer. Dünya ve dünyanın tarihiyle ilgili bu dramda, insan yalnızca bir oyuncudur. Oyuncu oynayacağı rolü seçemez, dekora, oyunun kendisine etkide bulunamaz. Tanrı ya da akıl ilkesidir ki her insanın bu tarih içinde ne olacağını belirler. Dünya sahnesinde, bir tiyatro eserindeki oyuncuya benzeyen insan, hiçbir etkide bulunamayacağı şeyler karşısında kayıtsız kalmak durumundadır. Onun kontrol edebileceği tek bir şey vardır: Kendi tavrı ve tutkuları. O, bir

⁹⁶ Matei Calinescu, **Modernliğin Beş Yüzü: Modernizm, Avangard Dekadans, Kitsch, Postmodernizm**, Çev. Sabri Gürses, 3. bs., İstanbul, Küre Yayınları, 2017, s. 27.

başkasına daha iyi bir rol verildiği için kıskançlık duymamalı, makyajı yapan burnunu çirkin gösterdiği için kendisini aşağılanmış hissetmemelidir. Yani, insan kendisine ne verilmişse onunla yetinmeli, erişemeyeceği, sahip olamayacağı şeyler için açlık, kıskançlık duymamalıdır. Bütün bu duygular onu mutsuz kılar. Öyleyse, yapılması gereken şey, akla uygun olmayan duygular, tutkular karşısında, kişinin güçlü olması, bağımsızlığını kazanmasıdır.”⁹⁷

Eski dönemlerde hayatın, Tanrıların bir oyunu olarak düşünülmesi fikri ön plandayken modern dönemlere doğru oyun, artık dünyevi sınırlara inerek sosyal yaşam alanında insanların birbirlerine karşı oynadığı oyunları, taktıkları maskeleri ve büründükleri toplumsal rolleri anlatmak için kullanılan bir kavram haline gelmiştir. Dünya tiyatrosu düşüncesi, akıllara gelmiş geçmiş en büyük drama yazarlarından birisi olarak kabul edilen Shakespeare’in *Nasıl Hoşunuza Giderse* başlıklı oyununda Jaques'e söylediği şu meşhur dizeleri getirmektedir:

“Bütün dünya bir sahnedir,
Kadın, erkek bütün insanlar da oyuncular.
Her birinin giriş ve çıkış zamanları vardır.
Her insan kısa ömrü içinde çeşitli roller oynar.”⁹⁸

Huizinga, *Homo Ludens*’te yaşam-tiyatro özdeşliğinin laik tiyatronun ortaya çıktığı 17. yüzyılın başında genel kabul gördüğünü belirtmektedir:

“Shakespeare ve Calderon’dan Racine’e uzanan bir dizi başarılı yazarıyla dram, o yüzyılın edebiyatına hükmetmiştir. Sırasıyla her şair dünyayı, herkesin kendi rolünü oynadığı bir sahneye benzetmiştir. Kültürel hayatın ‘oyunsal’ karakteri böylece

⁹⁷ Cevizci, **a.g.e.**, s. 153.

⁹⁸ William Shakespeare, **Nasıl Hoşunuza Giderse**, Çev. Özdemir Nutku, 5. bs., İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2019, s. 46-47.

çekincesiz kabul edilmişe benzemektedir. Ancak, hayatın bir gösteriye benzetilmesine yönelik bu karşılaştırmaya daha yakından bakılacak olursa, Platoncu temellerde kavranan bu düşüncenin adeta tamamen etik alanında yer aldığı görülür. Bu, dünyevi şeylerin beyhudeliğine, faniliğine ilişkin eski temanın çeşitlemesinden başka bir şey değildi. Oyun ile kültürün iç içe girmiş oldukları burada ne kabul edilmiş, ne de ifade edilmişti.”⁹⁹

Hayat-tiyatro sembolizasyonuna dayanan düşünceler, birbirinden farklı nedenlerle ortaya konulmuş olabilmektedir. Antik çağlarda daha çok yaratılışın ve kutsal düzenin açıklanması için başvurulmuş dünya tiyatrosu metaforunun, zaman içerisinde öncelikle estetik bir boyut kazanarak sanatsal alana taşınmış olduğunu görmekteyiz. Kant ve Schiller gibi Alman idealistlerinin oyunu, estetik/sanat bağlamında kavramsallaştırmaları ile açtıkları yol, hayatı sanata yaklaştırmak amacındaki romantik eğilimle sürdürülür ve bu defa *oyun*, dünya hayatının estetize edilmesine yönelik bir yaşam metaforu olur.

17. yüzyıl oyun yazarlarından, 19. yüzyıl Romantiklerine dek, oyunu estetik bir ideal olarak yüceltmek isteyen sanatçı ve düşünürlerin, hayatı; romantik bakışla ele alarak, bir sahne oyunu şeklinde betimlediklerini söylemek mümkündür. Bu kişilerin hayatı bir oyun, estetik bir değer olarak ele almalarında, -ileride postmodern düşünürleri harekete geçirecek olan nedenlere benzer şekilde- aydınlanma çağının düzenine, ampirizme ve rasyonel dünya görüşüne karşı tepkilerinin önemli bir rolü bulunmaktadır.

20. yüzyıla gelindiğinde, oyunun bir yaşam metaforu olarak kullanılması durumuna; varlığın belirsiz yapısı ile hayatın anlamsızlığı, sahteliği ve aldatmacalarına yönelik felsefi düşüncelerin yanı sıra, sosyologların toplumsal yaşamı bir tiyatro sahnesi olarak değerlendirdikleri çalışmalarında karşılaşırız. Tiyatro oyunculuğunun temelindeki “mış gibi yapma” halinin, gündelik yaşamda toplumsal rollere uymaya çabalayan bireyin sosyal davranış biçimi olarak da bir karşılığının bulunması, toplum üzerine çalışan araştırmacıları, çeşitli tiyatro metaforları kullanmaya teşvik etmiştir.

⁹⁹ Huizinga, **a.g.e.**, s. 23.

Erving Goffman, Richard Sennet gibi ünlü sosyologların çalışmalarında kamusal yaşamı bir tiyatro sahnesi olarak ele aldıklarına ve kişilerin sosyal yaşam pratiklerini tiyatro sanatına ait terimler ile açıkladıklarını görmekteyiz. Tiyatro ile toplumsal yaşam arasındaki etkileşimi ele alan kuramında Sennet şöyle söyler: “Mahrem bir toplumun üyeleri, sanattan mahrum sanatçılar haline gelirler. Bu oynama tarzları ‘roller’dir.”¹⁰⁰ Sosyal bilimlerdeki bu dramaturji temelli yaklaşım, geçmişten beri gelen *theatrum mundi* felsefesinin bir çeşitlemesi olarak değerlendirilmektedir.

“Sosyologlarca pek anımsanmasa bile rollerle ilgili çalışmaların Batı düşüncesinde çok eski bir geçmişi vardır. Bir *theatrum mundi* geleneği vardır. Platon’un *Yasalar* adlı eserinde insan yaşamı tanrılar tarafından sahneye konan bir kukla gösterisiydi; Petronius’un eseri *Satyricon*’un ana teması ise bir tiyatro olarak toplumdu. Hristiyanlık zamanında, genelde, dünya tiyatrosunun bir tek seyircisinin olduğu ve o seyircinin, yani Tanrı’nın, aşağıda caka satarak kılıktan kılığa giren çocuklarını göklerden kederle seyrettiği düşünülürdü. 18.yüzyılda, dünyadan tiyatro sahnesi olarak söz edilmeye başlandığında, insanlar takındıkları tavırlar için yeni bir seyirci düşlemeye başladılar. Bu seyirci artık Tanrı değil, birbirleriydi; o kutsal keder yerini günlük yaşamda oynanan rollerden, biraz kinik bir tarzda olsa da keyif almaya hazır bir seyirci topluluğu olduğu hissine bıraktı. Toplumla tiyatronun özdeşleştirilmesi daha yakın zamanlara kadar Balzac’ın İnsanlık Komedyası adlı eseri, Baudelaire, Mann ve ilginçtir, Freud ile devam etti.”¹⁰¹

Sennett çok eski tarihlerden itibaren geniş bir zamana yayılan ve sıkça el değiştiren “bir tiyatro sahnesi olarak toplum imgesi”ni, dönüşen izleyici ve oyuncu kavramlarıyla birlikte yeni bir bağlamda ele alsa da, bu düşüncenin temelde üç ahlaki amaca hizmet ettiğini söyler:

¹⁰⁰ Richard Sennett, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Çev. Serpil Durak ve Abdullah Yılmaz, 6.bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2019, s. 48.

¹⁰¹ A.e., s. 55.

“Birincisi, toplumsal yaşamın temel sorunları arasına yanılısma ve aldanmayı katması; ikincisi, insan doğasını toplumsal eylemden ayırmasıdır (...) Üçüncüsü ve en önemlisi, *theatrum mundi* imgeleri insanların günlük yaşamda icra ettikleri sanata dair resimlerdir. İşte bu sanat oyunculuk sanatıdır ve onu icra eden insanlar da ‘rol’ yapmaktadırlar.”¹⁰²

Toplumsal ilişkilerin gerçekleştiği ortamlarda “başkalarına kendi benliğimizin bir sunumunu yaptığımız”¹⁰³ düşüncesine dayalı bir rol yapma kuramı oluşturan Erving Goffman, insanların toplumsal etkileşim içinde oldukları her alanda dramaturjik kimliklere büründüklerini söyleyerek bu kamusal alanları “sahne” olarak nitelendirmektedir. *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (The Presentation of Self Everyday Life)*, başlıklı çalışmasında, “ister ev yaşamı olsun, ister sınai ya da ticari yaşam olsun, herhangi somut bir toplumsal kuruma uyarlanabilecek bir çerçeve oluşturan” özellikleri bir tiyatro oyununda görülen “dramaturjik ilkeler” ile açıklamaktadır.¹⁰⁴

Goffman’a göre “ahlaki açıdan her zaman doğru bir görüntü çizme ve sosyalleşmiş bir kişiliğe sahip olma yükümlülüğü ve bunun kârlılığı, kişiyi sahne sanatlarında tecrübeli bir kimse olmaya zorlar.”¹⁰⁵ Toplumsal davranış modellerindeki teatrallik, her tür sosyal ilişkinin gerçekleştiği ortamı bir tiyatro sahnesine benzetmektedir. Kamusal yaşama ilişkin bu dramaturjik kuramını “sahne önü”, “sahne arkası” ve “izlenim denetimi” gibi kavramlarla açıklayan Goffman, dürüst/gerçek veya düzmece olarak ikiye ayırdığı gündelik yaşam performansları ile, aktörle seyirci arasındaki dramatik etkileşimin ürünü olarak gördüğü benlik kavramı arasında ilişki kurmaktadır:

“Sahnelenen benlik, sahnede belli bir karakteri canlandıran bireyin başkalarına vermeye çalıştığı (genellikle güvenilir) bir imaj

¹⁰² A.e., s. 56.

¹⁰³ Erving Goffman, *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, Çev. Barış Cezar, 3. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2020, s. 234.

¹⁰⁴ A.e., s. 13.

¹⁰⁵ A.e., s. 233-34.

olarak kabul edilmiştir. Her ne kadar bu imaj bir kişiyle ilgili olarak oluşturulsa ve böylece o kişiye bir benlik atfedilmesini sağlasa da, bu benlik ona sahip olandan değil, onun tüm eylemlerinin toplamından gelir, olayların şahitlerce yorumlanmalarına imkân veren nitelikleri tarafından yaratılır. Doğru şekilde düzenlenmiş ve canlandırılmış bir sahne, seyirciyi canlandırılan karaktere bir benlik atfetmeye yönlendirir, ama bu atıf -bu benlik- ortaya konulan sahnenin nedeni değil ürünüdür. Buna göre, canlandırılan bir karakter olarak benlik, belli bir yeri olan, esas kaderi doğmak, büyümek ve ölmek olan organik bir şey değildir; sergilenen bir sahneden dağınık olarak doğan bir dramatik etkidir ve tipik sorun ya da asıl kaygı inandırıcı olup olmayacağıdır.”¹⁰⁶

Eski zamanlardaki *dünya tiyatrosu* kavramı ile sosyologların kullandığı kamusal alan tiyatrosu metaforu arasındaki fark, tiyatronun artık bütün hayatın değil de sosyal yaşamın simgesi olarak kullanılmasıdır. Bu sosyal yaşam, Goffman için herhangi somut bir toplumsal kurum iken Richard Sennett için büyük şehirdir. Zira şehirde, “[y]aşamları birbirlerine dokunan böylesi bir yabancılar ortamında, bir aktörün tiyatrodaki karşılaştığına benzer bir seyirci sorunu vardır.”¹⁰⁷ Sennett büyük şehrin “kamusal coğrafya” olarak adlandırdığı toplumsal alanındaki davranış modellerinin, sahne kuralları ile “içerik sürekliliği” taşıdığını ifade ederken *dünya tiyatrosu* kavramının toplum bilimciler tarafından modern hayatın getirdiği bir kamusal yaşam şekline nasıl uyarlandığını örneklemekte ve bu sosyal kuramı “yeni bir *theatrum mundi*”¹⁰⁸ olarak isimlendirmektedir.

“Sahne ve sokak arasında mantıksal bir ilişki vardır. Bu ilişkiyi dört bölümde ele alabiliriz: İlk olarak, tiyatronun genelde toplum ile değil, çok özel bir toplum türüyle, yani büyük şehirle ortak bir meselesi vardır. Seyirci meselesidir bu; özgül olarak, yabancıardan oluşan bir ortamda bir kişinin kendi görüntüsünü nasıl inandırıcı kılacağı meselesi. İkincisi, bir şehirde yabancılar karşısında görünüşleri inanılır kılmanın kuralları ortaya çıkabilir ki, bu kurallar o dönemde sahneye verilen tepkileri düzenleyen kurallarla bir *içerik sürekliliği* taşır. Böylece seyirci her iki alanda da ortak bir rol oynayabilir. Üçüncü olarak, ortak bir seyirci

¹⁰⁶ A.e., s. 234-35.

¹⁰⁷ Sennett, a.g.e., s. 61.

¹⁰⁸ A.e., s. 92.

meselesi ortak bir inanılrlık kodu yoluyla çözülebildiği oranda, *bir kamusal coğrafya* yaratılır. Bu, iki kamusalılık ölçütüne göre olur: Yakın çevreler ve kişisel bağlar dışındaki dünya bilinçli olarak tanımlanmış hale gelir ve bu ortak kod yardımıyla çeşitli toplumsal ortamlarda ve yabancı gruplar arasında davranışlar rahatlar. Dördüncüsü, bu kamusal coğrafya var olduğu ölçüde, toplumsal ifade her bir benlik için mevcut ve somut olan duygunun öteki insanlara *yeniden takdimi olarak* değil, kendi içlerinde ve kendiliklerinden anlamlı olan duyguların başkalarına *takdimi* olarak anlaşılacaktır.”¹⁰⁹

Antik zamanlardan modern çağlara gelindiğinde teolojik anlamını kaybeden *dünya tiyatrosu* metaforu kullanımlarının genellikle olumsuz anlamlar taşıdıklarını görmekteyiz. Nitekim artık, insanların dahil oldukları çeşitli sosyal kurumların gereklerine uygun şekilde düzenledikleri gündelik yaşamlarını ifade eden belirli tiyatro terimleri ile, tıpkı sahnede kendisi olmayan birini canlandıran oyuncu gibi kendi benliği dışında bir şeyi “oynayan” bir kişinin davranış kalıpları anlatılmaktadır. Toplumsal yaşamda “oyun oynamak” kandırmak, aldatmak, ikiyüzlü davranmak gibi anlamlara gelirken; maske takmak ya da rol yapmak ifadeleri, kişinin toplum içerisinde kendi benliğini ortaya çıkaramaması, olmadığı biri gibi davranması gibi negatif anlamlar taşımaktadır.

Psikoloji alanında yapılan çalışmalarda da, kişinin toplumsal yaşamdaki davranış modellerinin; oynadığı sosyal rollerin oyun/tiyatro metaforlarıyla karşılandığını görmekteyiz. Eric Berne’ün daha önce sözünü ettiğimiz *İnsanların Oynadığı Oyunlar* isimli çalışması buna güzel bir örnektir. Ünlü psikiyatr Carl Gustav Jung da insanların sosyal yaşamda büründükleri rolleri, maske anlamındaki “persona” terimiyle, egonun gerçek kişiliğini toplumdan gizlemek amacıyla taktığı hayali bir maskeden bahsederek anlatmaktadır. İngilizcede “kişi” anlamına gelen *person* sözcüğünün eski “maske” anlamı da, insanın bir kimlik oluşturmak için oynamak zorunda olduğu rollere işaret etmektedir.

¹⁰⁹ A.e., s. 60.

“İnsanoğlunun uygarlaşma süreci, insan ve toplum arasında onun nasıl görünmesi gerektiği konusunda ve birçok insanın arkasına gizlenerek yaşadığı maskenin oluşması konusunda uzlaşma getirir. Jung bu maske için, bir zamanlar Antikçağ aktörlerinin oynadıkları rolü belirtmek için giydikleri maskenin adı olan ‘persona’ sözcüğünü kullanmaktadır.”¹¹⁰

2.2. Sanatsal Boyutuyla “Homo Ludens”

Kültürle oyunun ilişkisini incelerken, insanın gerçekleştirdiği bütün üretici etkinliklerin, özünde bir oyun olarak doğduğu fikrini belirtmiştik. Büyük ölçüde Johan Huizinga’nın *Homo Ludens (Oynayan İnsan)* başlıklı çalışmasıyla yapılandırılan bu fikri göz önüne aldığımızda, insanın en yaratıcı faaliyetlerini içeren sanatsal etkinliği oyundan ayrı düşünmek mümkün görünmemektedir. Sanatsal etkinlikler için gerekli olan özgünlük koşulu, ancak özgür oyun ortamında mümkün olabilir. Bu nedenle oynayan insan özgür ve yaratıcıdır. Oyun ve sanatın en temel benzerliği, yaratıcılığa izin veren bu ortak özgürlük alanı olmuştur. En köklü sanat dallarından birisi olarak kabul edilen tiyatro eserlerinin aynı zamanda oyun olarak da isimlendirilmesi, sanat ve oyun ilişkisini gösteren somut bir örnek olarak düşünülebilir. “Trajedi ve komedinin oyunsal kökeni her zaman ortadadır.”¹¹¹ diyen Huizinga’ya göre, sanat dalları içinde yalnızca “tiyatro, sürekli eylem özelliğinden ötürü oyunla olan bağlantısını korumaktadır.”¹¹²

Eski Yunanlarda “sanatın, yaşamın acısı, tehlikesi ve varoluş çelişkilerine rağmen yaşamayı mümkün kılan oynamanın bir biçimi, bir oyun olarak görüldüğü”¹¹³ söylenmektedir. Huizinga da, sanat ve oyunun ortak kökenlerine ve benzer özelliklerine dikkat çekmiştir. Her tür şiirsel biçim, müzik ve dans, oyunla sıkı bir ilişki içerisinde. Ona göre, şiir, ilkel kültürlerde, oyun esnasında ve oyun olarak doğmuştur. Efsane de aynı şekilde oyun alanının içinde şiirle birlikte

¹¹⁰ Frieda Fordham, *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, Çev. Aslan Yalçın, 9 bs., Ankara, Say Yayınları, 2015, s. 62.

¹¹¹ Huizinga, *a.g.e.*, s. 196.

¹¹² *A.e.*, s. 196.

¹¹³ Dursun, *a.g.e.*, s. 40.

doğmuştur. “Güzellik bizatihi oyuna içkin bir nitelik değildir; ancak oyun bütün güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik bir eğilim göstermektedir. Coşku ve zarafet, daha başlangıçtan itibaren, oyunun en ilkel biçimlerine bağlanmaktadır.”¹¹⁴ Huizinga oyun alanını “ilkelin, çocuğun ve şairin alanı”¹¹⁵ olarak nitelemektedir.

Armoni, ritim gibi ölçüler hem müzik hem de oyun için tamamen özdeş anlam taşıyan faktörlerdir. Oyunun, “gündelik hayatın mantığının dışında, gereklilik ve yararlılık alanının dışında yer almakta” olması durumu, müzikal ifade ve biçimler için de geçerlidir. Müziği tamamen oyun alanında gören Huizinga, şiiri sözlü içeriğinden dolayı kısmen kavram ve yargı alanına dahil etse de, “şiir dilinin imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği şey bir oyundur,”¹¹⁶ diyerek şiirsel dilin oyunsu yönünü belirtmeyi de ihmal etmemektedir. Ona göre, sanatçıların imgelem alanı, oyun için zengin bir kaynaktır.

Huizinga, plastik sanatların malzemeye bağımlılığı ve biçimsel olanaklarının sınırlılığı gibi özelliklerinden dolayı, oyunla bağlantılarının şiir, müzik ve dansa olduğu kadar aşikar olmadığını; ancak oyunsal unsurun, yine de, bütün plastik sanatlarda görülebileceğini ifade etmektedir.¹¹⁷ Ona göre, yaratmanın oyunsal bir işlevi vardır. Dolayısıyla her türlü sanatsal faaliyet bir şekilde oyunla ilişkilidir. Huizinga’nın oyun tanımlarında yer alan, “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen”, “alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği”, “özgür ve kurmaca” olmak gibi özellikler sanatsal faaliyetler için de geçerlidir.

Ancak sanatın oyunla olan bağlantısı ilk kez Huizinga tarafından ortaya atılmamıştır. Esasında Huizinga’nın bütün bir kültürün oyun olarak doğduğu fikrinden çok önceleri de sanat için oyun metaforu kullanılmakta ve hatta oyun, sanatın kökenine ilişkin o ünlü soruya verilen başlıca yanıtlardan birini teşkil etmekteydi. Sanatın kökeni sorununa ilişkin oluşturulan kuramlara baktığımızda, sanat ile oyunun organik bir bağ içerisinde olduğunu, sanatın da kültürün bir parçası olarak oyundan kaynaklandığını öne süren kuramlarla karşılaşmaktayız. Sanatın ne

¹¹⁴ Huizinga., **a.g.e.**, s. 25.

¹¹⁵ **A.e.**, s. 50.

¹¹⁶ **A.e.**, s. 177.

¹¹⁷ **A.e.**, s. 222-25.

olduđuna ve kaynađına ilişkin sorular üzerine yzyıllar boyunca cevaplar aranmıřtır. Bu hususta, dűřünűrlər tarafından ortaya konulan kuramlar genel olarak ű bařlık altında toplanmaktadır:

1. Taklit Olarak Sanat: Platon, űne sűrdűđű ‘idealar dűnyası’ fikri ile yařadığımız dűnyadaki bűtűn varlıkların birer kopyadan ibaret olduklarını ve gűrdűđűműz varlıkların, asıl gerűeklik olan ideaların yansımaları ya da taklitleri olduđunu savunmuřtur. Bűylece, Platon’a gűre dođanın taklidi olan sanat, taklidin taklidi bir konuma ulařır. Platon, sanatı taklit olarak gűrmekle beraber, taklit faaliyetini de bir oyun olarak ele almakta ve *Yasalar*’ında, műzik, dans ve oyun arasında bir bađlantı kurarak sanatın oyun kűkenini de kabul etmiř olmaktadır.

Platon’un gűrűřlerinden yola űıkan Aristoteles de, sanatın gűrevinin, dođayı taklit etmek olduđu gűrűřűndedir. Aristoteles’e gűre sanatűı, idealar dűnyasının ulařılmazlıđından dolayı Tanrı’nın veya insanların yaptığı nesneleri taklit ederek sanat eserini oluřturur ve insanlara yařattığı duygusal durum sayesinde, ruhun arınmasına űnayak olduđu iűin kutsal bir gűrev űstlenmiř olur.

2. Yaratıcılık Olarak Sanat: Benedetto Croce tarafından temsil edilen bu kuramda taklit dıřlanır; gerűeđin taklit edilmesinin bir anlamı yoktur, sanatűıdan ortaya yeni bir űrűn koyması beklenir. Bu gűrűře gűre taklit, sanatűının yaratıcılık űzelliđini yok etmektedir. Sanatűı, sezgilerini, yeteneklerini ve hayal gűcűnű kullanarak olana kendi yorumunu katar. Gűzlemleriyle izlenimlerini birleřtirerek bir senteze ulařır.¹¹⁸

3. Oyun Olarak Sanat: Friderich Schiller, insanın ancak oynadıđı yerde tam olarak insan olduđunu ve gerűek űzgűrlűře ancak sanat yoluyla ulařılabileceđini dile getirmektedir.¹¹⁹ Ona gűre, sanat/gűzelliđin temelinde oyun vardır. Sanatla bađlantısı iűinde oyun kuramını kuřatıcı biűimde ele alan Schiller’in ileri sűrdűđű dűřűnceler,

¹¹⁸ Semin Sinem Cacho Duran, “Gűncel Sanatta Oyun Kuramı Ve Oyun Kavramı, Akdeniz űniversitesi, Gűzel Sanatlar Enstitűsű, Resim Anasanat Dalı, Yayınlanmamıř Yűksek Lisans Tezi, Antalya, 2016, s. 2.

¹¹⁹ Friedrich Von Schiller, **İnsanın Estetik Eđitimi űzerine**, űev. Gűrsel Aytaű, Ankara, Fol Kitap, 2020, XV. Mektup, s. 73.

Kant'ın, sanatı oyun kavramıyla ilişkilendirmiş olduğu estetik felsefesinden etkilenmiştir.

Taklidi sanatın dışında tutan Kant'a göre, "hiçbir beğeni yargısının temelinde öznel bir amaç yatamaz."¹²⁰ Beğeni yargısı, estetik bir yargı olduğu için herhangi bir başka nedenle değil, yalnızca hoşlanma duygusu ile ilişkilidir. "Ereksiz ereklilik" ya da "ereği kendindelik" (*auto telos*) olarak ifade edilen bu düşünce onu, "nesnelerin biçimi" olarak tanımladığı *oyuna* götürür. Ömer Naci Soykan, Kant'ın "ereği kendindelik" görüşünü çocuk oyunları ile açıklar. Buna göre, bir çocuk oyun oynarken tek amacı oyun oynamaktır. Oyun oynamak, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişiminde ve gelecekteki yaşantısına hazırlanmasında olumlu roller oynayabilir, ancak çocuğun oyun oynama amacı bütün bu olasılıklardan bağımsızdır. Çocuk yalnızca oynamak için oynar. "Bu bakımdan oyun ereksizdir, yani onun kendi dışında bir ereği yoktur."¹²¹

"Oyunu duyu nesnelerinin, duyuma konu olan içeriklerin biçimi olarak gören Kant, sanatı da böyle bir 'oyun' anlayışı ile ilgi içinde temellendirir (...) Yalnızca kendi kendisi için hoş giden bir uğraş olan özgür sanat, tıpkı oyun gibi kendisinde başka hiçbir erek taşımaz. Demek ki oyun ile sanatın ortak yönü her ikisinin de ereksiz oluşudur; ya da "ereksiz bir erekliliğe" sahip oluşudur. (...) Ne türde olursa olsun sanat bir oyundur, daha doğrusu 'oyun gibi'dir. Bu oyun gibi oluş ve ereği kendindelik, ikisi birlikte Kant'ın sanat kuramının temelidir; sanatın kriteridir. (...) Sanat öyle bir özgür oyundur ki, onun kuralları kavranabilir değildir. Oysa gerçek oyunda kurallar bellidir. Bu yüzden sanatı Kant, 'oyun gibi' diye niteler, oyun olarak değil."¹²²

Kant, insanı nedenselliğin geçerlikte olduğu *fenomenler dünyası* (duyulan dünya) ve özgürlüğün geçerlikte olduğu *numen dünyası* (düşünülen dünya) olmak üzere iki ayrı dünyaya bağlı bir yaratık olarak görmektedir.¹²³ Buna göre, insan

¹²⁰ Onur Bilge Kula, **Kant, Schiller, Heidegger - Estetik ve Edebiyat**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012, s. 64.

¹²¹ Ömer Naci Soykan, **Estetik ve Sanat Felsefesi**, İstanbul, Pinhan Yayıncılık, 2015, s. 124.

¹²² **A.e.**, s. 125-26.

¹²³ Macit Gökberk, **Felsefe Tarihi**, 32. bs., İstanbul, Remzi Kitabevi, 2019, s. 462.

maddi varlığıyla (beden ve içgüdüler) doğa, edimleriyle de ahlak alanının içindedir. Kantçı bir düşünür olan Schiller ise Kant'ın bahsettiği iki dünyayı, güzellikle; estetik düzlemde oynanan *oyunla* birleştirmek ister. Schiller, güzeli, oyun dürtüsünün konusu kabul ederek sanat ile oyun arasındaki ilişkiyi kapsamlı bir şekilde işleyen kişi olmuştur. O, insan doğasının iki temel özelliği olan duyuşsal ve ussal yönlerin, kişide birbirine karşıt iki eğilime/dürtüye neden olduğunu söylemektedir: duyuşsal dürtü (duyum) ve biçim dürtüsü (salt düşünme).

İnsanda birlikte etkide bulunan madde ve biçim dürtülerinin etkileşiminden, doğa yasaları ile akıl yasalarının birlikte etkili olduğu yeni bir dürtü ortaya çıkar: *oyun dürtüsü*. Ne tam olarak nesnel ne de tam olarak öznel olan oyun dürtüsü, insanın kendisini, özgürlüğünün bilincindeyken hem madde hem ruh olarak hissetmesini sağlar. Birbirine karşıt olan madde ve biçim dürtülerinin etkileşiminde, insanın parçalanmış varlığı tamamlanır.

Oyun dürtüsü her türlü gerekliliği yok edip “insanı hem fizikçe hem de ahlakça özgürleştir[ir]”, hem de onun kendi insanlığı hakkında “eksiksiz bir görüşe” sahip olmasını sağlayarak insan varlığını bütünleştirir.¹²⁴ İnsanın zorunluluk yasalarından kurtulduğu oyun alanı, hayal gücünün özgürlüğüne imkan sağlar. “Ereği kendinde olma” niteliği ve insanı özgür kılma yetisi, sanat ve oyun arasındaki köklü ilişkinin temelini oluşturur. Schiller bu ilişkiyi *güzellik* kavramı üzerinden açıklamaktadır.¹²⁵

İnsan “kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve *yalnızca oynadığı yerde tam insandır.*” diyen Schiller’e göre hakiki özgürlük, iki gerekliliğin; doğa yasalarının maddi zorlaması ile ahlak yasalarının manevi zorlamasının yüksek güzellik kavramında bir araya gelerek kaybolması sonucu ortaya çıkar.¹²⁶ Böylece bu özgürlük alanında güzellik, oyun dürtüsünün konusu olur. Güzellik de tıpkı oyun gibi, birbirine karşıt iki dürtünün etkileşiminden meydana gelmektedir. Schiller, güzelin en yüce idealinin, “gerçekliğin ve biçimin mümkün

¹²⁴ Schiller, **a.g.e.**, XIV. Mektup, s. 67-68.

¹²⁵ “İnsan güzellikle yalnızca oynamalı, ve insan yalnızca güzellikle oynamalıdır.” (**A.e.**, s. 73.)

¹²⁶ **A.e.**, XV. Mektup, s. 73-74.

olduğu kadar mükemmel birliğinde ve dengesinde”¹²⁷ bulunabileceğini düşünmektedir.

Madde ve biçim, edilgenlik ile etkililik, duyumsama ile düşünme arasındaki orta hâle, bizi güzellik getirir. Güzellik, birbirine karşıt durumlar arasındaki bağıdır. Güzelliği özgürlük, kanunlar arasındaki uyum, içsel gereklilik, sınırsız kuşatıcılık gibi özelliklerle niteleyen Schiller’e göre, kendini yalnız akla veya yalnız duyularına teslim eden kişiler ruh ile maddenin bir arada algılandığı *güzellik* kavramına ulaşamazlar.¹²⁸ Schiller’in güzellik algısı, Kant’ın estetik yargısından etkilenmiş görünmektedir. Nitekim Kant da estetik kavramının madde ile zihin arasındaki bir bağlantıda; yalnız nedensellik yasalarıyla açıklanamayan doğa fenomenlerindeki bilinmez, estetik yasayı sezmenin verdiği haz duygusu ile ortaya çıktığını söylemiştir. Macit Gökberk, Kant’ın bahsettiği estetik yasayı şöyle açıklar: “Doğa ile bilgi yetimiz arasındaki uyumun bir belirtisi doğadaki gizli bir düzenden duyulan estetik haz, estetik beğenidir.”¹²⁹

Parçalanmış ve maddeye bağımlı hale gelmiş olan insan benliğinin tamamlanması, ancak insanın estetik yönünü kazanmasıyla mümkün olacaktır. Bu özgürlüğün yolu ise estetik bir oyun olan sanattan geçer. Buna göre, gönüllülük yasasının geçerli olduğu oyun dürtüsü, “her türlü rastlantıyı yok ettiği için de her türlü gerekliliği yok edecek ve insanı hem fizikçe hem de ahlakça özgürleştirecektir.”¹³⁰ Schiller’in oyuna yüklediği estetik anlam önemlidir. Zira o, oyunu güzellik kavramıyla bir arada düşünerek doğrudan sanat alanına taşımış ve günlük hayattaki fiziksel oyundan ayırmıştır.

“Uzun zamandır bana karşı çıkmaya kalkışmış olabileceğiniz gibi, güzel, salt oyuna çevrilmekle aşağılanıp eskiden beri bu ada sahip olan havai konulara eşdeğer görülüyor mu? Onu sırf bir oyunla sınırlamak, kültürün bir aracı olarak görülen güzelin şanına ve akıl kavramına ters düşmez mi? (...) Sizin kendi tasavvurunuzla

¹²⁷ A.e., XVI. Mektup, s. 75.

¹²⁸ A.e., XVIII. Mektup, s. 81-83.

¹²⁹ Gökberk, a.g.e., s. 470.

¹³⁰ Schiller, a.g.e., XIV. Mektup, s. 68.

göre *sınırlama* [*Einschränkung*] dediğiniz şeye ben kendi tasarımıma göre, ki bunu kanıtlarıyla savundum, *genişleme* [*Erweiterung*] diyorum. Yani ben daha ziyade tam tersini söylüyorum: İnsan, hoş, iyi ve mükemmeli yalnızca ciddiye alır; ama güzellikle oynar. Şüphesiz burada, gerçek hayatta yürürlükte olan ve genellikle çok maddi konulara yönelen oyunları hatırlamamalıyız; ama burada sözü edilen güzelliği de gerçek hayatta boş yere arardık. Gerçekten varolan güzellik, gerçekten varolan oyun dürtüsüne değerdir, ama oyun dürtüsünün de aklın ortaya koyduğu güzellik ideali sayesinde insanın bütün oyunlarda göz önünde tutması gereken bir ideali son bulur.”¹³¹

Schiller’e göre güzellik, ne tam olarak duyusal ne de akılsaldır; bu ikisinin orta noktasında, biçim ve madde dürtülerinin etkileşim alanındaki oyun dürtüsünün nesnesi olarak ortaya çıkmaktadır. İnsan varlığının akıl ile duyusallık arasındaki çatışması bu özgür, estetik oyun alanında durulur ve insan, güzellik duygusu ile parçalanmış varlığını bütünleştirir. Dolayısıyla insan ancak güzelle oynadığı zaman tam olarak bir insan olur, kendisini ancak bu estetik özgürlük alanında gerçekleştirebilir. Zira insan, ne sadece madde ne de sadece ruhtan ibarettir. Güzelliği, oyun güdüsü ile ilişkilendiren Schiller’in düşüncesine göre, özgür sanat oyununda, insanın birbirine zıt olan ussal ve duyusal varlığı uyuma kavuşur.

“Duyusal dürtünün nesnesi, en geniş kavramla ifade edilirse *hayattır*, yani bütün maddi varlığı ve duyulardaki bütün dolaylı şimdiki anlatan bir kavram. Biçim dürtüsünün nesnesi, genel bir kavramla ifade edilirse, hem dolaylı hem asıl anlamıyla *figürdür* [*Gestalt*]; öyle bir kavram ki nesnelerin bütün biçimsel özelliklerini ve onların bütün ilişkilerini aralarındaki düşünce güçlerine taşır. Oyun güdüsünün nesnesi, genel bir şema içinde tasavvur edildiğinde, *canlı figür* [*lebende Gestalt*] adını alabilecektir; görünüşlerin bütün estetik özelliklerine ve tek kelimeyle, en geniş anlamda *güzellik* denen şeye bir niteleme olarak hizmet eder.”¹³²

¹³¹ A.e., XV. Mektup, s. 72-73.

¹³² A.e., XV. Mektup, s. 70.

Kant ve Schiller, sanatla ilişkilendirdikleri oyuna estetik değerini yeniden kazandırmışlardır. 20. yüzyıl düşünürü Hans-Georg Gadamer ise onların çalışmalarından yararlanarak oyunla sanat ilişkisini hermenötik yöntemle yeniden ele alır. Oyunu özgürlük niteliğiyle belirleyen Gadamer, amacı kendi içinde olan sanatı, özgür bir oyun ele alıyor ve bu amaçsızlığı, oyundaki asıl amacın oyunun kendi hareketini sergilemesi olmasıyla açıklıyordu: “Son basamakta oyun, oyun hareketinin özünün sergilenmesidir.”¹³³ Sanatı temelde bir oyun olarak ele alan Gadamer’e göre “hem sanat eserinin hem de oyunun varlık modu ‘sunum’dur.”¹³⁴ Yalnızca kendilik sunumunu yapmak dışında bir amaç taşımayan sanat/güzellik, oyunla benzeşir.

“Güzel yani güzelin dışında hiçbir şey olmamak, insanlar tarafından hiçbir anlam yüklenilmeyen doğanın nesneleri anlamına gelir veyahut da bilinçli biçimde, her türlü anlam yüklenilmesinden kaçınan ve yalnızca biçimlerin ve renklerin bir oyunu olan, insana ait biçimlendirme nesneleri anlamına gelir.”¹³⁵

Gadamer’in fikirlerinin bir diğer önemli noktası ise, oyuna yalnızca sanatsal yaratım sürecini değil, sanat eseri ile alımlayıcı arasındaki etkileşim ve yorumlama sürecini de dahil etmesi olmuştur. “Ona göre, hem estetik deneyim hem de hermeneutik bir deneyim anlamaya dayanır ve ister sanat eserinin isterse *olayın* ya da metnin alımlanması ya da anlaşılmasında olsun, oyun kavramı önemli bir rol oynar.”¹³⁶ Gadamer, *Güzelin Güncelliği: Bir Oyun, Sembol ve Festival olarak Sanat* adlı yapıtında bu görüşü şu ifadelerle dile getirir: “Her eser alımlayanlar tarafından doldurulması gereken bir oyun alanı bırakır.”¹³⁷

Yücel Dursun, Gadamer’in estetik ve hermenötik deneyimi araştırmak için oyun kavramına başvurmasını, Wittgenstein’in dili anlama çabasına çare olarak “dil

¹³³ Hans-Georg Gadamer, **Güzelliğin Güncelliği: Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat**, Çev. Fatih Tepebaşılı, Konya, Çizgi Kitabevi, 2005, s. 34.

¹³⁴ Dursun, **a.g.e.**, s.117.

¹³⁵ Gadamer, **a.g.e.**, s. 27.

¹³⁶ Dursun, **a.g.e.**, s. 108.

¹³⁷ Gadamer, **a.g.e.**, s. 38.

oyunları” kavramını kullanmasına benzetir.¹³⁸ Gadamer, sanat oyununu yalnızca sanatçının etkinliği olmaktan çıkarıp sanat eseri ve alımlayıcı arasındaki hermenötik oyuna dikkat çekmiştir. Ona göre yaratıcı deha ile alımlayana ait deha birbirinden kesin olarak ayrılamaz, her ikisinin sanatsal alandaki etkinliği de “özgür bir oyun” olarak nitelenir.¹³⁹

“Oyun kavramının söz konusu edilmesi, bir oyunda herkesin eş oyuncu olduğunu gösteren bir püf noktasına sahiptir. Sanat oyunu için de bu geçerlidir. Çünkü burada sanatın kendisine has eser dokusu ile bu eser dokusundan öğrenilenler arasında bir ayrım yoktur. Bunun ne anlama geldiğini şöyle özetlemek istiyorum: Bizce bilinen ve içeriğe ait gelenek sayesinde anlam yüklenilen klasik sanatın eserlerini okumasını öğrenmek gerek. Okumak yalnızca heceleme ve bir sözcüğü diğerinin arkasından okumak değildir, bilakis bütünün anlam beklentilerine yönlendirilen daimi yorumsamacı hareketleri kavramak ve tekil olandan hareketle, bütünün anlam kavrayışında kendini gerçekleştirmektir. Yani birinin anlamadığı bir metni okuması gibi bir şey. Birinin orada okuduğunu, başka hiç kimse gerçekten kavrayamaz.”¹⁴⁰

İnsan, oyun oynarken olduğu gibi, bir sanat eseri ortaya koyarken de hayal gücünün sınırsız dünyasında özgür ve yaratıcı davranmaktadır. Taklit, yaratıcılık, kurgusalılık gibi özelliklerinden dolayı benzer bir doğaya sahip olan sanat ve oyun olguları arasında temel bir bağ olduğunu varsaymak son derece kabul edilebilir bir fikir olarak görünmektedir. “Mış gibi yapma” karakteristiği, temsiliyet bağlamında oyun ve sanatın ortak bir özelliği olarak belirir. Freud da sanatı, çocukluktaki oyunun yetişkinliğe aktarılmış hali olarak değerlendirmiştir.

Sanat, kökeni ve doğası itibarıyla oyunla sıkı bir ortaklık içinde olduğundan dolayı, sanat akımlarını ve sanat eserlerini açıklayan çalışmalarda oyun ve oyunsuluk gibi kavramların sıkça yer aldığını görmekteyiz. Her ne kadar sanat, zaman içerisinde oyunsu köklerini kaybetmiş gibi görünse de ister geleneksel, ister modern olsun

¹³⁸ Dursun, **a.g.e.**, s. 108.

¹³⁹ Gadamer, **a.g.e.**, s. 29.

¹⁴⁰ **A.e.**, s. 40-41.

sanatta her zaman oyunsal unsur mevcuttur. Huizinga'nın ifadesiyle modern insandaki "estetik duyarlılık"¹⁴¹ onu, sanatı yeniden oyunla bir arada hatta bir olarak düşünmeye itmiştir.

Konuya edebiyat sanatı özelinde yaklaşıldığında, modernist ve özellikle de postmodern edebiyat akımlarında, dilin ve edebiyatın oyunsu yönünün ön plana çıkarıldığını söyleyebiliriz. Bir sanat dalı olarak edebiyat, oyun ile sanat arasındaki tüm kökensel ilişki ve bağlantıları içermektedir. Buna dayanarak edebiyatı, estetik ve özgür bir oyun olarak nitelendirmek mümkündür. Oyunla ilişkisini açıklarken bahsettiğimiz üzere, özelde edebiyat ve genelde sanat, daima oyunla ilişkilidir. Huizinga, "[ş]iiri, Paul Valery gibi, bir oyun olarak, bir kelime ve dil oyunu olarak tanımlamak hiç de bir metafor değil, bizatihi şiir kelimesinin en derin anlamının açığa çıkartılmasıdır."¹⁴² ifadeleriyle şiirsel anlatım tarzının oyunsuluğuna dikkat çekmiştir.

Önceleri daha çok yalnızca şiirsel dil, oyunla birlikte düşünülmekteyken dilin oyunsu doğası üzerine yapılan dilbilim çalışmaları ve yazınsallık üzerine oluşan yeni görüşler sonucunda; nesnel gerçeklik algısının yıkılması ile de ilişkili olarak aslında her metnin -ve hatta her şeyin- yazınsal/kurmaca bir öze sahip olduğu fikrine ulaşılmıştır. Böylece artık edebiyat da, sadece şiirsel nitelik taşıyan yönü ile değil, yalnızca dil malzemesi ile kurulmuş olduğu için dahi oyun olarak değerlendirilmeye başlanır. Ayrıca, modern dönem edebiyatlarındaki avangart hareketler de sanatsal özgürlük alanında oynanan oyunlar olarak değerlendirilmiş ve yenilikçi yazar ile şairlerin estetik tutumları "oyunsu" tavrı ile özdeşleştirilmiştir.

2.3. Freud'un Sanat ve Oyun arasında Kurduğu İlişki

Sanat ile oyun ilişkisine dair, oyunun yapısal ve ontolojik özelliklerinin sanatsal deneyimle benzerlikleri üzerinden yapılan çalışmaların kavramsal bir şeması

¹⁴¹ Huizinga, **a.g.e.**, s. 49.

¹⁴² Huizinga, **a.g.e.**, s. 181.

çizilmişti. Ancak Freud'un sanat ile oyun arasında kurduğu ilişki, bundan farklı olarak, fiziksel boyuttaki çocuk oyunları ile sanat eserlerinin ortaya konma ve deneyimlenme süreçleri arasındaki bir devamlılık ilişkisi üzerine kurulmuştur. Onun sanat üzerine kaleme aldığı çalışmalarında, sanatçıları, çocuksu yönlerini koruyan, çocukluğun oyunsal etkinliğini hayal gücünün başka oyunlarıyla sürdüren insanlar olarak değerlendirdiği görülmektedir.

Çocuğun oyunu ile estetik deneyim arasında, hayatı ikinci elden yaşamak diyebileceğimiz bir ortaklık görmek mümkündür; çocuklar gerçekleştiremedikleri yetişkin faaliyetlerini oyunda yaşarlar ve hoşlanmadıkları yaşantıları oyunlarında arzularına göre değiştirip yeniden deneyimlerler, sanatçı ve sanatın alımlayıcısı da gerçek hayatta tecrübe edemeyeceği yaşantıları sanat eserlerindeki kurmaca dünya aracılığıyla deneyimleyip tatmin olmuş hissedebilir. Freud'un verdiği örneği hatırlayacak olursak o, “bir kahraman olmak için özlem duyan”, ancak “başına önemli hiçbir şey gelemeyecek olan zavallı bir sefil” olduğunu hisseden izleyicinin, sahnedeki kahramanla kurduğu bir özdeşleşme yoluyla yanılsamaya dayalı bir zevk yaşadığını iddia etmekteydi.¹⁴³ Kısaca Freud, çocukların oyunu ile sanatsal etkinliğe katılma arasında duygusal açıdan bir yakınlıktan bahsetmektedir.

Freud, sanat kuramında yaratıcılığın kökenlerini araştırır. Sanatsal yaratımı, insanın ruhsal durumunu dışa vurması olarak değerlendirirken, bunu çocukluk çağında oyun yolu ile gerçekleştiren çocuk ile sanatçı arasında bir ilişki kurar. Ona göre sanatçı, çocuğun oyun oynarken yaptığını yapar. “Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz-Düşleri” başlıklı yazısında yaratıcı yazarın malzemesinin kaynaklarını ve insanlar üzerinde uyandırdığı etkileri araştıran Freud, imgelemsel etkinliğin ilk izlerinin çocukluktaki oyunlarda bulunabileceğini söyler.

Bu fikri, Winnicott'un daha önce değindiğimiz kuramı ile desteklemek mümkündür. Buna göre, çocukta “oyun alanı” olarak nitelenen ve iç gerçeklikle dış gerçeklik arasında geçiş işlevi gören zihinsel alanda, çocuğun “hayali görüntüler oluşturma”, oyun oynama ve rüya görme özellikleri gelişir. Çocuğun gerçekliğin

¹⁴³ Freud, **Sanat ve Edebiyat**, Çev. Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen, 2. bs., İstanbul, Payel Yayınları, 2016, s. 113-14.

baskısından kurtulduğu bu illüzyon kurma/oyun alanı, sanatsal yaratıcılığın geliştiği alandır.¹⁴⁴ Dolayısıyla çocukluktaki oyunu, yaratıcı etkinliklerin temeli olarak değerlendirmek mümkündür.

Freud’a göre, oyun oynayan her çocuk yaratıcı bir yazar gibi davranmaktadır: Çocuk, oyunlarında kendine -tıpkı sanatçının etkinliğindeki gibi- ciddiye aldığı hayali bir dünya yaratır. Her ikisi de özgürce ruhsal durumunu ortaya serebileceği, gizli arzu ve kaygılarını yansıtabileceği bir oyun alanı yaratmaktadır. Yaratıcı yazar tıpkı oyun oynayan çocuk gibi, “[b]ir yandan keskin bir biçimde gerçeklikten ayırırken öte yandan çok ciddiye aldığı -yani büyük ölçekte duyguyla donattığı- bir düşlem dünyası yaratır.”¹⁴⁵ Böylece hem çocuk hem de sanatçı büyük bir ciddiyetle doyuma ulaşmamış arzularını tatmin edebilecekleri bir fantezi dünyası yaratırlar. Bununla beraber, sanatçının yaratıcılığı da çocukluk izlenimleri ve düşlemleri üzerine kuruludur. Ancak sanatçı, artık bunları toplumsal açıdan kendisine karşı tepki veya küçümsenme oluşturmayaacak bir biçime sokup sunmasını bilmektedir.

Freud insanların büyüdüğü zaman oyuna son verdiklerini ve oynamanın verdiği hazdan vazgeçmiş gibi göründüklerini söyler. Ancak bu fikir yanıltıcı olacaktır, zira Freud’a göre insan zihni bir zamanlar yaşamış olduğu hazdan gerçekten vazgeçemez, ancak onu bir diğeriyle değiştirebilir ve bu değişim, oyunun yerine düşlemlemenin geçmesi ile gerçekleşmektedir. Artık büyüyen çocuk, gerçek nesnelerle oyun arasında bağ kurmaktan vazgeçip, oyunlarını hayallerinde kurgulamaya başlar. Freud bu hayallere gündüz-düşleri demektedir.

“(…) Gündüz düşlerinin oyuna dönüşmesi durumundaysa oyun kurucusunun bir lider figürü olarak ortaya çıktığını görürüz. Buradan bir adım ileri gidildiğinde ise kurgusal yaratım söz konusu olacaktır. (...) Oyunun kurguya yani edebi üretime dönüşebilmesi için gerçek deneyimlerden uzaklaşmak ve konuyu başka alanları da kapsayacak biçimde yaygınlaştırmak gerekmektedir. Bu aşamanın bir diğer özelliği ise, görsel olanın sözel olana dönüştürülmesidir. Böylece geçmişe ait bir travma önce gündüz düşleri olarak görselleştirilmekte, oyun sırasında eyleme dökülmekte, kurguya

¹⁴⁴ Oğuz Cebeci, **Psikanalitik Edebiyat Kuramı**, 3. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2015, s. 347.

¹⁴⁵ Freud, **a.g.e.**, s. 126.

geçtiği takdirde ise iyice değişerek sözelleşmekte ve asıl çatışmadan mümkün olduğunca uzağa gitmektedir.”¹⁴⁶

Freud’a göre “her bir düşünem bir istek doyurma, doyurucu olmayan gerçekliğin bir düzeltilmesidir” ve bunlar “öznenin kişiliğini yüceltmeye hizmet eden hırslı istekler ya da erotik isteklerdir.”¹⁴⁷ Oğuz Cebeci, kişinin, kendisini rahatsız eden olaylar üzerinde hakimiyet kurmasını sağlayan sanatsal deneyimin oyunla bağını şöyle açıklar: “Çocuk oyunlarının, bir çocuğun korktuğu ya da ilgi çekici bulduğu bir şeyi hayali olarak ele alıp, kendisini memnun bırakacak bir çözüme ulaştırması ilkesine dayandığı hatırlandığında, sanat yapıtının işlevi daha iyi anlaşılmış olur.”¹⁴⁸ Bu anlayış çerçevesinde sanat ve edebiyat, psikanalistler tarafından tıpkı oyunun sağaltım etkisine benzer olan etkileri nedeniyle bir çeşit ruhsal terapi olarak görülmektedir.

Freud, yetişkinliğinde çocuksu yönü hâlâ kuvvetli bir şekilde varlığını sürdüren bazı kişilerde, oyun içgüdüsünün yalnızca soyut düşlemler yoluyla doyurulamayacak kadar kuvvetli olduğunu ifade eder. Bu kişiler, çocukluk düşlemlerini üretici etkinliklerle dışarı vurma ihtiyacı duyar ki, bu insanların en güzel örneği sanatçılar olmuştur. Sanatçılar üzerine yaptığı çalışmalarda sanatçıların eserlerinde ilk çocukluk anıları ve düşlemlerine ilişkin etkiler tespit eden Freud’un, Leonardo da Vinci’nin ruh çözümlemesini yapmayı amaçladığı çalışmasındaki ifadeleri bu bakımdan dikkate değerdir:

“Aslında büyük Leonardo, birçok yönden tüm yaşamı boyunca çocuk olarak kaldı; bütün büyük insanların çocuksu yanlarını bir miktar korumak zorunda olduğu söylenir. Bir yetişkin olarak bile oyun oynamayı sürdürdü ve bu onun sıklıkla çağdaşlarına tekinsiz ve anlaşılmasız görünmesinin bir diğer nedeniydi.”¹⁴⁹

¹⁴⁶ Cebeci, **a.g.e.**, s. 139.

¹⁴⁷ Freud, **a.g.e.**, s. 128.

¹⁴⁸ Cebeci, **a.g.e.**, s.186.

¹⁴⁹ Freud, **a.g.e.**, s. 205.

Ancak çocuk ile yetişkinin faaliyetleri arasında önemli bir fark bulunmaktadır. Çocuk, oynadığı oyunu gizlemezken yetişkin kişi artık güçlenmiş bulunan süperegonun baskısıyla, -diğer insanların da benzer hayaller kurduğunu bilmeden- düşlemlerinden utanır ve onları saklamak ister. İnsanda mantıklı düşünce süreci başladığı zaman oyun evresi tamamlanır ve artık çocuksu düşlemlerini gizleme ihtiyacı duyan insan, bunları eyleme dökmeden yalnızca zihninde gündüz-düşleri olarak yaşatmaya başlar veya sanatsal ifade biçimleriyle düşlemlerini değişime uğratarak dışarıya vurur. Freud'un sanat eserlerinden yola çıkarak yaptığı ruh çözümlemeleri, işte bu fikre dayanmaktadır.

Freud'a göre, "bir yaratıcı yazar bize oyununu sunduğunda ya da onun kişisel gündüz düşleri olarak ele alma eğiliminde olduğumuz şeyleri anlattığında büyük ve olasılıkla pek çok kaynağın kesişiminden doğan bir haz yaşarız." Oysa düşlemci, düşlemlerini olduğu gibi anlatmış olsaydı bunlar bize hiçbir haz vermezdi, ancak yaratıcı yazar "değiştirerek ve kılık değiştirerek bencil gündüz düşlerinin karakterini yumuşatır ve düşlemlerinin sunumunda sağladığı tümüyle biçimsel -yani estetik- haz ürünüyle bize rüşvet verir." Burada sanatçının yaratım faaliyetiyle alımlayıcıya sunduğu estetik haz "aklımızdaki gerilimlerin bir özgürleşmesinden çıkar." Bu etki ise eski oyunlarımızın yerini alan düşlemlerimize ilişkin bir nedenden kaynaklanmaktadır. Hatta Freud'a göre yaratıcı yazar tarafından, "daha derin ruhsal kaynaklardan yükselen çok daha büyük bir hazzın boşalmasını olası kılmak için bize sunulmuş olan" bu ön-haz, yazarın "öz-suçlama ya da utanç duymaksızın kendi gündüz düşlerimizden keyif almamızı sağlamasına bile bağlı olabilir."¹⁵⁰

Edebî metinleri, fantezilere benzettiği gündüz-düşleri ile ilişkilendiren Freud, gece düşlerinin de gündüz-düşleriyle benzer bir yapıda olduğunu söylemektedir. Düş, düşlem, oyun ve sanatsal etkinlik, gerçek dünyada yaralanan benliğin hayal dünyasında tamir edilmesi ve insanın hayatında ortaya seremediği gizli eğilim ve arzularının dışa vurulması ile kişinin psikolojik rahatlaması hususunda ortak bir etki taşımaktadırlar. Böylece oyun, hayal/fantezi, rüya ve sanat arasındaki psikolojik

¹⁵⁰ Freud, **a.g.e.**, s. 134.

bağlantı açığa çıkarılmış olur ki, bu alandaki çalışmalar Freud'dan sonra da devam etmiştir:

“Anzieu’ya göre, gün boyu yaşanan olaylar ‘ten egosu’nda hasara, deyim yerindeyse deliklerin açılmasına neden olur. Rüya ekranının işlevi bu deliklerin onarılmasını sağlamaktır. Anzieu’nün fikirleri Freud’un geliştirmiş olduğu ‘beden egosu’, ‘koruyucu kalkan’ kavramlarından yola çıkar ve bu kavramların geliştirilmesi anlamını taşır. (...) hem günün olaylarının, hem de kendi iç dinamiklerinin getirdiği yüklerin altında bunalan egonun, zaman zaman, kendisinden, diğer bir söyleyişle, ‘gerçeklik ilkesi’nden kaçmaya gereksinimi vardır. Oyun oynama, hayal kurma ve genel olarak hayal gücünün devrede olduğu bütün eylemler, bir yönüyle, bu gereksinimi karşılamaya yöneliktir. Yani rüyalar kadar diğer hayal gücü faaliyetleri, özellikle de sanatsal-yazınsal etkinlikler, egonun uğradığı hasarı gidermeye, bunun da ötesine geçerek, egoyu geliştirmeye hizmet eder. Geçiş alanı ya da ten egosunun tamir edildiği rüya alanı, bir başka söyleyişle, egonun gerçeklik ilkesinden uzaklaşarak dinlendiği imgelem alanı ve bu alan içinde ortaya çıkan oyun ve sanatsal yaratıcılık gibi etkinlikler, aynı zamanda egoyu sarıp sarmalayan, böylece dağılmasını engelleyen bir yapı oluşturur. Freud’un 1920’den itibaren geliştirdiği ‘travma sonrasına ait tekrarlanan rüyalar’a ilişkin görüşleri, Didier Anzieu’nün görüşleri ve benlik (kendilik) psikolojisinin görüşleri ışığında ele alındığında, şu sonuçlara varılabilir: rüya ruhsal yapının uğradığı hasarı gösteren ve onu tedavi etmeye yönelik bir amaca sahiptir. Buradan yola çıkarak oyun ve yaratıcılık fikirlerinin de travmatik olayları ele aldığını, bu olaylar üzerinde hakimiyet sağlamaya yöneldiğini söyleyebiliriz. Bu durum yazarların neden çoğunlukla belirli temalar çevresinde döndüğü konusuna da ışık tutar.”¹⁵¹

Sanatçının eserleri ile çocukluk izlenimleri ve düşlemleri arasındaki ilişkiler, sanatçının yaratıcılık edimine en çok benzeyen etkinliğin, çocukluktaki oyunlar olduğunu göstermektedir. Sanat ve oyun alanlarının her ikisi de, insana dış dünyanın baskılarına doğal bir tepki olarak doğan arzularını gerçekleştirebileceği bir özgürlük ortamı sunmaktadırlar. Esasen direkt oyun yolu ile olmasa da çocukla sanatçı arasında bir bağ her zaman kurulmuştur. Freud’un oyun ile yaratıcı etkinlik arasında

¹⁵¹ Cebeci, **a.g.e.**, s. 348.

kurduğu bağ, çocuk ile sanatçı arasında kurulan benzerlik ilişkisinin bir çeşididir. Zira çocukluk, özgür düşüncenin, yaratıcı zekanın oldukça yüksek olduğu, ancak bu potansiyeli kullanmak için gereken kabiliyetlerin henüz yeterince gelişmediği bir çağdır. Bir çocuk büyüdüğünde ve bu kabiliyetleri geliştirdiğinde hâlâ içerisinde çocukluk ruhunu kuvvetli bir şekilde taşıyabiliyorsa sanatçı olma potansiyelinin de yüksek olduğunu düşünebiliriz.

“Görme işini en iyi becerenler, keskin bir görüye ulaşmış olanlar sanatçılar ve çocuklardır. (...) Sanatçı çocukluğunu olabildiğince korumuş kişidir, onu bir yaratıcı kaynak olarak içinde yaşatan hatta geliştiren kişidir. Sanatçının görme biçimi çocuğuyla iyiden iyiye benzer. Her ikisi de özel bir yatkınlıkla tam anlamında sezici ya da bütünleyici bir bakışa ulaşmışlardır: anlamları ortaya koyabilmek adına onlar birbiriyle uyumsuz görünen öğeleri yanyana getirirler. Gerektiğinde insani özü açık etmek adına doğaya anlamlar yüklerler, gerektiğinde nesneyi kendilerine göre dağıtıp yeniden kurarlar. (...) Oyun düşlemlerle kurulur, düşlem oyunla kurulur. Çocuk da sanatçı da düşlemlerle zenginleşen bir oyunun içindedir. Düşlem de oyun da gerçekliğin şemalarına ulaşmaya çalışır. Deha çocuksu bir güçtür, oyunda varolmuştur ve hep oyun oynar, alışılmamışa yönelir, kendinde alışkanlıklarla çekişir. Deha da çocuk gibi varlığını oyunda kazanır. Dehanın oyunu bir tür çocuk oyunudur, çocuklukla oynayıştır. Buna göre gerçekliği açınlayan en güçlü simgeler çocukluğun gereçleriyle kurulur. Hiçbir deney çocukluk deneyleri kadar canlı, kavrayıcı ve açıklayıcı değildir. Sanatın çocuğa, çocuğun sanata benzemesi bundandır.”¹⁵²

2.4. Oyun ve Postmodernizm

“[O]n sekizinci yüzyılda yaşayan Aydınlanma filozoflarının nesnel bir bilim, evrensel bir ahlak, evrensel bir yasa, özerk bir sanat geliştirme amacı güden çalışmalarıyla biçimlenmiş”¹⁵³ olan modernlik tasarısı, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren Batı dünyasının egemen ideolojisine dönüşür. Mutlak akılcılık ve

¹⁵² Afşar Timuçin, **Estetik**, 9. bs., İstanbul, Bulut Yayınları, 2013, s. 110, 124.

¹⁵³ Madan Sarup, **Post-yapısalcılık ve Postmodernizm**, Çev. Abdülbaki Güçlü, 2. bs., Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, s. 205.

ilerleme öğretilerinin kutsallaştırıldığı modern çağda, sanayi devrimi, teknolojik ilerlemeler ve kapitalizmin etkileriyle oluşturulan objeler dünyası, doğal gerçekliğin yerini alarak insanın temel gerçekliği haline gelmiştir. Bu çağın gerçekçi/yansıtmacı roman anlayışı da çağın pozitivist, materyalist anlayışına uygun şekilde biçimlenmiştir.

Sanayileşmenin artmasıyla insan yapımı nesnelerin çoğalması, yapını/yapay bir gerçekliği, çağın temel karakteristiği haline getirir. Hem üretilen nesneler hem de üretim koşulları nedeniyle modern toplum, dış gerçeklikle ilişkisinde öncekinden çok farklı bir ruh haline girmiştir. Einstein fiziği ile geçerliliğini yitiren Newton yasaları, bilimsel gerçeklerin mutlaklığına dair inancı sarsmış, teknolojik gelişmelerin insanın iyiliğine çalışacağı beklentisini boşa çıkaran savaş sanayisi ve savaşların yarattığı acılar burjuva modernizmine karşı güvenleri yıkmıştır.

Modern devlet düzeninin insanları yönlendirmeye, şekillendirmeye ve hatta tek tipleştirmeye yönelik baskıcı tutumu, insanların dış dünyaya olduğu kadar, artık modern dünyanın toplumsal rollere uyum sağlayabilmek adına bir kuklaya dönüştüğünü hissettikleri kendi benliklerine karşı da yabancılaşmalarına neden oldu. 20. yüzyılda, özellikle I. Dünya Savaşı'ndan sonra modernizm ideolojilerine güven büyük ölçüde sarsılmış ve çağın kabul ettiği pozitivist gerçeklik anlayışı sorgulanmaya başlanmıştır.

Bütün bu gelişmeler sonucu modern birey, önce somut gerçekliğe, daha sonra da kendi varlığına karşı yaşadığı yabancılaşmayla beraber, ne nesnel ne de öznel boyuttaki gerçekliği anlamlandıramamaya başladı. Bunun üzerine, kilisenin otoritesini bilime ve pozitivist akılcılığa veren aydınlanmacı modernlere karşı, modernliğin içinden bir tepki doğdu. Aydınlanmacı modernizmin sunduğu normların eleştirisi üzerine kurulu olan bu estetik modernist tavır, burjuva modernizminin ilerlemeci ideallerini ve mutlak gerçeklik anlayışını yıkıma uğrattı.

Gerçekliğin kazandığı bu yeni, belirsiz ve öznel anlam, ifadesini oyun kavramında buldu. Hakikat yitirildikten sonra geriye onun ancak onun bir temsili olan oyunlar kaldı. Geçmişten beri gerçekliğin değişken ve bulanık anlamlarını karşılayan bir kavram olarak kullanılan oyun kelimesi, modern çağın hakikat

meselesinde vazgeçilmez bir öneme yükseldi. İnsanın irrasyonel tarafına da ışık tutan oyun güdüsü, katıksız akılcılıktan yana olan modernizme karşı bir kanıt niteliğindeydi. Dolayısıyla *oyun*, aydınlanmacı/ilerlemeci modernizmin, “gerçeklerine”; pozitivist akılcılığına ve düzenine karşı doğal bir tepkiyi ifade etmeye başladı. Oyun kavramı, ontolojik olarak ikili, belirsiz, kurmaca ve çoğulcu bir yapıya sahip olması nedeniyle, mutlaklık ve nesnel gerçeklik anlayışlarına karşı pek çok durumun ifadesine uygun düşmekteydi. Felsefi düşüncede oyun kavramı mutlak hakikat diye bir şey olmadığına ilişkin inancın ifadesinde sembolleştirildi.

Oyunun gerçek dışı anlamını kazanması, Platon’un oyunu gerçekliğin taklidi olarak değerlendirmesi ile başlamıştı. İçinde yaşadığımız dünyayı idealar dünyasının bir taklidi olarak gören Platon, taklidi bir oyun, sanatı da bir taklit olarak değerlendirmiştir. Aristoteles de Platon’un görüşlerinden yola çıkarak sanatın doğayı taklit etme görevi olduğunu ifade etmiştir. Oyun ve sanat arasındaki benzerliğin temelinde yattığı düşünülen taklit/mimesis olgusu, oyuna gerçektışı bir anlam yüklemektedir.

Nitekim oyun kavramı, düşünce tarihi boyunca sıklıkla hayatın gerçekliğinin sorgulanması adına bir sembol olarak kullanılmıştır. Ancak özellikle 20. yüzyıldan itibaren, yukarıda bahsi geçen gelişmeler doğrultusunda, gerçeklik kavramı çok daha çeşitli alanlarda ve ileri bir boyutta sorgulanmaya başlanmış, nihayetinde herkesin aynı şekilde algıladığı ve herkes tarafından kabul edilecek nesnel bir gerçeklik olmadığı fikri yaygınlaşmıştır.

Böylece oyun kavramı da artık gerçekliğin bu göreceli ve sanal görünümlerini ifade etmek için kullanılmaya başlanmıştır. Bilimsel ve sosyal alanlarda gerçeklik kavramının geçirdiği değişimler, felsefeyi olduğu kadar edebiyatı da etkilemiştir. Dönemin bu yeni gerçeklik algısı, sanatta, edebî yapıtlarda da yankı bulmuştur. On dokuzuncu yüzyılın sonlarından itibaren, gerçekçi/klasik roman anlayışının dışına çıkan ve sonraları modernist olarak adlandırılacak bir roman türü ortaya çıkmıştır.

Henry James ve Joseph Conrad gibi yazarların öncüsü olduğu bu yeni edebiyat akımı, çağın yeni gerçeklik anlayışını yansıtmakta, göreceli ve belirsiz olduğu anlaşılan dış gerçekliği ikinci plana atmaktadır. Artık güvenilmeyen ve bütünsel

olarak algılanamayan gerçeklik, realist romancıların organik bütünlük taşıyan metinlerinin aksine, modernist yazarların eserlerinde parçalanmış ve yabancılaşmış bir formatta kendisini göstermektedir. Madan Sarup, bu durumu György Lukács ile Teodor Adorno arasında geçen, “bir sanat yapıtının organik bir birlikten mi yoksa parçalardan mı oluşması gerektiğine” ilişkin tartışmalarından bahsederek şöyle açıklamaktadır:

“Lukács, organik sanat yapıtının (örneğin Goethe, Balzac ve Stendhal’ın gerçekçi romanları) belli türden bir mükemmellik oluşturması gerektiği biçimindeki Hegelci görüşü benimserken, Adorno avangard yapıtın çağdaş dünyanın olası tek sahici ifadesi, yani geç dönem kapitalist toplumdaki yabancılaşmanın tarihsel olarak zorunlu bir ifadesi olduğuna inanıyordu. (...) Adorno organik yapıtın günümüz toplumunun çelişkilerini ortaya koymak yerine, tam da olduğu biçimiyle, dünyanın bir bütün olduğu yanılsamasını daha da ileri götürdüğüne inanır. Adorno’ya göre avangard sanat, varolanı, kurulu bütün yanlış uzlaşmaları reddeden radikal bir protestodur, o nedenle de tarihsel meşruiyete sahip tek sanat biçimidir.”¹⁵⁴

Modernist edebiyatta, çizgisel doğrultuda ilerleyen olayların ağırlıklı olduğu nesnel tasvirlerle ağırlık veren anlatıların yerini, kişinin öznel gerçekliğini yansıtan anlatılar almış; dış dünya gerçekliği, kahramanların karakterini ya da psikolojik durumunu yansıtacak şekilde verilmeye başlanmıştır. Bireysel gerçekliğin ön plana geçtiği modernist edebiyatta, metnin ağırlık noktası olaydan birey/kahramana kaymış, romanda insanı, insan gerçekliğini psikolojik boyutları ile verme isteği sonucunda bilinç akışı, iç monolog gibi insan bilincini yansıtan yöntemler kullanılmaya başlanmış, biçim içeriğin önüne taşınmıştır.

Modernizmde oyun kavramı, büyük ölçüde avangart hareketlere, deneysel tekniklere ve özgür girişimlere işaret etmektedir. Modernist yazarların biçimci yenilikleri, araştırmacılar tarafından kurgusal alanda oynanan oyunlar olarak nitelendirilmiştir. Bu dönemde modern dünya düzenine ayak uyduramayan bireylerin

¹⁵⁴ Sarup, **a.g.e.**, s. 212-13.

yaşadıkları yabancılaşma da edebî eserlere yansımış, modernist romancılar “deneysel biçimcilik” aracılığıyla “gerçekliği, yansıtmaya değil, yabancılaştırarak yeniden kurma yolu”na gitmişlerdir.¹⁵⁵

Modernist edebiyatta anlatılar, bir sanat dalı olarak oyunla bağlantısının dışında, ana malzemesi olan dil üzerinden de oyunlaştırılmıştır. Avangart edebiyat akımlarında oyun kavramının bu denli öne çıkmasında, yirminci yüzyılda ortaya konulan dilbilim çalışmalarında, dil ile oyun arasında kurulan analogi önemli bir rol oynamıştır. Özellikle yirminci yüzyılda ortaya konulmuş olan pek çok kuramın, dili, oyun kavramı doğrultusunda ele aldığını görmekteyiz. Dil felsefesinde dilin oyunla ilişkilendirildiği kuramların edebiyata doğrudan etkileri olmuş, edebî eserlerde anlam ve gerçeklik, dil ve temsil bağlamında sorunsallaştırılmaya başlanmıştır. Dilbilim alanında yapılan çalışmalar doğal olarak edebiyatı da etkilemiş; edebiyattaki oyunsu yapıyı öne çıkarmayı amaçlayan edebiyat kuramları ve eleştiri yöntemleri ortaya atılmıştır.

“Modern sanatkarlar, dili açık uçlu ve kolayca oynanabilen bir oyuncak olarak yorumlayıp soyutlarlar. Sanatçının dilin hem sentaksı hem de semantiği ile oynaması anlamına gelen bu durum, sanatsal ürün ile dilin yaratıcı bir özgürlük içinde kullanılmasına olanak tanır ve modern edebiyatta dilin göreceliliğine dayalı yeni bir estetik anlayışı ortaya çıkar.”¹⁵⁶

Marcel Proust, Virginia Woolf, James Joyce, Franz Kafka vd. tarafından ileri örnekleri verilen modernist romanda, klasik gerçekçi romandaki nesnel zamana ve mekana bağlı olay örgüsünün ve olaylara bağımlı kahramanların yerini, sembolik anlatımlar ve kahramanların zihinsel süreçleri ile iç dünyasına ait durumlar almıştır. Modernist romandaki temel izlekler, modern çağın bireyde yarattığı sıkıntılar, bireyin yabancılaşması ve kimlik problemleri iken, kurgu ve teknik bireyin iç

¹⁵⁵ Yıldız Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, 10. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2016, s. 39.

¹⁵⁶ Ülkü Eliuz, **Oyunda Oyun Postmodern Roman**, İstanbul, Kesit Yayınları, 2016, s. 160.

dünyasını yansıtmaya odaklanmış, bilinç akışı, iç monolog, figüral perspektif kullanımı gibi yöntemler anlatılara hakim olmuştur.

Modernist metinlerin, deneysel girişimlere meraklı yazarları kadar, kahramanları da oyuna düşkündür. Bu trajik kahramanlar, oyunlara sığınarak kendilerini iyi hisseder; oyunu, kendi benliklerinin özgürleştiği, hayal ettikleri yaşamlara ve benliklere sahip“miş gibi” davranabildikleri bir alan olarak görürler. Bu metinlerde sıkça rastladığımız sanatçı/yazar kahramanların sığındıkları oyun, çoğunlukla yazıdır. Zira yazı/edebiyat, dil ve temsiliyet yönünden gerçeği oyunsulaştıran ve gerçeğe oynama imkanı veren özgür bir kaçış alanıdır.

Modern çağın felsefi düşünce sistemlerinin açıklanmasında sıkça başvuru alan temel kavramlardan olan oyun, asıl karşılığını postmodern edebiyatta bulacak olsa da varlığını ilk defa modernist edebiyatta hem biçim hem de içerik düzleminde belli etmiştir. Esasen sanat/kurmaca ve oyun ilişkisinden dolayı, edebiyatın her zaman oynusu bir özü bulunmaktaydı ancak yakın dönemlerde hayatın/gerçekliğin alımlanma şekillerine bağlı olarak oyun kavramı, gerek felsefe gerekse edebiyatta çok daha ön plana çıkarılıp görünür hale getirildi. Modernliğin, sürekli yenilenme güdüsü ile gittikçe daha da belirsizleşen gerçeklik anlayışının, edebiyattaki izdüşümleri sonucunda, modernist ve postmodernist edebiyatlardaki oyun ögesi de öncekinden farklı bir konuma taşınmış oldu.

İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra, pek çok düşünür tarafından tüketim toplumu, gösteri toplumu, postmodern toplum vb. şekilde isimlendirilen yeni bir toplum modeli olduğu kabul edilmektedir.¹⁵⁷ Böylece yirminci yüzyılın ikincisi yarısından sonra, büyük ölçüde kültürel/yüksek modernizmin eleştirisi üzerine kurulu fikir hareketlerinin ortaya çıktığı dönem, “modern sonrası” anlamında, “postmodern” çağ olarak isimlendirilmeye başlanmıştır.

Özellikle dünya savaşlarından sonra, bilimsel gelişmelerin yarattığı ilerleme fikrine ve hayatın anlamına duyulan inancın sarsılması ile belirsizliğe, çoğulluğa, karşıtlıkların bir aradalığına işaret eden postmodern düşünce kendisini göstermiştir.

¹⁵⁷ Sarup, a.g.e., s. 205.

Bu düşüncenin oluşmasında, savaşların yarattığı bunalım, yeni üretim-tüketim alışkanlıkları, pozitivizm ve rasyonalizm gibi modern düşünce sistemlerinin tartışılmazlığını sarsacak bilimsel çalışmaların ortaya konulmuş olması ve teknolojik ilerlemeler sonucu hayatlarımıza giren siber dünyanın alternatif bir gerçeklik düzlemi yaratması vb. nedenler etkili olmuştur.

Dijital çağda gerçekliğin tamamen sanal bir görünüm kazanmasıyla bu çağın felsefesini yansıtan postmodern düşüncede, gerçek ile kurmaca arasındaki sınırlar tamamen kaldırılmıştır. Einstein'ın görelilik teorisi, Nietzsche'nin perspektivizm görüşü gibi bilimsel ve felsefi kuramların yarattığı hakikat sorunsalı, teknolojinin ve demokrasi fikrinin ilerlemesi sonucu kitle iletişim araçlarıyla “gerçeğin” çeşitli yorumlarının kendisini duyurabildiği ve bütün yorumların eşdeğer kabul edildiği postmodern bir hakikat meselesine dönüşmüştür. Postmodern dönem; sınırların belirsizleştiği, gerçeğin yerini simülasyonun aldığı, farklılıkların eşitlendiği bir oyun çağı olarak görülmektedir.

Ünlü Fransız düşünür Jean Baudrillard, postmodern çağda gerçeğin yerine geçip gerçekten daha gerçek bir şekle bürünen görünümleri, hiper-gerçeklik ya da simülasyon olarak şu şekilde tanımlar: “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile türetilmesine hiper-gerçek yani simülasyon denilmektedir.”¹⁵⁸ Hiper-gerçeklik; sanal, kurmaca, imge, görünüm, temsil ve yalan ile gerçeğin sınırlarının ortadan kalkması sonucu oluşan yeni gerçeklik anlayışını belirtir. Gerçekliğin belirsizliğini, çoğulcu özünü niteleyen oyun kavramı, simülasyon çağının sabit ve mutlak olmayan gerçeklik ve anlam algısını nitelemektedir. Bu nedenle postmodern dönem ludik/oyunsu bir çağ olarak da nitelenmektedir.

“Baudrillard'ın savı, gerçekliğin aslında artık görünmediği, tersine kendi görünüşleri *hâline* gelmiş olduğudur. Bununla birlikte toplumsal bilgi, gerçeğin gerçekliğine (ya da mevcudiyetine) dayanmayı sürdürür, çünkü postmodern göstergenin işlevi,

¹⁵⁸ Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, 11. bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2017, s. 13-14.

gerçekliğin artık bizimle olmadığı olgusunun üstünü örtmektir. Dolayısıyla gerçekliğin *namevcudiyetini* gizleyen üçüncü düzeyde tarif edilen gösterge, nihai düzeye ya da postmodern göstergenin gerçek hakikatine çok yakından bağlıdır: Göstergenin ya da simülasyonun dışında gerçeklik yoktur. (...) Barthes'ın metinsellik kuramı, Baudrillard'ın simülasyon kuramına dönünce (...) karıştıkları romantik uzlaşımı, ikiliklerin postmodern aşkınlığına dönüşür ve birdenbire artık imgesel ve simgesel, hakiki ve sahte, okuma ve yazma, metin ve metin dışı, edebiyat ve edebiyat kuramı arasında herhangi bir fark kalmaz.”¹⁵⁹

Çağın yeni gerçeklik anlayışını şekillendiren simülasyonlar yoluyla gerçeğin yerini oyunlar almıştır. Bu dönemde gerçekliğin belirsizliğine dayanan postmodern düşüncenin temellerinden birisi, yine dilin oyunsu yapısına ilişkin kuramlar olmuştur. Modernizmin dayattığı nesnel gerçeklik anlayışının yıkılması sonucu gerçekliğin yalnızca dile, söyleme, yoruma dayandığı; gerçekliğin dilsel olanın öncülü değil, sonucu olarak ortaya çıktığı fikrine dayanan yeni bir düşünce şekli oluşmuştur.

Yirminci yüzyılda dil ve dilsel göstergelerin oyunsu karakterini inceleyen dilbilim çalışmaların yanı sıra; yapısalcılık, göstergebilim, yapıbozumculuk, post-yapısalcılık ve postmodern edebiyat kuramı gibi edebiyat-oyun ilişkisini doğrudan veya dolaylı olarak etkileyen çok sayıda kuram geliştirilmiştir. Bu kuramların içerisinde özellikle sonuncusu konumuzla doğrudan ilişkili olduğu için önemlidir.

20. yüzyılın ikinci yarısından sonra kimi yönleriyle modernist akımın devamı kimi yönleriyle ise karşıtı olarak değerlendirilebileceğimiz “postmodern” adı verilen çağdaş bir roman akımı doğmuştur. Postmodern roman ne klasik/gerçekçi romanda olduğu gibi dünya gerçekliğini yansıtmak, ne de modernist romandaki gibi estetik bir biçimcilik yaratmak derdinde değildir. Berna Moran’a göre V. Nabokov, A. Robbe-Grillet, Kurt Vonnegut, John Fowles, Italo Calvino, Thomas Pynchon gibi birbirinden farklı pek çok yazarı içine alan postmodern yazarların ortak özellikleri,

¹⁵⁹ Lucy, a.g.e., s. 67-68.

“‘kurmaca’ kavramını kurcalamaları ve bu kuramsal sorunu yazdıkları romanın konusu hâline getirme eğilimleri[dir].”¹⁶⁰

Sanatı bir oyun olarak gören postmodern edebiyat kuramı, modernist akımın pek çok özelliğini devam ettirmekle birlikte, modernist edebiyatın seçkinciliğine karşı oyun ve eğlence ihtiyacına yönelen, geçmişin itibar kazanmış bütün anlatılarını yapısökümüne uğratan ve hiçbir ciddi konuyu mesele edinmeyen metinleriyle ön plana çıkar. Dünyada sahiplenecek bir değer ve anlatacak bir gerçekliğin kalmadığına ilişkin bir düşünce ile çoksesli, alaycı, oyunbaz metinler yaratmaya yönelen postmodern yazar, hayatın anlamsızlığından kaçıp kendi kurduğu oyun dünyasının alternatif gerçekliğine sığınmaktadır.

Dünyada mutlak bir gerçek olmadığına, her şeyin kurmaca bir niteliğe sahip olan dil tarafından kurgulandığına inanan postmodernistler, edebiyatta da bu temelsiz, belirsiz ve değişken dilsel gerçekliğin yansıtılmasını amaç edindiler. Dil ve gerçeklik arasında kurulan bu yeni ve oyunsu ilişkiye koşturarak “postmodern romanlarda dil ve dil oyunları gerçekliğin temsil[i] değil, gerçekliğin kurulması işlevini taşı[maktaydı].”¹⁶¹ Böylece metin, yazarın kontrolünden çıkarak dilin oynacağı haline getirilmiş oldu. Postmodern anlatıların sunduğu gerçeklik anlayışı ise ne nesnel ne de öznel, dilsel/metinsel bir gerçeklik anlayışıydı.

Biçimciliğe sıkı sıkıya bağlı olan postmodern edebiyatın temel kurgu ilkesi oyun/oyunsuluktur. Gerçeklik, dil ve kurmaca ilişkisini sorunsallaştıran, metnin kurgusal yapısını öne çıkarıp üstkurmaca yöntemiyle kurmaca ve gerçeği iç içe yürüten postmodern yazarlar, oyunbaz bir yaklaşımla modern hayata, onun gerçeklik ve sanat algısına yönelik eleştirel ve ironik bir tavırla her şeyi oyunlaştırırlar. “Parodi, pastiş, ironi ve oyuncu”u postmodern sanatın en öne çıkan izlekleri olarak kabul eden Madan Sarup’a göre “[s]anatlardaki postmodernizm ile birlikte düşünülen kilit konumdaki özellikler arasında şunlar vardır: sanat ile gündelik yaşam arasındaki

¹⁶⁰ Berna Moran, *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış II : Sabahattin Ali’den Yusuf Atılgan’a*, 19. bs., İletişim Yayınları, İstanbul, 2014, s. 264.

¹⁶¹ Eliuz, *a.g.e.*, s. 111-12.

sınırların silinmesi; seçkin kültür ile popüler kültür arasındaki sıradüzen ayrımının çökmesi; biçimsel seçmecilik ile kodların karışması.”¹⁶²

Oyunun sanatla ilişkisi daha önceleri çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktaydıysa da 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan postmodern yönelimler ile oyun, yazarın bilinçli bir tavrına dönüşerek anlatıların asıl kurgusal yapısını ve tekniğini belirleyen temel bir olgu haline gelmiştir. “Modernizmden kesin ve net çizgilerle ayrılamayan, onun bir devamı kimliğindeki postmodernizm, çoğulculuk, ontoloji/kurmaca, üstkurmaca, oyun, metinlerarsılık, türlerin karnavallaşması, ironi, susku, parodi, pastiş özellikleri ile eksik, çelişik ancak tamamlanmaya açık bir kuramdır.”¹⁶³

Sanatı bir oyun olarak gören postmodern yazarlar için edebiyat, estetik düzlemde oynanan bir oyundan ibarettir. Önceden yazılmış edebî veya edebiyat dışı metinler, edebî gelenekler, toplumda saygın bir konum elde etmiş kurumlar ve üst-anlatılar, yazın konvansiyonları ve hatta dil, bir oyun malzemesi olmaktan öteye gitmez. Taklit, alay, mizah, gerilim gibi eğlence unsurları, karmakarışık, bilmecemsi/bulmacamsı kurgusal oyunlar ve paradokslar bu metinlerde okuru içine çeken zevkli bir oyun ortamı oluşturmaya hizmet eden unsurlardır. Postmodern metinlerde, modernistlerin seçkin tavrına aykırı bir şekilde, popüler kültüre ait polisiye kurgu tarzının da gerilim, gizem ve oyun unsuru olarak kullanıldığını görmekteyiz.

Postmodernistlerin oyunsu tavrı, gerçeğin anlamını kaybettiği, aldatıcı bir görüntüler dünyasında, hayata akılla düzen vermeye çalışanlara karşı radikal bir umursamazlık ve boyun eğmezlik olarak yorumlanmaktadır. Dinî, ahlakî ve bilimsel öğretiler, kültürel değerler ile tarih, hukuk, siyaset, felsefe gibi toplumda önemli görülen kurumlar ve otorite sağlamış isimler, her şeyi metinleştiren ve oyunlaştıran postmodernistlerin elinde bütün kutsallıklarından ve dokunulmazlıklarından arındırılıp kurgu malzemesi haline gelirler.

¹⁶² Sarup, **a.g.e.**, s. 188.

¹⁶³ Eliuz, **a.g.e.**, s. 96.

Hem hayatın hem de sanatın ciddi ve mutlak kurallarına; ilerlemeci, rasyonalist öğretilere, didaktik, realist ve elitist edebiyat geleneklerine karşı, yaşamı da sanatı da oyun düzleminde birleştiren ve sınırlarından, katılıktan, tekdüzelikten, durağanlık ve ciddiyetten uzaklaştıran postmodernist yazarlar, üstkurmaca düzleminde ironi, parodi, pastiş, kolaj gibi teknikler yardımıyla sınırsız bir özgürlük ortamında metinlerini bir oyun mantığıyla inşa ederler.

Postmodern edebiyatta, geleneksel roman estetiğinin yansıtmacı tavrından vazgeçen modernist edebiyatın öznel gerçeklik anlayışı da ileri bir boyuta taşınmış, artık yansıtmaya değer bir gerçeklik olmadığı fikri ile edebiyat kendi kurmaca özüne dönmüş, kendi meselelerini işlemeye başlamıştır. Kurmacanın kurmacası şeklinde tanımlanan bu durum sayesinde kurmaca olanın gerçek olduğu metinsel ve özerk bir evren, dış dünya gerçekliğinin yerini almakta, anlatı kendini anlatmaktadır. Biçimi/görünümü, içeriğin/anlamın önüne geçiren postmodernizmde, bulanık hale getirilen ve çoğullaştırılan gerçeklik bir oyuna dönüştürülmüştür. Dil, kurgu ve temsil sorunları postmodern edebiyatın temel meseleleri hâline gelmiş; gerçeğin yerini oyun almıştır.

Buna bağlı olarak edebî metinler de bir oyun alanına çevrilmiş; gerçek ile hayal, düş ve düşünce birbirine karışmıştır. Bu yeni dil ve yazı evreninde, kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırların belirsizliği, dönemin belirsiz/oyunsu gerçeklik anlayışını yansıtmaktadır. Postmodern edebiyatta, dili, anlatıyı ve kurguyu tamamen bir oyun hâline getirmek, esere oynusu bir atmosfer katmak asıl amaç haline gelmiştir. Modernist dönemden itibaren edebiyatta kurgunun önemli öğelerinden biri hâline gelen oyun kavramı, postmodernizmde edebiyatın oyunla bir tutulmasına kadar ileri bir konuma taşınmıştır.

Yıldız Ecevit, postmodernizmin biçimsel düzlemdeki temel özelliklerini ve oynusu yapısını modernizmden aldığını, ancak postmodern anlatılarda yaygınlaşan oynusallığın, ontolojik bir renk kazanarak sanatın özüne eğildiğini ifade etmektedir. Postmodernizmde edebiyat, “artık somut yaşamı kurgulamıyor; kendini, nasıl oluştuğunu, nasıl kurgulandığını anlatıyordur.”¹⁶⁴ Edebiyatın bir edebiyat meselesi

¹⁶⁴ Ecevit, **a.g.e.**, s. 71.

olarak düşünülmesi, kendini yansıtmak dışında bir amaç taşımaması özelliklerini, oyunun -esasen sanatın da özünde var olan- *ereği kendindelik* karakteristiği ile bir arada düşünmek mümkündür.

Niall Lucy, postmodernizmin kendini konu edinme yöneliminin, edebi metinlerde edebiyatın kendisinin mesele olarak düşünüldüğü romantik bir gelenekten geldiğini ifade etmektedir.¹⁶⁵ Ancak postmodern roman, “[s]öylemin parodileşmesi ile romantizmden -ince bir çizgiyle de olsa- biçim ve biçimdeki estetik ve lirik söylem, komik, saygısız, vülger nitelikler ile ayrılır.”¹⁶⁶ Postmodern anlatıların modernist romanlardan ayırt edilmesini sağlayan temel özelliğin, postmodern anlatılardaki alay, eğlence ve mizah tonunun baskınlığı olduğunu söyleyebiliriz. Bu olguların her biri, modernist edebiyatın estetik kaygılardan doğan ciddiyetini yitirmiş olan postmodern anlatılara, daha yoğun ve çeşitli bir oyunsu doku kazandırmaktadır.

Postmodern çağın yeni gerçeklik anlayışının sanat alanındaki izdüşümünü, en iyi şekilde açıklayabilecek kavramların başında *kitsch* gelmektedir. Nasıl ki simülasyon çağında gerçeğin yerini simülasyonlar aldıysa, *kitsch* sanatta da gerçek sanat eserinin yerini kopyalar almıştır. Nitekim Baudrillard da simülakr evreninde kopyalarının orijinalinden ayırt edilemediği bir sanatın yaşayacağı değer kaybından bahsetmiştir. Kopya eserler yoluyla geçmişin yeniden üretilmesi ve farklı tarihsel çağlara ait sanat anlayışlarının, reproduksiyon yoluyla bir arada varlıklarını sürdürmesi postmodern kültürün çoğulculuk ilkesine uygun düşmektedir.

Sanat ticaretinin artması sonucu, nicelik bakımından yükseldikçe niteliği; özgün/biricik eserler üretme imkanı azalan sanatsal faaliyetlerin seri üretime girmesi ile ortaya çıkan kopya eserler nicelik kaybına yol açmıştır. Postmodern sanatın bu husustaki tutumu ise *popart*, *kitsch* gibi kitle kültürüne ve ortalama beğeniye hitap eden sanatı, yüksek/seçkin sanat ile bir tutması; farklılıkların eşitlenmesi ve hiyerarşilerin ortadan kaldırılmasına yönelik demokratik tutumunu sanat alanında da sürdürmesi olmuştur.

¹⁶⁵ Lucy, **a.g.e.**, s. 15.

¹⁶⁶ Eliuz, **a.g.e.**, s. 96.

Modernizmin sanatı belli kurallar çevresinde sınırlandıran seçkinci tavrına karşı postmodernler sanatsal yaratıma sınırsız özgürlük tanımış, her şeyi sanat kabul eden bir bakışla alçak/popüler ve yüksek/seçkin sanat arasındaki ayrımı kaldırmışlardı. Bu tutum, mizaha ve tuhaflığa yakınlık duyan “*Pop Art*’ın uzlaşmaz olanı uzlaştırarak, sanatın esas olarak ayrı iki alanını, -yüksek ve alçak sanatı özdeşleştirerek -ki modernistler bu ikisini ayrı tutmanın çok önemli olduğunu düşünmüşlerdi- modernist ideali nasıl radikal bir şekilde yıktığını açıkça ifşa ediyordu.”¹⁶⁷

Ciddiyeti eğlenceyle, seçkinciliği sonsuz özgürlükle değiştiren bu yeni sanat anlayışında, modernizmin seçkinci ciddiyetine karşı *popart*, *kitsch* gibi alçak sanatla yüksek sanatı bir araya getiren akımlara kucak açan postmodernistler, sanatı sınırsız özgürlük ve eğlence alanına çevirerek oyunlaştırdılar. Sanayileşme ve kapitalizmin, sanatı ticarileştirmesi ve buna paralel olarak da sanatı kolayca alınıp satılabilen, halk tarafından maddi erişilebilirliğe sahip bir hale getirerek demokratikleştirmesi, sanatta ciddi bir değer kaybına yol açmıştır. Nitekim geniş kitlelere hitap edip beğeni toplayabilme arzusu çoğunlukla, kolay anlaşılır ve dolayısıyla yüzeysel olmak koşuluna bağlıdır.

Popart herkese kendince “sanat” yapma imkanı tanırken, *kitsch*, sanat eserlerinin kopya ve taklit yoluyla halka ulaştırılabilmesini sağlamaktadır. Bu duruma bağlı olarak Matei Calinescu, *kitsch*’in yakın tarihli bir fenomen olduğundan söz eder. Zira o, “[t]arih içinde, çeşitli biçimlerdeki güzelliğin, toplumsal olarak piyasanın arz ve talep yasasına tabi olan herhangi bir mal gibi dağıtıldığı vakitte ortaya çıkar.”¹⁶⁸

Geçmiş tarzların, eski sanat eserlerinin kopyalanması yoluyla üretilen sahte/taklit veya estetik zevkten yoksun eserler için kullanılan *kitsch* kavramı, *Popart*’ın, sanatı ticari alana taşıma girişimi olarak nitelenebilir. Bu tarz popüler akımları sanat alanına dahil etmekle, postmodernizm, sanata sınırsız özgürlüğün olduğu bir oyun alanı açmıştır. *Kitsch* sanat eserlerini oyun alanına dahil ederken,

¹⁶⁷ Peter Gay, **Modernizm: Sapkınlığın Cazibesi**, Çev. Sibel Erduman, İstanbul, Everest Yayınları, 2017, s. 506.

¹⁶⁸ Calinescu, **a.g.e.**, s. 255.

“oyun olarak sanat” anlayışını bu defa öncekilerden farklı bir biçimde, simülakr evreninde gerçekliğin yerini alan hiper-gerçeklik anlayışına paralel bir şekilde, özgün sanatın yerini alan sahte/taklit sanat anlamında kullanmaktayız.

Ancak bu defa *oyun* kavramı, estetik bir değer taşımaktan ziyade her özgür girişime sanat eseri kabul edilme imkanı tanıyan bir bayağılaşmaya işaret etmektedir. Gadamer, özgür bir oyun olarak nitelediği sanatın taşıdığı sonsuz olanaklılıkların içerisinde bir tehlikeyi de barındırdığından söz etmekteydi.¹⁶⁹ Postmodern düşüncenin sınırsız demokrasi ve eşitlik anlayışı içerisinde her şeyin sanat olarak kabul edilmesi, oyun özgürlüğünün yarattığı bir tehlike olarak düşünülebilir.

Kapitalist düzenin çılgın tüketim anlayışında seri üretime giren ve her kesimin beğenisini kazanabilmek için seçkin zevkten popüler zevke inen sanat, sahteleşecektir. Buna bir de kolayca tüketilebilen şeylerin değerini hızla kaybetmesi ve kopyası yapılan orijinal eserin gözden düşmesi gibi faktörler de eklenirse tehlikenin büyüklüğü daha iyi anlaşılabilir. Gerçek/özgün sanatın yok olması kadar büyük bir tehlikedir bu.

Sanat gibi görünen ancak özgün olmayan ve/veya kolay tüketilebilecek bir zevk duygusuna hitap eden *popart/kitsch*, hızlıca üretilip çabuk hazlar sağlayan popüler zevkleri sanat alanına ederek ve yüksek sanatı kendi taklitleriyle tüketerek sanata büyük bir zarar vermiştir. Zira her şeyin sanat olduğunu kabul edersek hiçbir şeyin sanat olmadığını da kabul etmek gerekecektir. *Popart* sanatçısı Andy Warhol da bu önemli paradoksa dikkat çekmiştir:

“Bir müzeye gidiyorsunuz ve bu sanat diyorlar ve duvarda küçük kareler asılı. Ama her şey sanattır ve hiçbir şey sanat değildir. Çünkü her şeyin güzel olduğunu düşünüyorum, eğer doğru ise.”¹⁷⁰

¹⁶⁹ Dursun, **a.g.e.**, s. 127.

¹⁷⁰ Gay, **a.g.e.**, s. 514.

Postmodern edebiyatta oyunun görünümünü, yazarın kurgusal düzlemde okurla oynadığı oyunları kavramsal boyutta ele alarak açıklamak da mümkündür. Bu bağlamda postmodern kurgu/teknik özelliklerinin tamamı metne oyunsu bir atmosfer kazandırmaktır. Bunların başında “kurmacanın kurmacası” olarak da bilinen üstkurmaca tekniği gelmektedir. Üstkurmaca (metafiction), edebiyattaki en genel tanımıyla bir edebi eserin kendini anlatması ve kendi kurmaca yapısını ifşa etmesi anlamına gelir. Yıldız Ecevit, üstkurmacanın postmodern anlatılardaki görünümünü şöyle tanımlar:

“Özellikle altmışlılardan sonra *postmodern* tanımıyla bir şemsiye altında toplanmaya çalışılan edebiyatın ana kurgu eğilimidir *üstkurmaca*; edebiyatı oyun olarak gören bir anlayışın ürünüdür; özne-nesne, iç dünya-reel yaşam, kurmaca-gerçeklik karşıtlıklarının birbirine karıştığı ya da aynı anda yaşandığı, *çoğulcu* (*pluralist*) ve eşzamanlı (*simultaneous*) bir gerçeklik anlayışını yansıtır.”¹⁷¹

Bununla birlikte üstkurmaca yapı, romanda gerçekliğin sorunsallaştırılmasında da en önemli kurgu ögesi olarak görev yapmaktadır. Eserdeki gerçeklik anlayışı, sanat eserinin yarattığı ikincil gerçeklik düzlemi ile dış dünya gerçekliği arasındaki bağların sorgulanması üzerine kuruludur. Romanda, kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran üstkurmaca tekniği, kurgusal ve nesnel gerçeklikler üzerine düşünmemize neden olur: Bir taraftan kurmacanın gerçek hayatın bir parçası olduğunu gösteren bu yapı, öbür taraftan gerçek hayatın da bir kurmaca/oyun olduğunu hissettirmektedir.

Bir metinde üstkurmaca tekniğinin uygulandığına ilişkin bir başka gösterge ise, yazarın, anlatıcının veya roman kişilerinin dilinden, metnin kendisine dair göndermelerde bulunması ya da direkt sanat/edebiyat meselelerine ilişkin konulara değinmesi; bunlar hakkında açıktan veya üstü kapalı şekilde kendi fikirlerini dile getirmesidir. Ecevit bu durumu şöyle açıklamaktadır: “Gerçeklik düzlemlerinin

¹⁷¹ Ecevit, **a.g.e.**, s. 99.

çoğulcu birlikteliğiyle oynanan bu üstkurmaca oyunun bir başka bileşeni de; yazarın, romanın kurmaca dünyasına girip; sanat kuramlarıyla, kurgu sorunlarıyla ilgili görüşlerini dokuya katmasıyla oluşur.”¹⁷²

Postmodern edebiyatın vazgeçilmez kurgu ögesi konumuna gelen üstkurmaca, daha önceleri de kullanılmaktaydı. Modernist sanatın amacı, sanatın toplumla ilişki kurmaktan ziyade kendi özüne yönelmesiydi. Biçim estetiğini önemseyen, öz-göndergesel bir tarza sahip olan modernist edebiyatta üstkurmaca önemli bir teknikti. Hatta geleneksel/gerçekçi edebiyatta bile zaman zaman üstkurmaca özellikler taşıyan metinlere rastlanmaktaydı. Zira romanın ilk örneklerinden itibaren başka türlerle kurmuş olduğu parodik ilişkiler, anlatıcı/yazarın metnin içinde okura seslenmesi gibi durumlar, bu üstkurmaca özelliklerden bazılarıydı.

Ancak postmodern anlatılarda üstkurmaca, bilinçli ve sistemli olarak uygulanmaya başlanmış ve öncekinden farklı nitelikler kazanmıştır. Öyle ki postmodern edebiyat ortaya çıktığı ilk zamanlardan itibaren üstkurmaca (metafiction) olarak da isimlendirilmiştir. Bu teknik, postmodernist kurgusal yapıda ana biçim özelliği konumuna yükselmiş, farklı ontolojik zeminlerin ve anlatı düzeylerinin iç içe geçmesini sağlayarak metni baştan aşağı bir oyuna çevirmiştir. Dil ve kurgusal yapı yoluyla oluşturulan yeni temsil şekillerinin başlıca yöntemi olan “üst kurmaca, edebi metinler dışında kalan dünyanın kurgusalılığına, metnin insan yapısı doğasına, gerçeklikle dilsel temsil arasındaki bağlantısızlığa, dilin gerçeklikten farklı ve bağımsız yapısına gönderme yapar.”¹⁷³

Oğuz Atay’ın araştırmamıza konu olan romanı *Tehlikeli Oyunlar*’ın temel kurgu tekniklerinin başında üstkurmaca gelmektedir. Roman kahramanının, içinde bulunduğu eserin yazarı olmasına ilişkin kurgusal yapı, doğrudan okurla iletişim kuran roman kahramanı ve metnin kendisini, kendi meselelerini anlatmasına ilişkin temalar vb. yoluyla kurgu ve içerik düzleminde kurulan üstkurmaca yapı romanda hayat ile sanat/eser, yazar ile okur arasında oyunsu bir diyalog kurmaktadır. Ayrıca

¹⁷² Ecevit, **a.g.e.**, s. 160.

¹⁷³ Eliuz, **a.g.e.**, s. 116.

söz konusu teknik, yaşama ve yazma edimlerini eşzamanlı hale getirip okuru eserin aktif bir katılımcısı yaparak onu bilmecemsi bir kurgu oyununa dahil eder.

Seçmeci bir üsluba sahip olan posmodern yazarlar “sanat/edebiyatta orijinalliğin vazgeçilmezliği; bu bağlamda sanatkarın üstün bir yaratıcı yeteneğe sahip olduğunu reddederler.”¹⁷⁴ Bu yüzden metinlerinde kişisel bir üslup kurma çabasından vazgeçip başka metinlerden, farklı türlerden parçaları bir araya getirdikleri eklektik bir yapı oluştururlar. “Bu çerçevede sanatkârın yapabileceği veya yaptığı şey, kendisinden öncekilerin kaleme aldıkları metinlerden birtakım parçalar alarak (metinlerarasılık), kendisinin kaleme aldığı veya başkalarından alınmış metin parçalarını bir araya getirerek (kolaj), eskileri taklit ederek (pastiş) konuşmaktadır.”¹⁷⁵

Metindeki çoğulcu yapıyı güçlendiren en önemli unsurlardan birisi olan metinlerarasılık (intertextuality), “tek bir metin içerisinde oluşan ve belli bir metinsel yapının farklı kesitlerini (ya da düzgülerini) başka metinlerden alınan çok sayıda kesitin (ya da düzgünün) dönüşümleriymiş gibi algılamamıza olanak sağlayan metinsel bir etkileşimdir.”¹⁷⁶ Kubilay Aktulum, *Metinlerarası İlişkiler* adlı eserinde başta Kristeva olmak üzere, pek çok araştırmacının (Barthes, Riffaterre, Genette, Jenny, Angenot, Ricardou ...), metinlerarasını, -her metin kendisinden önce yazılmış metinlerle bir şekilde ilişkide olduğu için- yazınsallığın temel bir ölçütü olarak görmekte olduklarını dile getirir.

Laurent Jenny, Gerard Genette gibi isimler bir metinde metinlerarasılığın; taklit, parodi, alıntı, montaj, gizli alıntı vb. yöntemlerle kurulabileceğini savlayarak metinlerarası ilişkilerin kategorizasyonunu yapmışlardır. Bir metnin başka metinlerle kurduğu ilişkiler, o metni pek çok açıdan zenginleştiren kurgusal oyunlar olarak düşünülebilir. “Şu ya da bu metinlerarası yöneme göre metne sokulan ayrışik her

¹⁷⁴ İsmail Çetişli, **Batı Edebiyatında Edebi Akımlar**, 14. bs., Ankara, Akçağ Yayınları, 2013, s. 180.

¹⁷⁵ **A.e.**, s. 181.

¹⁷⁶ Julia Kristeva’dan aktaran: Kubilay Aktulum, **Metinlerarası İlişkiler**, 2. bs., Ankara, Öteki Yayınevi, 2000, s. 42.

unsur metne anlamsal olarak katkıda bulunur, metnin çizgiselliğini keserek ona tekanlamlılık yerine çokanlamlılık özelliği katar.”¹⁷⁷

Diğer metinleri kendi anlatısı içerisinde bir oyun malzemesi gibi kullanıp metinlerarası oyunlar kuran yazar kadar, yazarın bu oyunlarına dahil olabilmek için belli bir kültürel birikime sahip olması gereken okurun, bu metinlerarası ilişkileri tespit edebilmek ve anlamlandırabilmek adına giriştiği çaba da araştırmacılar tarafından *oyun* olarak nitelenmiştir. Nitekim bir metindeki metinlerarası unsurları ve bunların yazar tarafından metne ne niyetle alınıp nasıl değişimlerden geçirildiğini fark etmek çaba ve kültür isteyen eğlenceli bir bulmaca -kimilerine göre saklambaç- tarzı bir oyuna benzer.

“Genette, yansılama, öykünme, anıştırma başta olmak üzere neredeyse bütün metinlerarası yöntemlerle, bir yazarın başka metinlere ait kesitleri asıl işlevlerinden soyutlayarak onları kendi istekleri, amaçları doğrultusunda kullanması işleminin, bir bakıma metinlerle ‘oyun’ oynamak olduğunu; ana-metinsellik yöntemlerinin, özellikle yansılama, öykünme, alaycı dönüştürümün ‘oyunsal’ dönüşüm kılıfları olduklarını ileri sürer (...) Dönüştürülen metnin arayışına çıkan okurun, böyle bir girişiminin sonunda, kişisel kazancı, yine Genette'e bakılırsa, dönüştürülen metin ile dönüştüren metin arasındaki benzerlik ve ayrımları saptamasının sonunda aldığı tattır. (...) Metinlerarası, bir benzetme yapmak gerekirse, bir tür ‘saklambaç’ oyunu başlatır: ‘Gizli’, ‘gizlenmiş’ metnin arayışına çıkan okur, yeni metnin yorumlanmasına katkıda bulunmasından başka, ‘buluş’undan tat alır.”¹⁷⁸

Metinlerarası, “özellikle 1960’lı yıllardan sonra yazılan ve postmodern olarak adlandırılan Yeni Roman temsilcilerinin (Butor, Simon, Robbe-Grillet, Sarraute) romanlarında geniş bir uygulama alanı bulur.”¹⁷⁹ Ancak bu durum, metinlerarasının postmodern edebiyata özgü bir nitelik olduğu anlamına gelmemelidir. Zira eski (Rabelais, Montaigne), klasik ve modern metinlerde de (Lautréamont, Proust, Joyce)

¹⁷⁷ A.e., s. 271.

¹⁷⁸ Aktulum, a.g.e., s. 270-71.

¹⁷⁹ A.e., s. 9.

metinlerarası özellikler görülmektedir; belli bir dönemden sonra olan şey ise, “metinlerarası olgusunun yazınsal eleştiri alanında yeni ‘algılanmaya’ ve tanımlanmaya başlamasıdır.”¹⁸⁰

Metin çözümlemelerinde metinlerarasılığın öne çıkarılmasıyla, metni “benzeşiklik ve birlik” ilkeleri etrafında bir bütün olarak algılayan klasik yazın düşüncesinin aksine, metinler artık bir alıntılar mozaïği olarak “ayrışıklık ve çokluk (çokseslilik)” nitelikleriyle tanımlanmaya başlanmıştır.¹⁸¹ Metinlerarası ilişkilerin hakim olduđu diyalojik metinler, okuyucuya sonsuz sayıda okuma ve yorumlama olanağı sunmaktadır. Böylece hem anlam çoğulluđu hem de çeşitli metinlerin oluşturduđu bir çokseslilikle, postmodernizmin demokratik çoğulculuk ilkesi edebî eserlere taşınmış olunur.

“Metin çözümlemelerinde metinlerarasının öne çıkarılmasıyla çizgisel, bir bütünlük sunan, tümüyle yazarın bir ürünü gibi görülen klasik yazı düşüncesi derinden derine değışerek metinlere yeni bir görüngüde yaklaşılır. Artık metinlerarası bir görüngüde tanımlanan metin bir alıntılar mozaïği, son derece farklı, ayrışık unsurların bir araya geldiğı bir uzam olarak tanımlanır. Metinlerarasının yaratılmasıyla yazardan bölünmüş, parçalanmış bir özne anlayışına, bir kaynak ya da etki anlayışından söylemde ayrışık unsurların genel ve belirsiz bir oluş içerisinde olduđu anlayışına, gelişimin sürdüğü anlayışından metnin başka metinlere ait parçaların bir değış tokuş yeri olduđu, başka metinlere ait gösterge dizgelerinin yeniden dağıtıldığı, ayrışıklık özelliğıyle belirlenen bir metin anlayışına geçilir.”¹⁸²

Postmodern sanatçılar metinlerarası ilişkiler yolu ile önceden yazılmış metinleri ve bu metinlere ait eski formları aynı metinde bir araya getirerek zamansal art ardalığı kırar, modernizmin ilerlemeci öğretisi ve tekli yapısının yerine eşzamanlı ve çoğulcu ilkeler sunar. Aynı zamanda metinlerarasılık, postmodern çağın sanal gerçeklik algısının bir izdüşümünü de sağlayarak, yansıtacak bir dünya gerçeğı kalmadığı inancıyla edebî anlatıların metinlerarası bir evrende kendi

¹⁸⁰ A.e., s. 11.

¹⁸¹ A.e., s. 10.

¹⁸² A.e., s. 9.

kurgusal/metinsel gerçekliklerini yansıtmaya da aracı olur. Bu durum, modernliğin akıl merkezli düşünce sisteminin karşısına metin/kurmaca merkezli, oyunsu bir gerçekliğin konumlandırılması olarak da yorumlanabilir. Bu yönüyle metinlerarasılığı anlatının kendi özüne döndüğü üstkurmaca tekniğinin bir türevi olarak kabul etmek de mümkündür.

“Metinlerarasılığın postmodernizmdeki işlevi ise çok daha farklıdır. Farklı metinler artık sadece bir oyunun parçası durumundadırlar. Yansıtmacı ve modernist tarzlarda -aralarındaki derin ayrıma rağmen- daha çok anlamı etkileme ya da belirleme noktasında birleşen metinlerarasılık, ne dış ne de iç gerçekliği yansıtmaya ya da işleme gibi bir hedefi olan; bunun yerine romanı bir sanal gerçeklik ortamı -Jean Baudrillard’ın deyişiyle ‘simulasyon/simulacra’, çoğulcu bir sentez -Mikhail Bakhtin’in deyişiyle ‘diyalogsallık’ olarak gören postmodernist romanda bu çoğulculuğu sağlayan öğelerden biri olma konumuna getirilmiştir.”¹⁸³

Yazınsallığın önkoşulu olarak görülen metinlerarasılık, tarihsel süreç içerisinde parodi yöntemi ile belirgin bir görünüm kazanmıştır. Birçok kişi tarafından modern roman türünün öncüsü olarak kabul edilen *Don Kişot*’tan itibaren, roman türü parodik ilişkiler içerisinde gelişmiştir. Jale Parla, kendisinden önceki hiçbir otoriteyi izlemeyen ve daha önceki hakim tür olan “romans”ların alaya alınmasını öngören *Don Kişot*’un, “hiciv tarzında tasarlanmış ve şövalye romanlarıyla eğlenilen bir parodi olarak yazılmış”¹⁸⁴ olduğunu ifade etmektedir. Eski bir metnin yeni bir üslupla ele alınması yoluyla oluşturulan parodi (yansılama), Rus Biçimcilerin kullandığı en geniş anlamıyla, ele alınan yapıtların taklit edilmesi ve dönüştürülmesi şeklinde ortaya çıkan metinlerarası bir yöntemdir.¹⁸⁵

Her ne kadar farklı görüş ve tanımlamalar mevcut olsa da, parodi yönteminin yaygın olarak kabul edilen özelliği “alay etme” olduğu için, parodiyi, ele alınan

¹⁸³ Hakan Sazyek, “Türk Romanında Postmodernist Yöntemler ve Yönelimler”, **Hece - Türk Romanı Özel Sayısı**, No: 65-66-67, Mayıs/Haziran/Temmuz 2002, s. 499.

¹⁸⁴ Jale Parla, **Don Kişot’tan Bugüne Roman**, 14. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2018, s.25

¹⁸⁵ Aktulum, **a.g.e.**, s. 22.

metinlerin “gülünç dönüştürüm”e uğratılması olarak açıklamak daha spesifik bir tanım olacaktır. Nitekim Türk Dil Kurumu sözlüğünde, bir tiyatro türü olarak parodinin tanımı da benzer bir tanıma sahiptir: “Ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütününü alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan gülünç etki yaratan bir oyun türü.”¹⁸⁶

Parodinin, “bir tür olarak ‘mevcut sistemleri sorgulama’, giderek dönüştürme, hattâ yıkıma uğratma (ve buna paralel ancak zıt biçimde, savunma amaçlı olarak kullanılabilme) özelliği, bu türe çağdaş sosyo-politik edebiyatın bütün kanatları tarafından kullanılabilen bir araç olma niteliği kazandırmaktadır.”¹⁸⁷ Modern roman yeni bir tür olarak edebiyat sahnesine çıktığında da, daha önceki türlerin iktidarını yıkıp kendisine alan açmak için parodi tekniğinden yararlanmıştır. Lyotard’ın, “Aşırı basitleştirilmiş bir ifadeyle diyebiliriz ki, ‘postmodern’ sayılan tutum, üst-anlatılara karşı inançsızlıktır.”¹⁸⁸ şeklindeki ifadesi de göz önüne alındığında parodinin yıkıcı etkisinin postmodern metinlerdeki yeri daha iyi anlaşılabilir.

“Kökensel anlamıyla ‘parodia’, ‘bir şarkıyı başka bir tonda söylemek, yani bir melodiyi başka bir ses perdesine geçirmek’ demektir. Yazın alanına uygulandığında, yansılama (parodi) bir metni başka bir amaçla kullanmak, ona yeni bir anlam yüklemektir. Bir yapıtı değiştirip yeni bir yapıt oluştururken aranan şey daha çok destan türüyle (aynı biçimde soylu ya da, yalın bir biçimde, ciddi olarak kabul edilen bir tür ile) alay etmektir.”¹⁸⁹

Rus Biçimcileri parodi ile pastişi aynı anlamda kullanırken Genette, XIX. yüzyıla kadar, türev ilişkisine dayanan bütün açık metinlerarası yöntemlerin, tek bir başlık (parodi) altında, aynı şeyi göstermek için, aynı ya da benzer anlamlarda kullanıldıklarını ifade etmektedir.¹⁹⁰ Ancak Genette’in kendisi, metinlerarası

¹⁸⁶ **Türkçe Sözlük**, s. 1892.

¹⁸⁷ Oğuz Cebeci, **Komik Edebi Türler: Parodi Satir ve İroni**, 2. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2017, s. 12.

¹⁸⁸ Jean-François Lyotard, **Postmodern Durum**, Çev. İsmet Birkan, 2 bs., Ankara, Bilgesu Yayınları, 2014, s. 8.

¹⁸⁹ Aktulum, **a.g.e.**, s. 117.

¹⁹⁰ Aktulum, **a.g.e.**, s. 118.

yöntemlerin en önemlileri olarak gördüğü yansılama (parodi), alaycı dönüştürüm (*travestissement burlesque*) ve öykünme (pastiş) arasında bir ayrım yapmıştır. Buna göre; “[y]ansılama ve alaycı dönüştürüm, alt-metnin (gönderge-metin) çoğu zaman gülünç bir etki yaratmak ya da eğlen(dir)mek amacıyla dönüştürülmesine dayanır; öykünme ise bir gönderge-metnin biçimini taklit etmeye dayanır, bir ‘taklit’ ilişkisine göre kurulur.”¹⁹¹

Zaman zaman parodi ile aynı anlamda da kullanılmış olan pastiş yöntemiyle ilgili görüşler ise ikiye ayrılabilir. Bunlardan biri, pastişin tematik düzeyde bir metne yönelmekten ziyade, biçim ve üslup taklidine yönelen bir parodi türü; parodiye dayalı bir biçimselleştirme olduğu, diğeri ise pastişin, parodinin ele aldığı malzemeye karşı takındığı alaycı üsluba ve eleştirel uzaklığa sahip olmadığı için parodiden ayrı tutulması gereken bir yöntem olduğu şeklindedir.

Pastiş, gerçekliğin ve özgünlüğün kopyalar yoluyla tüketildiği, her şeyin simülasyon/taklitten ibaret olduğu bir çağın sanatını yansıtır; tükenmişliğin aşılması adına geçmiş tarz ve üslupların yeni bir bağlamda tekrar edilmesine, biçimsel bir taklide işaret eder. Böylece pastiş, postmodern çağda, yeni ve hızla tüketilemeyecek bir ürün ortaya çıkarmanın mümkün olmadığı kapitalist tüketim kültürü ilişkili bir anlam kazanır. *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*’nda, “Bireysel öznenin kaybolması, bunun formel sonucu olarak kişisel üslubun giderek varlığını yitirmesi, bugün ‘pastiş’ olarak adlandıracağımız neredeyse evrensel uygulamayı ortaya çıkartmaktadır.”¹⁹² diyen Jameson, parodi ve pastiş türleri arasında şöyle bir kıyaslamada bulunmaktadır:

“Bu durumda parodi kendini, işlevini yitirmiş buluyor: Artık, yaşam süresini doldurmuştur ve o tuhaf, yeni oluşum, ‘pastiş’ yavaş yavaş parodinin yerini almaktadır. Pastişte parodi gibi kendine özgü, ya da benzersiz ‘nev-i şahsına münhasır’ bir üslup, lengüistik bir maske, ölü bir dilde yapılan bir konuşmadır. Ancak, pastişte parodinin gizli amaçları yoktur, alaycı güdülleri kopartılmıştır, gülme duygusundan ve geçici bir süre için

¹⁹¹ Aktulum, **a.g.e.**, s. 116.

¹⁹² Fredric Jameson, **Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı**, Ankara, Nirengi Kitap, 2011, s. 55.

kullandığımız anormal dilin altında sağlıklı bir dilbilimsel normalliğin hala varolduğu konusunda herhangi bir kanıdan yoksundur, nötr bir uygulamadır. Bu nedenle pastiş, boş bir parodi, kör bir heykeldir: Bir tür boş ironi uygulaması olarak nitelendirebileceğimiz o ilginç ve tarihsel yönden modern özellik, Wayne Booth'un onsekizinci yüzyılın 'dengeli ironileri' adını verdiği özellik için ne ise, parodi için pastiş de aynı şeydir.”¹⁹³

Taklide dayalı diğer parodik türler olan “bürlesk travesti” ile “sahte destan” (*mock heroic*) “arasındaki simetrik zıtlık ilişkisine dikkat edilmelidir: Bürlesk travesti soylu bir konuyu bayağı bir dille ele alırken, ‘sahte destan’ bayağı bir konuyu soylu bir üslupla ele alır ve esas olarak epik türünün parodisidir.”¹⁹⁴

Postmodern edebiyatın temel kurgu öğelerinden biri olan metinlerarasılıkta asıl gaye, önceden yazılmış metinlere öykünmek değil, dışarıdan elde edilecek çeşitli ürünlerden oyun malzemesi sağlamaktır. Berna Moran’a göre, postmodern eserlerde üstkurmaca özellik kendisini, “roman türünün yerleşmiş konvansiyonlarını bilinçli olarak vurgulamak ya da parodisini yapmak suretiyle” göstermektedir.¹⁹⁵

Parodinin, biçimsel veya tematik düzlemde ele aldığı metin, söylem ve üslupları uygunsuz bir bağlamda taklit ederek, abartarak veya karikatürize ederek gülünç dönüştürüme uğratmayı sağlayan yöntemlerin genel adı olduğu kabul edilebilir. Parodiyi pastiş ve taklitten ayıran temel özelliğin, parodideki bu ironik dönüşüm olduğu büyük ölçüde kabul görmektedir. Ancak her iki yöntem, metnin dış dünya izlenimlerinden uzaklaştırılıp yazınsal dünyaya yönelik özerk bir söylem kurmak adına eski formları, geçmiş eser ve üslupları araçsallaştırma özelliği yönünden benzeşmektedirler.

“(…) üstkurmaca yazarı çoğu kez, kendi ürettiği öykülerin yanı sıra, daha önce başka yazarlar tarafından üretilmiş metinleri de malzeme olarak kullanır romanında; onlardan yola

¹⁹³ Jameson, **a.g.e.**, s. 56.

¹⁹⁴ Cebeci, **a.g.e.**, s. 81.

¹⁹⁵ Berna Moran, **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış II**, s. 265.

çıkarak yeni metinler üretir. Kimi kez eski ürünlerden alıntılar yapar; çoğu kez de onları parodi/pastiş düzleminde yansıtır metnine. Somut gerçekliğin yerini metinlerin dünyası almıştır. Belki de içinde yaşadığı gerçekliğe yabancılaşan çağcıl yazarın, bütünleşmekte zorlandığı gerçekliği yansıtmayı bırakıp, daha önce başka yazarlar tarafından yazılmış metinlerin dünyasına sığınması onlardan yola çıkarak ikinci elden yeni bir kurmaca gerçeklik yaratması demektir bu. Eskilerin taklitçilik diye aşağıladıkları bu eğilim, çağ edebiyatının biçimsel yeniliklerinden biridir; özgünlüğün içerikte değil, biçimde önemli olduğu bir estetik anlayışın ürünüdür.”¹⁹⁶

Tehlikeli Oyunlar’da sıkça rastladığımız metinlerarası uygulamalar, kullanılan metin ve üslupların yeni bir bağlamda gülünç dönüştürüme uğratılmasına dayalı olması bakımından, büyük çoğunlukla parodi başlığı altında toplanabilir. Romanda, yazınsal olsun olmasın, geleneksel ya da modern bütün eski anlatı biçimlerinin ve toplumda iktidar alanı bulmuş söylemlerin itibarlarını sarsmak amacıyla kurulmuş çeşitli türde parodilere rastlamak mümkündür. Bu hususta parodinin, eskiyi yıkarak yerine yeniyi kurmayı amaçlama noktasındaki ironik tavrı önemlidir:

“Böylelikle parodiyle klasik, gelenekselleşmiş biçimsel teknikler gözler önüne serilir; sonunda okur bu tekniklerin artık eskidikleri ve ortadan kaldırılmaları ya da yenilenmeleri gerektiği kanısına varır. Yapıtlar (ya da türler) alaya alınmaya başlandığı andan başlayarak onlarda kullanılan biçimler artık ömürlerini doldurmuşlardır.”¹⁹⁷

Postmodern roman, gerek metinlerarası ilişkiler yoluyla, gerekse farklı söylem tür ve tekniklerinin bir arada kullanılması gibi yöntemlerle çizgiselliği ve bütünselliği bozarak parçalılık ve çokluk ilkeleri etrafında kurgulanmaktadır. Yeni roman tarzındaki bu çok parçalı yapı, metni çeşitli metinlerin ve söylem türlerinin kolajına dönüştürür. Kolaj, bir metinde birbirinden bağımsız parçaların bir arada

¹⁹⁶ Ecevit, **a.g.e.**, s. 110.

¹⁹⁷ Aktulum, **a.g.e.**, s. 23.

kullanılmasıyla oluşur. “Resim alanından gelme bu terim, hazır ünitelerin bir araya getirilmesiyle yeni bir kompozisyon oluşturma”¹⁹⁸ anlamına gelmektedir.

Kolaj, montaj benzeri yöntemlerle yapılan metin dışı alıntılarla ya da yazarın kendi ürettiği içerikler yoluyla oluşturulabilir. Kolajda önemli olan birbirinden farklı, ayrışık parçaların bir eserin bütünlüğü içerisinde bir arada kullanılmasıdır. *Tehlikeli Oyunlar*’da gerek metinlerarası alıntılar, parodiler yolu ile; gerekse yazarın tiyatro, şiir, mektup gibi farklı söylem türlerini bir arada kullanmasıyla kolaj tekniğinin uygulandığı görülmektedir. Anlatı tekniği ve içeriğindeki farklılaşmalar yoluyla çizgiselliği bozup parçalı yapıyı hakim kılan kolaj yöntemi ile metinler, birbirinden farklı parçaların uyum içerisinde bir araya getirildiği bir yapboz oyununa benzemektedir.

Biçimci estetiği ön planda tutan postmodern yazarlar, bağımsız metin kesitlerini ve anlatı formlarını bir arada kullanarak parçalı, kopuk, eklektik metinler oluştururlar. Ayrışıklığın ön planda olduğu, “[a]lıntılara çok yer veren bir metin çoğu zaman bir mozaîge, değişik parçalardan oluşan bir bütüne, ya da içerisinde ressamın gazete kupürlerini ya da kâğıt parçalarını kesip yapıştırdığı bir kolaja benzer.”¹⁹⁹ Böylece klasik yazın geleneğinin bütünlük ilkesi etrafında kurgulanan metinlerine karşıt bir yazın formu oluşur. Metinlerarası ilişkiler ağının yoğun olduğu eserler, farklı anlatı kesitlerinin kopukluk/ayrışıklık ilkesi etrafında sunulduğu bir metinler kolajı meydana getirmektedir.

“Metinlerarası, özellikle 1960’lı yıllardan sonra yazılan ve postmodern olarak adlandırılan Yeni Roman temsilcilerinin (Butor, Simon, Robbe-Grillet, Sarraute) romanlarında geniş bir uygulama alanı bulur. Gerçekten de düzgü düzeyinde, metinlerarasılık, postmodern romanı belirleyen en önemli özellik durumuna gelir. Postmodern söylemi (yazıyı) geleneksel söylemden (yazıdan) ayıran en temel özellik onun metinlerarasına yani farklı alanlara açılabilir olma özelliğidir. Postmodern söylem içerisinde birer metinlerarası yöntemi olan yazınsal, yine yazınsal olmayan metin-dışı anıştırmalara, alıntılara çokça yer verilir. Yazınsal metin farklı metinlerin bir kesişme yeri olur ya da söylemsel parçaların bir

¹⁹⁸ Gürsel Aytaç, **Genel Edebiyat Bilimi**, İstanbul, Papirüs Yayınları, 1999, s. 259.

¹⁹⁹ Aktulum, **a.g.e.**, s. 99.

‘kolaj’ına dönüşür. Geleneksel romanda olduğu gibi, böyle bir yöntemle dünyanın bir görünümü değil, yazının kendi başına anlam üretebileceği metinsel bir görünüm sunmak söz konusudur.”²⁰⁰

Herhangi bir öyküyü düzen ve bütünlük içerisinde anlatmaya yönelik bir eğilimde olmayıp; üstkurmaca, parodi, kolaj, montaj gibi tekniklerle anlatının biçimsel özelliklerini ve kurmaca yapısını ön plana çıkaran metin, toplum ve dış dünya gerçekliğinden uzaklaşıp kendi metinsel gerçekliğine dönük bir yapı özelliği sergiler. Nitekim yansıtmacı gelenekten oyun estetiğine geçişin arkasında, gerçeklik sorununa ilişkin böyle bir temsil meselesi yatmaktadır. Kendi insan yapımı doğasını vurgulayan metin, kendi kurmaca gerçekliğini dış dünya gerçekliğinden ayırmış olur.

Postmodern çağın değişen gerçeklik algısında, mutlak ve tam bir hakikate duyulan güven sarsılmış, hayatta doğa yasaları ile rasyonel kuralların uyum içerisinde ilerlediği bir düzen olmadığı anlaşılmıştır. Böylece, artık gerçekliği parçalanmış olarak algılayan sanatçı, eserine de bunu bu şekilde yansıtacaktır: “Modern ya da postmodern anlatılarda/yazılarda çokça yer alan metinlerarası göndergeler bir kopukluk, bir ayrışıklık yaratarak bir konunun artık kesilmeden anlatıldığı, bir çizgiselliğe bağlı kaldığı izlenimini silerler. Kopukluk ve ayrışıklık her yazının, anlatının özelliği olur neredeyse.”²⁰¹

Hayatın bir bütün olarak algılanmasına yönelik anlayışın kırılmasına koşut şekilde, metinlerdeki organik bütünlük de parçalanır. Madan Sarup, çeşitli alanlardan alınan parçaların kalıp halinde bir metne taşınmasıyla oluşturulan montaj tekniğinin edebi eserlerdeki bu parçalı yapıyla ilişkisine dair şunları söylemektedir: “Montaj gerçekliğin parçalanmasını önceden varsayar; bütünlüğün görünüşünü kırar, bu yolla da dikkatleri gerçekliğin parçaların gerçekliğinden oluştuğuna çeker.”²⁰²

Postmodern yazarlar türler-arası ayrıma karşı çıkmakta ve bu nedenle eserlerini “anlatı” olarak isimlendirmektedirler. Belki de bu nedenle en çok tercih

²⁰⁰ Aktulum, **a.g.e.**, s. 9.

²⁰¹ Aktulum, **a.g.e.**, s. 225.

²⁰² Sarup, **a.g.e.**, s. 211.

ettikleri tür roman olmuştur. Zira roman, kendisinden önceki çeşitli türlerin parodisi üstüne kurulmuş bir tür olarak görülmekte ve bünyesine diğer türleri rahatça dahil edebilmektedir. Parodi gibi teknikler yoluyla kurulan metinlerarası ilişkiler ve çeşitli söylem türlerinin kolaj şeklinde bir araya getirilmesi gibi yöntemlerle romanın “çokseslilik” özelliği öne çıkmakta ve farklı anlatı türlerini bir arada bünyesine katan postmodern metinler, türler-arası ve çoğulcu nitelik taşımaktadırlar:

“Postmodernist yazar eserini, birbirinden farklı metinleri, montaj ve kolaj yöntemleriyle bir araya getirerek oluşturur. Herhangi bir deneme, gazeteden alınmış bir haber, başka bir türden kırılmış birkaç sayfa vb. şeylerle roman, âdeta bir üslup adacıkları toplamı hâline getirilir. Çoğulculuk anlayışı, bir edebî metnin diğerlerinden büsbütün bağımsız olmadığı görüşü, kendinden önceki dönemlerin geleneksel estetik değerlerini alaya alarak (parodi) yıkma arzusu, romanı üstkurmaca bir oyun olarak görme yaklaşımı, postmodernist yazarı montaj ve kolaj yöntemlerine sevk eden sebepler olarak sıralanabilir.”²⁰³

Postmodern yazarların eserlerinde parçalı ve çoklu bir yapı oluşturmak adına kullandıkları tekniklerin, okuru metne yabancılaştırmak gibi bir etkileri de bulunmaktadır. Dolayısıyla bu yöntemler genel itibariyle, metnin kendi kurmaca doğasını vurgulaması gibi bir anlama gelen üstkurmaca tekniği ile ortak bir etkimeye sahiptirler. Bununla beraber edebiyatın özgünlük, organik bütünlük, gerçekçilik, tür ayrımı gibi kuramsal meseleleri, bütün bu postmodern teknikler vasıtasıyla estetik düzlemde biçimci bir yaklaşımla ortaya serilmekte ve dönüşüme uğratılmaktadırlar.

Postmodern metinlerdeki bir başka oyunsu teknik ise ironidir. İfade ile anlam arasındaki uyumsuzluktan kaynaklanan, eleştirel ve mizahî bir üslup şekli olarak tanımlanabilecek *ironi*, en temel anlamıyla söylenilen şeyin tersinin kastedilmesi yoluyla gerçekleştirilen bir ifade biçimidir. İronistin tek kaygısının, olduğundan farklı görünmek olduğunu düşünen Soren Kierkegaard, ironiyi şöyle

²⁰³ İsmail Çetışli, **Metin Tahlillerine Giriş II: Hikaye-Roman-Tiyatro**, Ankara, Akçağ Yayınları, 2004, s. 113.

tanımlamaktadır: “Söylev sanatında sık kullanılan bir söz oyununun adı ironidir ve özelliği, söylenen sözün aksinin ima edilmesidir.”²⁰⁴

Yine Kierkegaard’ın belirttiği üzere, “ironinin kendisini bir karşıtlık ilişkisi içerisinde göstermesi onun bir özelliğidir.”²⁰⁵ Örneğin “kişinin aslında ciddi olmayan bir şeyi ciddi olarak söylemesi” veya “ciddi bir konuyu bir espri gibi, şaka yollu dile getirmesi” dolaylı bir anlatım türü olan ironik söylem biçimlerindendir.²⁰⁶ Bilge bir adam olduğu halde cahil numarası yaparak karşısındakini bildiklerini sorgulamaya iten Sokrates’in ironisi, Kierkegaard’ın ve ironi kavramı üzerine çalışan pek çok düşünürün dikkatini çekmiştir. Sokratik ironi olarak da bilinen bu ironi türünde belirgin bir karşıtlık ilişkisi mevcuttur.

Oyun ile sanatın ortak ontolojik özelliği olan “ereksiz ereklilik” ya da “ereği kendinde olma” durumu, ironide de karşımıza çıkmaktadır. Ironinin kişiyi kısıtlamalardan kurtarıp özgür hissetmesini sağladığına inanan Kierkegaard, ironinin amaçsızlık durumunu şöyle açıklamaktadır: “Ironinin hiçbir amacı yoktur, amacı kendi içinde yer alır, metafizik bir amaçtır.”²⁰⁷ Ironinin özgürleştirici ve yıkıcı özellikleri önemlidir. Hegel, ironiyi ikiye ayırarak, modern ironinin nihilistik tavrına dikkat çekmiştir:

“Romantik ironiye eleştirel bir gözle yaklaşan büyük Alman düşünürü Hegel, ironiyi ‘Sokratik ironi’ ve ‘modern (romantik) ironi’ olarak ikiye ayırır. Hegel’e göre, Sokrates’in temsil ettiği ironi öznel olmakla birlikte nihilistik değildir. Buna karşılık Schlegel’in temsil ettiği ‘modern ironi’ bir oyundan ibarettir. Bu oyun hiçbir şeyi ciddiye almaz; ciddi görünümlü olan şeyi önce yaratır sonra da yok eder. Neticede her şey bir hiçlik noktasına ulaşacaktır.”²⁰⁸

²⁰⁴ Soren Kierkegaard, **İroni Kavramı: Sokrates’e Yoğun Göndermelerle**, Çev. Sıla Okur, 3. bs., Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 2009, s. 271.

²⁰⁵ A.e., s. 274.

²⁰⁶ A.e., s. 272.

²⁰⁷ A.e., s. 281.

²⁰⁸ Oğuz Cebeci, **Komik Edebi Türler**, s. 272.

Modernizm ve postmodernizm sanat akımlarında, ironi önemli bir ifade biçimidir. “Taşıdığı ton itibarıyla eleştirel ve kötümser duyguları ifade etmeye daha yatkın olan ironi, ‘anlamı aşındırma’ özelliği nedeniyle çağdaş/postmodern sanat-edebiyat kuramlarının dikkatle üzerinde durduğu bir alan oluşturur.”²⁰⁹ Daha önce de belirttiğimiz gibi ironi uyumsuz, çelişkili durumların ifadesine uygun bir karşıtlık ilişkisi içerisinde kurulmaktadır. Hayatın ve gerçekliğin çelişkilerinde boğulan modern bireyin duygularını ifade edebileceği en önemli araç, doğal olarak ironi olmuştur. Zira ironi, tıpkı bu çelişkili ve çoğunlukla paradoksal olan durumlardan bir çıkış yolunun bulunamayışına benzer bir çözümsüzlüğe işaret etmektedir.

“Modern olmak, paradoks ve çelişkilerle dolu bir hayat sürdürmek demektir. Çağdaşlık, ortak yaşamları kontrol etme ve çoğu zaman yok etme gücüne sahip devasa bürokratik örgütlerin gölgesi altında yaşamak, ama gene de bu güçlerin karşısına çıkmaktan, dünyayı değiştirmek ve bizim kılmak için savaştan bir an olsun caymamak demektir. Aynı zamanda hem devrimci hem muhafazakar olmak, yeni deneyim ve serüven olanaklarına kucak açmak, ama bir yandan da çoğu modern serüvenin yol açtığı nihilistçe derinlikler karşısında korkuya kapılmak, her şey buhar olup giderken bile gerçek bir şeyler yaratıp onlara tutunmak istemiyle yanıp tutuşmak demektir. Hatta denilebilir ki tam anlamıyla modern olmak biraz da antimodern olmak demektir. Dostoyevski'nin zamanından günümüze dek modern dünyanın potansiyellerini kavramak ve kucaklamak, onların doğurduğu kimi ürkütücü gerçeklikler karşısında korku ve tiksintiye kapılmadan mümkün olmamıştır. Bu yüzden, büyük modernist ve antimodernist olan Kierkegaard'ın dediği gibi en derin ciddiyet, kendisini ironi aracılığıyla ifade etmek zorundadır. Modern ironi bir asırdır en büyük sanat ve düşünce eserlerine can verdi.”²¹⁰

Oyunun -ve sanatın- ontolojik özelliklerinden birisi olan “sanki/-miş gibi” karakteri ironide de karşımıza çıkarak anlamın yabancılaştırılmasına neden olur. İroni, mutlak gerçeğin yokluğunda, gerçeğin yerine geçen bir çözümsüzlük

²⁰⁹ A.e., s. 14.

²¹⁰ Marshall Berman, **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**, Çev. Ümit Altuğ ve Bülent Peker, 19. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 24.

oyunudur. İroninin eleştirel tınısını belirleyici kılan şey, yıkıcı alaycılığının yerine bir çözüm önermiyor, yanlışladığını başka bir doğruyla karşılamıyor olmasıdır. Hayatın saçmalığı ve içinde bulunulan trajik durumdan çıkılamayacak olmasının yarattığı ironik tavır bir çare aramaz; yalnızca alaydan, oyundan, yıkmaktan zevk alır.

Yergi ve mizah unsurlarına sahip bir üslup oyunu olarak niteleyebileceğimiz ironi, yıkıcı ve alaycı bir eleştiri tonu taşımaktadır. Yıldız Ecevit’e göre ironi, “hak ediyor olsa da olmasa da toplumun/çevrenin onayını kazanmış bir kişinin/düşüncenin/olgunun saygınlığının ya da sahip olduğu gücün, alay aracılığıyla etkisiz kılınması amacıyla kullanılır.”²¹¹ İtibar sarsıcı, yıkıcı karakteriyle ironi, büyük tarihsel dönüşümlerin yaşandığı çağlarda geçmişe karşı olumsuzlayıcı bir tavır olarak kendisini göstermektedir. İroninin yıktığı şeylerin yerine hiçbirşey kurmadığını söyleyen Kierkegaard, ironiyi “sonsuz mutlak olumsuzluk” olarak yorumlar ve her tarihsel dönüm noktasının, ironide mevcut olan, “Timurlenk gibi saldıran ve geçtiği yerlerde taş üstünde taş bırakmayan, Tanrısal bir delilik” barındırması gerektiğini ifade eder.²¹²

Henri Bergson, ironiyi hicvin bir biçimi olarak değerlendirirken²¹³ Nurdan Gürbilek “[h]icvin tersine ironide bir doğruluk, bir haklılık zemini” bulunmadığını, ironinin “tam da alay edenin hakikati temsil etmediğine inandığı, doğruyla yanlış ayıracak zeminin kayganlaştığı an” başladığını söyler.²¹⁴ İroninin nihilist tavrı tam da burada ortaya çıkmaktadır. Kierkegaard, ironinin bu alaycı ve umutsuz tavrını bir çeşit delilik olarak görür.

“Eğer ironiyi alçak bir uğraş olarak düşünsük; yamuk, çarpık, bozuk, hatalı ve kötü yapıdaki her şeyi seçen keskin bir göz olduğunu öne sürebilirdik. Bu bağlamda ironinin satir, taşlama ve

²¹¹ Yıldız Ecevit, **Ben Buradayım: Oğuz Atay’ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası**, 8. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 268.

²¹² Kierkegaard, **a.g.e.**, s. 288.

²¹³ Henri Bergson, **Gülme**, Çev. Devrim Çetinkasap, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları, 2014, s. 82.

²¹⁴ Nurdan Gürbilek, “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”, **Yer Değiştiren Gölge: Denemeler**, 5. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2016, s. 28, 29.

alay ile aynı şey olduğu sanılabilir. Gerçi her şeyin boş yönünü algıladığı için bunlarla doğal olarak bir bağlantısı vardır, ama gözlemini ortaya koymak bakımından farklıdır. Gördüğü boşluğu yok etmez, suça karşı adaletin takındığına benzer bir tavrı yoktur, komikteki gibi kendi içinde bir uzlaştırma gücüne de sahip değildir. Tam aksine, boşluğu kendi içinde güçlendirir ve deliliği daha da deli kılar. Buna, ironinin bağımsız uğraklar arasında arabuluculuk yapma çabası diyebiliriz, ama daha yüksek bir birlikte değil, daha yüksek bir delilikte.²¹⁵

İroni, genellikle söylenilen şeyin aksini ima etmek olarak anlaşılsa da esasen ironide kasıt açık değildir, yalnızca söylenen şeyin kendisinin kastedilmediği açıktır. İronide bir gerçeklik savunusu, karşı tez bulunmaz. İroni, ne söylediğini değil de yalnızca ne söylemediğini söylediği için, -Derrida'nın *différance* kavramına koşut şekilde- anlamın sürekli ertelendiği ve kendini sildiği bir oyun olarak görülebilir. İronide sabit bir hakikat yoktur; oyunsu, kaygan bir zeminde sürekli yer değiştiren anlamlar vardır.

İroni taşıyan ifadelerle kinaye gibi mecazlı söylemler arasındaki ilişki dikkat çekicidir. “İroniyi bir mecaz türü olarak niteleyen Vico’ya göre, ‘mecaz’, bir ifadenin ‘doğal ve yerinde anlam’ından saparak, ‘uygun olmayan ve yabancı bir anlam’ı iletmesi olarak tanımlanabilir.”²¹⁶ İroni, mecaza benzer şekilde bir ifadenin kendi anlamı dışında anlamlar taşıması durumuna işaret eder. “‘Söylenen’ ile ‘söylenmek istenen’ arasındaki çatışma, ironinin araç niteliğinden sıyrılarak oyuna asıl rengini veren başat ve kurtarıcı bir öğeye dönüşmesini sağlar.”²¹⁷

Edebi metinlerdeki ironilere, çoğunlukla karşıtlık ve uyumsuzluk ilişkileri üzerine kurulan, abes ya da çelişkili ifade ve durumlar aracılığıyla rastlanmaktadır. Bunlar, üslup ve içerik/konu arasındaki uyumsuzluklar, romanın kendi yazılış sürecine göndermelerde bulunması veya beklenmedik, birbiriyle uyumsuz olayların art arda meydana gelmesi gibi çeşitli şekillerde, dil veya kurgu düzleminde gerçekleşebilir. Nüket Esen, *Modern Türk Edebiyatı Üzerine Okumalar* adlı

²¹⁵ Kierkegaard, **a.g.e.**, s. 282.

²¹⁶ Cebeci, **a.g.e.**, s. 268.

²¹⁷ Eliuz, **a.g.e.**, s. 140.

kitabında, D.C. Muecke ve Wayne Booth'un bir hikaye veya romanda görülebilen ironi çeşitleriyle ilgili tespitlerini derleyip şu şekilde sıralamıştır:

- “1) Üslubun konuya uymaması.
- 2) Romantik ironi. Yazarın yazdığı metinle ilgili bir şey söylemesi.
- 3) Sözlü ironi. Olmayanın gerçek gibi, olanın yokmuş gibi söylenmesi.
- 4) Durum ironisi. Birbirine karşıt durumların olması, beklenilenin tersi olması.
- 5) Dramatik ironi. Eserin içindeki gerçeklerin uyuşmaması. Bazı karakterlerin zanlarının gerçek olmadığını başka karakterlerin veya okuyucunun bilmesi. Bunun için:
 - a) Değişik karakterlerin yorumlarının birbirine aykırı olması.
 - b) Karakterin bir şey söyleyip sonra tersini yapması.
 - c) Karakterin bilmediğini okuyucunun bilmesi veya hikayeden öğrenmesi.
- 6) Yazarın, eserin adı ile ironi yapması.
- 7) Bilinen bir şeyi yanlış söyleyerek ironi yapılması.
- 8) Felsefi ironi. İnsanın evrendeki durumunun gösterilmesi.”²¹⁸

Postmodern romanlardaki ironi ise daha çok üstkurmaca ve metinlerarası düzlemlerde kendini göstermektedir. Ütkurmacanın özelliklerinden olan, metnin kendisinden bahsetmesine ve metin-içi düzlemden okurla direkt iletişim kurulmasına ilişkin durumlar, romantik ironi olarak nitelenen uygulamalarla benzeşirken, metinlerarası ilişkiler yolu ile eskinin ironik bir şekilde yeniden ele alınması, başka metinlerden alınan unsurlar üzerinde oynanan çeşitli oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Ironiyi bir “üst dil oyunu” olarak tanımlayan Umberto Eco, bu

²¹⁸ Nüket Esen, **Modern Türk Edebiyatı Üzerine Okumalar**, 3. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2012, s.188.

durumu, “geçmişe ironiyle, masum olmayan bir biçimde yeniden dönüş” olarak değerlendirmektedir.²¹⁹

“Üstkurmaca düzlemde okura yönelme, çağın son yarısındaki edebiyatın belirgin kurgu özelliklerinden biridir. Ancak, anlatıcının metnin dışına çıkıp okuruyla söyleşmesi edebiyatta yeni bir olgu değildir. Antik Yunan'dan günümüze değin, çeşitli nedenlerle yapmıştır yazar bunu. En çok da, tüm sınırları yok edip, sonsuzluğun kanatlarının altında var olmayı amaçlayan romantiklerin kullandığı bir yöntemdir bu; edebiyat terimleri dizgesinde romantik ironi adıyla anılır. 20. yüzyılın başı romantiklerinin, kurmaca ve gerçek arasındaki sınırları ortadan kaldırmak istemelerindeki amaç, estetikten çok, felsefe düzleminde yer alır. Aynı tekniğin bir başka kullanımı olan Brecht tiyatrosunun yabancılaştırma etmeninin amacı da, her ne kadar izleyicinin sonuca kendi başına varmasını sağlamak olsa da, özde onu ideolojik yönden uyandırmaktır. Oysa postmodernistlerde bu teknik, sanatı/edebiyatı bir kurmaca oyunu olarak gören, çağın estetik eğilimiyle bütünleşir. Yeni metinlerde okur, yazarın, metni birlikte kurguladıkları oyun arkadaşıdır; düşünsel ya da ideolojik değil, tümüyle estetik düzlemde oluşan bir birlikteliktir bu.”²²⁰

Postmodern eserlerde eskinin ironik tekrarı olarak olarak gerçekleştirilen ana yöntem parodidir. “Parodide ironi aracılığıyla gerçekleştirilen ‘yeniden bağlama sokma’ olgusu da parodiyi taklit (imitation) ve pastişten ayıran temel bir özellik

²¹⁹ Eco, geçmişin tekrarı olarak gördüğü ironi oyununu şöyle bir örnekle açıklamaktadır: “Ama bir an gelir, avangard (modern) daha ileri gidemez; çünkü olanaksız metinlerden sözeden bir üst-dil (kavramsal sanat) üretmiştir artık. Modern-sonrasının moderne yanıtı –geçmişin ortadan kaldırılışı suskuya götürdüğünden yıkılamayacağı için– geçmişe dönülmesi gerektiğinin bilincine varmakta yatar: Modern-sonrasının tutumunu, çok kültürlü ve kendisine, ‘seni umutsuzca seviyorum’ diyemeyeceği bir kadına âşık olan birinin durumuna benzetiyorum; çünkü bu cümlelerin daha önce Liala tarafından yazılmış olduğunu onun bildiğini (bunu kendisinin bildiğini de bildiğini) bilmektedir. Şöyle diyebilir: ‘Liala’nın dediği gibi, seni umutsuzca seviyorum.’ Bu noktada, yapmacık masumluktan kaçınmış, artık masumca konuşulamayacağını açıkça söylemiş olacak, ama gene de kadına söylemek istediğini söyleyecektir: onu sevdiğini, ama onu yitip bir masumluk çağında sevdiğini. Eğer kadın da oyuna katılırsa, gene de bir aşk ilânını kanul etmiş olacaktır. Hiç biri kendisini masum hissetmeyecek, ikisi de geçmişin –ortadan kaldırılmayan söylenmiş olanın– meydana okuyuşunu kabul edecek, ikisi de bilinçli olarak ve zevk duyarak ironi oyununu oynayacaklardır. Ama ikisi de, bir kez daha âştan sözetmeyi başarmış olacaklardır.” (Umberto Eco, “Sonrası”, **Gülün Adı**, Çev. Şadan Karadeniz, 4. bs., İstanbul, Can Yayınları, 1987, s. 730-31.)

²²⁰ Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, s. 124-25.

oluşturur.”²²¹ Nitekim ironi; hiciv, satir, parodi gibi mizah ile eleştirel/alaycı tavrı bir araya getiren pek çok türün temelinde yatan bir teknik ve söylem biçimidir.

Yıldız Ecevit, avangardist sanatın, “yalnızca biçim/kurgu/yapı düzleminde soluk aldığı”, içerik/motif düzlemlerine ilişkin ögelerle bir özgünlük yaratmaya çalışmayıp, onlarla “parodi/pastiş/ironi/metinlerarası düzlemlerde oyna[makta]” olduğunu ifade etmektedir.²²² Postmodern eserlerde kurulan metinsel/dilsel evren ironik bir söylem alanı yaratır, zira burada “gerçeği metinlerarası düzlemde dile getirmenin doğurduğu bir tür ironi”²²³ kendisini göstermektedir. Burada ironi, gerçeğe kurmaca arasındaki karşıtlık ilişkisi üzerinden gerçekleştirilen bir yapıya dayanmaktadır. Avangart sanat anlayışında ironinin öne çıkma nedeni, modern bireyin hayatı algılama şeklinin değişmesiyle doğrudan ilişkilidir.

“İroni kavramının işlevine, içinde bulunduğumuz çağ açısından bakıldığında, ‘modern bilinç’in gelişmesinde çok önemli bir yerinin olduğu söylenmelidir. Bir açıdan, ironi geleneksel bir söz sanatı olarak görülebilir; ancak bir başka açıdan bakıldığında, romantik çağdan başlayarak, dünyanın ironik bir gözle görülmeye başlanmasının yarattığı değişiklikler, bunun yanı sıra, daha önceki çağların eserlerinin de ironik bir perspektiften görülmesi, bütün bir evren algısının değiştiğini gösteren işaretler olarak yorumlanmalıdır.”²²⁴

Tehlikeli Oyunlar romanının temel üslup tarzını teşkil eden yöntem, ironidir. Romanda, hem eleştiri ve yoğun duyguların ifadesini mizahî bir tavırla ifade etmeye yarayan bir söz sanatı olarak ironi ile, hem de üstkurmaca yapının kurgusal bir özelliği olan; metnin kendi kurmaca yapısını vurgulaması, kendi yazılış sürecine göndermelerle bulunması vb. şekillerde ortaya çıkan romantik ironi ile yoğun bir biçimde karşılaşmaktayız.

²²¹ Cebeci, **a.g.e.**, s. 86.

²²² Ecevit, **a.g.e.**, s. 76.

²²³ **A.e.**, s. 9.

²²⁴ Cebeci, **a.g.e.**, s. 280.

Tehlikeli Oyunlar'daki ironiyi tek başına değerlendirmek yerine, metnin tamamında etkisi hissedilen bir teknik ve söylem biçimi olarak ironik dokuyu kavramak gerekir. Eserde farklı metinlerin, üslupların, anlatım tür ve tekniklerinin bir arada kullanılması vasıtasıyla, ironi, metnin tamamına hakim kılınmıştır. Metinlerarası ilişkiler ve özellikle parodi yoluyla geleneksel roman estetiği ve eski anlatılar ironik bir tavırda ele alınmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. TEHLİKELİ OYUNLAR'DA OYUN

3.1. Oğuz Atay ve Oyun

Oğuz Atay, şekil ve üslup bakımından modern Türk romanına getirdiği pek çok yeniliğin yanı sıra, Tanzimat'tan beri edebiyatımıza konu olan Batılılaşma/modernleşme meselesini, yeni bir perspektiften ele almasıyla da edebiyat dünyamıza yeni pencereler açmıştır. Eserlerini, modernleşme bunalımları yaşayan bir coğrafyada, aydın kesimin toplumla ilişkisi, varoluşsal sancıları ve kişinin kendisiyle hesaplaşması gibi meseleler üzerine kurgulamıştır. Yansıtmacı bir yaklaşımla dış dünyanın somut gerçeğini anlatmak yerine, kahramanlarının iç dünyalarını vermeyi amaçlayan Atay, dili ve biçimi mesele hâline getirmiş, yazma edimi ve kurgu teknikleri üzerine kafa yormuş bir yazardır.

Oğuz Atay, kendisinden önceki hiçbir geleneğin doğrudan takipçisi olmaması ve eserleriyle edebiyatımıza biçimsel yenilikler getirmesi sebebiyle Türk romanında modernist edebiyatın öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Türk edebiyatında, klasik roman düzenini yıkıma uğratan ve edebiyatın oyunsu özünü en çok kullanıp gösteren yazarın Atay olduğunu, üstelik onun, 1980 sonrası Türk edebiyatının ana yönelimlerinden biri haline gelecek olan; edebiyatı oyunla koşutlayan postmodernizmin de ilk işaretlerini verdiğini söylemek mümkündür.

Oğuz Atay, Ahmet Hamdi Tanpınar ve Yusuf Atılgan gibi isimlerle modernist anlatı tarzına geçiş yapmış olan Türk romanını yepyeni bir noktaya taşımış, modernist edebiyatın seçkin örneklerini verdiği eserlerinde, postmodern anlatı tarzının da edebiyatımızdaki ilk yansımalarını göstermiş; Türk romanında bu iki dönem arasındaki köprüyü kurmuştur. Onun yapıtlarında, bireyi ve biçimi ön plana çıkaran bir tavır göze çarpmaktadır. Atay, eserlerinde modernist metinlerde sıklıkla karşımıza çıkan modernizm eleştirisi, kimlik sorunsalı, yabancılaşma, insanın

psikolojik savařları gibi meseleleri, bireyin iç dünyasını yansıtan tekniklerle işlemektedir. Eserlerinde zaman zaman postmodern anlatıların üslup ve kurgu öğelerine de yer veren Atay'ın sanatı, pek çok araştırmacı tarafından postmodern özellikler taşıyan modernist bir edebiyat olarak nitelendirilmektedir.

Oyun olgusu, Atay'ın hem bireysel sanat anlayışını, hem de bahsi geçen edebiyat akımlarıyla ilişkisini tek bir kelime ile özetleyebilmesi bakımından son derece önemli bir kavramdır. Oyunun modernist ve postmodern edebiyatta kazandığı yeni konumlar, Oğuz Atay estetiğinde önemli bir yer tutmaktadır. Atay'ın, yaşamından eserlerine kadar hayatının her alanına sızmış olan *oyun*, onu ve eserlerini anlamak için hemen her yönüyle anlaşılması gereken bir olgudur. *Günlük* adıyla yayımlanan defterlerinde, yazmayı planladığı eserler için notlar alan Atay'ın, bu notlarında, oyun kavramı üzerine düşündüğünü ve eserlerini, oyun olgusu ile çeşitli ilişkiler içerisinde (hayatın bir oyun olduğu fikri üzerine, Eric Berne'ün sosyal oyun kuramı çevresinde vb.) kurguladığını görmekteyiz.

Oyunu çocuklukla, hayatla, kültürle, sanatla, rasyonalizmi ve realizmi karşısına alan yapısıyla, dilin ve komik olanın özüne temasıyla birlikte düşünmek; çelişkilerin, arada kalmışlıkların, düşünsel problemlerin ifadesinde bu kavramın kilit rolünü kavramak, oyunun Oğuz Atay'daki kavramsal değerini belirlemek için atılması gereken temel adımlardır. Bununla birlikte, Atay'ın eserlerine büyük oranda hakim olan kurgusal ve teknik oyunlar da, oyun kavramının detaylı araştırmalar gerektiren bir diğer yüzüne işaret etmektedir.

Oğuz Atay'ın kullandığı tekniklerin içinde, postmodern edebiyatta metnin yapıtaş hâline gelmiş olan üstkurmaca, metinlerarasılık ve parodi gibi yöntemler; onun eserlerinde, edebiyatımızda daha önce görülmemiş bir tarzda, oyun estetiği düzleminde ele alınmıştır. Her ne kadar oyun kavramı edebiyata postmodern akımla birlikte girmemişse de, kurgusal yapının baştan sona okurla oynanan bir oyun şeklini alması bu döneme rast gelmiştir. Oğuz Atay'ın eserlerindeki postmodern çizgilerin de hep bu oyun kavramı etrafında toplanmış olduğunu söyleyebiliriz. Atay'ın hemen her eserinde oyun olgusunun yansımalarına çeşitli derecelerde rastlamak mümkünse de, oyunu biçimsel ve kurgusal düzlemde merkeze alan yapıtları; aydın bireyin

bunalımlarını, modernist ve postmodern teknikler aracılığıyla işlediği *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* adlı romanları ile *Oyunlarla Yaşayanlar* isimli tiyatro oyunudur.

Üstkurmaca, metinlerarasılık, iç monolog gibi yöntemlerin yoğunluğu, mizahi ve ironik bir üslup ile çokkatmanlı kurgusal bir yapı, Atay'ın ilk iki romanının ortak özellikleridir. Yıldız Ecevit, her iki romanda ortak olan temel özelliklerin, içerik/motif düzleminde bireyin kendisiyle hesaplaşması olgusu, kurgu düzleminde ise üstkurmaca olduğunu; ancak üstkurmacanın, *Tutunamayanlar*'da metindeki sayısız biçim denemesinden biriyken *Tehlikeli Oyunlar*'da “metnin ana kurgu ilkesi” durumuna geldiğini ifade etmektedir.²²⁵ Bu eserlerde oyunun kurgusal açıdan en önemli yansıması, üstkurmaca tekniği ile oluşturulmuş roman yapısı olmuştur.

Oğuz Atay'ın 1976 yılında tamamladığı tek tiyatro eseri olan *Oyunlarla Yaşayanlar*, ortak motifleri ve kurgusal özellikleri dolayısıyla yazarın ilk iki romanı ile bir arada düşünülmektedir. Emekli tarih öğretmeni Coşkun Ermiş'in oyunlar yazma ve oynama hevesini anlatan eser, *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* ile “‘tutunamamak’ başta olmak üzere, “‘insanın kendisiyle hesaplaşması’, ‘aydın-toplum ilişkisi’, ‘Doğu-Batı sorunsalı’ ve ‘oyun’”²²⁶ gibi ortak motiflere sahiptir. Metinlerarası ilişkiler ile üstkurmaca oyunlar, oyunsu yapının hakim olduğu bu üç eseri biçimsel açıdan birbirlerine bağlamaktadır. *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın ilk iki kitaptan farkı, onun edebiyat türü olarak da oyun (tiyatro metni) olmasıdır.

Oğuz Atay'ın eserlerinde oyun kavramını sıkça kullanmış olması, metinlerini kurgu ve teknik yönünden oyunsu bir yapı üzerine inşa etmesi, *Tehlikeli Oyunlar* romanının ve *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı tiyatro oyununun başlıklarında oyun ifadesini kullanmış olması, onun bu kavrama verdiği önemi açıkça göstermektedir. Bu bağlamda yapılmış çalışmalara baktığımızda, oyun kavramının, Atay'ın edebî anlayışının çözümlenmesinde anahtar bir kavram olarak ele alındığı görülmektedir. Oğuz Atay'ın, eserlerinin detaylı eleştirilerini de içeren kapsamlı bir biyografisini²²⁷

²²⁵ Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, s. 101.

²²⁶ Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 428.

²²⁷ Yıldız Ecevit, **Ben Buradayım: Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası**, 8. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

yazan Yıldız Ecevit, hem bu eserinde hem de diğer çalışmalarında Atay'ın oyunla olan ilişkisini çeşitli yönlerden ele almıştır.

Eserlerindeki yazı-yaşam paralelliğini göz önüne aldığımızda, oyunun, Atay'ın kişiliğinde ve hayatında da bir karşılığı bulunduğunu düşünmek kaçınılmaz olacaktır. Yıldız Ecevit, *Ben Buradayım: Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası* isimli eserinde Oğuz Atay'ın yaşam öyküsünü verirken oyunun onun biyografik yaşamı ve karakteri üzerindeki etkisine değinmektedir. Bu çalışmadan elde ettiğimiz bilgilere göre içine kapanık, sessiz, sakın yapılı bir çocuk olan Oğuz, “[d]iğer çocuklardan uzak durup tek kişilik oyunlar oynarmış”²²⁸; ortaokul yıllarında da “fıkra anlatmaya bayılan, sokakta gördüğü olayları karikatürize ederek evdekileri güldüren”²²⁹ biriymiş. Bu oyunbaz tavırlar üniversite yıllarında da arkadaş ortamında devam etmiş. Annesinin Oğuz Atay'a dilbilgisi eğitimini oyunlaştırarak; bilmecelerle öğretmiş olması²³⁰ da, onun dil üzerinden oyunlar oynayan büyük bir yazar olmasının temelini atmış olabilir. Nitekim Atay, *Tehlikeli Oyunlar*'da çocuklarla şairlerin oyunlarından bahsederek çocukluğunda oynayamadığı oyunları büyüyünce oynamak için kendisini yetiştirdiğini söylerken, yazarlığı ile çocukluğu arasında bu fikri destekleyecek bir bağ kurmaktadır.²³¹

Yıldız Ecevit'e göre Oğuz Atay, “gerçeklik ve mantık kategorilerinin, oyunun irrasyonel ortamında yumuşayarak köşelerini yitirmesiyle birlikte gelen anlatım özgürlüğünü, hem biyografik hem de kurmaca dünyalarında kullan[maktadır].”²³² Ecevit'in aktardığı bilgilerden yola çıkarak Oğuz Atay'ın kendisini ifade etmek için,

²²⁸ A.e., s. 32.

²²⁹ A.e., s. 49.

²³⁰ A.e., s. 29.

²³¹ “Eskiden benim için, maşallah bu çocuğun ezberi kuvvetli, derlerdi. Evet, ezberliyordum. Çünkü çok dinliyordum. Söze karışmıyordum. Bir kenarda duruyordum. Oyunlara pek katılmıyordum. Çünkü oyun kahramanı olmak çok zordu. Herkes, düşmanları yeniyor ve vatani kurtarıyordu. Ben bu kadar güçlü değildim. Düşman bile olmayı beceremezdim. Çünkü düşmanların bile kendilerine göre kahramanları vardı. Oysa ben de oynamak istiyordum. Bir kenarda kendimi yetiştiriyordum; daha vakit var, diyordum. Çocukluğun biteceğini bilseydim, her ne pahasına olursa olsun oynardım; ben de hiç olmazsa ihanet ederdim. Beni bu yüzden küçümserlerdi, fakat oyuna da almış olurlardı. Neyse, bu mesele de ayrı olmakla birlikte, bildiğim şuydu ki, şairlerle çocuklardan başka bu meseleyle ilgilenen yoktu. (Bu sözü de kendim mi düşünmüştüm? Belki bir yerde okumuştum. Neyse, kendime yakıştırmıştım.) Ben bütün oyunların, çocuklukla birlikte sona ereceğini bilseydim, muhakkak oynardım işte: Haini oynardım, korkağı oynardım, fakat oynardım; kimse beni sahneden çıkaramazdı. Büyüyünce bu rolleri oynamak pek hoş olmuyordu. Neyse bu mesele de ayrıydı.” (Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*, 43. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 363.)

²³² A.e., s. 355.

oyunları araştırdığını, duygusal ve sanatçı kişiliğini gündelik yaşamında oynadığı küçük oyunlarla çevresine yansıttığını düşünmek mümkündür.

“Oğuz Atay’ın biyografik yaşamına, *oyun* olgusuna odakladığımız perspektiften baktığımızda, okul yıllarından olgun yaşlarına değin, yakın çevresinde olayları oyunlaştıran, giderek oyunun irrasyonel düzleminde kendini ifade etmekten hoşlanan biriyle karşılaşırız. Atay’ın yaşamı oyunlaştırma eğilimi, çocuk dergilerindeki tekerlemeler eşliğinde oluşturduğu oynusu ortamdan, Teknik Üniversite’deki arkadaş grubunun ortaoyununu andıran şakalaşmalarına, oradan da yakın çevresinde doğaçlama kurguladığı ‘tek kişilik oyun’lara değin uzanır.”²³³

Bu hususta Yıldız Ecevit’in Oğuz Atay’a dair, Barlas Özarıkça’dan aktardığı ifadeler de oldukça dikkat çekicidir:

“Duyguları söz konusu olduğunda içine kapanıktı. Kendini ifade etmek için oyunlar kuruyordu. Meselâ, birinden bir kolye alır, takar, sonra sahnedeymiş gibi anlatmaya başlardı. Dışardan bakıldığında, insana hoş ve eğlenceli gibi gelirdi. Ama o hoşluğun içinde nevrotik bir gerilim de vardı.”²³⁴

Oğuz Atay’ın gerçek hayatında da oyunbaz bir kişiliğe sahip olduğunu öğrendiğimiz zaman, eserlerindeki *oyun* olgusunun sarsılmaz konumunun, adeta onun yaşamının bir izdüşümü olduğunu söyleyebiliriz. Yıldız Ecevit, Atay’ın kurgusal dünyasını, biyografik yaşamı ile iç içe bir şekilde ele aldığı *Ben Buradayım* adlı eserinde onun yaşamı ile eserleri arasındaki paralelliklere dikkat çekmektedir. Ecevit’in çalışmasından yola çıkarak Oğuz Atay’ın hayatı ile sanatı arasındaki sıkı ilişki ve etkileşimlerin oyun olgusuyla sınırlı kalmadığını da söylemek mümkündür.

²³³ A.e., s. 354-55.

²³⁴ A.e., s. 355.

Ecevit, gerek bahsi geçen eserinde gerekse *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar* isimli çalışmasında yer verdiği roman eleştirilerinde, Atay'ın çalışmamıza konu olan eseri *Tehlikeli Oyunlar* üzerine incelemelerde bulunmuştur. *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*'da romandaki oyun olgusuna, büyük ölçüde postmodern edebiyatın kurgusal özellikleri bağlamında değinilmiş olduğunu görmekteyiz. Ecevit bu eserinde, *Tehlikeli Oyunlar* romanının ana kurgu ögesi olarak nitelediği oyun kavramı için şunları söylemektedir:

“Oyun, kurmaca ve gerçek kavramlarının kaygan bir zeminde sürekli yer değiştirdikleri bu üstkurmaca metinde, roman kişilerinin yazma edimleri oyunla bütünleştirilir: Onlar oyun yazarlar/kurgularlar/düşlerler. Oyun, romandaki en geniş anlam oylumuna sahip olan imgedir. Atay, yaşam oyunundan kumar oyununa, futbol oyunundan sözcük oyununa, çocuk oyunundan klişe davranış oyunlarına uzanan çok geniş bir yelpazede oyun kavramıyla oynar metinde.”²³⁵

Oğuz Atay'ın eserlerini *oyun* kavramı ışığında ele alan diğer çalışmalara baktığımızda, Atay estetiğindeki bu temel kavrama dikkat çeken kişilerden bir diğerrinin de Nurdan Gürbilek olduğunu görürüz. Gürbilek *Oyun ve Adalet*²³⁶ başlıklı makalesinde, Atay'ın eserlerinde şakanın, alayın ve oyunun adalet duygusu ile ilişkisini, oyun ve adalet kavramlarının tarihi bağına dayanarak ele almaktadır. Bu tarihi bağı açıklamak adına, Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı eserinden yararlanan Gürbilek'e göre, oyun, modern çağın başlarında kaybettiği ciddiyeti, modernliğin vaatlerinin sorgulandığı daha ileriki dönemlerde edebiyat, felsefe gibi ciddi sayılabilecek alanlarda kendisine edindiği yer ile belli bir dereceye kadar yeniden kazanmışsa da oyunun adaletle akrabalığı hiçbir zaman yeniden kurulamamıştır. Gürbilek, oyun ve adalet arasındaki bu akrabalığın, Oğuz Atay'ın eserlerinde bir şekilde yeniden karşımıza çıktığını ifade etmektedir.

²³⁵ Ecevit, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, s. 105.

²³⁶ Bu makale ilk kez *Defter* dergisinin Sonbahar 1997 tarihli 31. sayısında, daha sonra Nurdan Gürbilek'in *Ev Ödevi:Denemeler* kitabında yayınlanmıştır.

Sevda Şener de, *Oğuz Atay'da Oyun-Gerçek İkilemi*²³⁷ başlıklı yazısında Oğuz Atay'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı tiyatro oyununu, eserin, hayat ile oyun arasında sıkışıp kalmış başkahramanı Coşkun Ermiş'in bunalımları üzerinden yorumlamıştır. Buna göre, gerçek hayattan kaçmak için kendisini oyunlar yazıp oynamaya adanmış Coşkun Ermiş, kendisine düş ile gerçek, yaşam ile oyun arasındaki sınırların silikleştiği bir dünya kurmuştur. Bu trajikomik oyun, başkahramanın sahnedeki ölümü, yani oyunun içinde kaçtığı gerçeğe yakalanması ile sonlanacaktır. Böylece yazılan tiyatro oyunu, yaşanan oyuna; gerçeğe dönüşmüştür: “*Oyunlarla Yaşayanlar* düşleriyle gerçekleri, oyunlarıyla yaşadıkları arasında kalan, bütünlüklü bir kimlik oluşturmayı başaramayan insanın dramıdır.”²³⁸

Oğuz Atay'ın hayatı ve edebî kimliğine yönelik araştırma-inceleme türünde bir kitap yazan Hasip Akgül, eserin sonuna Atay'ın yazı serüvenini anlatan kısa bir tiyatro oyunu eklemiştir. *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*²³⁹ başlıklı bu eserde Atay'ın eserlerindeki oyun kavramı incelenmiştir. Akgül, oyun kavramını *Tutunamayanlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* kitapları üzerinden ele aldıktan sonra, Atay karakterlerinin oyunlarındaki ortak özellikleri belirlemeye çalışmıştır. Akgül'ün kitabı, oyun kavramına dikkat çekmesi bakımından önemli olsa da, oyun kavramın Atay'ın edebiyatındaki derinliğine inebilecek kadar kapsamlı bir çalışma olduğu söylenemez.

Tutunamayanlar'da oyun kavramı üzerine bir yüksek lisans tezi²⁴⁰ hazırlayan Arzu Aygün, roman kahramanı olan Selim Işık'ın oyunları, roman yazarı olan Atay'ın eserini kurgulama sürecindeki oyunlarını birbirlerinden ayrı şekilde ele alıp değerlendirmektedir. Çalışmadan çıkarılan sonuçlara göre; romanda oyunun, oynayan öznenin kimlik bunalımından kaçış yolu olarak ciddi bir meseleye dönüştüğü savunulmakta ve Selim'in oyunla ilişkisi, Huizinga'nın “oyunbozanlık” kavramıyla nitelediği durumu örnekleyecek bir çerçevede ele alınmaktadır.

²³⁷ Sevda Şener, “Oğuz Atay'da Oyun-Gerçek İkilemi”, *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum*, Haz. Handan İnci ve Elif Türker, 2. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2012.

²³⁸ A.e., s. 41.

²³⁹ Hasip Akgül, *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*, İstanbul, Akış Yayıncılık, 1996.

²⁴⁰ Arzu Aygün, “Tutunamayanlar'da 'Oyun' Kavramı”, Bilkent Üniversitesi, Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Edebiyatı Bölümü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2008.

Elif Tüfekçi, “Oğuz Atay’ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallik”²⁴¹ başlıklı makalesinde Oğuz Atay’ın *Oyunlarla Yaşayanlar* isimli tek tiyatro metnini ele alarak metindeki teatral özellikleri ve postmodern edebiyatın dramatik üstkurmaca yapısını incelemektedir.

Rabia İlknur Şaşmazer, tiyatro alanında yazmış olduğu, “Tiyatroda Oyunsuluk ve Bir Örnek Metin İncelemesi; Oğuz Atay’ın ‘Oyunlarla Yaşayanlar’ı”²⁴² başlıklı yüksek lisans tezinde, Tüfekçi’nin çalışmasına yakın bir düzlemde, eserdeki oyunsuluk/teatrallik özelliklerini incelemektedir. Çalışmada, oyunsuluk olgusunun edebiyatta, tiyatrodaki ve Oğuz Atay’ın metinlerindeki görünüşleri incelendikten sonra *Oyunlarla Yaşayanlar*, psikiyatr Eric Berne’ün sosyal ilişki kuramı ekseninde bir incelemeye tabi tutulmuştur.

Yer verdiğimiz çalışmalardan da görüldüğü üzere, Oğuz Atay’da oyun kavramı, yazarın farklı eserleri üzerinden yahut toplu olarak ele alınmış, ayrıca Atay’ın yapıtları hakkında kaleme alınmış pek çok incelemede oyun kavramına yer verilmiştir. Ancak literatürde, Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında oyun kavramının rolünü inceleyen kapsamlı bir çalışma bulunmamaktadır. Çalışmamızın amacı bu eksikliği tamamlayarak, *Tehlikeli Oyunlar* romanı üzerinden, hem oyun kavramının bir edebi eserdeki çeşitli görünüşlerini vermek hem de Oğuz Atay’ın sanatında oyun kavramının önem ve işlevlerini göstermek olacaktır.

3.2. *Tehlikeli Oyunlar*’da Oyunun Genel Görünüşleri

Oğuz Atay’ın 1973 senesinde yayımlanan ikinci romanı *Tehlikeli Oyunlar*’da, eşinden ayrıldıktan sonra gerçek benliğini bulmak için küçük burjuva yaşantısını terk eden, bir gecekondu muhitinde inzivaya çekilip oyunlar kurgulayan Hikmet

²⁴¹ M. Elif Tüfekçi, “Oğuz Atay’ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallik”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, No: 21, 2006.

²⁴² Rabia İlknur Şaşmazer, “Tiyatroda Oyunsuluk ve Bir Örnek Metin İncelemesi; Oğuz Atay’ın ‘Oyunlarla Yaşayanlar’ı”, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Anasanat Dalı, Tiyatro Programı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2015.

Benol'un gemiřiyle ve kendisiyle hesaplařma sreci, yazma edimiyle eřzamanlı olarak anlatılmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar oėunlukla, postmodern zellikler tařıyan modernist bir eser olarak kabul edilmektedir. Daha nce de belirttiėimiz zere, aėdař romanlardaki oyunsuluk kaynaėını modernizmden almıř, ancak bir edebî metnin bařtan sona oyunlařtırılması -kimi modernist eserlerde de grlmekle beraber- postmodern romanlarda ayırt edici, genel bir zellik haline gelmiřtir. Metnin hem teknik hem de ierik boyutunu sarıp sarmalayan oyunsu dokusu ile her iki akıma da uyan zelliklere sahip olması nedeniyle, *Tehlikeli Oyunlar*'daki oyun olgusunu tek bir edebi akımla sınırlandırmadan ele alacaėız.

Tehlikeli Oyunlar, hem biim hem de ierik ynyle oyun olgusu zerine temellendirilmiř bir romandır. Eserin isminden bařlayarak kurgusuna kadar metne dair hemen her řeyi, oyun ve oyunsuluk kavramlarıyla aıklamak mmkndr. Oyun olgusu, romanda oyunun tek bir anlamına indirgenemeyecek kadar farklı řekillerde karřımıza ıkmaktadır. Dolayısıyla romanı tek bir oyundan ziyade, iinde birok farklı oyun barındıran oyunlar toplamı bir *byk oyun* olarak dřnmemiz daha doėru olur.

Tehlikeli Oyunlar'da neden vazgeilmez bir kavram olarak seildiėini anlayabilmek iin, oyunun ontolojik zelliklerine bir gz atmamız gerekmektedir. Romanda oyun kavramının olduka geniř bir anlam oylumuna sahip olduėunu biliyoruz. Bu durum, alıřmamızın nceki blmlerinde de grdėmz zere, oyun ifadesinin pek ok farklı anlamı bnyesinde tařıyabilen zengin bir kavram olmasından kaynaklanmaktadır. Romanda hangi anlam ve karakteristikleri ile bunca eřitli baėlamda iřlevselleřtirilmiř olduėunu anlamak iin, oyunun zgrlk, "ereėi kendindelik", "arada"lık gibi zellikleri ile kurmaca, belirsiz, eliřkili/ikili, oėulcu, paralı yapısı bu hususta deėerlendirmemiz gereken ynler olacaktır.

Kant'ın oyun ve sanat iin ortak bir zellik olarak belirlediėi "ereksiz ereklilik" durumundan daha nce bahsetmiřtik. Buna gre, sanat ve oyun kendilerine dnk bir ama tařımaktadırlar. Her ikisi de "kendi kendisi iin hořa giden bir uėrař" olarak gerekleřtirilir. Heidegger oyundaki "neden ilkesi"ni aıklamak iin Orta aė

mistik şairi Angelus Silesius'un bir şiirinden ola çıkar: "Gül niçinsizdir (*ohne warum*). Açtığı için açar."²⁴³ Elbette bir sanat eseri veya bir oyundan birtakım faydalar sağlamak mümkündür, ancak bu faydalar amaç değil ancak olumlu yan etkiler olarak değerlendirilebilir. Bu nedenle Gadamer, oyunun, "ilk ve her şeyden önce kendilik-sunumu"²⁴⁴ olduğunu söylemektedir.

Oğuz Atay'ın somut gerçeği olduğu gibi yansıtmayı hedefleyen realist roman geleneğine karşı, eserlerinde dil ve biçim özelliklerini öne çıkarmayı amaçlayan bir tavırda olması, onun, edebiyatı her şeyden önce kendisi için yapılan bir uğraş olarak gördüğünü kanıtlar. Edebiyat aracılığıyla anlatmak istediği şey ne olursa olsun eserini fikrine feda etmez, içeriği özgün ve yenilikçi ifade biçimlerinin önüne geçirmez; didaktik ve yansıtmacı bir tavra yönelmez. Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar*'da da gördüğümüz bu genel tavrının yanı sıra, romandaki üstkurmaca yapı da, eserin kendisi için var olan bir yapıt olma özelliğini vurgulamaktadır. Kendini anlatan, kendi kurmaca dünyasından, kurgu sorunlarından bahseden roman, kendine dönük bir yapı olma özelliği sergilemektedir.

Sanatta/oyunda ve dolayısıyla edebiyatın da özünde var olan bu kendine dönüklük, "ereği kendinelik" karakteri, modernist metinlerden postmodern anlatılara kadar edebiyatın en önemli özelliklerinden biri haline gelmiştir. Özellikle üstkurmaca yöntemiyle gerçekleştirilen; bir eserin kendi yaratım sürecinden ve kendi meselelerinden bahsetmesi, kendi kurmaca yapısını sergilemesi vb. durumlarla sanatın kendini amaç edinme karakteri arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Üstkurmaca bir roman olan *Tehlikeli Oyunlar*, içerisinde pek çok farklı mesele taşımakla beraber temel kurgusal özellikleri itibarıyla kendine dönük, kendi varoluşunu konu edinen bir eser olduğu için *oyunun* sanat ile ortaklaşa taşıdığı "ereği kendinelik" özelliğini ortaya çıkaran bir eserdir.

Tehlikeli Oyunlar'ın başkahramanı Hikmet Benol, içerisinde bir karakter olarak yer aldığı eseri kaleme almaktadır. Dolayısıyla metnin olay örgüsü, kendi yazım sürecini aktarmak üzerine kuruludur. Anlatıdaki diğer olaylar bu öykünün

²⁴³ Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, s. 82.

²⁴⁴ A.e., s. 116.

içerisine dahil oldukları için romandaki temel aksiyon ve amaç, metnin kendi özüne dönük olan bu yazma eylemidir. Aynı zamanda metinde açık bir şekilde veya satır aralarında dolaylı olarak romanın kendisine yahut genel anlamda yazma meselesine ilişkin sorunlar işlenmektedir. Romandaki üstkurmaca yapının incelendiği bölümde göreceğimiz bütün bu özellikler, metnin hem kurgusal hem de tematik olarak kendine dönük amaçlar taşımakta olduğunu göstermektedir.

Edebiyatın baştan sona bir oyun haline gelmesi, kendi içine kapalı bir yapı olması, somut gerçekliği aktarmaktan vazgeçip temeli daha kaygan; daha öznel, daha metinsel ve oyunsu bir gerçeğin temsiline dönüşmesi anlamına gelir. Ancak temsil ne kadar değişirse değişsin, sanatın temsil özelliği her zaman varlığını sürdürür. Zira “en olanaksız dünyanın bile, olanaksız olabilmesi için, gerçek dünyada olanaklı olan şeylerin oluşturduğu zemine dayanması gerekir.”²⁴⁵ Gerçeklikten ne kadar kopuk görünürse görünsün her hayal/kurmacanın zemininde bir hakikat yatıyor olduğu için temsil, -farklı şekillerde de olsa- her zaman varlığını sürdürür.

Temsil kavramı, sanat ve oyunun, gerçeklik meselesi ile ilişkili ortak ve çelişki taşıyan bir özelliğine dikkat çekmektedir. Umberto Eco’nun edebiyat için dile getirdiği ifade bu çelişkiyi çok iyi bir şekilde yansıtmaktadır: “Her kurmaca metin, kurmaca bir dünyayı umutsuz bir çabayla gerçek dünya ile örtüştürmeye çalıştığı için temel bir çelişkiyi içerir.”²⁴⁶ Doğası itibariyle kurmaca olan sanat/oyun, Gadamer’in sanat ve oyun arasında kurduğu ilişkiyi açıklarken değindiğimiz üzere, “kendilik sunumu”nu yaparken aynı zamanda gerçeğin de dolaylı bir temsilini sunmaktadır; bu temsil/sunum gerçeğin birebir taklidine çalışmaz ama gerçeğe dair gerçeğin içinde göremeyeceğimiz şeyleri görmemize yardımcı olur.²⁴⁷

Oyun/sanatın, temsil/sunum niteliğiyle birlikte kazandığı “mış gibi” karakteri, *Tehlikeli Oyunlar*’da hayat ile oyunun ortak paydasıdır [“Hayata dayanamayan her

²⁴⁵ Umberto Eco, *Anlatı Ormalarında Altı Gezinti*, 11. bs., İstanbul, Can Yayınları, 2017, s. 111.

²⁴⁶ A.e., s. 145.

²⁴⁷ “Şu halde, sanat yapıtı için hem gerçek, hem de gerçek olmayan bir ‘şey’ tanımını getirebiliriz. Sanat, gerçeği tam olarak yansıtamadığı gibi, kendisi de gerçek değildir. Ancak, bu durum, onun gerçeği yansıtmanın başlıca aracı olmasını engellemediği gibi, kendisini ‘gerçek’ olarak sunma yeteneğinin önünde de bir engel oluşturmaz, işte bu durum, kendi içinde ‘ironik’ bir durumdur.” (Cebeci, *Komik Edebi Türler*, s. 271.)

insan gibi yapılır oyunda: Mış gibi yapılır.” (s. 263)]. Bu “mış gibi yapma” karakteri bir yandan kişinin hayatta büründüğü sahte rollere ve samimiyetsiz tavırlara işaret ederken, diğer yandan da oyunun taklit ve temsil karakterini yansıtmaktadır. Gerçekliği doğrudan yansıtan *realist* romanların aksine modernist/postmodern özellikler gösteren ve gerçekliğin daha bireysel/kurgusal ve hatta dilsel görünümelerini yansıtan bir eser olan *Tehlikeli Oyunlar*’da oyun kavramı, romandaki gerçeklik-temsil meselesine ışık tutan kilit bir kavram konumundadır. Yansıtacak kesin bir gerçekliğe inancın kalmadığı bir dünyada *oyun*, metnin kendine ait gerçekliğini sunması için aracı olmaktadır.

Romanda anlatıcının baskın sesiyle dolaylı bir şekilde aktarılan somut gerçekliğin yerine, kahramanların bilinç süreçleri üzerinden yansıtılan öznel gerçeklik ön plana çıkarılmıştır. Romanın genel temsil karakteristiği anlatma değil, gösterme/sunumdur. Romanda diyaloglar, alıntılanan iç konuşma yöntemi ile aracısız sunulan monologlar vb. tekniklerle tıpkı bir tiyatro sahnesinde sergilenen oyun gibi doğrudan ve eşzamanlı olarak gerçekleştirilen temsilin yoğunluğu dikkat çekicidir. Metinde kaleme alınan piyeslerin yanı sıra, hayal, rüya ve anı gibi zihinsel sahnelerin de tiyatro metni şeklinde kaleme alınmış olması ile oyunun “kendilik sunumu” özelliği, tiyatro oyunlarının temsil özellikleriyle somutlanmıştır. Böylece oyunsu/belirsiz bir gerçekliğin temsili, *oyuna* has kurallarla gerçekleştirilmiş olur.

Sanatın tabiatında var olan “çelişki” hayatı anlamlandırma yolundaki her adımında açmazlar içine düşen modern bireyin en büyük dramıdır. Zira “modern hayatın temel olgusu, hayatın temelindeki kökten çelişkidir.”²⁴⁸ Modern felsefede insanın ruhsal çatışmalarına neden olan çelişkilerin oyun kavramı ile tanımlandığını görmekteyiz. Bu çelişkilerin en temelinde ise gerçekliğin paradoksal, belirsiz ve açık uçlu doğasının keşfi yatmaktadır.

Modern çağlarda bilim ve teknoloji alanlarında yaşanan gelişmeler, dilbilim ve felsefe sahalarında yapılan çalışmalar, sanayileşme sonucu ortaya çıkan yeni toplumsal düzenin modern bireyde yarattığı yabancılaşma vb. sebepler neticesinde gerçeğe olan inancın yitirilmesi ve her şeyin kurmaca olduğuna kanaat getirilmesi ile

²⁴⁸ Berman, *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, s. 33.

yeni bir metinsellik anlayışının gündeme geldiğinden daha evvel bahsetmiştik. Bu dönemde artık “gerçek” denilen şey tekil, dayatmacı bir düzenin mutlak gerçeği olarak algılanmakta ve sanat eserleri yoluyla bu “yapma” gerçekliğe karşı çıkan estetik bir tavır sergilenmekteydi. *Tehlikeli Oyunlar*’ın Hikmet Benol’u, bu tepkiyi “Gerçek, başkalarının bize uygulamaya çalıştığı tatsız bir ölçüdür.” (s. 109) ifadeleriyle dile getirmektedir.

Modernist edebiyat, nesnel gerçeği aktarmaktan vazgeçip kişinin öznel/ruhsal gerçekliğini, iç dünyasını vermeyi amaçlamıştı. “*Mimesis*”in tamamen dışlandığı postmodern anlatılarda ise artık öznel gerçeklikten de vazgeçilerek, kurmacanın tamamen kendi doğasını yansıtmayı amaçladığı dilsel ve yazınsal bir gerçeklik öne çıkar. *Tehlikeli Oyunlar*’da ise kahramanların bilinç süreçlerinin, iç dünyalarının aktarılması yolu ile yansıtılan ruhsal gerçeklik ile anlatının kendi özüne ve kendi meselelerine eğilmesi ile sağlanan yazınsal gerçeklik bir arada yürümektedir. Bu her iki gerçeklik boyutu da, dış dünyanın nesnel gerçekliğinin arka plana atılıp, metnin biçimselliğinin ön plana çıkarılması noktasında birleşmektedir.

Gerçeğin zıttı olarak değil de, sıra dışı, öznel bir görünümü olarak beliren *oyun* olgusu, aydınlanmacı burjuva modernliğinin bireye dayattığı tekil gerçeğin karşısına konumlanan çoğul ve bireysel bir gerçeklik anlayışını yansıtmaktadır. Romanda negatif anlamı ile aldatıcı dış dünya oyunlarını niteleyen *oyun*, pozitif anlamıyla ise bu çoğulcu, bireysel ve özgür gerçeklik anlayışını yansıtmaktadır. Oyunun sahip olduğu bu pozitif anlam, nesnel dünyada gerçekliğin alternatif bir görünümünü sunmakla beraber, varlığını en iyi şekilde sanatsal ifade biçimleriyle ortaya koyabilecektir. Zira bireyin irrasyonel ve özgün nitelikleri ancak gerçeğin bu sıra dışı, oyunsu yönü ile verilebilir. Oğuz Atay’ın biyografik yaşamının ve kişiliğinin de bir parçası olan *oyun*, romanda yalnızca sanatın değil, insanın da gerçekliğini veren ontolojik bir gereklilik olarak ortaya konulmuştur.

Oyunun, nesnel gerçekliğe karşı bireysel bir gerçekliğin ifadesi olarak algılandığını daha önce belirtmiştik. Oğuz Atay da kendi bireysel gerçekliğini oyun formunda ortaya koyarak, benzersiz bir sanat eseri yaratmayı başarmıştır. *Tutunamayanlar* kahramanı Turgut Özben’in “Hayatım, ciddiye alınmasını istediğim

bir oyundu.”²⁴⁹ şeklindeki ifadesi, Oğuz Atay’ın bir oyun olarak gördüğü kendi bireysel gerçekliğini, eserlerinde ciddi bir mesele olarak verdiğini çok güzel bir şekilde açıklamaktadır. Zira Atay, eserini herkes okusun diye değil, kendisi için hayati olan bir meseleyi; kendi bireysel gerçekliğini, varlığını ortaya koymak üzere kaleme almıştır. Okunmak değil, anlaşılma niyetiyle yazılan *Tehlikeli Oyunlar*’da yazarın varoluşunun önemli bir parçası olan *oyun*, bir eğlence unsuru değil, ciddi bir mesele olarak sunulmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar, kendi yazılış sürecini aktarır, kendi meseleleri üzerine konuşur, kendi kurgusal gerçekliğini sorunsallaştırır ve diğer metinlerle -çoğunlukla parodik boyutta- ilişkiler kurar; böylece kendisine kurmaca/yazınsal bir oyun evreni yaratmış olur. Anlatıyı oyunsulaştıran metinsel bir evren yaratma fikri, eserin nesnel gerçekliği/gerçek hayatı yansıtırma idealinden vazgeçmesi anlamına gelmektedir. Temsil sorunuyla beraber düşünülebilecek olan bu sorun, tıpkı dilin gerçekliği aktaramayışı gibi, malzemesi dilsel göstergeler olan metinlerin ve dolayısıyla kurmaca olanın da, kendi kurmaca gerçekliği dışındaki herhangi bir nesnel gerçeği temsil edemeyeceği fikrinden hareket eder.

Bu fikir, zaten gerçeklik denilen şey de dil yolu ile üretildiği için, özü itibarıyla her şeyin ve varlığa ilişkin bütün bilginin metinsel/kurmaca olduğu düşüncesinden doğan yeni bir metinsellik anlayışına işaret etmektedir. Kurmaca anlatılarda, yaşanan dünyadan farklı olan ikincil bir gerçeklik düzlemi yaratılır. Bu ikincil gerçeklik düzeyi, metnin kurgusal gerçekliğini oluşturur ve hayal ürünü olup ispatlanma zorunluluğu bulunmayan bir gerçekliğe işaret eder. *Tehlikeli Oyunlar*’da temsilin, anlatının kendisine yönelmesiyle, aktarılan dış gerçekliğin yerini, metnin bu kurmaca gerçekliği almıştır.

Tehlikeli Oyunlar’da, çoğunlukla postmodern düşünceyle özdeşleştirilen yeni metinsellik anlayışının en belirgin görünümü, tarih yazıcılığı üzerinden yapılan ironik göndermelerde ve tarihsel anlatıların oyunlaştırılması, parodileştirilmesi üzerine kurulu metin kesitlerinde karşımıza çıkmaktadır. Buna göre, tarih bilimi, dil ve metinler yoluyla üretilip aktarılan kurmacadan anlatılardan ibarettir; tarihin gerçek

²⁴⁹ Oğuz Atay, *Tutunamayanlar*, 63. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2013, s. 31.

bilgisine ulaşmamız mümkün değildir. *Tehlikeli Oyunlar*'ın, tarihsel anlatıları oyun malzemesi olarak görüp kullanması, romanın modernizmin kurum ve değerlerini, meta-anlatılarını gözden düşürmeye yönelik tutumunun bir parçasıdır. “Hakikati”, bilgiyi ve bilimi oyunlaştırmak, mutlak gerçek olarak görülen değerlerin özüne yönelik bir saldırı veya sorgulama girişimi olarak yorumlanabilir. Romanda parodi, ironi, espri gibi tekniklerle gerçekleştirilen dil ve üslup oyunlarının temelinde bu eleştirel/sorgulayıcı tavrın izini sürmek mümkündür.

Modern düşüncede çelişkili durumların oyun kavramı ile tanımlanması, oyunun “ontolojik ikilem”²⁵⁰ özelliğinden kaynaklanmaktadır. Zira oyun, ikiliklerle arasındaki ilişki sebebiyle derin bir çelişkiyi içinde barındırmaktadır. Oyun, ikilemlerin birlikteliğini sağlayacak olan bir ara alandır. Schiller, insan doğasının duysal ve ussal yönlerinin; yani yaşam ve biçim dürtülerinin ortak etkiye alanında üçüncü bir “oyun dürtüsü” bulunduğundan ve insanın ancak akıl ve duysallığın baskısından kurtulduğu bu estetik oyun alanında özgürlüğe kavuşabileceğini söylemekteydi.²⁵¹ Schiller'in, oyunu üçüncü ve ortak bir alan olarak belirlemesi, oyunun gerçekle kurmaca arasında bulunma haline işaret etmektedir.

Schiller, ikilikleri bir araya getiren oyun güdüsünün, insan varoluşunun tamamlanmasındaki rolüne işaret eder: “Akıl aşkın sebeplerle şunu şart koşar: Biçim güdüsü ile madde güdüsü arasında bir ortaklık yani bir oyun güdüsü olmalı, çünkü ancak gerçekliğin biçimle, rastlantının gereklilikle, acının özgürlükle birliği insanlık kavramını tamamlar.”²⁵² İnsanı aklı ile olduğu kadar duygu ve sezgileriyle, mantığı ile olduğu kadar irrasyonel yönleriyle de vermek isteyen Oğuz Atay için oyun, romanda da ince eleştirilerde bulunduğu modernist akılcılığın, insanı deneysel ve rasyonel sınırlar içerisine hapseden tavrına karşılık bir tepkinin de sembolü olmuştur.

Winnicott da, oyunu; bebeğin geçiş nesnelerini kullanarak iç gerçeklikle dış gerçeklik arasında kurduğu ara deneyim bölgesi olarak tanımlarken Schiller gibi, oyunun bağlayıcı rolüne dikkat çekmekteydi. Winnicott'a göre oyun, dış gerçeklik

²⁵⁰ “Oyunun ontolojik durumu, bir ontolojik ikilemdir. Bir başka deyişle, oyun varolma tarzı bakımından ikili bir karakter gösterir ve onun varolma tarzına damgasını vuran bu ikili karakteri, onun ‘aradalık’lı yapısını açığa vurur.” (Dursun, **a.g.e.**, s. 38.)

²⁵¹ Soykan, **Estetik ve Sanat Felsefesi**, s. 126-134.

²⁵² Schiller, **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine.**, XV. Mektup, s. 71.

ile iç gerçeklik arasında, hem gerçek yaşamın bir parçası hem de ondan bağımsız, deneyimsel bir ara bölgedir.

Bu bağlamda oyun, gerçeklikle de çelişkili bir ilişki içerisindedir; “alışılmış hayat’tan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği”²⁵³ oyun, temsil etme/sunma karakteristiği ile gerçeklikle olan ilişkisini de sürdürmektedir. Hayatın oyun olarak görülmesinin temelinde de hayatın gerçekliğine ilişkin bir soru işareti yatmaktadır. Oyun, gerçeğin içindeki kurmaca yapıya işaret eder. Oyunun ontolojik yapısı gereği içinde barındırdığı ikileme yaslanarak diyebiliriz ki; bir şey, ne tamamen gerçek ne de tamamen kurmaca değilse oyun alanında yer almaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*’da gerçeğin, oyun kavramı üzerinden sorunsallaştırılmasının nedeni, -tıpkı modern felsefede ve diğer bazı disiplinlerde olduğu gibi- oyunun ontolojik olarak gerçeklikle olan bu ikili, çelişkili ilişkisinden kaynaklanmaktadır.

Tarih boyu hayatın oynusuluğu diye nitelenen şey, gerçeğin içindeki kurmaca damar, gerçekle kurmaca arasındaki sınırların belirsizliği olmuştur. Ancak modern çağın getirileri sonucu, bireyin içsel çatışmalarının artması, yaşamdaki belirsizlik ve ikilemlerin görünür kılınması ile oyun, artık bu çağa ait yeni gerçeklik anlayışını ve çelişkili yaşam koşullarını nitelemek için de kullanılmaya başlanmıştır. Modern bireyin trajedisini anlatan ve bu trajediyi “ciddiye alınmasını istediği oyun”lar aracılığıyla aşmaya çalışan Oğuz Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında da oyunun bu çelişkili karakterine gönderme yapıldığını görmekteyiz:

“Fakat, Allah kahretsin, insan anlatmak istiyor albayım; böyle budalaca bir özleme kapılıyor. Bir yandan da hiç konuşmak istemiyor. Tıpkı oyunlardaki gibi çelişik duyguların altında eziliyor. Fakat benim de sevmeye hakkım yok mu albayım? Yok. Peki albayım. Ben de susarım o zaman. Gece kondumda oturur, anlaşılmayı beklerim. Fakat albayım, adresimi bilmeden beni nasıl bulup anlayacaklar? Sorarım size: Nasıl? Kim bilecek benim insanlardan kaçtığımı? Ben ölmek istiyorum sayın albayım, ölmek. Bir yandan da göz ucuyla ölümümün nasıl karşılanacağını seyretmek istiyorum. Tehlikeli oyunlar oynamak istiyor insan; bir yandan da kılma zarar gelsin istemiyor. (...)” (s. 259)

²⁵³ Huizinga, **Homo Ludens**, s. 53.

Tehlikeli Oyunlar'ın başkahramanı Hikmet Benol, içinde bulunup uyum sağlayamadığı çelişkilerle dolu bir toplumsal yaşantıdan kaçmış, ancak bu sefer de iç dünyasında taşıdığı karışıklıklarla baş başa kalmıştır. Hikmet'in, yaşadığı hayata dair çatışmalarının iki temel nedeni olduğunu düşünebiliriz. Bunlardan birincisi, Hikmet'in, içinde yaşadığı zamana bağlı olarak, modern dünyanın insanda yarattığı içsel kargaşadan nasibini almış olmasıdır. Zira “[m]odern olmak, paradoks ve çelişkilerle dolu bir hayat sürdürmek demektir.”²⁵⁴ Hikmet'in burjuva nefreti de modern yaşam pratiklerine duyduğu yabancılıktan kaynaklanmaktadır. Kendini bir canavar (s. 304), bir oyun hayvanı (s. 379), toplama bir insan olarak gören Hikmet'in, ruhsal parçalanmışlıklarının ve içsel çatışmalarının bir diğer nedeni ise, içinde yaşadığı coğrafyadan; “geri kalmış bir ülke”nin, benzemeye çalıştığı Batı dünyası ile uyumsuzluğundan kaynaklanmaktadır:

“Ama nasıl olur doktor? Bir de içimdeki karışıklığı bilerseniz. Parçalarımı bir araya getirerek Hikmet olmakta çok zorluk çektim doktor. Denildiğine göre bu parçalar, aynı yüzyılda yaşamış insanlardan da alınmamıştı; üstelik ırk, dil ve din ayrılıkları da vardı aralarında. Bu yüzden değişik duygu ve düşünceler arasında bocaladım, kaderin oyuncağı oldum. Ben dünya vatandaşıyım, hem de sembolik filan değil, resmen, Ha-ha. Şimdi anlıyorum doktor: Demek ki Doğudan alman parçalarım Batıya isyan ediyor, bu yüzden İngilizleri sevmediğim anlar oluyor. Kalbim de bu çelişkilere dayanamıyor. Güm güm güm doktor.” (s. 337)

Romanda oyunun ikili yapısı, yalnızca çelişkili durumların ifade edilmesinde değil, gerçekliğin sorunsallaştırılmasında da işlevselleştirilmiştir. Nitekim romanda oyun, -ikili karakterinden dolayı- birbirine zıt anlamlarda (hem gerçeği hem de kurmacayı kapsayacak şekilde) kullanılmaktadır. Zıtlıkların bir aradalığına işaret eden *oyun*, gerçek ve gerçektışı ikilemi arasında bir belirsizlik yaratılmasını

²⁵⁴ Berman, **a.g.e.**, s. 24.

sağlamaktadır. Zira “oyun ve realite, içine ayrılığı ya da farkı -buna mesafe de diyebilirsiniz- sokmuş bir ve aynı olanın *iki*’li yüzüdür.”²⁵⁵

Tehlikeli Oyunlar’da “oyun”un, gerçekle kurmaca arasında bir belirsizlik metaforu olarak kullanıldığını görmekteyiz. Romanda oyun kavramı, -oyunun gerçek ile kurmacayı aynı anda içinde taşıyan ikili yapısına uygun şekilde- gerçek olmayana değil, gerçekle kurmaca arasındaki sınırların belirsizliğine işaret etmektedir. Eserde oyunun, “gerçek” hayatı da kapsayan geniş anlamı göz önüne alındığında, metinde yaratılan gerçekliğin kuşkulu kılınmasına yönelik oyunların, hayatın çelişkili ve belirsiz gerçekliğini gözler önüne sermeyi ve asıl gerçekliğin ne olduğunu sorgulatmayı amaçladığını söyleyebiliriz.

Dilin/göstergenin, gerçeği (veya gösterenin, gösterileni) temsil edemeyeceği inancından hareketle, dilin iletişimdeki her bir kullanımının bir “dil oyunu” olarak nitelendirildiğinden daha evvel söz etmiştik. Dilin, kaygan zemini nedeniyle zaten oyunsu bir yapıya sahip olmasının dışında, -şiirsel ifadeler ve esprilerde olduğu gibi- kurallı ve alışıldık kullanımlarının dışına çıkan dilsel tasarruflarla, dilin oyunsu temeli üzerinde yeni oyunlar kurmak mümkündür. *Tehlikeli Oyunlar*’da dilin olağan kalıplarının dışına çıkan kelime oyunları ve gramer hataları (ki bu hatalar kasıtlı olduğu için bunları da bir çeşit oyun olarak niteleyebiliriz) ile sağlanan dil oyunlarına ve çoğunlukla ironik söyleyişlerle kurulu esprilere sıkça rastlarız.

Dilin norm dışı kullanımını, mevcut dilin gerçeği ifade etmekteki yetersizliğine bağlamak mümkündür. Aynı zamanda dildeki nedensizlik ilkesi de, gerçekliğin dil yolu ile üretildiği düşüncesine paralel olarak hakikatin bilinmezliğini kanıtlayan olgulardan biri olarak görülmektedir. Bu nedenle dilin, gerçeklikle temsil bağlamındaki ilişkisi tamamen kaygan/oyunsu bir ontolojik zeminde cereyan etmektedir. Romanda dil ile kurulan oyun/oyunsu üslup, ironik söylem şekilleri, espriler ve çeşitli dil oyunları çevresinde toplanmıştır.

Atay’ın, mizahının en güçlü kaynaklarından biri ironidir. Söylenen sözün verdiği anlamı kast etmeyişi durumuna karşılık gelen ironi, ifadenin doğrudan

²⁵⁵ Dursun, a.g.e., s. 147.

anlamıyla beraber, gerçeğin de belirsizleşmesine yol açmaktadır. İronide anlam, dile getirilen ifade ile kastedilen düşünce arasında bir yeredir; ne doğrudan düşüncüyü verir ne de ifadenin gerçek anlamını. Romandaki acıklı güldürü unsurunun temelinde yatan ironik söylemin aradalık durumu, bize oyunun özne ile nesne, gerçek ile kurmaca, iç ile dış arasındaki konumunu hatırlatmaktadır.

Esasen, anlamı/gerçeği dolaylı yoldan veren her türlü mizah yöntemi gerçeğin belirsizleştirilmesine hizmet etmektedir. Zira mizahın genel bir özelliği olarak görülen, bildik ve olağan olanın dışına çıkma durumu, bizi şeylerin gerçek/alışıldık anlamlarından uzaklaştırmaktadır. Türlü güldürü yöntemlerinin, norm dışı yahut mantık dışı (saçma) olanla kurduğu bağ düşülecek olursa, oyun ile komiğin benzer doğaları daha iyi anlaşılabilir. Freud da, esprilerin mantıksız ve gerçek dışı doğasına işaret etmiş, esprileri çocukluktaki oyun evresi ile ilişkilendirmiştir. İroni ve mizahın her ikisinin de dilsel ifade ile anlam arasındaki oyunsu ilişkilerden doğduğunu söylemek mümkündür.

Oyun, bir özgürlük alanıdır. Sanatın, yaratıcılığa imkan vermesi bakımından, içinde her zaman bir oyun özgürlüğü barındırmakta olduğunu ve Kant'ın da sanatı "özgür oyun" olarak nitelediğini görmüştük. Ancak tarihsel süreç içerisinde belli anlatım tarzlarının yaygınlaşmasıyla, sanat eserleri belli kurallar çevresinde düşünölmeye başlanmıştır. Modern dönemlerde, sanatın içindeki özgür yaratım dürtüsünün harekete geçmesiyle bu kurallar yıkılmakta ve yerlerine "yeni" anlatım biçimleri gelmektedir. "Klasik" ve "geleneksel" olana kıymet verilen eski çağlarla modern dönemleri kıyasladığımızda sanatsal biçimlerin kendini yenileme hızları arasında mukayese edilemeyecek kadar büyük bir fark olduğunu görürüz. "Modern" sözcüğünün "güncel/şimdiki zamana ait olan" anlamına uygun şekilde, bu dönemlerde sanatsal yeniliklerin çok kısa bir zaman içerisinde "yenilik" özelliklerini kaybettiklerini ve yerlerine yeni ifade biçimlerinin aranmaya başlandığını görmekteyiz.

Geleneklere ve eski düzene bağlı kalmak istemeyen modern sanatçılar, kendilerini sürekli olarak bir yenilik arayışı içerisinde bulmuşlardır. Bütün bu yenilik arayışları sonucu ortaya çıkan avangart girişimlerinin ise "oyun" olarak

tanımlandıklarını görüyoruz. Yeni biçim ve yöntemlerin deneysel bir özgürlükle kullanıldığı, yazarların kendilerine özel bir dil ve üslup yarattıkları çağdaş edebiyat akımlarının “oyunsu” olarak nitelenmeleri de oyun olgusunun özgürlük çağrışımıyla ilişkilidir. Sanat, özgür yaratım alanı kadar eyleyenini özgürleştirme yeteneğini de oyunsu özünden alır. Oyunun tam ve bütün yönleriyle özgür bir oyun olduğunda yapılaştığını savunan Gadamer’in, sanata sınırsız özgürlükler sağlayan oyunun, “sonsuz olanaklılıkları içerdiğini ve bundan dolayı da kendinde tehlikeyi barındırdığı”na dair düşüncelerini hatırlarsak benzer bir tehlikenin sanat içinde geçerli olduğunu fark edebiliriz.

Sanatsal düzlemdeki özgürlüğün sınırsız olması, bu özgürlüğü kullanan bir yazarı, anlaşılamamak, ilgi görmemek gibi tehlikelerle de karşı karşıya getirebilir. *Tehlikeli Oyunlar*’da oynanan “büyük oyun”un yazmak olduğunu göz önüne aldığımızda, Atay’ın romana seçtiği isimle yazınsal alanda gerçekleştirdiği cesur ve yenilikçi girişimleri kastettiğini düşünebiliriz. Nitekim Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*’dan önceki romanı *Tutunamayanlar* ile Türk edebiyatı için farklı ve yeni bir roman tarzını denemiş ve edebiyat çevrelerinden aldığı tepkiler, ona tam da bu anlaşılamama ve ilgi görmeme tehlikelerini yaşatmıştır. İkinci romanıyla yenilikçi tavrını sürdürmek konusunda kararlı olduğunu gösteren Atay’ın estetik düzlemde bile bile “tehlikeli oyunlar” oynamaya devam ettiğini söyleyebiliriz.

Tehlikeli Oyunlar’a, teknik olarak oyunsu bir atmosfer sağlayan, romandaki dil ve kurgu öğeleridir. Eserde üstkurmaca, metinlerarasılık, parodi gibi yöntemlerin sağladığı “oyunsuluk”, metnin ana kurgu özelliği olarak kabul edilebilir. Edebiyatı kurallara indirgeyen geleneksel yazının aksine, modernist yöntemlerin sınırsız bir özgürlükle kullanılması, yeni biçim ve söylem denemelerine girilmesi ile roman yazarı, metinde dilediği şekilde kalem oynatma özgürlüğünü kazanır. İşte modernizm, postmodernizm gibi çağdaş akımlar etrafında yazılan romanlardaki “oyun” olgusunun asıl manası yazarın bu özgür, avangart/deneysel girişimleridir.

Klasik yazının zaman-mekan tekniklerine uymayan, sebepsizce konudan konuya atlayan, anlatım tür ve tekniklerinde ani değişimler yapan yazar, modernist edebiyatın getirdiği yöntemleri de oyunsu bir düzlemde özgürce kullanır;

kurgusal/anlamsal belirsizliklerle yeni, oynusu, müphem ve çoğul anlamlar yaratır. Edebiyatın kurgusal gerçekliğini sorunsallaştıran üstkurmaca ve onun türevleri olarak düşünebileceğimiz, parodi, pastiş gibi tekniklerle oluşturulan metinlerarası yapı, romanda kurulan özgür metinsel evrenin temel dayanaklarını oluşturmaktadır. Bu metinsel evren, edebiyatın kendine dönmesi ve kendini amaç edinmesi anlamlarına geleceği için, sanatın oyunla bağı olarak ele aldığımız “ereksiz ereklilik/ereği kendinde olma” özelliğini de ortaya çıkarmaktadır.

Kendine ait yasaları olan oyun, gündelik hayatın dışında bir gerçekliğe sahiptir. Oyunun ikilikleri içinde barındırabilen yapısı ile dış dünyadan bağımsız bir şekilde kendi kurallarını belirleyebilmesi, oyuna dahil olan kişilere sınırsız bir özgürlük imkanı vermektedir. Mutlak hakikate inançları sarsılan; gerçek yerine gerçeklerin, akıl yerine akılların varlığına inanan çağdaş düşünürler için oyun kavramı, çoğulcu bir gerçeklik anlayışını ve özgürlüğü temsil etmektedir. Edebî eserlerde anlamın belirsizleştirilerek zenginleştirilmesi, bu çoğulcu gerçeklik anlayışının sanattaki yansımalarından biridir. Romanda dil ve anlam arasındaki ilişki üzerine kurulu söz oyunları da hem bu anlam belirsizliğini, hem de şaşırtıcı ve mizahi etkiler yaratarak metnin oynusu üslubunu kuvvetlendirmektedir.

Tehlikeli Oyunlar’daki yeni biçimsel denemeler, paradoksal üstkurmaca yapı ve metinlerarası ilişkilerin yanı sıra; farklı tür ve tekniklerin iç içe, bir arada kullanılmasıyla oluşturulan çoğulcu yapı ve dil/üslup oyunları ile kurulu anlatım tarzı aracılığı ile yazar, sanatın insana bahşettiği özgür oyun ortamında, özgün, benzersiz bir metin ortaya koymaya çalışmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar’da oyun kavramı, romandaki en geniş anlam aralığına sahip motiftir. Oyun ve oynamak ifadeleri, geleneksel oyunlar, çocuk oyunları; tavlâ, at yarışı ve kumar oyunları, sosyal yaşamda oynanan; aldatmaya/samimiyetsizliğe dayalı davranış biçimleri gibi çeşitli anlamlarda kullanılmıştır. Ayrıca oyunun mecaz anlamlarıyla oluşturulan, “oyun oynamak”, “oyuna gelmek” gibi deyimler de romanda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Metinde, oyun kelimesinin en yaygın karşılıklarından biri ise tiyatro oyunudur. Tiyatro oyunu, metinde hem bir kavram hem de teknik olarak yer almaktadır. Tiyatro anlatım tekniğiyle yazılan metin

kesitleri ve romandaki dramatik yapı, tiyatronun *Tehlikeli Oyunlar*'daki biçimsel boyutunu verir.

Romandaki oyun olgusuna kavramsal açıdan yaklaştığımızda ilk dikkatimizi çeken durum, oyunun romanda hem olumlu hem de olumsuz anlamları bir arada ihtiva etmesi olacaktır. Oyunun kabaca, iyi oyunlar ve kötü oyunlar olarak sınıflandırabileceğimiz çift-kutuplu anlamlarını şu şekilde özetleyebiliriz: Kötü oyunlar, dayatmacı sistemler; basmakalıp dil ve davranış kalıpları gibi insanın özgür iradesi dışında oluşturulduğu halde ondan uyulması beklenen birtakım toplumsal modellere karşılık gelmektedir. “Gerçek” hayatın bir oyun olarak nitelendirilmesiyle de, dünyanın bu kural koyucu ve sınırlandırıcı yapısına gönderme yapılmaktadır.

Oyun kavramı ontolojik olarak özgürlük olgusu ile özdeş olarak düşünülmekte iken, oyun sözcüğünün gündelik yaşamda kazandığı ve *Tehlikeli Oyunlar*'da da kullanılan olumsuz anlamı özgürlüğe, özgür iradeye engel oluşturan durumları imler. Oyunun bu özgürlük karşıtı anlamı, kuralları insanın kendisi tarafından değil de Tanrı, toplum, devlet gibi güçler tarafından dışarıdan belirlenmiş olan bir “kötü” oyun fikrine işaret eder.

Felsefenin antik çağlarından beri gördüğümüz, hayatın Tanrı/ların bir oyunu olduğu ve insanın ancak kendisine verilen rolü oynayan bir oyuncu olabileceği düşüncesi özgür iradeye engel oluşturan bir oyun anlayışı doğurmaktaydı. Daha sonra buna benzer, ancak teolojik olmayan bir düşünce daha üretildi. Toplumsal yaşamın bir oyun/tiyatro oyunu olarak görülmesine dayanan bu düşüncede, Tanrının yerini evrensel değerler, kültür ve yasalar almış; kişi, toplum veya devlet tarafından kendisine giydirilmiş rolleri oynayan bir oyuncu olarak özgürlüğü kısıtlanmış bir kukla-birey olarak düşünölmeye başlanmışır.

Oyunun, *Tehlikeli Oyunlar*'da ve “dünya tiyatrosu” (*theatrum mundi*) felsefesindeki olumsuz anlamının daha çok onun, “tiyatro/sahne oyunu” anlamıyla birlikte ortaya çıkmış olduğunu ve rol, maske, sahne, perde gibi tiyatro oyununa ait terimlerle birlikte kullanıldığını görmekteyiz. Bilindiğı gibi, tiyatro oyunu kurmaca bir sanat eseridir. Gerçeğın içindeki tiyatro/kurmaca ise bir çeşit aldatmacaya işaret eder. Dolayısıyla gerçek hayatın bir tiyatroya, bireylerin toplumsal kimliklerinin ise

verili rollere indirgenmesi ile hayatın sahte, yapay, samimiyezsiz, “-mıř gibi” yönlerine dikkat çekilmektedir. Romadaki “kötü oyunlar”la “iyi oyunlar” arasındaki asıl fark burada yatmaktadır.

Romanda tiyatro anlatı tekniğinin, hem yazılan piyeslerin, hem de Hikmet’in kendi yaşantısına dair zihinsel kurgularının verilmesinde kullanılması, sanat ile hayatın oyun ekseninde bir arada düşünöldüğü anlamına gelmektedir. Oyun, olumlu anlamıyla sanat/hayal/yazıya, olumsuz anlamıyla da hayatın aldatmacalarına işaret eden bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Hikmet Benol, kötü bir oyun olan “[g]erçeğı, iyi oynanan bir oyun hâline getirebilmek için hiçbir fedakârlıktan çekinmemek gerek[tiğini]” (s. 411) düşünmektedir.

İyi oyunlar ise bunun tersine, sanatsal üretimde bulunmak, hayal kurmak, eğlenceli oyunlar oynamak gibi, bireye öznel ve özgür bir yaratım alanı sunan, kişinin kendi varlığını, bireysel gerçekliğini ortaya koymasına izin veren “samimi” ve “gerçek” oyunlardır. Burada da oyun kavramının yine hakikat meselesi ilişkili olduğunu görmekteyiz. Zira kötü oyunlar dış dünyanın nesnel gerçeklerine ve bizzat hayatın kendisine işaret ederken, iyi oyunlar, özgürlüğün ve bireyselliğin hâkim olduğu öznel ve sanatsal bir gerçekliğe yakın durmaktadır. Oyunun, kavramsal yönü ile iç ve dış gerçeklik arasında değişen anlamlarının, onun özgürlükle olan ilişkisini de doğrudan etkilemekte olduğunu görmekteyiz. Kısaca, içsel gerçekliğe, öznelliğe işaret eden oyunların özgür oyunlar, nesnel gerçeklikle bağlantılı dışsal sistemleri belirten oyunların ise dayatmacı ve bireyin özgürlüğünü sınırlandırıcı oyunlar olduklarını söylemek mümkündür.

Tehlikeli Oyunlar’da kötü, kuralları dışardan belirlenmiş oyunlar, kişinin özgürlüğe ulaşması ve kendi benliğini var etmesi yolundaki en büyük engeller olarak görülürken; öznel ve iyi, kuralları kişinin kendisi tarafından serbestçe belirlenen oyunlar, özgürleştirici ve bireyin kendi özgün varoluşunu keşfedip ortaya koyması yolundaki en büyük yardımcısı olarak görölmektedir. Hikmet Benol, hayalî oyunlar kurma ve tiyatro oyunu yazma yoluyla oynadığı iyi oyunların verdiği özgürlük imkanını, yaşamın acılığından kaçmak, gerçek hayatta düzeltemediğı durumların telafisine çalışmak, katı toplumsal değerlere ve burjuva düzenine karşı çıkmak,

gerçek hayatta hesabını soramadığı haksızlıklara bu oyun dünyasında tepkisini göstermek için kullanmaktadır.²⁵⁶

Romanda oyun kavramı, olumsuz anlamıyla dış dünya gerçekliğini temsil eden oyunları, olumlu anlamda ise iç dünya gerçekliğini ve kurgusal gerçekliği temsil eden oyunları nitelemektedir. Romanda gerçeklik meselesi bağlamında, öznel/kurmaca gerçekliğin, nesnel gerçekliğe üstün tutulduğunu ve bu tutumun modern çağ felsefesi ile yeni edebiyat anlayışındaki, gerçekliğin belirsizliği ve temsili meseleleri ile doğrudan ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Ancak romanda, oyunun hakikat meselesi etrafındaki diğer görünümünden ayrı bir şekilde ele alınması gereken en geniş çaplı karşılığı, romanda anlatı unsurlarının hayal/kurmaca ile gerçek arasında muallakta bırakılmasına dayanan kurgusal oyundur.

3.2.1. Tehlikeli Oyunlar’da Oyun ve Gerçeklik

Önceki bölümde açıklandığı üzere oyun, zıtlıkları içinde barındıran çelişkili bir olgudur. Oyun kavramının, ontolojik yapısı gereği sahip olduğu bu özellik, romanda gerçekliğin belirsiz kılınmasına neden olan durumların da oyunla ilişkilendirilmesine imkan sağlamaktadır. Oyun imgesi, ikili ve çelişkili yapısı dolayısıyla eserde hayal/kurmaca ile gerçeklik arasındaki gerilimin ve belirsizliğin ifadesi olmuştur. Bu gerilim, romanda hem içerik hem de biçim düzlemlerine çeşitli şekillerde yansımaktadır. Dil ve anlatıma dayalı oyunlar, yarattığı kesinsizlik,

²⁵⁶ “Oyunlarımıza kim karışabilir? Herkesi istediğimiz gibi yargılayabiliriz. Bütün yaşantıları, düşünceleri, her şeyi dilediğimiz gibi yorumlayabiliriz. Acaba gerçekten öyle mi? Oyunlarda bile hür olmak mümkün mü? Trajik çelişkiler her yanı sarmış mıdır? İşte sayın seyirciler, bu ve bunun gibi evrensel sorunların karşılığını bulmak için oyunumuza buyrun. Hiçbir şey elde edemezsiniz bizden. Aslında ekmek kavgası için yazıyoruz oyunlarımızı. Bir gün daha kafamızı besleyebilmek için, yarını ve sizleri düşünmeden insafsızca yalan söylüyoruz, her şeyi tahrif ediyoruz, bilinci küçümsüyoruz, tarihi gülünç duruma düşürüyoruz, sanatı ayaklarımızın altında eziyoruz, ölüsünün üzerinde tepiniyoruz. Bize ne verdiniz ki ne bekliyorsunuz? Karanlık, çarpık, taşlı yolların kirli meyhanelerinde iyi yarınları tasavvur etmekten aciz, hamur-ekmek ve biberli fasulyeye yatıyoruz. İşte size gecekondü felsefesi. İnsana benzer bir tarafımız var mı? Dıştan bakınca kan-sefalet-şehvet-hırs-cinayet. İçten bakınca can sıkıntısından boğuluyoruz. Sayın başbakan sefalet edebiyatı yapmayın diyor. Bir şey yaptığımız yok. İçimize düşenlere ilgisiz bir düşmanlık besliyoruz. Bizi kimse anlamadı, biz de kimseyi anlamıyoruz.” (Oğuz Atay, **Günlük**, 24. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 73-74.)

anlamların çoğullaşıp zenginleşmesine neden olmaktadır; kurgusal düzlemdeki belirsizlikler, romandaki kahramanların, yaşananların vs. gerçekliği hakkında şüphe yaratarak gerçekliğin sorunsallaştırılmasına katkı sağlamakta ve metni sembolik okumalara açık hâle getirmektedir.

Tehlikeli Oyunlar'da gerçekliğin temsili, realist anlatılarda olduğu gibi, somut ve mutlak bir gerçekliğin değil, öznel ve belirsiz bir gerçekliğin üzerine kurulmuştur. Hikmet Benol'un iç dünyası, anlatının genel atmosferini oluşturmakta ve ön plana alınan iç gerçeklik dolayısıyla dış gerçeklik belirsiz kılınmaktadır. Dış gerçeklik de yine kahramanın algıladığı şekliyle, zihinsel gerçekle iç içe bir şekilde yansıtılmaktadır.²⁵⁷ Romanda kurmaca-gerçek oyunu, kurgunun asli parçalarından birini oluşturmaktadır. Düş, düşünce ve hayal gibi olgular, oyunun kurmaca özelliğinden dolayı, insan zihninin oyunları olarak görülmektedir. Romanda, bu olgularla dış gerçeklik arasında daimi bir çatışma mevcuttur.

Romanın anahtar kavramı olan oyun, gerçekliğin bir mesele haline getirilmesinde işlevseldir. Zira oyun; gerçek olan ve olmayan zıtlığını içeren bir varoluşa sahiptir; “ne o ne bu, hem o hem bu” gibi bir ifade, oyun güdüsünün konumunu dile getirebilecek en iyi ifadedir.”²⁵⁸ *Tehlikeli Oyunlar*'ın, kurmaca ile gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştıran yapısı, bir ikilem ve “arada”lık durumuna işaret eden oyun bölgesini yaratmaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*, gerek biçim gerekse izlek yönünden insanın en temel çelişkilerinden birine sebep olan hayal/kurmaca-gerçek ikilemine dayanmaktadır. Şöyle söyler Hikmet: “Oysa bizim bütün güzelliğimiz yaşantılarımızla düşündüklerimiz arasındaki acıklı çelişkinin yansımalarından ibaretti.” (s. 327)

Oyunun gerçek ve gerçek dışı arasında, ikilemli bir alan olarak tanımlanmasına dayanarak romanda düş, düşünce, hayal ve kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların ihlal edildiği bir oyun alanı olduğunu söyleyebiliriz. Romanda bir belirsizlik metaforu olan *oyun* kavramı, kurmaca ile gerçek arasındaki zıtlığa değil; gerçeğin kurgusallığını ve kurgunun gerçekliğini belirten bir düşünceye işaret

²⁵⁷ “..Bir masal gibi... bir oyun gibi. İnsanın içinden geçenler daha önemli değil mi? Daha gerçek değil mi?” (Atay, *Tutunamayanlar*, s. 392-93.)

²⁵⁸ Dursun, *a.g.e.*, s. 37.

etmektedir. Romanda gerçeklik, kurmaca karşıtlığı ile değil, kendi başına bir mesele olarak sorunsallaştırılmakta, gerçeğin ne olup ne olmadığına ilişkin mesele, *oyun* olgusu çevresinde ele alınmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar romanı Hikmet Benol'un yazarlık öyküsüdür. Hikmet, bir yandan oyunlar yazarken bir yandan da hayalinde bazı oyunlar kurgulamaktadır. Hikmet'in yazdığı oyunlar da, kafasında kurdukları da özü itibarıyla kurmacadır. Romanda yazı, kurmaca, hayal, düş gibi olguların hepsi oyun olarak gösterilmekte ve nesnel dünyanın kötü/sahte oyunları yerine, sahnede ve kişinin kafasında oynanan bu "iyi" oyunlar asıl gerçeklik olarak sunulmaktadır. Hakikat meselesini oyun kavramı üzerinden sorunsallaştıran roman, okura devamlı olarak anlatının gerçekliğini sorgulatarak okuruyla adeta oyun oynamaktadır.

Tehlikeli Oyunlar, gerek metin içi çağdaş roman teknikleriyle gerekse gerçeklik sorunsalı bağlamında kurulan dokusuyla bir oyun atmosferi yaratmaktadır. Gerçek ile kurmaca ve düşün iç içe geçtiği bir yapı, romana ontolojik olarak oynusu, kaygan bir zemin oluşturmaktadır. Romanda, anlatının kurgusal gerçekliğinin belirsiz kılınması iki şekilde sağlanmaktadır: Bunlardan birincisi, başkahramanın, hayal ile gerçeği birbirinden ayırt etmesine engel olan zihinsel dalgalanmalarıdır. Hikmet Benol'un kendi hayal gücünün bir ürünü olması muhtemel olan dünyasındaki karakterlerle ilişkisi ve bu dünyada yaşananlar, hem Hikmet'in akıl sağlığına hem de romandaki kişilerin ve yaşananların gerçekliğine ilişkin soru işaretleri yaratmaktadır.

Kurgusal gerçekliğin kendi içinde belirsizleşmesine yol açan ve okurun aklını karıştıran bu belirsizliklerin üst katmanında, üstkurmaca tekniği ile oluşturulan kurmaca-gerçek ikilemi sürmektedir. Romanda kurgusal gerçekliğin muallakta bırakılmasını sağlayan ikinci araç, gerçek ile kurmacanın ontolojik düzeyleri arası geçişleri mümkün kılan bu üstkurmaca yapısıdır. Romanda kurmaca ve gerçek arasındaki geçişkenlikten kaynaklanan bir başka oyun da, anlatının -üstkurmaca düzleminde- yazılırken yaşanmakta olmasıdır. Yazı/kurmacanın arkasında bir hayat olduğu kadar, hayatın içinde de yazı/kurmaca olması; yani hayatın yazarken de devam ediyor olduğu gerçeği, roman kurgusunda paradoksal bir çelişkiye yol açan bir yazı-yaşam eşzamanlılığı ile aktarılmıştır.

Düşünce/hayal/kurmaca ile gerçeklik arasındaki çelişkili durum, gerçekliğin sorgulanmasına neden olur. Romanda oyun-gerçek ikilemi çevresinde işlenen bu çelişki, çeşitli yönlerden ele alınmakta ve okura, başkahramanın bilinç süreçleri üzerinden verilmektedir. Hikmet Benol'un zihninden geçenler bilinç akışı, iç monolog gibi yöntemlerle okura aktarılır. Hikmet'in konuşmalarından ve düşüncelerinden aktarılanlar, kitaptaki kahramanların, olayların ve hatta mekanın gerçekliğini sorgulatmaktadır.

Hikmet'in zihni sık sık bulanmaktadır. Şizofreni çağrışımı yapan bu gerçeklikten kopma hâlleri, romandaki belirsizlik atmosferinin önemli bir yönünü oluşturmaktadır. Bu zamanlarda, Hikmet'in iç dünya gerçekliği ile metnin kurgusal düzlemindeki gerçeklik birbirine karışmakta; okurun çözmeye çalıştığı bu paradoksal bulmaca, metni bir çeşit okuryazarlık oyununa dönüştürmektedir. Romanda temel olan oyun kurma ve yazma edimleri etrafında, birtakım yan olaylar ve Hikmet Benol'un geçmişini, kendisini, -başta kadın/erkek ilişkileri olmak üzere- insan ilişkilerini ve içinde yaşadığı sistemi sorgulamasına dayalı konuşmalar gelişmektedir.

Çoğunlukla monolog ve hayal ürünü kahramanlarla kurmaca diyaloglar şeklinde gerçekleşen bu konuşmalarla, Hikmet'in zihinsel dünyası okura sunulmaktadır. Bu nedenle romanda, insanı ve insanın öznel gerçekliğini, iç dünyasını yansıtmak arzusundaki modernist edebiyatın etkileri görülmektedir. Yine modernist edebiyatla başlayıp postmodern anlatılarda artış gösteren -dil ve gerçekliğin temsiline dair meseleleri sorunsallaştırmak üzere- metinsel gerçekliğin ön plana çıkarılması durumunu da göz önünde bulundurduğumuzda, romanda dış gerçekliğin yerini öznel ve metinsel bir gerçekliğin almış olduğunu söyleyebiliriz.

Tehlikeli Oyunlar, temel meselesi ontolojik olan, kendini sorgulayan, kendi oluşum süreçlerini anlatan ve bunu yaparken edebiyatın kendisiyle ve edebî bir eser üretme olanaklarıyla ilgili meselelere değinen bir romandır. Dolayısıyla kurmaca dünya gerçekliği ile dış gerçeklik arasındaki ayrım, metnin temel problemlerinden birisi olur. Üstkurmaca tekniğinden yararlanılarak bu ayrım bulanıklaştırılır: Kurmaca, gerçek; gerçek ise kurmaca olarak sunulur. Romandaki kurmaca-gerçek

karşıtlığı, hem kurgusal düzlemde hem de kahramanın iç dünyasında cereyan etmekte, bu karşıtlığın sınırları silindikçe, okur, bir çeşit gerçeği arama-bulma oyunuyla karşı karşıya kalmaktadır. Romandaki bu gerçeklik oyunu, kahramanların, mekanın ve yaşanan olayların şüpheli kılınmasıyla sağlanmaktadır.

“Bütün suç bendedir. Sana gecekonduyu ve orada yaşayan insanları gerçekdışı bir biçimde anlatan biri olarak, benden çok şey bekliyordun. Oysa bizim bütün güzelliğimiz, yaşantılarımızla düşündüklerimiz arasındaki acıklı çelişkinin yansımalarından ibaretti. Albayları ve dul kadınları içimde taşıdığım için bu yansımalar biraz gözünü kamaştırıyordu. Belki bu satırların yazarından ve onun kafasını sürekli işgal eden senden başka gerçek bir varlık yoktur ortada. Albayın ve Nurhayat Hanımın nesnel birer olgu olması kuşkulu olduğu gibi, bunların dışında -ikinci dereceden olgular diyebileceğimiz- albayın karısı ve askerliğini yaptığı söylenen Hidayet de gerçeküstü bir oyunun kahramanlarından ibaret olabilir. Bilmem bu sözlerimle senin istediğin soyutluğa (sen abstractness dersin belki buna) ulaşabiliyor muyum ey tanrısal yaratık? Acaba, Hüsamettin Tambay’ın -var olduğu söylenen ve benim bile hiç görmediğim- karısı, bizzat albayın gerçek bir varlık olduğu meselesini tehlikeye atmıyor mu?” (s. 327-38)

Hikmet, yazdığı oyunların yanı sıra zihninde de bazı oyunlar kurgulayıp oynamaktadır. Hatta kimi zaman Hikmet’in kafasında dönen bu oyunlar da tıpkı yazdığı tiyatro oyunları gibi piyes şeklinde aktarılmaktadır. Romanın temel izleklerinden biri olan “her şeyin kurmaca/oyun/tiyatro olması” meselesi bu tarz biçimsel uygulamalarla desteklenmektedir. Nitekim modernist anlatılarda biçim ve içeriğin birbirine uyumlu olması, hatta romanın söyleyeceği şeyin direkt olarak metnin biçimsel/kurgusal özellikleriyle verilmesi, son derece yaygın bir özelliktir. Hikmet’in, romanın başındaki rüyası da piyes şeklinde verilmiştir. Romanda oyun diye adlandırılan şey, yalnızca gecekonduya yazılan piyesler değildir. Hikmet’in kafasının ürünü olan her şey; yani onun düşünceleri, hayalleri, rüyaları, kurgulayıp yazdığı her şey bir oyundur. Dolayısıyla Hikmet için oyun, nesnel gerçekliğe karşı kişinin içsel gerçekliğini, öznelliğini oluşturan şeyin adıdır. Bu oyuna ancak Hüsamettin Albay gibi hayalî/kurgusal kişiler katılabilir. Aşağıdaki alıntıda

Hikmet'in albaya söyledikleri, onun oyuna yüklediği bu anlamı açıkça göstermektedir:

“(…) Siz benim oyunumu seyretmek istiyor musunuz, istemiyor musunuz?’ ‘İstiyorum,’ dedi albay. ‘Benim zayıf tarafımı biliyorsun.’ ‘Biliyorum albayım. Bunun için de siz -sadece siz- oyunu bedava seyredeceksiniz. Başka herkes bilet alacak. Çünkü onlar gerçek; çünkü siz gerçek değilsiniz, albayım. Oyunu gerçekten seyretmek istediğinize göre siz gerçek değilsiniz. Siz de oyunun -dolayısıyla kafamın- içindesiniz. Çünkü, bir insanı gerçekten seyretmek isteyen, onun oyununa gerçekten katılan biri, o insanın ancak kafasında yaşayabilir.” (s. 353)

Romanın kurgusal yapısı gereği, okur, elindeki kitabın aslında eserin yazar-kahramanı Hikmet'in yazdığı bir oyun olduğunu düşünür. Böylece romanın anlatıcısı, yani olayları aktaran yazarın da Hikmet'in kendisi olduğu anlaşılır. Olaylar Hikmet'in kafasının içinden geçtiği için, Hikmet'in zihni bir tiyatro sahnesi alegorisi ile oyunlara sahne olur. Kahramanın bilinç süreçlerini aktaran romanın, metinde oyun olarak isimlendirilmesinin en önemli nedenlerinden birisi budur.

Okuduğumuz eserin Hikmet'in bir oyunu olduğunu fark ettiğimiz anda, modernist anlatılarda karşımıza çıkan güvenilmez anlatıcıyla karşı karşıya olduğumuzu da anlarız. Bundan dolayı, Hikmet'in anlattıklarından neyin onun yaşamına dair bir gerçek, neyin ise tamamen kurmaca olduğunu anlayamayız.²⁵⁹ Yazı ile yaşamı özdeşleştiren bu çelişkili durum, edebiyatın özüne ilişkin bir gerçeği gözler önüne sererken, okuru kurmacanın gerçekle ilişkisi hakkında düşünmeye davet etmektedir. Üstelik bu gerçeklik sorgusu, gerçekçi/geleneksel romanın karşısına, gerçekliğin tersyüz edildiği bir anlatı sistemini koyarak başka bir edebiyat meselesine daha parmak basmaktadır.

²⁵⁹ Oğuz Atay, *Günlük*'te romandaki bu belirsizlik durumunu şöyle ifade etmektedir. “Hikmet'in başından geçenlerin gerçekliğini tam olarak bilemiyoruz. Birçok olayı sadece Hikmet'ten öğrendik.” ifadeleriyle açıklamaktadır. (Atay, *Günlük*, s. 74.)

Hikmet'in edebiyat anlayışı, gerçeklikten ve kurallardan bağımsız davranabilme özgürlüğüne dayanmaktadır. O, eserini her yönüyle bir oyuna çevirmekte, oyunun norm dışı olma ve özgürlük sağlama özelliklerine dayanarak, gerçekçi edebiyat anlayışına bağlı kalmak isteyen albaya rağmen, yazdıklarını geleneksel/gerçekçi edebiyat estetiğinden uzaklaştırmaktadır. Tarihi gerçeklere sadık kalmak isteyen Hüsamettin Bey'le yazdığı muharebe piyesinde Hikmet, tarihi bir gerçeklik değil, yazı/oyun malzemesi olarak kullanmak istediği için albayla şu şekilde bir çatışma yaşar:

“HEİNE: Merhaba dostum. (Çenesini kaşıyarak gülümser.)
Kaybedeceğiz gibi geliyor bana. Ne garip.

HROBOVİÇ: Savaşı, kendi yenilgileriyle karıştırıyorsun galiba. (Sahte bir kahkaha atar.)

HEİNE: Bilmiyorum. İçimde garip bir önsezi var. Karşı tarafın ne yaptığını bilemiyorum. Bizi bir kuyuya doğru çekiyorlar sanki.

HROBOVİÇ (Heine'nin sırtına vurur): Biz Ruslarda sizin gibi romantik bir milletizdir azizim. Fakat bu soğuk Fransızlara yeneceğiz, göreceksin. Millî karakterlerimiz bunu gerektiriyor.

Albay Hüsamettin itiraz etti: ‘Oğlum Hikmet, burada romantizmin ve milli karakterin ne yeri var?’ Hikmet durdu: ‘Daha sizin gibi albay olamadıkları için karıştırıyorlar albayım.’ Hüsamettin Bey yatışmadı: ‘Muharebe öncesinde bir yüzbaşıyla bir binbaşı böyle sohbet etmez.’ ‘Fakat albayım,’ dedi Hikmet, ‘Muharebe usulleri el kitabı yazmıyoruz.’ Albay kızdı: ‘Nerede kaldı senin gerçekçiliğin?’ ‘Çok geride kaldı albayım,’ dedi Hikmet ve okumağa devam etti (...)” (s. 266)

Kurmacanın doğasını sorgulamak, aynı zamanda gerçekliği de sorgulamaktır. *Tehlikeli Oyunlar*'da gerçekliğin sorgulanması, temel bir izlek olarak işlenmiştir. Romandaki kurmaca-gerçek ikiliği arasında kurulan oyun, gerçeğe karşı çıkış olarak yorumlanmamalıdır. Bu ikilik bir karşıtlık belirtmemekte, tam aksine gerçeğin ne kadar oyun, oyunun ise ne kadar gerçek olabileceğini göstererek oyun ile gerçek

arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Bu nedenle gerçeği arayan bir romandır *Tehlikeli Oyunlar*; ancak genel/mutlak değil; bireysel bir gerçeği aramaktadır.

Romanın temel meselesi, kendisine dayatılan “gerçekleri” kabul etmeyen bir aydın bireyin, katlanamadığı dış dünya gerçekliğinden kaçıp asıl gerçek olarak gördüğü hayallerine, kurmacaya; yazı/oyuna sığınmasıdır. Kurmaca-gerçek ikiliği etrafında, gerçeklik kavramının ontolojik düzeyde sorgulanması, kurgunun asli bir parçasıdır. Romanda gerçeklikten kopuş, gerçeğin inkarı değil; kişinin verili gerçeği kabul etmeyip kendi bireysel gerçeğini aramasına giden bir yoldur sadece.

“‘Oğlum Hikmet,’ dedi: ‘Sen istekli bir oyuncusun, sana bütün bildiklerimi öğreteceğim.’ Önce tekniği iyi bilmek gerekiyordu. Büyük oyun yazarları bize örnek oldu. Onları tanıdık. Albayım da bilgilerini benimle birlikte yeniden değerlendirdi. ‘Oyunlar,’ dedi, ‘Oğlum Hikmet, gerçeğin en güzel yorumlarıdır. Bizim gerçek dediğimiz şey de, bazı güçlükler yüzünden iyi oynanamayan oyunlardır.’ Neden gerçeklerden kaçtığımı, ben de böylece anlamıştım. Artık kendimi geliştirmeliydim; soluğumu oyunlara göre ayarlamalıydim. Bu amaçla her şeyi kullanmalıydim. Bunun için de, önce her şeyi kullanmasını öğrenmeliydim. En küçük bir ayrıntı bile önemliydi.” (s. 410)

Tehlikeli Oyunlar’ın gerçeklik oyunu, kurmaca-gerçek, hayal-gerçek ve rüya-gerçek gibi ikiliklerinin birlikteliği ile kurulmuştur. Bu ikilikler sonucu; kahramanlar, zaman, mekan, olay örgüsü ve anlatıcı gibi kurgusal düzeydeki anlatı unsurlarının gerçekliği şüpheyne düşürülmektedir. Kurmaca-gerçek ikilemi, romanın kurgusal yapısı gereği belirsizleştirilmiştir. Buna göre, hem Hikmet’in reel dünya gerçekliği ile zihinsel olarak kurguladığı kurmaca gerçeklik, hem de metnin kurgusal gerçeklik düzeyiyle roman dışı dünya gerçekliği arasındaki ayrım, romanın üstkurmaca yapısı gereği bulanıklaştırılmıştır. Bununla beraber, metnin kendi hikayesini anlatıyor olması da, kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların belirsizleştirilerek kurmaca-gerçeklik meselesinin sorgulanmasına neden olmaktadır.

Romanda, Hikmet'in bazı hayallerini gerçekten ayırt edemeyişi ile oluşan hayal-gerçek ikileminin yanında, bir de okuyucuyu rüya-gerçek ikilemi arasında muallakta bırakan durumlar bulunmaktadır. Kimi zaman neyin rüya neyin ise gerçek olduğu anlaşılmamakta, bu durumda hayal-gerçek ikileminde olduğu gibi, kurgusal gerçeklik şüpheli kılınmaktadır. Hayal, düşünce ve rüya gibi olgular da zihinsel kurmacalar olarak nitelenebileceği için romanda yapı-sökümüne uğratılmak istenilen temel ikiliğin, kurmaca-gerçek ikiliği olduğu söylenebilir.

Gerçeklik meselesinin, anlatının çeşitli düzlemlerinde karşımıza çıkması sonucu, kurmaca ile gerçeklik düzeyleri arasında gerçekleşen metinsel oyun, kurgunun temel bir parçası haline gelmektedir. Eserde, yazı ile yaşam, gerçek ile kurmaca arasında sık sık paralellikler kurulmaktadır. Öyleyse oyun-gerçek ikileminin bir yüzü, kurgusal gerçeklik ile nesnel gerçeklik arasındaki ikileme yaslanmaktadır, diyebiliriz. İnsanlar, bu iki dünyanın gerçekliğini birbirinden ayrı düşünmeye meyillidir. Oysa okurun kurgu olarak niteleyip somut dünyadan ayrı tuttuğu kitabın arkasında gerçek bir öykü, gerçek bir insan yaşamaktadır.

Romanda, bir eser yazmakta olan Hikmet, kendisini eseriyle özdeşleştirerek ortaya koyduğu eserin yalnızca bir kitap olmadığını; gerçek bir insanı anlattığını söylemeye çalışırken, üstkurmaca tekniğinden faydalananarak kurgunun arkasında yatan gerçekliğe işaret etmektedir. Eserin kurmacalığına dikkat çekerken, kurmacayı dış dünya gerçekliği ile bir araya getiren üstkurmaca tekniği, kurgusal olanın gerçek olamayacağına değil, kurgunun sadece gerçeği yansıtırma araç olmayıp onun bir parçası da olduğuna dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, eserde gerçeklikle kurulan ilişki, yazı ve yaşam özdeşliği çevresinde değerlendirilmelidir.

“Çok iyi sözler hazırlamıştım güzelliğinizin karşısında unuttum, hava kararıyor, yalnız kurtlar iplerine dönüyor, fakire bir sadaka, siz inanmazsınız ama önünden geçip gittiğiniz dilenciler günde yüzlerce lira kazanıyor, ülkemizin bütün zenginleri böyle adam: oldu, ben merhamet dilencisiyim, kolumda sargılar taşımiyorum, paçavralar içinde gezmiyorum, kimsenin anlamadığı ince metodlarım var, gecekonduya oturuyorum, seviyemin altında yaşıyorum, yüz olabilirken bir oluyorum, sürümden kazanıyorum, bana bak saydam etek! bana bak güzel bacaklar! kiminle

konuştuğunun farkında mısın? beni hemen anlamalısın, çünkü ben kitap değilim, çünkü ben öldükten sonra kimse beni okuyamaz, yaşarken anlaşılmaya mecburum, ben Van Gogh'un resmi değilim, öldükten sonra beni müzeye koyamazsınız, beni tanımalısınız; ki benden bahsedin, çocuklarınıza beni örnek gösterin, herkes zengin olmak yerine Hikmet olmak istesin, ah bir Hikmetim olsaydı desin, benim ana çizgilerimi öğrenin, sonra 2000 modeli bir Hikmet-çamurlukları büyük arkası şöyle bir Hikmet yaparsınız kendinize göre, kötülüklerimi de unutun, onları ben biliyorum ya yeter, kimseye yararı yok, kötü örnek örnek olamaz, suimisal misal olamaz, bunun anlamı başka, sen anlamazsın ki ince bel! sana her şeyi nasıl anlatabilirim?" (s. 318)

Hikmet'in, yukarda alıntılanan cümleye benzer söylemleri, roman boyunca karşımıza çıkmaktadır. Kendisinin yalnızca bir kitaptan, yani aslında yalnızca kurmaca bir karakterden ibaret olmadığını söyleyen Hikmet, okura, metnin arkasında gerçek bir yazar olduğunu hatırlatırken, bu yazarın kendisi olduğunu da itiraf etmektedir. Her ne kadar edebi bir eser, yazarının elinden çıktıktan sonra bütün insanlığa mal oluyor olsa da yazarıyla ilişkisini her zaman korumaktadır. Çoğu kez görmezden gelinen bu durum, kurmaca olarak sınıflandırılan anlatıların "gerçek" yönünü gözden kaçırmamıza neden olur. Hikmet ise bu gerçeği dile getirerek roman kahramanı olarak kendi kurmacalığı hakkında soru işaretleri oluşturmaktadır. Hikmet'in, hem kendi kurmaca varlığını sorunsallaştırılan hem de romandaki üstkurmaca yapıya katkı sağlayan bu tarz söylemleri, bir metnin kendi kurmaca yapısını vurgularken aynı zamanda bu kurmacanın arkasındaki gerçekliği de ifşa etmesine güzel bir örnektir.

3.2.2. Anlatı Unsurları Bakımından Oyun ve Gerçeklik

3.2.2.1. Roman Kahramanları

Tehlikeli Oyunlar, kalabalık bir şahıs kadrosuna sahiptir. Yüzünün kendi öz meselelerine dönük olduğu kurgusal bir yapıya sahip olan eserde, roman kişilerinin pek çoğu yazma işiyle uğraşan kişilerdir. Hikmet Benol, Hüsamettin Albay, Sevgi,

Nursel Hanım, Hidayet, Selim Bey, Kütüphane Faresi, Mütercim Arif Bey gibi kurmaca veya gerçek roman kişileri oyun, anı, günlük, çeviri gibi çeşitli yazı türleri ile meşguldürler.

Romanın başkahramanı olan Hikmet Benol, çeşitli oyunlar kaleme alırken eşzamanlı olarak yazdıklarını yaşamaktadır. Hikmet'in yazarlık macerası, romandaki yazı-yaşam özdeşliğinin temelinde yer almaktadır. Hikmet'in oyunlarını yazmasına yardım eden Hüsamettin Albay da romandaki yardımcı karakter rolünü üstlenmektedir. Bu nedenle Hikmet'ten sonraki en önemli roman kişisi Hüsamettin Albay'dır; zira bu karakter, simgesel yönüyle Hikmet'in bir parçasıdır.

Tehlikeli Oyunlar'ın roman kişileri gerçek, hayalî ve kurmaca karakterler olarak üç ayrı grupta kategorize edilebilir. Birinci grupta Hikmet Benol gibi romanın reel anlatı düzeyinde gerçek bir varlığı olan kişiler yer almaktadır. Bunlar Hikmet'in aile bireyleri ve akrabaları (Naciye Hanım, Asuman, Hamit Bey, ...), arkadaş çevresi ve aile dostları (Nazmi, Dumrul, Nursel Hanım, ...) ile hayatına giren kadınlar (Sevgi, Bilge) gibi Hikmet'in gecekonduya gelmeden önceki yaşantısında da var olan kişilerdir.

Hikmet'in oyunlarını yazmak için inzivaya çekildiği gecekondu muhitindeki karakterler ise, gerçeklikleri muallakta bırakılan roman kişileri olarak ikinci grup şahıs kadrosunu oluşturmaktadırlar. Bunlar, Hikmet'in komşuları (Hüsamettin Albay, Nurhayat Hanım), bu komşuların aile ve dost çevresi (Salim, Hidayet, Sermet Albay, ...) meyhane ahalisi (Kirkor, Tombalacı Arif, Muzaffer Bey, Mehmet Bey, ...), bakkal Rıza, eşi ve çırağı gibi tamamı -aynı zamanda Hikmet'in iç dünyasını temsil eden- gecekondu muhitine mensup, hayalî roman kişileridir. Hikmet gerçek hayatta ihtiyaç duyup bulamadığı bu insanları oyun dünyasında yaratmıştır:

“Bilge güldü: ‘Romantik oyunlardan vazgeçmek istemiyorsun. İyiler hep iyi, kötüler hep kötü olsun istiyorsun. Hem ceza vermek, hem de kendine acındırmak istiyorsun. Tek başına cezalandırmak istiyorsun aslında; fakat saldırılardan korunmak için, yanına zavallı yardımcılar alıyorsun. Tombalacı Mehmet...’ Hikmet düzeltti:

‘Tombalacı olan Arif’tir. Mehmet de, Mehmet değil, Mehmet Beydir.’” (s. 150)

Romandaki en kalabalık şahıs kadrosunu oluşturan grupta ise çoğunlukla Hikmet Benol tarafından yazılan metin-içi anlatıların kurmaca kahramanları yer almaktadır. Bunların Nurhayat Hanım ve Hüsametdin Albay gibi hayali karakterlerden farkı, onlar gibi metnin kurgusal gerçekliğinde rol oynayamamaları ve ancak ikinci düzey anlatı gerçekliğinde var olabilmeleridir. Bu kurmaca karakterler, tarihten veya Hikmet’in yaşamından gerçek kişilere ya da diğer kurmaca metinlerin kahramanlarına dayanarak oluşturulmuştur. Metnin on altıncı bölümü olan “Son Yemek”te, romandaki hayalî veya gerçek kahramanların hemen hepsi bir araya geldiğinde Hikmet, “oyunlardaki dostlarımız” dediği bu kurmaca kahramanları anmaktadır:

“‘Bardağımı dostlarımın şerefine kaldırıyorum,’ diye devam etti Hikmet, ‘Bütün dostlarımın.’ ‘Bizim başka dostlarımız da var,’ diye hatırlattı Hüsametdin Albay. ‘Teşekkür ederim albayım. Evet, burada olmayan ve aklımızda yaşayan dostlarımız da var, dostlarım! Oyunlardaki dostlarımız var. Önce, bu dostlarımızı akıllarında yaşatan dostlarım, yani emekli albay Hüsametdin Tambay ve genç istidat Hidayet Kardeşin şerefine kaldırıyorum bardağımı.’ İki yazar, kendilerine yapılan tezahürata, başlarını önlerine eğerek mukabele ettiler. ‘Kendisi de bir oyun kahramanı olan, yarı tanrısal ve tam düşünür Mütercim Arif’i de anıyorum.’ Bu müellife yapılan tezahürata da tombalacı Arif mukabele etti. ‘Onunla birlikte Sezar, Kleopatra ve özellikle Antonius’un hatıraları önünde eğilirim. Dostlarımız Heine, Schlick, Hroboviç, Danton, Marat, De Gaulle, Rousseau ve adını sayamayacağım daha birçok kahraman ve Selim Bey, Rüstem Bey ve annem, babam ve Safiye Hanım ve adını sayamayacağım birçok kişi ve askerler, asiller, polisler, komiserler, bir yabancılar, bir genç adamlar ve adını sayamayacağım daha birçok figüran da, bize ancak şeref verirler.’” (437-38)

Alıntılanan pasajda görüldüğü üzere Hikmet’in hayatında gerçek bir varlığa sahip olan roman kişileri de Hikmet’in yazdığı oyunlarda rol aldıkları için

“oyunlardaki dostlarımız” arasında anılmaktadırlar. Ancak “gerçek” kişiler çevresinde kurgulanan oyunların, Hikmet’in geçmiş yaşamına dair anılarıyla ilişkili olduklarını ve dolayısıyla bu kişilerin, Hikmet’in yazdığı diğer metinler gibi tamamen kurmaca nitelikte olmadıklarını belirtmekte yarar var.

Zaman zaman Hikmet’in gerçek kişiler etrafında kurguladığı oyunların, gerçekliğin müdahalesine uğrayıp bozulduklarına şahit oluruz. Özellikle romanın en realist ve kendine has kişiliğe sahip kahramanı olan Bilge, Hikmet’in istediği şekilde oynatamadığı, kurmaca karakterlere davrandığı gibi davranamadığı bir kişi olarak çizilmiştir. Belki de bu yüzden romandaki hemen her karakterin yer alıp metin-içi anlatıların kahramanlarının bile hiç değilse anıldıkları “Son Yemek”te Bilge yoktur.

3.2.2.1.1. Hikmet Benol

Romanın başkahramanı olan Hikmet Benol “[g]enç yaşta evlilikten çürüğe çıkan uzun boylu sivilceli ve burnunun yanağına birleştiği yerde önemsiz bir et beni taşıyan” (s. 29) genç bir adamdır. Bir bilinç romanı olan eserde, başkahraman Hikmet Benol, anlatının merkezine yerleştirilmiştir; perspektif Hikmet’in bilincidir. Olaylara onun gözünden bakar, onun bilincini izler ve onun anlattıklarını dinleriz. Amacı bir insan gerçeğini vermek isteyen Oğuz Atay, bu kitabında insanı, burjuva yaşam düzenine ayak uyduramayan, topluma yabancılaşmış bir modern aydın tipi olan Hikmet Benol karakteri üzerinden anlatmaktadır.

Hikmet Benol karakteri, tıpkı *Tutunamayanlar*’ın başkahramanları olan Selim ve Turgut gibi yazıyla meşgul olan bir küçükburjuva aydınını temsil etmekte ve yine tıpkı *Tutunamayanlar*’da olduğu gibi bu küçükburjuva aydınının kendi sınıfıyla, içinde yaşadığı toplumla ve düzenle olan çatışmasını, iç bunalımlarını ve

tutunamayışını öykülemektedir. Ancak Hikmet'in *Tutunamayanlar* karakterlerinden farkı, onlara göre daha olumsuz bir karakter olarak çizilmiş olmasıdır.²⁶⁰

Bununla beraber, tamamen olumsuz bir tip değildir Hikmet, aslında sadece her insan gibi birtakım içsel kötülükleri vardır. Bu yönüyle Hikmet Benol, Atay'ın vermek istediği evrensel insan tipine daha yakın bir karakterdir, daha gerçektir. Çünkü iyisiyle ve kötüsüyle verilmiş, tamamıyla haklılaştırılıp yüceltilmemiştir. Yine de iç dünyasına ortak edildiği için, okurun onunla empati kurmaması da pek mümkün değildir.

Onun küçük hesaplılıklarını, beceriksizliklerini hatta kötülüklerini öğrendiğimizde bile Hikmet'e üzülmekten, sempati duymaktan kendimizi almamız zor olur. Hikmet, hem yaşadıklarını aktarırken kendisini acındırdığı için, hem de olumsuz yönlerini, kendini acındırmaya çalıştığını bile itiraf edecek kadar açık yüreklilikle, dürüstçe ortaya serdiği için sempati uyandırmaktadır.

Hikmet'in hem iyi hem de kötü yanlarıyla çizilmiş olması, onun bir insan olarak gerçekliğini artırır artırmasına ancak romanda, Hikmet'in kurgusal düzeydeki gerçekliğiyle ilgili soru işaretleri mevcuttur. Bunlardan birincisi üstkurmaca bölümünde işaret edilecek olan durumla ilişkilidir: Roman kahramanı olan Hikmet Benol'un, aslında roman yazarı olan Oğuz Atay'ın kendisi olup olmadığı sorusu.

Bir yazar-kahraman olan Hikmet Benol'un yazdığı asıl oyunun, aslında içinde bir kahraman olarak yer aldığı romanın kendisi olduğu, yani kendi yazma sürecini anlatan bir eser yazdığı için eserinin hem kahramanı hem yazarı olduğu yönündeki ifadeler, okuru bir paradoks karşısında bırakan kurgusal bir oyundur. Bu oyun aynı zamanda okuyucuya romanın yazarı olan Oğuz Atay'ın kendi öyküsünü Hikmet Benol karakteri üzerinden anlattığını düşündürmekle romandaki kurgu-gerçek ikilemini güçlendirmektedir. Hikmet Benol'un, Atay'ın romandaki izdüşümü olduğunu anıştıran ifadeler, okura Hikmet'in gerçekliğini sorgulatmaktadır:

²⁶⁰ “Şimdi sürekli olumsuz bir tip düşünüyorum. Küçük hesapların olumsuzluğunu. (...) Hikmet, kendinde kötü gördüğü -ve engel olmadığı- her özelliği açıkça belirtiyor. Aşağılık bir adam. Self-conscious [.. rahatsız, sıkıntılı] olmalı.” (Oğuz Atay, *Günlük*, s.14.)

“Ben Hikmet değilim albayım. Bir zamanlar Hikmet olan gözlemcinin biriyim şimdi. İşime geldiğinde domuz gibi susuyorum. Sonra her şeyi bir bir hatırlıyorum. Sevgi’ye de böyle davrandım. Artık, anlamlı bir şekilde susma sırası bendeydi. Hayır, susan ben değildim albayım, susan ben değildim öğretmenim. İçimde acımasız bir H. vardı susan. Sevgi ile işini bitirmişti artık. Bütün ısrarlarıma rağmen konuşmuyordu. Beni ve Sevgi’yi çileden çıkarıyordu. İşine öyle geliyordu. Aptal! Ben bu adamı tanımıyorum albayım. Ben onun hafızasını istemiyorum. Ben, gecekonduda yaşayan ve insanlıktan emekliye ayrılmış bir adamım. Bakkal defterim var, kira kontratım var. Ev sahibine, hepiniz gibi -burasına dikkatinizi çekerim: Hepsiniz gibi- kiramı ödüyorum. O halde ben varım. Cogitosuz ergo sum albayım, cogitosuz ergo sum. H. de kim oluyor? Yalnız bazı ukala kitaplarda söz ediyorlarmış ondan. Ben bu kitapları okumadım (Okumam da). Bütün olayları ben yaşadım, bütün acıları ben çektim. (Onun susuşunun acısını bile.) Hiçbir oyuna katılmıyor, sadece hatırlatmasını biliyor, hem de nasıl biliyor. Herkesin bir geçmişi var, oğlum Hikmet. Meselâ ben, bir zamanlar albaydım. Ben kimdim? Sağlığında H. olan biri. Beni yaşatmadı aslında, benimle birlikte yaşamadığı için. Kadınlara yeniden bakmağa başladığım sırada, evet tam o sırada Bilge ile ilişki kurmamı engelledi. Onu buraya getirmedi albayım, istediğim oyunlara engel olmasın diye. Benim de bir geçmişim olacak artık albayım, onu gecekonduda kuracağım. Bilge ile istediğim gibi yaşayacağım (...)” (s. 119-120)

Yukarıda alıntılanan pasajda Hikmet karakteri bir yandan geçmişini unutmak istediği için kendisinin Hikmet olduğunu inkar ediyor gibi görünürken, bir yandan da oyun kahramanı olan kendisi ile oyunun yazarı olan kendisi arasında bir kişilik bölünmesi yaşayarak kendiyi kavga ediyor gibidir. Hikmet artık Hikmet olmadığını, bir gözlemci olduğunu söylerken kendinden uzaklaşıp artık kendini izlemeye ve anlatmaya başladığını, kendi öyküsünü yazdığını söylemek isteyen yazarın kendisi gibidir. Burada sanki yazar sözü ele almış, Hikmet karakterinin arkasında gerçekten duyan, yaşayan biri olduğunu haykırıyor gibidir.

Hikmet’in kendi benliğine karşı yaşadığı yabancılaşmayı ismini “H.” şeklinde kısaltarak göstermesi, roman yazarının kendi öyküsünü isim değiştirerek, kurmaca bir karakter üzerinden anlatması durumu ile benzer. Aşağıdaki alıntıda bu isim değişikliğinin nedeni açıklanırken, Hikmet’in kendini “ben” diyerek ve hatta kendi ismini kullanarak anlatamayacağını söylemesi de yine, yazarın, kendi hikayesini

anlatmak için bir Hikmet karakteri yarattığını düşündürmektedir. Bu pasaj, kişinin kendini anlatma ihtiyacı ile sanata yönelmesi arasındaki bağlantıyı ortaya koyması bakımından da ayrıca dikkate değerdir:

“Beceriksizdim, diyemiyor insan, birinci tekil şahıs olarak öğretmenim. (Belki biraz daha becerikli olsaydım, sonumuz başka türlü olurdu. Saçmalama Hikmet. Peki albayım.) Hikmet beceriksizdi. Gene de ilk aylarda kolalı gömlekler-ince elbiseler-her akşam yıkanma-her sabah tıraş olma-soyunurken elbiselerini katlama gibi birçok sorunu, bir arada çözmeyi başardı denilebilir. Bunu gerçekleştirmek için, bazı alışkanlıklarından vazgeçti elbette. Ülkemizin sorunları ve bununla ilgili kitaplar kaldırıldı. Zaten kitap okuyacak gücü kalmamıştı. (...) Hikmet... bütün bunlardan çok utanıyor öğretmenim; üçüncü şahıs olarak bile adından söz etmek istemiyor canı. H., ülkemizin sorunlarını düşünmekten yorulmuştu. Kitaplar, içinde hafif bir bulantı yapıyordu. (...)” (s. 117-18)

Romanın merkez yansıtıcısı olan Hikmet Benol’un, roman yazarı Oğuz Atay’la arasındaki ilişki, diğer kahramanların gerçekliğinin şüpheli olması durumundan farklı bir görünüm çizer. Zira romandaki hayali kahramanlar kurgusal gerçeklikleriyle ilgili şüpheli durumda iken Hikmet Benol’un gerçekliği ile ilgili mesele metin-içi düzlemle sınırlı değildir. Bu, düzey ihlali sonucu oluşmuş; metin-dışı yazar ile metin-içi başkahraman arasındaki bir belirsizliktir, yani hayali kahramanların kurgusal gerçeklikleri şüpheli iken, Hikmet’in varlığı kurgusal düzeyi aşır dış dünya gerçekliğine ulaşmaktadır. Bu durum, üstkurmaca bahsinde açıklanan “roman yazarının metin kahramanlarından biri olması” durumuyla özdeşir.

Hikmet’in kimliğiyle ilgili kafa karışıklığı yaratan başka bir konu da “Hikmetler” meselesidir. Hikmet, kişiliğinin birbirinden farklı parçalarını ve hayatının farklı zamanlarındaki kendisini anlatmak adına, benliğinin farklılaşan yönlerini çeşitli kimliklere ayırmış ve bunları Hikmet I, Hikmet II, Hikmet III, Hikmet IV, Hikmet V şeklinde isimlerle numaralandırmıştır. Hikmetler, Hikmet Benol’u tanımak için bir araya getirilmesi gereken bir yapboz oyunun parçaları gibi okura sunulmuştur.

Bu bölünmüş kişilik parçalarını tamamlama oyunu, özünde, Oğuz Atay'ın insanı anlatmak için başvurduğu bir yöntemdir. Atay, insanı iç dünyasıyla, kişilik yapısıyla vermek istemekte ve insanın, çok boyutlu kişilik yapısına sahip olduğunu, içinde birbirinden farklı kimlikler taşıdığını ve farklı zamanlarda farklı kişilikler sergileyebildiğini bilerek Hikmet'i, içindeki diğer Hikmetlerle birlikte anlatmaktadır.

“Bu anlattığım Hikmet III, doktor. Onu, arkadaşlarıyla kaptıkaçtının içinde bırakalım ve biraz da başka Hikmetleri anlatalım. Bir de Sevgi'yle evlenen Hikmet II var.

Hikmet IV de Bilge'nin sevgilisi. Aynı zamanda gecekondulu kiralı ve oyun yazarı. Hikmet II evlendikten sonra, Hikmet IV'ü bir süre taşraya gönderdi; Hikmet III'ü de akıl hastanesine kapatarak uzaktan işkence etti (Bak. Hikmet III ve De Gaulle). Hikmet III'ün hayatında Kafka'nın kardeşi olarak geçen kimse aslında bu Hikmet II'dir. (...) Bir takım karışık olaylar yüzünden Hikmet I, yaralanarak hastaneye kaldırıldı. Bazı tarihçilere göre, Hikmet III aslında Hikmet I'in hastaneye yatırılmış şeklidir. (Bu ihtimal pek varit görülüyor).

Hikmet III hastaneden kaçtıktan sonra bazı olaylara karıştı; (bu olaylar ileride ayrıca verilecektir); sonunda Hikmet IV adıyla gecekonduya döndü. Bu arada, Bilge'nin kışkırtmaları sonucu bir Hikmet V de tarih sahnesinde görünür gibi olduysa da, bunun sülale ile bir ilişkisi olmadığı anlaşıldı. Şehvet düşkünü olan Hikmet V (Düzmece Hikmet), bir eve kapatılarak bütün ömrünce yazmaya mahkûm edildi. (...)” (s. 347-48)

Alıntılanan konuşma ve buna benzer söylemlerinde, kişiliğinin farklı yönlerini birbirinden farklı kimliklerle tanımlaması, Hikmet'in, kişilik bölünmesi olarak da bilinen *Çoklu Kişilik Bozukluğu*ndan mustarip olduğu ihtimalini akla getirmektedir. Her ne kadar her insan, içinde birbirinden farklı kimlikler taşısa da bunları birbirinden ayıran ve hatta birbirleriyle çatışan kişiler olarak görmek, ruhsal bir rahatsızlığa işaret etmekte; Hikmet'in zaman zaman kendisinin Hikmet olduğunu inkar etmesi de bu savı güçlendirmektedir.

Kendi öz varlığına uzaklaşarak gerçeklikten kopma durumu, kişinin kendine yabancılaşmasına neden olmaktadır. Bu kendine yabancılaşma hali, çeşitli şekillerde,

ruhsal veya bedensel olarak gerçekleşebilmektedir. Nitekim Hikmet, bu yabancılaşma ve parçalanmayı yalnız ruhunda değil, bedeninde de hissetmektedir. Ona göre kalbi dışında, vücudunun hiçbir parçası kendisine ait değildir. Bedenindeki her bir organın bir başka insandan toplandığını ve bunun sonucunda “birçok insanın üst üste yamanmasından meydana gelmiş” bir varlık olduğunu düşünmektedir. Bu düşüncenin yol açtığı yabancılaşmayı ise şu ifadelerle açıklar:

“‘Dünya yüz metre şampiyonundan bacaklarım alınırken bazı lifler koptu, dünya futbol karması solıçından sol dizimin alınması da bu sporcunun minisküs olduğu zamana rastladı, zenci boksörden kollarımı çalanlar zavallının dört yıl önce boksu bıraktığını ve morfine alıştığını bilmiyorlardı.’

(...)

‘Ellerimi de yeni gömülmüş bir adamdan aldılar; bu ölünün kim olduğunu bir türlü anlayamadık. Ellerimdeki belirtilere bakarak da bir sonuca varamadık. Bir ressam mıydı? Yoksa yazar mıydı? Kadınları okşamasını biliyor muydu acaba? Belki bu ölü de bir sporcuydu. Fakat bunlardan hiç birini iyi yapamadığını biliyorum. Bana kalırsa bu zavallı da, benim gibi, birçok insanın üstüste yamanmasından meydana gelmişti.’

(...)

‘Biliyorum doktor, en çok merak ettiğin organdır kalbim. Onun bana ait olduğunu söylüyorlar doktor. İşte buna dayanamıyorum. Ayrıca, bu kadar çok parça içinde artık ‘Ben’ diye bir şey söz konusu olabilir mi? Hepsi dışarıdan alınmadı mı bunların? Peki o halde ben kimim? (...)’” (s. 335-36)

3.2.2.1.2. Albay Hüsamettin Tambay

Emekli Albay Hüsamettin Tambay, oyunlarını yazmasında Hikmet’e yardımcı olan üst kat komşusudur. Albay ile Hikmet Benol pek çok açıdan birbirine zıt karakterler sergileseler de aralarında bazı ortak özellikler bulunmaktadır: İkisi de tarihe ve tiyatroya meraklıdır (s. 298), ikisi de eşlerinden ayrılmış (s. 353) ve yalnız yaşayan adamlardır. Metindeki hayal-gerçek ikileminde albayın önemli bir rolü

vardır: Öncelikle simgesel düzlemde, hayallerle yaşayan Hikmet'in tersine gerçekliği temsil eden bir sembol karakter rolü üstlenmektedir Hüsamettin Albay. Ayrıca romanda, gerçekten var olup olmadığı hususu belirsiz kılınan karakterlerin başında da o gelmektedir. Albay, Hikmet'in yazılarına yardımcı olması için yarattığı bir karakterdir ve öyküye göre, bütün askerlik hayatı boyunca emekli olup oyunlar yazacağı günü beklemiştir. Bir yandan gerçek bir roman kahramanı gibi anlatılan Hüsamettin Albay'ın varlığı, diğer yandan hayali bir karakter olduğunu düşündüren ifadelerle şüpheli hâle getirilmekte ve bu muamma, kurgusal boyuttaki oyun-gerçek ikilemini güçlendirmektedir.

“‘İnsanlar istedikleri işlerle uğraşamıyorlar, ne yazık,’ dedi birisi. ‘Bu albayınız da belki tiyatrodaki kendine önemli bir yer yapardı.’ Hikmet itiraz etti: ‘Albayım bu emelini gerçekleştirmek için, bütün görev süresince çalışmaktan ve bir gün arzusuna kavuşacağını bildiği için ümit etmekten geri kalmamıştır. İnsan, içinde böyle yüksek bir gaye taşırsa, yaptığı her iş ona bu alanda yararlı olur. Ayrıca albay, emekliliğine her gün bir adım daha yaklaştığını ve yaşamakla amacına ulaşacağını hissetmiştir. Bir gün emekli olacağını ve bütün gücünü tiyatro üzerinde toplayacağını bildiği için inancını hiç bir zaman kaybetmemiştir. Yıllar boyunca bütün piyesleri izlemiş, bütün tenkit yazılarını okumuştur. Bu arada zaman bulabilmiş olsaydı, Cornelius hakkında başlı başına bir oyun da yazacaktı: İçindeki bu eski yarayı tedavi etmek istiyordu. Askerlikten emekliye ayrıldıktan sonra, gene bu büyük tiyatro ülküsünü gerçekleştirebilmek için karısından ayrıldı; kendini oyunlara verdi.’

Hikmet çevresine baktı: Tanımadığı misafirler gitmişti. Galiba yerimden kalkmıştım bir aralık, birilerinin, ellerini sıkıştırdım diye düşündü. Sevgi de odada yoktu. (...) Birden, gecekonduyun rahatlığını içinde duydu, Kirkor'un meyhanesindeki yumuşaklığı yaşadı. Burası da bir gecekondu. İşte dul kadın, işte sevdiğim kadın. Albay nerede? Albayımı içimde taşıyorum. Siz, gerçekten benim dışımda yoksunuz albayım, kızmayın bana.” (s. 408-409)

“Albay Hüsamettin Bey” isimli bölümünün başında Hüsamettin Bey ile yaşadığı yerin Hikmet'in dilinden anlatılmış olması da albayın Hikmet tarafından kurgulanmış bir karakter olduğunu hissettirir. Ancak eserde, dikkat çeken bir diğer

husus da, Hüsamet'in Albay'ın yalnızca Hikmet'in gözünden ve Hikmet'le olan diyalogları üzerinden verilmemiş olmasıdır. Albay, Hikmet için bir hayalden ibaret olsa bile, romanda -romatizmalarına kadar (s. 265)- gerçek bir karakter gibi anlatılmakta ve bazı zamanlarda olaylar onun bakış açısından yansıtılmaktadır. Bu anlatım tarzı, Hikmet'in, albayın varlığını inkar eden ifadeleriyle bir çelişki oluşturmakta ve Albay'ın gerçekliği hususundaki belirsizliği güçlendirmektedir. Ancak Hüsamet'in Albay, gerçek dünyadaki hayali bir kahraman değil, zaten kurmaca olan bir dünyada kurmaca bir karakterdir. Onun gerçekliği buradan gelmektedir. Tıpkı kurmaca dünyanın gerçekliğini kabul etmeyen bir insan gibi, albay da nesnel dünyanın gerçekliğini idrak etmekte güçlük çekmektedir:

“‘Here we come,’ diye gülerek girdi Hikmet. Bilge, bir kirpi gibi büzülmüştü ve uzattığı elinin dışında tek ve şekilsiz bir parçaydı sanki; bununla birlikte gülümsüyordu, utangaç ve heyecanlıydı. ‘Tanıştığınıza memnun olun bakalım karşılıklı,’ dedi. Hikmet. Albay Hüsamet'in biraz hayal kırıklığına uğramış gibiydi. Hikmet'in yaşantısında elle tutulur, gözle görünür canlı bir varlığın olmasını yadırgıyordu sanki. Sözlerin canlı bir insan biçimine dönüşmesi, ilişkilerinin dayandığı temelleri acaba sarsıyor muydu? Bu odaya Napolyon ya da Schlick de aynı rahatlıkla gelebilecekti demek. Hayır, gelemezdi. Öyleyse, Bilge bir gerçekse, bütün Heineler, Monikalar, Mütercim Arif üzerine düşünceler, hepsi hepsi gerçek dışındaydı. Schlick, polis memuru ve komiserlerle konuşmamıştı demek. Demek bütün bunlar, albay Hüsamet'in Beyin ve dul kadının sağladığı hava şartları içinde uydurulmuş masallardı. Hikmet' in kendi hayatından naklettiği bölümler de, Austerlitz savaşı gibi bir masal değildi demek. İşte Bilge gülümsüyordu; o halde ne Monika, ne de Hroboviç diye bir mesele yoktu. Herkes, Bilge gibi bu masal dünyasında gerçek yerini almaya başlarsa, gecekonduunun, emekli albay Hüsamet'in Beyin, dul kadının ve çocuklarının ne değeri kalırdı? Hikmet'in gecekonduunda kurduğu dünya, birden fakirleşmişti. Hikmet, tehlikeli bir teşebbüste bulunmuştu Bilge'yi getirmekle. Gecekondudakileri çıplak bir ışığın altında görünce ne yapacaktı Hikmet? Onlar da, yazmağa çalıştığı oyunların kahramanları gibi, güneşe çıkınca toz olmayacaklar mıydı? Hüsamet'in Bey bütün bunları, düşünmeden, bir anda hissetti; Bilge de, bilmediği bir akışın içinde, uygun olmayan bir yerde bulunduğunu sezdi. Bir süre, konuşmadan oturdular.” (s. 296-97)

Hikmet'in zihninin bir ürünü olan Hüsamettin Albay, daha önce de söylediğimiz gibi, bir yandan bazı özellikleriyle Hikmet'e benzemekle beraber, öte yandan onun tam zıttı bir kişilik sergilemektedir. Bu durumda Hüsamettin Albay'ın Hikmet'in "öteki beni" olduğunu düşünmek makul bir seçenek gibi görünse de, Hikmet bunu inkar etmektedir. Zira yazarın amacı, hayali kahramanlar yaratmak değil, belli kahramanlar üzerinden gerçekliği belirsiz kılmak ve onlar hakkında kesin bir yargıya varılmasını engellemektir. Romanda gerçeğin kurmaca ile iç içe var olması, gerçekliğin sorunsallaştırılmasına ilişkin kasıtlı bir tavidir. Hikmet bu durumu şöyle itiraf eder:

" (...) Aslında bunlar beni ilgilendirmiyordu. Gerçekle gerçek dışını ayıklamak eleştirmenlerin işiydi; bu sıkıcı görev onlara verilmişti. Ben zaten bu ayrımı pek iyi anlamamıştım. Ayrıca eşyanın ve insanın gerçekliğiyle değil, benimle olan ilişkileriyle ilgiliydim. Hüsamettin Tambay, Hikmet için 'öteki ben'dir dedikleri zaman, hiç çekinmeden 'öteki ben senin babandır diye karşılık verebilirdim." (s. 364)

Hikmet, yukarıda alıntılanan ifadeleri ile Hüsamettin Tambay'ın, kendisinin "öteki beni" olduğunu inkar eder görünse de, bir yandan bu düşüncüyü güçlendirecek söylemlerde bulunarak okurda kafa karışıklığı yaratmayı sürdürmektedir. Hikmet'in ifadelerini bir araya getirdiğimizde, aslında kendisinin de Albay'ın gerçekliğinden emin olmadığını ve bu konuda zaman zaman git-geller yaşadığını anlarız. Hikmet'in, gerçeklikten koparak albayın varlığına dair yaşadığı bu kafa karışıklığı, bir çeşit delilik çağrışımı yapmakta ve onun okur nezdindeki güvenilirliğini sarsmaktadır. Bir konuşmalarında Hikmet, Albay'ın kendisine ismiyle hitap edilmesine tepki göstermemesi üzerine onun gerçek olmadığına ikna olur ve Albay'ın kendisine itiraz etmesine öfkelenerek ona şunları söyler:

"Ha-ha. Karşıma geçmiş, benden ayrı sözler ediyor. Sen hangi dünyanın adamısın bakalım? Bana böyle itiraz ediyorsun diye kendine güvenme, gerçekliğini buna bağlama. Daha aklım başımda

olduğu için, direnmene göz yumuyorum. Ben her şeyi birbirine karıştırmağa başlayınca, sen de bu kişiliğini kaybedeceksin; basit bir köle olup çıkacaksın.’ (...) ‘Benim dışımda var olduğunu göstermek için elinden geleni yapıyor. İnsan, kendine de karşı olamaz mı? Ha-ha. Sen, kendime karşı bensin. Buna ne diyeceksin bakalım?’” (s. 355)

Hüsamettin Albay’ı, Hikmet’in öteki beni veya üst benliği olarak kabul edersek onun, Hikmet’in parçalanmış benliğini tamamlayan bir parçası olduğunu görebiliriz. Oğuz Atay’ın eserlerinde kahramanların ad ve soyadlarının çoğunlukla bilinçli bir şekilde seçildiklerini ve sembolik anlamlar taşıyabildiklerini bilmekteyiz. Romanda Hikmet kendisinden bahsederken bazen sadece “H.” demektedir. İkisinin aynı kişi olduklarını düşündüren bir diğer neden ise, Hüsamettin Bey’in isminin de “h” harfiyle başlıyor olmasıdır.

Albayın soyadı olan “Tambay” da yine onun, Hikmet’in benliğinin onu tamamlayan bir parçası olması durumuna işaret ediyor olabilir. Peki, ne şekilde tamamlamaktadır albay, Hikmet’i? Daha önce de belirttiğimiz üzere albay, Hikmet’le benzer özellikler taşısa da, kişilik olarak neredeyse onun tam zıttı gibidir. Dolayısıyla bu iki kahraman arasındaki ilişki, insanda farklı benliklerinin birbiriyle çatışmasında olduğu gibi bir durum yaratmaktadır. Nitekim ikisinin diyaloglarının çoğunda bir tartışma tonunun baskın olduğu görülür.

Albayın azarlayan tavırlarına karşı Hikmet’in, zaman zaman isyan edecek gibi olsa da, sonunda hep boyun eğmek durumunda kalması, toplumdaki düzen kurucuların, aydın sınıflar üzerindeki hakimiyetini sembolize etmektedir. Hikmet’in “albaya” arada bir “öğretmenim” (s. 119) ya da “doktor” (s. 334) diye seslenmesi, siyasi kurumların ideolojilerini resmileştirmek için aygıtladığı askerlik, eğitim ve bilim (tıp) gibi toplumsal kurumlara gönderme olarak yorumlanabilir. Ancak albayın Hikmet üzerindeki kontrolü yalnız toplumsal anlamıyla sınırlı değildir.

Albay Hüsamettin Tambay, Hikmet’in davranışlarını kontrol eden üst-benliğinin kişileştirilmiş bir hayali gibidir. Nasıl ki üst-benlik (süperego), yapısal kişilik kuramında, kişinin davranışlarını denetleyen bir mekanizma gibi görülüyorsa,

albay da Hikmet'in zihninde aynı görevi yerine getirmektedir. Albayın Hikmet'e sıkça söylediği ve romanda bir leitmotif haline gelen "saçmalama" ifadesi, onun Hikmet üzerindeki bu akılcı denetimini göstermektedir. Alıntılanan pasajda Hikmet'in, mantıksız düşüncelerine karşı çıkan içindeki sese "albayım" diye hitap etmesi, bahsedilen psikolojik durumu örnekler niteliktedir:

"Nursel Hanım, ben aslında sizi seviyorum. (Saçmalama.) Bu yasak aşkı kalbime gömmek için buradan uzaklaşıyorum: Gemilere tayfa giriyorum. (Hiç de yapamam.) Şimdi oturun da beni maskara edin bakalım. Albayım, size ihanet ediyorum. Çünkü Nursel Hanımı seviyorum. Bacakları da fena sayılmaz. Kendine gel." (s. 405)

Albay, Hikmet'in kendi dışına ittiği ama tamamıyla da ayrılamadığı bir parçası gibidir. Hikmet'i sık sık "saçmalama" diye uyaran Hüsamet'tin Bey, Hikmet'in uçarı düşünce ve hayallerine karşı aklı ve mantığı, çocuksuluğuna karşı olgunluğu, hayallerine karşı gerçeği ["Gerçek adına itiraz etmeyeceksiniz bana, değil mi albayım?" (s. 264)], düzene ve devlet politikalarına isyanına karşı -bir albay emeklisi olarak- rejimi ve resmî ideolojileri destekleyen yanını temsil etmektedir.²⁶¹

²⁶¹ Albay karakterinin simgelediği asker tipini Cumhuriyet ideolojileri ile birlikte düşünecek olursak Hikmet'in, Hüsamet'tin Albay'a karşı çift-duygulu yaklaşımı, Nurdan Gürbilek'in *Kemalizm'in Delisi Oğuz Atay* başlıklı yazısında ileri sürdüğü düşüncenin haklılığına da bir örnek oluşturmaktadır: "Oğuz Atay için Kemalizm, bugünün çoğu aydını için olduğu gibi, mesafe alınabilecek düşünsel bir proje ya da resmi bir hamasetten ibaret değildi (...) Artık demeçlerden, hamasi köşe yazılarından ibaret kalmışsa da, Kemalizm'in bir zamanlar dile getirdiği vaatleri bir türlü yok sayamaz Atay. (...) Atay'ı hicivci değil ironik kılan da, bu ülkede 'Kemalizm'de ifadesini bulmuş bir ciddiyeti ciddiye almasından, alay ettiği şeyden kopmayı göze alamamasından, kısaca bütünsellik arayışından; Hüsamet'tin Albayım ile soytarı Hikmet'i aynı anda, birbirinin öteki yüzü olarak ele almasından kaynaklanır. Şöyle der Hikmet: 'Eski düzene isyan ediyorum ve eski düzenin değişmesine karşıyım. Ha-ha.' *Tehlikeli Oyunlar*'ı *Tutunamayanlar*'dan daha ironik kılan da budur: Hikmet'le Hüsamet'tin Albayım'ın konuşmaları, 'iki yüzlü' bir öznenin hiçbir zaman birbiriyle barışmayacak iç konuşmalarıdır. Bir yüz, ötekinin eleştirmeni değil, soytarısı olabilir ancak: 'Soytarılık etme Hikmet', 'Peki Albayım'; 'Saçmalama Hikmet', 'Peki Albayım'." (Gürbilek, "Kemalizmin Delisi Oğuz Atay", *Yer Değiştiren Gölge: Denemeler*, s. 35-36.)

3.2.2.1.3. Nurhayat İyicel

Gecekonduadaki ikinci komşu olan Nurhayat İyicel, Hikmet'in alt katında yaşamaktadır. Birisi askerde olmak üzere, Salim, Ömer ve Hidayet isimlerinde üç oğlu olan bu yoksul ve cahil kadın, toplumun aşağı tabakasına dahil olan halkı temsil etmekte ve bu temsile uygun bir şekilde en alt katta yaşamaktadır. Kocasını ölmüş olan bu saf, gariban ve hayalî kadın karakter, Hikmet için masumiyet, içtenlik gibi olumlu değerleri temsil etmektedir.

Nurhayat İyicel'in ismi de, Hikmet'in bu dul kadına yüklediği olumlu anlamları desteklemektedir. Hayatı boyunca kadınlardan hep ağzı yanmış olan Hikmet, bu gecekonduya kendisine zararsız, onu küçümseyemeyecek zavallı bir kadın yaratmıştır. Nurhayat Hanım, Hikmet'e 'Bey' demekle, ona karşı saygı ve anlayış göstermektedir. Hayatına giren kadınlarda bulamadığı kadınsı içtenlik, anaçlık ve şefkat, Hikmet'in böyle bir dul kadına ihtiyaç duymasına neden olmuştur. Hikmet'in komşuları olan albay ve dul kadın, adeta onun iç dünya/oyun mekanının simgesi olan gecekonduyunun hayali oyuncularından gibidir:

“Size ihtiyacım olduğu için yarattım emekli albayı. Ne Sevgi, ne Dumrul, ne de Bilge bana dayanırlardı. Onları yeniden yaratamazdım; buna izin vermezlerdi. Dul kadın da, siz de karşı koymadınız. İnsana ancak hayallerinde karşı konulmaz, ancak rüyalarda olur böyle şeyler. Siz bir rüya kahramanıydınız albayım. Beni çok ezdiler, çok horladılar albayım; onun için bir dul kadına, yani Nurhayat Hanıma ihtiyacım vardı. Ha-ha. Nerede görülmüş böyle dul bir kadın? Hem de adı Nurhayat. Oğlu askerde piyes yazıyor. Albay da tarihe meraklı, benim gibi karısından ayrılmış. İşte böyle bir Hüsamettin Bey; yaşına, başına ve mevkiine geçmişine bakmadan beni anlıyor.” (s. 353)

Üç katlı apartman simgesini, bir zihin mekanı olarak Freud'un yapısal kişilik kuramına uyguladığımızda nasıl üst kattaki albay süperego'yu temsil ediyorsa, en alt kattaki Nurhayat Hanım da id/alt benliği temsil etmektedir. İd, kişinin içgüdülerine,

doğuştan gelen tabii yönlerine karşılık geldiği için saf, eğitimsiz, gözyaşlarını tutamayan, duygularını olduğu gibi dışarı vuran Nurhayat Hanım'la sembolize edilmektedir.

Romanda Hikmet'in id ile süperego arasında kalmış benliği, ne yüzde yüz kendilik anlamına gelen id'e ne de tamamen edinilmiş kurallarla yaşamayı tembihleyen süperego'ya uygundur. Nurhayat Hanım'la Hüsamettin Albayı, yapısal kişilik kuramına yakın bir başka sembolik değerlendirme içerisinde, romandaki akıl-duygu ikiliğinin kutupları olarak düşünmek de mümkündür. Hikmet'in komşularına bu açıdan yaklaştığımızda rasyonalist, kuralcı albay Batılı/modern aklın ve Nurhayat Hanım ise Doğu duygusallığın taşıyıcıları konumunda görünürler.

Nurhayat Hanım'ın hayali bir kahraman olduğunu kabul edersek onun aile üyelerinin de gerçek bir varlıkları olmadığını kabul etmemiz gerekir. Yalnızca Nurhayat Hanım'ın ailesinin değil, gecekondu muhitindeki bütün insanların ve dolaylı olarak bu insanların hayatlarındaki, yaşam öykülerindeki diğer insanların da varlıkları kuşkuludur. Ancak romanda hayal-gerçek çatışmasına neden olan asıl kahramanlar, Hikmet'in komşularıdır. Hikmet, Bilge'ye yazdığı bir mektupta bu durumu açıkça ortaya serer:

“Oysa bizim bütün güzelliğimiz yaşantılarımızla düşündüklerimiz arasındaki acıklı çelişkinin yansımalarından ibaretti. Albayları ve dul kadınları içimde taşıdığım için bu yansımalar biraz gözünü kamaştırıyordu. Belki bu satırların yazarından ve onun kafasını sürekli işgal eden senden başka gerçek bir varlık yoktur ortada. Albayın ve Nurhayat Hanımın nesnel birer olgu olması kuşkulu olduğu gibi, bunların dışında -ikinci dereceden olgular diyebileceğimiz- albayın karısı ve askerliğini yaptığı söylenen Hidayet de gerçeküstü bir oyunun kahramanlarından ibaret olabilir.” (s. 327)

3.2.2.1.4. Sevgi ve Bilge

Tehlikeli Oyunlar'ın temel izleklerinin başında kadın-erkek ilişkileri gelmektedir. Geçmişle hesaplaşmak için gecekonduya çekilen Hikmet Benol, karısından boşandıktan sonra sevgiliyle de ayrılmıştır. İlişkilerinde üst üste yaşadığı hayal kırıklıkları, onu içine kapanıp yalnızca yazmakla meşgul olacağı bir çeşit oyun dünyasına sığınmaya itmiştir. Hikmet'in burada gerçekleştirdiği geçmiş hesaplaşmalarının yoğunluğunu bu başarısız gönül ilişkileri oluşturmaktadır.

Romanın ismiyle de kadın-erkek ilişkilerine gönderme yapılıyor olma ihtimali, romanda bu temaya ne kadar önem verildiğinin bir işareti gibidir. Yıldız Ecevit'in *Tutunamayanlar* romanı ile benzerliklerini tespit ettiği²⁶² 18. yüzyıl Fransız yazarı Choderlos de Laclos'un *Tehlikeli İlişkiler* (*Les Liaisons dangereuses*) isimli mektup romanının *Tehlikeli Oyunlar*'la isim benzerliği bulunmaktadır. Bu roman sevgi, vicdan, irade ve cinsel arzular arasında yaşanan çelişkiler etrafına kurulu aşk ve entrika öyküleri ile doludur.

Oğuz Atay'ın ilgi duyduğunu da bildiğimiz ünlü Alman düşünür Friedrich Nietzsche'nin erkeği oyun oynamak isteyen bir çocuk, kadını ise oyun nesnesi olarak nitelediği, romanımızın ismini çağrıştıran şu sözleri dikkate değerdir: "İki şey ister gerçek bir erkek: tehlike ve oyun. Bu yüzden ister kadını, en tehlikeli oyuncak olarak."²⁶³ Hem bu sözler hem de Nietzsche'nin kadınlara karşı genel olumsuz yargıları, romandaki kadın meselesine yaklaşım tarzına uygun düşmektedir.

Oğuz Atay'ın diğer eserlerinde -özellikle de *Tutunamayanlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'da- olduğu gibi, bu romanda da kadına bakış açısı son derece olumsuzdur. Roman boyunca kadınlarla ilgili negatif ifadeler bu olumsuz bakışı desteklemektedir. Romanın belki de tek olumlu kadın tipi, zavallılığından dolayı insanda acıma duygusu uyandıran Nurhayat Hanımdır ki, onun da gerçekliği şüphelidir.

Hikmet'teki bu negatif tutumun arkasında ise kadınlar yüzünden çekilen sıkıntıların yattığını düşünmek mümkündür. Hikmet'in "Kadınlar aptaldır albayım."

²⁶² Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 247.

²⁶³ Friedrich Nietzsche, **Böyle Söyledi Zerdüşt: Herkes İçin Ve Hiç Kimse İçin Bir Kitap**, Çev. Mustafa Tüzel, 9. bs., İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2016, s. 60.

(s. 279) sözünün arkasında, “Kadınlar yüzünden çok çektim.” (s. 316) yatmaktadır. Kadına yakıştırılan olumsuz sıfatlar roman boyu tekrarlanmakta, hatta romanın son cümlesinde bile yoldan geçen genç bir erkek, izledikleri filmi anlamayan kız arkadaşına “aptal” demektedir.

Kadın-erkek ilişkilerinin öyküde kapladığı yerin genişliği ve kadınların “aptal” olduğuna ilişkin ifadeler²⁶⁴ göz önüne alındığında romanın bitiş cümlesinde böyle bir ifadenin tesadüfen geçtiğini düşünmek pek mümkün değildir. Erkeğin kadına karşı zayıflığı, cinsel arzuları yüzünden gülünç duruma düşmesi de, Hikmet’in ayıp ve utanç duygusuyla karışan öz memnuniyetsizliğinin ve kadınlara olan öfkesinin nedenlerinden birisidir:

“Babamın gülünçlüğüne de dayanamıyordum; onun yüzünden herkes sanki benimle alay ediyordu. (Başkalarına anlatırsın bunları canım.) Kadınlara gülünç bir istekle bakıyordu babam; ben de ona mı benzedim Bilge? (Kızı üzeceksin) Peki, peki. Onun gibi olmak istemediğim için, gülünç olmaktan korktuğum için... (Sus.)” (s. 316)

Hikmet Benol’un gecekondudaki komşuları, romanda gerçekliği şüpheli kılınan kahramanlardır, ancak Hikmet’in gecekondu dışındaki hayatına ait insanlar, onun akrabaları, arkadaşları, hayatına giren kadınlar vd. daha gerçekçi bir profil çizmektedirler. Bunların arasında en çok öne çıkan ve gerçeğe en yakın duranlar, Hikmet’in hayatına girmiş en önemli iki kadın olan Sevgi ile Bilge’dir. Bu kadınların isimleri de yine bilinçli bir şekilde seçilmiş gibi görünmektedir. Sevgi, Hikmet’in sevgiyi bulamadığı eski karısıdır. Hikmet’in Sevgi’den ayrıldıktan sonraki sevgilisi olan Bilge ise çokbilmiş, ancak gerçek bir bilgeliğe erişememiş bir kadın şeklinde tasvir edilmektedir. Kendi kültürüne ait unsurları küçümseyen, Batı hayranı, ukala bir kadındır. Bilge’nin realist ve rasyonalist kişiliği karşısında Hikmet’in oyun (hayal) dünyasından çıkamaması, aralarında uyumsuzluğa ve ayrılığa neden olmuştur.

²⁶⁴ “Aslında, bu ‘macera’ sözüne de kızılıyordum. Aptal bir kadının peşine düşmekten başka macera yok muydu?” (s. 362)

Ancak ne kadar eleştirse de, Hikmet bu kadını hâlâ sevmekte ve ayrı olmalarından dolayı acı çekmektedir. Bilge'ye yazdığı bir mektupta ona olan duygularını açıkça dile getirir:

“Belki sana bu satırları yazmamalıydım. Belki de dönel bir yüzeyin, ekseni etrafındaki hareketi sırasında çeşitli ışık kaynaklarından beslenmesi olayında görüldüğü gibi benim bir an süren ışıltımın yansımalarını artık ilginç bulmuyorsun; görüntümün gerçekliğine inanmıyorsun. Fakat seni seviyorum. (Bu sözü bir yere sıkıştırmaya mecburdum.) Düşünmek ve yansımak anlamlarını birlikte ifade eden ‘reflection’ kelimesini kullanmak isterdim burada. Fakat aslında, seni görmediğim zamanlarda yansımalarımın gerçekliğine ben de inanmıyorum. Belki benden artık nefret ediyorsun; belki de unuttun beni. Düşünce ve eylemlerin her an sonsuz değişik görünümlere bürünebileceğini bilen bir insan olarak, senden kararlı bir düşünceye benzeyen yansımaları nasıl bekleyebilirim? Beni görmek istiyorsan, yarın saat ikiden altıya kadar evdeyim. Seni seviyorum. Hikmet.” (s. 328)

Ne Sevgi ne de Bilge ile olan ilişkisinde de aradığı mutluluğu bulamayan Hikmet, oyunlarına hayatındaki bu gerçek insanları da dahil etmek, onları oyunlarında istediği gibi oynatarak yaşamında gerçekleştiremediklerini oyunlarla telafi etmek istemektedir.

“‘Kimse karışamaz,’ diye mırıldandı Hikmet. Böyle bir kanun icat olmadı. Bütün bunlar benim hayalimin ürünleri; kimseye zararı yok. Önce Bilge’yi çağırırım: Bilge buraya gel! Geldi. Kucağıma otur. Oturdu. Bu yaptıkların doğru mu Bilge? Doğru değil Hikmet, haklısın. Olmadı, beceremedim. Git şimdi Bilge. Ben çağırınca gelirsin. Bana önem vermiyorsun Hikmet; hayalinin oyuncağı yaptın beni: Sana hak vermek de yetmiyor. Yetmez. Ne yapmalıyım Hikmet? Hiç bir şey yapma, bekle. Gözlerimi kapıyorum, sana geliyorum. Başka bir şey düşünmüyorum. (Düşünme.) İlk geceyi düşün: Sen istersen her şeyi yaparsın Hikmet. (oluyor.) Sen istersen her şeyi yaparsın Hikmet. Bilge’nin sesini düşün. Canım Bilge! (Bilge’nin yüzünü düşün.) Sen istersen her şeyi yaparsın Hikmet. Yapamam. Yaparsın canım. Yapamam Bilge. (Uzatma, hayal kaybolacak.)” (s. 316)

Ancak Hikmet, “hayalinin oynacağı” yaptığı insanların gerçek bir kimlikleri olduğu için oyunlarında onları istediği gibi yönetemez. Zira hayallerinde bile olsa, onlarla ilgili yok saymadığı gerçekler, Hikmet’i rahatsız etmekte ve onları arzuladığı şekilde düşünmesine engel olmaktadır. Hayatın keskin gerçekleri, en çok bu iki kadınla ve özellikle de Bilge ile ilgili durumlarda Hikmet’in hayal dünyasına müdahil olmakta ve onun oyunlarını bozmaktadır. Kadın, gerçeğin en kuvvetli ve negatif ifadesidir romanda. Hikmet, Bilge’ye bir mektup şeklinde yazdığı aşağıdaki satırlarda hayallerinin gerçeklikle çatışmasını şu şekilde dile getirmektedir:

“Sevgili Bilge, sen yanımda olmadığın zaman seni düşünmek gerçekdışı bir olgu. Ben gecekondudaki varlıklarla (soyut bir kavram olsun diye varlık dedim) birlikte yaşamak istiyorum. Ben birlikte yaşadığım varlıkları ayrıca birer ‘kavram’ olarak düşünmek istemiyorum. Gönlümün rüzgarına kapılıp gidiyorum. Bunun dışında, bulanık hayaller var kafamda. Bu hayalleri bazen Hüsamettin Albay ya da Nurhayat Hanımla karıştırdığım oluyor; fakat, istediğim gibi düşünüyorum bu insanları. Sen olduğun gibi yaşamak istiyorsun kafamda: Bir varlıkkavram olarak çıkıyorsun karşıma. Yaşanırken düşünülmesi ve düşünürken yaşanması gereken bir mesele olmak istiyorsun. Bilge’yi, senin gibi düşünmemi istiyorsun. Nasıl olur? Yani albayı da kendimi onun yerine koyarak mı düşüneceğim? İşte bu nedenle kurmak istediğim dünya senin yüzünden yıkılıyor; bütün oyunlar anlamını kaybediyor.

Sevgili Bilge, işte bu yüzden hayal ve gerçek, benim onlara verdiğim anlamları kaybetmek üzere. Sen, yaşadığım bir gerçek misin? Yoksa, bir zamanlar yaşamış olduğum bir rüya mısın? Yoksa ikisi de değil misin? İlk gençlik günlerimin bir efsanesi misin yoksa ey esrarlı kadın?” (s. 327)

Hikmet’in gerçeğe çatışmasını, romandaki iki kadın karakter üzerinden okumak mümkündür. Bu kadınlar gerçek hayatın acı yüzünü Hikmet’in yüzüne vurmaktadırlar. Bu nedenle Hikmet, ne evlenip ayrıldığı kadın olan Sevgi’ye, ne de aklından bir türlü çıkaramadığı Bilge’ye olumlu hislerle yaklaşamaz [“Bilge aptaldı.

Sevgi aptaldı.” (s. 107)]. Bu kadınlar Hikmet’in oyunlarına ayak uyduramamıştır. Hikmet’in özel hayatında yaşadığı hayal kırıklıkları, onun kadınlara karşı genel bir tepki oluşturmaya sebep olmuştur. Hikmet, kötü oyunların mekanı olarak gördüğü dış gerçekliğe ait olan kadınları, iç dünyasındaki oyunlardan uzak tutmak ister.

Erkeğin kendi cinsel arzularından dolayı küçük düşmüş ve zayıf hissetmesini, kadınlara karşı öfkeye dönüştürmesi, romanda kadını nesneleştiren (“Dalğanın bu etek beni anlayacak, hay Allah! Karşıya geçti, belki bu yaklaşan etek kurtarır”(317)], “şey” leştiren ifadelerde karşılığını bulmaktadır. Hikmet’in, vapurda seyrettiği kadınlarla hayalî konuşmalar gerçekleştirdiği, virgüllü cümlelerle kesintisiz devam eden bilinçakışında bu durum açıkça görülmektedir:

“(…) elinde neden o korkunç dergiler var güzel şey, neden o kahrolası kitaplara bakıyorsun? mesela canım, Kant’ı filan tutamaz mıydın güzel parmaklarının arasında? okuyamam anlamam diyorsun, zarar yok, ben de okuyamıyorum, ben de anlayamıyorum, fakat düşün bir kere: Binlerce yüz binlerce güzel şey elinde Kant’la görünse ne müthiş bir sükse olur değil mi canım? istatistik diyorlar bir bilim varmış, duymadınsa benden duy, elbette yüz bin güzel şeyden birkaçı merak eder felsefeyi sonunda diyorlar, zarif parmaklarıyla Kant’ın sayfalarını karıştırır, hattâ içlerinden okuyanlar bile çıkar, neden felsefeyi reddediyorsun? Kant’ı resimli roman biçiminde sana sunmak çok zor güzelim, (...) bizim bir arkadaş vardı, kadınlara kendini acındıracaksın diye öğüt veriyordu bana, çok üzülüyorum -ne yapacağımı bilmiyorum- yalnız kaldığım için intihar etmeyi düşünüyorum diye dert yandı mı bütün kadınlar ağına düşüyormuş, sonra bir yanlışlık oldu: Bu arkadaş -başımız sağ olsun- intihar etti, benim de korktuğum anlar oluyor, insan bu güven olmaz, pencere bu kadar yakınsa ve iki adım daha atınca denize düşmek ihtimali varken, korkmayın canım şey, sizi elde etmek için yalandan söyledim, ben ölür müyüm? ha-ha, vicdan azabı rolünde yaşamak niyetindeyim, (...)” (s. 320-21)

Alıntılanan pasajdaki “canım şey” ifadesi Hikmet’in kadınlara karşı çift-değerli yaklaşımını ifade etmektedir: kadınları seven ve onları cinsel bir obje olarak değersizleştiren iki farklı ruh hâlini... Yine aynı parçada Hikmet’in, kadınların Kant okumamasından yakınması, onun kadınların kültürsüzlüklerinden şikayetçi olduğunu

gösterir. Eski karısı Sevgi de aşağı yukarı böyle bir kadındır, ancak onun aşık olduğu asıl kadın olan Bilge, Sevgi’den oldukça farklı bir profil çizmektedir.

Sevgi kitaplardan anlamayan aptal bir kadın (s. 106), Bilge ise üniversitede felsefe okumuş, yabancı dil bilen entelektüel bir kadındır. Ancak Hikmet için o da *çirkin bir küçük burjuva* (s. 127) olmaktan öteye gidemez. Bu iki kadın birbirlerinden son derece farklı olmakla beraber, Hikmet ikisinin yanında da kendisini yetersiz hissetmektedir; Sevgi maddi beceriksizliklerinden, Bilge ise alaturkalığından dolayı Hikmet’e aşağılık hissi verirler. İkisi de, kendisiyle ilgili acı gerçekleri Hikmet’in yüzüne vurmaktadırlar. Bu nedenle her ikisine de öfkeli Hikmet, hayata yenildiği gibi kadınlara da yenilmiştir. Gerçek hayatta ne memnun etmeyi ne de karşı koymayı beceremediği bu kadınlara karşı tek silahı, onlardan hayal hayal dünyasında intikam almaktır:

“Sevgi, kendi bildiği gibi yapardı çayı, işte en çok buna içerlerdim albayım, insan yerine koyup bir söz etmezdi, göstererek öğretirdi, ha-ha, ben de domuzun biriydim albayım, onu hayalimde kötü durumlara düşürerek intikam alırdım, işte bardaklar bitti albayım, ilk temiz suyla bardaklar yıkanır, neler biliyorsun sen diye beni överdi Sevgi, ben de şımarırdım albayım, yemekler üzerine fikirler yürütmeğe kalkardım, hep hayal kırıklığına uğradım, bırak da istediğim gibi pişireyim gözleriyle bakardı bana, tabakları birbirine çarparsan albay da anlar durumu, anlamasın diye arada bir seslenirim, krikkraklar nerede albayım? Sanki işin sonuna gelmişim gibi yaparım, biraz dolap kapağı gürültüsü, bu arada tabakları yerleştirmeli, en çok onlar ses çıkarır, tencereler kaymazlarsa gürültü etmezler, onlarla konuşuyordum, sayın tabaklar diyordum bana yardım edin de Sevgi beni sevsin (...)” (s. 83-84)

“‘Bizim oyun ne oldu?’ diye sızlandı Hüsamettin Bey. ‘Bırakalım oyunu albayım; Hikmetle Bilge’yi yazalım. Hep birlikte yazalım. Gidip Bilge’yi getireyim de ona gününü gösterelim albayım.’ Ayağa kalktı.

‘Nereye gidiyorsun?’ diye telaşlandı ihtiyar adam. Hikmet, kötü kötü güldü: ‘Merak etmeyin albayım; öfkeme aldırmayın. Ben onun yanına gidince köpek gibi olurum şimdi. Süt dökmüş kedi gibi olurum. Bütün böyle şeyler gibi olurum. (...)’” (s. 278)

Ancak romanda kadına karşı takınılan aşağılayıcı tavrı, yalnızca intikam arzusu ile açıklamak mümkün değildir. Zira Hikmet, çevresindeki bütün kadınlara karşı benzer bir bakış açısı taşımaktadır. Hikmet'in, kadınlara cinsel açıdan yaklaşımı, sadece engel olamadığı şehvet duygusuyla sınırlı kalmaz.²⁶⁵ Onları kolaylıkla cinsel organlarına, beden şekillerine indirger. Nitekim ilk gördüğü andan itibaren Bilge'ye ve evlendiklerinde eski karısı Sevgi'ye karşı da benzer bir tutum içerisinde olmuştur.²⁶⁶ Hikmet'in kadınlarla ilgili gizli düşüncelerini böylesine açık ve dürüst bir şekilde itiraf etmesini, yazı aracılığıyla gerçekleştirdiği büyük oyunun temel amaçlarından biri olan “insanın kendiyle hesaplaşma meselesi”nin bir parçası olarak düşünmek mümkündür.

“Beni pek seviyorlardı bu Sevgininarkadaşları. Şakalar yapıyordum onlara; sarsıla sarsıla gülüyorlardı ve etekleri de açılıyordu bu arada. Sizi şeyler sizi, diyordum onlara içimden. Pencereye giderek görüntülerini seyrediyordum camda. Seni düşünmüyordum Bilge; fakat, birden kapıda görüldüğün zaman. (senden çekiniliyordu). Bilge, Bilge. Tarık Bey, ‘Efendim?’ dedi. ‘Bir şey söylemedim’ Sevgi, karnınız acıktı mı çocuklar? Dedi. Biz. Ben. Bilge. Ben, Sevginin iki üç arkadaşını birden düşünüyordum, gazetemın arkasında. Kumaş parçalarından abajur yapıyordunuz Sevgi ile birlikte. Çirkin. Küçük burjuva. Pantolon giymiştin. Dizlerini kaldırmıştın hafifçe. Bacaklarından karnına doğru bir V olmuştu. Keskin bir V. Bense kara W’ler düşünüyordum. Ortalık karanlık W’ler. Saçların o zaman uzundu. Yüzün görünmüyordu. Abajur ‘hobi’si yapıyordun. Yakınımda duruyordun. Neden olmasın? diye geçirdim içimden; fakat pantolon, düşünceyi güçleştiriyordu. Karşıdaki balkona baktım, bekledim. Evin kızı, nasıl olsa çamaşırları toplamaya çıkacaktı. Onu düşünmek istemiyordum, çünkü seni düşünüyordum aynı zamanda. Daha ilk günden sana ihanet etmek istemiyordum.

²⁶⁵ “HİKMET IV: Hikmet V’ten bahsetmeye kimsenin hakkı yoktur. O alçak bir şehvet düşkünüdür, sapıktır. Bilge’yi mahvetmiştir. İnsanlara 4 km uzaktan ikinci dereceden bilinmeyen kuvvetlerle işkence etmekten hoşlanmıştır. Bilge’ye böyle işkenceler yapmıştır. Sevgi’yle evliyken Bilge’nin bacaklarına bakmıştır. Bilge’yle dolaşırken sokakta gördüğü kızların bacaklarına içi gitmiştir. Kiminle birlikte olmuşa, ötekinin bacaklarına bakmıştır.” (s. 380)

²⁶⁶ “Karım güzel değildi albayım. Ben de değildim. Fakat, nasıl anlatsam, ‘benim’ karımdı, canlı bir varlıktı. İnsan, evine bir biblo alınca bile kendisini bir başka hisseder değil mi? Üstelik bu yumuşak biblo, konuşuyor: ‘kocacığım’ diye çevremde dönüp duruyordu.” (s. 30)

Balkona çıktı. Sana doğru bakıyormuş gibi yaparak, senin üstünden oraya bakıyordum gene de. Balkona çıktı. Küçük bir ‘şey’ çamaşır topluyordu: Bir w. Hava hafifçe karardığı halde ışığı yakmamıştım. Küçük w’nin bizi görmemesi gerekiyordu. (...) Sevgi’nin arkadaşları can sıkıcı bir W’ler korosuydu.” (s. 127-28)

Hikmet, bir ara hayalinde ‘meçhul’ bir kadın yaratıp bir süre kendisini onunla oyalamaya çalışsa da, bu hayalî kadına arzularının istediği derecede bir gerçeklik kazandıramadığı için fantezilerini gerçek kadınlara yönlendirir (s. 123-25). Romanda yalnızca öykünün başkahramanlarından olan kadınlar değil; gecekondu çevresinden olmayan, yani burjuva yaşamına dahil olan ve bir gerçekliği bulunan bütün kadınlara karşı negatif bir yaklaşım görülmektedir. Sevgi’nin babası Süleyman Turgut Bey’in; zayıf, solgun ve soğuk bir yaratık olarak gördüğü karısı Leyla Nezihi Hanım’ın kendisinden ayrılmak istediğindeki duyguları, romanda kadına karşı oluşturulan kötü bakışın bireysel tecrübelerden kaynaklandığını gösteren bir başka örnektir:

“Süleyman Bey, bir ara yalvardı; sonra, bir sonuç alamayınca, zayıflık gösterdiği için kendine kızdı. Daha büyük bir hırsla saldırdı karısına. Bu zayıf, bu soluk, bu yerinden kalkacak hâli olmayan, bu fransızca roman okumaktan başka bir şey bilmeyen kadın, nasıl olur da bu kadar direnebilirdi? Bu kuvveti nasıl bulabilirdi? Süleyman Turgut Bey o anda karısından ve onunla birlikte bütün kadınlardan, erkeğe zayıflığını hissettiren bütün budala ve inatçı kadınlardan, yani bütün kadınlardan, hepsinden, hepsinden nefret etti. (...) bütün bu sahteliklere düşmesine sebep olan kadınlardan, yani bütün kadınlardan, karısından, bu evden ve yapmış olduğu her şeyden nefret etti.” (s. 180)

Süleyman Turgut Bey’in bütün hatalı davranışlarına rağmen, sonunda haksızlığa uğramış durumda kalan yine o olmuş ve okurun gözünde tamamen haksız konuma düşürülmekten kurtarılmıştır. Leyla Nezihi Hanım ve kızı Sevgi’nin başka insanlar tarafından da soğuk bulunup sevilmemeleri, Süleyman Turgut Bey’in davranışlarını bir dereceye kadar makul göstermektedir. Zira Sevgi, ilerde Hikmet’le evlendiğinde bu soğuk yapısı ile Hikmet’i de büyük bir hayal kırıklığına uğratacaktır.

Romanda, kadın tarafından haksızlığa uğrayan erkeğin asıl dramını ise Sevgi'nin aile dostlarından olan Selim Bey'in eşi ile olan hikayesi vermektedir.

Selim Bey, kendisini terk edip bir başkasına kaçan eşi Nazlı'nın acısını içinden atamadığı için yıllarca tren istasyonuna gidip diğer yolculara ve istasyon görevlilerine yolcusunu bekliyor rolü yapmış, bu oyunla kendini avuturken içten içe karısının dönmesini beklemiştir. Selim Bey'in, iki sene sonra eve dönen eşine yaklaşımı öylesine hassas ve duygusaldır ki, okurun bu iyi kalpli, sevecen erkeğin karşısındaki kadının bencilliğini hissetmemesi mümkün değildir. Selim Bey, karısına evden uzakta olduğu iki yılın hesabını sormadığı gibi, bu zamanda neler yaşandığı konusundaki merakını gizlediği için yine kendisini suçlu bulacak kadar da ince düşünceli bir tavırla şunları söyler: “Onun iki yılını yok saymakla, onun bu yıllarda neler hissettiğini bilmek istememekle, çok sevdiğim bir insana da bir bakıma hürmetsizlik etmiş oldum.” (s. 208)

Romanda kadın, bilhassa da evlenilen kadın, erkeği arkadaşlarından, ideallerinden, hayatından koparan ve onu belli bir yaşam şekline girmeye zorlayan kişi olarak yansıtılmaktadır. *Tutunamayanlar*'da Turgut Özben'in karısı Nermin ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'da Coşkun'un karısı Cemile de tıpkı Sevgi gibidirler: burjuva yaşam düzenine gönülden bağlı, kuralcı ve heyecansız kadınlardır hepsi. Erkeğin özgürlüğüne engel olan, onu anlamayan ve mutsuz eden kadınlardır. Bu eserlerde evlilik, Oğuz Atay'ın erkek başkahramanlarının ikiye bölünmüş ve sahte bulduğu burjuva yaşamının zorunlu kılındığı bir müessese olarak gösterilmektedir.

Ancak *Tehlikeli Oyunlar*'da, Atay'ın adı geçen diğer iki kitabına göre, kadın-erkek ilişkileri daha fazla ön planda tutulmaktadır. Hikmet, sık sık kadınlarla ilişkilerinde yaşadığı hayal kırıklıklarından bahsetmektedir. Özellikle Bilge ve Sevgi etrafında dönen bu başarısız ilişkileri, oyunları ile kendi isteği şekilde değiştirmek ister Hikmet. Ancak kendini hayatındaki kadınlardan o kadar geri kalmış hissetmiştir ki, onu gülünç ve yetersiz hissettiren bu kadınlar, bir şekilde Hikmet'in hayallerine bile girip onu rencide etmeyi başarırlar. Hikmet oyunlarında dahi olsa kölesi gibi oynatmak istediği bu iki kadına bir türlü üstünlük sağlayamaz:

“Bir türlü sonuna gidemiyorduk rüyalarımızın. Korkuyorduk. Korkuyordum. Hayallerinde bile korkar mı insan? Hayallerinde bile kadınlar, insanı azarlar mı? Hayallerine bile hükmedemez mi insan? Böyle yerleri atlıyordum neyse; bazı ayrıntılara girmiyordum. Oysa, ayrıntılara inilmezse sonuca nasıl ulaşılabilir? Hiç bir yere ulaşamıyordum. Başarısızlığın yarattığı öfke yüzünden hayallerimin düzeni bozuluyordu: Pusuda bekleyen kötü hayaller, eziyet eden görüntüler birden saldırıyordu üstüme. Yarım kalmış işkenceler, artık sıralarının geldiğini düşünerek ortaya çıkıyordu.” (s. 156)

Bilge sağlam bir kişiliğe sahipken Hikmet, kendini hep bir oyunun içindeki oyuncu ya da seyirci gibi hissetmektedir. Kendinden emin, kararlı tavırlarıyla Bilge ne kadar gerçekse kendi hayal dünyasında yaşayan ve iş gerçek hayata geldiğinde nasıl davranacağını, ne yapacağını bilemeyen Hikmet, kendini o kadar sahte hisseder.²⁶⁷ Daha önce de bahsettiğimiz üzere, Hikmet’in oyun dünyasına dahil olan hemen herkesin katıldığı “Son Yemek”te Bilge yoktur. Romanın en rasyonel ve gerçeklere en yakın kişisi olarak çizilen ve Hikmet’in oyunlarını yıkmakla suçlanan Bilge, belli ki bu son oyundan dışlanmıştır. Kendine has düşüncelere ve karaktere sahip olan; ayrıca Hikmet’in kadınlarda hep arzuladığı üzere, kültürlü bir kadın olan Bilge, onun oyun dünyasındaki bir “köle” olamadığı için Hikmet’in öfkelerini toplar:

“(…) Sevgi, gözleriyle konuşurdu albayım; Bilge de saçma kelimelerle konuşuyor. Ona bağırdım albayım, saçmalama dedim.’ ‘Ne yaptı ki?’ diye sordu Hüsamettin Bey. ‘Saçmaladı albayım. Daha ne yapsın? Akıllı uslu gidiyor, sonra bir yerde saçmalıyor albayım: Yani bana karşı çıkıyor. Kendine göre düşünceleri varmış. Ben seni bunun için mi tuttum? diyorum ona.

²⁶⁷ “Hikmet kızdı: ‘Ben bir aydır prova yapıyorum; gene de seni görünce ne yapacağımı şaşırdım. Sen, nasıl oluyor da hep aslına sadık kalabiliyorsun? Neden hiç şaşırmıyorsun? Sen her zaman Bilge gibi davranmayı biliyorsun. Bana aşağılık duygusu veriyorsun. Ne işin var benim yanımda?’ ‘Gideyim mi?’ diye çekinerek sordu Bilge ve Hikmet’in gözlerine baktı. ‘Hayır,’ dedi Hikmet kesinlikle. Ben sahteyim, Bilge gerçek; onun her sözü yerini buluyor. İnsan talim filan yaparak yürütemez kişiliğini. Ne acıklı.” (s. 452)

“Üşüyorum albayım, aceleden ceketimi giymeyi unutmuşum. Bakın ben de bu konularda akıllı değilimdir işte: Sokağa nasıl çıkılacağını bilmem mesela. Bende hayat bilgisi zayıf albayım. Bilge bunları bilir, bu bakımdan akıllıdır; birlikte olabilseydik, insanlık çok yararlanacaktı bundan.” (s. 461)

Havada yumruğunu salladı: ‘Hepinize göstereceğim: Bir köle tutacağım kendime. İnsan hakları filan vız gelir bana. Ulan köle, diyeceğim: Ben Napolyon muyum? Napolyonsun generalim, diyecek. Yalan söyleme köle diyeceğim, değilim. Napolyonsun diye tutturacak, burnumdan getirecek. Değilim diye tepineceğim; sen aşağılık bir kölesin. (...) Fakat... bir de sonunda bıcarsa ve peki Napolyon değilsin derse, onu gerçekten kovacağım. Dünyada köle mi kalmadı? Benim gibi köle bulamazsın diye çırpınsın bakalım. Kölenin iyisi kötüsü olur mu? En iyi köle, aslında en kötü köledir. Cahil olsun zararı yok. Bir iki karşılık vermesini öğrenecek zaten. Nedir ki bu kadcık bilgi? İngilizce biliyor musun köle? diye soracağım, yes diyecek o kadar. ‘Here I come’ doğru mudur üstadım diyeceğim. Yes diyecek. Bu kadar kolay işte. (...)’” (s. 288)

Sevgi ile Bilge’nin gerçekliğinin hayali, Hikmet’in oyunlarını bozmaktadır. Ancak Hikmet son âna kadar, onları oyunlarına uydurmak konusundaki mücadelesinden vazgeçmez. Romanın sonlarına doğru ikisiyle aynı zamanda karşı karşıya gelen Hikmet’in, bu kadınlara istediği rolleri oynatma konusundaki ısrarı, onun oyunlara bağlanmasındaki asıl nedenin, kontrolünden çıkan bir hayat gerçeğini kabullenememe duygusu olduğunu açıkça göstermektedir:

“‘Günün birinde istediğin gibi birini bulacaksın,’ dedi Bilge. ‘Seni anlayacak ve durmadan hak verecek sana.’ ‘Evet. Durmadan başımı sallayacak bana. Hiç sormayacak. Biz senin gibi değiliz Bilge; biz doğuluyuz. Bizde sorgu sual yoktur. Bizde usta-çırak ilişkisi vardır. Ustanın gücü tartışılmaz. Usta önünde engel tanımaz; çünkü, başka türlü yaratamaz. Kırk yıl ağzını açmadan ustasına hizmet edenler vardır bizde. Bu arada kişiliğini kaybetmekten korkmayacaksın; işte o zaman gerçek kişiliğini bulacaksın.’ ‘Hayır ben bunu yapamam,’ dedi Bilge, ‘Kimse yapamaz.’ ‘Siz Batılılar anlayamazsınız bunu,’ dedi Hikmet. ‘Ben neden Batılı oluyormuşum?’ diye direndi Bilge. ‘Nedeni yok. Ben öyle karar verdim. Ben ustayım. Sen de çırak oldun.’ ‘Neden?’ diye karşı çıktı Bilge. ‘Oyun öyle gerektiriyor. Sana verilen rol böyle.’ ‘Göreceksin, bir gün bırakacağım seni,’ dedi Bilge. ‘Hayır, yapamazsın: ‘Terkeden kadın’ rolü verilmedi sana oyunda.’ (...) İşte Bilge kapıda, Bilge, Bilge, neden beni yalnız bıraktın? Bırak gitsin, diyor Sevgi. Sevgi kazandı. Hayır, olamaz. Buraya gel Bilge. Beni yalnız bırakma. Hayır gidecek, diyor Sevgi. Kimse rolünü ezberlememiş. Bu ne biçim tiyatro? Sevgi ayağını yere vuruyor, burada kalmaya hakkı yokmuş Bilge’nin. Bunu kim

öğretti sana? Kimse bir şey bilmiyor. Bağırma. Bağırdım mı? Duymadım da. Hayır, konuşmadım; sustuğum için oyunu bozdu. Bazen de susmak bilmem. Bilge, Sevgi'nin davranışını çok çirkin buluyormuş. İkinizden de nefret ediyorum. Bilge gidiyor. Bilge, Bilge, neden yalnız bıraktın beni? Kimseyi görmek istemiyorum. Artık ölmek istiyorum. Her şey çok karıştı albayım. İsteddiğim gibi olmadı albayım. Yanlış zamanda sahneye çıktılar. Artık aklıma bile hükmedemiyorum. Beni dinleyen kalmadı albayım. Artık dayanamıyorum.” (s. 455, 460)

Romandan alıntılanan kesitlerden kolayca anlaşılabileceği üzere, Bilge'nin kendisini terk etmesi, Hikmet'in kendi kontrolü dışında gelişen acı bir gerçektir. Hikmet, engel olamadığı bu durumu oyunlarında düzeltmeye çalışsa da gerçeğin ağırlığı kendini ortaya koyduğunda oyunları yıkılacaktır. Alafrangalıkla, kendi bildiği gibi davranmakla suçladığı Bilge'ye karşı olan öfkesi, onu bir köle, oyunlarının kuklası yapma arzusu, esasında sevdiği kadından ayrılmanın ve bu konuda elinden hiçbir şey gelmemesinin çaresiz üzüntüsünden kaynaklanmaktadır. Romandaki oyun-gerçek çatışması, Hikmet'in bu büyük aşkıyla arasına da girmiş ve ondan ayrılmasına neden olmuştur:

“‘Bu oyunlardan usandım,’ dedi Bilge. ‘Gerçek biri olmak istiyorum senin için. Yaşadığımı anlamayı, odada dolaştığım sırada beni görmeni, bir takım dertlerim olabileceğini hissetmeni istiyorum. Bana bakmanı istiyorum. Oysa sen, yalnız kafandakilerle ilgilisin; beni görmüyorsun.’ Gözleri dolmuştu: ‘Göreceksin, bir gün bırakacağım seni.’ Hikmet düşündü. Bir süre sonra, ‘Evet,’ dedi mırıldanır gibi. ‘Bilge, Bilge, neden beni yalnız bıraktın? Evet, olabilir.’ Gözlerini yukarı kaldırdı. ‘Neden beni dinlemiyorsun?’ dedi Bilge; gözlerinden yaşlar akıyordu. ‘Üzülüyor albayım,’ dedi Hikmet çok yavaş bir sesle, ‘Beni bırakacağı için ağlıyor.’ ‘Bu albaydan da usandım artık,’ diyerek ağlamağa başladı Bilge, ‘Nerede olduğumu bilemiyorum artık.’ ‘Sizi de elimden almak istiyor albayım, dul kadını da: Kutsal üçlemeyi bozmak istiyor. Bütün bunlara inanmıyor. Yaşamak istiyor albayım: Beni de dünya nimetlerinden biri gibi görüyor. Yaşantısına yeni bir heyecan katmak istiyor: Solup giden aşkıma ağlıyor. Oyunun dışına çıkıyor, beni de çıkarmak istiyor. Sonra da beni bırakıp gidecek albayım. Kendi yerine bir şey bırakmadan gidecek. (...)’” (s. 455-56)

Romanda en detaylı anlatılan kadın kahraman ise Hikmet'in eski eşi Sevgi'dir. Sevgi'nin hayatının anlatıldığı ikinci bölüm, biyografik anlatı yöntemiyle kaleme alınan ilk kısımdan ("Sevgi Vesaire") başlayarak, yine Sevgi'nin hayatı çevresinde yaşananların anlatıldığı bundan sonraki üç başlık ("Selim Bey", "Mum Işığı" ve "Mücevherler"), romanda modernist bir üslupla oluşturulan genel anlatı tarzının dışına çıkılarak, klasik anlatı geleneğinin kurallarına uygun bir formatta yazılmıştır. İkinci bölüme hakim olan gerçekçi roman üslubu, bir yandan romanın çoğulcu yapısı gereği kullanılan farklı anlatım tarzlarından birini oluştururken, bir yandan da bu üslubun parodisine dönüşmektedir.

Ancak bu bölümün Sevgi'yle ilgili olarak seçilmiş olmasının Sevgi karakteriyle bir ilgisi bulunduğunu düşünmek de mümkündür. Nitekim Atay'ın estetiğinde, anlatım tarzı ile içeriğin birbirlerine uyumlu olması son derece önemlidir. Sevgi'nin böylesine düz, sıradan bir anlatım şekli ile kaleme alınmış olması, Sevgi'nin soğuk ve heyecansız karakterinin yanı sıra Atay'ın eserlerinde kadının genel konumunun bir uzantısı olarak görülebilir. Bu konumlandırmada, romantik idealleri, hayalleri ve oyunları olan erkeğin karşısında, burjuva yaşam düzeninin koruyucusu olan bir kadın durmaktadır. Hikmet'in kadınlarla ilgili duygu ve fikirleri, oyunlarına katılmasına izin vermediği Bilge'ye yaptığı açıklamalarda son derece net bir şekilde verilmektedir:

"Sen de bu oyundan günün birinde bıcarsın. Çünkü kadınlar uzun süre oyunlarla oyalanmazlar, çünkü gerçekçidirler. Bir gün bizi eski horgörölmelerimizle, aşağılanmalarımızla, hiçe sayılmalarımızla, adamdan sayılmamalarımızla, haklı ya da haksız küçük görölmelerimizle ve daha kötüsü bütün bunların intikamını alamamış olmamızla başbaşa bırakıp gidersin. (...) Kadınlarla oynanmaz; hemen canları sıkılır. Bir kere, rollerini ezberlemezler; sonra, 'Sen gerçekten oynamak istiyor musun canım?' diyerek insanın aklını karıştırırlar. Her oyunu bir tartışma konusu yaparlar; akılları yatmadan rollerini katiyen oynamazlar. Biz onları kafamızdaki oyunlara uydurmağa çalışırken onlar -kafaları olmadığı için- bizi hayata uydurmaya çalışırlar. Oysa bizim hayatla görölecek hesabımız vardır." (s. 149-150)

Sevgi'nin yaşantısı verilirken kullanılan anlatım tarzı, Sevgi'ye Hikmet'in duygu ve düşüncelerinden sıyrılmış objektif bir gözle yaklaşma isteği olarak da değerlendirilmiştir. Ancak bu yöntem ile Sevgi'nin, iç dünyasına girilmeden, dışardan bir gözle anlatılmış olduğuna da dikkat etmek gerekmektedir. Nitekim Sevgi'nin iç dünyasında yaşananları bilemediğimiz için, onu tam olarak anlayabilmemiz mümkün olmamaktadır.

Dolayısıyla bu bölümde okura, Sevgi özelinde, klasik anlatı unsurları çerçevesinde kurulan bir anlatının, insanı vermekte yeterli olmadığına da gösterildiğini söyleyebiliriz. Hedefinin insanı anlatmak olduğunu bildiğimiz Oğuz Atay'ın, bu klasik üsluba eserinde yer vererek bu klasik roman tarzı ile, eserin genelinde Hikmet'in iç dünyasını okura yansıtan modernist anlatım tarzı arasındaki farkı ortaya koymayı amaçladığını düşünmek mümkündür. Böylece yazar, kendi seçtiği tekniğin insan gerçeğini vermekte daha iyi olduğunu ispat etmiş olmaktadır.

Somut gerçekliğin yansıtılmasına yönelik bir anlatımla kurgulanmış olan ikinci bölümde Sevgi, Sevgi'nin hayatındaki insanlar ve Hikmet'in Sevgi ile olan evliliği gibi Sevgi'nin hayatı etrafında cereyan eden olaylar anlatılırken, diğer bölümlerde Hikmet'in iç dünyasına odaklanılmaktadır. Başka bir deyişle, kadın dış gerçekliğe bağlı olan realist anlatımla ele alınırken erkek kahraman, iç gerçekliği çerçevesinde, oyunsu tekniklerle verilmektedir. Denilebilir ki, romandaki oyun/hayal-gerçek çatışmasının önemli bir boyutunu, oyuncu/hayalci erkek ve gerçek hayatı temsil eden kadının çatışması oluşturmaktadır.

Her ne kadar Bilge, Sevgiden çok daha realist bir kadın olarak çizilmiş olsa da, bahsedilen bölümün Bilge'nin değil de Sevgi'nin hayatı etrafında kurulmuş olması dikkat çekicidir. Bu tercihin nedenlerinden biri bu anlatım şeklinin, Sevgi'nin donuk, soğuk karakterine uygun olması olabileceği gibi ikinci bir neden olarak Sevgi'nin Hikmet'in evlendiği kişi olmasını düşünebiliriz. Nitekim romanda evlilik, hayatın uzaklaşmak istenilen acı gerçeklerinden, kötü oyunlarından biri olarak işlenmekte; Sevgi ile beraber evlilik süreci de romanın genel anlatı tarzının dışında bırakılarak Hikmet'in iç dünyasını yansıtan oyundan ayrı tutulmaktadır. “Evlilikten ağzım çok yandı” (s. 115) diyen Hikmet için evlilik, uğruna bütün hayallerimizden

vazgeçmemiz gereken zahmetli ve tekrarlı bir yoldur (s. 154). Evlilik de kadın gibi hayat gerçeğinin kaçınılan bir yönünü oluşturmaktadır: “Evlilik bir oyun değil miydi öğretmenim? (Değildi)” (s. 119)

“Sevgi” ve “Bilge” isimleri romandaki, Doğu-Batı ve akıl-duygu karşıtlıklarını simgelemektedirler. Sevgi duygusal ve irrasyonel, Bilge ise rasyonel ve alafranga kişiliği nedeniyle isimlerinin yaptığı çağrışımlara uyuyor gibi görünseler de onlarda bu kavramların gerçek bir karşılığını bulmak mümkün değildir. Nitekim romanda Sevgi, Hikmet’e sevgi göstermemiş ve onu her konuda geride bırakarak beceriksizliğini Hikmet’in yüzüne vurmuş bir kadın; Bilge ise bilgili bir kadın olmakla birlikte bilgiçlik taslayan, ukala, kültürlü olmakla birlikte bilgelik kelimesinin asıl anlamından uzak bir kadın olarak çizilir. Romanda geçen şu ifadeler de seçilen isimlerin gerçek anlamlarını taşımadıklarına ilişkin bir ipucu taşımaktadır:

“Oysa, düşünün bir kere beyefendiciğim: ‘Hikmet’ ve ‘Sevgi’. İki ilahî isim. (Gerçekten de şimdiye kadar aklıma gelmemişti.) Sayın Bilge, ‘Wisdom’ ve ‘Love’ demek istiyorum senin anlayacağın. Sen de ‘Bilge’sin, yani ‘Sage’. (Yahu nasıl oldu bunları daha önce düşünemedim?) Fakat, sevinmeyelim beyefendiciğim; bizim ülkede anlamlı isimler o kadar çok ki. Evet, ben ‘Hikmet’im; senin ‘Bilge’ olduğun kadar. Bütün hayatımı kelimeler uğruna harcadım, içi boş kelimeler uğruna. Kelimelerin gerçek anlamlarını bilmeden, onlarla oynadım. Oyunları da kelimelerin içinde tutukladım.” (s. 449)

Hikmet’in, toplumsal hayattan uzaklaşıp kendi oyun dünyasına kapanmasında, hayatın gerçeklerini dayanılmaz kılan bu iki kadının oldukça büyük bir rolü vardır. Sevgi ve Bilge, Hikmet için, hayatın ciddi, katı ve acı gerçeklerinin temsilidir. Gönül ilişkilerini yürütemeyen, hayallerindeki aşkı ve mutluluğu bulamayan bir erkeğin hayal kırıklıkları olmuştur bu kadınlar. Ona istediği gibi davranmadıkları, arzularını gerçek kılmadıkları için öfkeli Hikmet onlara.

Romandaki üstkurmaca yapı, metin-içi/kurgusal gerçeklikle metin-dışı gerçeklik arasında izinsiz geçişlere, düzey ihlallerine yol açar. Bu ihlallerin en

önemli sonucu ise roman yazarı Oğuz Atay'ın, romanın içindeki yazar-kahraman Hikmet Benol ile aynı kişi olmasına yönelik kurgusal oyundur. Bu oyunun en dikkat çekici boyutu, *Tehlikeli Oyunlar*'ın Hikmet'inin öyküsü ile romancı Oğuz Atay'ın yaşamının ciddi benzerlikler taşımasıdır. Romanda, hayat gerçekliğinin temsilcisi olarak oyun-gerçek karşıtlığını somutlaştıran kadınlar, aynı zamanda yazı/oyun-yaşam paralelliğinin de en önemli karşılığını vermektedirler.

Yıldız Ecevit'in Oğuz Atay'ın biyografik yaşantısı ile eserleri arasındaki paralellikleri etraflıca işlediği çalışması *Ben Buradayım: Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası*'nda anlattıklarından yola çıkarak Atay'ın eserleri ile yaşantısı arasında ciddi etkileşimler olduğunu ispat etmek mümkündür. *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet'in, romanın gerçek yazarı Oğuz Atay'ın sesiyle konuştuğunu anladığımız yerlerde güçlenen bu otobiyografik tını, Hüsametdin Bey'in Hikmet'e söylediği şu sözlerde de desteklenmektedir:

“‘Uzan şu divana da sözlerimi dinle,’ dedi Hüsametdin Bey. ‘İnsanları tanıımıyorsun Hikmet oğlum.’ Hikmet, uzandığı yerde, gözleri kapalı, albayın sözünü kesti: ‘Daha önce hiç karşılaşmadım da bu ülkede, ondan albayım. Siz arada bana gösterseniz...’ Albay devam etti: ‘İnsanları tanıımıyorsun; çünkü onların ilgisini çekmek ve kendini dinletmek isteseydin, merak uyandırıcı ve sürükleyici maceralarını bir roman kahramanı gibi bütün teferruatıyla gözlerimizin önüne sererdin.’ Hikmet bağırdı: ‘En çok bunu istiyorum albayım. Onun için bu divana yattım.’ Albay başını salladı: ‘Sen bir takım umumi dertlerden bahsediyorsun.’ ‘Hayır albayım. Evliliğimin içyüzünü bir roman tefrikası gibi parça parça ederek ayaklarınızın dibine sermedim mi? Hüsametdin Bey itiraz etti: ‘Fakat bunu öyle bir şekilde yapıyorsun ki, bütün mahviyetkâr görünüşüne rağmen haysiyetini korumayı ve sana karşı cephe alınmamasını beceriyorsun bu arada. İnsan senin hakkında ne düşüneceğini bilmiyor. Karşı tarafı yeteri kadar kötülemediğin için, seni dinleyenler, senden yana olmuyorlar. Hiç olmazsa içlerinden seni küçük görmelerine, seni beğenmemelerine sebep olacak kadar da açığa vurmuyorsun kendini. Seni ne yapsınlar? Mütercim Arif’in dediği gibi, ‘Nev-i beşer maişetini merak ve tecessüsle temin eder.’ ‘Sonra beni sadece küçümserler albayım, ilgi filan duymazlar. İstedğim gibi de dinlemezler. Kaç kere gözümle gördüm itirafçıların acıklı durumunu, arkalarından nasıl alay edildiğini.’ Ellerini hırsıyla oğuşturdu: ‘Bununla birlikte albayım, her şeye rağmen albayım, ne pahasına olursa olsun albayım ıstıraplarımla birlikte gömülmeğe razı olamadığım için, her insanın

yaptığı gibi çocuk şeklinde, yazı şeklinde, itiraf şeklinde, suç şeklinde, oyun şeklinde kendimden geriye bir şeyler bırakmaktan kaçınamayacağım için bu sözlerle boyun eğiyorum. Dünyaya yeni bir örnek getirmek istediğim halde, tek başıma bunu başaramadığım için, insanları peşimden sürüklemeye çalışacağım. Yalnız, idam edilmeden önce bir sigara yakmak istiyorum.” (s. 332-33)

Hikmet’in yukarıda alıntılanan pasajdaki sözleri, sanki Oğuz Atay’ın ağzından romanı neden yazdığına dair bir açıklama olarak çıkmış gibidir. Bu eser, Atay’ın hayatını ve itiraflarını yazı/oyun şeklinde ortaya serip onları ölümsüzleştirmek istemesinden, hatta buna mecbur hissetmesinden doğmuştur [Mecburum albayım: İtiraf ediyorum (s. 143)]. Romandaki otobiyografik izleri fark ettiğimizde, metnin bütününe yayılan bilinçaltı atmosferinin Atay’a ait olduğuna dair yeterince delil elde etmiş oluruz.

Oğuz Atay’ın eserlerindeki birçok (erkek) kahraman birbirlerine ve temelde Atay’ın kendisine benzetilmektedir. Atay’ın, özellikle de başkahraman olarak seçtiği kurmaca kişileri ile hayat görüşleri, karakter yapıları ve yaşantıları bir arada düşünüldüğünde bunun nedenleri daha iyi anlaşılabilecektir. Hikmet, kendisine çok benzeyen ve kendi hatıralarını oyun biçiminde yazan *kütüphane faresi veremli aydının* yazdıklarını, onun ölümünden sonra kendi hayatına uyguladığını söyleyerek oyunlarının içinde otobiyografik öğeler bulunduğunu itiraf eder. Hikmet’in, bu aydın hakkında dile getirdiği şu ifade, onun oyun ile gerçek arasında kurduğu ilişkinin, yazı ile yaşam arasındaki diyalogdan doğduğunu göstermektedir: “Bu arada onun gerçek yaşantısının içine gerçek dışı oyunlarımı karıştırmış olamaz mıydım?” (s. 364).

Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*’ı yazdığında annesi ölmüş ve babası yeni bir evlilik yapmıştı [Çiçekler arasında babasıyla, sahte annesiyle -evet gerçek annesi gerçekten ölmüştü- (...) (s. 379)], üniversiteden arkadaşı Ural Özyol, Rumeli Hisarından atlayarak intihar etmişti [Bu arkadaş -başımız sağ olsun- intihar etti, benim de korktuğum anlar oluyor, insan bu güven olmaz, pencere bu kadar yakınken ve iki adım daha atınca denize düşmek ihtimali varken, (...) (s. 321)]. Aynı romandaki gibi boşanmış ve aşık olduğu kadından ayrılmıştı; yakın çevresinden

uzaklaşmış ve kendisini Beyoğlu'nda bir eve kapatmış, -gecekonduşuna kapanan Hikmet gibi- durmadan yazıyordu.

Romadaki pek çok biyografik malzeme içerisinde, yoğunluğu Oğuz Atay'ın yaşadığı ilişkiler oluşturmaktadır. Romanın baş kadın kahramanları olan Sevgi ve Bilge, Oğuz Atay'ın bu romanı yazdığı zamana dek hayatına giren en önemli iki kadını temsil etmektedirler. Hikmet'in eski karısı Sevgi, Atay'ın eski karısı Fikriye ile, Hikmet'i terk eden sevgilisi Bilge ise Atay'ın hayatının aşkı Sevin ile ciddi benzerlikler taşımaktadır.

Fikriye tıpkı Sevgi gibi ağırbaşlı, ciddi, sakın, sessiz, ölçülü, yalın, fazla kitap okumayan bir kadındır. Tıpkı romadaki gibi tekdüze, tatminsiz ve uyumsuz bir evlilik olur Oğuz Atay ile Fikriye'nin evliliği [İnsan bu evde, bir sahne sonra ne olacağını merak etmiyordu; sürekli olarak yeni olaylar yaşanmıyordu. (s. 242)]. Ve yine romadaki gibi Atay'ın yakın çevresi tarafından onaylanmayan bir evliliktir bu. Hikmet'in annesi Süreyya Hanım da Atay'ın annesi Muazzez Hanım gibi aradaki yaş farkından rahatsız olmuştur.²⁶⁸ Romanda Hikmet'in arkadaş çevresi nasıl "Sevgi'yi beğenmiyorlar[sa]" (s. 244) Atay'ın arkadaş çevresi de onun Fikriye ile evliliğine ilişkin benzer endişeler yaşamışlardır.²⁶⁹

Bilge ise, Oğuz Atay'ın yakın arkadaş çevresinden olup sonraları yoğun bir aşk yaşadığı Sevin Seydi'ye oldukça benzemektedir. Her ikisi de kültürlü, kendinden emin, ne istediğini bilen kadınlardır. Romanda Bilge, Hikmet'e İngilizce öğretirken gerçekte Sevin, yabancı dili ve modern Batı edebiyatı konusundaki birikimiyle ilk romanını yazarken Oğuz Atay'ı hem entelektüel yönden besleyerek çalışmasına katkı

²⁶⁸ "Süreyya Hanım çok endişelendi: 'Kiminle evleniyorsun?' diye sordu telaşla. Hikmet, bu telaşı beğenmedi; ona kimse güvenemiyordu. 'Bir kadınla,' diye homurdandı cevap olarak. Süreyya Hanım, 'Demek kız değil, bir kadın,' diye üzüldü." (s. 237)

Hikmet'in yazdığı tiyatro oyununda, -bu kez Oğuz Atay'ın annesi Muazzez Hanım'la isim benzerliği de kurulan- ölmüş olan anne "Mukadder" Hanım geri gelip Sevgi kousunda Hikmet'i azarlamaktadır:

MUKADDER HANIM: Nereye gidiyorsun? O kadınla evlendin mi?

HİKMET I: Neredeyse evleneceğiz. Ben geç kalıyorum, müsaadenizle.

MUKADDER HANIM: Beni tekrar sağ olarak görmek için, kim bilir rüyalarında nasıl dua ediyordun, (Gözlerini boşluğa diker.) O kadını tanıdıktan sonra gözün hiç bir şeyi görmez oldu.

HİKMET II: Rica ederim anne! Sevgi'ye 'kadın' deme." (s. 376)

²⁶⁹ Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 136-37.

sağlamış hem de romanı İngilizceye çevirmiştir. Bilge, Hüsametdin Bey’le yabancı dil bilmemeyi bir kusur olarak gören Sevin gibi konuşur; Hikmet’in de, onun da hemen dil çalışmaya başlamalarını söyler. (s. 299) Yıldız Ecevit bu sahnenin bir benzerinin Oğuz Atay, Sevin Seydi ve romandaki Hüsametdin Bey’den izler taşıdığına inandığı Vüs’at O. Bener arasında geçmiş olduğunu ifade eder.²⁷⁰

Romanda Hikmet’in İngilizlere ve İngilizceye karşı yoğun bir takıntısı olduğu görülmektedir. Hikmet sürekli İngilizlerden bahsetmekte ve olur olmadık yerlerde İngilizce ifadeler kullanmaktadır. Onun bu tutumunda, romanın temel izleklerinden olan Batılılaşma meselesi kadar Sevin Seydi’nin yabancı dil merakı ve Oğuz Atay’ı terk ettikten sonra Londra’da yaşayan sevgilisi Maurice Whitby’nin yanına taşınmış olmasının da payı olduğunu düşünmek de mümkündür.²⁷¹

Nitekim Oğuz Atay *Günlük*’te, Londra’yı Sevin’le bir tutmaya başladığını ifade etmektedir.²⁷² O da tıpkı romandaki Hikmet gibi, bu ayrılıktan dolayı çok büyük acılar yaşamıştır. *Günlük*’te Sevin ile olan ayrılığı üzerine yazmaya başladığını söyleyen ve başlarda bu ayrılıkla ilgili duygularını kağıda döken²⁷³ Atay,

²⁷⁰ A.e., s. 218-19.

²⁷¹ “Senetkırıcı, harp filmini beğenmemiş. Dört İngiliz, alaman ordusunu nasıl dağıtır? Bir de alkışlıyor bizim seyirci. (Longplay tartışmasını bile kazanamamıştım. Kaybolup gideceğim ben.) İngiliz de kim? Kalleş bir millet. Alman bizim dostumuz. (Ne diyebilirim? Haklısın. Tartışmaya giremem. Sekiz numara bütün yarışları kaybetti çünkü. Çünkü Bilge bile yabancı taklidi biriyle gelmişti bizim eve; ben de Almanlar gibi yenilmiştim.)”(s. 130)

“Dul kadın, ‘Biz onun tuhafliklarına alıştık efendim,’ diyerek, özür diler gibi ellerini oğuşturdu. ‘Bilge de alışkıdır ama, daha entellektüelce olanlarına.’ Nurhayat Hanım, ‘Efendim?’ dedi. ‘Bilge, başka bir ülkeden geldiği için, ben kendisiyle yabancı dil konuşurum Nurhayat Hanım. Kendisi aslen İngilizdir.’ ‘Saçmalama,’ diye gülümsedi Bilge.” (s. 301)

²⁷² “Joseph Losey’in “Secret Ceremony” [Gizli Merasim] adlı bir filmini seyrettim. Yordu beni. Londra’yı, kırmızı, iki katlı otobüsleri görmeye dayanamadım. Garip bir şey: Londra’yı Sevin’le bir tutmaya başladım. Bu duygu beni rahatsız ediyor.” (Atay, *Günlük*, s. 10,12.)

²⁷³ “Artık Sevin olmadığına göre ve başka kimseyle konuşmak istemediğime göre, bu defter kaydetsin beni; dert ortağım olsun. “Kimseye söyleyemeden, içimde kaldı, kayboldu,” dediğim düşüncelerin, duyguların aynası olsun. Kimse dinlenmiyorsa beni –ya da istediğim gibi dinlemiyorsa– günlük tutmaktan başka çare kalmıyor.” (A.e., s. 4.)

(...) Bu ağırlığı da kimse çekemez. Sevin bile, ‘ağırlık’ kelimesini kullandığım zaman yadırgamadı. Bilmedi ki ben her şeyi hem görüyorum hem de ümitsizce öyle olmadığının söylenmesini bekliyorum. Şimdi yalnızlığımı ve çaresizliğimi daha iyi görüyorum. (...) Gene Sevin’den mektup beklemeye başladım. Aynı psikoza düşmek istemiyorum oysa. Yalnız, çalışabildiğim zamanlar ayakta durabiliyorum. Onun için güçlü olmak zorunayım. İlk günler hafif ve dayanılır gelen şeyler, şimdi biraz ağırlaştı. (...)” (A.e., s. 6, 10.)

kısa bir süre içinde kendisinden bahsetmek istemediğini ve bu deftere ikinci kitabı ile ilgili düşüncelerini yazacağını söyler. Günlüğünde yaşadığı ayrılık acısını anlatmaktan vazgeçip bunun yerine Hikmet Benol'un "İstirabımızı sanatımıza gömelim."(s. 262)] sözüne uyarak romanını yazmıştır.²⁷⁴ Atay'ın tam da bu dönemde yazdığı romandır *Tehlikeli Oyunlar*. Yazmak, bu zor döneminde onun için, gerçek hayatta yaşadığı acıların baskısından kurtulup nefes almasını sağlayan bir oyun alanı işlevi görmüştür. Hikmet'in, yazılarına yardımcı olan hayalî albayı doktoru olarak tanımlaması ve sağlığını korumak için her gün yazdığını söylemesi, yazmanın onun ruhsal sağlığı için adeta bir terapi olduğunu göstermektedir. Daha önce oyun ve sanatın ortak işlevi olarak nitelemiş olduğumuz psikolojik sağaltım etkisi, kurmaca düzlemde Hikmet ve gerçekte Oğuz Atay için yazmanın hayatî rolünü belirler:

"Kadına sarıldı; Bilge hafifçe itti onu, 'Konuşalım,' diye direndi. 'Anlat bana, nasıldın?' 'Çok kötü şeyler oldu,' dedi Hikmet. 'Daha doğrusu karışık şeyler.' 'Neler oldu, anlat.' 'Hiç,' diye vazgeçti Hikmet. 'Kafamda kötü şeyler yaşadım, demek istiyordum.' Bilge divandan kalktı: 'İstemiyorsan anlatma.' Biraz kendime gelebilsem yarabbi! Biraz kendime gelebilsem. 'Bana birden saldırılınca şaşırdığımı bilirsin.' Fena değil. 'Biliyorum,' dedi Bilge. 'Seni olduğun gibi görmek istiyorum.' 'Oysa ben, istediğim gibi görülmek isterim.' Biraz oluyor. Yavaş yavaş açılacağız albayım. Biliyorsunuz zaman her şeyi... 'Kötüsün,' dedi Bilge, 'Beni üzüyorsun.' Hikmet telaşla, 'Değil değil,' dedi. 'Doktorum heyecanlamayı yasak etti de: Benim için iyi değilmiş.' Bilge şüpheyle baktı: 'Doktorun mu? Kim doktorun?' 'Emekli doktor albay Hüsametdin Tambay. Bana iyi gelecek şeyleri yalnız o biliyor. Sabahları da jimnastik yaptırıyor. Perşembelerin dışında. Her gün en az iki sayfa yazıyorum. Sağlığımı korumak için kesin tedbirler alıyorum.'" (s. 451)

Roman kurgusu içerisinde, Bilge ve Sevgi'nin gerçeklikleri Hikmet'in oyunlarına nasıl müdahil olmaktaysa, Oğuz Atay'ın gerçek yaşamından iki kadın olan Fikriye ile Sevin'in hayalleri de *Tehlikeli Oyunlar* romanının kurgusuna aynı şekilde tesir etmektedirler. Romanda Sevgi ve Bilge'nin Hikmet'in oyunlarına karşı

²⁷⁴ "Üç aydan fazla zaman geçti, bu deftere bir satır, bir düşünce, bir duygu kaydetmedim. Bu arada kitabı bitirdim, yani üç yüz sayfa yazdım; onun telâşı vardı. Sonra, yeni bir şey yapma isteğim yoktu. (...)" (A.e., s. 12)

hayatın acı gerçeğini temsil ettiklerini söylemiştik. Bu iki kadının metin-dışı gerçekliklerini de hesaba kattığımızda bu ifadenin anlamı büyüyecektir.

3.2.2.2. Mekan

Bir bilinç romanı olan *Tehlikeli Oyunlar*'da mekan, yazar/başkahramanın zihnini temsil eden sembolik mekanlardan müteşekkildir. Bu mekanların başında Hikmet'in oyunlarını yazdığı “gecekondu” gelmektedir. Kurmacanın, içsel gerçekliğin hakim olduğu gecekondu, düş, düşünce, hayal ve yazının mekanı olan bir oyun alanıdır. Roman, kendi kurmaca yapısını öne çıkaran anlatım tarzı ile metinsel bir evrende kurgulandığı için öyküdeki hemen bütün mekanlara hakim olan metaforik oyun atmosferi, kendisini daima hissettirmektedir.

Tehlikeli Oyunlar, klasik roman düzenini; zaman ve mekan tekniğini bozar. Romanın genelinde, tıpkı kahramanlar gibi, mekan ve zaman da muallakta bırakılmıştır. Eserde şehir ve yer adlarının verilmemiş olması, mekanı belirsiz kılmaktadır. Ayrıca, romandaki oyun-gerçek ikileminin kurulmasında, mekan ve zaman arasındaki ilişkinin işlevselleştirildiği durumlar da mevcuttur. Bu durumlar, genellikle mekanlar arası zamansız geçişlerin yaşanması yolu ile sağlanmaktadır.

Zira mekan değişikliği belli bir zaman içerisinde gerçekleşir; yalnızca zihinsel düzlemde, bir yerde olduğumuzu düşündüğümüz anda o yerde olabiliriz. Örneğin, romanın bir yerinde Hikmet, kahvede olmayı hayal ettiği anda kendisini kahvede bulur (s. 398). Bu ani mekan değişikliği, kahveye gitme eyleminin bir hayalden ibaret olduğunu göstermektedir. Metnin başka bir yerinde bakkala gidip “biraz öteberi” almaya karar veren Hikmet'in, kendini “bir anda bakkalda düşünemeyeceği[ni]” (s. 323) fark etmesi, anlatıdaki olayların hayalî olduğunu gösteren bir başka itiraf olarak değerlendirilebilir. Zira zaman-uzamda olanak dışı haller gerçekleşmesi, öykünün, bu gibi yaşantıların mümkün olabileceği tek mekan olan zihinde cereyan ettiğini göstermektedir.

Anlatıda yer alan mekanların belirsiz kılınması da, hayal ile gerçeğin iç içe geçmiş olduğu roman yapısından kaynaklanır. Yaşanan olayların gerçekliğinin kesin olmaması, bu olayların cereyan ettiği mekanların varlığını da şüpheli hâle getirmektedir. Romanda temel öyküye bağlı mekanlar olduğu gibi, anlatının alt düzlemlerindeki öyküler, düşler, oyunlar da kendi mekanlarına sahiptirler. Bu açıdan romanda, mekan isimlerinin çeşitlilik arz ettiğini söylemek mümkünse de, geleneksel/gerçekçi romanların parodisini yapmak üzere esere katılan ikinci bölüm haricinde, romanda detaylı mekan ve çevre tasvirlerine rastlamak pek mümkün değildir. Hikmet’in, yaşadığı yeri tarif ederken bile son derece kısıtlı betimlemelerle yetinmesi bu açıdan dikkate değerdir:

“Gecekonduyla sarılmış eski bir ev. Çok küçük: Kutu gibi. Bir yuva. Kışın soğuk olur. Sobanın başından kalkılınca yün hırka giyilir pencereye doğru gidilirken; sokağa çıkmak gibi bir şey. Dönüşte hırka gene çıkarılır; pencereye ikinci gidişinde üşütürsün yoksa. Sinir içinde bir ileri bir geri dolaşmak güçleşir bu yüzden. Durmadan giyinip soyunma telâşına kapılıp aradaki somyaya çarpılır. Bu somyayı karşı duvara koymalı; pirinç topuzlu, yüksek, başlıklı bir karyola almalı bitpazarından. Eski semaverler, ne işe yaradığı belli olmayan demir parçaları (hepsi bir tele geçirilmiş), eski saatler, mangallar arasında parlayan soylu bir eşya.” (s. 22)

Hikmet’in, hayatında gerçek bir varlığı bulunan insanlarla ilişkili yaşantılarına ev sahipliği yapan ortamlar (Sevgi’nin, Bilge’nin, Nazmi’nin, Dumrul’un evleri vs.), eserde gerçekliği kesin olmayan kahramanların yaşadığı gecekondu muhitindeki mekanlara (gecekondu, park, Kırkor’un meyhanesi) göre daha gerçekçi bir görünüm sergilemektedirler. Meyhanedeyken Hikmet’in aklından geçen şu ifadeler, gecekondu muhitindeki mekanlarla buraya gelmeden önceki yaşamının geçtiği ortamı kıyaslayan Hikmet’in, birisi hayale öbürü gerçeğe yakın olan bu iki çevreden “her şeyin kolay olduğu” hayalî mekanları tercih ettiğini göstermektedir:

“‘Bir şişe bira ver,’ dedi. Bağırды. Bağırmasam da beni duyarlar burada. Burada her şey kolay. Orada değildi. Orada hiç bir şeye yetişemiyordum. Ben zarfları daha hızlı kapatıyorum, demişti Sevgi. Efendim? Ne diyorsun? Nikah davetiyelerini zarflara koyuyorduk birlikte. Sevgi, daha hızlı yapıyormuş bu işi. Öyle dedi. Yani, Öyle demedi de, elleriyle öyle söyledi. Salonda zarf yarışları. (...)” (s. 131)

Alıntıdaki “bağırmasam da beni duyarlar burada” ifadesi, meyhanenin gerçekliğine dair bir kuşku yaratmaktadır. Romanda, gecekondu muhiti ve burada yaşayan insanlar hakkında olduğu gibi, gecekondunun gerçekliği ile ilgili de, okuru şüpheyne düşüren ifadelere rastlamak mümkündür: Hikmet’in yaşadığı evin bir “gecekondu” mu, yoksa “üç katlı ahşap ev”²⁷⁵ mi olduğu sorusu, bu şüpheli durumların başında gelir. Albay, roman boyunca Hikmet’e ısrarla yaşadıkları evin gecekondu olmadığını ama gecekondu muhitine yakın olduğunu söylemektedir. Hikmet de gecekondudaki yaşamını anlatacağı oyunun girişinde burayı “çevresinde gecekondu sayısı yüksek ve hayat seviyesi düşük bir bölge” (s. 29) olarak niteler.

Hikmet’in buraya gecekondu demesinin bir nedeni vardır. Oğuz Atay, romanlarında burjuva yaşantısına ciddi eleştiriler getirmektedir. Hikmet’in, burjuva sınıfının yaşadığı kentsel yapıdan ayrılıp bir gecekondu bölgesine gelmesi, tepki gösterdiği yaşam tarzına karşı bir protest bir tavır olarak yorumlanabilir. Nitekim gecekonduya neden taşındığını açıklarken kullandığı “Pahalı yaşantıların yüksek soğukluğundan kurtardık kendimizi; dört renkli ve resimli bir hayatın içindeyiz.” (s. 71) cümlesinde geçen ‘pahalı yaşantıların yüksek soğukluğu’ ifadesi, onun burjuva hayatına duyduğu uzaklığı açıkça yansıtmaktadır.²⁷⁶

²⁷⁵ “Albay kızdı: “Buraya gecekondu deyip durma. Gecekondu muhitine yakın iki katlı ahşap bir evde oturuyoruz. Elektriğimiz, suyumuz da var.”” (s. 278)

“Yıllar sonra gene gecekonduya düştüm. Hayır, gecekondu değil, üç katlı ahşap bir ev. Hayır, üç katlı değil; zemin kat sayılmaz. Gecekondu olsa ne çıkar? İstemiyor muydun? Gecekondularla sarılmış eski bir ev. Çok küçük: Kutu gibi.” (s . 22)

²⁷⁶ Atay *Günlük*’te bu konuyla alakalı şunları söylemektedir: “Fakirliğin kültürü, aile, din, ahlâk bağlarının zayıf olduğu topluluklarda geliyor Lewis’e göre. Türkiye’de Orta ve Güney Amerika’nın şartlarının bulunduğu kuşku. Yalnız geleneklerin zayıflaması bakımından ve kapitalizm başlangıcının yaşandığı düşünülürse, bizim gecekondularımızda da bu kültüre uygun bir ortam yaşandığı söylenebilir. (...) Beni ilgilendiren Türk insanının yabancı etkilerle en az bozulmuş birimlerini

Oğuz Atay, *Günlük*'te Hikmet'in iç dünyasıyla gecekondlu felsefesine uygun olduğunu söylemektedir.²⁷⁷ Hikmet'in yaşadığı ev, tam olarak bir gecekondlu değildir, “gecekondlu muhitine yakın” ahşap bir evdir. Hikmet nasıl ki bu üç katlı evin orta katında arada kalmışsa, burjuva sınıfının yaşadığı kent merkezi ile varoş gecekondlu bölgesi arasında da arada kalmıştır. Ne kadar tepki gösterse de tamamen terk edemediği kendi burjuva yaşantısı ile ne kadar yakınlaşmaya çalışsa da ulaşamadığı ve kaynaşamadığı alt sosyal sınıf arasında bir yerde yaşar. Hikmet'in yaşadığı bu üç katlı evin sosyal düzeni temsil ettiğini söylemek mümkündür: En üst katta sistemin temsili olan askerlik mesleğine mensup bir albay, alt katta gecekondlu muhitinin gerçek bir temsilcisi olan, halkın aşağı tabakasına mensup yoksul bir dul bir kadın yaşamaktadır. Burjuva sınıfına dahil olan kendisi ise ortadadır; sistem kurucularla, aşağı tabaka halk arasında kalmış olan burjuva aydını.²⁷⁸

Hikmet'in bu üç katlı ahşap eve ısrarla gecekondlu demesinde, bir burjuva aydınının, toplumun avam olarak adlandırılan kesimine duyduğu yakınlığı, halka ulaşma arzusunu görmek mümkündür. Ayrıca Hikmet'in, kendisini ait hissedemediği burjuva sınıfına ve toplumsal düzene uyum sağlayamamış olması da onun iç dünyasını, gecekondlu felsefesine uygun hâle getirmektedir. Nasıl ki gecekondlu muhiti şehrin yapısına uyum sağlayamayarak dışarda kalmışsa, Hikmet de burjuva yaşantısına uyum sağlayamadığı için kendisini dışlanmış hissetmiş ve bu yaşantıdan uzaklaşmıştır. Nitekim Hikmet bir yerde albaya, burjuva sınıfının temsilcilerinden olan Bilge tarafından beğenilmediği için kendisini proleter sınıftan saydığını itiraf ederek, Bilge ile arasındaki kişisel ilişkiyi, toplumsal bir sınıf çatışması gibi yansıtır:

inceleyebilmek. Tabii burada Oscar Lewis'in dediği gibi, durumu idealize etme tehlikesi var. Burjuva aydınları onların olumsuz yanlarının önem taşıdığını düşünüyor bunun aksine. Ama Lewis, 'Fakirliği övmek onun içinde yaşamaktan kolaydır,' diyor. Bununla birlikte sefaletin renkliliği ve burjuvanın donukluğu konusunda bana yakın düşünceleri var (...) (Atay, *Günlük*, s. 254-56.)

²⁷⁷ A.e., s. 74.

²⁷⁸ Hikmet kendisini çift-kutuplu bir değerlendirmeye hem bir soytarı hem de İsa gibi görmektedir. Bu bağlamda albay ve dul kadınla olan üçlü birliklerini Hristiyanlık'taki Baba-Oğul-Kutsal Ruh üçlemesi ile ilişkilendirir. [Sizi de elimden almak istiyor albayım, dul kadını da: Kutsal üçlemeyi bozmak istiyor. (s. 456)]

“‘Ben fakir bir işçi ailesinden geldiğim için, aslında Bilge’nin sınıfına karşıyım. Bütün anlaşmazlığımız da bundan ileri geliyor.’ Bilge, ‘Sersem,’ dedi. ‘Beni küçümsüyor albayım; bir yandan da korkuyor. Tarihî bir çekişme.’ ‘Senin proleterliğin nereden geliyor?’ diye sordu albay. ‘Bilge’ye inadımdan geliyor. Ayrıca gecekonduda oturduğum için benden utanıyor. Ailesi de beni istemiyor: Çorba içerken çok gürültü çıkarıyormuşum.’ Bilge, zayıf bir sesle, ‘Beni başkalarıyla karıştırıyorsun,’ dedi.” (s. 302)

Ev sembollerinin, insan ruhunun analizinde kullanıldığı bilinmektedir. Romandaki gecekonduda da benzer şekilde, Hikmet’in iç dünyasını, bilincini ve bilinçaltını temsil eden soyut bir mekandır. Bu kapalı mekanda Hikmet, kendisiyle hesaplaşmaya, kendini tanımaya ve gerçekleştirmeye çalışır. Bu yolda tercih ettiği yöntem de oyunlar kurgulamak ve yazmak olmuştur. Hikmet, başarısız olduğu yaşam deneyimlerinin acısından kurtulmak için, kendi içine dönerek, ruhsal bir sığınak olarak tasarladığı bu hayalî gecekonduya gelmiştir.

Gecekonduda, Hikmet için, hayatın gerçekleriyle baş etmek ve benliğini inşa etmek için dış dünyadan sıyrılarak kendi içine dönmesini sağlayan güvenli bir alandır; yabancılaştığı dış dünya gerçeklerinden ayrılmanın, içe dönmenin mekanıdır. Hikmet’in iç dünyası, bir oyun dünyasıdır: zihin oyunları, yazılan oyunlar ve oynanan oyunlarla dolup taşar burası. Bu dünyada yazmak ve oynamak eş anlamlı eylemlerdir. Dolayısıyla bir iç dünya atmosferi yaratan bu gecekonduda mekan, aynı zamanda yazınsal bir dünyadır. Bu hayalî oyun mekanında Hikmet’in “büyük oyun”u, yazmaktır. Romanda oldukça sınırlı olan mekan tasvirlerinden birinde, Hikmet’in yaşadığı evdeki eşyaların, her yere saçılmış kitaplarla birlikte betimlenmesi, okura, “gecekonduda”nın taşıdığı metinsel oyun evreni atmosferini iyiden iyiye hissettirmektedir:

“Divanın yanındaki alçak masada, iki koltuğun arasındaki sehpanın üstünde, yatak odasındaki tek gözlü komodinin rafında, hatta tuvaletin camsız kısmında (cam, bütün tuvaletin üstünü kaplamaya yetmemişti) bir iki sayfası okunmuş kitaplar duruyordu. (Evdeki bütün mobilya da bunlardan ibaretti.) Bu kitapların üzerine

başka kitaplar birikti. Evin orasında burasında küçük kitaplıklar meydana geldi.” (s. 117)

Mekanlarla ilgili bir başka dikkat çekici durum ise vurgulanmak istenen bazı kavramların, hayali mekan isimlerinin içine yerleştirilmiş olmalarıdır. Hikmet’in, “insanlığın ölümü” üzerine yazdığı yazıdaki, “Merhumun cenazesi, önce uzun yıllar yaşamış olduğu Hürriyet Caddesinden geçirilecek ve ölümüne kadar içinde barındığı Ümit apartmanının bodrum katında kısa ve sade bir törenden sonra toprağa verilecektir.” (s. 256) cümlesinde, ya da 1789 devrimi hakkında konuşurken kullandığı, “Canım küçük burjuvaları kıralın boyunduruğundan kurtarmalıyız ki, cici karılarını kollarına takarak Eşitlik Meydanında, Bağımsızlık Parkında ve Kardeşlik Aile Bahçesinde dolaştırabilsinler (...)” (s. 340-41) ifadesinde geçen sembolik mekan isimleri bunlara örnek olarak gösterilebilir.

3.2.2.3. Zaman

Her anlatı, bir zaman diliminde gerçekleştiği için bir şekilde zamana bağlıdır. Temel kurgu özelliklerine bağlı olarak, bir metnin, zamanı ele alış şekli de değişir. Edebiyattaki zaman algısı, zamanın algılanışı etrafındaki bilimsel ve düşünsel yeniliklerden etkilenmektedir. Tarihsel süreç içerisinde, zaman algısında birtakım değişimler meydana gelmiştir. Modern çağlarda zaman algısını şekillendiren temel etken, bilimsel alanda yaşanan gelişmeler olmuştur. Bunların içerisinde Einstein’ın izafiyet teorisi özellikle önemlidir. Bilimsel nesnellik anlayışını kıran bu kuram, daha önceleri kabul gören, zamanın mutlak ve değişmez olduğu fikrini sarsarak özne/göreceli zaman algısını ortaya çıkarmıştır. Pozitivizmin mutlaklık anlayışını kıran önemli gelişmelerden biri de, Max Planck’ın kuantum kuramı olmuştur. Modern psikoloji alanında, Freud, Jung, Adler gibi psikanalistlerin ‘bilinç’ ve ‘bilinçaltı’ üzerine yaptıkları çalışmalar da psikolojik zaman konusundaki fikirlerin gelişmesine neden olmuştur.

Yirminci yüzyılda modern psikolojinin gelişiminin yanı sıra bilimsel alanda yapılan çalışmalarla da değişen zaman algısı, düşünce dünyasını ve doğal olarak edebiyatı da etkilemiştir. Göreceli zaman anlayışına dair çalışmalar yapan ve zamanı metafizik bağlamda ele alan “Bergson’un, zamanın öznel olarak algılandığını vurgulayan ‘dureé’ (süre) kavramı ve ‘saat zamanı’yla ‘zihin zamanı’ arasında yaptığı ayrım, anlatıbilim açısından bir kırılma noktası olmuştur.”²⁷⁹ Modernist anlatılarda insan bilincini esas alan psikolojik zaman (zihin zamanı), geleneksel anlatılardaki kronolojik ve takvimsel zamana işaret eden saat zamanının yerine geçmiştir. Nesnel zamanın önüne geçen bu içsel zaman kavramı, postmodern dönemde daha da ileri boyutlara taşınmıştır.

Tehlikeli Oyunlar’da olay öyküsünün büyük bir çoğunluğu, saat zamanı ile hesaplanması mümkün olmayan bu zihin zamanında gerçekleşmektedir. Bilinç akışı, iç monolog, geriye dönüş gibi, zaman kurgusunda değişikliğe neden olan modern anlatı teknikleri sayesinde Hikmet Benol’un zihinsel süreçleri okuyucuya aktarılmaktadır. Parçalanmış bilinç zamanı çizgisel ilerlemeyip ileri ve geri sıçramalar yaptığı için, bu teknik, romanda anlatı bütünlüğünü bozarak öykünün parçalı, zikzaklı bir akışta ilerlemesine neden olmuştur.

Zihinsel süreçte yaşanan olayların zamanının tespiti mümkün olmadığı gibi, romanın birçok yerinde, herhangi bir özel teknik kullanılmaksızın, anlatının kurgusal düzlemi içerisinde bir gerçekliği varmış gibi anlatılan olayların da hayalî olduklarını anladığımız için, bu olayların ne kadarlık bir zaman diliminde gerçekleştiğini de tespit edemeyiz. Olayların çoğunluğu hayal, düş ve düşünce gibi zihin zamanı boyutunda cereyan etmekle beraber, gerçekten yaşandığı kesin olarak bilinmese de, romanda anlatının kurgusal düzleminde cereyan ettiği izlenimini veren olaylar da anlatılmaktadır. Zaman bildiren ifadelerle tespit edebildiğimiz bu olayların, genellikle Bilge karakteri çevresinde geliştiğini söylemek mümkündür. Bununla beraber Hikmet’in geçmişine dair olaylar, zihinsel değişimlerden geçerek geri dönüşlerle verilmektedir.

²⁷⁹ Bahar Dervişcemaloğlu, *Anlatıbilime Giriş*, 2. bs., İstanbul, Dergâh Yayınları, 2016, s. 170.

Bu olayların dışında da Hikmet'in zaman zaman, "sekiz ay yirmi iki gün önce" (s. 141) Sevgi'den ayrıldığını söylemesi gibi geçmiş hayatına ait olaylardan bahsederken zaman belirten ifadelerine rastlarız. Ancak daha evvel de belirtildiği gibi, metnin temel zamanı, başkahraman Hikmet Benol'un iç dünyasında yaşanan şeylerin bağlı olduğu, ölçülmesi mümkün olmayan psikolojik boyuttaki bir zamandır. Romanda genel olarak takip edilen kronolojik bir zaman olmadığı gibi, bu iç dünya zamanına bağlı olarak da zaman çoğunlukla belirsiz kılınmıştır.

Bu duruma bir istisna Sevgi'nin hayatı etrafında şekillenen ikinci bölümdür. Geleneksel anlatı üslubuyla kaleme alınmış olan bu bölümde, olaylar kronolojik bir sırayla, zamanın çizgiselliği korunarak anlatılmış ve bu tarz romanlardaki zaman belirtme tekniğine uygun bir şekilde, Sevgi'nin yaşı üzerinden, zaman sık sık bildirilmiştir. Romanın klasik zaman teknikleri uygulanan ikinci bölümünde bu tür tekniklerin kullanılma amacı ise, geleneksel roman üslubunun parodisini yapmaktır.

Kurgusal gerçeklik düzleminde yaşanmış olduğunuzu düşündüğümüz olaylar hakkındaki zaman bildiren ifadelerle dayanarak, romandaki olay örgüsünün yaklaşık olarak ne kadarlık bir süre dilimi içerisinde gerçekleştiğini tahmin edebiliriz. Hikmet'in, anlatının başından itibaren rüya ve hayal gibi zihin olaylarını yaşadığı gecekondu muhitinden çıkıp Bilge'nin evine gitmesi romanda gerçekmiş gibi görünen olaylar zincirinin başıdır. Romanın başladığı ilk günün bu gün olduğunu kabul edersek buradan yola çıkarak yaklaşık bir zaman hesaplaması yapabiliriz.

"Yalnızlığın Oyuncakları" başlıklı bölümde Hikmet, Bilge'yle görüşmesinin üzerinden bir hafta zaman geçtiği söylemektedir (s. 277). Hikmet, bunu söyledikten biraz sonra evden çıkıp Bilge'yi gecekonduya getirir. Daha ileriki sayfalarda Hikmet, Bilge'yi bir aydır görmemiş olduğunu belirtir (s. 315). Romanın sonlarına doğru, Bilge tekrar gecekonduya geldiğinde, Hikmet yine Bilge'yi bir aydır görmemiş olduğunu söyler (s. 452).

Birbirini doğrulayan bu iki ifadenin arasında yüzden fazla sayfa olmasından ve bu arada Hikmet ile Bilge'nin tekrar görüşmesi gibi bir durum anlatılmamasından dolayı, zihin zamanının aktif olduğu bütün bu sayfalar boyunca, aradan bir gün bile geçmemiş olduğunu anlarız. Bu dikkat, psikolojik zamanın anlatı zamanını ne kadar

uzatabileceğini göstermesi bakımından önemlidir. Bundan sonra ne zaman bildiren bir ifadeye rastlanır, ne de gerçek görünen bir olay yaşanır. Dolayısıyla, Bilge'nin gecekonduya geldiği son günü de romanın olay örgüsünün bağlı olduğu son gün olarak kabul edebiliriz. Eğer Hikmet'in Bilge ile yaşantılarının gerçek olduğunu kabul edersek, zaman bildiren ifadelerden yola çıkarak romandaki olayların beş haftalık bir süreç içerisinde cereyan ettiğini düşünebiliriz. Ancak bu olayların gerçekliklerinin kesin olmamasını (hayal veya anıdan ibaret olma ihtimallerini) ve zaman belirtilmeyen alanlardaki boşlukları hesaba katarsak bu sürenin varsayımlara dayalı olduğunu belirtmek gerekir.

Nitekim Hikmet'in yazdığı oyunlarda kendisine yardımcı olan Hüsamettin Albay'a söylediği "İşte bu ahşap evimde bir gece için de olsa, seni barındırıyorum; bir işe yaradığımı hissediyorum." (s. 23) cümlesi roman boyu süren temel eylem olan yazma faaliyetinin, dolayısıyla romandaki olay zamanının bir gece ile sınırlı olduğunu da düşündürmektedir. Eğer bu varsayım doğru ise, romanda Hikmet'in yazma edimi dışında gerçekleştiğini düşündüğümüz diğer olayların, anlatının şimdiki zaman düzleminde gerçekleşmediklerini ve bu olayların, Hikmet'in hayallerine yahut geçmiş anılarına bağlı yaşantılar olarak, yazma süreciyle iç içe bir şekilde aktarılmakta olduklarına düşünmemiz gerekecektir. Romandaki olay örgüsünün beş haftada veya bir gecede geçmekte olduğunu kesin olarak tespit etmekten ziyade, Oğuz Atay'ın yazı ile yaşam arasında kurduğu özdeşlikler yolu ile bu konuda bir belirsizlik atmosferi yarattığını söylemek daha doğru olacaktır.

Eserde, zamanla ilgili belki de en önemli durum, metnin temel kurgu öğeleriyle bağlantılı olan şimdiki zamanın ön planda tutulmuş olmasıdır. Umberto Eco'nun "zamansal değişiklikler oyunu" olarak isimlendirdiği "zamansal değişikliklerin ve şimdiki zamana hızlı beklenmedik dönüşlerin belli bir ritmi izlemesi"²⁸⁰ şeklinde gerçekleşen durumun örneklerine, *Tehlikeli Oyunlar*'da sıkça rastlarız. Hikmet, hayal ile gerçeğin iç içe girdiği ya da geriye dönüşlerin yaşandığı yerlerde şimdiki zaman gerçekliğine ani dönüşler yapmaktadır. Anlatının zamanı, düş, anı, hayal gibi zamanın normal ölçüsüne uymayan yaşantılarla yüklü bir şimdiki

²⁸⁰ Eco, *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*, s. 61.

zamandır ve romanın yazılma sürecini gösteren fiziksel zaman ile içsel yaşantıların ölçülemeyen zamanları arasındaki “zamansal değişiklikler oyunu” roman boyu sürmektedir.

Bir anlatıda üç temel zaman düzeyi vardır: olayların cereyan ettiği öykü/vak’a zamanı, öykünün kaleme alınma zamanını veren anlatma/söylem zamanı ve anlatım süresini veren okuma zamanı. Gösterme yöntemi, -tiyatroda olduğu gibi- söylem zamanı ile öykü zamanı arasında tam bir uyuşma sağlanmasını ve anlatının yaratımı ile temsiline, şimdiki zamanda bir araya getirilerek eşzamanlı kılınmasını sağlar. Diyalog, monolog, iç monolog, bilinç akışı gibi teknikler gösterme tekniklerine örnek olarak gösterilebilir. Romanda, bütün bu tekniklerin yanı sıra, birçok bölümün tiyatro metni şeklinde yazılması da gösterme yöntemini kuvvetlendiren bir teknik olarak değerlendirilebilir. Okur, bu teknikle yazılmış bölümleri okurken, kendisini bu olayları dinliyor gibi değil de, sahnede izliyor gibi hisseder.

Romanda, edebiyatın iki temel anlatım tekniği olan anlatma ve gösterme tekniklerinden ikincisi ön planda tutulmuştur. Anlatma yönteminde anlatıcı, geçmiş bir zaman diliminde olmuş olayları aktarırken, gösterme yönteminde okurun olaylara oluş anında şahit olması durumu vardır; olayların sunum süresi, olay süresine denktir.²⁸¹ Gösterme teknikleri, araya bir anlatıcı girmeden, okura yaşananları aracısız olarak ve yaşandığı anda ileten tekniklerdir. Anlatıda gösterme tarzını ön plana çıkaran en önemli tekniklerden birisi olan piyes anlatı tekniği, romanı tiyatro sanatına da yaklaştırmaktadır. Bu durum, aslında okuduğumuz romanın yazarı olan başkahraman Hikmet Benol’un, yazdığı esere neden “oyun” dediğini de açıklamaktadır.²⁸² *Tehlikeli Oyunlar*’da okura, gerek kahramanın bilincini izleten tekniklerle, gerek diyaloglarla, gerekse de piyes anlatı tarzıyla yazılmış bölümlerle daima bir izleme/shahit olma hakkı tanınır. Gösterme veya tiyatroya daha uygun olması bakımından izletme de diyebileceğimiz bu teknik, anlatıda şimdiki zamanı ön plana çıkarmaktadır.

²⁸¹ Jahn, *Anlatıbilim*, s. 104.

²⁸² Postmodernistlerin, türler-arası ayrıma karşı oldukları için yazdıkları şeyi roman, öykü, deneme, şiir gibi sınırlı bir tür ismiyle adlandırmaktan kaçınarak “anlatı” tabirini kullanmayı tercih ettiklerini hatırlayalım.

Bilindiği üzere şimdi ve burada ilkesine bağlı olan tiyatro sanatında, seyirciye sahnedeki oyunu icra anında izleme fırsatı verildiği için öykü ile temsil eşzamanlı kılınmaktadır. Tiyatrodaki bu eşzamanlılık, *Tehlikeli Oyunlar*'da, çerçeve anlatı ve üstkurmaca teknikleriyle sağlanmaktadır. Kendi yazılma öyküsünü anlatan roman, yazı ile yaşamı eşzamanlı hale getirerek, okuru, okuduğu metnin varoluş sürecine ortak etmektedir. Okur, eseri ortaya konulduktan sonra değil, yaratım süreciyle eşzamanlı bir sürede okur veya izler durumdadır. "Böylece gerçek ve kurgu; an ve hikaye bütünleştirilir."²⁸³ Hikmet'in, Hüsamettin Bey'le birlikte yazdığı tarihî piyesin sonu hakkında heyecanlanıp, "Ne olacağını ben de bilmiyorum." (s. 268) demesi, bahsedilen bu eşzamanlılığı yansıtan bir ifadedir. Yazarın, öykünün ilerisini bilmezlik hâli ile okura, eserin şu an yazılmakta olduğu hissiyatı verilmektedir.

Yazarın yazdığı metnin hem yazarı hem de içinde olduğu metni kaleme alan yazar-kahramanı olması etrafında kurulan kurgusal oyun, okuru an be an eserin yazılış sürecine ortak etmektedir. Elimizdeki kitap ne kadar tamamlanmış bir eser olsa da, kendi yazılış sürecini aktarıyor olması bakımından biz onu okumadan gerçekten tamamlanmış sayılmaz. Dolayısıyla vak'a, anlatma ve okunma zamanını 'şimdi'de bir araya getiren bu "teatral" yöntem, okura hem şimdiki zamanın heyecanını yaşatır, hem de o olmadan bu metnin tamamlanamayacağını göstererek okuru metne, oyuna dahil eder. Nasıl ki bir tiyatro seyircisiz sahneye konulamazsa, bir roman da okuru olmadan bir eser mahiyeti kazanamaz. Şimdiki zamanı hakim kılan çeşitli gösterme yöntemleri ve yazı-yaşam eşzamanlılığını sağlayan bu üstkurmaca oyunu, hep okuru metne biraz daha yakınlaştırmayı, onu da bu oyuna ortak etmeyi amaçlamaktadır, diyebiliriz.²⁸⁴

²⁸³ Eliuz, a.g.e., s. 116.

²⁸⁴ "[P]ostmodernistler, birçok konuda olduğu gibi zaman konusunda da modern bakış açısının sınırlayıcı, basmakalıp anlayışını şiddetle reddetmektedirler. Bundan dolayı postmodern romanlarda çizgisel, kronolojik zaman kullanımının çoğunlukla kırılmaya çalışıldığı gözlemlenir. 'Şimdi'nin, anında aktarmanın belirgin bir şekilde öne çıktığı postmodern romanlarda zaman klasik ve modern tarzdaki romanlara oranla önemsizleştirilmiştir. Lautour'un söylediği gibi 'insani bir yaratım' olan zamana ait birimler, yani nesnel zaman -gün, ay, yıl...- postmodern romanlarda ya karmaşıklaştırılır ya kronolojisi altüst edilerek kullanılır ya da üstü örtük, belirsiz bir şekilde verilir. Bununla birlikte postmodern romanda, metnin yazılış zamanı ile kurgunun zamanı koşut kılınabilir. Daha somut bir ifadeyle metnin yazılma süreci, okuyucunun o anda elinde tuttuğu romanın ana konusu olabilir. Dolayısıyla daha önce sözü edilen 'şimdi' kavramı ön plana çıkarılmış olur. Romanda vak'a zamanı, anlatma zamanı ve okunma zamanı 'şimdi' de birleşir."

Romanda, şimdiki zamanın bu derece ön planda tutulmak istenmesinde, geçmişin reddinin; “geçmiş zamandan sıyrılıp şimdiye bir yerinden tutunmak iste[menin]”(s. 98) de payı olduğu düşünülebilir. Geleneğin inkarı başlayan modernlik ve sürekli olarak eskinin reddi üzerine inşa edilen modernist tavır, postmodern dönemde farklı bir boyuta ulaşmış, tarihsel ilerlemecilik anlayışının reddiyle geçmiş zaman da ‘şimdi’ye taşınmış, geçmişle bugün eşzamanlılık içerisinde yan yana konumlandırılmıştır.²⁸⁵ Lyotard’ın da belirttiği üzere ‘şimdi’, postmodern durumun zamanı hâline gelmiştir. Romanda şimdiki zamanın ön plana çıkarılması ile postmodernliğin tarihselciliği reddederek şimdiki ve eşzamanlılığı benimseyen tavrı arasında bir bağlantı kurmak mümkündür.²⁸⁶

Piyes anlatı tekniği ile yazılmış bölümler, psikolojik veya kurgusal düzlemde gerçekleştikleri için, romanın bu kısımları, karakterin bilincini yansıtan tekniklerde olduğu gibi, nesnel zaman anlayışıyla belirlenmesi mümkün olmayan bir zamana

(Gamze Somuncuoğlu Özet, “Postmodern Roman’da Anlatıcı, Zaman Ve Mekân Yapısı”, **Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Or Turkic**, Vol.7/3, Ankara, Summer 2012, s. 2283.)

²⁸⁵ Romandaki metinlerarası ve türler-arası ilişkilerin incelendiği bölümde de göreceğimiz üzere farklı dönemlerden eser, üslup, ekol ve şahısların metinde eşzamanlı olarak bir araya getirilmesi, modernizmin ilerlemecilik öğretisine karşı eşzamanlılığı ve şimdikiyi öne çıkaran bir tutumdur. Bu bağlamda Seval Şahin’in Oğuz Atay’ın *Tutunamayanlar* romanı için söylediği “Eserinde doldurduğu farklı formların hepsinin bir arada yer alması verili bugünü yok ederek tarihsel ilerlemeciliğe karşı durmaktır.” ifadesi benzer şekilde *Tehlikeli Oyunlar* için de kabul edilebilir. Her iki romanda da farklı tarihsel dönemlerde yaşamış kişiler aynı anda yer alır ve “hepsi bir arada yan yana bulunarak tarihsel ilerlemeciliğe karşı eşzamanlılığı ortaya koyarlar.”

(Seval Şahin, “Kusurun ve Sıradanlığın Epiği: *Tutunamayanlar*” **Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum**, s. 75.)

²⁸⁶ “(...) Jameson’un savına göre postmodernizm, hem Romantizme bir dönüş hem de Romantizmden bir kopuş olarak görülmelidir. Bu, postmodernizme belirli bir öz kimlik atfetmek ve böylece de Lyotard’ın ‘şimdi’nin postmodern ‘durum’un zamanı olduğu iddiasına destek vermek olacaktır. Aynı zamanda, Deleuze ve Guattari’ninki gibi aklı, faşizmle (ya da diğer empoze etme biçimleriyle) eşit, dolayısıyla da karşı çıkılması gereken bir yapı sayan temelcilik karşıtı bir felsefe ya da politikanın herhangi bir değişkesini doğrulamaya yardım eder bu.” (Lucy, **Postmodern Edebiyat Kuramı**, s. 302.)

“Sürekli, açık uçlu, devam eden şimdiki zamanın odak haline geldiği postmodern romanda, biten, deneyimlenen, yaşanan tarihsellik algısı yoktur. (...) Şimdiki zaman, kesin olmama ve tamamlanmamış olma nitelikleri ile kurguyu özgülleştirir; izleksel düzlemin sınırlarını genişletir.

Gerçeklik algısı ile paralel olarak değişen zaman, süreç olmaktan çıkarak bireyi şekillendiren yapının adı olur. Postmodern metinde zaman, kronolojik değildir; kişinin içinde bulunduğu ruh hâli ile aynı dizgede geçmiş-şimdi bağıntısında belirsizdir. Ancak bu belirsizliğin olmaması değil, her yerdeliğin ve her an yeniden oluşun göstergesidir. İnsan, zamanın bu algılanışı ile niceliksel/tarihsel bir özne konumundan uzaklaşır.” (Eliuz, **a.g.e.**, s. 103-104.)

bağlıdır. Zamanın bu ölçülemez olma durumu, yani belirsizliği, romanın genelindeki gerçek/oyun ikileminin bir boyutu olarak görülebilir. Romanda, zamanı belirsiz kılan oyunlar, zamanın nesnel gerçekliğini şüpheli hâle getirmektedir. Böylece zamanı öznel olarak deneyimleyen insanın, içsel/bireysel gerçekliği ön plana çıkarılmış olmaktadır. Nitekim insanın, “hatırlama yeteneğiyle geçmişe, mevcudiyetiyle şimdiye (hâl’e), sezgi gücüyle geleceğe bağlı”²⁸⁷ olması nedeniyle, insan zihninde birden çok zaman, aynı anda yaşanabilmektedir.

3.2.2.4. Olay Örgüsü

Gerçekle kurmacanın iç içe geçtiği girift bir kurguya sahip olan *Tehlikeli Oyunlar*, Hikmet Benol ismindeki başkahramanın karısından ayrıldıktan sonra bir gecekondu muhitinde inzivaya çekilip emekli bir albay olan üst komşusu Hüsamettin Bey’le beraber oyunlar kaleme almasını öykülemektedir. Geleneksel/gerçekçi romanın temel yapısını oluşturan olay-zaman-mekan zincirini kıran romanda, diğer anlatı unsurları gibi, zaten silik bırakılmış olan olay örgüsünün gerçekliğiyle ilgili belirsizlikler de söz konusudur. Bu olayların bir kısmı gerçek, bir kısmı ise Hikmet’in hayalleri veya yazdığı oyunlardır. Neyin hayalî/kurmaca olduğunu ve neyin gerçekten yaşandığını tespit etmek ise her zaman mümkün olmamaktadır.

Hikmet’in gecekondudaki komşularının gerçek bir mevcudiyetlerinin bulunmadığını kabul edersek onlarla Hikmet arasında yaşanan diyalogların ve olayların da gerçek olmadıklarını düşünebiliriz. Hikmet’in Hüsamettin Albay’la olan diyalogları çoğu zaman bir iç konuşmayı andıracak şekilde verilse de, zaman zaman, mesela Hüsamettin Albay’ı ziyarete gelen Sermet Albay’la geçirilen zamanda yaşananlar son derece gerçekçi bir şekilde verilmiştir. Olayların sunulma şekliyle yaratılan belirsizliklerden dolayı hangi olayın ne kadar gerçek, ne kadar hayalî olduğunu tespit etmek çok zordur. Bu nedenle olay örgüsünün net bir başlangıç ve bitiş zamanını belirlemek dahi mümkün değildir.

²⁸⁷ Mehmet Tekin, **Roman Sanatı I: Romanın Unsurları**, 11. bs., İstanbul, Ötüken Yayınları, 2012, s. 127.

Gecekondu diye anılan mekanın, Hikmet'in iç dünyasının bir temsili olması, onun aynı zamanda maddi bir varlığı da olamayacağı anlamına gelmez. Zira Hikmet bu eve -bunun gerçek bir yaşantı olduğunu kabul edersek- Bilge'yi getirmiştir. Ancak gecekondu denilen mekanın gerçekte nasıl bir yapı olduğunu bilmemiz mümkün değildir. Hikmet'in buraya Bilge'yi getirdiği sahnede, Hikmet'in hayal/oyunları ile Bilge'nin gecekonduya gelişi üzerinden temsil edilen gerçek bir dış dünya yaşantısının çarpışması vurucu bir şekilde işlenmektedir.

Hüsamettin Albay, Hikmet'in soyut bir mesele gibi bahsettiği yaşantısının gerçek olduğunu kabullenmekte zorlanırken, Bilge de Hikmet'in hayali kahramanı olan albayı “Hikmet'in istediği gibi hissedeme[mektedir]” (s.298). Burada hayal ve gerçeği temsil eden bu iki kahramanın durumları üzerinden Hikmet'in yaşantısındaki hayal-gerçek çatışması sahnelenmektedir. Bilge'nin gecekonduya gelmesi ile Hüsamettin Albay, daha önce dış dünyaya ait hiçbir olayın gerçekleşmediği bu evde gerçek bir olay yaşanmasından dolayı şaşkınlığa uğrar. Bu hayal adamının ifadelerine bakarak Bilge'nin gelişine kadar bu evde yaşanan her şeyin hayali olduğunu düşünebiliriz.

“Hikmet'in Bilge ile birlikte geleceğine pek de inanmıyordu Hüsamettin albay. Bir takım karışık hayaller içinde, gerçekle rüyanın ve arzu edilenin birbirine karıştığı bu ortamda dış dünyaya ait yeni bir olayın meydana geleceğine inanmak, romanlara inanmak gibi geliyordu emekli albaya. Sanki, o güne kadar olanlar artık yeterli bir yoğunluğa ulaşmıştı; bundan sonra, ancak olayların yorumu ve değişik biçimdeki görünüşleri üzerinde konuşulabilirdi, bundan başka bir şey yapılamazdı. Hikmet, Bilge'yle birlikte içeri girdiği zaman bu duygular içindeydi.” (s. 296)

Romandaki temel olay, Hikmet'in psikolojik süreçlerinin eşlik ettiği yazma edimidir. Bununla beraber, zaman konusunda bahsi geçen ve çoğunlukla Bilge ile Hikmet'in çevresinde gelişen olaylar, romanın olay örgüsüne dahil edilebilecek gerçek yaşantılar gibi verilmektedir. Bunlar romanın güncel zamanı içinde cereyan

eden olaylar şeklinde sunulmaktadır. Bunların dışında, Hikmet'in geçmişine ait yaşantılar, geriye dönüşlerle verilmektedir. Romandaki rüya sahneleri de yine Hikmet'in geçmiş yaşantısına dair anılarından izler taşımaktadır.

Bu noktada gerçeğin belirsizleşmesinde etkin bir rol oynayan rüya olgusuna da değinmek gerekir. Roman bir rüya ile başlamaktadır. Yıldız Ecevit, romanın başında uyuyan Hikmet'in, romanın sonlarındaki ölümünü betimlemek için kullanılan "Sanki rahatça uzanmış uyuyordu." (s. 466) ifadelerine dikkat çekerek romanın "uyku parantezine" alındığını söyler.²⁸⁸ Bir önceki bölümde alıntılanan, Hikmet'in birlikte oyunlar yazdığı albaya söylediği "İşte bu ahşap evimde bir gece için de olsa, seni barındırıyorum; bir işe yaradığımı hissediyorum." (s. 23) cümlesinde geçen "bir gece için" ifadesi de romanın bir rüyadan ibaret olduğu ile ilgili şüpheyi kuvvetlendirmektedir.

Ayrıca bu ifade, "Zaman" bölümünde de belirtildiği gibi, romanın kurgusal gerçeklik düzlemindeki temel olay olan yazma faaliyetinin bir gecede gerçekleştirildiğini de düşündürmektedir. Zamanla ilgili bu kabul, olay örgüsünü de tekrar gözden geçirmemize neden olacaktır. Zira öykünün bir gecede gerçekleştiğini düşünürsek farklı zamanlarda cereyan eden diğer bütün olayların, ya geçmiş zamanlarda yaşandıklarını ya da hiç yaşanmadıklarını; yani Hikmet'in anı ve hayallerinden ibaret olduklarını kabul etmemiz gerekecektir.

Bütün bu olaylar, Hikmet'in bir gecelik zaman dilimi içerisinde yazdığı metnin bir parçası olarak yazıya dökülmeleri vasıtasıyla romanda yer almaktadırlar. Metinde bu tezi güçlendiren durumlardan bir tanesi, romanın şimdiki zaman düzleminde yaşandığını düşündüğümüz bir olayın, -Hikmet'in Bilge'yle birlikte sokağa çıktıkları sahnenin- hatırlanmakta güçlük geçilen bir anı şeklinde anlatılmasıdır. Belli belirsiz hatırlanan bir yaşantı, müphem ifadelerle anlatılırken git gide -muhtemelen Hikmet'in bu anıya dair zihni berraklaştıkça- netleşir ve bir anda kesin bir anlatıma kavuşur:

²⁸⁸Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 355.

“Sokağa çıktıklarında, kapanan iki kapının sesi kaldı yalnız aklında; biri hafif, biri sert. Bir su birikintisinin üstüne basmadan geçtiklerini hatırladı sonradan. Bir şeye şaşıtı galiba: Çöp tenekesinden fırlayan kediye. Bir süre iki yanına baktığına göre, caddenin birinde karşı kaldırıma geçmiş olmalıydılar. Kimseyi hatırlamadığına göre, sokaklar boştu herhalde. Pencereledeki ışıklara da baktı galiba. (...) Uzun süre konuşmadıklarına göre, içlerinden bir şeyler geçiriyorlardı herhalde. Hikmet, sonradan bunu da düşündü.

Bilge ile yürürken bilemediği birçok şeyi, sonradan da bilemedi. Mesela, yıldızlara baktığını hatırlıyordu. Peki, binalara neden öfkelenmişti sonra? (...)

Sonra, olaylar birden hızla gelişti.

‘Bütün hepsini yıkmak istiyorum,’ diye söylendi Hikmet. ‘Yıkabilir miyim dersin?’

‘Gerçekten yıkmak istiyor musun?’

‘İstiyorum,’ dedi. ‘Çok istiyorum.’

‘Çok istersen olur,’ dedi Bilge. ‘İstersen yaparsın.’

Sen istersen yaparsın. Sen istersen her şeyi yaparsın. Karanlık sokağın başına gelmişlerdi gene. Köşeyi yavaşça dönerek sokağa girdiler. Bilge çok yakındı Hikmet’e; köşeyi dönerken kolları birbirine çarptı. Sen istersen her şeyi yaparsın.” (s. 161-62)

Hikmet’in kendini birden Sevgi’nin evinde bulduğu bölümdeki olayların gerçekliği de bir rüya hissiyle gölgelenmiştir. Sevgi’nin salonunda Hikmet’in Sevgi, Ergun ve Nursel Hanım’la ettiği sohbetler bir anda Hikmet’in başını kaldırıp kendini evinde ve yatağında bulmasıyla sonlanır (s. 425). Bunun hemen arkasından gelen “Son Yemek” bölümüne ise baştan aşağı bir rüya atmosferi hâkimdir. “Korku” başlıklı 13. bölüm de Hikmet’in bilinçaltı korkularının açığa çıktığı bir rüya ile başlamaktadır. Bu örnekler çoğaltılabilir, zira birçok yerde Hikmet’in yatakta olduğunun, uyuyup uyanmasının özellikle belirtilmesi bir rüya kuşkusu yaratarak gerçeğin gölgelenmesine neden olmaktadır. Romanda rüyaların baskın rolü, bütün yaşananların rüya olduğunu düşündüren ifadelerle desteklenmektedir:

“İşte gün durgun, hava ağır. Artık yeni bir şey olamaz. Olabilecekleri bile bitirdik. Biraz uyuyalım: Yattığımız yerde, bir durumdan başkasına geçelim.

Gündüz uyuyorum, gündüz uyanıyorum, diye düşündü uyku sersemi. Şimdi de neden uyandım? Kapı çalınıyor: Sevgi gelmiştir. Yavaşça kalktı, kapıya doğru sürüklendi, kapıyı açtı. Önünde Bilge duruyordu, çok yakınında. (...)” (s. 449-50)

Tehlikeli Oyunlar’da olay örgüsü ikinci plana atılmış, kahramanların zihinsel süreçleri, oyunlar ve metin içi anlatılar öne çıkarılmıştır. Rüya, anı ve düşüncelerin iç içe geçtiği bu ortamda gerçekleşen olayların içsel yaşama ait olduğu hissettirilmektedir. Bu nedenle dil, somut yaşantıların aktarılmasına dayalı anlatımın önüne geçmektedir. Nitekim zihinsel süreçler çok daha karmaşıktır ve bunları ifade edebilmek için dilin imkanlarını zorlamak, anlatı kalıplarını esnetmek gerekmektedir. Romanda, olaylar verilirken düşünce/hayal ve eylem iç içe geçmiş bir şekilde yürümektedir. Hikmet’in en sıradan bir yaşantısı anlatılırken dahi zihninden geçenler bir kenara bırakılmaz, düşünceyle eylem eşzamanlılık içerisinde aktarılır.²⁸⁹

Düşünce ve eylemin iç içe verilmesi insan yaşantısının gerçekliğine de uygun bir yöntemdir. Zira insan zihinsel süreçlerini maddi yaşantılarından ayıramaz, zihin daima arka planda çalışmaya devam etmektedir. Ancak Hikmet’te düşünce ve hayallerin günlük yaşantıların önüne geçmesi gibi bir durum söz konusudur; adeta hayalleri, gerçek yaşantılarla yer değiştirmiş gibidir. Bilge’ye yazdığı mektubu postaya atmak üzere evden çıkacakken kendisine yolda kimseyle mesele çıkarmaması gerektiğini hatırlatır ve hemen ekler: “Kafamda, demek istiyorum.” (s. 393) Gerçek dünyadan çok kafasının içinde yaşayan Hikmet Benol, kurguladığı oyunları, asıl yaşantılarının yerine koymak istemektedir. Hayatında onun istediği gibi gitmeyen olayları, kurguladığı oyunlarla değiştirmeyi ve onu üzen kişilerden

²⁸⁹ Oğuz Atay, *Günlük*’te tercih ettiği anlatım tekniğini şu şekilde aktarmaktadır: “Biçim sorunu: İki ihtimal var - ya konular yanyana dizilerek, bilinen klasik düzen içinde verilir, ya da aslında olaylar ve etkenler iç içe olduğu için çağrışımlar serbest bırakılarak organik ve ruhsal bir gelişim gerçekleştirilebilir. Ben ikinci yaklaşımı, gerçeği bu biçimde algıladığım için, kendime daha yakın buluyorum. Kişiler ve olaylar verilirken iki çeşit durum söz konusu - Gerçek ve hayal.” (Atay, *Günlük*, s. 238.)

hayalinde intikam almayı planlar. Bir yandan da geçmiş yaşantılarını oyunlaştırarak onlara dışarıdan bir gözle bakmak ve kendisiyle hesaplaşmak niyetindedir:

“Yahu, bu adam düpedüz şiir okuyacak. Gören gözler için iyi bir seyir. Kötü bir film bile olsa seyrederiz, gözümüzü kırpmadan. Hüsamet’in Bey, dörde katlanmış kâğıdı özenerek açtı. Kendi geçmişimi de böyle seyredebilseydim, öfkelenmeden. Fakat şimdi hazırlıklıyım, ellerim titremeden Bilge’nin sigarasını yakabilirim; çünkü, oyunun dışındayım, bir oyuncu gibi.” (s. 96)

Romandaki olayların gerçekliğine dair bir soru işareti de burada karşımıza çıkmaktadır. Çünkü öyküdeki olaylar ile Hikmet’in yazdığı oyunlar, yani metin içi metinler birbirine karışmaktadır. Hikmet, bir yandan Hüsamet’in Albay’la beraber tarihi piyesler kaleme alırken, bir yandan da kendi hayatına dair olayları oyunlaştırmakta ve hepsinin üstünde, bütün bu oyunların yazılma sürecini anlattığı bir oyun kaleme almaktadır. Hikmet’in kurmaca yaşantısının gerçekliğini bulandıran da, işte bu kapsayıcı metindir; yani onun kendi yazarlık öyküsünü anlatan asıl oyunu. Hikmet Benol’un üretme ve yazma mekanı olan gecekondudaki yaşantısı çevresinde gelişen olaylar bu oyunun içerisinde yer almaktadır. Hikmet’in, Nurhayat Hanım’ın askerdeki oğlu Hidayet’e mektup yazmasına ya da küçük oğlu Salim’in ödevini yapmasına yardım etmesi gibi olaylar, Hikmet’in yazdığı tiyatro oyununun parçaları oldukları için son derece gerçekçi bir şekilde aktarılmaktadırlar. Ancak bu metin içi anlatılar da yine hayal-gerçek ikiliği çevresinde kaleme alınmıştır.

Örneğin, Hikmet Hidayet’e mektup yazarken bir anda kendini hayallerine kaptırır ve konunun dışına çıkarak tamamen kendi zihninden geçenleri, anlatmak istediği şeyleri yazmak ister. Daha sonra Nurhayat Hanım’ın uyarısıyla kendine gelerek Hidayet’in mektubuna döner (s. 55). Burada çift katmanlı bir gerçeklik meselesi ile karşı karşıya kalırız: Hikmet’in gecekondudaki komşuları hayalî olduğu için bunlarla olan ilişkisinin gerçek olmadığını bilmekteyiz. Dolayısıyla bu olay Hikmet’in yazdığı bir oyundan ibarettir. Ancak bu oyun da kurgusal gerçekliğin

doğrudan aktarılması şeklinde kaleme alınmamış, hayal ve gerçek ikiliği çevresinde işlenmiştir.

Okur, Hikmet'in mektup yazarken bir an hayallerine kapıldığını fark edebilir; ancak bu mektup yazma olayının tamamıyla Hikmet'in yazdığı bir oyundan ibaret olduğunu fark etmek çok daha güçtür. Çünkü bu dil ve yazı evreninde gerçeğin yerini hayal/kurmaca almıştır. Amaç, kurmaca ile gerçeklik arasındaki düzlemin belirsiz kılınması yoluyla kafa karışıklığı yaratmaktır. Bu karışıklık en net şekilde Hikmet'in şüpheli ölümünden sonra hissedilir. Romandaki yaşantılarda süregelen belirsizlik, romanın sonu için de geçerlidir. Hikmet balkondan atladıktan ya da düştükten sonraki bölümün başlığından ("Albay Girer") itibaren her şey bize Hikmet'in ölümünün onun yazdığı tiyatro metninin bir parçası olduğunu düşündürür. Bu ihtimal ise aslında bütün romanın baştan sona bir oyundan ibaret olduğunu, yaşanan her şey gibi bu ölümün de oyunun bir parçası olduğu fikrini güçlendirmektedir. Hüsamettin Albay ile Bekçi Bekir Efendi arasında geçen şu diyalog bu düşüncüyü desteklemektedir:

"Hüsamettin Bey, içini çekti: 'Kimin gidici, kimin kalıcı olduğu belli değil Bekir Efendi. Mukadderat. Düşmeden birkaç dakika evvel benimle konuşuyordu, şu senin oturduğun yerde.' Bekir Efendi, sigarasının külünü silmek için ayağa kalktı ve sehpanın yanına gitti; oradaki koltuğa oturdu. 'Biraz sıkıntısı vardı. Bir sıkıntısı olunca hemen bana koşardı.' Bekir Efendi başını salladı. 'Bir sıkıntı var içimde albayım,' dedi." (s. 467)

Hikmet'in gecekondudaki komşularının hayalî kahramanlar oldukları yönündeki kuvvetli ihtimali daha önce belirtmiştik. Yukarıda alıntılanan konuşmada bekçinin Hikmet'in dilinden konuşması, onun da tıpkı Hüsamettin Albay gibi Hikmet'in zihnindeki hayalî bir karakter olduğunu düşündürmektedir. Bu diyalogun arkasından Hüsamettin Albay'ın Hikmet'e hitaben konuşması da (s. 474-75) Hikmet'in ölmemiş olma olasılığını kuvvetlendirir. Bu olasılık okuru, metnin başından beri neyin gerçek neyin oyun olduğunu tekrar düşünmeye iter. Albay da,

bekçi de diğer pek çok kahraman gibi Hikmet'in yazdığı tiyatro oyunun birer kahramanıdır ve bu oyundaki bütün hayalî kahramanlar gibi onlar da aslında Hikmet Benol'un kendisidir. Tıpkı Hikmet'in bir yerde bizzat itiraf etmiş olduğu gibi:

“Oynayalım albayım. Tekrarlara düşmekten korkmadan oynayalım. Asıl, tekrarlara düşelim ki, içimizi kemiren şeytanı her fırsatta rezil edelim. Hemen başlayalım. Yazalım albayım. İşte kalem, işte ıstırap albayım. Önce ben konuşurum. Sonra, gene ben konuşurum.” (s. 262)

Sonuç olarak romanda vuku bulan olayların gerçekliğini maskeleyen üç temel durumdan söz edilebilir. Bunlardan birincisi Hikmet'in düşünce ve hayalleri, ikincisi rüyaları, üçüncüsü ise yazdığı oyunlar ile gerçek yaşantıların birbirine karışması şeklinde gerçekleşen durumlardır. Bunlara romanın sonunda her şeyin bir sinema filminden yahut bir çocuğun oyunundan ibaret olabileceğini düşündüren iki ihtimal daha eklenir. Nurhayat Hanım'ın oğlu Salim, annesine bir oyun yazdığını söyler. “Bu oyunda Hikmet amca...” (s. 475) diye tam oyunun içeriğini anlatmaya başlayacağı sırada annesi tarafından susturulup kardeşi ile oyun oynamaya gider.

Bunun hemen arkasından sinemadan kol kola çıkan bir genç kız ile genç adamın konuşmasına tanıklık ederiz. Bu konuşmada genç kız, filmin karışık olduğunu söyleyen erkek arkadaşına “Sonunda çocuk ölüyor işte.” diye cevap verir. Delikanlının bu cevaba verdiği karşılık, okuduğunu/izlediğini anlamayıp yalnızca olay örgüsüne odaklanarak macera arayan okura/izleyiciye karşı sert bir eleştiri barındırmaktadır: “‘Aptal,’ dedi delikanlı, ‘O kadarını biz de anladık.’” (s. 475). Romandaki öykünün bir sinema filmi olmasına ilişkin bir başka ima ise Bekir Efendi ile Hüsametdin Albay arasında geçen şu konuşmada karşımıza çıkar:

“Bekçi Bekir Efendi, Hüsametdin Albaya itiraz ediyordu: ‘Sayın albayım, insan düz balkonun üstünden nasıl kayıp düşer? Belli ki bir teammüt var işin içinde.’ ‘Ben nasıl söylüyorsam öyle oldu,’ diye homurdandı emekli albay. ‘Olayı ben gördüm yalnız. Sen de

aklın sıra polis hafiyeliği mi yapıyorsun?’ ‘Estağfurullah albayım,’
‘Bu cahil kalabalığa inanıyorsun demek. Kulağınla duymadın mı;
burada filim mi çevriliyor abi? diye yaklaşanları; biz de görünelim
de yevmiyemizi doğrultalım reji amca, diyenleri. Sen okumuş
adamsın Bekir Efendi; nasıl olur da bu cahillerin sözüne uyarsın?’”
(s. 466-67)

Tehlikeli Oyunlar, hem metin-gerçek kutupluluğunu sorgulamak, hem de insanın çelişkili ve karmaşık yaşantısını ifade edebilmek adına kişi, olay, zaman ve mekan gibi anlatı unsurlarının gerçekliğini belirsiz kılmıştır. Kurgusal bir özellik olarak oluşturulan bu karışıklık, metinde olay örgüsünün kasıtlı bir şekilde arka planda ve belirsiz bırakıldığını göstermektedir. *Tehlikeli Oyunlar*’a hakim olan bu girift yapı, Gürsel Aytaç’ın, “açık ya da esnek doku olarak da adlandırılan ve sonuca doğru tutarlı ve sıkı bir konu-olay ilerlemesi yerine konu birimlerine özen gösteren bir yapı”²⁹⁰ olarak tanımladığı ‘atektonik’ tarz ile açıklanabilir.

Yazar, okurunun dikkatini olaylardan ziyade insanın ve hayatın karmaşık ve oyunsu gerçekliğine çekmek istemektedir. Nasıl ki insan zihni sadece doğrusal olarak ilerleyen zamana bağlı değilse, insan hayatının gerçekleri de somut yaşantılarla sınırlı değildir. Sonuç itibarıyla Oğuz Atay’ın kurguya zekice yerleştirdiği, gerçekliğin belirsizliğine ilişkin bütün bu oyunların, romanı insan gerçeğine bir nebze daha yaklaştırdığını söyleyebiliriz. Umberto Eco, bu yeni gerçeklik anlayışındaki oyunsuluğu şöyle açıklamaktadır: “Yaşam ile rüya arasındaki, geçmiş ile şimdiki zaman arasındaki belirsiz oyun, (...) günlük yaşamımıza egemen olan belirsizliğe daha çok benzemektir.”²⁹¹

3.2.2.5. Anlatıcı, Anlatı Düzeyleri ve Bakış Açısı

²⁹⁰ Gürsel Aytaç, *Çağdaş Türk Romanları Üzerine İncelemeler*, 2. bs., Ankara, Gündoğan Yayınları, 1999, s. 184.

²⁹¹ Eco, *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*, s. 151.

Bir anlatıda konuşan, öyküyü aktaran ses, anlatıcının sesidir. Anlatıcı, metnin gerçek üreticisi olan yazarın, öyküyü dilinden anlatmayı belirlediği, kurgusal bir kişidir. Geleneksel/gerçekçi romanın her şeyi bilen tanrısal anlatıcısı, modernizm ve postmodernizm akımlarında egemenliğini yitirmiş, yerine anlatının üstünde değil, içinde olan, bilgisi sınırlı ve hatta güvenilmez anlatıcı modelleri gelmiştir.²⁹² *Tehlikeli Oyunlar*'ın anlatıcısı da romanda neyin gerçek neyin hayal olduğunu anlamamıza izin vermediği için güvenilmez bir 3. şahıs anlatıcı modelidir. Ancak bir bilinç anlatısı olarak inşa edilen romanda, kahramanın bilincini yansıtmak amacıyla çeşitli şekillerde uygulanan iç konuşma yöntemi o kadar yaygın bir şekilde kullanılmıştır ki, Hikmet Benol'un zihinsel süreçleri, anlatıcının sesini arka planda bırakır. Kimi zamansa kahramanın sesi, iç sesi ve anlatıcının sesi birbirine karışır. İç konuşma yönteminin baskınlığı, anlatıda gösterme yöntemini anlatmanın önüne geçiren sebeplerin başında gelmektedir. Metnin birçok yerinde anlatıcının aktarımı ile alıntılanan iç konuşma yönteminin iç içe kullanılması ile okurun aklını karıştıran ve dikkatini canlı tutmasına yarayan bir anlatı oyunu kurgulanmıştır:

“Titreyerek kendine geldi. Hayır uyumadım. Gözlerini açtı, duvarı gördü. Odanın neresindeyim? Kapı ne tarafta? Ben duvara baktığıma göre... Odadaki yerini bulunca rahatladı biraz. Yataktan yavaşça doğruldu, yorganı duvara itti. Terliklerini bulmalıyım. Yatarken son olarak ne yapmışım? Terliklerini yatağın altına itmişim. Belki de ışığı söndürmeden çıkarmışım onları.” (s. 30)

Üçüncü şahıs anlatıcı, anlattığı öyküde bir karakter olarak bulunmayan anlatıcıdır. Ancak biz romanın üstkurmaca tekniğine bağlı özel kurgusal yapısını bildiğimiz için, roman yazarının aynı zamanda romanın başkahramanı olduğunu da biliriz. Romanda anlatıcının sesi, romanın gerçek yazarı ile başkahramanın sesini

²⁹² “Güvenilmez (*unreliable*) anlatıcı: ‘Öyküyü anlatan ve öyküyle ilgili yorum yapan bir anlatıcıdır, ancak okuyucunun bu anlatıcı tarafından anlatılan ve yorumlanan şeylerle ilgili şüphe duymak için sebepleri vardır. Güvenilmezliğin temel kaynağı, anlatıcının sınırlı bir bilgiye sahip olması, olaya müdahil olması ve tartışmalı bir değer sistemine sahip olmasıdır.’ Birinci şahıs anlatıcıların çoğu güvenilmezdir.”(Shlomith Rimmon-Kenan’dan aktaran: Manfred Jahn, *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı*, Çev. Bahar Dervişcemaloğlu, 2. bs., İstanbul, Dergâh Yayınları, 2015, s. 116.)

ayırarak bu kurgusal oyunu mümkün kılan sestir; olayları dışardan bir gözle vererek yazar ve kahraman arasındaki özdeşliği belirsiz kılar. Eğer burada kahraman (1. şahıs) anlatıcı seçilmiş olsaydı böyle bir belirsizlik yaratılamayacaktı. Aslında öykü-içi (*homodiegetik*) bir kahraman olan yazar, aktarım için öykü-dışı (*heterodiegetik*) bir ses seçerek romandaki varlığını gizlemekte, kendi sesi dışında bir anlatıcı sesi seçmesi ile metindeki üstkurmaca oyununu mümkün kılmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar, çoğul bakış açısıyla yazılmıştır. Anlatıcı, eserin birçok yerinde figüral perspektif ile öyküyü kahramanların bilincini yansıtarak sunmaktadır.²⁹³ Romana Hikmet'in bilinci ve perspektifi hakim olsa da, yeri geldikçe diğer kahramanların algı ve bakış açıları da yansıtılmaktadır. Anlatıcı çevreye kimin gözünden bakıyor gibi konuşuyorsa, odaklanılan bu kişinin algısı ön plana çıkarılır. Bu duruma "aktarılan iç konuşma" da denilmektedir. Alıntılanan iç konuşmada anlatıcı aradan çekilirken burada hâlâ anlatıcının sesi duyulmaktadır, ama bu ses kahramanın diliyle konuşur. Berna Moran, bu durumu şöyle açıklamaktadır: "Sanki anlatıcı kendi sesiyle karakterin sesini üst üste bindirmiştir."²⁹⁴ Odaklanmanın Hüsamettin Albay'ın üzerinde olduğu aşağıdaki alıntıda yansıtıcı bilinç, albayın bilincidir. İlk cümlede anlatıcı, ruh çözümlemesi yoluyla albayın düşüncelerini dolaylı olarak verirken ikinci cümleden itibaren kahramanın bilinci, aktarılan iç konuşma yöntemiyle yansıtılmaktadır:

"Hüsamettin Bey çevresindeki eşyaya dikkatle baktı; Mütercim Arif haklı, diye düşündü. İnsan mevcudiyetinin eşyaya ihtiyacı yoktu; fakat, eşyanın ademi mevcudiyeti halinde, insan mevcudiyeti ve fikriyatı da tehlikeye giriyordu. Mütercim Arif, eşya ve insan münasebeti üzerinde çok düşünmüştü. Kıymet verilen bir insanın ademi mevcudiyetine, eşya ile mevzu bahis insan arasında kurulacak bir münasebetle tahammül mümkündür, derdi. Bu münasebeti müsbet bir şekilde ifade edememekle

²⁹³ "(...) anlatıcısız ve figüral perspektif karşılığından şöyle bir sonuç çıkarılabilir: Eğer perspektif, figüral değilse (ve bakış açılarının karşılığı tamamen tarafsızlaştırılmış/nötr hâle getirilmiş değilse), anlatıcısaldır. Dolayısıyla anlatıcısız perspektif, sadece olaylar münferit bir anlatıcı tarafından kavranıp ifade edildiğinde değil, anlatma 'tarafsız' görüldüğünde ya da belirli bir prizmadan yansıtıldığına dair çok küçük ipuçları olduğunda da anlatıcısaldır. Bunun sebebi, anlatıcının anlatıda her zaman mevcut olmasıdır." (Dervişcemaloğlu, **a.g.e.**, s. 109.)

²⁹⁴ Moran, **a.g.e.**, s. 231.

beraber, esasta kıymettar insan ile onun hatırasının bir ahenk içinde olduğuna inanırdı.” (s. 293)

Romanda anlatıcı tarafından aktarılan birinci düzey anlatı, Hikmet Benol’un yazarlık öyküsü ve bu süreçte gelişen olaylardır. Ancak roman pek çok metin içi anlatı içermektedir. Bir üst düzeylerindeki anlatılara eklenen bu metin içi anlatılar, alt kurmaca katmanları oluşturmaktadır. İçinde iştirilmiş/alt anlatı barındıran metinlere ise matris anlatı veya çerçeve anlatı denilmektedir. Roman bu yönüyle çokkatmanlı bir yapıya sahiptir. Hikmet’in yazdığı oyunlar, Sevgi’nin yaşam öyküsü gibi ikinci-düzy anlatılar ve bu ikinci-düzy anlatılara iştirilmiş üçüncü-düzy anlatılar (ikinci düzey anlatıların kahramanları tarafından yazılmış metinler gibi) romanda sıkça karşımıza çıkmaktadır.²⁹⁵

Özellikle birinci ve ikinci düzey anlatılar arasındaki geçişkenlik, romandaki kurgusal gerçekliği belirsizleştirmektedir. Anlatı düzeylerinden bahsetmişken *Tehlikeli Oyunlar*’da karşımıza çıkan iki özel durumu daha açıklamak gerekir. Bunlardan birincisi “[b]ir alt-anlatı kendi matris anlatısının içine iştirildiği zaman yaratılan sonsuz döngü”²⁹⁶ olarak tanımlanan yavru anlatım (mise en abyme), bir çeşit üstkurmaca tekniğidir. Manfred Jahn, Matisse’in bir odayı resmettiği ve bu resmin küçük bir halinin, aynı odanın bir duvarında asılı olduğu meşhur tablosunu bu duruma örnek olarak göstermektedir.

Yavru anlatım, postmodernist eserlerde üstkurmaca tekniği ile oluşturulan “roman yazarının, yazdığı romanın içinde karakter olarak yer almasıyla sağlanan döngüsellik” durumu ile özdeş durumlar oldukları için bu tekniğin açıklamasını, romandaki üstkurmaca tekniğinin incelendiği bölüme bırakıyoruz. Burada yalnızca, üstkurmaca tekniğinin uygulandığı anlatılarda, bu kurgusal yapının, metindeki anlatı düzeyleriyle ilişkili olduğu belirtmemiz yeterli olacaktır.

²⁹⁵ “Birinci düzey bir anlatı, başka bir anlatıya iştirilmemiş bir anlatıdır; ikinci düzey bir anlatı, birinci düzey bir anlatıya iştirilmiş bir anlatıdır; üçüncü-düzy bir anlatı, ikinci-düzy bir anlatıya iştirilmiş bir anlatıdır vb.” (Shlomith Rimmon-Kenan’dan aktaran: Manfred Jahn, *a.g.e.*, s. 56.)

²⁹⁶ Jahn, *a.g.e.*, s. 59-60.

Anlatı düzeyleriyle ilgili ikinci özel durum, -yine üstkurmaca yöntemi kapsamında da karşımıza çıkan- düzey ihlali olarak da bilinen metalepsistir. Metalepsis, “gerçeklik ve kurgu arasındaki çizgiyi kasıtlı olarak belirsizleştirmek için anlatı düzeyleri arasındaki sınırın ihlal edildiği bir süreçtir.” Metalepsis iki şekilde gerçekleştirilebilir: “Öykü düzeyinden (diegetik düzey) öykü-dışı (ekstradiegetik) düzeye geçişten kaynaklanan düzey ihlali”, ve “öykü-dışı düzeyden öykü düzeyine geçişten kaynaklanan düzey ihlali”.²⁹⁷

Tehlikeli Oyunlar’da düzey ihlalleri çoğunlukla, “öykü düzeyinden öykü-dışı düzeye geçiş” şeklinde tanımlanan metalepsis türüne denk düşmektedir. Anlatıcı veya karakter tarafından direkt olarak okura hitap eden konuşmalar, bu metalepsis çeşidine örnektir. Bu durum, tıpkı tiyatrodaki izleyicilere seslenen oyuncunun yarattığı durumu yaratarak kurgusal dünyadan gerçek dünyaya izinsiz bir geçiş sağlamaktadır. Romanda okura yönelik bu tarz söylemler, başkahramanın dilinden yapılır ve çoğunlukla kendisini bir kitaptan ibaret zanneden okura karşı sitem içerir:

“Beni kim anlatacak? HİKMET BENOL maddesini dünyada bana bırakmazlar. Beni benden iyi bilen o kadar çok insan var ki. Fakat önce beni bir dinlerler herhalde. Yatağıma uzanırım, çevreme toplanırlar... Tamam! Psikanaliz! Önce biraz direnirim tabii: Onları yanlış yollara sevkederim (Hüsametdin Bey, özellikle buna bayılacak.) Ansiklopedide, böylece geçmiş zamanları da çözümleriz belki. Albayım buna dünyada razı olmaz. Oyunlar için malzeme kalmaz sonra. Ulan ben sizin eğlenmeniz miyim? Beni kitap gibi okuyup bir kenara mı fırlatacaksınız? (Ben de buna dünyada razı olmam.) Ben adamın elini yakarım. Onun için uzaktan okuyorsunuz ya zaten. Ben böyle hafiflikler yapınca yaklaşıyorsunuz biraz. Canım korkaklar! Kendimi zehirlememe neden göz yumuyorsunuz? Ben kendi zehrimden müteessir olmazmışım. Müteessif ederim size.” (s. 330-31)

²⁹⁷ “Tiyatrodaki ve sinemadaki kullanılan ‘aside ad spectatores’ yöntemi ve ‘karakterin dışına çıkan oyuncular’ için bkz. Manfred Jahn, *A Guide to the Theory of Drama* (...) Metalepsis aynı zamanda düzyazı anlatılarındaki başkalaşmayı, tiyatrodaki yabancılaştırma etkisini, filmde işleyişin bozulmasını ve klasik sözbilimde/retorikte “parabasis”i (burada karakter doğrudan dinleyicilere seslenir) kapsar.” (A.e., s. 54-55.)

Görüldüğü üzere, romanda, anlatı unsurlarına ilişkin birçok meselede çeşitli belirsizlik ve paradokslarla bir tür kurmaca oyun yaratılmıştır. Bu duruma bağlı olarak hem kurgu hem de içerik boyutunda, oyun-gerçek ikilemi etrafında bir roman yapısı oluşturulmuştur. Bu karmaşık yapının temel amacı ise, okurun, gerçekliğin sorgulanmasına teşvik edilmesidir. Paradoksal yapıdan doğan kesinsizlik ve çözümsüzlük, okuru, kurmacanın gerçek hayatla arasındaki organik bağ ve gerçek hayatın kurmaca yapısı üzerine düşünmeye itmektedir.

3.2.3. Tehlikeli Oyunlar’da Üstkurmacanın Rolü: Oyun İçinde Oyun

Daha önce bahsetmiş olduğumuz üzere, “kurmacanın kurmacası” olarak da bilinen üstkurmaca, romandaki ana kurgu özelliğidir. Anlatının, kendi varoluş sürecini sergilemesi, kurgusal gerçeklik düzleminden metin dışı düzeye geçişler yaparak metnin içinden okurla iletişim kurması ve kurmaca dünyanın kuramsal meselelerine eğilmesi gibi özellikleri romanda üstkurmaca tekniğiyle sağlanmaktadır. Yaşam ile sanat, kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların belirsizliğini sağlayan üstkurmaca yapı, her ikisini de aynı oyunun öğeleri haline getirerek gerçek hayat ile kurmaca dünya arasındaki sınırları ortadan kaldırır. Metnin içinden, “yazarın oyun arkadaşı olan okura seslenmesi”²⁹⁸ ile okur, yazı-yaşam eşzamanlılığının ve birlikteliğinin hüküm sürdüğü oyun alanına çekilmiş olur.

Bir önceki bölümde ele alınan, romanda anlatıcı ve anlatı düzeylerine ilişkin durumları açıklarken romandaki üstkurmaca yapıya ister istemez bir giriş yapmıştık. Bunlar özetle; Hikmet Benol karakteri ile romancı Oğuz Atay arasında kurulan özdeşlik, çerçeve anlatı, yavru anlatım, düzey ihlali (*metalepsis*) gibi durumlardı. Ancak metindeki üstkurmaca yapı bunlarla sınırlı olmadığı için, ayrı bir başlık altında romandaki en büyük kurgusal oyun olarak niteleyebileceğimiz üstkurmaca yapıyı her açıdan ele almak gerekmektedir. Dolayısıyla bu bölümde, hem daha önce bahsetmiş olduğumuz bazı durumların romandaki üstkurmaca yapıyla ilişkileri etrafında açıklanmasına, hem de üstkurmaca yönteminin metindeki diğer

²⁹⁸ Ecevit, *Türk Romanında Postodernist Açılımlar*, s. 159.

görünümünün incelenmesine çalışarak bu oyunsu tekniği bütünsel bir bakış altında ele alacağız.

Üstkurmaca, kitabın gerçek yazarının roman kahramanlarından biri olması, anlatının kendi oluşum sürecini anlatması (kurmacanın kurmacası), yazarın anlatıcı veya kahramanın sesinden varlığını belli ederek okuyucuya hitap etmesi gibi çeşitli şekillerde kurguya dahil edilebilir. Romanda, oyun ile gerçek, sanat ile hayat arasındaki sınırların belirsizliği, yazma ve yaşama edimlerini eşzamanlı ve özdeş kılan üstkurmaca yöntemi ile güçlendirilir. Üstkurmaca yöntemiyle öz-göndergesel bir nitelik yüklenen eser, kendi özüne bakar, yazınsal özelliklerini ve problemlerini inceler, kendi varoluşunu sergiler ve sorgular. Böylece klasik anlayıştaki gerçek-kurmaca arası sınırlar yıkılmış olur.

Yaşamakla yazmanın eşzamanlı ilerlediği çokkatmanlı yapısıyla *Tehlikeli Oyunlar*, metnin ana kurgu eğilimi olan üstkurmacanın, Türk edebiyatında geniş kapsamlı şekilde kullanıldığı ilk romanlardan biridir. Romanda, anlatının kendisinin bilincinde olma hâli, kurmaca gerçekliğin sorgulanması meselesi etrafında, varlığını metin boyu stratejik şekilde sürdürmektedir. Metinde üstkurmacanın varlığı bazen açıkça verilirken bazen de üstü kapalı şekilde hissettirilmektedir. Edebi metinlerde gerçek ile kurmacanın birlikteliğini sağlayan oyunsuluk, doğrudan doğruya üstkurmaca ile ilişkilidir.

Bir edebi eserde üstkurmacanın en büyük alametifarikası, metinde metnin yazılış sürecinin anlatılmasıdır. *Tehlikeli Oyunlar*'da temel ve teknik bir oyun olan üstkurmacanın yarattığı kurgusal yapıda, romanın yazar-kahramanı Hikmet Benol, kaleme aldığı eseri, yani içinde bir kahraman olarak bulunduğu romanı yazarken eşzamanlı olarak bu yazma sürecini de yaşamaktadır. Ecevit'in ifadeleriyle Hikmet, "ne olduğu bütünsel bir anlam bağlamında çözümlenemeyen oyun kavramının yarattığı kargaşa ortamında bir yandan yaşam oyununu oynarken, öte yandan üstkurmaca düzlemde postmodern edebiyatın yazma oyununu oynamaktadır."²⁹⁹ Dolayısıyla Hikmet Benol, yazdığı romanın aynı zamanda kahramanı olur. Hikmet'in

²⁹⁹ Ecevit, **a.g.e.**, s. 104.

gecekonduya geldiği gün, oyununa yazdığı girişin, gecekonduya gelmesini anlatması ve roman anlatısının bu giriş yazısının kaldığı yerden devam etmesi, romanın üstkurmaca düzleminde gerçekleşecek olan bu eşzamanlı ve paradoksal durum hakkında önemli bir ipucu vermektedir:

“Ne evlenirken, ne de bu eve taşınırken kimseye önceden haber vermedim albayım; alay ederler benimle diye korktum. Oysa, kolayı vardır: Herkesin yüzüne bakıp gülümsersin aptallar gibi. Onlar seninle alay mı ediyor, sen de kendinle alay ediyor...muş gibi yaparsın. Sonra bir yolunu bulup hemen albayına koşarsın: Albayım! Gene ne var Hikmet? ‘Gene’ değil albayım. Buraya yeni taşındım, daha bugün geldim. Peki öyle olsun Hikmet. Hikmet değil albayım. Artık siz de bana teğmenim dersiniz; ufak çapta bir kışla hayatı kurarız burada. Sabahları uyanırken boru filan çalarız. Savaş filmi gibi bir şey çeviririz. Siz tiyatroyu daha çok seversiniz tabii. Ben de sizin kahramanınız olurum:

(Genç yaşta evlilikten çürüğe çıkan uzun boylu, sivilceli ve burnunun yanağına birleştiği yerde önemsiz bir et beni taşıyan adam, şimdilik açıklanması sakıncalı görülen bazı nedenlerle, çevresinde gecekondu sayısı yüksek ve hayat seviyesi düşük bir bölgeye yerleşir. Bütün eşyası şunlardan ibarettir: Boyası henüz kurumadığı için kendisinden uzakta tutmağa çalışarak merdivenden çıkardığı sırada ayak demirleri ellerine yapışan bir somya; hamalla birlikte çıkardıkları bir kitap sandığı ki, daha sonra kitaplık olarak kullanılmış ve içindeki kıymıklar değerli eserleri zedeler endişesiyle iç yüzleri, üç kat gazete kağıdıyla kaplanmıştı; somya genişliğinde olan uzun bir yastık ki, şimdi öyle yastıklar yok; ...) Girişi beğendiniz mi albayım? Hepsi bu kadar mı? Sobayı birlikte aldık biliyorsunuz; yazın daha ucuz olur diye ısrar etmişsiniz ya. Sonra, ne bileyim işte albayım, karınca gibi, insan da öteberi taşımamı seviyor yuvasına; ilk geldiğim günlerde elbette daha az eşya vardı odamda. Evlendiğim gün de albayım, yeni tuttuğumuz ve büyük bir kısmı boş olan evimizin bir köşesine sığınmıştık karımla. (...)” (s. 28-30)

“Kurmaca hakkında bir kurmaca” olarak tanımlayabileceğimiz eserde, üstkurmacanın farklı boyutları ile karşı karşıya kalırız. Üstkurmacanın birinci boyutu, metin-içi ve metin-dışı düzeyler arası geçişler yoluyla, kurmaca gerçeklik ve nesnel gerçeklik arasında yaratılan belirsizlik ve geçişkenlik durumudur. Romanda oyun-gerçek ikilemini oluşturan anlatı unsurlarının incelendiği daha önceki bölümde,

Hikmet karakterinin romanın gerçek yazarının ses tonuna geçmesiyle oluşturulan kafa karışıklığı gibi, anlatı düzeyleri arası geçişlerden doğan durumlar, metnin üstkurmaca yapısını kuran parçalardır. Yazılış sürecini aktaran roman, kendi üstkurmaca doğasına da sık sık atıflarda bulunur.

Romanda, üstkurmaca yapı, genel itibariyle “oyun içi oyun” (*mise en abyme*) yöntemiyle sağlanmaktadır. Yavru anlatım, anlatı içi anlatı, öykü içi öykü veya iç-öykü gibi isimlerle de adlandırılan bu kurgusal oyun, metne iliştirilmiş alt-anlatıların, içerisinde bulunduğu çerçeve anlatıyı yansıtmaması durumuna denir: “Alt-anlatılar post-modern anlatıların sık kullanılan özelliklerinden olan ‘yavru anlatım’ (*mise en abyme*) etkisini yaratmak için de sıkça kullanılırlar.”³⁰⁰ Romanda Hikmet’in, yazdığı oyunların içine dahil olması, metindeki “oyun içi oyun” yönteminin en sık uygulanma biçimidir. Anlatı düzeyleri arası ihlaller (metalepsis) yaratan bu gibi durumlar, metnin üstkurmaca yapısını ifşa etmekte ve güçlendirmektedir.

Metinde kurmaca gerçeklikle reel gerçeklik arasındaki düzlemi inceltten, roman kahramanı olan Hikmet Benol’un, içinde karakter olarak yer aldığı romanı yazması, yani Hikmet’in roman yazarı olarak öykü-dışı ve metnin bir kahramanı olarak öykü-içi konumlara eşzamanlı olarak sahip olması da benzer bir “oyun içi oyun” durumu yaratmaktadır. Hüsamet’in Albay’la konuşan Hikmet, yazarın kendini romandaki olaylara dahil etmesiyle oluşan üstkurmaca yapıyı dolaylı yoldan şu şekilde açıklamaktadır:

“‘Oturup herkese dert yanmış gibi konuşuyorsun oğlum. Pek kimseyi gördüğün de yok.’

‘Onlarla kafamda konuşuyorum albayım; fakat gene söz dinletemiyorum. Hayallerimde bile yenik düşünüyorum. Günlük dertlerin dışında hiç bir yakınmaya kulak vermiyorlar. Kafamda yarattığım kahramanlar bile bana karşı çıkıyor. Oysa kitapların kahramanları, birbirlerinin olmadık dertlerini dinlerler; bütün vakitlerini buna ayırırlar. Bu yüzden yemek içmek ve para kazanmak için zaman bulamazlar; hepsi de düşüncenin soylularıdır. Felsefe profesörleri bile düşünceye onlar kadar zaman ayırmazlar: Ben de hayalimde yarattıklarımla birlikte bir roman

³⁰⁰ Jahn, a.g.e., s. 59.

kahramanı olmak istiyordum albayım. Gecekonduya da bu nedenle geldim. Kimsenin eşine rastlamadığı bir olay yaratacaktım. Yaratıcı, kahramanlarıyla birlikte yaşayacaktı. Bütün gecekondu halkının daracık sokaklara birikeceğini sandım beni görmek için. Demek bütün romanlar ekmek parası için yazılıyor albayım.” (s. 331-32)

Anlatı unsurlarını oyun-gerçek ikilemi bağlamında ele aldığımız bölümün “Hikmet” başlığında, roman kahramanı Hikmet Benol ile roman yazarı Oğuz Atay arasında özdeşlik yaratan durumları incelemiştik. Bunlar, üstkurmaca başlığı altında değerlendirilen; roman yazarının, yazdığı metnin kahramanı olması durumuna da örnek gösterilebilir. Ayrıca benzer bir durumu, düzey ihlali (*metalepsis*) kavramından bahsederken de ele almıştık. Metin-içi ve metin-dışı düzeyler arasında geçişler yolu ile sağlanan, kahramanla yazar arasındaki bu çeşit bir özdeşleşme, kurgu ile gerçek arasındaki bağları sorgulatmakta; kurgusal gerçekliğin, dış dünya gerçekliğinin taklidi olmadığını, eserin de gerçek hayatın bir parçası olduğunu düşündürmektedir.

Hikmet’in, “beni şimdiye kadar otuzyedinci sayfaya kadar okudular, sıkılıp ellerinden bıraktılar, o sayfam açık öylece kaldım, o sayfada sarardım” (s. 320) minvalindeki, romanda ara ara karşımıza çıkan sitemleri yazı ile yaşam, sanat ile hayat arasındaki bu denklige dikkat çekmektedir. Edebi metinlerin “uydurma” oldukları inancını karşısına alan ve onları gerçek hayatın bir parçası haline getirmeye çalışan bu yaklaşımla yazarın metin üzerindeki hakimiyeti de kırılmış olur: Hikmet, tıpkı hayatının geleceğini bilemeyeceği gibi, yazdığı oyunun sonunda ne olacağını da bilmemektedir (s. 268).

Daha önce de bahsedildiği üzere, eserdeki gerçeklik anlayışı, sanat eserinin yarattığı ikincil gerçeklik düzlemi ile dış dünya gerçekliği arasındaki bağların sorgulanması üzerine kuruludur. Romanda, kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran üstkurmaca yapı, kurgusal gerçeklik üzerine düşünmemize neden olur: bir taraftan kurmacanın gerçek hayatın bir parçası olduğunu gösteren bu yapı, öbür taraftan gerçek hayatın da aslında bir kurmaca/oyun olduğunu hissettirmektedir.

Buraya kadar açıklanan durumlar, romandaki üstkurmaca yapının anlatı düzeylerine ilişkin kısımlarıydı. Üstkurmacanın bir diğer boyutu ise içerik düzleminde cereyan eder ki bu, metnin açıkça ya da satır aralarında kendi öz meselelerine ilişkin; edebiyat/kurgu sorunları hakkındaki konularla veya direkt olarak metnin kendi kurgusal yapısı ile alakalı yorum ve imalarda bulunması anlamına gelir.

Yazmanın temel eylem olduğu üstkurmaca evreninde, edebiyatın kendini anlatması, hem biçim hem de içerik düzleminde gerçekleşebilir: Bunlardan birincisi metnin kendi oluşum sürecini anlatması ve ikincisi ise kendi meseleleri hakkında konuşması durumlarına karşılık gelmektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da her iki durumun da örneği görülmektedir. Bunlardan birincisi, yukarıda bahsedilen öykü-içi ve öykü-dışı arası düzey ihlalleri yoluyla gerçekleşmekteyken, ikincisi metnin tematik düzeyde, edebiyatın kuramsal meseleleri hakkında konuşmasıdır. Romanın nasıl olması ve olmaması gerektiği, okurun metne yaklaşım tarzı, dilin ve temsilin sınırlılıkları, kurmaca ve gerçek ayrımının sorgulanması ve kurgu sorunları gibi metnin kendi özüne dair meseleleri nasıl ele aldığını, kapsam genişliği nedeniyle özel bir başlık altında incelememiz gerekmektedir.

Oyun Hakkında Bir Oyun

Kendi meseleleri üzerine eğilen her roman, kurmaca hakkında bir kurmaca, yahut *Tehlikeli Oyunlar*'ın, sanatı oyunla koşutlayan kurgusalılığına daha uygun bir şekilde ifade edecek olursak, oyun hakkında bir oyundur. Romanda, kurmacanın kendi özüne yöneldiği üstkurmaca düzleminde, edebiyatın teorik meselelerine, roman yazımının olanaklılığına ve romanın bizzat kendi özel kurgusal yapısına dair göndermeler, kimi zaman açıktan, kimi zaman ise üstü örtülü şekilde yer almaktadır. Roman kişilerinin pek çoğu gibi başkahraman Hikmet Benol'un da yazı ile meşgul olması yönüyle bir sanatçı romanı olarak değerlendirebileceğimiz romanda, eser

yazmaya ilişkin pek çok mevzu -özellikle Hikmet'in oyunlarını yazarken Hüsamettin Albay ile gerçekleştirdiği diyaloglar yoluyla- ele alınmaktadır.

Metindeki üstkurmaca yapının en önemli göstergesi olarak görünen “roman öyküsünün, kendi yazılış sürecini anlatması” durumu, eserin kendi kurgusal yapısını ifşa etmesi yoluyla kendisini konu edinmesi anlamına gelir. Eserde kurmaca ve gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaştırılmasına ilişkin uygulamalar da sanatsal gerçeklik meselesine yönelik bir sorunsallaştırma taşıdığı için, romanın kendi meselelerine ilişkin bir yönelim olarak değerlendirilebilir. Hikmet, oyunlarını yazarken albaya sorduğu şu soru ile romandaki üstkurmaca yapıya göndermede bulunmaktadır: “Oyun içinde oyun olur mu?” (s. 265) Üstkurmaca yapı dolayısıyla, yazılırken aynı zamanda yaşanmakta olan romanda, hayat ile sanatın bir arada yürüdüğü ikili bir yapı göze çarpmaktadır. Hikmet, ilk sahne maceralarını anlatırken kullandığı ifadelerle romandaki bu ikili yapıyı ima ederek, roman kurgusuna yönelik üstü kapalı bir göndermede bulunmaktadır:

“Yıllarca sonra, gene aynı sahnede bir iki role daha çıktım. İki piyes birden oynuyorduk. (İki piyes birden nasıl oynanır bilmem ki. Olur mu dersin?) Bir tanesinde uşak rolündeydim. Ben ve bir tepsinin içindeki bardaklar... birlikte sahneye giriyorduk. Birkaç kelime de söylüyordum galiba. Bana pek aldırılmıyordu. Kahramanlar arasında, benden daha önemli meseleler vardı. Tehlikeye düşen aşklar, tartışmalar ve bütün bunların önemini seyirciden gizliyormuş gibi yapmak için düzenlenmiş İngiliz nezaketleri arasında sahneye şöyle bir girip çıkıyordum.” (s. 61-62)

Romanın kendi kurgusal yapısı üzerine söylediği başka şeyler de vardır. Anlatıda, başkahramanın iç dünyasının, zihinsel süreçlerinin aktarılmasında etkin bir şekilde kullanılmakta olduğunu belirttiğimiz monolog/iç monolog yönteminden yararlanılması [“Ben monologdan yanayım” (s. 89)], metindeki bağımsız anlatı parçalarının bir bütünlük oluşturacak şekilde birleşmesi [“Sonunda hepsi birleşecek albayım.” (s. 349)], Hikmet'in, Salim'e ödevini numaralandırarak yazıp sonra bu numaraları silmesi hakkında verdiği tavsiyeye uygun olarak romandaki geçişlerin

belirsiz kılınması [“Bütün büyük yazarlar, satırların arasındaki bu birkiüçleri güzelce eriten adamlardır.”(s. 109)] gibi durumlar bunlardan bazılarıdır. Ayrıca romanın neden klasik anlatı yöntemleriyle kaleme alınmayıp baştan sona bir oyun hâline getirildiği de yine Hikmet Benol tarafından şu şekilde açıklanmaktadır:

“Bu arada, insanları biraz harekete geçirmek istedim. Onları ancak korkutabildim ve kendimden uzaklaştırdım. Benden habersiz yaşadılar. Küçük trajedimi, alçak gönüllü faciamı okunmadılar. ‘Hikmet’in Yükselişi ve Düşüşü’nü küçümsediler. Yaşantım, bana da sıkıcı geldi sonunda; fakat bir de ne göreyim: Büyük oyunlara uygun bir serüven çıkmış ortaya. Albayımın da üstün gücüyle, gerçekten görülmeğe değer bir oyun koyduk sahneye.” (s. 449)

Romanın yapısal özellikleri hakkında olduğu kadar, temel meseleleri ile ilgili birtakım işaretleri de metnin içinde bulmak mümkündür. Burada Atay’ın amacı, bütün eserlerinde olduğu gibi, insanı anlatmaktır [“Piyenin kahramanı insanlıktı albayım (...)” (s. 282)]. Ve burada yine, diğer eserlerinde de karşılaştığımız şekilde, modern dünyanın yarattığı ikiyüzlü burjuva yaşantısına tepkisini göstermeye devam eder: “Küçük burjuvalara, ömürleri boyunca bir daha unutamayacakları bir gösteri yaşatmak istiyorum.” (s. 291)

Elbette her zaman bir insanı yazmaya iten kişisel nedenler de olacaktır. Hikmet, geçmişini düşünmek için gecekonduya çekildiğini ve anlatmak ihtiyacında olduğunu söylerken, işte tam da bu kişisel nedenlerden bahsetmektedir.³⁰¹ Kendini anlatmak, sıkıntılarını yazarak onlardan kurtulmak [“İstirabımızı sanatımıza gömelim.” (s. 262)], hayatta kendini kötü duruma düşüren kişilerden hayallerinde intikam almak [“Gidip Bilge’yi getireyim de ona gününü gösterelim albayım.” (s. 278)] gibi nedenler, -Hikmet’in ve romanın otobiyografik özelliklerini hatırlarsak- esasında Oğuz Atay’ın yazma motivasyonlarından.

³⁰¹ “‘Bazıları da, sadece geçmişimi düşünmek için gecekonduya çekildiğimi söylüyorlar.’ ‘Kimler?’ Hikmet güldü: ‘İçimdeki bazıları. Kimseyle görüşüğüm yok.’ Önüne baktı: ‘Belki de birilerine, bir şeyler anlatmak isterdim. Belki de ayrıldığımdan beri, sekiz ay... yirmi iki günden beri, ilk defa ben de bir şeyler söylemek ihtiyacındayım. Kim bilir Sevgi, kaçınıcı fincan kahvesinde, kaçınıcı defa haklı çıkıyor?’” (s. 141)

Hikmet, yazdıklarıyla insanları kendine acındırmak istediğini itiraf etse de [“Şimdi ben de, söylediklerimi anlamasalar bile bana ağlamalarını istiyorum.” (s. 424)], onun asıl amacı bu değildir; esasen o kendini tanımak, bulmak ve kendisiyle hesaplaşmak istemektedir: “Kendimize acıyacağımıza kendimizi tanıyalım albayım (...)” (s. 414). Kişinin kendisi olmak yolunda atacağı bütün adımları bir bir gerçekleştirmek ister Hikmet “Benol”. Bu yolda karşısına çıkan bir başka güçlük de, psikolojik bir rahatsızlık olarak yaşadığı “kişilik parçalanması” meselesi olacaktır.

“‘Saçmalama,’ dedi emekli albay. ‘Öyle demeyin doktor. Ben bugüne kadar hiç bir ıstırabımı bilinçaltına itmeyi başaramadım. Bu yüzden çok boş kaldı orası. Özellikle gecekonduya geldikten sonra, bütün rezilliklerimi çekinmeden sergiledim. Hatta bunları birer marifetmiş gibi göstermeğe çalıştım. Bu ülkede eksikliğini duyduğum ‘insanın kendiyle hesaplaşma meselesi’ni bizzat kendime uygulayarak bu meselenin ilk kurbanlarından oldum. Aslında, meselenin ciddiyetine dayanamadığımı için, oyunlarla durumu örtbas etmek istedim. Ortada bir Hikmet olsaydı belki bu hesaplaşmayı yürütebilirdim. Fakat sorarım size doktor: Hikmetlerden hangi biriyle hesaplaşacaktım? Üstelik, ortada dolaşan Hikmet de tek bir varlığın ürünü değildi ki.’” (s. 334-35)

Üstkurmaca bir anlatı olan romanda, Hikmet’in yazma süreci ile birlikte onun bu süreçte yaşadığı zorluklar da anlatılmaktadır ki, bunların başında, dilin yetersizliğinden doğan anlatma güçlüğü gelir. Zaten bir edebi eserin, kendi meseleleri üzerine eğilip de dilden bahsetmemesi düşünülemez. Başka bölümlerde de belirtildiği üzere, edebiyatın temel malzemesi olan dil ve dilin; kapasitesi, anlamı, temsil kabiliyeti gibi meseleler edebiyat yazımının temel sorunları olmuştur.

Tehlikeli Oyunlar’da dilin bir problem hâline gelmesinin çeşitli nedenleri vardır. Bunlardan birincisi, dil göstergelerinin oyunsu karakteriyle ilişkilidir. İlgili bölümlerde bahsedildiği üzere, dilde nedensizlik ilkesi geçerlidir. Kahramanımız Hikmet Benol da, kelimelerle nesneler arasındaki bağlantısızlığı sorgulamakta ve dilin bu zeminsiz yapısından, kelimelerin anlamsızlığından doğan felsefeyi okuyucuya sunmaktadır:

“Kelimeler, albayım, bazı anlamlara gelmiyor. ‘Kelimeler, albayım, hangi anlama geliyor?’ ‘Efendim?’ ‘KELİMELER! Albayım. Hangi anlamda kullanıyoruz onları?’ ‘Hangi kelimeler Hikmet?’ Sizi neden yanımda dolaştırıyorum bilmem ki?

‘Bütün kelimeler. Genel anlamda kelime.’

‘Ne demek istiyorsun oğlum?’

‘Kelimeler canım işte. Mesela kelebek.’

‘Ne keleş?’

‘Keleş canım, bildiğimiz keleş.’ Ellerini açtı, kapadı.

‘Ha, o keleş mi?’

‘Evet, o keleş.’

‘Kelimenin aslı mı nereden geliyor?’

Bu soruya tutunalım hiç olmazsa: ‘Evet.’

‘Bilmiyorum.’

Hikmet, çenesini göğsüne gömdü. ‘Bir şeyin yok ya Hikmet?’ ‘Yok.’ ‘Garip’ kelimesiyle Sevgi, aslında ne demek istemişti acaba? Ben de neden, ‘Bilmiyorum Sevgi,’ dedim, bildiğim halde. İşte size felsefe.” (s. 101)

Dil, özü itibarıyla anlamsız bir yapıdır; işaret ettiğı şeyin doğasına ait bir nitelik taşımaz. Yukarıdaki alıntıda Hikmet, insanın düşündükleriyle söyledikleri arasındaki fark ile göstergelerin nedensizliğı arasında ilişki kurmaktadır. Gösterilenle gösteren arasında anlamlı bir bağlantı bulunmaması, dilin; gerçeğı, dolayısıyla anlamı, şeylerin özünü, insan doğasını ve duygularını temsil etmede yetersiz olduğu anlamına gelmektedir. Derdini dil ile anlatmayı seçmiş bir yazar için, bu oldukça büyük bir problemdir.

Hikmet, kelimelerin insana ihanet ettiklerini düşünür.³⁰² Düşünürken insana ucuz gelmeyen hayaller, anlatılırken *ucuzlaşmakta, kötü bir oyuna* benzemekte; samimiyetini, gerçekliğini yitirmektedir. Hikmet yalnızca bir yazar olarak değil, bir insan olarak da bu durumdan oldukça mustarıptır.³⁰³ Nitekim dil, sadece metinsel dünyanın değil, -insan ilişkilerinin temel aracı olması nedeniyle- fiziksel dünyanın da kurucusudur. Dolayısıyla dilin gerçek dışı ve oyunsu yapısı, insan yaşamı için de önemli bir problemdir. Hikmet, yalnız kalmasının nedenini dahi bu dil problemine bağlamaktadır:

“Bütün hayatımı kelimeler uğruna harcadım, içi boş kelimeler uğruna. Kelimelerin gerçek anlamlarını bilmeden, onlarla oynadım. Oyunları da kelimelerin içinde tutukladım. İşte bunun için Sevgili Bilge, beni bıraktılar, bıraktın.” (s. 449)

Hikmet, dilin insan hayatındaki ehemmiyetinin farkında olduğu için, konuşurken kullanılan sözlere karşı yüksek bir hassasiyet taşımaktadır. Kendisine söylenen sözler üzerine uzun uzadıya düşünür, söyleyip de pişman olduğu sözleri geri almak ister [“Ah, ne olurdu bazı sözleri hiç söylememiş olsaydım!” (s. 357)] ve insanların ne konuştuklarına her zaman dikkat etmelerini ister [“Dalgınlıkla yanlış kelimeler kullanmayalım; birbirimizi bu hususta her zaman uyaralım.” (s. 400-401)].

Hikmet’in dile verdiği önem, “irrasyonel” bir kadın olan Sevgi’de dile büyüğü bir güç atfetmeye kadar gitmektedir. “Olağanüstü gibi bir kelimenin hırpalamayacağı sıcak dünyalar” (s. 197) düşler Sevgi, annesinin hastalığına da, günlük yaşantılarında dili bilinçsizce kullanmalarının neden olduğunu düşünür: “İstirap, hastalık, ölüm gibi, insan kaderine hükmeden büyük kavramları, günlük yaşantı içinde olur olmaz

³⁰² “Bazen Nurhayat Hanıma gidiyorum; karşılıklı susarak oturuyoruz. Konuşmamak ne iyi, bir bilsen. İnsan elbette konuşmak istiyor; dert yanmak, haklı çıkmak istiyor. Fakat kelimeler insana ihanet ediyor, insan kendine ihanet ediyor. Kendinden nefret ediyor.” (s. 387)

³⁰³ “‘Sen bana bakma,’ dedi Bilge. ‘Bildğin gibi anlat.’ Ben sana bakıyorum; fakat, dönülmez bir yola girdik artık. ‘Ucuz hayallerin anlatımı da ucuz oluyor,’ dedi. Kendini kötüle bakalım. Buradan bir yere gidilmez. (Biliyoruz.) ‘Düşünürken ucuz gelmiyor; kelimelerle düşünülüyor çünkü, resimlerle düşünülüyor.’” (s. 153)

kullanmanın cezası çekiliyordu: İşte ölüm, işte hastalık, işte ıstırap deniliyordu insana.” (s. 202)

Tercüme meselesi de edebiyatın dille ilgili en önemli meselelerinden biridir. Zira her kelimenin her dilde bir karşılığı olmadığı için bir dilden başka bir dile birebir aktarım yapmak ve tercüme edilen metnin anlamını korumak imkansızdır. Metnin iki yazar kahramanının ismine (Mütercim Arif Bey, Mütercim Rüstem Bey) “mütercim” takısı eklenmesinden, romanda -ilk defa Mütercim Rüstem Bey ile katibesinin diyaloglarında karşımıza çıkan- tercüme meselesinin önemslenmekte olduğunu çıkarsayabiliriz. Piyes şeklinde kaleme alınmış olan konuşmada Rüstem Bey, “küçük masa” gibi bir anlama gelen bir kelimenin tam karşılığını bulamamakta ve katibesinin uydurma bir kelime olan ‘maset’ önerisine sinirlenmektedir (s. 46).

Birkaç yerde daha karşımıza çıkan bu tercüme hususu dışında, Osmanlıcayı genellikle ağdalı üslubunun parodisini yapmak üzere kullanan Hikmet’in, başta İngilizce olmak üzere, zaman zaman yabancı dillerde ifadeler kullanması da dikkat çekicidir. Onun bu tutumunun, genel anlamda Türkiye’nin Doğu medeniyetinden Batı medeniyetine geçmesi, özel anlamda ise romanın, eski edebiyat mirasını reddederek Batı edebiyatında oluşturulan yeni akımların izinden gitmesi durumlarıyla ilişkili olduğunu aşağıda alıntılanan pasajdan çıkarsamak mümkündür. Hikmet burada, Batı’nın temsilcisi olarak seçtiği Bilge’ye, -romanda yer yer tekrarlanan (s. 159, 164, 436, ...)- İngilizce “Here I come” (İşte geldim) ifadesi ile estetik düzlemde seçtiği yolun, Batı edebiyatı olduğunu bildirmekte ve yazdıklarının geleneksel edebiyat ile bağdaştırılamayacağını, bu edebiyatın şiirsel dilinin parodisi üzerinden göstermektedir:

“Ben de benden önce gelmişlerin ve geçmişlerin bütün tecrübelerini hiçe sayarak sahneye çıkıyorum işte Bilge! Tarz-ı selefte tekaddüm ettim, bir başka lûgat tekellüm ettim. Yeni sözlere güveniyorum. Evet, ben geldim Bilge. Here I come. Come come come. Ey kalem! Bu eser senin değildir. Ey gece! Bu seher senin değildir.” (s. 158-59)

Romanın kendi kurgusal özellikleriyle ilgili olarak söyledikleri, onun modernist ve postmodernist özellikler taşıyan bir eser olduğunu yeterince göstermekteyse de Hikmet, romanın yukarıdaki alıntıda olduğu gibi klasik Türk edebiyatı, yahut geleneksel/gerçekçi roman gibi tarzlara olan uzaklığını da belirtmeden edemez. Hikmet'in oyunlarına yardımcı olan Albay Hüsamettin Bey, adeta bu eski tarzın savunucusu gibidir. Hikmet'in geleneksel yöntemlere karşı itirazı, genellikle albayla olan diyaloglarından yükselmektedir. Ancak Hikmet'in kendini kaptırıp geleneksel Türk tiyatrosu olan Hacivat-Karagöz üslubuna kaydığı yerde onu uyaran da yine Hüsamettin Albay olur:

“‘Değil mi iki gözüm efendim? Ben seni neden beğendim?’
‘Saçmalama,’ dedi Hüsamettin Bey, ‘Eski temaşadan yeni sanat
olmaz, demez miydin sen?’” (s. 349)

Hikmet ile albayın tiyatroya olan merakları ve roman öyküsünün temelindeki olayın, ikisinin birlikte tiyatro oyunları kaleme alma edimi olması dolayısıyla, romanda oldukça ön planda tutulan tiyatro sanatına ilişkin kuramsal meselelere de yer yer değinilmektedir:

“(…) evlerin kesitleri görünüyordu, rüzgâr ve sert açılan kapılar bulutlu perdeyi sallıyordu, oyuncular böyle şeylerin farkında olmamalı oğlum Hidayet, masaya tabağını koyarken duvarların titremesine aldırmmamak, selam verirken de dikkat et, ayağın kapanan perdenin dışında seyirciler tarafında kalmasın, seyirci kendini oyuna kaptırmalı, ev kesitinde üst kattaki yatağa uzanan genç adam neden alt katta kendi kendine konuşan genç kızı görmüyor diye düşünmemeli, biz onları görüyoruz onlar bizi görmüyor dememeli, ah bir bilseler birbirleri için yüksek sesle neler düşündüklerini diye heyecandan titremeli (...)” (s. 49)

Canlı sunum özelliğinden dolayı başlıca ilkesi “şimdi ve burada” olan tiyatro sanatına ilişkin aşağıda alıntılanan konuşma, yalnızca bir tiyatro eserinin nasıl olması

gerektiğine değil, bu ana tiyatro ilkesi etrafında, romanın bütününde şimdiki zamanın nasıl hakim kılındığına ilişkin de bir ipucu gizlenmiştir:

“‘Yazarların kahramanlarını neden baştan öldürmediğini şimdi anlıyorum albayım,’ dedi Hikmet. ‘Oyunun devamı güçleşti, değil mi Hikmet?’ diye yorumladı bu sözü Hüsamettin Bey. ‘O zaman geriye dönmek gerekiyor ki, artık bu teknik de eskidi albayım; üstelik tiyatro seyircisi olayları yeni baştan öğrenmek istemez.’” (s. 282)

Hikmet’in, şiir okuyacağını söyleyen albayı “İçinde bana öğüt olmasın da albayım” (s. 97) diye uyarması, geleneksel sanatın didaktik yönüne bir itiraz olarak yorumlanabilir. Bilindiği gibi gerçekçi roman, modern toplumun aklı ve düzeni kutsayan anlayışının bir ürünüdür. Gerçekliği, aklın, düşünmenin bir sonucu olarak gören ve bilimsel aklın bilgiye ulaşmada tek yol olduğunu düşünen Descartes, modernizmin kökeninde yatan aydınlanmacı rasyonalist felsefenin en önemli ismi olarak görülmektedir. Hikmet, Descartes üzerinden hem Batı akılcılığına hem de gerçekçi roman yazarlarına sataşmakta ve kendi sanat anlayışını “oyun” olarak nitelendirmektedir:

“Hikmet bir kahkaha attı: ‘Oyun albayım, oyun. Kimseye zararı yok. İsteyen seyreder, isteyen yanındaki kızı sıkıştırır, isteyen de oturanların nasırlarına basarak çıkar gider. Gerçekten bir oyundur bu ve oyundan da gerçektir. Bir sürü laf kalabalığıdır. İçinde ne gerçek bir tabiat tasviri vardır, ne de derin bir ruh tahlili. Böyle ustalıkları, Descartes’çı olmadıklarını sandıkları halde Descartes’çı olanlara bırakıyorum. Siz benim oyunumu seyretmek istiyor musunuz, istemiyor musunuz?’” (s. 352)

Hüsamettin Bey’in, Mütercim Arif ile ilgili fikirleri de adeta Oğuz Atay’ın genel yazım tarzını ve romanın bütününe hakim olan gerçek ile hayal/kurmaca

arasındaki belirsiz yapının amacını anlatmaktadır. Burada yazarın kendi yazarlık sanatına yönelik üstü örtülü bir övgüsünden de söz etmek mümkündür:

“İnsan, Mütercim Arif’i bunun için sever, diye düşündü Hüsamet’in Bey: Daha kuvvetli birçok muharririn aksine, insanı malum bir istikamete sevk etmez, müphem bir ifade kullanmış olması ve meseleleri nihai bir noktaya vardırması, bizi daha geniş ufuklara götürür. Hattâ, ekseriyetle, kendimizi Mütercim Arif’ten daha mükemmel zannederiz, onu düşündüğümüz zaman. Ondan ileri gittiğimizi hissediyoruz. Fakat bize gene bu imkânı Mütercim Arif vermiştir.” (s. 293)

Özünde modern aydın bireyin trajedisini anlatan *Tehlikeli Oyunlar* metnine Atay’ın mizahi üslubu egemendir. Romanda, bu duruma Hikmet’in “Dokunaklı-acıklı-gülünçlü bir oyuna kimsenin bir diyeceği olamaz. (s. 264)” ifadeleriyle işaret edilmektedir. Roman kahramanı Selim Bey de bu yönüyle Hikmet’e benzemektedir. İkisi de “[ü]züntüleri ancak mizahla teselli edebiliyor[lardır]” (s. 201). Esprili bir dille kaleme alınmış olan “Hikmetler”in eserlerinin isimlerinin sayıldığı kısım da romanın içeriğine dair bilgi vermektedir. Bu eser isimleri, romandaki izlekler (Hesaplaşma teması, Doğu-Batı ve rasyonalite-duygusallık çatışmaları) ve metin içi öykülerle (akıl hastanesindeki Fransız İhtilali, Bilge ile Hikmet’in aşk öyküsü) ilgili göndermeler taşımaktadır:

“Eserleri: 1789 Fransa İhtilali (yarıda kaldı); Aklın Kurallarına Karşı Öfkenin Savaşı (yayımlanmamış bir deneme); Neden Yalnız Kaldım (şiirler); Batı Aklına Karşı Doğu Duygusu (başhekim izin vermediği için basılamadı); Bilge (trajedi, 2 perde); Albayla Geçen Yıllar (konuşmalar, tartışmalar, anılar); İnsanlardan Hesap Soruyorum (yasaklandı). Bunların dışında, çeşitli yerlerde, çeşitli insanlarla yaptıkları sohbetler, tartışmalar, kavgalar ve Bilge’ye yapılan saldırıların v.b. eserlerin büyük bir kısmı, kitap haline getirilemediği için kaybolup gitmiştir.” (s. 348)

Tehlikeli Oyunlar, bir yanıyla kimlik bunalımı, iç hesaplaşma gibi insanın evrensel meselelerini işlemekteyken bir diğer yanıyla da yaşadığı ülkenin toplumsal problemlerinden, medeniyet krizinden, dahil olduğu sınıfın olumsuz yaşam alışkanlarından etkilenen belirli bir insanın özel yaşamına dair izler taşımaktadır ki, bu insan biraz da Oğuz Atay'dır. Bu açıdan roman, otobiyografik özellikler sergilemektedir. “Sevgi ve Bilge” başlığında Oğuz Atay’ın yaşantısının romana yansıyan gölgelerinden bahsetmiştik. Romanın kendi otobiyografik yapısına nasıl gönderme yaptığını, aşağıdaki alıntıda Hikmet ile Hüsamettin Albay arasında geçen şu diyalogdan görmek mümkündür:

“‘İpin ucunu kaçırdık bir kere,’ diye homurdandı Hüsamettin Bey. ‘Bütün şahsi meselelerini ortaya dökmene göz yumduk.’

‘Başka hangi mesele var ki canım albayım?’ dedi Hikmet heyecanla. ‘Merak etmeyin; biz gene gizlenmesini biliriz. Şunu şurasında kime zararım dokunuyor ki?’” (s. 264)

Romanda, metnin otobiyografik yapısına dikkat çeken başka söylemler de mevcuttur. Bazen de bu otobiyografik yapı daha dolaylı bir yoldan, metin içi öyküler yoluyla verilmektedir. Hikmet’in, Bilge, Hüsamettin Bey ve Nurhayat Hanım’ın olduğu bir ortamda anlattığı panayır öyküsü bunlardan biridir. Bir panayırda ücret mukabili insanlara gösterilmek üzere, “fakir çadırın kötü havuzunda” hapsedilmiş bir deniz canavarı hakkındaki bu öykünün, Hikmet tarafından, deniz canavarının ağzından birinci tekil şahısla anlatması ve öykü bittiğinde Hikmet’in, “bunun yaşanmış bir hikaye olduğunu, ancak bazı eklemelerde bulunduğunu” (s. 306) söylemesi, romanın otobiyografik yönüne üstü kapalı bir gönderme olarak yorumlanabilir.

Ayrıca bu öyküde romanın üstkurmaca yapısına da bir gönderme bulunmaktadır. Zira Hikmet, hem öyküde insanlara “gösterilen” deniz canavarının diliyle konuşmakta (s. 304), hem de kendisinin çadırın kapısındaki “gösterici” olduğunu (s. 306) söylemektedir. Bu ifadelerle bir taraftan kendi öyküsünü anlatan

yazara, öbür taraftan kendi öyküsünü anlatan romanın üstkurmaca yapısına göndermede bulunmaktadır.

Aynı öykünün arkasından, Hikmet, edebiyatın en önemli teorik meselelerinden birine gönderme yapar ki, bu, bir eser incelemesinin hangi ölçütlere göre yapılabileceği mevzusudur. Bu hususta tarihsel süreç içerisinde çeşitli eleştiri yöntemleri geliştirilmiştir. Genel anlamda, öznelci veya nesnelci tutumlarına göre sınıflandırılabilen eleştiri yöntemleri, Berna Moran tarafından, “dış dünyaya ve topluma dönük eleştiri”, “sanatçıya dönük eleştiri”, “esere dönük eleştiri”, “okura dönük eleştiri olmak üzere” dört ana başlıkta toplanmıştır.³⁰⁴

Romanın bu eleştiri yöntemleriyle ilişkili olarak yorumlayabileceğimiz satırlarından, Hikmet’in, bu yöntemler içinde sonuncusuna; okura, metinden kendine göre çıkarsamalar yapma özgürlüğü sunan eleştiri tarzına karşı bir itirazı olduğunu düşünebiliriz. Nitekim Hikmet’in, bu eleştiri tarzını savunuyor gibi görünürken, ironik bir üslupla, hiçbir ölçüt belirlemeden yorum yapan okurun, yorumlanan anlatıdan tamamen uzaklaşarak “saçma” bir noktaya; Umberto Eco’nun ünlü ifadesi ile “aşırı yorum”a ulaşabileceğine ilişkin bir ima yapmakta olduğu fark edilmektedir. Ayrıca bu satırlarda, edebiyat eserlerinden öğretici mesajlar çıkarılmasına karşı bir tepki sergilendiğini de görmekteyiz:

“Sonuç olarak, bu hikâyeden alınacak ders, son derece ahlakiydi. ‘Kıssadan hisse olarak,’ dedi Hikmet, ‘Ava giden avlanır, ya da kendi kazdığın kuyuya düşme, gibi bir sonuca varabiliriz.’ Hüsamettin Bey dayanamadı: ‘Kimseyi bu kadar yanlış yollara sürüklemeye hakkın yok. Kendini kurtarmak için ortalığı toza dumana katmak hususunda eşin yok,’ diye itiraz etti. Hikmet bu itirazı önemsemedi; herkesin kendine uygun bir sonuç çıkarmakta serbest olduğunu söyledi. Onun da yorumlarına, bu bakımdan saygı gösterilmeliydi.” (s. 306)

³⁰⁴ Berna Moran, **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, İstanbul, İletişim Yayınları, 2013.

Eserde okura, edebiyat eleştirmenlerine ve sanat camiasına ilişkin eleştiriler de metnin öz-göndergeselliği bağlamında düşünülebilir. Hikmet'in okura karşı eleştirileri genel olarak okurun ilgisizliği ["Beni de, zaman zaman çileden çıkaran işte budur: Halkın bana karşı gösterdiği ilgisizliktir. (s. 287)] ve yazarın anlatmak istediklerini, kullandığı teknikleri anlamayıp metne karşı cahilce bir tutum sergilemesi ["Albayım, böyle yazalım diye çok ısrar ettiniz ama, bizim seyirci burada General Schlick'e cevap verir." (s. 274)] üzerinedir.

Romanın son satırlarındaki, sinemadan çıkan gençlerin konuşması da yalnızca olay örgüsüne odaklı seyirci/okura bir göndermedir.³⁰⁵ Hikmet, okurun bu tavrına karşılık oyununu çarpıcı bir ölüm olayıyla sonlandırır, çünkü onun oyunlarında "ancak 'Ölüm,' sonunda biraz ilgi uyandırabiliyor[dur] seyircilerde" (s. 307). Hikmet'in ölümle ilgili söylediği bu cümle, romanda sıkça karşılaştığımız, öykünün sonuna dair verilen ipuçlarından ["Sonra, albayın sesini taklit etti: 'Bu çocuk, ölürken de şaka yapacak.'" (s. 349)] biri olduğu için, romanın kendi kurgusuna ilişkin göndermeler içinde değerlendirilebilir.

Sanat camiasına karşı eleştiriler ise, Sevgi'nin Nursel Hanım vasıtasıyla girdiği sanatçı zümrede gördüklerine ilişkin şekilde verilmektedir. Sevgi'ye göre, "bu bereketli sanat ortamı içinde teyzeler kadar bile başarılı olamayan" sanatçı topluluğu, kendilerinefransızcaisimtakılanlar'ı (yani burjuvaları), "meyhanelerde hesap ödetmek, evlerde içkiler içmek, arabalara binip gezmek" ve sanat ticareti için "uygun bir pazar olarak" kullanmak gibi niyetlerle aralarına almaktadırlar. Ayrıca Sevgi, "dışarıya karşı sarsılmaz bir birlik gibi görünen bu topluluğun, kendi içinde yakışık almaz çekişmelere düştüğünü", özel hayatlarında uygunsuz şeyler yaşadıklarını ve bu zümrede "kadınlara da gereken saygının gösterilmediği"ni düşünmektedir. (s. 225-27)

Yazdıklarını oyun-gerçek ikilemi üzerine kuran Hikmet, "gerçekle gerçek-dışının ayıklamak" işini eleştirmenlere bırakır; çünkü "bu sıkıcı görev onlara

³⁰⁵ "Hava kararıyordu. Köşeden bir genç kızla bir genç adam göründü kolkola. Delikanlı bir şeyler anlatıyordu, genç kız da başını sallıyordu. 'Bana kalırsa filim biraz karıştı,' dedi genç adam. 'Bazı yerini anlamadım.' 'Canım,' dedi kız 'Sonunda çocuk ölüyor işte.' 'Aptal,' dedi delikanlı 'O kadarını biz de anladık.'" (s. 475)

verilmişti[r]”, zaten kendisi “bu ayrımı pek iyi anlayamamıştı[r]” (s. 364). Romanda kurulan bu ikilemin asıl amacı, gerçek ile oyun (gerçek-dışı) arasında kesin bir ayrım olmadığını göstermektir. Dolayısıyla burada Hikmet’in, romanın, gerçekliğin sorgulanmasına dair temel meselesini göremeyen eleştirmenlerle inceden alay ettiğini söyleyebiliriz. Hikmet’in edebiyat eleştirmenlerine söyleyecekleri bu kadarla sınırlı değildir. Nitekim Oğuz Atay’ın bu çevreye karşı geçmişten kalan bir kırgınlığı vardır.

Atay’ın eserleri, ilk çıktığı yıllarda, Türk edebiyatı için oldukça yeni özellikler sergilemekteydi; ilk kitabı *Tutunamayanlar*, romandaki yenilikleri anlamayan geleneksel kafadaki edebiyat çevreleri tarafından ya suskunlukla karşılanmış ya da sert eleştirilere maruz kalmıştı. Hikmet’in, oyununu seyreden bir tiyatro seyircisi olarak gördüğü okuruna seslendiği aşağıdaki satırlar, hem okuyucuya metne nasıl bakması gerektiği hususunda bir mesaj, hem de Atay’ın bir önceki romanı olan *Tutunamayanlar*’a gelen tepkilere ve tepkisizliğe bir cevap olarak okunabilir:

“Çocuklar da çok duygusuz yetiştiriliyordu. Böyle heyecanları gülünç bulmalarına yol açan bir eğitimden geçiriliyordu. Oysa işi baştan sıkı tutmak gerekiyordu. Çok sıkı tedbirler gerekiyordu. Bu tedbirleri alabilecek çok sıkı bir yönetim başa geçmeliydi. Anlıyor musunuz? Çünkü bu işten zarar görenler, başkalarının hatalarını kendi hayatlarıyla ödüyorlardı. Sinek gibi kırılıp gidiyorlardı. Anlıyor musunuz? Anlamıyorsunuz. Eski bildiklerinizle karıştırıyorsunuz. O halde buraya neden geldiniz? Neden boş yere bilet aldınız? Bu oyunu daha önce gördüğünüzü sanıyorsanız, neden bizimle oyalanıyorsunuz? Ve neden bizi de boş yere oyalıyorsunuz? Sizlere, bunun yeni bir oyun olduğunu nasıl anlatmalı? Sizin öğrettiğinizden başka bir yol da bilmiyoruz ki. Ne yapmalı?” (s. 366)

Tehlikeli Oyunlar romanında, üstkurmaca yapı gereği, kendine dönme eğilimi gösteren metinsel bir evren söz konusudur. Bu kurmaca dünya, somut gerçekliği yansıtmak yerine hayal, rüya, yazın gibi kurmaca gerçeklikler etrafında kendi gerçekliğini yansıtmaktadır. Burada her şey dil düzleminde yaşanır, kahramanların

çoğu kurmaca, Beckett'ın deyimiyle *homo logos*, yani sözcükten adamlardır.³⁰⁶ Üstkurmaca oyunlar, hayal/kurmaca-gerçek oyunları, dil ve anlam oyunları çevresinde var olan bu kurmaca evrende metin, metnin yazım öyküsü, ontolojik meseleleri gibi kendine dönük temalar taşımaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*'daki metinsel dünya; oyun içi oyunlar, alt-anlatılar ve metinlerarası göndermelerle güçlenir. Burada "[g]eleneksel edebiyatın, ağaçlardan/çayırardan oluşan doğasının yerini, harflerden/sözcüklerden/kitaplardan oluşan yeni bir dünya almıştır."³⁰⁷

Tehlikeli Oyunlar'da üstkurmaca, postmodern edebiyatın ontolojik meselelerine uygun şekilde kurgulanmıştır. Romanda Hikmet Benol, soy isminin de işaret ettiği üzere kendi öz benliğini bulmaya, kendisi olmaya çalışmaktadır. Hikmet'in bu yolda kendisiyle hesaplaşması ve varlığının tastamam bilincine varması gerekir. Romandaki kurgusal yapıya bu açıdan bakarsak, üstkurmaca ile kendisinin bilincine varan, kendi ontolojik meselelerine eğilen, kendini sorgulayan anlatı, kahramanın içsel yolculuğunun, romanın biçimsel düzeydeki uzantısı gibi görülebilir.³⁰⁸

Üstkurmaca tekniği ile birlikte düşünülmesi gereken bir başka kavram ise çoğulculuktur. Romanda üstkurmacanın temel işlevlerinden biri kurgusal ve nesnel gerçekliği bir araya getiren çoğulcu bir gerçeklik anlayışı yaratmaktır. Bununla birlikte, kurgusal gerçekliğe ilişkin, daha evvel incelediğimiz, neyin hayali neyin - metin içi gerçeklik düzleminde- gerçek olduğuna ilişkin muammalar, hem romandaki gerçeklik katmanlarını çoğaltarak, hem de metaforik bir doku oluşturarak yoruma açık okumalara izin veren çokanlamlı bir metin dili yaratmaktadır.

Yıldız Ecevit'in de dile getirdiği üzere, "Yaşamla sanatın, reel gerçeklikle kurmaca düzlemlerinin eşzamanlı birlikteliğinden yola çıkan üstkurmaca romanlarda *çokkatmanlı* bir yapı, üstkurmacanın uygulanabilmesi için önkoşuldur."³⁰⁹ Romandaki üstkurmaca yapının devamı olarak değerlendirebileceğimiz çokseslilik,

³⁰⁶ Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, s. 98.

³⁰⁷ **A.e.**

³⁰⁸ "Hassan'a göre kurmacadaki biçimsel deneysellik, 'yaşam'ın yaşamsal sorularıyla çok yakından bağlantılıydı, bu nedenle de 1950'lerin Amerikan yazınındaki 'yeni bir biçimin içe dönüşü' olarak adlandırdığı şeyi, 'kendine dönen benliğin kurmacadaki karşılığı' olarak görüyordu." (Lucy, **Postmodern Edebiyat Kuramı**, s. 121.)

³⁰⁹ Ecevit, **a.g.e.**, s. 101.

çokanlamlılık vb. özellikler, metinlerarasılık ve farklı anlatım şekillerinin bir arada kullanılması gibi yöntemlerle sağlanmaktadır.

3.2.4. Çoksesli Oyun Evreni

Son iki yüz yıldır değişen gerçeklik algısıyla beraber, edebiyatta gerçekliğin temsil sorunu da farklı bir boyuta taşınmış; biçimselliğin, metinselliğin, dilin ve oyunun başrol oynadığı metin-odaklı metinler üretilmeye başlanmıştır. “Yazarın değil, dilin eyleyen ve oynayan bir işlev kazandığı süreç, Derrida’nın ‘metnin dışında hiçbir şey yoktur’ ya da ‘metin her şeydir’ söylemine uygun olarak dünya metne dönüşmüş; söylenen ve yazılan her şey önceden söylenmiş ve yazılmış; konuşan ve yazan da yazar olmaktan çıkıp dil olmuştur.”³¹⁰ Tüketimin arttığı, teknolojinin hızla ilerlediği modern çağın çok kültürlü ortamında şekillenen edebiyat, çokkatmanlı, çoksesli ve metinlerarası iletişime dayalı bir yapı haline gelmiştir.

Gerçeklik anlayışını postmodern kurama uygun şekilde çeşitlilik, çoğulculuk ve belirsizlik ilkeleri etrafında kuran *Tehlikeli Oyunlar*, çeşitli metin, dil, üslup ve yazı türlerini bir araya getirerek çoksesli bir oyun evreni yaratmıştır. Bu evrende “[h]er şey sanatsal düzlemde oynanan bir oyundur.”³¹¹ Çokkatmanlı kurgusal yapısı, çeşitli anlatım tür ve şekillerinin bir arada kullanılması, tarihten ve eski metinlerden karşımıza çıkan kişilerin de dahil olduğu kalabalık bir şahıs kadrosu ve çok sayıda metin içi öykü taşıyor olması gibi özellikleri ile *Tehlikeli Oyunlar*, çoksesli bir eser özelliği sergilemektedir.

Romanda zaman zaman tutarsız bir görünüm sergileyen çoğulcu ve parçalı yapıyı anlayabilmek için metinde bilinçli bir şekilde oluşturulmuş oyunsu atmosferi fark etmek gerekmektedir. Romanın eklektik yapısı, anlatım özelliklerinde oldukça belirgindir: Okurda kafa karışıklığı yaratmak niyetiyle tek bir yazım şekline bağlı kalmayan metin, aniden zaman kipini, imlasını, anlatı türünü ve anlatıda konuşan sesi değiştirebilmekte, farklı anlatı tür ve yöntemlerini iç içe yürütebilmektedir.

³¹⁰ Eliuz, a.g.e., s. 97.

³¹¹ Ecevit, a.g.e., s. 72.

Aşağıda alıntılanan kesitte anlatıcının sesi ile Hikmet'in zihnindeki farklı seslerin iç içe geçmesi, romandaki çoksesli anlatıma güzel bir örnektir:

"Sustu. Çevresine baktı. Hiç bir şey görmüyordum. Ne devetabanını, ne de koltukları. Yabancılar arasındayım. Eşya ile birlikte yaşamasını bilemiyorum. Bilge beni ne yapsın? Sehpalar, perdeler, pencereler ve tavan yavaş yavaş yerlerini alıyordu odada. Daha kim bilir neleri görmüyorum? Geçici delilikler geçiriyorum. Korkarak koltuğa elini uzattı. (Ben oyun filân oynamıyorum galiba.) Eşyanın sürekliliğinden çekiniyorum. Bu sürekliliğin kendisine bulaşmasından korkuyordu. Yaklaş onlara, dokunmağa çalış. Onlarla uyuşmağa çalış. Hayır, kaybolurum sonra, eşyanın içine düşerim." (s. 155)

Yukarıda alıntılanan örnekte görüldüğü gibi, romandaki ses, kahraman-anlatıcı ile yazar-anlatıcı arasında sık sık değişmektedir. Ayrıca roman, başkahramanın bilinç süreçleri üzerine kurulu olduğu için, Hikmet'in kafasının içinde konuşan farklı sesler de bir arada duyulmaktadır. Romandaki söylem çoğulluğunun sağlanmasında yalnızca farklı seslerin iç içe yürümesi değil; tiyatro, mektup gibi farklı anlatı tekniklerinin bir arada kullanılması da etkili olmuştur. Çeşitli dil ve üslupların, farklı anlatım tarz/tekniklerinin ve söylem türlerinin bir arada kullanılması, metin içi metinler, metinlerarası ilişkiler gibi durumların hepsi, romandaki çoksesli özgürlük atmosferini oluşturmaya hizmet eden retorik oyunlardır.

Üstkurmaca tekniği ile metne dahil edilen farklı anlatı düzeyleri de benzer şekilde romana çok boyutlu bir özellik kazandırmaktadır. Dil ve üsluptaki deformasyonlar, kelime oyunları, dilbilgisel aykırılıklar, anlatıcının bir anda değişmesi, alakasız cümlelerin arka arkaya gelmesi, konudan konuya sıçramalar, ani sahne geçişleri gibi öznel tutumlar, metnin çağrışımlarını artırarak hem yazar hem de okur için daha geniş özgürlük alanları sunmaktadır. Romanda gerek kurgusal gerekse tematik düzlemdeki çokseslilik, oyunbaz yazar ile oyuncu okur arasında oynanan estetik oyunun olanaklarını artırmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar'ın çoğul niteliğini oluşturan en önemli unsur, romanın içindeki "alt-kurmaca" (alt-anlatı/iliştirilmiş anlatı/ada öykü) katmanlarıdır. Bunların büyük bir kısmını, Hikmet tarafından yazılan ve düşlenen oyunlar oluşturmaktadır. Metinde oldukça geniş bir yer kaplayan metin-içi kurmaca anlatılar, romanın yazıdan ibaret olan üstkurmaca doğasını inşa etmektedir. Metindeki iliştirilmiş anlatıların ana metinle arasındaki düzey farkı, kimi zaman son derece açıkken bazı durumlarda belirsiz olabilmektedir. Örneğin, Hikmet'in albayla beraber yazdığı tarihi piyesin ana metinle ilişkisi son derece belirginken, yine Hikmet tarafından yazıldığı hissedilen, Sevgi'nin dört bölümlük yaşam öyküsü, üst anlatısı ile arasındaki düzey farkı belirsiz olan ikinci düzey bir anlatıdır. Eğer alt-anlatılar, içerisinde bulundukları çerçeve öyküyü yansıma özelliği gösteriyorlarsa daha evvel açıkladığımız, iliştirilmiş anlatıların metindeki üstkurmaca yapıyı güçlendirdiği "oyun içi oyun" durumunu yaratırlar.³¹²

Romandaki anlatıları öykü düzeyleri açısından ele aldığımızda, *Tehlikeli Oyunlar*'ın, iliştirilmiş anlatılar içermesi yönüyle çerçeve (*matris*) anlatı özelliği gösterdiğini söyleyebiliriz. Metinde, anlatının kurgusal gerçekliğini yaratan olay örgüsünün, yani Hikmet'in gecekonduda oyunlar yazıp kurmasını anlatan öykü, romanın birinci düzey anlatısıdır. Bu ana öykünün içinde roman kişilerinin, özellikle de Hikmet'in yazdığı oyunlar, yazılar, öyküler, şiirler, mektuplar gibi dilsel ve kurgusal düzlemdeki yaşantılar ile anılar ve rüyalar gibi bilinç düzeyindeki alt-anlatılar ise ikinci düzey anlatılardır. Eserin, farklı düzeylerde ve birden çok alt-anlatı iliştirilmiş kısımları, her bir üst anlatı bir çerçeve öykü oluşturmak suretiyle iç içe geçmiş çerçeveler olarak düşünülebilir. Bu alt kurmaca katmanları, kahramanın bilincini dil düzeyinde yansıtmaları açısından ontolojik bir vasfa sahiptir.

³¹² “‘*Tehlikeli Oyunlar*’daki çoğu roman kişisi, metnin içindeki ada öykülerin oluşumuna katkıda bulunur. En çok da ana kişi Hikmet, Hüsametdin Bey’in desteği altında yapar bunu. Austerlitz savaşı ile ilgili oyun, akıl hastanesindeki Fransız devrimi oyunu, ansiklopedi kesitleri, şiirler, Selim Bey’in “Ma Petite Princesse” başlıklı öyküsü, Sevgi’nin günlüğünden kesitler ve mektuplarla, metin içinde öykü/oyun adaları oluşturur Atay. Ancak, geleneksel anlatılarda, bir çerçeve öykünün içinde, sınırları belirgin bir öykü adası olarak oluşturulan *öykü içinde öykü* türü anlatı tekniği, çağın avangardist romanlarında değişikliğe uğrar. ‘*Tehlikeli Oyunlar*’ın geçişimli/kaygan dokusu içinde, çerçeve öykü ile ada öykü katmanları birbirine karışır. Hikmet, kendisinin kurguladığı Austerlitz savaşına gönüllü olarak gitmek ister (Bkz. T0. 274), ya da kurguladığı oyunların kişilerini reel yaşamından kişilerle birlikte yemeğe çağırır (Bkz. “*Son Yemek*”, 16.bölüm).” (Ecevit, **a.g.e.**, s. 111.)

Sevginin yaşam öyküsü ikinci düzey bir anlatı olarak kabul edildiğinde, bu öykünün içerisindeki alt-anlatılar; örneğin Sevgi'nin, Selim Bey'in ve Hikmet'in yazdığı yazılar, üçüncü düzey anlatılar olacaktır. Bu durumda, bu alt-anlatılardan birisi olan, Selim Bey'in "MA PETITE PRINCESSE" başlıklı yazısının içindeki mektup ise, üçüncü düzey bir anlatıya iliştilirilmiş dördüncü düzey bir anlatıdır. Romadaki alt-anlatı örneklerini çoğaltmak mümkündür, zira anlatının hacmini, büyük ölçüde bu metin-içi öykü adaları oluşturmaktadır. Metindeki anlatı düzeylerini çoğaltan bu alt-anlatılar, metni çokkatmanlı bir yapıya dönüştürmektedir. Böylece metnin kurgusal evreninde, her anlatı, içerdığı anlatının üst anlatısına dönüşmektedir. Kimi zaman romadaki bu alt-anlatılar, romanın kendisi dışındaki metinlere göndermeler de içerebilir ki, *Tehlikeli Oyunlar* romanında bu tarz metinlerarası ilişkilere sıkça rastlanmaktadır. Üstkurmaca bağlamında parodi ve metinlerarasılık gibi yöntemlerin romadaki görünümeleri, "Metinlerarası ve Türler-arası Oyunlar" ve "Bir Oyun Tarzı Olarak Parodi" başlıklarında ele alınmıştır.

Sevgi'nin yaşam öyküsünü içeren alt-anlatı, metnin kurmaca gerçekliği içinde bir belirsizlik yaratmaktadır. Zira asıl öyküyü aniden bölen bu otobiyografik anlatı, ana metne ne şekilde bağlanacağı açıklanmadan, metnin kurgusal gerçeklik düzlemindeki anlatı ile benzer şekilde bölümlendirilerek, kendi üst anlatısı ile eşit seviyeye getirilmiş ve bu iki öykü düzeyi arasındaki ayırım belirsizleştirilmiştir. Eserde, iç içe giren ve bu nedenle metinde anlam belirsizliği yaratan başka anlatılar da vardır. Hikmet'in, Nurhayat Hanım'ın askerdeki oğlu Hidayet'e mektup yazarken aniden aklına gelen bir anısından yola çıkarak tiyatro anlatı biçimiyle kurguladığı oyun ile yazılan mektubun birbirleri üzerine eklemlı ve eşzamanlı olarak ilerlemesi buna bir örnek olarak gösterilebilir. Bu piyeste mütercim Rüstem Bey, tercüme ettiğı metni, aynı zamanda sevgilisi olan katibesine dikte etmektedir. Aktarılan parçada birbiriyle iç içe geçmiş olan mektup ile piyesin arasına bir de Hikmet'in düşünceleri girmektedir:

"Merak etme oğlum Hidayet: Soba güröl güröl yanyor.
Sobanın açık duran kapağından görünen alevler ve

RÜSTEM BEY: Fıskiye'den akseden ışık oyunları Pintorello'nun yanaklarını kızıla boyuyordu. Pintorello, dizkapağından bir karış yukarıda kalan uzun kollu... (Düşünür.) Nasıl desek? bir...

KÂTİBE: “Ropdöşambr” diyemezsin hayatım.

Benim de sözlerimi ağzıma tıkartı karım, Rüstem Beyciğim.

RÜSTEM BEY: Ressamımız, hazırlıklarını son bir defa gözden geçirdi.” (s. 47-48)

Alıntılanan pasajda düzensizleşmeye başlayan yapı, ilerleyen satırlarda gittikçe daha karmaşık bir hal alır; Rüstem Bey'in tercüme ettiği metnin kahramanları Pintorello ve Gianmaria ile Hidayet'in askerdeki çevresine mensup olan hayalî kişiler, Hikmet'in de aralarına katıldığı bir oyunda bir araya gelirler. Metin-içi öyküler çerçeve öykü ile iç içe geçmiştir. Artık, repliklerin yanı sıra kişiler de birbirlerine karışmaya başlamış ve metin öyle kompleks bir hal almıştır ki, burada içerikle birlikte anlatının biçimsel ve mantıksal düzeni de yıkıma uğrar. Metnin geneline hakim olan bu özgür, mantık dışı ve çoğulcu yapı, *Tehlikeli Oyunlar* anlatısının nasıl merkezlessiz, kaygan ve dolayısıyla oyunsu bir zemin üzerine inşa edildiğini göstermektedir. Bu oyunsu zemin, insan zihnine bağlı olan gerçekliğin karmaşık ve belirsiz doğasını yansıtmaya yönüyle de işlevseldir. Eşzamanlı ilerleyen piyes ve mektup, Hikmet'in düşünceleri ve bilinçaltı malzemeleriyle birlikte karman çorman bir hal alır.

Biçim ve kurgu özellikleriyle kuraldışı ve istikrarsız bir yapı sergileyen metin, insan bilincinin çok yönlü yapısını ve düzensiz işleyişinin yansıtmaya yönüyle bir bilinç romanı olarak tanımlanmaktadır. Ancak zaman zaman metnin düzensizliği öylesine karmaşık ve düzensiz bir hâl alır ki, bu düzensizliğe neden olan alt metinlerin ve hayallerin sahibi olan Hikmet Benol'un akıl sağlığı hakkında şüpheye düşmemek elde değildir. Bir önceki alıntının devamından aktarılmış olan aşağıdaki pasajda Hikmet'in, Rüstem Bey'in katibesine “Sevgi” diye seslenmesi, bu iç içe geçen metinsel düzlemler oyununun, gerçek hayat ve Hikmet'in bilinçaltı süreçleri ile ilişkisine işaret etmektedir. Kurallı bir şekilde başlayıp, gerek iç tutarlılık gerekse imla açısından gittikçe düzensizleşip karmaşıkleşan metin, hem yapı hem de anlam

yönüyle parçalanıp uzayan ve böylece çoğalan anlamların oyununa dönüşür. Romanın oynusu karakteristiğini birçok yönüyle vermesi nedeniyle dikkate değer olan bu parçada mektup, tiyatro oyunu ve otobiyografi türleri arası ani geçişler, farklı metin ve anlatı türlerinin dolaşık bir hâl içerisinde alımlanmasına neden olur:

“Oğlum Hidayet, kardeşim Pintorello, kızım Gianmaria, amcam Rüstem Bey. Pencereden içeriye giren sarmaşık gülleri solmuştu; Pintorello tuvalini hazırlıyordu. Biraz antrenman yapalım, diye düşündü Pintorello. Sol elinin baş parmağını paletin deliğine geçirdi. PINTORELLO: Bonjur, sol elimin güçlü parmağı. (Avucunu kaşdı.) Buraya bir kuş konmuş; bu tutmuş, bu... (Fırçaya uzandı.) Biraz, küçük dokunuşlar; biraz elbise kıvrımı; biraz tül... olmadı. Önce bir ten, pembe üstüne tül vaziyetleri; bir ayak, yandan görünüyor; bir el... elleri çizmek zordur. HİKMET: ...bir el, sağ üst köşeden uzanıyor, bir kafa: ele arkasını dönmüş, bir gövde... (...) GENERAL ben vatanımı severim, ben vatanımı severim ASKER emrinizdeyim emrinizdeyim GIANMARIA bir türlü gelemedim PINTORELLO biraz sabır biraz sabır HİKMET her tarafı yani damarları böbrekleri, gemileri yolundan alıkoyan sis gibi bir tülle örterek... RÜSTEM BEYİN KÂTİBESİ gemilerle böbrekler karışmadı mı hayatım HİKMET sen sus Sevgi (...) BİR ALBAY belki sana öyle gelmiştir oğlum, nasıl olduğunu anlattırsan... ASKER uzun bir kış gecesi idi albayım, ben veremden daha yeni kalkmıştım, askere almışlardı, kim almıştı bilmiyorum, Göztepede’ki tek katlı evimizi ve ihtiyar bahçıvan babamdan dul kalan annemi ve gramafonlarında ‘Kalbim Seni Özler’i çalan dul bayan Tatyana ve kızlarını geride bırakarak bu karlı şehre gelmiştim, daha sigara içmiyordum, orta ikiden belge almıştım, hocamı dövmüştüm, bir tokat istikbalimi karartmıştı. (...)” (s. 48-49)

Metnin üst düzeyinde, nesnel gerçeklik ile kurmaca gerçeklik arasında yaratılan gerilim, yukarıda görüldüğü şekilde, metin-içi öyküler yoluyla sürdürülmektedir. Yukarıdaki alıntıda farklı anlatı türleri kadar, farklı anlatı düzeylerindeki öykülerin birbirine karıştığı ve düzeyler arası ihlal yoluyla hepsinin ortak bir düzlemde bulunduğu görülmektedir. Ayrıca burada, Hikmet’in, kendi yazdığı kurmaca metnin içine dahil olması durumu ile oyunla gerçeğin birbirine karıştığı bir atmosfer yaratılmıştır. Metnin içindeki bir ada öykünün (alt-anlatı), kendi matris anlatısı ile iç içe geçmesi sonucu oluşan bu paradoksal oyun, metnin

üstkurmaca yapısını açıklarken bahsettiğimiz “oyun içi oyun” (yavru anlatım/*mise en abyme*) yöntemine örnek teşkil etmektedir. Böylece birbirinden farklı anlatılar, anlatı türleri ve düzeyleri aynı potada eritilmiş olur. İç içe geçmiş karmaşık anlatılar ve metinlerarası ilişkilerle eser, çokkatmanlı, çoksesli ve sarmal bir yapıya dönüştürülmekte; böylece metnin anlam alanları genişletilmektedir.³¹³

Oyun, çoğulcu ve özerk varoluşuyla estetik düzlemde özgürleştirici bir rol oynamaktadır. Kuralsız ve çoklu yapı, romana oyundaki özgürlük alanını sağlayarak okura da metinle oynama imkanı vermektedir. Bu oyunların sağladığı özgürlük ortamı, yazarı klasik roman kurallarına uyma zorunluluğundan kurtardığı için, deneysel girişimlere ve özgün sanatsal üretime fırsat sunmaktadır. Okurun metinden keyif alması, metni yorumlama olanaklarının artırılması ve metnin yaratıcı sürecine dahil olabilmesi, romandaki bu sınırsız özgürlük alanı sayesinde mümkün olabilmektedir.

Okuru şaşırtan, kafasını karıştıran, zaman zaman da güldüren kurgu oyunları, eserden alınan estetik hazzı da artırmaktadır. Romandaki parçalı ve çoksesli yapının bir diğer özelliği ise, insanın çok yönlü doğasını ve bir bütün olarak algılanamayan yaşam gerçeğini yansıtmaktır. Her şeyin bir düzen içinde verildiği realist romanların tersine, dil ve kurgunun istikrarsız bir yapıya sahip olması ile insan bilincinin durumunu yansıtılmaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*, türlü anlatı oyunları ile insan zihninin ve hayatın karmaşık yapısının dile getirilmesine çalışır. Oğuz Atay, roman türüne uygunluğuna inandığı çoğulcu yapı ile hayatın çok yönlülüğünü yansıtmayı amaçlamıştır.³¹⁴

³¹³ “Atay’ın bu bölümü *tiyatro* ile *anlatı* arası bir çoğulcu tür oluşturarak kaleme almasının nedeninin; romanıyla ilgili titiz kurgu planları yapmakta olan yazarın içerik ve biçim düzlemlerindeki çoğulcu yapıyı desteklemek olduğu hiç de uzak bir olasılık değildir. Belirsizliği/kargaşayı amaçlayan bu yapı, Derrida’nın tanımla *aporidir*: modern edebiyat metninin anlam ve biçim alanlarında oluşturduğu amaçlı *çözumsuzluktur*. (...) Onlar için karşıtlıkların birlikte kullanımı modern yaşamın ya da insanın içsel dünyasındaki kargaşanın/çözumsuzluğun/*aporinin* kurgu düzlemindeki izdüşümüdür. Belirli bir *türde* takılıp kalmak, geleneksel üç ana türü: *lirik-epik-dramatik* ya da *şiiir-anlatı-tiyatro*yu bir arada kullanmak, giderek melez türler oluşturmak da modernist poetikanın ana eğilimlerinden biridir.” (Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 356-57)

³¹⁴ Oğuz Atay, kendisiyle yapılan bir söyleşide bu durumu şöyle açıklamıştır: “Geleneksel romanda pek kullanılmayan bazı anlatım türlerinden yararlandım. İçinde yaşadığımız dünyanın zenginliği ve

Çağdaş edebî metinlerdeki çoğulcu nitelik, postmodern felsefe ile özdeşleştirilen çoğulculuk ilkesiyle de ilişkilendirilmektedir. Modern çağlarda, herkes tarafından kabul edilebilecek bir hakikat olmadığı fikri ile gelen çoğulcu düşünce, dönemin edebiyat anlayışına da yansımıştır. Diyaloğsallaştırma ve karnavallaştırma kavramları etrafında oluşturduğu kuramları ile postmodern edebiyattaki çoğulcu yaklaşıma kaynak oluşturan Rus edebiyat kuramcısı “Michael Bakhtin’in ‘çoksesli roman’ diye adlandırdığı şekliyle, postmodern roman öncül edebi eserlerin metinlerinde yer almış öğelerin değişik seslerini ve yorumlarını barındırır.”³¹⁵

Postmodernizm, modernliğin bütün çatışmalarına ve değerler hiyerarşisine karşı, hiçbir fikrin diğerinden daha üstün olduğunu kabul etmemeyi esas alan çoğulculuk ilkesini ve bütün bu değerlerin ılımlı bir ortamda yan yana varlık gösterdiği bir merkezsizlik durumunu ortaya çıkarmıştır. Bu düşüncenin edebi alandaki yansıması ise, metinlerde çoğulcu söylemin esas alınması olarak kendini göstermektedir. Romanda, aydınlanmanın aklı ve bilimi kutsamasına tepki olarak, evrensel bir akıl yerine, akılların varlığına gönderme yaparak çoğulluğu vurgulayan bu estetik ilkenin ortaya konulması adına farklı teknikler uygulanmaktadır.

Postmodern düşüncenin koşulsuz demokrasi anlayışı, burjuva modernizminin homojenleştirici, evrenselleştirici tutumuna karşı bireyselliği ve çeşitliliği ön planda tutan yeni bir ideal toplum düzeni öngörmektedir. Sınırsız bir demokrasi anlayışı içinde kimsenin kimseye karışmadığı, statü farkının ortadan kalktığı, herkesin birbirine eşit olduğu, çoksesli ancak barışçıl bir yaşam tarzıdır bu. Bu ideal toplum

değişken görüntülerini vermekte bu anlatım türlerinin romana bir çok yönlülük kazandırdığını ve bunun da aslında edebiyat türleri içinde en esneği olan roman diline aykırı düşmediği kanısındayım. Romanda, oyun biçiminde yazılmış dramatik bölümler, nazımla yazılmış bölümler bulunmasını bu biçimde açıklayabilirim.” (Mehmet Seyda, “Tutunamayanlar Üzerine Oğuz Atay’la Söyleşi”, **Oğuz Atay’a Armağan**, Haz. Handan İnci, s. 394.)

³¹⁵ Eliuz, **a.g.e.**, s. 111.

Çoksesliliğin eleştirel bilinci geliştirdiğine ve dogmalara karşı bir duruşu temsil ettiğine dair önemli bilgiler sunan Yıldız Ecevit, Bahtin’in çokseslilik ilkesini şöyle açıklar: “Bahtin’in *metinsel çokseslilik* konusundaki görüşleri, postmodern sanatın çoğulculuk tanımında daha kapsamlı ve demokratik bir anlam alanına sahip olur. Postmodernizmde *çoğulculuk*, tüm karşıtlıkların, çoğu zaman hiçbir hiyerarşi gözetilmeksizin yan yana/iç içe/karşı karşıya sergilendiği bir dünyanın ana ögesidir.” (Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, s. 132.)

yaşantısı, bir karnaval ortamına benzetilerek Mikhail Bahtin'in “karnavalesk\karnavallaştırma teorisi” ile edebiyat diline aktarılmıştır.

Bu karnavallaştırma anlayışı, postmodern yapıtların çoğulcu algısında önemli bir yere sahiptir. Eserlerde birbiriyle uyumsuz olan konuların, imgelerin ve kişilerin yan yana getirilerek bunların arasındaki uyumsuzluğun rahatlıkla vurgulanmasından kaynaklanan, hayatta var olan bütün karşıtlıkları olduğu gibi ortaya seren bir özgürlük ortamının ürünüdür karnaval. Bu özgürlük ortamı, *Tehlikeli Oyunlar*'ın *Meyhane* ve *Son Yemek* bölümlerinde, karakterlerin yaşadığı curcunalı, fakat her şeyin birbiriyle uyum içinde olduğu bir rüya atmosferi içinde aktarılan sahnelerde kendisini göstermektedir.

Romanda kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların belirsizleştirilmesinden doğan soru işaretleri, romana çeşitli yorumlama imkanları sunmaktadır. Gerçeklikleri şüpheli hâle düşürülen durum ve kişiler, metni metaforik okumalara açık hale getirirler. Gerçek-kurmaca gibi ikiliklerin yarattığı çoklu birliktelik ortamı, romanda çokkatmanlı anlam düzeyleri oluşmasına imkan sağlar. Böylece romanın hem kendi öyküsü hem de içerdiği çok sayıda motif, çokanlamlılık özelliği kazanır ve okura özgürce çıkarsamalar yapabileceği bir oyun alanı sunulmuş olur. Romanda belirgin bir olay örgüsü ve mutlak anlamların yerini, belirsizlikler ve oyun-anlamlar almıştır.³¹⁶

Tehlikeli Oyunlar'da anlatı bütünlüğü, metinlerarası yöntemlerden parodi tekniği yoluyla metne katılan çeşitli eski metin ve üslup tarzlarının yanında; şiir, gazete yazısı, otobiyografik anlatı, mektup, dilekçe, tiyatro gibi farklı anlatı formlarının da bir arada kullanılmasıyla oluşturulan kolaj yöntemiyle bozular.

³¹⁶ “‘*Tehlikeli Oyunlar*’ın, özellikle simge ve imge kullanımıyla oluşturulmuş metaforik dokusu, anlamın belirsizleştirilerek, metnin çokkatmanlı bir yapıya ulaştırılmasında önemli bir rol oynar. Metinde yer alan çok sayıdaki isim ve sayı simgesinin yanı sıra, *gecekondu* ve *uyku* türünden metaforik öğelerle dokur Atay metnini. Yarattığı imge atmosferiyle, kurmaca ve gerçek arasındaki sınırları inceltir. Bu belirsizlikler ortamında roman, farklı, giderek karşıt anlam alanlarına çağrı çıkarır; metinde kesin bir anlam çözümlemesi yapmak olanaksızdır. Geleneksel edebiyatta senteze (bireşime) ulaştırılarak bütüncül bir anlamın uyum şemsiyesi altında toplanan karşıtlıklar, yeni edebiyat ürünlerinde uyumsuzluğu/kargaşayı/belirsizliği oluştururlar. Derrida'nın çok kullandığı bir tanımla *aporiadır* bu; metnin çözümlenemezliği. Geleneksel edebiyat yapısının tümüyle söküme uğradığı, *dekonstruktif* (yapıbozumcu) oluşumlardır yirminci yüzyılın avangardist metinleri.” (Ecevit, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, s. 103-104.)

Bununla beraber romanın ikinci bölümünün -anlatının bütününe aykırı şekilde- baştan sona klasik roman üslubuyla kaleme alınmış olması, romandaki parçalı ve kopuk yapıyı güçlendirmektedir. Birbirinden bağımsız içeriklerin bir araya getirilmesi, farklı anlatı tür ve tekniklerinin birlikte ve çoğu zaman iç içe kullanılması, romanın, çoğulculuk ve ayrışıklık ilkeleri etrafında kurgulandığını göstermektedir.

3.2.4.1. Metinlerarası ve Türler-arası Oyunlar

Tehlikeli Oyunlar'da üstkurmacanın bir türeği olarak uygulanan ve daha çok parodi/pastiş yöntemiyle kendini gösteren metinlerarası tekniklerin, romanın gerçek dünyayı yansıtmaktan vazgeçip, metinler evreninde oyunlar kurgulayarak anlatının kendi varoluş alanı olan dil düzlemine yönelmesinde önemli bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda roman, metinlerarası göndermelerle örülmüştür.

Ancak romandaki metinlerarası uygulamaların, sosyal iktidar alanlarını temsil eden metinlere göndermeler yaparak meta-anlatıları yapı-sökümüne uğratmak dışında; yazınsallığın “çokanlamlılık”, “çokseslilik” niteliklerini öne çıkarmak gibi bir işlevi daha vardır. Böylece metin, nesnel gerçeklikten ziyade kendi estetik düzlemine yönelmiş ve bu düzlemde daha renkli ve zengin bir edebî içeriğe ve kültürel çoksesliliğe ulaşmış olur.

Ayrıca, gerek romandaki metinlerarası ilişkilerin, gerekse yazarın tutumundan kaynaklanan, çok sayıda anlatı formunun bir arada kullanılmasıyla oluşturulan çoklu yapının, postmodernizmin hiçbir otoritenin üstünlüğünü kabul etmeyen; bütün değerleri eşit kılan ve farklılıkları hiyerarşik bir düzen olmaksızın yan yana getiren çoğulcu demokrasi anlayışına hizmet ettiğini söylemek de mümkündür.

Tehlikeli Oyunlar'da metinlerarası ilişkiler yoluyla kurulan çoksesli yapı, türler-arası bir çokseslilikle de desteklenmektedir. Zira farklı söylem türlerinin bir arada bulunmasına yol açabilen metinlerarasılığın, tür sınırlarının kaldırılmasında da rolü bulunmaktadır. Romanın şiir, gazete yazısı, biyografi, mektup, dilekçe, tiyatro

gibi farklı söylem türlerini bir araya getiren anlatım tarzı ile türler-arası ayrım ortadan kaldırılmış ve roman, türler toplamı bir özellik kazanmış olur.

Metinde yer alan bütün bu edebî ya da edebiyat dışı türler arasında en yoğun olarak kullanılanın tiyatro olması ve Hikmet'in, yazdığı romanı sıklıkla oyun olarak adlandırması, metnin roman ve tiyatro anlatı formları arası bir yapı olarak kurgulandığını göstermektedir. Roman öyküsünün içinde yazılan ve romanın kendisine işaret eden metnin oyun olarak adlandırılması, bir yandan edebiyatın oynusu yapısına işaret ederken diğer yandan türler-arası hiyerarşiyi kabul etmeyen postmodern yazarların, metinselliği öne çıkarma düşüncesiyle, tür ayrımını reddederek eserlerini “anlatı” olarak isimlendirme tutumları ile benzeşmektedir.

Tehlikeli Oyunlar'da gerek birbirinden farklı metinlerin, gerekse çeşitli söylem türlerinin birlikteliği ile oluşturulan brikolaj, metne çoksesli bir yapı özelliği kazandırmaktadır. Romanda metinlerarası yöntemlerin en yaygın görünümü parodidir. Çoğunlukla başka edebi eser/türlere göndermeler yapmak için kullanılmış olan parodi tekniği, bir başka başlık altında incelenmiş olduğu için burada yalnızca, bu metinlerarası yöntemin, romanın oynusu dokusunu oluşturan en önemli unsurların başında geldiğini söylemekle yetinelim.

Tehlikeli Oyunlar'da hem yazınsal hem de -postmodern düşüncenin metinsellik algısına benzer şekilde- yazınsal olmayan metinleri kapsayan metinlerarası ilişkiler ağının genişliği, yazarın entelektüel çokyönlülüğünü göstermektedir. Romandaki metinlerarası ilişkilerin açıklanması bambaşka bir çalışma konusu teşkil edeceğinden dolayı, burada ancak romandaki metinsel ilişkiler ağı çevresinde, diğer metinlerle ne tür bağlar kurulmuş olduğuna kısaca göz atacağız.

Tehlikeli Oyunlar'daki metinlerarası ilişkiler, henüz romanın isminden başlamaktadır. Daha önce bahsetmiş olduğumuz üzere, romanda, Choderlos de Laclos'un *Tehlikeli İlişkiler* (*Les Liaisons dangereuses*) isimli mektup romanı ile isimden başlayıp içeriğe uzanan metinlerarası ilişkiler kurulmaktadır. Gerek tematik benzerlikler, gerekse *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet'in Bilge'ye yazdığı mektuplar ve *Tehlikeli İlişkiler* mektuplarında sıkça geçen “sizi seviyorum” ifadesinin Hikmet tarafından Bilge'ye karşı tekrarlanması, bu iki roman arasındaki ilişkiyi açıkça

göstermektedir. Aşağıda alıntılanan pasajdaki “fransız kahvesi” ifadesinin de yine bu Fransız romanına gönderme olduğunu düşünmek mümkündür:

“Sizi seviyorum Bilge. (Nerelere geldik?) Şu arkadaşlık ne kötü; başka bir bahaneyle tanışmış olsaydık. Size ıslıkla ‘I found my love you’ şarkısını çalsaydım. Yeniden tanışsaydık. Bir süre geçseydi. Gene görüşseydik. Herkesi tanıyorum oysa. (Ne kötü!) Kimse şaşırıyor beni görünce. Tanımadıklarımı bile tanımış gibiyim. Dünyanın sonu geldi; kimse inanmıyor. Sizin inanmanızı isterdim Bilge. Sizi seviyorum Bilge. Adınızı çok beğendim; benim de adım Hikmet. Ben buraların yabancısıyım. Gecekonduya ya da meyhanedeki gibi yürütemiyorum işleri. (Seni böyle çevrelere kabul etmezler Hikmet. Ancak, misafir sanatçı olarak bulunabilirsin. Biliyorum albayım.) Sizin için kötü niyetler besleyebilir miyim Bilge? O güzel dudakları... ‘Sana bir fransız kahvesi yaptım.’ Sen.” (s. 140)

Bunun dışında, romanda çeşitli metin isimlerinin aynen [“Otello (Arabin İntikamı) ve Hamlet (Hain Baba)” (s. 407); “Satıcının Ölümü Farelerle İnsanlar Kurtularla Kuzular falan filân”³¹⁷ (s. 49)] veya değiştirilerek, yeni bir bağlamda [“‘Deliliğe methiye yapıyorsun oğlum,’ diye çekinerek konuştu Hüsametdin Bey.”³¹⁸ (s. 339)] anıldığını görmekteyiz. Ayrıca Hikmet Benol ile Hamlet³¹⁹,

³¹⁷ Arthur Miller-**Satıcının Ölümü** (oyun); John Steinbeck-**Farelerle İnsanlar** (roman); Aleksandr Ostrovski-**Kurtlarla Kuzular** (oyun)

³¹⁸ Erasmus-**Deliliğe Övgü**

³¹⁹ Romanda Hamlet’e ve *Hamlet* trajedisine (Rosencrantz, Guildenstern, Voltimand and Cornelius gibi pek çok oyun kişinin ismine de yer verilerek) sıkça göndermelerde bulunmaktadır. Ecevit’e göre Atay, “kişilerine, ses düzleminde Hamlet’e yakın isimler verir; onları *Hamit* ya da *Hikmet* diye adlandırır.” (Ecevit, **a.g.e.**, s. 112.)

Ayrıca romanın bir yerinde Hikmet, hayalî bir oyunda sahneye çıkarken depoda başka kıyafet kalmadığı için Hamlet kostümü giydiğini söylemekle (s. 146) hayatta ona Hamlet rolü oynamak düştüğünü ima ediyor gibidir. Gerek ismi, gerek bu tarz ifadeleri yolu ile Hikmet ve Hamlet arasında bir yakınlık kurulduğu açıktır. Ayrıca, Oğuz Atay’ın *Günlük*’te *Tehlikeli Oyunlar*’la ilgili aldığı notlarda geçen “Sonunda, (Hamlet’e olduğu gibi) kahramanın saldırılara karşı kendini korumasıyla başlayan ‘gerçek bir çatışma’ ortaya çıkar.” (s. 50) ifadesi, roman kurgulanırken Shakespeare’in bu ünlü oyunuyla ilişkiler kurulmuş olduğunu göstermektedir. Bunun hemen arkasından gelen ifadelerde, Atay’ın, Hikmet’in öyküsünü “modern bir trajedi” olarak yorumlaması, romanda neden Hamlet gibi bir trajedi ile yoğun metinlerarası ilişkiler kurulduğunu açıklamaktadır. Buna göre Hikmet, trajik yaşamını gecekonduya oynadığı oyunlarla telafi etmeye çalışmaktadır:

Dostoyevski'nin yeraltı kişisi³²⁰, Faust ve Don Kişot³²¹ gibi diğer edebî metinlerin kahramanları arasında kurulan benzerlikler, ideolojik metinlere yapılan parodik göndermeler ["Ben ebedi gençliğin sırrını buldum; artık hep genç kalacağım damarlarımdaki kanın verdiği hızla büyük girişimleri başaracağım, Fransa İhtilâli Büyük yapacağım." (s. 381)³²²; "Bütün dünya saatleri birleşiniz, aynı zamanı gösteriniz."(s. 122)³²³] romandaki metinlerarası ilişki türlerinden bazılarıdır.

Romanda pek çok yazar ve düşünürün isimleri, satır aralarında geçerken (Faust, Gogol, Goethe, Kant) kimi zaman da edebi metinlerin isimlerine yahut içeriklerine yönelik göndermelerde bulunmaktadır: Selim Bey'in yazdığı "Ma Petite Princesse" (s. 194) ünlü Fransız masalı *Küçük Prens*'i (*La Petite Prince*) çağrıştırır. Hikmet'in kendi yaşam öyküsünü bir trajedi olarak 'Hikmet'in Yükselişi ve Düşüşü' olarak adlandırması ise Bertolt Brecht'in *Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü* isimli oyununu hatırlatmaktadır. Albert Camus'nun *Düşüş* adlı romanı, bir

"Özellikle çağımızın insanında, benim ilgilendiğim kişi, bir kenarda bırakılmanın, fantezilerine uygun olayların başına gelmemesinin, ona doğrudan doğruya yapılmış bir 'offense' kabul etmesiyle bu 'çatışma' ve 'trajedi' başlıyor. Burada 'offense'i doğuran sebepler, bazı şeylerin yapılmasından değil de, yapılmamasından doğuyor. Hikmet'e -ve supernatural [doğaüstü], irrational Sevgi'ye- bekledikleri davranışlarda bulunulmaması modern bir trajedi doğuruyor. (...) Sonunda Hikmet, gecekondu mahallesine düşünce, yalnız hayallerinde -oyunlarında- bu beklediği davranışları görebilir. (Bu oyunları oynamasında, ruhsal bakımdan kuvvetli bir etken.)" (Atay, *Günlük*, s. 50, 52.)

³²⁰Yıldız Ecevit, Hikmet'in, gülüşünü taklit ettiği (ha-ha) yeraltı kişisi ile benzerliklerini şöyle açıklamaktadır: "Hikmet de tıpkı, 'ben yaşadığımı anlamak için kendi kendime bir çeşit yaşama oyunu oynar, serüvenler uydururum,' diyen *Yeraltından Notlar*'ın ana kişisi gibi roman boyunca yaşam oyunları kurgular; onun gibi 'başladığı hiçbir şeyi bitirememiş olmak[an]' yakını; toplumdaki yalnızlığını, '[b]en tek başınayım, onlarsa hep birlikteler,' diyen yeraltı adamını andırırcasına '[s]izin birbiriniz var (...) [b]izim ancak benimiz var,' der. *Yeraltından Notlar*'ın, 'ben hasta bir insanım. Öyle sanıyorum karaciğerimden yana da bir derdim var,' diyen anlatıcısı gibi, '[b]edava tarafından şu divana uzanmak ve karaciğerimden başlayarak bütün dertlerimi sıralamak istiyorum,' diyen Hikmet'in sözleri metinlerarası bir yankıdır. Bu yankı *Tehlikeli Oyunlar*'da sıkça duyulur: Atay'ın metnindeki *haklı olduğumu bile bile duvara koşan adam ile kütüphane faresi veremli aydın*, bu metinlerarası yankılardan birkaçıdır." (*Tehlikeli Oyunlar* s. 440-441, 358-363; Dostoyevski, *Yeraltından Notlar*, Çev. Ergin Altay, 21. bs., İstanbul, Can Yayınları, 2018, s. 18-21.) (Ecevit, *Ben Buradayım*, s. 209.)

³²¹ "(...) kimi yerde ise, ruh-madde karşıtlığını içten yaşayan bir Faust'tur Hikmet; ya da yoz toplum değerleriyle umarsızca savaşıyor bir Don Kişot." (Ecevit, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, s. 112.)

³²² "Gençliğe Hitabe": "Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte bu durumlar ve şartlar içinde dahî vazifen, Türk İstiklâl ve Cumhuriyetini kurtarmaktır! Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur!" (Mustafa Kemal Atatürk, *Nutuk II*, 2. bs., Haz. Birol Emil ve Melin Has-Er, Kültür Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 1980, s. 538.)

³²³ "Bütün ülkelerin proleterleri, birleşin!" (Karl Marx, Friedrich Engels, *Manifesto*, İstanbul, Öncü Kitabevi Yayınları, 1970, s. 87.)

bölüm başlığıdır. Kafka'nın *Değişim*'ine "münasebetsiz böcek" (s. 261) ifadesiyle göndermede bulunulur.

Hikmet'in oyuncularından birine Marat ismini verdiği, akıl hastanesinde geçen Fransız devrimi temalı oyunu ise, Peter Weiss'in; Marquis de Sade'ın, akıl hastanesinde Fransız devriminin sembol isimlerinden Jean Paul Marat'a düzenlenen suikastı anlatan bir tiyatro oyunu yazıp sahneye koymasını anlatan *Marat/Sade* oyununu hatırlatmaktadır. "Oyun içinde oyun" kurgusu ile kaleme alınmış bir eserle kurulan bu metinlerarası ilişki ile roman, dolaylı yoldan kendi üstkurmaca yapısına da gönderme yapmaktadır.

Romandaki metinlerarası ilişkiler ağı, yoğunlukla klasik ve çağdaş Batı tiyatrosu eserleri ile kurulmuşsa da, Hikmet ile Hüsamettin Albay arasındaki atışmalar³²⁴ ve albayın Hikmet'i sürekli "saçmalama" diye azarlaması ile geleneksel Türk tiyatrosunun Karagöz oyunlarına da göndermeler yapılır. Parodi başlığında etraflıca incelendiği üzere, geleneksel edebiyat daha çok eski metin ve üslupların alaycı bir dönüştürüme uğratılması yolu ile romana dahil edilmiştir.

Baki, Nedim, Şeyh Galip, Ahmet Mithat Efendi, Tevfik Fikret, Abdülhak Hamit Tarhan, Namık Kemal, Yahya Kemal gibi Türk edebiyatının çeşitli dönemlerinde otorite kurmuş pek çok kişinin, kimi zaman yalnızca isimlerinin anılması, kimi zamansa yazdıkları metinlerin veya kullandıkları edebî üslup ve tarzların, parodilerinin yapılması yoluyla da edebî gelenekle diyalog kurulmuştur.

Bununla birlikte, herhangi özel bir metin veya kişi hedef alınmadan, hece şiiri veya gerçekçi roman tarzı gibi, bir edebiyat akım/tarzının; ya da gazete yazısı, resmî evrak dili, tarih yazıcılığı üslubu gibi, yazınsal olmayan anlatı türlerinin parodilerine de yer verilerek, pek çok farklı tür ve üslup arasında geniş ölçekli ilişkiler kurulmuştur. Romanın, farklı metin ve anlatı formlarıyla diyalog kurması, çoksesli, çok kültürlü, çok anlamlı özellikler kazanmasına neden olmuştur.

³²⁴ "“Değil mi iki gözüm efendim? Ben seni neden beğendim?” ‘Saçmalama,’ dedi Hüsamettin Bey, ‘Eski temaşadan yeni sanat olmaz, demez miydin sen?’” (s. 349)

Oğuz Atay, eserini kurgularken ilk romanı *Tutunamayanlar* ile ilişkiler kuracağını notlarında belirtmiştir.³²⁵ Atay, *Tutunamayanlar*'ın iki başkahramanı olan Turgut Özben ile Selim Işık'ın isimlerini de *Tehlikeli Oyunlar*'da Sevgi'nin babası Süleyman Turgut Bey ile aile dostları Selim Bey'e verir. Süleyman Turgut Bey, *Tutunamayanlar*'ın eşini, ailesini terk eden Turgut Özben'i gibi, Sevgi'nin annesinden ayrılarak evi terk eder. Selim Bey ise *Tutunamayanlar*'ın intihar eden karakteri Selim Işık gibi yazıya ilgili, onun gibi kendi kendine oyunlar kuran bir karakterdir; romanın bir yerinde (s. 405) onun da ölüm haberini alırız. Hikmet Benol'un romanın sonundaki şaibeli ölümü de Selim Işık'ın intiharını hatırlatmaktadır.

Ancak iki roman arasındaki asıl ilişki, konu ve izlek bakımından *Tehlikeli Oyunlar*'ın *Tutunamayanlar*'ın devamı gibi kurgulanması yoluyla kurulmuştur. Burjuva yaşamını terk edip yola çıkan Turgut Özben'in yazarlık macerası, çevresinden uzaklaşıp kendisini oyun/yazı dünyasına kapatan Hikmet Benol ile sürdürülüyor gibidir. Hikmet'in gecekondusu gibi Turgut'un yolu da, yazma serüvenini simgeleyen bir metafor olarak görülebilir. Hikmet Benol için olduğu gibi, Selim Işık ve Turgut Özben için de, yazmak bir çeşit oyundur.

Her iki romanda da küçük burjuva yaşam düzenine ve aydınlarına, evlilik kurumuna, aydınlanmacı modernizme, yanlış Batılılaşmaya ve edebiyat geleneklerine karşı ortak eleştiriler bulunmasının yanı sıra; üstkurmaca, metinlerarasılık, parodi, çoğulcu yapı ve çeşitli deneysel biçim özellikleri gibi pek çok kurgusal benzerlik bulunmaktadır. Bunlar içinde en çok dikkat çekenlerden biri de oyun/oyunsuluk kavramının farklı yüzleriyle, iki romanda da hem içerik hem de biçim düzlemlerinde karşımıza çıkmasıdır.

Tehlikeli Oyunlar'ın kendisi dışındaki anlatılarla kurduğu ilişkilerin yazınsal yapıtlarla sınırlı olmadığını söylemiştik. Bunlar, romanda çoğunlukla, atasözü ve

³²⁵ “Kitabın başında Hikmet Sevgi'den ayrılmış. Daha iyi de olmamış. Beter olsun! Olmak da istiyor. Çocukluğundaki bütün kötü huylarına dönüyor. Dolanıyor ortalıkta ve hatırlıyor. Küçük şeyler yaşıyor. (...) sonra bırakıyor, hatırlama yoğunlaşıyor. Yalnız hatırlama kalıyor. Delirebilir. Ya da onun gibi bir şey. Kafasının sürekli çalışması ve insanlar için kötü şeyler kurması gittikçe sırf fanteziden ibaret bir yaşantıya götürüyor onu. Bu arada, *Tutunamayanlar* ile bir sürü ilişki.” (Atay, *Günlük*, s. 16.)

deyimler gibi topluma mal olmuş sözler [köprüleri yıkmak, gözüne uyku girmemek (s. 386); “Çok bilen çok yanılır, damlaya damlaya göl olur” (s. 399) vb.], tarihsel anlatılar [Austerlitz savaşı (s. 265+), Fransız devrimi (s. 339+), Kleopatra ile Sezar’ın öyküsü³²⁶ (s. 86+)], ideolojik söylemler³²⁷, yoğunlukla Kitab-ı Mukaddes metinlerine dayanan kutsal anlatılar [Apokalipsin Dört Atlısı (s. 145+), Son Yemek³²⁸ (s. 426+) gibi] üzerinden çoğunlukla parodik ilişkiler çevresinde gerçekleştirilmektedir.

Tehlikeli Oyunlar’da yazınsal olmayan bir metinle gerçekleştirilen en yoğun metinlerarası ilişki, psikiyatr Eric Berne’ün *İnsanların Oynadığı Oyunlar (Games People Play)* adlı çalışması ile kurulmuştur. Zira sosyal ilişkilerde insan davranışlarının bilinçaltı temellerini ortaya koyup bunları “oyun” olarak tanımlayan bu kitabın, romanın dilsel düzlemdeki izdüşümlerinin yanı sıra, oyun kavramının insan ilişkilerindeki anlamına dair, metnin tematik düzlemine de fazlaca tesir ettiğini görmekteyiz.

Romandaki metinlerarası ilişkilere dair önemli bir husus, metinde yalnızca roman türüne değil, diğer edebi türlerin metinlerine ilişkin göndermelerin de yer alıyor olmasıdır. Romanın kendisi dışındaki edebi türlerden en çok ilişki kurduğu tür

³²⁶ Bu tarihsel öykünün aynı zamanda George Bernard Shaw’ın “Sezar ve Kleopatra” (1898) adlı oyununa da metinlerarası bir gönderme olduğu düşünülebilir.

³²⁷ Daha önce Marx ve Atatürk’ün ideolojilerine ilişkin atıflardan bahsetmiştik, ancak bu ideolojik göndermelerin içinde en önemlisi, romanın 15. bölümünün başlığını (s. 385) ve aynı zamanda hece vezni şiir parodisi olarak “Parodi” başlığında verdiğimiz “Akıl Cumhuriyetinin milli marşı”nın ilk mısrasını (s. 418) teşkil eden “En büyük hazinemiz aklımızdır” şeklindeki motto ve bu motto etrafında geliştirilen söylemler yolu ile yapılan, Descartes’ın aydınlanmacı modern düşüncenin temelini oluşturan akılcılık öğretisine ironik bir göndermedir. Romanda, modernliğin akli merkeze alan rasyonalist öğretisi ile, yalnızca bu bölümle sınırlı olmayıp metnin tamamına yayılan yoğun bir ilişkisellik mevcuttur.

³²⁸ Romanın 16. bölümüne adını veren ve Hikmet’in kendisini İsa ile özdeşleştirdiğini anladığımız “Son Yemek”te, İsa’nın havarisi Yahuda tarafından uğradığı ihanet tartışılır. Bu bölümde İsa’nın çarmıhta Tanrı’ya söylediği inanılan “Rabbim! Rabbim! Beni neden terk ettin?” sözleri, “Allahım, Allahım, beni hangi sebep ile terk ittin?” ifadesiyle verilirken, bir önceki bölümde Hikmet’in kendisini terk eden Bilge’ye benzer bir yakarıyla “Bilge, Bilge, neden beni yalnız bıraktın?” (s. 456) diye hitap etmiş olması, Hikmet Benol ile İsa arketipi arasında kurulan ilişkiye dikkat çekmektedir. “Son Yemek” bölümü ile Leonardo da Vinci’nin “Son Akşam Yemeği” tablosu arasında kurulan ilişki, postmodernizmin yeni metinsellik anlayışı kapsamında, metinlerarası bir ilişki olarak kabul edilebilir. Ayrıca romanda *Kitab-ı Mukaddes*’ten “let there be light” (s. 436), “Önce Kelime vardı” (s. 77) gibi alıntılar da yapılmıştır.

ise bariz şekilde tiyatrodur. Sonuç olarak, *Tehlikeli Oyunlar* romanı, kendine dönük bir anlatı olma özelliği sergilerken aslında yalnızca kendi meseleleriyle sınırlı kalmayıp başka edebi türlerle ve hatta herhangi bir edebiyat türüne dahil olmayan metinlerle de ilişkiler kuran, onları da bünyesine katan diyalojik bir anlatıdır.

Romandaki diyalojik dil ve yapı; çeşitli şekillerde kurulan metinlerarası ilişkiler, farklı anlatım tür ve tekniklerinin bir arada kullanılmasıyla oluşturulan çoklu kültür ve yapı özelliklerinin her birini; Atay'ın yeni, özgün bir dil ve anlatım tarzı inşa etme yolundaki adımları olarak değerlendirmek mümkündür. Benzersiz bir yazınsallık kurma çabası, romandaki eleştirel söylemin temelinde yatan, dil ve toplum düzenindeki her türlü otomatikleşmiş, kalıplaşmış ve artık kişinin bireyselliğini yansıtamaz olmuş sistemlerin çözülmesine yönelik çabayla birlikte düşünülebilir.

3.2.4.2. Bir Oyun Tarzı Olarak Parodi

Daha önce bahsetmiş olduğumuz parodi tekniği, özetle, “[b]ir sanatkârın, başka bir sanatkârın eserini -alay etmek ve eleştirmek amacıyla- taklit ederek yeniden kurgulaması ve gülünçleştirmesidir.”³²⁹ *Tehlikeli Oyunlar*'da, klasik edebiyattan başlayarak çok sayıda farklı yazın türlerine kadar ilerleyen, çeşitli kültürel öğelerin bir araya toplandığı bir türler parodisinin yanı sıra, din ya da ideoloji temelli öğretilerin de parodisi yapılarak, toplumda kendisine bir iktidar alanı kurmuş olan bütün meta-anlatıların içleri boşaltılmaktadır. Parodi, taklit ve dönüştürme özellikleri ile ele alınan metnin içerik veya teknik yönünden farklı bir bağlamda canlandırılmasını sağladığı için, -dönüştürülen tür ve metinlerin saygınlıklarını zedelemesinin dışında- eski malzemenin hatırlanması ve yeniden değerlendirilip işlevselleştirilmesi gibi bir amaca da hizmet etmektedir. “Türlerin ortaya çıkışları, ardından, belli bir süre sonra, ortadan kalkmaları, eskimiş, ‘etkin

³²⁹ Çetişli, *Batı Edebiyatında Edebi Akımlar*, s. 182.

olmaktan çıkmış' biçimlerin yeni bir anlam ve işlevle yeni bir bağlama sokularak yeniden güncelleştirilmelerine bağlıdır.”³³⁰

Romanda, toplumun ve dilin katılaşmış yapılarına karşı alınan eleştirel tavır, eski/klasik tür ve biçimlerin donuklaşmasına, belirli yazın tekniklerinin otomatikleşmesine karşı da alınmaktadır. Tomaşevski, parodi tekniği ile yazınsal türlerin mekanikleşmesinin önleendiğini savunmaktadır: “[K]uralları belirlenmiş bir yazın türünün, -örneğin her şeyi kurallara indirgeyen Klasik Yazın- teknikleri ‘açıklanır’, ‘algılanabilir’ kılınmaya çalışılır; söz konusu yazınsal türe ait teknikler ilk anlamlarını ya da işlevlerini yitirerek, başka anlamlar ve işlevlerle donatılırlar.”³³¹ *Tehlikeli Oyunlar*’da, geleneksel edebiyattaki tür ve tekniklerinin parodisi kapsamında, klasik Türk edebiyatından realist roman diline kadar çeşitli örnekler karşımıza çıkmaktadır.

Romanın, geleneksel/gerçekçi roman tarzında kaleme alınmış olan ikinci bölümünün; anlatı unsurlarının belirgin olduğu, olay örgüsü çizgisel zamanda ilerleyen bu roman tarzına yaptığı göndermelerle, metindeki en geniş kapsamlı parodi olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca bu bölümün ilk başlığı “Sevgi Vesaire”de Sevgi ve ailesinin yaşamlarının, davranışları aşama aşama izlenen bir varlık üzerine alınan bilimsel notlar gibi nesnel bir dille; “Sevgi, bir yaşındaydı” (s. 170), “Sevgi beş yaşına basmıştı” (s. 171) gibi ifadelerle aktarılması ile oluşturulan bilimsel üslup parodisi, natüralizm akımına ve aydınlanmacı modernizmin kutsalı haline gelen pozitivizme karşı bir eleştiri olarak da okunabilir. Bu başlığın sonunda yer alan, Sevgi’nin defterine yazdığı bir not, bölümde uygulanan parodik üslubun en yoğunlaştığı kısımdır. Bu kısa parça, somut gerçekliği birebir yansıtmayı hedefleyen realist roman düzeninin, bu eserlerdeki zaman ve mekan tekniğinin yanı sıra klasik otobiyografik anlatıların da parodisini içermektedir:

ÖZET

³³⁰ Aktulum, *Metinlerarası İlişkiler*, s. 23.

³³¹ A.e., s. 22.

Burada doğdum. Çok büyümedim. Bir ay önce annem öldü. Onu severdim. Bana benzerdi. Bazı haksızlıklar oldu. On sekiz yaşımdayım. Daha liseyi bitirmedim. İyi bir öğrenci değilim. Annemi burada bırakıyoruz. Yalnız kaldım. Uzun yazmayı sevmiyorum. Kadınca bazı dertlerim var. Utanıyorum. Annem gibi ölmüş olmayı isterdim. Fakat, annem gibi genç yaşta ölmekten de korkuyorum. Beni anlayacak biri çıkar mı acaba? Bugün salı.

Özetin altına, bulunduğu şehrin adını yazdı ve o günkü tarihi attı. (s. 211)

Metindeki diğer parodi örneklerinden; ucuz piyasa romanlarındaki romantik duyuş ve ifade tarzının parodisi:

“Bilge, terliklerine uzandı, ayağa kalktı. Mavi dumanlı havayı yarararak geçti; tepsinin içine izmarit dolu sigara tablalarını koydu. Bir iki parça kül havaya savruldu. Sonra gitti, balkon kapısını araladı; kapı, perdenin basıncıyla biraz sallandı. Hiç bir şeyin önemi yok, geriye biraz izmarit kaldıktan sonra. Sonunda temiz havaya dönülür.” (s. 160)

Ağdalı bir Osmanlıca ile kaleme alınmış bölümler üzerinden yapılan eski dil/üslup parodisi ve bu dil üzerinden, romanda Hüsamettin Bey’le temsil edilen, modernliğin içinden çıkan modern muhafazakarlığın eskiyi muhafaza etme, aynıyle kalma düşüncesinin eleştirisi:

“Mütercim Arif’in bir sözü vardır: Nev-i beşerdeki fertler, bütün günah ve sevaplarıyla tek mil ruhlarını cemiyete arz ettikleri nisbette, ondan hisselerine isabet eden gam ve süruru istismara, gayrı kabili içtinap bir surette müstahak olurlar.” (s. 280)

“Ben acizane gayretimle Hikmet Beyin açtığı yolda yürümeyi ve aramızdaki yaş farkına rağmen, onun bir muakkibi olmayı şeref sayarım. Zaten, bu satırların teşkil tarzına dikkat edilirse, oyunların temadisi için gayret-i azamîyi sarfettiğim ve bu elemli günümde

dahi, onu memnun edecek bir üslubu devam ettirdiğim müşahade olunabilir. (...)" (s. 472)

Tanzimat romancılarından özellikle Ahmet Mithat Efendi’de görülen; metne müdahale eden, okuyucuyla sohbet eden yazar üslubunun parodisi:

“Peki, öksüz Sevgi’nin babasıyla annesi de nereden çıkmıştı? Efendim şöyle olmuştu: Süleyman Turgut Bey, son günlerinde gizlice evlenmişti. Peki, kadın sonra ne olmuştu? Süleyman Bey ölürken neredeydi? Efendim, bu durum da şöyle olmuştu: Süleyman Turgut Bey bu kadına bir iki parça arsasını filan bağışlamıştı; fakat, ben öldükten sonra ortada görünmeyeceksin, miras hakkından vazgeçeceksin demişti. Kadın da razı olmuştu. Peki sonra nasıl ortaya çıkmıştı? Efendim şöyle olmuştu: Arsaları satan kadın, umduğu parayı elde edemeyince Sevgi’nin başına musallat olmuştu. Yani küçük çapta bir rezalet mi çıkmıştı? Evet çıkmıştı. Peki sahte kayınpeder nereden çıkmıştı? Efendim kadın sonradan evlenemez miydi? Mesele bu kadar basitti. Peki neden bunlar Sevgilerin Hikmetlerin başına gelmişti? Neden birçok insan böyle can sıkıcı durumlara düşmüyordu? Efendim işte yalnız bunun izahı basit değildi.” (s. 380)

Baki’nin *Kanuni Mersiyesi*, Abdülhak Hamit Tarhan’ın *Makber*’i, Yahya Kemal’in *Açık Deniz*’i, Namık Kemal’in *Hürriyet Kasidesi* ve Şeyh Galip’in *Hüsn ü Aşk*’ı gibi divan edebiyatından Tanzimat ve Cumhuriyet dönemi edebiyatlarına kadar çeşitli şiirlere, metinlerarası göndermelerle dolu bir geleneksel şiir tarzları parodisi:

“Darüttalimi musikinin ahşap tavanlı köhne odalarında
geçerken çocukluğum
Münasebetsiz sözler ve muaşeretsiz gürültülerdi
duyduğum
Müderrislerin tedrisinde mülayim ve mutatantan
bir mezahat vardı.

Müteselselsel muaaakırıplar vücudumu muttasıl
mükerrem sıkardı.
Ey valide-yi muhabbet-i merhum-u biçare-yi - mu-mukadder-i
vefat-ı bârenk!
Takey bu hergele-yi mülevves-i münasebetsiz-i bâar
pezevenk?
Gitti valide-yi muhterem
Sinesi zaifti: Verem
Dedi hükümet tabibi
Demek kaybettim habibi
Mersiye-yi elem yazdı Hikmet Bir
Mersiyeyi vaz eyledi bilâtedbir
Mücadele-yi nizam-ı içtimaiyeden izzeti ikbal ile sarfı
nazar ettim
Aşka gömüldüm gittim
Zira tarz -ı selefte tekaddüm ettim, bir başka lisan tekellüm
ettim
Hikmet-i Hudayım itibarım yok
Şan ve şöhre intizarım yok
Valide sizlere ömür
Kahramanlar ve valideler bir kere ölür” (s. 372-73)

Özellikle milli edebiyat döneminde popülerleşen hece vezniyle yazılmış şiir dilinin ve aydınlanmacı modernizmde merkeze alınan akılcılık (rasyonalizm) öğretisinin parodisi:

“En büyük hazinemiz aklımızdır

Aklımıza güvenmek hakkımızdır

Hayatta aklımızdır en güzel şey

Akılsızlar bize kulak verin hey!

Biz bu akı bulmadık sokaklarda

Görevimiz onu korumaklarda

Kurtulduk, başka akıllar bize yük

Aklımızdır hazinemiz en büyük.” (s. 418)

Romantizm akımına bağlı roman üslubunun ve Tanzimat sonrası Türk edebiyatındaki çeviri roman dilinin parodisi:

“MA PETITE PRINCESSE

Nejat, dalgın bakışlı bir tıbbiye talebesiydi. Gözlerinde, henüz yaşamadığı elemli bir geleceğin solgun lekeleri, aynı mütereddit ıstırapı paylaşmak isteyenlerin hemen farkedebilecekleri bir ifade ile yerleşmişti. Uçuk pembe dudaklarından gözlerine yayılan tebessümün geçiciliğini görmeyenler, ondaki bu elîm istidadı kolayca gözden kaçırabilirlerdi. Dinlemediği sözlere kayıtsızca gülüşü, konuşurken muhatabına bakmayan dalgın gözlerinin ihmalciliği, otururken daima kavuşturduğu kollarının gerisindeki hareketsizliği, ilk bakışta tesirli olmaktan çok uzaktı. Zerrin’i tanıdığı gün de, soğuk ve durgun oturuyordu. Arkadaşları, Zerrin’le bir roman üzerinde konuşuyorlardı. Bahsedilen romanın kahramanı hakkında yumuşak sözler eden arkadaşları gibi konuşması gerektiğini seziyordu. Fakat hayır, ne onlardan yana olsa, ne de onlara şiddetle karşı koyarak yıllardır içinde biriktirdiği garip hisleri dile getirse istediği tesiri uyandıramazdı. Bu, onun kaderiydi. Halbuki Zerrin’e onlardan farklı olduğunu, arkadaşları gibi hissetmediğini ve şiddetli arzularını ifade etmesine yardımcı olacak bir insana muhtaç olduğunu, gururundan fedakârlık etmeden anlatmak istiyordu. Bir anlık sessizlikten faydalanarak, ‘Romandaki bu sözleri aynı güzellikle tercüme etmek mümkündür,’ dedi. Büyük bir gürültü ile itiraz ettiler. Zerrin koştu, romanı getirdi. Onun telaşını gözleriyle takip eden Nejat, küçük bir ilgi, hafif bir heyecan, diye düşündü. Kitabı aldı, ağır hareketlerle sayfaları çevirdi, bahsi geçen mektubu buldu:

Küçük sultanım benim,

Sizinle birlikte olduğum zamanlar duygulu sanıyordum kendimi; bana bu cesareti vermiştiniz. Şimdi, birlikte yaşadığımız günleri düşünmek için, sizinle konuşuyorum, sizi dinlemeğe çalışıyorum. Bu yaşantının sona erdiğine inanmıyorum; bu yüzden, yeni yaşantılara gücüm yok. Eski yaşantımı da, siz olmadan nasıl sürdürebilirim? Bütün büyü sizdeymiş. Beni bu durumda görseydiniz, yani beni uzaktan takip edebilseydiniz, beni bir zamanlar sevmiş olduğunuza inanamazdınız. Belki ben her zaman böyleydim. Belki ikimiz de kendi başımıza birer dünya kurduk birlikte yaşarken. Şimdi eski dünyama dönmüş bulunuyorum ve bunun eski bir dünya olduğunu, usandırıcı tekrarlarla dolu olduğunu ve ne yazık ki kendimin de bu can sıkıcı romanın bir parçası olduğumu, yeni yalnızlığımın içinde anladım. Artık sanki yaşamıyorum, yaşayan birini seyrediyorum; daha önce bildiğim romanı okur gibiyim. Bir roman, kendini okumaya başlasaydı herhalde bu kadar sıkıcı bulurdu kendini...” (s. 194-95)

Otobiyografik anlatı ve kısaltmalı resmi yazışma/dilekçe üslubunun iç içe kurulmuş parodisi:

“Ben, 20. yy’ın I. yarısında doğduğumu, 4 yıl taşrada kaldığımı, babamın Dah. Vek. müs. kal. de görev alması üzerine başka bir şire (şehire olacak) giderek 2,5 yıl Yeni Mah. Reci Sok. No. 27/5’te oturduğumuzu, 8 yaşında Mustafa Namık B. ilkokuluna gittiğimi, I. B’ye kayıt olduğumu, 764 no.lu öğrenci olduğumu, 4 kere bahçede düştüğümü, 943/44 yıllarında trenle yazlığa gittiğimi, orada Bostañçukur Cad. No. 248/1 D. 2’de kaldığımı, denizden korktuğumu, 1/7/945’te 6’ncı olarak ilkokulu 34-891 no.lu diploma ile bitirdiğimi, hastalanarak 2 ay I. Dah. kliniğinde yattığımı, ameliyatımın gecikmesi üzerine sıkılarak hastaneden çıktığımı, Mim Tarık ortaokulunda arkadaşlarım tarafından pek sevilmediğimi, şimdi onlardan intikam almak istediğimi, liseden sonra İkt. Fak.ne gittiğimi, derslerden sıkıldığımı, evden sıkıldığımı, babamın daha ben ilkokuldayken gözlerindeki bir arıza yüzünden Numune hast. sevk edildiğini, 2/8/943 tar. ve 256/18-756 Mc. kararla memurluktan çıkarıldığını, hizmeti 7 seneyi ancak doldurduğu için Memurin Kn. Md. 142 A-l’e göre emekliliğe hak kazanamadığımı, sıkıntıya düştüğümüzü, Emk. Sndğ.’na verdiği 4/II/43 tar. V. (67) 582 say. dil. ye bir karşılık alamadığımı, (...) bindokuzyüzaltmışbeşten sonra kafamın düzgün gitmediğini, bindokuzyüzaltmışsekizden sonra da iyice çileden çıktığımı, onyedinci ocakta karımdan ayrılarak sayın hastanenize düştüğümü belirterek, benden korkmalarını yazdım.” (s. 344-45)

“Beşeriyete, Tarih Zaviyesinden Bir Hitap veya Aklın Zaferi” başlıklı şiirle Atay, Tanzimat sonrası Türk şiir dilinin parodisini yaparken bir yandan da geçmişle ve geçmişin sanat anlayışı ile hesaplaşmaktadır:

Tarih bir iptiladır derunumda
Sineme çöken bir kabustur uykumda
Peri suretleri iblisle girift
İçimde eski acılar: Rodos, Girit
Uyan, hakikate dön; beyhude gayret
Aslında bir perişanlıktı eski safvet
...
Terakki ve tereddi, iki düşman biraderdi
İmar ve yağma her zaman beraberdi
Muhteşem bir tarafı mevcuttu Süleyman’ın
Hemi de razı idi talanına Viyana’nın
Ruhülosman ecnebi idi ruhiyata
Zarif bir ruhtu Nedim, inerken Sadabat’a
...
Redd-i miras ile kolay bir yol seçilir
Abdülhakhamit’e bir nazire geçilir
Neden bu kadar gözyaşı, bu kadar kan
Dehşete düşüyor hadisattan insan
Diyerek, ucuz bir manzume düzülür
Şuara-yı kadimperest üzülür
Cehalet kaldırımlarda akarken, Baki efendi
Tarz-ı berceste-yi ilham-ı aruzu beğendi” (s. 97-98)

Bunlarla birlikte romanda, resmi tarih yazıcılığı, tragedya üslubu, slogan ifadeler, gazete ilan dili, resmi klişeler, öztürkçecilik hareketi etrafında oluşturulan dil, dinî anlatılar, komünist manifesto gibi parodisi yapılan daha pek çok söylem ve anlatı tarzı bulunmaktadır. Eski malzeme üzerinde oyunlar oynanmasını sağlayan parodi tekniğindeki, eskiye ait bir unsurun yeni ve farklı bir bağlamda dolaşıma sokulması sonucu oluşan uyumsuzluk ve saçmalık duygusu, metindeki gülünç etkiyi oluşturmaktadır. Ele alınan malzemenin alaycı bir tonda sunulduğu örneklerle baktığımızda, beklenti farkından doğan gülünç bir etki ile karşılaşmak mümkündür.

Freud’a göre “[g]ülünç duygusu, bir beklentide düş kırıklığına uğramaktan doğar”.³³² Parodinin eski biçimlere yönelik yıkım yaratma amacı, bu biçimlerin kendilerinden bekleneni veremediklerini göstermek üzere parodik söylemlerde büyük bir beklenti farkı yaratılmasına yol açmaktadır. Örneğin eski bir şiir tarzının parodi metni, şiirden duyulan beklentiye boşa çıkarmak üzere kurgulanmakta ve bu parodik şiirin yetersizliği, okurda gülme duygusu yaratmaktadır. Bizim burada dikkatimizi çeken bir başka husus da, romanda parodisi yapılan her yapıt ya da üslup/türe aynı eleştirel tavırla yaklaşılmaş olduğudur. Bu noktada genel olarak eleştirel bir tür olan parodinin, zaman zaman, ele aldığı malzemeyle, eleştiriden ziyade “sevgi/hayranlık ilişkisi” de kurabileceğini belirtmekte yarar vardır.³³³

3.2.4.3. Tarih Sahnesinde Metinsellik Oyunları

Postmodern düşünce, dilin temelsiz ve kurmaca yapısından dolayı bütün anlatı türlerini metinsellik tabanında bir araya getirerek, kurmaca ile kurmaca olmayan metinler arasındaki ayrımı ortadan kaldırmıştır. Gerçekliğin sorgulanmasına yönelik eylemler sonucu oluşan bu yeni metinsellik anlayışı ile yalnızca tüm yazılı birikime değil, bizzat dünyanın kendisine de metinsellik (yapaylık/kurmacalık) niteliği yüklenmiştir. Kurmacanın içindeki gerçekliğe ve gerçeğin içindeki kurmaca

³³² Sigmund Freud, *Espriler ve Bilinçdışı ile İlişkileri*, Çev. Emre Kapkın, 6. bs., İstanbul, Payel Yayınları, 2016, s. 247.

³³³ Cebeci, *Komik Edebi Türler*, s. 194.

damara işaret eden bu yeni metinsellik anlayışıyla ilişkili olarak, romanlardaki metinlerarası göndermeler, yazınsal olmayan metinleri de kapsayacak şekilde genişletilmiştir.³³⁴

Tehlikeli Oyunlar'da, postmodernizmin yeni metinsellik düşüncesine benzer şekilde, yazınsal metinlerin yanı sıra, dinî, tarihî ve ideolojik anlatılar ve -psikoloji alanına dair bir kitap olan *Games People Play* (İnsanların Oynadığı Oyunlar) gibi-bilimsel metinler vb. edebiyat dışı eserlerle de metinlerarası ilişkiler kurulmakta, böylece bütün anlatı çeşitleri yazınsal düzlemde eşitlenmektedir. Gerçeğin oyunsulaştırıldığı bu metinsel evrende sanat da, hayat da bir oyun olarak görülmektedir. Yıldız Ecevit'in, somut gerçek ile kurmaca dünya, yani oyunun eşzamanlı bir düzlemde varolduğunu söylediği *Tehlikeli Oyunlar*'da "[y]aşam da, ölüm de, tarih de kurmacadır."³³⁵

Eski metinlerin farklı bağlamlarda yeniden yazılması yoluyla eserin yapısına başka metinlerin dahil edilmesi sonucunda roman, metinler toplamı bir metne dönüşmekte ve böylece metnin kurmaca dünyada soluklanmasına imkan sağlanmaktadır. Bu durum, bizleri metindeki gerçeklik sorunsalı ile bağlantılı olarak, postmodern düşüncenin yeni metinsellik anlayışına götürmektedir.

Çağın değişen gerçeklik algısı ile birlikte ontolojik bir şüpheyile bakılmaya başlanan somut gerçekliğin yerine geçen metinsellik, edebî eserlerde üstkurmaca ve metinlerarası yöntemler vasıtasıyla kurulmaktadır. Metinlerarasılık, romanda metinsellik ağı kurmanın yanı sıra, kurmaca metinler aracılığıyla kurmacanın kendi özelliklerine de dikkat çekerek okurun, elindeki kitaba dair gerçeklik hissiyatına kapılmasına engel olacak bir yabancılaştırma etkisi yaratmaktadır.

Romanda dış dünyaya ait unsurların yerine, metinsel/kurmaca olanın odağa alınması, sanata özerklik ve itibar kazandırmak isteyen bir düşünce sisteminin

³³⁴ "Postmodernizmde devamlı olarak eklektizme, düşünömselliğe, özgöndergeliliğe [*self-referentially*], aktararak söylemeye, alıntılama, yapıntıya, rastlantısallığa, anarşiye, parçalılığa, pastişe ve benzetmeye başvurma sözkonusudur. Bunun ötesinde, postmodernizmin son yıllardaki gelişimiyle birlikte hemen her şeyi 'metinleştirme' yönünde bir hareket doğmuştur: bu anlamda tarih, felsefe, hukuk, sosyoloji, öteki bütün diğer disiplinler keyfi 'yazı türleri' ya da olması zorunlu olmayan söylemler olarak ele alınmaktadır." (Sarup, **a.g.e.**, s.189.)

³³⁵ Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, s. 109.

ürünüdür. Tür sınırlarını kaldıran bu yeni metinsellik anlayışının; din, devlet, bilim gibi toplumda yüksek itibara sahip olan kurumlar içerisinde belki de en büyük kurbanı tarih olmuştur. Zira tarihe ilişkin bilgimizin dilsel kurgular aracılığıyla oluşması nedeniyle tarihsel anlatıların nesnelliği geçmişten beri sorgulanmaktadır.

Tarihin, ancak yazılan metinler yolu ile öğrenilebileceği ve tarih yazıcılığı yapan kişinin, öznel bakıştan tamamen sıyrılamayacağı için bir çeşit kurmaca yazarı olacağı gibi düşünceler sonucunda, metinsellik ekseninde bir tarih okuması öneren yeni tarihselcilik anlayışı ortaya çıkmıştır.³³⁶ Postmodern edebiyatın tarihi ele alma biçimi, bu yeni tarihselcilik anlayışından etkilenmiştir.

Öte yandan tarihin metinselliği, onu suistimale açık hale getirmektedir. Nitekim resmi ideolojiler, kendi argümanlarını sağlamlaştırmak adına her zaman tarihi kullanmış, ihtiyaç duyduklarında onu kendi kaideleri lehine çarpıtmaktan da çekinmemişlerdir. Atay'ın tarihe ilişkin meseleleri yoğun bir biçimde ele alıp oyunlaştırdığı *Tutunamayanlar* romanında geçen, "Tarih bir tahriften ibarettir."³³⁷ ifadesi, tarihin suistimale açık metinsel doğasını özetler niteliktedir. Hikmet'in de buna benzer şekilde, tarihi yeniden yazıp yorumlama isteğini belirtirken, ya da tarihsel bir olayı bir tarih ders kitabının sayfalarına indirgerken tarih biliminin güvenilmezliğine vurgu yapmakta olduğunu görürüz:

"Ben, bu işe çok sayıda insanın karışmasını sakıncalı buluyordum; ihtilali kendi aramızda yapmalıydık. Önemli olan, tarihçilere belge sağlayacak bir çalışmaydı. Olayı büyütmek gereksizdi. Bütün yapacağımız, ortaokul tarih kitabında üç sayfa kadar tutacaktı. Ne yapsak, kitaplara daha uzun giremezdik." (s. 345-46)

³³⁶ "Tarih bir metin, bir anlatı, bir temel ya da başka bir şey değildir; ancak, varolmayan bir sebep olarak, metinsel form dışında bize ulaştırılamaz; ona ve bizatihi Gerçek'e yaklaşımımız ister istemez onun önceden metinleştirilmesinden, siyasal bilinç dışında anlatılaştırılmasından geçer." (Fredric Jameson, *Siyasal Bilinçdışı*, Çev. Yavuz Alogan ve Mesut Varlık, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2011, s. 33.)

³³⁷ Atay, *Tutunamayanlar*, s. 231.

“Ne olur albaylarım, biz tarihin kölesi olmayalım; gerekirse dünya tarihini yeni baştan yazalım. Bütün olayların yeni yorumlarını yapalım. Bunun için neyiz eksik sanki?” (s. 70-71)

İkinci alıntının son cümlesindeki “Bunun için neyiz eksik sanki?” sorusu ile, tarihin zaten yorum ve kurgudan ibaret olduğunu; dolayısıyla kendilerinin de bir dünya tarihi yazabileceklerini belirten Hikmet, akıl hastanesinde geçen Fransız devrimi oyunuyla dediğini yapar ve romandaki temel izleklerden biri olan Batılılaşma meselesi çerçevesinde, hayali bir ihtilal girişimiyle Batının modernleşme sürecinde yaşadığı süreçleri yaşamadan ona benzemeye çalışan ülkenin, taklitçi Batılılaşma politikalarına ironik bir göndermede bulunur:

“Sabaha karşı karantinadan elbiselerimizi çaldık. Arabayı yavaşça iterek servis kapısına getirdik. Marat, bir tuğla yardımıyla bekçiyi bertaraf etti. Mevsim sonbahara dönüştüğünden hafif bir rüzgâr çıkmıştı. Hava aydınlanmak üzereydi. Kapıyı yavaşça kapadık. Geliyoruz ey yollar! dedik. Bütün tarihi yeni baştan yazmağa geliyoruz! Biz ölsek bile Voltaire ile Rousseau’nun düşünceleri, Marat’ın cesareti yaşayacak! Artık bizler de tarihimize öğüneceğiz! İhtilali başarıya ulaştırırsak, tarihe yeni sayfalar yazacağız kanla! Bütün karayollarını dolaşacağız imanla!” (s. 346)

Hikmet’in Hüsamettin Albay’la birlikte yazdığı tarihî piyeste, kişileştirilen tarihin bir oyun kahramanı gibi söz alması da, tarih anlatılarının metinsel karakterine yapılan vurguyu belirtir. Bu şekilde, tarihsel olayları direkt olarak tarihin kendisinden öğrenmenin olanaksızlığına da ironik bir göndermede bulunuluyor gibidir:

“(tarihin sesi duyulur)

TARİHİN SESİ: General Schlick o tarihte kırk altı yaşında bulunuyordu. Askerlik ve matematik sahalarındaki incelemeleriyle imparatorun dahi teveccühünü kazanmıştı. Parlak bir kurmay subayıydı. Eserlerini bastırmak için ‘Emekli Albaylar İlim Sanat Felsefe ve Edebiyatı Yayma Koruma Teşvik ve Yaşatma Derneği’nin yardımıyla teşebbüse geçmişti. Fakir bir köylü ailesinden gelmekle birlikte gururluydu. Karısı barones Monika von Hochenzeit’in asaleti, Schlick’ten çok, genç kadını rahatsız ediyordu. Fransa ihtilâlinin tesirinde kalan General, karısının asaletini onun yüzüne bir kırbaç gibi vurarak, barones Monika’yı taciz ediyordu. (...)” (s. 273)

Yeni tarihselcilikten en çok postmodern anlatılar yararlanmış, tıpkı edebiyat metinleri gibi dilsel bir kuruluş olarak gördüğü tarihsel anlatıları, kolaylıkla yazınsal bir oyun alanına dönüştürmüştür. Esasen tarih, her zaman edebiyata konu oluşturmaktaydı. Hatta klasik çağlarda edebiyatla tarih arasında keskin bir ayrım dahi yoktu. Ancak erken modern dönemin sonlarına doğru, bu yaklaşımın tersine dönmesiyle tarihe ciddi ve temkinli bir yaklaşım geliştirilmiş ve bu yaklaşım, postmodern tarih anlayışına kadar etkisini sürdürmüştü.

Bir zamanlar tarihin yazınsal metinlere arka plan oluşturması söz konusuysa, tarihin kendisinin de bir tür edebiyat olduğunu düşünen postmodern düşünce ile birlikte, tarihî anlatıların kasıtlı olarak çarpıtılması, herhangi bir anakronizm endişesi hissedilmeden farklı tarihsel dönemlerden eşzamanlı kurgular üretilmesi, tarihte yer alamayacak kadar önemsiz görülen “küçük insanlar”ın tarihinin yazılması gibi uygulamalarla tarih, kurgunun oyuncağı haline getirilmiştir. Artık amaç tarihi yansıtmak değil, tarihi kullanmak olmuştur. Yazdığı metinlerde tarihe karşı benzer bir oyunsu yaklaşım içinde olan Hikmet, kütüphane faresi veremli aydının öyküsü üzerinden edebiyatın tarihe yaklaşımının hiçbir zaman yararlanmanın ötesine geçemeyeceğine dair düşüncelerini paylaşır:

“Belki oyunun satırları arasına, gene oyunun gereği olarak, kütüphane faresinin yazmadığı satırları sıkıştırmış olabilirim. Bunların hangileri olduğunu belirtmemek gerektiğini bana söylemişlerdi. Bunlar bilinirse iyi olmazdı. Tarihî piyeslerde de olayları tarihten yürüterek araya bir şeyler sıkıştırmıyorlar mıydı?

Aslında tarihi, bir araç olarak kullanmıyorlar mıydı? Ben de kütüphane faresini, soylu bir amaç için kullanıyordum. (Acaba öyle miydi?) Bu arada onun gerçek yaşantısının içine gerçek dışı oyunlarımı karıştırmış olamaz mıydım? (Eski yazarlar bu deyimleri bilmiyorlardı; dünyaya geç gelmenin böyle yararları vardı.)” (s. 364)

Oğuz Atay da tarihi, hem bir yazın/oyun malzemesi olarak kullanmış hem de tarihsel kişi ve olaylarla romanın çok yönlü yapısını kuvvetlendirmiştir. *Tehlikeli Oyunlar*’ın satırlarında karşımıza çıkan Napolyon, Hitler, Mussolini, Battal Gazi, Sezar, Herodot ve Kanuni Sultan Süleyman gibi tarihî şahsiyetlerde; Fransız devrimi, Austerlitz savaşı gibi tarihsel olaylarda, tarih sahnesinde oynanan bu oyunların izlerine rastlamak mümkündür.

Hikmet, bir yerde kendini “Attila, Cengiz ve Hülagû” (s. 159) ile aynı öykü içerisinde bir araya getirmiştir. Nitekim sınırsız özgürlük imkanı sunan oyun alanında, tarihsel gerçeklere aldırış etme zorunluluğu bulunmamaktadır. Farklı zamanlarda yaşamış kişilerin, tarihsel ilerlemeciliğe karşı eşzamanlılığı ve şimdiki zamanı öne çıkaran bir tutumla yan yana getirilmesine ilişkin bu tavır, romanda Hikmet’in akıl hastanesinde yazdığı oyunla ilgili söylediği şu sözlerle itiraf edilir: “Sırası geldikçe bir Marat, bir Corday temin edilir, tarih bakımından uygun olmasa da bir Brutus’u oynayacak çok gönüllü bulunabilirdi.” (s. 342)

Ancak Atay, tarihin metinsel damarını, tarihi bir oyun vasıtası olarak kullanmaktan başka; klasik ve subjektif tarih yazıcılığına ilişkin eleştirilerini sunmak için bir fırsat olarak da değerlendirmiştir. Bu eleştiriler, tarih yazımındaki öznel tutum, geleneksel tarih metinlerindeki yazınsal dil ve tarihi, doğa bilimleri gibi evrensel yasalarla açıklamaya çalışan fikirlere yöneltmiş görünmektedir. Romanda Hüsamettin Bey’in okuduğu, ağdalı ve edebî bir dille kaleme alınmış olan tarihsel anlatı parodisinde, tarih metnlerinin kurmaca doğası gözler önüne serilirken, tarih yorumculuğuna ilişkin kalıp yargılar (“Tarih tekerrürden ibarettir”) ve tarih yazıcılığı üslubu alaya alınmaktadır:

Kleopatra, hiç bir zaman kendini düşünmedi. Ne Mısır kraliçesi olması, ne güzelliği, ne de serveti, Antonius için yaptığı fedakârlıkları önleyemedi. Bu, bir Antonius meselesi değildi. Bu, bir yaratılış meselesiydi; Sezar daha önce gelseydi, Kleopatra, Sezar'a ram olacaktı. Bu, uzun kirpiklerini kaldırdığı zaman, yardıma muhtaç iri gözlerinin, aynı mahiyetteki başka gözlerle karşılaşması gibi, eşyanın tabiatına bağlı olmayan bir meseleydi; mücerret bir vakıa idi. Dikkat etmişimdir: Hayatın tadını koku, renk, çiçek gibi, hislere hitap eden eşyada bulanlar, esas itibariyle felsefelerini, son derece muğlak fikirlere istinad ettirirler. Ve aslında kadın denen o anlaşılmaz mahluk, müphem arzularının menşei, esrarlı riyaziye muadelelerinin girdabında teşekkül ettirir. Bana kalırsa, kadınların, riyaziye ilmine ait mudil esaslara umumiyetle yabancı oluşu, erkek milleti için hayırlı neticeler tevliid etmiştir. Ben-i Adem, riyaziyeyi, gündelik hayatın kolay yaşanması ve yüksek zevklerin tatmini için kullanmıştır. Riyaziye, kadınların eline geçseydi, müthiş bir silah olarak insan saadetini tehdid eden bir tehlike haline inkılâp edebilirdi. Kleopatra'da da, iktidar ve san'at, istikrarlı bir şahsiyetin meydana gelmesini temin edecek temayülleri tevliid etmeğe kâfi bir arzu kesafeti hissetmesine, her nedense, yardımcı olamıyordu. (...) Vaziyet, hakikaten, bir faciaya doğru inkişaf ediyordu. Facianın kahramanlarının yüksek mertebeden oluşu, keyfiyeti daha vahim bir mecraya sürüklüyordu. Aralarındaki ruhî mücadelenin meydana getirdiği hiddet ve asabiyet, bütün memleket için bir tehlike teşkil ediyordu. İkisi de tarihten ders almayı düşünemiyorlardı. Acaba tarih, hakikaten bir tekerrürden mi ibarettir? Kanaatimce, tarih, muayyen bir nisbette tekerrür olsa bile, bu tekerrür, gittikçe zayıflayan ve kaybolan bir hayalden ibarettir; tıpkı Antonius ile Kleopatra'nın, yaşadıkları her günden sonra, onlar için elim bir tarih olan aşklarının müphemleşen, göz yaşları arasında her gün biraz daha buğulanan hayali gibi..."

Hüsamettin Bey, gözlüklerini alnına kaldırdı, gözlerinin altını sildi. 'Bu yorumu bana hiç okumadınız albayım. Kim bu tarihçi?' 'Mütercim Arif derler. Tanımazsın.' 'Mütercim Arif mi?' Hüsamettin Bey, parmağını, okuduğu sayfaların arasına soktu, kitabın kapağını okşayarak, 'Hakikat gazetesinde çalışmıştı,' dedi yavaşça. Hikmet anladı: 'Devam edelim albayım.'" (s. 86-88)

Romanda tarih olgusu, oyun ve kurmaca ile aynı düzleme taşınarak, metinsellik-gerçeklik arasındaki bağın sorunsallaştırılması hususunda işlevselleştirilmiştir. Yukarıdaki tarihî öykünün hemen arkasından gelen diyalogda, Hikmet'in okunan metinden "yorum" diye söz ederken, metnin müellifinden "tarihçi" diye bahsetmesi, tarih metinlerinin kişisel yorumlardan ibaret olduğuna ilişkin bir ima taşımaktadır. Ayrıca "tarihçi" Mütercim Arif'in "Hakikat" gazetesinde

çalıştığı bilgisinde, tarih yazıcılığının, tarihe ilişkin nesnel gerçekleri ne ölçüde yansıtabildiği sorusuna ilişkin ironik bir gönderme gizlenmiştir.

Yeni tarihselcilik anlayışında tarih, artık daima kronolojik bir sırayla ilerleyen olaylar örgüsü şeklinde ele alınmaz. *Tehlikeli Oyunlar*'ın, hem klasik tarih yazımının yöntemlerine yapılan ironik göndermeleriyle, hem de farklı tarihsel dönemlerde yaşamış kişileri romanın alt-anlatılarında eşzamanlı bir şekilde bir araya getirmesiyle tarihsel ilerlemecilik fikrine karşı bir duruş taşıdığını söyleyebiliriz. Farklı dönemlerin damgasını taşıyan metinlerin, genellikle parodik anlatılar içerisinde bir araya getirilmesi de, benzer şekilde, ayrı zamanlarda tarih sahnesinde görülmüş farklı anlatı formlarının eşzamanlı şekilde var olmasını sağlamaktadır. Bütün bu eşzamanlı oluşumlar, romanın çoğulcu yapısını güçlendirerek özgürlük ve anlam alanlarını da artırmaktadır.

Hikmet'in, metinlerarası göndermeler ve parodik bir dille Kutsal Kitap ile mitolojik yaradılış öykülerinin üslubunu harmanlayıp dünya tarihini yeniden yazdığı bölümde, kutsal anlatıların ve kronolojik tarih yazıcılığının parodisi yapılmaktadır. Bu kurmaca dünya tarihi ile bir taraftan dinî yahut tarihî bütün metinlerin kurmaca düzlemde eşitlenebileceği, diğer taraftan okuyucuya romanın tamamen bir dil ve yazı evreninde geçtiği gösterilerek, tarihin ilk zamanlarından itibaren dünyanın tamamıyla metinsel/dilsel bir kurgu, kurmaca bir oyun olduğu fikri hatırlatılmaktadır. Nitekim alıntılanan pasajda parodisi yapılan, *Kitab-ı Mukaddes*'teki "başlangıçta söz vardı"³³⁸ ifadesi, postmodernistlerin her şeyi dilden ibaret göre felsefelerine de aktarılmıştır.

"Albaylarım! Sizlere bir piyes oynamayacağım. Sizlere, sizlerin tarihini okuyacağım. Her şeyi tarih sırasına göre anlatacağım. Çünkü ben sıraya önem veririm. Düzeni severim. Önce ne oldu? Önce kim, ne yaptı? Önce ne vardı?" Sorusuna kendi karşılık vermek isteyen bütün insanlar gibi acele davrandı: Önce Kelime vardı, biliyorsunuz. (...) 'Peki albayım, vazgeçtim: Önce hiçbir şey yoktu. Bütün evren, kelimesiz bir tekdüzelikten ibaretti. Fakat o sırada kelime icat edilmediği için, bu bölüm anlatamıyoruz. Tanrı, bir süre sonra, tekdüzelikten sıkıldığı için durgunluğu yarattı.

³³⁸ "Başlangıçta Söz vardı. Söz Tanrı'yla birlikteydi ve Söz Tanrı'ydı." (İncil, Yuhanna, Yeni Yaşam Yayınları, İstanbul, 2013, s. 175.)

Sonra durgun yaratıldı. Bu sıfat tek başına var olmadığı için, durgun denizler ve durgun havalar ve durgun karalar ortaya çıktı. (Sadece bir dilbilgisi zorunluluğu yüzünden.) Durgunluk bulut getirmediği için denizler her zaman mavi ve durgunluk havayı karıştırmadığı için dalgasızdı. Hareket olmadığı için büyüme yoktu. Ne yükselme vardı ne genişleme. Kimse kimseyi geçmiyordu. Yarışma icat edilmemişti. Ve Tanrı, Hüsamettin Tambay'ın ilk atasını, insanı yarattı." (s. 77-78)

3.2.4.4. Anlatım Tekniği Olarak Tiyatro

Tehlikeli Oyunlar'da oyun kavramının en önemli ve yaygın karşılıklarından biri olan tiyatro, "dram, komedi, vodvil vb. edebiyat türlerinin oynandığı yer", "bu türleri, izleyiciler önünde sahnede oynayan grup" ve "sahnelenmek için yazılmış oyunların tümü" anlamlarına karşılık gelen bir kelimedir.³³⁹ Romanda tiyatro, hem bir kavram hem de anlatı tarzı olarak sıkça karşımıza çıkar. Romanın yazar-kahramanı Hikmet Benol, tiyatro oyunları kaleme almakta, yazarken eşzamanlı olarak içinde bir kahraman olarak yer aldığı romanı ise "oyun" olarak isimlendirmektedir.

Romanda tiyatronun, anlatı türü, motif ve dramatik yapıya karşılık gelen üç ayrı görünümü mevcuttur. Öyküdeki temel olay olan yazma edimi de tiyatro oyunlarına odaklandığı için, Hikmet'in monologlarında ve ona oyun yazmasında yardım eden komşusu Hüsamettin Albay ile olan konuşmalarında sık sık tiyatrodan bahsedilmektedir. Romanın, kendi meselelerinden bahsetmesi bağlamında örneklerini vermiş olduğumuz bu durumun dışında, tiyatro ve tiyatro terimlerinin gündelik yaşama ait metaforik anlamlarıyla kullanılmasını, romanda çift-değerli anlamlar taşıyan *oyun* kavramının incelendiği bölümde ele alacağımız için, bu bölümde yalnızca tiyatronun, romana teknik açıdan ne şekillerde tesir etmiş olduğunu inceleyeceğiz.³⁴⁰

³³⁹ **Türkçe Sözlük**, s. 2360.

³⁴⁰ Oğuz Atay'ın romanını yazarken tuttuğu notlardan tiyatroyu romanda yalnız bir motif veya anlatı türü değil, genel bir kurgusal yapı özelliği olarak kullanmaya çalıştığı anlaşılmaktadır: "Biraz

Tiyatro, romandaki çoksesliliğe hizmet etmek üzere kullanılan şiir, mektup, dilekçe gibi çeşitli anlatı türlerinin başında gelmektedir. Oğuz Atay'ın "insanı anlatmak" amacına oldukça uygun bir türdür tiyatro. Sanatın, teknik açıdan insan yaşamına en benzer şekilde, canlı sunumla icra edildiği, malzemesi insan olan bir sanat dalıdır. Nitekim hayatın bir tiyatro oyununa benzetilmesi fikri de buradan gelmektedir. Tiyatroda dramatik metin, gerçek insanların canlı performansı ile aktarılır seyirciye. Tiyatro sanatı için kullanılan, meşhur, "insanı, insana, insanla, insanca anlatma sanatı" söylemi de bundan kaynaklanmaktadır. Sahne, yaşama en yakın alandır, burada insan yaşamının doğrudan bir temsili verilir. Öyle ki her sanat eserinin özünde bir temsil meselesi yatmakla beraber, sadece tiyatro performansları "temsil" ölçütüyle tanımlanmakta ve hatta bu isimle anılmaktadır.

Romanda, tiyatronun en bariz kurgusal işlevi, oyun biçiminde yazılmış dramatik bölümlerde, tiyatro konvansiyonlarının anlatım tekniği olarak kullanılması ile sağlanmaktadır. Metinde, Hikmet'in, yazdığı oyunlar dışında birtakım rüya ve hayalleri de tiyatro anlatım şekilleriyle kaleme alınmıştır. Zihinsel süreçlerin oyun şeklinde kaleme alınmış olması, daha önce defalarca dile getirmiş olduğumuz, oyun olgusunun öznel, içsel bir gerçekliğin temsili olması durumuna uygun düşmektedir. Oyun metni şeklindeki bütün anlatı kesitleri ya kahramanın içsel dünyasına ait bir sahne ya da gerçekten bir tiyatro piyesi olarak kaleme alınmış edebî bir eserdir. Dolayısıyla romanda *oyunun*, bireysel ve kurmaca gerçekliğin ifadesinde kullanılan bir anlatım şekli olduğunu söyleyebiliriz.

Oyunsuluk/oyunsallık olarak da adlandırılan "teatralite" kavramı "olağan tiyatro ediminde oyuncunun 'bedeniyle şimdi ve burada göstergesel anlam yüklü oynasal eylemler ve durumlar' üretmesi anlamına gelmektedir."³⁴¹ Teatralite ifadesi, "tiyatroya ait, uygun veya tiyatro ile ilgili olan" anlamının yanı sıra, doğal olmayan, yapmacık ve aşırı dramatik tavırları ifade eden pejoratif bir anlama da sahiptir.³⁴² İlk anlamıyla romandaki dramatik yapıyla ilgili olan teatralite kavramı, ikinci ve negatif

okumalıyım gibi geliyor bana. Eski Türk edebiyatı ile ilgili, bir de Karagöz-Hacivat gibi şeyler. Ayrıca dramatik yapı için de Batı edebiyatından essay [deneme] gibi şeyler ve belki Shakespeare." (Atay, *Günlük*, s. 22.)

³⁴¹ Kula, *Dil Felsefesi Edebiyat Kuramı I*, s. 228.

³⁴² Tüfekçi, "Oğuz Atay'ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatralite", s. 60.

çağrışımlar taşıyan anlamına ise, romandaki tiyatro/oyun motifinin sahtelik, samimiyetsizlik ifade eden kullanımlarında karşılık bulmaktadır.

“Caught in the Act” (Suçüstü Yakalanmak) isimli kitabında 19. yüzyıl İngiliz romanındaki teatrallığı inceleyen Joseph Litvak’a göre, “yazarın sahne kurma tekniği ve kendisini romanda nasıl konumlandığı metnin teatrallik derecesini belirleyen etkenlerdir.”³⁴³ Yazarın metin içindeki otoritesi azaldığında, anlatıcının varlığı geri çekilmiş ve karakter ön plana çıkarılmış olur. Burada yazarın konumu, tıpkı bir tiyatrodaki sahnede görünmeyen yönetmenin varlığına benzemektedir. Yukarıdaki paragrafta da bahsedildiği üzere, *Tehlikeli Oyunlar* romanında, anlatıcının ve anlatının değil, karakterin ve dolayısıyla “gösteri”nin varlığının merkeze alınmış olması, romandaki teatral yapının temel belirleyenisidir. Bir edebî metinde teatrallığı artıran diğer unsurlar arasında *gösteri aşırılığı* ve metin içerisinde yaratılan *sahnelerden* söz edilmektedir ki, *Tehlikeli Oyunlar*’da her iki durumun da karşılığını bulmak mümkündür.

Romandaki ana mekan olan ve anlatının büyük bir çoğunluğuna ev sahipliği yapan “gecekondu”, basit birkaç parça eşyası dışında “eski semaverler, ne işe yaradığı belli olmayan demir parçaları (hepsi bir tele geçirilmiş), eski saatler, mangallar” (s. 22) ve her yere yığılmış kitaplarla (s. 117) tasvir edilmektedir. Adeta bir sahne dekorunu andıran bu eşya tasvirleri ve Hikmet’in burada oyunlarını yazarken coşkulu tiratlara dönüşen uzun monologları sayesinde iyiden iyiye bir sahne atmosferine bürünen “gecekondu”, soyut bir iç dünya mekanı olarak Hikmet’in zihnini sembolize etmektedir. Zihinsel süreçleri somutlamak üzere oluşturulan bu hayalî uzamın, bir tiyatro sahnesi olarak seçilmesi, anlatılması mümkün olmayan ruhsal durumların gösterilmesi; insan zihninde gerçekleşen oyunların sahnelenmesi arzusuyla ilişkilendirilebilir. Ayrıca sahne, romanın oyunsu/kurmaca yapısını da gözler önüne seren bir atmosfer yaratmaktadır.

Romanın, bir piyesin sahne başlığı şeklinde yazılmış olan son bölüm başlığı (“Albay Girer”) da, gecekondudaki teatral atmosferini desteklemektedir. Romandaki “Meyhane” ve “Son Yemek” bölümlerini ise, metinde gösteri aşırılığı şeklinde

³⁴³ Yıldırım, *a.g.e.*, s. 64.

yorumlanabilecek iki sahne olarak deęerlendirmek mümkündür. Her iki sahnedeki kabalık ve coşku ortam, edimsel bir sanat olan tiyatroya mahsus bir aşırılık havası ile metni teatralleştirmektedir. Ancak elbette ki metnin teatral yapısına en büyük etkiyi, romanın içinde yer verilen tiyatro metinleri ile romanın tiyatro konvansiyonları ve dramatik yapı özellikleri ile kaleme alınan diğer bölümleri yapmaktadır.

“(Yandaki odadan Asuman ile Naciye Hanımın sesleri duyulur.)

HİKMET: Neden alçak sesle konuşuyorlar? (Düşünür.) Yatakta, bütün sesler insana boğuk gelir. Hayır, alçak sesle konuşmuyorlar; sesleri uzaktan geldiğı için öyle sanıyorum. Allah kahretsin! Bütün söylediklerini anlıyorum. (Yüzükoyun yatar; başını yastığa, daha doğrusu, kılıf geçirilerek yastık haline getirilmiş mindere bütün gücüyle bastırır.) Duymak istemiyorum homurtularınızı işte! (Başını kaldırarak, seslerin geldiğı yöne çevirir.) (...)

NACİYE HANIM: Artık dayanamıyorum.

HİKMET: Ölürsün inşallah! Kimsenin acımadığı bir ölü olursun. (Yorganı hırsla iki yanına sarar.)

NACİYE HANIM: Oğlanın bütün yükünü sırtıma bırakıp gitti.

HİKMET: Yalan söylüyorsun! Kısa bir süre için, anlıyorsun? Kısa bir süre için. (Yorganı başına çeker, yatağın içinde büzülür.) İnsan nasıl kaybolabilir? Kimseye görünmeden bir yerden çıkıp gitsem. Bir köşede ölüp kalsam sonra da. Birbirinize sarılıp ağlaşırsınız: Biz ona gavur eziyeti yaparken zavallı çocuk ıslak bir duvarın dibinde... herkes çevreme toplanmış. İlgili memur, kalabalığı yarararak yanıma geliyor: Bu genç ölü hangi evden çıktı? İşte başınız belaya girdi. Cevap verin bakalım! (...)

ASUMAN: Birkaç güne kadar Hamit Beyefendi de ufukta görünür.

HİKMET: Demek sen de bu işkenceye katılıyordun. Sözde, okumuş bir kız olacaksın. (Gözlerini tavana diker.) Bu sözleri unutamam artık; bütün geleceğimi kararttın. Oysa, kitaplardan söz ederken sesin ne kadar farklıydı.” (s. 13-15)

Yukarıda alıntılanmış olan pasaj romanın girişine ait olup, Hikmet’in tiyatro anlatım tekniği ile kaleme alınmış bir rüyasını vermektedir. Daha sonra Nurhayat Hanım’ın askerdeki oğlu Hidayet’ten gelen mektubun içindeki kısa tiyatro metni (s. 42), ve Hikmet’in bu mektuba cevap olarak yazdığı mektupta, Mütercim Rüstem Bey ile katibesinin tercüme eylemiyle bir piyes metni olarak başlayıp Hidayet’in temsilindeki kişileri de içine alan ve gittikçe karmaşıklaşıp bir bilinç akışı anlatısına dönen oyun ile karşı karşıya kalırız (s. 45-55).

Hikmet’in Bilge ile gerçekleştirdiği iki kurmaca diyalog da (s. 120; 132-33) tiyatro metni üslubuyla kaleme alınmıştır. Bunların dışında Hikmet’in, albayla beraber yazdığı tarihi muharebe piyesi (s. 265-68) ve evlenmeden önce aile ve arkadaş çevresindeki durumları gösteren bir tiyatro oyunu (s. 366-82) daha romanda yer almaktadır. Kurmacanın oyun ile olan organik bağından daha evvel defalarca bahsedilmişti. Romandaki temel yazma ediminin odaklandığı edebi türün oyun olarak seçilmiş olması ile bu ilişki görünür kılınmaktadır.

Romanda tiyatro teknikleriyle kaleme alınan kısımların, piyes metinleri ve Hikmet’in zihinsel yaşantıları olduğu görülmektedir. Kurmaca ve zihinsel düzlemde yer alan gerçekliğin -somut gerçeklikten farklı bir gerçeklik boyutunu temsil ettiği için- farklı bir anlatım tekniği ile kaleme alınmış olduğunu söyleyebiliriz. Hidayet’in yazdığı kısa temsil ve tarihî muharebe piyesi dışındaki bütün oyunların, Hikmet’in anılarına dayanan düş ve hayaller yoluyla kurulmuş olduğunu görmekteyiz.

Örneğin, Hikmet’in Bilge ile arasında geçen konuşmaların arkasından Bilge’nin kaybolması ve Hikmet’in sahnenin önüne doğru yürüyüp seyircilere seslenmesi şeklinde ilerleyen oyun (s. 133), Hikmet’in meyhanede otururken aklından geçen düşüncelerden doğmuş ve kafasının içinde sahnelenmiştir. Hikmet’in düşünce

ve anılarına dayanan hayalî tiyatro oyunları ve yine bir zihin ürünü olan rüyasının da piyes şeklinde verilmiş olması, romanda zihinsel faaliyetlerle tiyatro oyunu arasında kurulan bağı göstermektedir. Aşağıda alıntılanan kesit, romanda Hikmet'in yazdığı, kendi evlilik sürecine dair anılarına dayanan ve bu süreçte yaşadığı kişilik çatışmalarını konu alan bir oyundur. Oyunda Hikmet'in bölünmüş kişilik parçalarından biri olan Hikmet I, evlilik kararından dolayı ölmüştür. Hikmet'in arkadaşları ise kumar oynarken onun evliliği konusundaki şüphelerinden bahsetmektedirler.

“(Hikmet I'in cenaze ve Hikmet II'nin evlenme töreni hazırlıkları. Gerekli hava: Kayınpeder, terzi, Sevgi, kaynana, baba, anne, davetliler, Dumrul, nikâh memuru, tanıdıkları v.b. kişiler. Söylenmemiş bazı sözlerin yarattığı korku, ölen kişilerin ölümlerinden kesin sonuç alınmadan girilen işlerin yarattığı kâbuslar v.d. korkular. Ülkedeki Büyük Fransız İhtilalinin son hazırlıkları, verilmiş olan sözlerin vadelerinin gelişi v.d. borçlar. Süre aşımının heyecanla beklenişi, bu arada yeni taahhütler, yeni borçlar. İflas.)

(Ülkede bir düzlük. Gece. Bir ev kesiti. Masa. Dumrul ve arkadaşları iskambil oynarlar.)

DUMRUL (Sigara içer, terlemez): Bana kalırsa acele etti; ölüm ilmühaberini almadan böyle bir işe girişmemeliydi. (Bir kâğıt atar.)

NAZMÎ: Kızın da pek güzel olmadığını söylüyorlar. (Dumrul'un attığı kâğıdı alır.)

FİKRET (Kırmızı, yuvarlak bir fiş sürer): Hiç ümit yok mu diyorsunuz?

BEHÇET: Pas. (Kâğıtlarını önüne bırakır.)

NAZMÎ: Bana biraz anlatmıştı.

(Sahne kararır. Aydınlanan küçük bir köşede Hikmet, II görünür.)

HİKMET II: Ah ne olur söylemese. (Ellerini yukarı kaldırır.) Tanrım! Benim adıma onun ne sözler verdiğini bilmiyorum ki. Hepsine birden nasıl yetişeyim? Bu gece çocuklar kumar oynuyorlar ve muhakkak benden bahsediyorlar. Onun öldüğünü, verdiği sözleri tutmayacağımı, mirası reddettiğimi nasıl anlatsam? (Boşluğu tekmeler.) Beni mahvettin alçak!

(Hikmet II kararır. Kumarcılar aydınlanır.)

FİKRET: Bence bu işin sonu yok. Pipo çakmağınız var mı?

(...)

DUMRUL: Kâğıtları ben mi dağıtıyorum? (Masanın üzerinden iskambil kâğıtlarını toplar.) Siz durumu anlamıyorsunuz. Kıza, İkinci Hikmet'i tanıttı. Ötekinin öldüğünü sanıyor. Onun için bizimle buluşmuyor. Eskisinin ölümüne üzülmüş gibi yapıyor. Aslında, onunla karıştırılmaktan korkuyor. Bütün eski elbiselerini sattı; kitap da okumuyor.” (s. 366-68)

Bilindiği üzere insan zihni, karmaşık süreçleri işleyen düzensiz bir yapıdır. Zihnin anlamlandırmakta güçlük çekilen faaliyetlerinin, geçmişten beri oyun olarak adlandırılması sıkça karşılaştığımız bir durumdur. Ayrıca kahramanların iç dünyasını ve zihinsel süreçlerini aktaran bilinç romanlarında, insan zihninin karmaşık yapısını aktarmak adına girilen deneysel biçimcilik sonucu ortaya çıkan oyunsuluk da, kurgunun ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Oğuz Atay yeni biçimsel denemeler yaptığı romanını kurgularken oyunsu tekniklere başvurmasının yanı sıra, direkt olarak tiyatronun dramatik yapısından da faydalanarak bu karmaşık içsel süreçleri yansıtmaya çalışmıştır. Doğrudan anlatılması mümkün olmayan içsel durumları ifade etmek için dramatik yapıyı, buna koşut olarak da biçimciliği ve gösterme yöntemini ön plana çıkarmıştır. Romanda biçim oyunları, çeşitli gösterme yöntemleriyle ve tiyatro konvansiyonlarıyla kurulan dramatik yapı sonucu, öykü/içerik arka planda bırakılmıştır.

Tehlikeli Oyunlar'da, bilinç durumlarının dramatik şekillerde sunulması sonucu biçimin anlatımın önüne geçmesi, metinde gerçekliğin temsili meselesiyle ilişkili bir boyutu ortaya çıkarır. Daha önceki bölümlerde, romanda kurmaca gerçeklikle birlikte, içsel gerçekliğin, nesnel gerçekliğin önüne geçirildiğinden bahsetmiştik. İnsanın ruhsal gerçekliği, içsel bir dünya yaratmakta ve bu içsel dünyada da, tıpkı somut gerçeklik düzeyinde olduğu gibi birtakım yaşantılar gerçekleşmektedir. Hikmet, bu yaşantıları tiyatro oyunu şeklinde vererek kişinin bireysel gerçekliğini yaşadığı iç dünyasını somutlaştırmakta ve bunları sahneleme yöntemiyle gözler önüne sermektedir.

Kuşkusuz, insanı insan yapan bilinç süreçlerine ve zihinsel yaşantılarına dikkat çekmek, insan gerçekliğini anlatmanın en temel ve etkili yollarından biridir. Kişinin zihinsel edimlerini vermede dramatik oyun biçimlerinin kullanılmış olması, hem zihnin oyunsu yapısı ile, hem de ifade edilmesi çok güç olan duygusal süreçlerin; soyut bir gerçekliğin, somutlaştırılıp görünür kılınması, olduğuna en yakın hâli ile ifade edilebilmesi için aracısız sunulmak; tıpkı bir tiyatro oyunu gibi sahnelenmek istenmesi ile açıklanabilir.

Gerçekten insan zihni, kişiliğimizin farklı kısımlarından yükselen sesler ile anı veya hayaller yoluyla oluşturduğumuz, başka insanlara ait sesler arasında hayalî konuşmaların gerçekleştiği ve yine hayal gücü aracılığıyla zihinsel imajinasyonlar oluşturabildiğimiz bir tiyatro sahnesine benzemektedir. İnsanın kafasının içinde oynanan bütün bu oyunları dile dökmek isteyen Oğuz Atay için, beş duyu organı ile algılanamayan, ancak düşünme ve hayal kurma gücü ile algılanabilen zihinsel yaşantıların dramatik unsurlardan yararlanılarak somutlaştırılması, vazgeçilmez bir kurgu yöntemi olmuştur.

Berna Moran, Oğuz Atay'ın ilk romanı *Tutunamayanlar* üzerine yazdığı inceleme yazısında, Atay'ın “tiyatro konvansiyonlarını iç konuşma tekniğine uygulayarak bir mizah yöntemi geliştirmiş”³⁴⁴ olduğunu ifade etmektedir. Moran'ın burada bahsettiği durum, roman kahramanı Turgut Özben'in zihninden geçen bir konuşmanın teatral özelliği ile ilgilidir. Nitekim bu konuşmada Turgut, hayalî olarak bir başkasıyla diyalog kurarken, buna eşzamanlı bir monolog yürütmekte ve diyalogun içine kattığı monoloğun, hayalî muhatabı tarafından fark edilmeyeceğini varsaymaktadır.

İşte bu durum, tiyatrodaki oyuncunun kendi kendine veya seyircilere doğru yüksek sesle yaptığı konuşmaların, sahnedeki diğer oyuncular tarafından fark edilmediğini varsayması durumu ile benzeşmektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da da karşımıza çıkan bu yöntemde tiyatronun, “zihin=sahne” formülüne uygun şekilde içsel süreçlerin aktarılmasında karşımıza çıktığını görmekteyiz. Sonuç olarak, romanda teatrallığın ve çeşitli tiyatro konvansiyonlarının, anlatılması imkansız olan

³⁴⁴ Moran, **a.g.e.**, s. 276.

zihinsel süreçlerin gösterilmesi/sahnelenmesi adına kullanıldığını söylemek mümkündür. Aşağıdaki pasajda, Hikmet'in hayalinde Sevgi ile kurduğu sahne içinde, hem kendi kendine, hem de ara ara durup -sanki köşeden bu sahneyi izleyen bir seyirciymiş gibi muamele ettiği- albayla konuşması, bahsettiğimiz durumun bir örneği olarak gösterilebilir:

“Albaylar dolaşıyorlardı, akşam oluyordu. Arkanıza bakın albayım, güneş batıyor. Koş koş Sevgi. Ne var? Güneş tepeyi nasıl kızıla boyadı, bak. Evet, ne güzel. (İki emekli gibi seyretmiştik batan güneşi.) Bana, ‘İşte geldim!’ de İngilizce. Anlamadım. İşte geldim, şimdi I come here. Hayır. Bilge’ye gidelim mi Sevgi? Bilmem. Sen istiyorsan git. Bilge beni ne yapsın? Seninle konuşmak ister o. Hayır, doğru değil, istemez. Ben içeri, yemeğe bakmaya gidiyorum. Peşinden mutfığa git. Gitme. Git. Neyin var karıcığım? Susar. Bir tabak, elinden kayar. Seni seviyorum. Evet. Neyin var? Biliyorsun. Peki, neden açıkça konuşulmadı? Sen fırsat vermedin, Sevgi’ye hep yukardan baktın. Neyi biliyordu Sevgi? Sonra konuşuruz. Şimdi konuşalım. Beni dinlemezdi albayım.” (s. 102-103)

Romanda tiyatronun bir başka işlevi ise, oyun kişilerine sağladığı özgürlük alanıdır. Tiyatroda yer alan her kişi, kendi kendini temsil etme ve kendi adına konuşma özgürlüğüne sahiptir. Bütün oyuncular çoksesli ve demokratik bir oyun alanının özgürlüğü içinde kendilerini ifade edecek bir ses bulurlar. *Tehlikeli Oyunlar*’da tiyatronun bu özelliğine uygun olarak, Hikmet’in, kafasında kurduğu hayalî bir oyunda bile karşıdakini kendi istediği şekilde değil; o kişinin, kendisini ifade edeceği biçimde, tabiatına uygun olarak konuşturduğunu, romandaki oyunlarda -üvey anne gibi- en sevilmeyen karakterlere bile söz hakkı verdiğini görmekteyiz:

“(Masa kararır, Hikmet köşesi aydınlanır. Hikmet I, Hamit Bey, Safiye Hanım.)

HAMİT BEY: Bu bizim yeni hanım işte. (Utangaç, gülümser.) Hanım, Hikmet I’e, hoş geldin desene. (Kadını sahnenin ortasına iter.)

SAFİYE HANIM (Kırıtır): Hikmet oğlum hoş geldin. Bundan sonra babana ben bakacağım, tıraş takımlarını ben yıkayacağım, su böreğini ben pişireceğim, gömleklerini değiştirmesini ben söyleyeceğim, çöpü kapıya ben bırakacağım, bilmeceleleri çözmeme yardım etmesine ben izin vereceğim, ‘benim akıllı kocacığım’ı ben diyeceğim, Hamit Bey yeter artık diye ben azarlayacağım. Bütün haklar bana geçti.

HİKMET I: Yarına su böreği isterim. Yalnız, kırıtmayın. Annem kırıtmazdı çünkü.

SAFİYE HANIM (Nazlı bir gülümseyişle): Ben annenden daha iyi su böreği yapıyorum. Baban da öyle söylüyor. Yeni gelinler biraz farklı olurlar elbette.” (s. 339)

Tiyatronun doğrudan bir anlatı formu olarak kullanılmasının yanı sıra, romanda kurulan daha geniş çaplı bir “dramatik yapı” özelliğinden bahsetmek mümkündür. Romandaki bu dramatik yapı, üstkurmaca ve gösterme teknikleriyle ilişkili olarak ortaya çıkmaktadır. Bir edebi eserde, anlatma ve gösterme olmak üzere iki temel anlatı yöntemi olduğundan daha önce bahsetmiştik. Bu hususta, *Tehlikeli Oyunlar*’da anlatı, doğrudan bir olay örgüsünün aktarılmasından çok kahramanın zihinsel süreçlerinin sunumu üzerine inşa edilmiş olduğu için, eserde ön planda tutulan teknik de gösterme tekniği olmuştur.

Hikmet’in rüya, hayal, düşünce gibi bilinç süreçleri ile iç ve dış monologlarının yanı sıra, romanda pek çoğu hayali olan diyaloglar da, anlatıcının araya girmediği dolaysız söylemler oldukları için gösterme tekniği ile sunulmaktadırlar. Romanda çeşitli biçimsel/kurgusal oyunlarla kahramanların iç ve dış seslerinin, anlatıcının sesini arka planda bırakması sağlanmıştır. Böylece, anlatımı değil de biçimi, edimselliği, teatraliteyi ön plana çıkaran gösterme tekniği ön plana çıkarılarak metindeki dramatik yapı kuvvetlendirilmiş olur.³⁴⁵

³⁴⁵ “‘Tiyatronun gereklerine uygun olmak’, net bir biçimde görülebilecek olan, dolayısıyla hayal gücünü dışlayan, metin düzeyinde bakıldığında doğrudan bir görülme biçimine işaret edendir. Bir eylemin doğrudan anlatısı olduğu yerde teatralikten söz edilebilir. Edimi söylerken gerçekleştirmek, anlatılanın aynı anda gösterenin kendisi olması; tiyatro sanatının doğası gereği edimselliğine işaret eder. ‘Tiyatroya ait, onunla ilgili ya da ona uygun olan’ anlamını da taşıyan teatralite tanımı, bir ayağı temsilde, diğer ayağı sunumda olan tiyatro sanatı için neyin ona ait ya da ona uygun olduğu sorularını da içinde barındırır.” (Tüfekçi, **a.g.y.**, s. 70.)

Gösterme tekniğine dayalı bütün yöntemler, metinde anlatıcının sesini duyduğumuz kısımlara oranla oldukça fazladır. Hatta öyle ki, anlatıcı konuşurken bile Hikmet'in sesi, çoğu zaman anlatıcının sesine karışmakta ve kısa süre içerisinde sözü ele geçirmektedir. Romanda kullanılan gösterme tekniklerinden metnin teatrallliğini en fazla vurgulayan yöntem ise, oyun biçiminde yazılmış bölümler olmuştur. Zira, tiyatro bir gösteri sanatı olduğu için, anlatıbilimde bu yönetime “sahne sunumu” da denilmektedir. Metindeki dramatik yapı gereği, eserin okura bir oyun olarak sunulması ve anlatıda tiyatro konvansiyonlarından yararlanılmış olması, romanın “gösteri” özelliğini ön plana çıkarmaktadır. Edebî eserlere doğal olarak içkin olan bu özelliğin, postmodern sanatta, kendine çok daha geniş bir yer edindiğini söylemek mümkündür.³⁴⁶

Kadim sanat dallarından biri olan tiyatronun en önemli özelliği, sahneye konulan eserin icra edilirken aynı zamanda izleniyor olmasıdır. Bir edebi metinde, gösterme yöntemleriyle sağlanan eşzamanlı sunum, yani bir olayın meydana gelme süresi ile bu olayın dil aracılığıyla sunulma süresinin eşit olması durumu, metindeki dramatik yapıyı güçlendirmektedir. “*Eşzamanlılık / eşsöylemlilik (isochrony), sahne sunumuna dayanan anlatı kipinin tanımlayıcı niteliklerinden biridir.*”³⁴⁷ Bu özellik yazı ile yaşamı eşzamanlı hâle getiren üstkurmaca yapı ile de benzeşmektedir.

Nasıl ki tiyatro, üretilirken aktarılan, şimdiki zamanda gerçekleşen bir sanat türüyse, eserin yazılma ve alımlanma sürelerinin eşzamanlı olarak ilerlediği üstkurmaca romanda da yazı ile yaşam iç içe geçmiştir. Dramatik metinlerin en temel anlatı ölçütü olan eşzamanlılık, *Tehlikeli Oyunlar*’ın ana kurgu özelliklerinden birini oluşturan üstkurmaca yapının da doğal bir sonucudur. Romanda kendi öyküsünü

³⁴⁶ “Süreyya Karacabey’e göre, dilsel metindeki teatrallik, oyuncu-alımlayan ilişkisinde de, söz-merkezli bir kültürün anlam üretimine de eleştirel bir bakış olarak yorumlanabilir. Postmodern metinlerde, dilin performans niteliğine yapılan vurgu, dilin geleneksel algısının değiştiğini haber vermektedir. Metinsel teatrallığın, özellikle, yeni tiyatro metinlerinin çözülmesi için anahtar işlevi görebileceğinden söz eder. Buradan hareketle, kendisine modern dünyada istediği gibi bir yer bulamayan teatrallığın, postmodern dünyada, pek çok alanda ifade imkânı bulduğunu söyleyebiliriz. Postmodern çağın içerisinde oyunsulukla birleşmiş bir teatrallik fikri mevcuttur ve bu teatrallik, günlük hayatta kendisini gösterdiği gibi, elbette edebi metinlerde ve tiyatro metinlerinde de kendisini bağımsız bir biçimde gösterebilme olanağı bulmaktadır.” (Didem Yıldırım, “Orhan Pamuk’un Masumiyet Müzesi Romanı ve Sevim Burak’ın Sahibinin Sesi Oyununda Teatral Çerçeve” Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Kuramları Dramaturgi Ve Eleştiri Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2015, s. 21.)

³⁴⁷ Jahn, a.g.e., s. 101.

anlatan kurmaca yapı, metnin nasıl yazıldığını okura izlettirirken, eserin kaleme alınması ve okunması eylemlerini eşzamanlı bir düzlemde buluşturmuş olur. Dolayısıyla üstkurmaca tekniği, romanı tiyatroya yaklaştıran bir özellik olarak düşünülebilir.

Eserin kendisine gönderme yapması ve kendi kurmaca yapısını sergilemesi olarak belirlenen üstkurmaca yapı, gösterme tekniğiyle bağlatılı bir duruma işaret etmektedir. Zira bu süreçte öykü, romanın içerisinde bir anlatı olarak yer almayıp öykünün ilerleyişi ile beraber, eşzamanlı olarak okura sunulur. Tiyatroda temsil ile oluşun eşzamanlı gerçekleşmesine paralel şekilde, gösterinin kendisini gösteri malzemesi yaptığı bir kurguda, aktarımdan değil, metinsel bir sahneleme olayından bahsetmek gerekmektedir.

Esasen nesnel dünya gerçekliğine bağlı bir olay olan, eserin yazılma öyküsü, metnin kurmaca gerçekliğine eklemlendiğinde kurmaca ile gerçeğin sınırları ortadan kaldırılmış olur. Dolayısıyla *Tehlikeli Oyunlar* gerçekliği bulanıklaştıran üstkurmaca yapısı ile tiyatro sanatına yaklaşmaktadır. Zira tiyatro kurgusu, somut gerçeğe bağlı bir malzemeyle yaratılmakta olduğu için tiyatro, kurmaca ile gerçeklik sınırlarının birbirine en çok karıştığı edebi türlerden birisidir.

Ünlü oyun yazarı ve yönetmeni Bertolt Brecht, gerçeğe kurmaca sınırlarını tekrardan belirgin hale getirip, seyircinin oyuna eleştirel bir gözle bakmasını sağlayabilmek için göstermecî tiyatronun geliştirilmiş bir biçimi olan “epik tiyatro” kuramını ileri sürmüştür.³⁴⁸ Gerçek dünyanın bir benzerini yaratmak arzusundaki benzetmecî tiyatroya karşı, sahneye konulmanın yalnızca bir oyun olduğunu hatırlatan göstermecî tiyatro anlayışı ile kendi kurmaca yapısına dikkat çeken üstkurmaca roman arasında, bu açıdan önemli bir bağlantı bulunmaktadır. Göstermecî tiyatrodaki seyircinin izlediği oyuna kendini kaptırmayıp eleştirel bir gözle oyunu değerlendirebilmesini sağlayabilmek adına, oyuncuların doğrudan seyircilere

³⁴⁸ “Bir devrim özelliği taşıyan Brecht tiyatrosunun biçimsel ve kuşkusuz düşünsel düzlemdeki en büyük adımı; sergilenenin ‘gerçek’ olmadığı, bir ‘oyun’: kurmaca bir ‘yalan’ olduğunun, tiyatronun tüm organları ve olanakları aracılığıyla göstermesidir. Batı tiyatrosunda Antik Yunan’dan beri süregelen Aristo’nun yansıtmacı/egitici mimesis-katharsis estetiğinin ve izleyicinin oyunun kahramanlarıyla kendini özdeşleştirip güçlü duygulanımlar yaşadığı tragedya tiyatrosunun sonu demektir bu.” (Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 423.)

seslenmesi gibi oyun ile gerçek arasındaki sınırları ihlal edip seyirciyi oyuna yabancılaştıran yöntemler uygulanmaktadır.

Tiyatro, icra şekli ve sınırlandırılmış sahne mekanı ile kendi kurmaca yapısına göndermede bulunan bir sanat dalıdır. Bertolt Brecht, Meyerhold, Edward Gordon Craig, Antonin Artaud gibi kişiler, “tiyatronun yeniden teatralleştirilmesi” fikri etrafında, tiyatronun zaman içinde kaybettiği “dramatik üstkurmaca” yapısını yeniden kazanması gerektiğini savunmuşlardır. Buna göre, “[y]eniden teatralleştirme aynı zamanda burjuva gerçekçiliğinin teatral olmayan algısına bir tepkidir.”³⁴⁹ *Tehlikeli Oyunlar*’da tiyatronun bir işlevi de bahsedilen bu teatral özellik sayesinde, metnin üstkurmaca yapısını güçlendirmektir.

Tehlikeli Oyunlar romanında burjuva modernliğinin gerçekçiliğine karşı da, benzer bir oyunsu tavır söz konusudur. Hayat/somut gerçeklik ile sanatı, oyun düzleminde birleştirip gerçeğin kurmaca ile bağlantısını göstermek isteyen Atay, dramatik üstkurmaca tekniğinden yararlanmış; romandaki üstkurmaca yapıyı teatral unsurlarla kuvvetlendirmiştir. Amaç, tıpkı Brecht’in tiyatro seyircisine yaptığı gibi, oyunun yabancılaştırma ve kurmacalığı vurgulama özelliği sayesinde, gerçek sanılan yanılsamaların fark edilebilmesi adına, okurdaki büyülenmeyi ortadan kaldırmaktır.

Tehlikeli Oyunlar’da tiyatro ve roman türlerinin birlikteliği ile kurulan üstkurmaca düzlem, türler-arası ayrımı ortadan kaldırarak metnin çoğulcu yapısını da güçlendirmektedir. *Tehlikeli Oyunlar* gibi üstkurmaca romanlarda, anlatıcının ya da yazar-kahramanın direkt olarak okura hitap etmesi şeklinde gerçekleşen düzey ihlali, göstermecî tiyatrodaki sahnedeki oyuncunun seyirciyle konuşmasına benzemektedir. *Tehlikeli Oyunlar* romanında, tiyatrodaki bu benzer uygulamanın bir örneğine yer

³⁴⁹ Tüfekçi, **a.g.e.**, s. 69.

Elif Tüfekçi aynı makalesinde “dramatik üstkurmaca”yı şu şekilde tanımlar: “Dramatik üstkurmaca, postmodern edebiyatın sanatı oyun olarak gören anlayışının kurgu düzlemindeki izdüşümüdür. İç ya da dış dünyanın aktarılmasının yerine, edebiyatın ta kendisinin anlatılması amacıyla metnin oluşum sürecine odaklanılır. Bir başka söyleme biçimiyle, yazılan metnin reel gerçeklik düzleminde bir kesit olduğu savı, üstkurmaca kurgu ile yerini okunan metnin uydurma/kurmaca bir yalan olduğunun her fırsatta hatırlatılmasına bırakır.” (s. 63)

verilerek, üstkurmaca roman ile göstermecî tiyatro arasındaki ilişkiye vurgu yapılmaktadır:

“(Sahne kararır. Bilge kaybolur. Hikmet, Bilge’nin gittiğini farketmez. Heyecanla, seyircilere doğru konuşmağa devam eder.) İlk zarfı kötü kapattığım gerekçesiyle, ondan sonraki her zarfa uzanışımı endişeyle izliyorlardı. Oysa onlar, benim iyiliğim için böyle davranıyorlardı. Kendime acındırmak istediğimi söylemiştim. Bana inanmışlardı. Fakat sesim biraz yüksek çıkmıştı. Elimde değildi, telaşlandı. Bana, sen istersen her şeyi yapabilirsin, demişlerdi. Korkuyordum, telaşımı örtmek için bağıryordum. (Seyircilerden bir ses geldiğini sanarak eğilir.) Efendim? Bir şey mi söylediniz? Biliyorum, kendi derdimle çok ilgilendiğimi söyleyeceksiniz. Daha önce de söylediler.” (s. 133)

Tiyatronun bir başka işlevi ise, oyun kavramına en yakın tür olduğu için romandaki “oyun” düşüncesini desteklemek olmuştur. Romanda çeşitli şekillerde karşımıza çıkan oyun motifinin, gerçekliğin sorunsallaştırılmasına ve daha pek çok felsefî probleme ilişkin anlamının metnin içeriğinde oynadığı rol, biçimsel düzlemde tiyatronun dramatik özellikleriyle sağlamlaştırılmaktadır. Nitekim romanın düşünsel düzleminde oyun, gerçekliğin bir parçası ve hatta kendisi olarak sunulduğu için kurgunun oyunsulaştırılması ile bu düşüncenin desteklenmesi sağlanmıştır.

Romanı sahne oyunlarına bağlayan bir diğer özellik, tiyatronun seyirci ile olan ilişkisinden kaynaklanmaktadır: Bir tiyatro oyunu, izleyici ve oyuncunun ortak ürünüdür. Zira tiyatrodaki sanatsal üretim ile sanatsal eylemin özdeşliği, seyircinin varlığını zorunlu kılmaktadır. Tiyatronun “şimdi ve burada”lığı, sanatsal alımlanmanın, icra ve sunum ile aynı anda gerçekleşmesini gerektirmektedir. Sanatın üretimi ile alımlanmasının eşzamanlı olarak gerçekleşmesi, seyircinin sadece varlığıyla dahi olsa sanatsal üretim sürecinin içinde yer alması, tiyatroya mahsus bir özelliktir. Böylece tiyatronun yinelenemezlik ve yaşantısallık özellikleri ortaya çıkmaktadır.

Tıpkı hiçbir yaşıntının birebir şekilde tekrar etmesinin mümkün olmaması gibi; sahne oyunları da tekildir, tekrar edilemez. Nitekim oyunun temel dinamikleri aynı olsa bile, icrasında muhakkak, oyuncuya ve seyirciye bağlı farklılıklar yaşanacaktır. Bu nedenle tiyatro, kalıcı bir sanat olmadığı, zamansallık koşulunu aşmadığı ve bir alımlayıcının varlığına muhtaç olduğu için eleştirilmiş; teatrallığın (oyunsuluk) postmodern sanatın temel özelliklerinden biri olmasının nedeni, dramatik sanatın -tıpkı *popart* gibi sürekli değişen bir şimdide var olduğu için- anlık olarak tüketilmesine bağlanmıştır. “Sahneleme, ‘oymanın maddi çerçeve koşullarını’ belirler; ancak ‘oymanın ayrıntılarını tümüyle denetleyemez’; çünkü söz konusu ayrıntılar ancak ‘oyuncular ve izleyicilerin etkileşimi’ içinde oluşur.”³⁵⁰ Burada bir kez daha tiyatronun insana bağımlılık, dolayısıyla da yaşıntısallık özelliğiyle karşılaşmaktayız.

Tiyatronun her icrada farklılaşmasının aksine, bir edebi metin, yazıldıktan sonra artık değiştirilemez. Bu durum, edebiyat metinlerinin sabit bir anlama sahip oldukları konusunda yanılgıya düşülmesine neden olmuştur. Oysa bir edebi metnin, örneğin bir romanın sanatsal boyuttaki varlığı da okuyucuya bağımlıdır. Üstkurmaca romanlarda metnin oluşum sürecinin okura bir sahne oyunu gibi sunulması ile okurun metnin kuruluşundaki rolü daha da artmakta ve vurgulanmaktadır. *Tehlikeli Oyunlar* romanı bu duruma güzel bir örnek oluşturmaktadır: Kitap, kendi yaratılış sürecini verdiği için, okur metni bitirmeden, roman tamamlanmış olmaz. Okuru da oyuna dahil etmek isteyen; tıpkı bir tiyatro oyunundaki gibi okuruyla aktif bir iletişim kurmak isteyen Oğuz Atay, bu nedenle metnini oyunsu/teatral bir yapıda kurmuştur.

Sanat eserinin bir alımlayıcıya, dışarıdan bir göze bağımlı olması, tiyatro sanatının temel ölçütlerindendir. Teatrallık kavramı, gerek tiyatro sanatı anlamında, gerekse sonradan kazandığı pejoratif anlamıyla daima “kendini karşıdakine göre var etme” fikrine bağlanmıştır.³⁵¹ Bir oyun olarak kurulan *Tehlikeli Oyunlar* romanı, teatral yapıyı okurunu metnin içine çekmek için kullanır. Kurgusal belirsizlikleri, çokkatmanlı anlamları yoluyla bilmecemsi bir oyuna dönüşen metin, okur tarafından

³⁵⁰ Kula, **a.g.e.**, s. 229.

³⁵¹ Tüfekçi, **a.g.y.**, s. 70.

çözümlemeyi beklemektedir. Roman, okurun varlığı merkeze alınarak kurulmuş; daha önce belirttiğimiz gibi, okurla metnin içerisinden diyaloglar kurularak, okur, metnin olmazsa olmaz bir parçası haline gelmiştir.³⁵²

Sahneleme eylemi, nasıl oyuncu ile izleyici arasındaki etkileşim sürecinin bir ürünü ise, romandaki öykünün varlığı da, okur ile metin arasındaki ilişkiye bağlıdır. O halde burada okuma, sunma ve yazma (üretme) eylemlerinin eşzamanlılığından bahsetmek mümkündür. Romanda söylem ve öykü zamanlarının uyuşmasıyla meydana gelen bu özellik, esasen tiyatro sanatına aittir. Eserin, gerçekçi romandan, hatta zaman zaman roman türünden dahi uzaklaşmasında bu teatral yapı önemli bir rol oynamaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*, bir sahne oyununa öylesine benzer bir kurgusal yapıyla donatılmıştır ki, romanda tiyatro sahnesi atmosferi oluşturup tiyatro konvansiyonlarını kullanan Atay'ın, eserini türler-arası bir konuma getirmiş olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu açıdan bakıldığında, Hikmet'in eserini oyun diye adlandırması daha iyi anlaşılabilir.

Bir metnin anlamı, her bir okunma süreciyle birlikte tekrardan yaratılır. Romanın, edebiyatın eleştiri yöntemlerine ilişkin söylemlerini bu hususta bir delil olarak alabiliriz. Okur merkezli eleştiri kuramlarını öne çıkaran bu düşünce, “1960’ların sonundan bu yana edebiyat eserlerinin anlamı ve yorumu ile ilgili olarak okurun işlevini inceleyen”³⁵³ kuramları içine alan Alımlama Estetiği etrafında düşünülebilir. Okur, geleneksel/gerçekçi eserlerde metnin anlamını sınırlı olarak etkilemekteydi; ancak modernist ve postmodernist anlatılarda, pek çok boşluk ve belirsizliğin kendisine bırakılması ile, okur çok daha önemli bir konuma yükseltilmiş, adeta metnin yazım sürecine dahil edilmiştir. Umberto Eco, okurdan işbirliği talep eden bu metinleri çözümleyen, yazarın kurduğu oyunu oynayabilen

³⁵² Yıldız Ecevit, üstkurmaca romanların okurla ilişkisini şöyle açıklamaktadır: “Tüm gerçeklik katmanları arasındaki sınırları yok etme çabası içindeki üstkurmaca yazarı, reel gerçeklik düzleminde yer almakta olan okuruna, romanının içinden seslenir, onu kendisinin *oyun arkadaşı* yapmaya çalışır. 20. yüzyılın deneysel metinleri, karmaşık/çokkatmanlı dokularıyla yoruma ‘açık metin’lerdir. Anlamanın göreceleştirdiği bu çağın okuru, anlamı kendi üretmekle, metni yeniden kurmakla yükümlüdür. Yeni edebiyatın odağında *okur* vardır.” (Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 369.)

³⁵³ Moran, **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, s. 240.

okurları “örnek okur” olarak nitelendirmiştir. Buna göre, “oyunun kuralları vardır ve örnek okur oyunda kalmayı bilen kimsedir.”³⁵⁴

Atay’ın, okurunu metnin kuruluş sürecine dahil etmeyi arzulamasının, romanını tiyatro oyununa yaklaştırmaktaki temel motivasyonlarından biri olduğunu düşünmek mümkündür. *Tehlikeli Oyunlar* metninin bir oyun olarak sunulması ve türlü oyunlarla anlatıda gizlenen yorumlama olanaklarının artırılması, edebi eserin, - tıpkı bileşken öğelerinden biri izleyicisi olan sahne oyunları gibi- okura/izleyiciye bağımlı olan doğasını güçlendirmektedir. Oğuz Atay’ın kendisi de, bu niyetini şöyle açıklamaktadır: “Çağdaş insana, kendisi ile ilgili birtakım gerçekleri, kendisinin de katılabileceği bir yaratıcılık içinde ileten roman belki de başka türlerden daha etkilidir.”³⁵⁵

Edebi eserin okura bağımlı yapısı, doğası gereği içerdiği çoklu yorum olanakları ile açıklanabilir. Oyunsu yapısı gereği metinsel teatrallikten beslenen postmodern edebiyat kuramında, bir edebi metnin çokanlamlılığı ve farklı yorumlama olanaklarına açık olduğu fikri savunulmaktadır. Sabit bir anlamı bulunmayan edebi yapıt, aynı kişi tarafından ikinci defa okunduğunda bile, bu, öncekinden farklı bir okuma olacaktır. Nitekim nedensizlik ilkesine bağlı oyunsu bir yapıya sahip olduğu için, bizzat dilin kendisi dahi, her zaman farklı yorumlanmaya açıktır.

Eser, değişik okumalara açık olduğu için, anlam; metin ve okur arasındaki etkileşim sonucu ortaya çıkar ve böylece her okuma ile metin yeni baştan üretilmiş olur. Umberto Eco’nun “Açık Yapıt” isimli eseri de bu anlayış doğrultusunda kaleme alınmış bir eserdir. Buna göre, “her sanat yapıtı, gerekliğin poetikasına açık veya örtük bir biçimde uygun olarak yaratılmış olsa bile temelde her biri başka bir bakış açısıyla, farklı bir zevkle, farklı bir kişisel *icrayla* yapıta yeniden yaşam veren, sonsuz farklı biçimde okunmaya açıktır.”³⁵⁶ Bununla birlikte “bir sanat yapıtıyla olan

³⁵⁴ Eco, *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*, s. 22.

³⁵⁵ Mehmet Seyda, “Tutunamayanlar Üzerine Oğuz Atay’la Söyleşi”, *Oğuz Atay’a Armağan*, Haz. Handan İnci, s. 394.

³⁵⁶ Umberto Eco, *Açık Yapıt*, 3 bs., İstanbul, Can Yayınları, 2016, s. 93.

tüm etkileşimler hem yorum hem *icradır* çünkü her etkileşim farklı bir bakış açısı taşır.”³⁵⁷

3.2.5. İyi Oyunlar

Tehlikeli Oyunlar’da oyun, metnin temel kurgu özelliklerine egemen olduğu gibi, içerik düzleminde de oldukça geniş anlam bir anlam aralığına sahip olup, romandaki temel izleklerin hemen hepsini bir şekilde çatısı altına toplayan ana motiftir. Oyun kavramının, metnin anlam katmanlarını çoğaltan metaforik yapısını göz önüne alan Ecevit’e göre “[o]yun, somuttan soyuta çok sayıda anlamı içine alan yoruma açık yapısıyla romanda *modernist imgenin* en çarpıcı örneğidir.”³⁵⁸ Çift-kutuplu anlamları bir arada taşıyan oyun kavramının düşünce tarihindeki en önemli karşılığı olan hayat-oyun metaforu, *Tehlikeli Oyunlar*’da da karşımıza çıkmaktadır.

Hayatın bir oyun olarak görülmesi şeklindeki yaygın düşünce, *Tehlikeli Oyunlar*’da birçok farklı şekilde ele alınmaktadır. Romanda, oyun kavramının hayatın çeşitli yönlerini tanımlamak için kullanılması, hem olumlu hem de olumsuz anlamlar taşımaktadır. Hikmet için oyun, pozitif anlamıyla özerk bir varoluş alanını, öznel ve sanatsal dünyaları niteleyen anlamlar taşımaktadır. Romanda iyi oyunlar; yazmak, sanatsal üretimde bulunmak, hayal kurmak gibi, bireye öznel ve özgür bir yaratım alanı sunan; kişinin kendi bireysel gerçekliğini yaşamasına, kendisi olmasına izin veren “gerçek” oyunlardır. Hikmet Benol’un asıl meselesi, soy isminden de anlaşılacağı üzere kendisi olmak, kendini gerçekleştirmektir. Yarattığı bu dilsel oyun evreninde yapacakları, sırasıyla, kendisiyle hesaplaşmak, kendini tanımak ve kendi varoluşunu ortaya koymak olacaktır. Kendini gerçekleştirmenin ilk adımı ise, kendin olmanın, “benol”manın önündeki engelleri ortadan kaldırmaktır.

Gelenekselleşmiş, klişeleşmiş, dayatılmış her şey, kişinin bireyselliğini tehdit eder. Hikmet, bu yüzden ilk olarak, dış dünya gerçekliğinden uzaklaşmış ve bir çeşit yazın evreni olan gecekonduya gelmiştir. Ancak yapacakları bunlarla sınırlı değildir.

³⁵⁷ A.e., s. 66.

³⁵⁸ Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 360.

Hikmet'in yarattığı bu yeni dünya, tamamıyla kötü oyunların reddi üzerine kuruludur. Dilin donmuş yapılarıyla savaşıyor Hikmet, sosyal ilişkilerin klişeleşmiş ve sahte davranış kalıplarıyla savaşıyor, Cumhuriyet rejiminin dayatmalarıyla savaşıyor, Batılılaşma projesinin kötü taklitçiliğiyle savaşıyor, edebî geleneklerle savaşıyor, tarih yazıcılığıyla savaşıyor, eski metinlerle savaşıyor...

Hikmet'in savaştığı şeylerin karşısında durup kendi bireyselliğini ortaya koyması ise ancak, kendi iç gerçekliğini hakim kılabilceği bir yazı evreninde mümkündür. Yazmak, yeni bir dünya yaratmak, yeni bir oyun kurmaktır. “Hepsini düşündüm, hepsini oynadım.” (s. 424) diyerek oyunla hayal arasında bağ kuran Hikmet Benol'un yarattığı oyun evreninde, zihinsel veya sanatsal, yani kurmaca olan her şey bir çeşit oyun anlamına gelmektedir. Hikmet'in, Nurhayat Hanım'ın askerdeki oğluna yazdığı hayali mektupta, yazmak ve oynamak fiillerini eşanlamlı kullandığını görmekteyiz:

“Dul anneninizin kaderi, her zaman onun en aşağılarda olmasını gerektirdiği için, kendi konumlarını bu nedenle önemsemeyerek sizin sıkıntılarınızla meşgul oluyorlar. Yoksa aslında hepimiz başkalarına daha iyi yerler açabilmek için katlanmış bir konumda bulunuyoruz. Hâlihazırda, şahsen durumumu arzedeabileceğim bir makamın tedarikinin imkânsız olmasına binaen, bir taşla iki kuş vurmamıza, bir mektupta iki kalbi birden çarptırmamıza müsaadelerinizi rica ederiz. Saygılarımızla. Bu arada annenizin bir arzuları var: Bir ihtiyacınız olup olmadığını soruyorlar. Kendileri karşımda. Bana yazdırıyorlar. Birlikte oynuyoruz. Bu arada, anılarımla da oynamama izin verir misiniz albayım? Oyunlar yazmayacak mıydık albayım? Aklıma takılan anılardan kurtulmama yardım etmeyecek miydiniz?” (s. 45)

Oğuz Atay'ın *Günlük*'te Hikmet'in gerçek hayatta ulaşamadığı emellerini gerçekleştirmek motivasyonu ile oyunlar oynadığı söylerken kullandığı “Sonunda Hikmet, gecekondu mahallesine düşünce, yalnız hayallerinde -oyunlarında- bu beklediği davranışları görebilir.”³⁵⁹ şeklindeki ifadesinde, hayal ile oyun kelimelerini aynı anlamda kullanması da ayrıca dikkate değerdir. Nurhayat Hanım'ın askerdeki

³⁵⁹ Atay, *Günlük*, s. 52.

oğlu Hidayet için Hikmet'e yazdırdığı mektupta, Hidayet'in asker ile generalin konuşması hakkında yazdığı oyun üzerinden yazı/oyun, hayattaki "asıl mesele" olarak yüceltilmektedir:

"Sevgili oğlum Hidayet,
Mektubun çok güzel olmuş. Piyesin çok güzel olmuş. Yazmalısın. Oynamalısın. Mektubu yazdırdığım Hikmet Ağabeyin sana başarılar diler. Onun iyiliği sana yardımcı olsun. Asker ocağı uzun bir yoldur. Teğmenler ve generaller sana bu yolda bir şeyler öğretsin. Bizi sorarsan hamdolsun kötü bir durum yoktur. (...) Bugün için kendi yağımızla kavruluyoruz. Yarın için senden iyi oyunlar yazmanı, yazdığın gibi, içinden geldiği gibi oynamanı bekliyoruz. Biz de artık aramızdan iyi oyuncular çıkarmak istiyoruz. Bunun dışında küçük sıkıntılar, sobanın tütmesi, pencerelere hamurla yapıştırdığımız gazete kâğıtlarının orasından burasından yırtılması ve küçük üşütmeler aslında üzerinde durulacak kötülükler değildir. Üzerinde durulacak asıl mesele, askerin generalle konuşmasıdır. Sen bu işin sonunu getirebilersen, bize güzel duygularla süslenmiş konuşmalar yazarsın, merak edilecek bir sıkıntımız kalmaz." (s. 55-56)

Romana baktığımızda, Hikmet'in oyunlara sığınmasındaki temel nedenin, gerçek hayattan duyduğu memnuniyetsizlik hissi olduğunu görürüz. Hayatında yolunda gitmeyen şeyleri, yaşadığı kötü olayları oyunlarda istediği şekilde değiştirmek, kendisine haksızlık yaptığını düşündüğü kişileri oyunlarında yargılayarak onlardan intikam almak gibi niyetler, Hikmet'in düşsel ya da metinsel kurguları olan oyunlarını, gerçek hayatın telafisi olarak gördüğünü göstermektedir. Bununla birlikte, oyunun ruhsal sağaltım işlevi, Hikmet'i gerçek hayatta yaşadığı üzüntülerin yoğunluğundan da kurtarmaktadır. Hikmet, yazılarında, gerçekliğini kabullenemediği yaşantıları oyunlaştırarak geçmişi ile baş etmeye çalışır:

"Benim de gerçek dışı yaşantılarım oldu. Bilge ve Sevgi ile aynı insanın yaşayabileceğini düşünebilir misiniz? Gördünüz mü? Bazı olaylar vardır ki, onları gerçekten yaşamış olsaydım hiç dayanamazdım. Evlendiğim günü, önünden geçtiğim ya da önümden geçen yüzlerce gülümseyen suratı gerçekten görmüş

olamam. Sevgi'yi de geçen gün yolda gördüm, onunla konuştum. Hiç böyle şey olur mu? Onunla yaşamış olduğum bunca acıklı maceradan sonra, sanki hiç bir şey olmamış gibi konuşan ben olamam. Sevgi ile geçen gün karşılaşan ben olsaydım, gecekonduda ve Bilge ve hattâ Sevgi'den ayrılmış olmam, gerçekliğini kaybederdi. Yoksa Sevgi'den ayrılmadın mı? Belki de sıcak bir günün öğleden sonrasında, uzandığım kanapede uyukladım: Karımın, hizmetçinin sesleri uzaklaştı ve sizler yaklaştınız albayım. Hepiniz bana doğru geldiniz.” (s. 355)

İyi bir sanat eserinin, özellikle de derin ruhsal çatışmalar yaşayan bireyin dramını anlatan romanın, melankolik bir ruhun ürünü olması gerekir. Zira roman, yapısı gereği kargaşadan, uyumsuzluktan, içsel huzursuzluktan beslenen bir türdür. Yazma kabiliyeti olan bir insan, belki yaratıcı hayal gücü ile kendini iyileştiremez ama ıstıraplarından iyi bir roman çıkarabilir ortaya. Yaşamın kitaplarda daha güzel olduğuna inanan biri için bu hiç de azımsanacak bir teselli değildir. Hikmet Benol, “hayat bilgisi zayıf” (s. 461) olduğu için, kendisine metinsel bir oyun evreni yaratıp benliğini burada var etmeye çalışmaktadır. Hikmet, içsel çatışmalar, derin ruh sancıları yaşayan, hayatından mustarip bir kişidir. Ancak hiç değilse bu trajik yaşamından iyi bir eser damıtmak istediği için oyunlar kurar, oyunlar yazar:

“Çünkü sizi seviyorum Bilge. Bütün hayatımı, hayır bütün hayatımın sadece güzel oyunlarını, yerdeki terliklere doğru çekingen hareketler yapan ayaklarınızın dibine seriyorum. Oysa, birikmiş alacaklarım vardı bu dünyadan. Çünkü kötü bir yaşantıydı. Bilge'nin varlığı ve içinde yaşadığı dünya unutulmuştu. Bu yaşantının sonu kötü bitecekti. Kitaplar da öyle yazıyordu. Bu yaşantının da sonu kötü bitecek albayım. Bizim gibilerin hayatında güzellikler, kısa süren aydınlıklardır. Bizim gibiler, başkalarının yaşantılarına kısa bir süre için girerler. Uşak rolünde sahneye çıkarlar. Kötü bir yaşantı, fakat iyi bir oyun.” (s. 158)

Hikmet'in, insanı çevresine yabancılaştıran modern toplumun kötü oyunlarına karşı tek bir mücadele yöntemi vardır: Kötü oyunlara katılmayı reddedip kendi oyunlarını yaratmak. Bu doğrultuda attığı ilk adım, içinde yaşadığı düzeni, burjuva

hayatını terk edip gecekonduya gelmek olmuştur. Burada kendisini dış dünyanın “tehlikeli” ve “küçük” oyunlarından uzak tutup özgürce kendi oyunlarını yazacak, benliğini ortaya serecektir. Bu iyi oyunların en önemli amaçlarından biri ise, kurmaca düzlemde gerçeği dönüştürmek, dayanılabilecek hale getirmektir.

İnsana hayal gücü kadar sınırsız ve kuralsız bir dünya sunan oyun, özgürlük demektir. Hikmet Benol için bu özgür yaratım evreninde büyük oyun, yazmaktır. Kötü oyunların yaşandığı dünyadan uzaklaşmak ve bu kötü oyunları gösterip gerçeği ortaya çıkarmak ancak yazıyla mümkün olabilir. Oyun, aynı zamanda güvenli bir alan yaratmaktadır Hikmet’e; yaşamın bilgisine sahip olmayan, hata yapmaktan ölümüne korkan bir insan için gerçek oyunlar kaygı verici ve tehlikelidir. “Gerçek mermiler, insanı yaralıyor[dur]” (s. 286), oysa Hikmet gerçek hayattan daha fazla zarar görmek istemez. Bu nedenle kendisine, ikincil bir gerçeklik alanı olan metinsel bir oyun dünyası yaratır.³⁶⁰ Burada en tehlikeli oyunları oynayıp zarar görmeden yaşamayı arzulamaktadır:

“Ben ölmek istiyorum sayın albayım, ölmek. Bir yandan da göz ucuyla ölümümün nasıl karşılanacağını seyretmek istiyorum. Tehlikeli oyunlar oynamak istiyor insan; bir yandan da kılına zarar gelsin istemiyor. Küçük oyunlar istemiyorum albayım. ‘Canım, bugün üzgün görünüyorsun,’ demek istemiyorum. ‘İstemiyorsan buluşmayalım,’ dedi geçen gün. Buyrun bakalım. Ben de çekilmez huysuzluklar etmişim; bu sonuca katlanmalıydım. Ben ne yaptım? Neyse, geçelim albayım. Fakat beni anlıyor: Bütün geçmişimi anlattım ona, hep haklı çıktım. İşte böyle anlarda çileden çıkıyorum albayım: Kendimi unutup zafer sarhoşluğuna kapılıyorum. Oysa bütün bu ilişki bir can sıkıntısı yüzünden başlamıştı.” (s. 259-60)

³⁶⁰ Romanın yoğun metinlerarası ilişkiler kurduğu *Yeraltından Notlar*’da Dostoyevski şunları yazar: “(...) bizler yaşamdan koptuk, hepimiz az veya çok, aksıyoruz. Hem öylesine kopmuşuz ki, zaman zaman gerçek ‘canlı yaşam’ dan tiksiniyoruz, bu yüzden de bize onu hatırlatmalarına dayanamıyoruz. Bunu o kadar ileri götürmüşüz ki, ‘gerçek yaşam’ ı neredeyse bir iş, neredeyse görev sayıyoruz ve hepimiz yaşamın kitaplarda daha güzel olduğunda hemfikiriz. (...) Elimizden kitaplarımızı alsanız bir anda ne yapacağımızı, kime sığınacağımızı, neye tutunacağımızı, neyi seveceğimizi, neden nefret edeceğimizi, neye saygı duyacağımızı, neyi aşağılayacağımızı bilemeyiz. İnsan olmak, gerçek insan, etiyle kemiğiyle insan olmak bile ağır gelir bize.” (Dostoyevski, *Yeraltından Notlar*, s. 150.)

Her oyun belli kurallara sahiptir. İyi oyunlarla kötü oyunlar arasındaki fark, bu kuralları kimin koyduğuna göre değişmektedir. Gerçek dünyanın kuralları başkaları tarafından belirlenmiş olduğu için, kişinin burada özerk bir birey olarak özgürce yaşama şansı bulunmamaktadır. Oysa hayal dünyasında ve sanat alanında oynanan büyük oyun, kurallarını, oyunu kuran kişinin belirlediği bir özgürlük alanı yaratarak bireyi uyum sağlayamadığı dış gerçeklikten korumaktadır. Oyun ve yaratımın her ikisi de yeni bir gerçeklik, yani yeni bir dünya yaratır. Gerçek hayattan bağımsız, yazınsal ve kurgusal bir gerçeklik alanıdır oyun. Burada kuralları koyan, insanın kendisi olduğu için, herkes kendi oyununda dilediği gibi bir hayat yaşayabilir, kendi kaderini belirleyebilir, hatta isterse bütün tarihi baştan bile yazabilir:

“Ne olur albaylarım, biz tarihin kölesi olmayalım; gerekirse, dünya tarihini yeni baştan yazalım. Bütün olayların yeni yorumlarını yapalım. Bunun için neyimiz eksik sanki? Bana kalırsa, gerçek hürriyeti ancak bizler duyabiliriz içimizde; Hüsamettin Beyin, bunca yıllık karısından ayrılmasının bir anlamı olmalı. Bizlere uygun görülen kadere her yerde karşı çıkmalıyız. Küçük oyunlara gelmemek için bu gecekonduya taşındık, büyük oyunlar oynayacağız. Çevremizdeki eşyayı basitleştirdik, sade bir dekor içinde vereceğimiz temsillerimizi. Pahalı yaşantıların yüksek soğukluğundan kurtardık kendimizi; dört renkli ve resimli bir hayatın içindeyiz. İşte hürriyet budur, albaylarım; Sermet Beye döndü:

‘Bütün güvendikleri, ‘Kaderin Oyuncakları’ piyesini oynamamız.’” (s. 71)

İnsan tabiatı duygu, oyun ve estetik zevk gibi, matematik akılla, faydacı dünya görüşüyle açıklanamayacak unsurlar içermektedir. İnsanın hayalci, heyecan arayan, esprili tarafı, onun oyuncu yönünü oluşturmaktadır ki, insandaki oyuncu güdülerin, mantığın söylediğinin tam tersi istikamette hareket etmesi, hiç de az rastlanır bir durum değildir. Dostoyevski’nin yeraltı kişinin, insanın mantığı ve

çıkarları değil, arzuları doğrultusunda hareket ettiğini söylerken anlatmak istediği şey de tam olarak budur.³⁶¹

İnsanın yalnızca akıl ve mantıktan mürekkep bir canlı olmadığını en açık ispatlarından birisi, oynamanın insanın en temel içgüdülerinden biri olmasıdır. Zira bir oyun, en yüksek amacı kendinde saklı bir yapı olup, hiçbir çıkar gözetmeksizin, yalnızca oynama faaliyetinin kendisinden elde edilecek zevk için oynanır. Dolayısıyla, insanın duygusal ve mantık dışı davranışlarını açıklayacak en iyi kavram oyundur. Atay, insanı sadece akıyla değil, duyguları ve bütün gerçekliği ile vermek istediği için³⁶² oyunu önemser. Dile dayalı bir gerçeklik anlayışına inanan Hikmet'in büyük oyunun amacı da, insan aklını daha bütünsel bir şekilde vermek; kelimelerle istediği gibi oynayarak “yeni bir akıl” kurmaktır.³⁶³ Aldatıcı dünyanın, *kartezyen* akılcılığın, ilerlemeci modernizmin ve gerçekçi edebiyat geleneğinin tahakkümüne karşı sanat/yazı düzleminde devrimci bir başkaldırıdır Hikmet'in oyunları:

“Derinliği ve ruhsal bakımdan kaybedilebileceği herhangi bir şeyi olanlar, böyle garip çiçeklere benzemekten kendilerini önemle korumalıdır. Ben ve benim gibi, kâbuslarından başka kaybedecek bir şeyleri olmayan ruh proleteryası, bu dünyadaki yerini ancak büyük oyunun içinde bulabilir. Ayrıca ülkemizde, kendi oyunu içinde, dünyada hiç bir ülkenin bu çeşit proleterya tanımadığı hakları vermiştir bizlere. İnsan, ancak bu ülkenin dışında, manevi bakımdan yüksek bir yerde durursa, bizim özümüzü ve biçimimizi görebilir. Akıl ve ruh proleteryasının en büyük akılsızlığı, akıl ve ruh burjuvazisinin nimetlerine kavuşacağını umarak onlara hizmet etmesi ve bu sırada kaçınılmaz

³⁶¹ “İnsan (kim olursa olsun) her zaman, her yerde mantığının ve çıkarının ona emrettiği gibi değil, canının istediği gibi hareket etmeyi sever. Kendi çıkarının tersini yapmayı bile isteyebilir, kimi zaman bunun böyle olması bile zorunludur (benim kişisel düşüncemdir bu). İnsanın kendi özgür iradesi, isteği, en azgınından kaprisi, kimi zaman çılgınlığa varsa da, fantezileri... (...) İnsan için gerekli olan yalnızca özgür, (bu özgürlüğü neye mal olacaksa olsun) gene de özgür iradesidir.” (Dostoyevski, **Yeraltından Notlar**, s. 34.)

³⁶² Oğuz Atay, *Tutunamayanlar*’ı insansız olmakla suçlayan Mehmet Seyda’ya şöyle cevap vermiştir: “Romanda bütünüyle insana yönelmek istemiştin. Onu sizin belirttiğiniz gibi sadece akıl bakımından değil, duyguları ve ele aldığı bütün etkilerle vermek istemiştin.” (Mehmet Seyda, “Tutunamayanlar Üzerine Oğuz Atay’la Söyleşi”, **Oğuz Atay’a Armağan**, Haz. Handan İnci, s. 397.)

³⁶³ “Bütün mesele kelimelerse, kelimelerle istediğim gibi oynayacağım. Kelimelerle yeni bir akıl kuracağım.” (s. 381)

istismar kanunları yüzünden zayıf aklını ve ruhunu da parça parça onlara kaptırmasıdır.

İşte bu nedenle derim ki, oyunlarımıza onları almayalım! Ya da gerçek hayatta ezildiğimiz için oyunlarda onları rezil edelim! Yerin dibine batıralım! Ey ruh proleteryası! Bu uğurda gerekirse bütün gerçekleri çiğneyiniz! Bir oyunda bile gerçekleri dile getirmek gerektiği yalanına inanmayınız. Sizleri uyarıyorum! Gerçekler sizden yana değildir! Bu oyuna gelmeyiniz! Siz onları kendi oyununuza getiriniz. Onlarla, onların hükmünde olan akıl alanında boy ölçüşmeyiniz. Biraz da kendi sahanızda oynayın canım. Başka alan olmadığını söyleyenlere inanmayınız. Sizleri, sonunda aklınızı kaybetmek tehlikesiyle korkutanlara aldırmayınız. Kaybedecek hiç bir şeyimiz yoktur. Kendi gücümüzün nerede olduğunu görmenin zamanı gelmiştir. Geleceğin yaratıcısı bizleriz! Size bütün samimiyetimle sesleniyorum!” (s. 351-52)³⁶⁴

Hikmet’in kurmak istediği “büyük oyun”, yeni, kurmaca bir gerçeklik yaratacaktır. İnsanın en temel içgüdülerinden biri olan oyun, ikincil bir varoluş alanına işaret etmektedir. Birinci bölümde bahsettiğimiz üzere pek çok araştırmacı ve düşünür oyuna varoluşsal anlamlar yüklemişlerdir. Bunları kısaca hatırlayacak olursak; insanın yaşamını var eden bütün kültürel etkinliklerin oyun olarak doğduğunu söyleyen Huizinga, insanı “Homo Ludens” (Oynayan İnsan) olarak

³⁶⁴ Romanda Doğu ile Batı, madde ile ruh, akıl ile duygu/sezgi arasındaki karşıtlıklar temel izleklerdir. Romandaki ironik çözümsüzlüğün kaynağı olarak da bahsedilen çelişki, bu karşıtlıklar arasında bir tarafın seçilememiş olmasıdır. Oğuz Atay, ikilikler arasındaki özgür bir ara alan olan oyun kavramını bu ikilikleri bir araya getirip sentezlemek için kullanmıştır. Yıldız Ecevit de, Uğur Ünel’in, Oğuz Atay’ın “duygulu akıl” kavramından bahsettiğini ifade etmektedir. (Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 351.)

Oğuz Atay, akıl ile duyguyu/sezgiyi birleştiren bütüncül, “duygulu” bir akıl kavramının peşindedir. **Tehlikeli Oyunlar**’ın başkahramanına verdiği “Hikmet” ismi de Atay’ın bu çabasını gösterir. Atay *Bir Bilim Adamının Romanı*’nda hikmet sözcüğüne ilişkin şunları yazar: “Akıl yanına hikmet dediğimiz yüksek bilgi kabiliyetine de yer vermek lâzımdır. Hikmet, bu âlemin olaylarına, onun üstüne çıkarak mütevazı bir şekilde bakmak, aralarındaki iç ahengi sezmek, aşk ile realitenin derinliğine nüfuz etmektir.

Bu anlamda bir şair, bir hâkim, bir mutasavvıf ve veli, âlimden çok derin olarak realiteye ulaşabilir. Kim iddia edebilir ki bugün Einstein, Mevlâna’dan daha çok tabiat sırlarına erişmiştir?” (Oğuz Atay, **Bir Bilim Adamının Romanı: Mustafa İnan**, 53 bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 159.)

Atay’ın Batı rasyonalitesi ile Doğu duyarlılığını buluşturmak isteyen duygulu/sezgisel akıl kavrayışına yönelik bir başka önemli ayrıntı, *Günlük*’te Robert M. Pirsig’in, Batı teknolojisi ile Zen felsefesini birleştiren eseri *Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı*’dan bahsettiği şu satırlarda ortaya çıkmaktadır: “[B]atılı motosikleti ile -teknolojisi ile- Zen’i -yüce değerleri- bağdaştırmak istiyor. Pirsig istiyor ki, Plato ve Buda uzlaşsın. ‘Rationality’ ile duyarlılığı bağdaştırmak istiyor. Yabancılaşma -alination kalsın, motosiklet de Buda -the Buddha- olsun istiyor. Teknoloji ile sevgi birleşsin istiyor (...).” (Atay, **Günlük**, s. 230.)

nitelemiş; Schiller, insanın ancak oyun oynadığı yerde tam olarak insan olacağını söylemiştir.

Oyun arzusunu “olmak” arzusu olarak niteleyen Sartre’a göre, eylemlerinin değer ve kurallarını, kişinin kendisinin belirlediği oyun, düzene uyum sağlayamayan insana, bireysel tercihlerini yaşayabilmek için, ikinci ve özgür bir varoluş alanı sunmaktadır. Bernard Suits, oyunu bir varoluş ideali olarak yüceltirken, Nietzsche, özgürlüğün ve yaratıcılığın temelini oyuna dayandırmaktadır. Bütün bu fikirlere dayanarak, oyunun, kişinin özgürce var olabileceği ve yaratıcı etkinliklerini gerçekleştirerek öz benliğini ortaya çıkarabileceği alternatif bir gerçeklik alanı yarattığını söyleyebiliriz. Hikmet Benol’un da benzer şekilde, yaşamak, var olmak için oynamak zorunda olduğunu söylerken oyuna, varoluşsal bir anlam yüklediğini³⁶⁵ görmekteyiz:

“(...) istersen karşı köşede dilenirim, sana muhtaç olmadık ya, herkesin rızkını Allah verir, ben de bundan bir şey çıkarırım, ne çıkardığımı sen anlamazsın, anlasaydın çıkaramazdım, o zaman dünyada ıstırap olmazdı, bu çeşit ıstırap olmazdı demek istiyorum, henüz Birleşmiş Milletler tanımadı bu çeşit ıstırapı, başka, çeşit ıstıraplarla – buna benzediği halde aslında çok farklı olan ıstıraplarla karıştırdılar, biz bu ıstırapı da, Birleşmiş Milletlere aldık dediler, Amerika da Rusya da karşı çıktı bu ıstırapa, onlar karşı çıkınca olmuyor biliyorsun, biz henüz ümidimizi kesmedik, çok uzun konuşmalıyım biliyorsun, ben susunca gidersin biliyorum, ben konuşurken kaçanlar da oldu, bana roman yaz diyenler de oldu, hayatım roman olduğu için yazmıyorum, onu ben yaşarken okuyun, ben oyun yazıyorum, bir gün sonraya çıkabilmek için ve güneşin bir gün daha doğmak üzere olduğunu görebilmek için her gün yeni oyunlar icat etmek zorundayım, biraz okumuş olsaydın sana Şehrazat filân derdim, bana oyunlarını daha ince bir

³⁶⁵ Oyunun taşıdığı ontolojik önem, Oğuz Atay’ın diğer metinlerinde de karşımıza çıkmaktadır. *Oyunlarla Yaşayanlar*’ın başkahramanı Coşkun Ermiş, oyununu sahneye koyduğu sırada ölme rolü yaparken “gerçekten” ölür. Oyun/sanat ile yaşamın özdeşliğini ve oyunun varoluşsal anlamını vurgulayan bu durum, metinde şu ifadelerle anlatılmaktadır:

“Evet gerçeği açıklamak zorundayım. Coşkun Ermiş, kalbi olduğu için ölmüş bulunuyor. Hayat oyunlarını gereğinden fazla ciddiye alan merhum, ölümü de aynı ciddiyetle karşıladı. Onun kadar ciddi olmayan biri, böyle bir durumda, hiç olmazsa bağımlılıkla yetinebilirdi. Coşkun öldü. Çünkü oyunlar, onun için bir ölüm kalım meselesiydi. (...)” (Oğuz Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar*, 28 bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017, s. 108.)

biçimde ortaya koy diyenler de çıktı, denedim olmadı, (...)” (s. 318-19)

Hikmet’in yaşamak için oyunlar icat etmek olmasının ikinci bir anlamı da, Hikmet Benol karakterinin bir roman kişisi olduğu için sadece kurmaca bir evrende yaşayabilmesidir. Oyun, somut hayat gerçekliğinden kaçma imkanı sağlasa da tamamen soyut bir varoluş biçimine de denk düşmez. Kişinin öznel gerçekliğini gerçek yaşama taşıma imkanı sağlayan bir araç rolü üstlenir; daha öznel, daha özgür bir yaşam alanı yaratır. Bu bölge, iyi oyunların oynanabileceği, sanatsal üretimle yeni dünyaların kurulabileceği özgür bir varoluş alanıdır. Burada herkes kendi oyununu kurmakta, kendi kaderini yazmakta özgürdür:

“Marat kontağı çevirdi; motor sesi karanlığı yırttı, ihtilal dört tekerlek üzerinde dönmeğe başladı. (Bu son kısmı Rousseau’nun tahrir vazifesinden almıştık. Yani, her şeyimiz önceden planlanmıştı. Ne olacağını hepimiz biliyorduk. Kaderimiz belliydi. Alinyamız okul kitaplarına geçmişti.) Herkes ne yapacağını biliyor mu? diye son defa sordum. Evet dediler. O halde dünyayı yaratabiliriz, dedim. Herkes tek başına ve aynı zamanda bir arada, kaderini istediği biçimde yaşayabilir.” (s. 346-47)

Akıl hastanesinde, De Gaulle, Napolyon, Sezar, Kafka gibi lakaplara sahip dostları ile gerçekleştirmeyi planladığı Fransız devriminin sonuçlarını konuşurken, yarattıkları bu kurmaca dünyada tek başına iktidara gelmek istemediğini söyleyen Hikmet’in tek talebi, intikam almak istediği kişilerin kendisine teslim edilmesi ve Bilge’ye istediği gibi çalım yapabilmesi için hiçbir masraftan kaçınılmaması olacaktır (s. 342). Ancak oyunlarının asıl niyeti, geçmişi ve kendisiyle hesaplaşıp kendi benliğini keşfetmek olan Hikmet, sonsuz özgürlükler dünyasında elde ettiği güç sarhoşluğu ile, bir süre sonra hayalî bir diktatöre dönüşecektir:

“Yolda karşıdan karşıya geçerken bile mesele çıkıyor: Otomobiller, insanı nefretle sıyrarak geçiyor. Önüne baksana, beni çiğneyecektin alçak! Araba uzaklaşıyor, işkence devam ediyor. Bana alçak diyemezsin. Otomobil gidiyor, kavga kalıyor. Kafama işkence ediyorlar. Sizi şikâyet edeceğim. Adam pis pis gülüyor. Ne gülüyorsun? Ben sana gösteririm. İhtilal yapıyoruz, ben diktatör oluyorum. Ben karşıdan karşıya geçerken bana gülen şoförü, arabasıyla yanımdan hışım gibi geçen haini bulup getirin. Biz ihtilâli bunun için yaptık. İşte seni yakaladım. Karşımda domuz gibi susup durma. Özür dile, yerlere kapan, bir şeyler söyle. Olmadı. Bilge’nin mektubunu göndermeli. Postahaneye gittik. Pul verir misiniz? Bozuk paranız yok mu? Olsaydı verirdik. Bozdurun gelin. Canım işim acele. İşiniz aceleyse bozuk parayla dolaşın. Bu durakta inecektim. Daha önce söyleseydiniz; bu tarafa bakmadınız ki. Posta memuruyla biletçiyi de yakalayın; hepsini birden kurşuna dizin. Önce bana getirin. Sorgu sual yok, götürün. Bir de şey vardı... Ne vardı efendimiz? Adam yolda gidiyordu, sert bir görünüşü vardı, bana çarpabilirdi. Çarptı mı efendimiz? Susun. Her ihtilâlin bir başkanı olur, herkes onu dinler. Çarpsaydı elbette özür dilemeyecekti. Beni kızdırabilirdi. Ben öfkelenince sırtabilirdi. İnsanlar her gün birbirlerine neler yapıyor. Her gün başkalarında görüyoruz da aman bize bulaşmasın diye susuyoruz bu kötülüklere. Adam benden kuvvetli olabilirdi, ben onun peşinden koşabilirdim, yakasına yapışabilirdim, beni itip yere düşürebilirdi. Onu da yakalayın. Gözüm görmesin yalnız. Bu sahneyle karşılaşabilecek kadar kuvvetli hissetmiyorum kendimi. Diktatörler hassas olur.” (s. 394)

Hikmet’in oyunları, onun gerçek yaşamı ile arasına bir mesafe koyup kendini dışardan seyretmesine, geçmişini ile hesaplaşmasına, kendisini tanımasına ve zaman zaman, yukardaki pasajda örneklendiği gibi, uçuk hayaller kurarak intikam almak istediği insanları cezalandırmasına imkan sağlamaktadır. Elbette en gerçek dışı hayaller bile, mecburen bir gerçeklik zemini üzerine kurulacağı için, Hikmet’in hayallerine de zaman zaman gerçeğin müdahaleleri olacak, özellikle Bilge gibi gerçekte tanıdığı kişileri, oyunlarında istediği gibi oynatıp köleleştiremeyecektir.

Ancak Hikmet’in, uzaklaşmaya çalıştığı burjuva yaşantısına, kendi ülkesinin gerçeklerine yabancı kalan aydın sınıfına ve ikiyüzlü toplumsal ilişkilere karşı en büyük sığınağı, yine de bu oyunlar olacaktır. Ruhsal bir özgürlük ve ikincil bir varoluş alanı olarak yeni bir gerçeklik alanı yaratan oyunlar, somut gerçekliğe bir alternatif sunmaktadırlar. Ernst Fischer, *Sanatın Gerekliliği* isimli eserinde yer alan

bir cümlesiyle, *Tehlikeli Oyunlar*'da “büyük oyun” olarak nitelenen sanat/yazının, Hikmet Benol için ne anlama geldiğini açıklar gibidir: “Gerçeklikle başa çıkamayan insanların gerçekliğin yerine koydukları tılsımlı bir ‘son çare’ değil midir sanat?”³⁶⁶

3.2.6. Kötü Oyunlar

Romanda negatif anlamda kullanılan oyun kelimesi ise, toplumsal düzenin bireye dayattığı kalıp kurallara ve insanların dürüst olmayan davranış biçimlerine karşılık gelmektedir. Her oyun kendi sistemini kurar, kendi kurallarını belirler. Kuralları önceden belirlenmiş olan düzenler ise insanları belirli kalıplara girmeye zorlar. Bu dayatmacı düzen, dış dünyanın katı gerçekliğidir, kötü bir oyundur. Romanda kötü oyunların tiyatro terimleriyle karşılanan bir başka olumsuz anlamı da, toplum hayatında ortaya çıkmaktadır. Ancak buraya geçmeden, daha önce bahsettiğimiz “theatrum mundi” (dünya tiyatrosu) felsefesini hatırlamakta yarar var.

Tiyatro, çok eski zamanlardan beri dünya hayatıyla bir özdeşlik içerisinde düşünülmüştür. Bu düşünceler sonucu tiyatro ve yaşam ilişkisi üzerinden çeşitli metaforlar kullanılmaya başlanmış ve tüm dünyanın bir tiyatro sahnesine benzetildiği “theatrum mundi” (dünya tiyatrosu) deyişi ortaya çıkmıştır. *Tehlikeli Oyunlar* romanında, oyunun, “tiyatro sahnesi olarak toplum” imgesi etrafında kullanılan çeşitli olumsuz anlamlarıyla karşılaşmaktayız. Romanda oyun sözcüğü, bir kavram olarak, ikili ve çelişkili tabiatına uygun düşecek şekilde, birbirine zıt anlamları bir arada taşımaktadır. Oyun oynamak, rol yapmak gibi sahne oyunlarına ait terimlerin, sahtelik, samimiyetsizlik gibi olumsuz anlamlarda kullanıldığını görmekteyiz. Romanda “oyuna gelmek” gibi deyimler de kandırılmak, aldatılmak gibi anlamlarıyla, benzer olumsuz çağrışımlar taşımaktadır. Ayrıca oyun, yine negatif bir yaklaşımla, kişinin kendisini ait hissetmediği kurulu dış dünya düzenini ve toplumsal yaşamı ifade etmektedir.

³⁶⁶ Ernst Fischer, *Sanatın Gerekliliği*, 6. basım, İstanbul, Sözcükler Yayınları, 2017, s. 252.

Kanadalı psikiyatr Eric Berne, *Games People Play* (İnsanların Oynadığı Oyunlar) adlı eserinde toplumsal yaşamda kişilerin kullandığı aldatıcı davranış kalıplarını “oyun” olarak nitelemektedir. Berne’ün sosyal davranış kalıplarını “oyun” olarak nitelemesi, teatralliğin daha önce bahsettiğimiz pejoratif anlamıyla bağlantılıdır. Berne’e göre insanın sosyal ilişkilerinde kullandığı, bilinçaltı tarafından örgütlenen davranış modelleri, kişinin kendi benliği dışına çıkararak karşıdakini yönlendirmeye yönelik gizli bir niyetle sergilediği sahte, samimiyetsiz, aldatıcı oyunlardır. *Tehlikeli Oyunlar*’ın yoğun metinlerarası ilişkiler kurduğu bu eserin oyuna yüklediği anlam, metinde geniş bir bağlamda kullanılmaktadır.

Berne’ün kitabında birleşik şekilde yazılan oyun isimlerinden alınan ilhamla, romanda samimiyetsiz, sahte, ezberlenmiş davranış kalıpları da aynı şekilde birleşik yazılır. Yazarın bu tasarrufundan, neleri “kötü oyun” olarak adlandırdığı anlaşılmaktadır. Kötü, ikiyüzlü oyunların sergilendiği toplumsal yaşam kültürüne ait öğretilmiş söz ve davranış kalıpları, bunların başında gelmektedir. Örneğin Hikmet, Bilge ile aşağıdaki konuşmasında “hiçöyleşeyolurmucanım” şeklindeki kalıp ifadeyi yapmacık bularak oyun olarak niteler. Bu ifadenin yazım biçiminden burada kastedilenin Berne’ün kötü oyunları olduğu anlaşılmaktadır.

“‘Neredeydin şimdiye kadar? Bu süre içinde insan ölebilirdi. Öldüğü gün de gazeteye bakmamışsan, öğrenemezdin bile bu acıklı olayı. Aslında ölmüş olmalıydım. Benim durumumda bırakılan biri çoktan ölmüştü şimdi. Belki de alçağın biri olmasaydım, kendimi düşündüğüm gibi olsaydım bunu başarırdım. İşte sana ciddi konuşma.’ Birden bağırdı: ‘İnşallah hemen ölürüm!’ Bilge, korkuyla sıçradı. Hikmet, onun sesini taklit etti: ‘Hiç öyle şey olur mu canım?’ Bilge’ye parmağını salladı: ‘Bütün hesaplarınız bu oyuna, dayanıyor.’ ‘Nasıl bir oyun bu?’ dedi Bilge korkarak. ‘Hiçöyleşeyolurmucanım oyunu. Şimdi de gelmiş benden hesap soruyor.’ ‘Vazgeçtim,’ dedi Bilge. ‘Sözlerimi geri aldım.’” (s. 451-52)

Yalnızca gündelik yaşamdaki davranış modelleri değil, sanatsal düzlemdeki taklit, yapmacık ve klişe durumlar da kötü oyunlara örnektir.³⁶⁷ Bu kötü oyunlar, özgün sanatsal yaratıma engel olurlar. Oğuz Atay gibi modernist/postmodern yazarların edebî geleneğin mirasını reddetmelerinin ardında yatan nedenlerden biri de budur. Duyguların ifade edilmesinde sahteliklere düşmemek, en az gündelik yaşamda yapmacık tavırlar sergilememek kadar önemlidir. Nitekim bir kişinin klişe sözler ve sahte tavırlar sergilemesi kadar, gerçekte samimi olan duygularını ifade etmeye çalışırken bile beylik ifadeler, aşırı duygusallığın bayağılığına kaçıp ucuzlaşan sözler kullanması da, yine aynı bağlamda kötü bir oyun oynuyor gibi görünme tehlikesi oluşturmaktadır. Hikmet bu tarz kötü oyunlar oynamak istemediği için bazen konuşmak bile istemez:

“Bilge suratını astı, ‘Gelmem iyi olmadı galiba,’ dedi. ‘Bilge, ne olur ‘insafsız kadın’ı oynama. Seni görmeyi ne kadar istediğimi biliyorsun.’ ‘Bilmiyorum,’ dedi Bilge. ‘Hiç bir şey bilmiyorum. Buraya da zaten korkarak geldim.’ Bilge’yi yerinden kaldırdı; divana, yanına oturttu. ‘Kötü bir oyuna benzemesin diye, şu anda neler hissettiğimi söylemiyorum sana,’ dedi. Kadına sarıldı; Bilge hafifçe itti onu, ‘Konuşalım,’ diye direndi.” (s. 450-51)

Eric Berne, insandaki ego durumlarını Ebeveyn (dışruhsal), Yetişkin (yeniruhsal) ve Çocuk (eskiruhsal) olarak üçe ayırmaktadır.³⁶⁸ Bu ayrıma göre, kişinin yaratıcı yönü çocuk ego durumu ile belirtilir. Çocukluk, insanın hayal gücünün en yüksek olduğu, saf ve masum çağlarını belirtmektedir. Yaratıcı bir faaliyet olan oyunun, Hikmet’in bütün hayatını kaplayacak kadar büyük bir öneme sahip olması da biraz, onun çocuk kalmışlığından ileri gelmektedir: “Yıllardır taşıyorum içimdeki çocuğu; yaşamadığı için büyümedi hiç, amcası.” (s. 114)

Bununla beraber, *Tehlikeli Oyunlar*’da, oyunun özgürlüğü, özgünlüğü ve bireyselliği çağrıştıran bir başka anlamı daha vardır. Bu pozitif anlamlarıyla oyun

³⁶⁷ “Hayal gücü bir yerde beylikleşiyor. Gerçek hayattaki insanların çoğu da öyle. Verilen rolü oynayıp duruyorlar.” (Atay, *Günlük*, s. 36.)

³⁶⁸ Berne, *İnsanların Oynadığı Oyunlar*, s. 42.

kavramı, özelde yazmak, genelde ise sanatsal üretimde bulunmak anlamlarını taşımaktadır. Kişinin öznel gerçekliğini yaşayabileceği oyun alanı, yaratıcı sanatsal eylemle açığa çıkarılabilmektedir. Tehlikeli olarak görülen oyunlar ise, dış dünya oyunlarıdır, zira toplumsal hayatın kötü oyunundaki rollerine kendisini kaptıran insan, öz benliğini yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. *Oyunlarla Yaşamak* kahramanı Coşkun'un "Neyse böyle tehlikeli hayat oyunlarını bırakalım şimdi."³⁶⁹ derken kastettiği tehlike tam burada gizlidir. Atay'ın hayatın acemisi olan bütün kahramanları için "gerçek" dünya oyunları hem kötü hem de tehlikelidir.

"Albayım, yorulmaz bir koleksiyoncuymuştu. Yolda yürürken başı daima önüne eğik gezerdi. Birinin yırtıp attığı bir mektup, balkondan düşen bir ev ödevi, arkadaşlarının can sıkıntısıyla üzerlerine anlamsız şeyler yazdıkları kâğıt parçaları, şaşmaz bir kesinlikle yerini bulurdu. Durmadan cümle biriktirirdi albayım; insana ait her şeyi bir köşeye koyardı. Oyun alanını genişletmenin gereğine içten inanmıştı. Beni de, hafızam kuvvetli olduğu için, bu işte kullanmağa başlamıştı. Gerçeği, iyi oynanan bir oyun haline getirebilmek için hiç bir fedakârlıktan çekinmemek gerekiyordu. İnsanların arasına karıştığımız zaman da, sabırlı bir yönetmen gibi onlara oyunların kurallarını öğretmeliydik. İnsanlar, çok kötü oyunlar oymuyorlardı genellikle. Her şeyi ancak bir kere, o da prova yapmadan, oynamak fırsatını buluyorlardı; üstelik, iyi bir oyuncuda bulunması gereken özelliklerden de haberleri yoktu. Böyle uzun bir oyunu, bu kadar sorumsuzca oynamayı, albayımın aklı almıyordu. İnsanların mimikleri ve jestleri son derece acemiceydi; diksiyonları inanılmaz bir şekilde bozuktu. Birçok kelimeyi yanlış söylüyorlardı. Başarısızlıkları bu yüzdendi. Birçok insan da kendisine uygun olmayan rolü benimsiyordu. İyi bir yönetmenin varlığına büyük ihtiyaç vardı. 'Anladım albayım,' diye bağırdım bir gün. 'Demek bunun için insanların arasında bulunmaya katlanamıyorum. Bu yüzden, onlar kötü oyunlarına başlayınca, kaçacak delik arıyorum.' 'Sende doğuştan tiyatro sezgisi var,' dedi albayım. 'O halde ne yapalım albayım?' diye ümitsizce sordum. 'Oyunları düzeltelim,' dedi kısaca.'" (s. 410-11)

Hikmet, bu kötü oyunlara karşı kendi kişisel oyunlarını kurmak; kendi iç dünyasından yola çıkarak, özgürce kendi olabileceği yeni bir gerçeklik alanı yaratmak ister. Bu da ancak sanatsal evrene girmekle mümkün olabilir. Hikmet'in

³⁶⁹ Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar*, s. 154.

sahteliklerle dolu yaşamını terk edip oyunlar yazmak için geldiği “gecekondu”, sanatın, yazının ve oyunun mekanıdır. Hikmet, kendi bireysel dünyasını, yazdıklarıyla yani oyunları ile ortaya koyup bir oyun evreni yaratmak, böylece dış dünyanın kötü oyunlarından kaçarak bu yazın ve oyun alanına sığınmak istemektedir. Alıntılanan pasajda, Türkiye’deki modernleşme politikaları ve bunların topluma benimsetilmesine yönelik düzenlemeler, -olumsuz anlamıyla- oyun metaforu içerisinde ele alınmıştır:

“Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksiz de olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız. Ben, Hikmet VI, zamanında –yani Hikmet I olduğum sıralarda– bu oyunu ciddiye almış ve bütün oyunları heyecanla seyretmişim. Sonunda, kendi oyunumu, bütün bu oyunların dışında ve gerçek olarak yaşamağa karar verdim. İnsanlarımız, aynı piyesi yıllardır aynı biçimde oynamanın yorgunluğu ve gerçeğe bir türlü benzetememenin bezginliği içindeyken ben, bizlere bugüne kadar hiç yararı dokunmamış olan aklın –daha doğrusu, akıl olduğunu sandığımız akıl taklidinin– zincirlerinden kurtularak, bütün ülkeleri ve onların gerçek kişilerini içine alan büyük oyunun heyecanı içinde bulunuyorum.” (s. 350)

Hikmet’in, romanın başlıca izleklerinden olan Doğu-Batı ve akıl-duygu karşıtlıkları etrafında şekillenen manifestosunda, oyun kelimesinin, Türkiye’nin Batılılaşma sürecini yürüten ideolojik uygulamaları kasteden, negatif bir anlam yüklendiğini görmekteyiz. Hikmet’in, başarısız bulduğu bu uygulamalarla beraber, modernizmin getirdiği akılcılığa da karşı çıktığını görmekteyiz. Burada, oyun kavramı içerisinde sorunsallaştırılan Batılılaşma meselesine etrafında, hem bu ideolojilerin resmi uygulayıcılarına, hem de bu sürecin ortaya çıkardığı Batı kültürüyle yetişen aydın tipine karşı bir eleştiri yöneltilmektedir. Modernizmi ve akılcı felsefeyi dünyaya yayan Batı medeniyetinin, ülkemizdeki kötü taklitçiliği, oyunun taklit anlamıyla birleştirilerek, Türkiye, bir oyun yerine benzetilmektedir.

“Oyun yeri” metaforu, Atay’ın *Günlük*’te kullandığı, “biz çocuk kalmış bir milletiz” (s. 24), “çocuklar ülkesi” (s. 140) gibi ifadelerini hatırlatmaktadır.³⁷⁰

Aşağıda alıntılanan pasaja göre, oyun ile yalnızca çocukların ve şairlerin ilgilendiğini söyleyen Hikmet, çocukluğunda oyunlara giremediği için içinde kalan oynama arzusunu, yetişkinliğinde şairlerin ilgi alanına giren ikinci tür bir oyun olan edebiyatla telafi etmeye çalışmaktadır. Oğuz Atay’ın biyografik öyküsünde oyunun yeri hakkındaki bahis hatırlanırsa aşağıdaki alıntının, oyun kavramı üzerinden Oğuz Atay’ın çocukluğu ile yazarlığı arasındaki bağı açıkladığı görülecektir:

“Eskiden benim için, maşallah bu çocuğun ezberi kuvvetli, derlerdi. Evet, ezberliyordum. Çünkü çok dinliyordum. Söze karışmıyordum. Bir kenarda duruyordum. Oyunlara pek katılmıyordum. Çünkü oyun kahramanı olmak çok zordu. Herkes, düşmanları yeniyor ve vatani kurtarıyordu. Ben bu kadar güçlü değildim. Düşman bile olmayı beceremezdim. Çünkü düşmanların bile kendilerine göre kahramanları vardı. Oysa ben de oynamak istiyordum. Bir kenarda kendimi yetiştiriyordum; daha vakit var, diyordum. Çocukluğun biteceğini bilseydim, her ne pahasına olursa olsun oynardım; ben de hiç olmazsa ihanet ederdim. Beni bu yüzden küçümserlerdi, fakat oyuna da almış olurlardı. Neyse, bu mesele de ayrı olmakla birlikte, bildiğim şuydu ki, şairlerle çocuklardan başka bu meseleyle ilgilenen yoktu. (Bu sözü de kendim mi düşünmüştüm? Belki bir yerde okumuştum. Neyse, kendime yakıştırmıştım.) Ben bütün oyunların, çocuklukla birlikte sona ereceğini bilseydim, muhakkak oynardım işte: Haini oynardım, korkağı oynardım, fakat oynardım; kimse beni sahneden çıkaramazdı. Büyüyünce bu rolleri oynamak pek hoş olmuyordu. Neyse bu mesele de ayrıydı.” (s. 363)

Romanda çocukluğun, masumiyet, yaratıcılık gibi olumlu özelliklerine kıyasla, olumsuz anlamının daha baskın olduğunu görmekteyiz: Hikmet çocukları sevmediğini, onları çok aptal bulduğunu söylemekte (s. 421) ve yaptığı aptallıkları

³⁷⁰ Atay’ın, Batı özentisi ile hareket edip ortaya içi boş taklitten başka bir iş çıkaramayan kişilerle ilgili olarak söyledikleri, yukardaki alıntıyı destekler niteliktedir: “Taklit yani oyun. Batılı amcalara küfretseler de, gizlice -kendilerinden gizli- onlara benzemeye çalışan, felsefe filan vaziyetleri (...) çok acıklı.” (Atay, *Günlük*, s. 218.)

çocukluk olarak nitelemektedir: “Çocukluk ettim, öğretmenim: Ülkemizin sorunlarını çözdüğüm gibi, evliliğin içinden de kolayca çıkacağımı düşündüm.” (s. 115).

Hikmet Benol’un oyunları ile delilik çağrışımı yapan hâlleri arasında ilişki kurmak mümkündür. Delilik, toplumsal değerlerin, gündelik normların ve akıl/mantık sisteminin dışına çıkma özgürlüğü sağlaması bakımından, Hikmet’in oyunlarına temel hazırlayan unsurlardan biridir. Roman boyu Hikmet’in etrafını saran delilik atmosferi de çocukluk kavramı ile belirginleşir. Bilindiği gibi delilikle çocukluk arasında daima bir benzerlik ilişkisi kurulagelmiştir. Zira bazı akıl hastalıklarına sahip olan kişilerin çocukça davranışlar sergilemeye eğimli oldukları da görülmektedir. Romanda Hikmet’e, ne olduğunu kendisinin de bilmediği bir hastalıktan (ki bunun bir çeşit akıl hastalığı olduğu anlaşılmaktadır) dolayı, çevresi tarafından çocuk muamelesi yapıldığını görmekteyiz:

“Ergun’un iki yaşındaki oğlu, devirecek eşya bulamadığı için bir kenarda üzgün duruyordu. Hikmet, koltuğunda, hastalıktan yeni kalkmış biri gibi, yumuşak bir gülümsemeyle çevresine bakıyordu. Bilge, bir köşede Dumrul’la tartışıyordu. Hikmet de —hasta olduğunu unutup— tartışmaya katılıyordu bazen. Hayır, heyecanlanmamalıydı Hikmet. Oturup resim yapmalıydı mesela. Hemen Hikmet’in eline bir kâğıt kalem veriliyordu; Ergun’un oğluna da aynı biçimde davranılıyordu yaramazlık yaptığı zaman. Peki, Hikmet’in hastalığı neydi? Bilinmiyordu ya da yalnız Sevgi biliyordu.” (s. 244)

Akıllılık ve olgunluk ile delilik ve çocukluk arasındaki karşıtlık, romanda Doğu-Batı karşıtlığı üzerinden de ele alınmakta; Doğu’nun çocuksuluğu ve irrasyonalitesi, Batı akılcılığının karşısına konumlandırılmaktadır. Hikmet ile albay, katı akılcılığın karşısında, deliliğe bir alternatif olarak oyunlarını yaratırlar: “Allahtan bu ‘oyun’ sözünü icat ettiniz albayım; yoksa beni de Schlick ile birlikte kapatırlardı.” (s. 302)

Romanda Türk halkının çocuksu tabiatı, oyun metaforu üzerinden, ironik bir dille verilmektedir. Her ne kadar çocuksu bir millet, duygulu, masum olmak gibi olumlu sayılabilecek özellikler taşısa da; insanların belli gerçekleri görememesi, kritik durumları değerlendirememesi gibi çocuksu zaafı, ülkenin göstermelik ve yüzeysel bir modernleşme sürecine girerek egemen güçlerin elinde oyuncak olmasına neden olduğu için, burada çocukluk ve oyun, çift-değerli anlamlarıyla kullanılmıştır:

“Biz, her şeye hayret eden bir millet olduğumuz için albayım, sevinç ve şaşkınlıkla ellerimizi çırpıyoruz. Zaten biz her zaman alkışlarız. Beğensek de, beğenmesek de, oyumuzu versek de, vermesek de, her şeyi oyun sandığımız için durmadan ellerimizi çırpıyoruz. Ruhbilimciler de öyle söylüyor. Çocuk kalmak iyiymiş. Biz de iyi kaldık albayım; medeniyet bizi bozmadı. Oyun olarak, yalnız, salonda at yarışlarını öğrendik.” (s. 147)

Kötü oyun sembolüğü içerisinde verilen, dilin ve toplumsal sistemin donuk yapıları ile siyasal otoritelerin insan mühendisliği projelerini bozguna uğratma arzusu, Hikmet’i kurulu düzenin kurallarına savaş açmış bir oyunbozan, bir Don Kişot yapmaktadır. Hikmet’in oyunlarının gayesi, toplumsal düzen tarafından belirlenmiş oyunları yıkıp, yerlerine, bireyselliğini ortaya koyacağı yeni oyunlar kurmak ve bu oyunların içerisinde kendi öz benliğini bulmak olduğu için, bu kötü toplumsal oyunlar üzerine oldukça kafa yormaktadır. Hikmet, insanların hayatta üstlendikleri kimlikleri “rol” olarak nitelemekte ve birçok insanın kendisine uygun olmayan rolleri benimsediklerini düşünmektedir (s. 411). Kendilerine toplum tarafından yakıştırılan her rolü sorgusuzca benimseyen, verili düşünce ve davranış modelleriyle yaşayan kişisiz ve bir örnek kimseler, romanda, topluluk içinde birey olarak var olamadıkları için insan değil, yığın olarak ele alınmışlardır:

“Hüsamettin Bey, ümitsiz bir çabayla, insanları oradan oraya sürüyor, dağıtmaya çalışıyordu. Kalabalık, sessiz bir direnme gösteriyordu. Bazıları, itişmenin içinde, kendini kapının dışında buluyordu. Mahalle bekçisi Bekir Efendi kalabalığı yararak

püskürtmeğe çalışıyordu. Bekçinin önünden kaçan kalabalık, evin başka köşelerine yayılıyordu; başka odaların, koridorların kalıbına giriyordu. Cıva gibi oradan oraya kayıyor, taneleri bazen büyüyor, bazen küçülüyordu. Onu yakalamak, yerden toplayıp avuca almak imkânsızdı. Sokakta bekleyen polis memurunun çevresinde de tembel sinekler gibi dolaşıyorlardı; polis onları kolunun geniş bir hareketiyle dağıtıyor, onlar da yoğunluklarını bir an için, kaybettikten sonra tekrar aynı yerlere konuyorlardı. Sokakta ve evde meydana gelen küçük topluluklar, yavaş yavaş düzene giriyordu; her topluluğun bir önderi vardı. Bu önder kendisini izleyenlere durumu, kendi görüş açısından açıklıyordu. Bazen de önderler arasında küçük tartışmalar çıkıyor ve kazananın çevresindekiler hemen kalabalıklaşıyordu. Evdeki bazı eşya devrilmişti: Bunun olay sırasında ya da sonradan kalabalığın dalgalanması sonucu meydana geldiği sanılıyordu. Kesin durum belli değildi. Kalabalık da yapmış olabilirdi; çünkü eller çevredeki bütün eşyayı yokluyor, yerinden alıp inceliyordu.” (s. 464-65)

Yığının bir parçası olmayı reddettiği için onun dışına çıkan Hikmet, insanların aldatıcı oyunlarının karşısında, kendisini masum bir seyirci olarak görmektedir: “Oyunlarınızı heyecanla seyreden saf bir seyirci gibiydim.” (s. 144). O, insanın, sürünün bir parçası olup kişiliğini kaybettiği toplumsal yaşamın sahteliğinden kaçmış ve kendi öz benliğinin peşine düşmüştür. Her şeyin kurmaca/oyun olduğu bir dünyada kötü oyunlar oynamayı bırakıp, iyi oyunlar yaratmak, kendi benliğini keşfetmek istemektedir: “Ben kimdim ya da kimi canlandırıyordum? (...) (Evet, bilmiyordum kendimi.)” (s. 107).

Romanda samimiyetsiz ve klişe insan davranışlarını tanımlamak için toplumsal yaşamın bir sahne oyununa benzetildiği “theatrum mundi” felsefesinden yararlanılmıştır. Hikmet’in, tiyatronun kurallarını anlatırken kullandığı “Hayata dayanamayan her insan gibi yapılır oyunda: Mış gibi yapılır.” (s. 263) ve “Bizden de iyi bir oyun çıksın. Mış gibi yapmaktan usandım albayım.” (s. 411) ifadelerindeki “mış gibi yapma” edimi hayatın “gerçek”/samimi olmayan rolleri ile tiyatronun yapmacıklı doğası arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Nitekim romanın bir yerinde, tiyatronun sahteliğinden bahsedilerek, teatrallığın, bu abartılı ve sahte davranışları niteleyen olumsuz manasına işaret edilmektedir:

“SCHLICK: Hayır, böyle olmayacak. Beni nasıl duysun? Kim bilir nerede? (Masanın başına oturur.) En iyisi, ona bir mektup yazmalıyım. (Elini alnına vurur.) Allahım! Böyle bir gecede neler yapıyorum! Oysa, yarın sabah bu savaşta önemli bir payım olabilirdi.

TARİHİN SESİ: Zavallı Schlick, görünmeyen düşmanını Fransızların arasından seçseydi, ertesi gün yaman bir savaş verebilirdi. Ne yazık ki, başka insanlara duydukları tepkiden yararlanarak başarıya ulaşmayı yalnız sanatçılar becerebilmiştir. (Schlick yazar ve yazarken yüksek sesle okur.)

Hikmet, ‘Bu tiyatro sahte bir şey albayım,’ dedi. ‘İnsan, tek başına, yüksek sesle yazar mı?’” (s. 274)

Hikmet’in anlatı boyu sık sık tekrarladığı, Dostoyevski’nin yeraltı kahramanının gülüşünü anımsatan kötü gülüşü de, sahte sahne kahkahalarını çağrıştırmaktadır: Ha-ha. Romanda bir leitmotif haline dönüşen bu gülüş, Hikmet Benol’un benliğinin, küçük günahların olumsuzluğunu taşıyan parçasına aittir. Bir yandan da acıklı bir gülüştür bu [“ha-ha, sen güldüğüme bakma aslında ben ıstırap çekiyorum (...)” (s. 320)]; küçük kötülükleriyle yüzleşirken bile başkalarını suçlamaktan, kendine acıtmaktan vazgeçmeyen bir gülüştür.

Nurda Gürbilek’in, Oğuz Atay’ın ironisi üzerine söylediklerini bu acı gülüşte toplamak mümkündür. Gürbilek’e göre; “Atay, alay ettiği şeyi, (...) etrafına bir espri duvarı örerek, duygu cümlelerinin etrafını duygu parodileriyle örterek, başkalarından korur.”³⁷¹ Düşünürken insana anlamlı gelen şeylerin söze döküldüklerinde dilin ihanetine uğrayarak ucuzlaşmasından yakınen Hikmet, bayağı duygusallıklara dönüşen acılarına, herkesten önce kendisi saldırarak gülünç duruma düşmekten korunmaktadır:

“Biliyorum doktor, en çok merak ettiğin organdır kalbim. Onun bana ait olduğunu söylüyorlar doktor. İşte buna dayanamıyorum. Ayrıca, bu kadar çok parça içinde artık ‘Ben’ diye bir şey söz konusu olabilir mi? Hepsi dışarıdan alınmadı mı bunların? Peki o

³⁷¹ Gürbilek, “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”, **Yer Değiştiren Gölge: Denemeler**, s. 44.

halde ben kimim? Hangi parçamın esiriyim? Kalbimin esiri. Ha-ha.” (s. 336)

3.2.7. Dil ve Üslup Oyunları

Dilin, doğası gereği temeli kaygan bir yapıya sahip olduğundan ve bu nedenle dilin her bir kullanımının bir dil oyunu olarak adlandırıldığından daha evvel bahsetmiştik. “Dil oyunları” söylemi, dilbilimde dilin genel geçer özelliklerini tanımlamak üzere kullanılan bir ifade olmakla beraber, toplumun kalıplaşmış yapılarından biri olan dilin alışıldık, sıradan kullanımlarından farklı şekillerde düzenlenişi ile yaratılan dil oyunları da, romanda dilin kemikleşmiş, yapaylaşmış kalıp ve sistemlerine bir saldırı olarak işlevselleştirilmektedir. Oğuz Atay, dilin bu sıradan ve mekanikleşmiş yapılarından özgürleşmek, kendi dilini yaratmak ve kendine özgü bireyselliğini ifade edebilmek adına dille oynayarak onu öznelletirmeye çalışır.

Bununla beraber dil üzerinde oynanan oyunlar, dilin nedensizlik ilkesinden kaynaklanan kaygan zeminini, yetersizliğini ve oyunsu doğasını da ifşa etmektedir. Romandaki, espri kapsamında değerlendirebileceğimiz kelime oyunlarını ve Oğuz Atay’ın -çeşitli taklit türlerinin romandaki en yaygın karşılığı olan parodi de dahil olmak üzere- hemen bütün mizahi söylemlerinin omurgasını oluşturan ironiyi, dil ve üslup oyunları arasında ele alacağız. Ayrı ayrı başlıklara girmeden önce *Tehlikeli Oyunlar*’da dil ve üslup oyunlarının içerdiği eleştirel mesafe ile gülünç etkinin yöneldiği amaçlar üzerinde durmamız gerekmektedir.

Oğuz Atay, bireysel ve toplumsal meseleleri olan ve bunları anlatmak isteyen bir yazardır. Ancak yöneldiği edebiyat tarzı, didaktik anlatı geleneğinin tam karşısında konumlandığı için, eserlerindeki içeriği bambaşka bir formatla aktarmayı seçer. Her şeyin en doğrusunu bilen kendisiymiş gibi okuyucuya akıl veren öğretmen-yazar tavrı yerine, meselelerini, anlatıdaki biçimin içerisine yedirerek ortaya seren modernist yazar tavrını tercih eder. Neyin, nasıl olması gerektiğini anlatarak değil; nasıl olduğunu göstererek ortaya seren bir tavidir bu. Romanda

gösterme yönteminin ve biçimciliğin baskın olma nedenlerini de yazarın bu tavrıyla birlikte düşünmek mümkündür.

Romandaki eleştirel tavrın, yazarın sözcüsü konumundaki başkahramana yüklendiğini söylemek mümkündür. Toplumsal yaşamın içerisinde kalıp haline gelmiş her türlü gelenek, söylem ve davranış biçimine karşı protest bir tavır sergileyen Hikmet Benol'un dil üzerinden kurduğu oyunlar, dilin otomatikleşmiş ifadelerini yaratan söz sanatları ve deyimlerden edebiyat geleneklerine, resmî tarih yazıcılığından bürokrasi diline kadar uzanmaktadır. Dil ve üslup oyunları başlığı altında ele alınan bütün yöntemler, dil üzerinde oyunlar oynayarak, meselelerin metnin biçimsel yapısı içerisine gizlenmesini sağlamakla beraber, anlamı doğrudan ileten sözün başaramadığı şeylerin başarılmasını da sağlamaktadırlar.

Bu söz oyunlarının her biri, eleştirel tavır ile gülünç etkinin ortak bir paydada buluşmasından doğmaktadır. Burada öncelikle, fikrin, nükteli bir söylemle ambalajlanarak, kendisine karşı oluşabilecek eleştirel tavrı engelleme amacından söz etmek gerekir. Freud, -espri, kişiyi mantığın çocukluk evresindeki oyun havasına soktuğu için- güldürü ambalajının, kişideki eleştiri güçlerini kandıracağını düşünmektedir. Ona göre, eğer “bir espri bizi güldürmüştü, içimizde, eleştiri için en uygunsuz ortam oluşmuştur.”³⁷²

Gülme duygusunun yarattığı anlamsızlıklardan doğan haz, eleştirel akli adeta devre dışı bırakmaktadır. *Tehlikeli Oyunlar*'da da benzer şekilde, gülünç malzemenin, metindeki eleştirileri ambalajlayarak gizlemek ve karşı eleştiriye engellemek için, okurda gülme eylemi ile ortaya çıkan manipülatif bir haz duygusu yarattığını söylemek mümkündür. Bununla birlikte gülme, kişiyi altından kalkamadığı durumlar ve baskılar karşısında rahatlatıp, oyunun ve mizahın sağladığı özgürlük ortamına kavuşturan temel eylemlerden birisidir.³⁷³ Yıldız Ecevit, gülmenin

³⁷² Freud, *Espriler ve Bilinçdışı ile İlişkileri*, s. 163.

³⁷³ “Şimdi son yıllarda çoğumuz gülmenin özgürlükle yakın bir bağı olduğundan söz etmeye yatkınız. İnsanın gülme sayesinde yasakların basıncından kurtulduğunu, resmi düzene kafa tuttuğunu, yalnız dış sansürücü karşısında değil, o ‘büyük iç sansürücü’ karşısında da özgürleştiğini söylerken şüphesiz haklıydı Bahtin. (...) Adorno’nun deyişiyle ‘gerçekliğin insanlara dayattığı hunhar ciddiyetin’ baskısını bizden çok daha fazla hissetmiş Atay’ın oyunculuğunda da böyle bir özgürlük arayışının izleri vardır. Gerçekten de Atay’ın yapıtları ‘tanıklık ettikleri hoyrat dünyanın üstünde sırf başka bir sahne’ gibi açıldıkları için bile bir özgürlük alanını temsil ederler. Acıdan söz ederken bile oyunu

bu özgürleştirici niteliğini yabancılaştırma estetiği ile ilişkilendirmektedir: *gölmece* ögesi, okuru özgürleştirmek isteyen, onun kendi yorumunda bağımsız olmasını sağlamayı amaçlayan *yabancılaştırma* estetiğinin bir yapıtaşdır.³⁷⁴

Atay'ın nükteli üslubunun bir diğer motivasyonu ise, gülmenin, eleştirel söylem içeren herhangi bir ifadeye ihtiyaç duymadan, kendi başına eleştirel bir tavır ifade edebilmesidir. Gölme, yalnızca bir eylem olarak bile bir yargılama ve cezalandırma unsuru olarak iş görebilir. Zira bir şeye güldüğümüz zaman o şeyin gülünç olduğunu kabul etmiş oluruz. Oysa esprili olmayan ciddi bir dil ile güldüğümüz şeyin saçmalığı anlatılıyor olsa, bizim bu yargıya katılmama şansımız olabilir. Fakat güldüğümüz anda alaycı bir zekanın tuzağına düşmüş ve onun alay ettiği şeyin gülünçlüğü hakkındaki fikre ortak olmuş oluruz. Bergson, toplumun, gülmenin bu yüksek gücünü, insanın katılaşı, mekanikleşen yönlerini cezalandırmak için kullandığını söylemektedir. Bu cezalandırılmanın en önemi nedeni ise dalgınlıktır. Bergson, insan zihninin temel özelliğini “dalgın olmama hali” olarak niteler ve dalgınlığın insanı mekanikliğe, nesneleşmeye götürdüğünü ifade eder.³⁷⁵

Canlı bir insanın cansız bir mekanizma gibi görünmesine neden olan otomatizm, insanı katı bir nesneye benzetir ki, bu katılık insanın doğal yapısına ters

devreye soktuklarından, dünyayı sırf acıdan yapılmış bir yer olarak görmeye direndiklerinden, acıyı hayatın temeli, dünyanın kurucu ilkesi saymaya razı olmadıklarından, kederli içeriklerden söz ederken bile sözcüklerle oynamanın verdiği çocuksu hazzı yeniden yaşamamıza izin verdiklerinden, yani gerçekliğin dayattığı acılar karşısında kolay kolay yaralanmayabilecek keyifli bir mizacın olabileceği umudunu korudukları için, sırf bu özellikleriyle bile özgürlükle yakından ilişkilidirler.” (Gürbilek, *Mağdurun Dili*, s. 63-64.)

³⁷⁴ Ecevit, *Ben Buradayım*, s. 274.

³⁷⁵ “Peki ama bu mekanik düzeneğe niçin gülüyoruz? Bireyin veya topluluğun hikâyesinin bir noktada bize iplerle, zembereklerle veya dişlilerle oynanan bir oyun gibi görünmesi kuşkusuz tuhaftır, fakat bu tuhaflığın özgül niteliği nereden gelmektedir? Niçin gülünçtür? Daha önce farklı farklı şekillerde karşımıza çıkmış bu soruya yine aynı cevabı vereceğiz. Arada sırada fark edebildiğimiz, insani vakaların canlı sürekliliği içine yabancı bir cisim gibi sokulmuş bu katı mekaniklik, bizim için özel öneme sahiptir; zira o, hayatın dalgınlığına benzer. Olaylar kendi akışlarına karşı sürekli duyarlı olabilseler, tesadüfler, karşılaşmalar, başa dönmeler olmazdı; her şey ileriye doğru akar ve sürekli geliştirdi. Ve insanlar hayata daimi bir dikkat gösterse, ötekilerle ve kendimizle sürekli temas halinde kalabilsek, içimizdeki hiçbir şey, iplerle veya zembereklerle işliyor gibi görünmezdi. Gülünçlük, kişinin şeye benzerliğinin açığa çıktığı boyuttur; insani olayların bizde katıksız bir mekaniklik, otomatizm, yani cansız hareket izlenimi yaratan tarafıdır. Bu yüzden de gülünç derhâl düzeltilmeyi, ıslah edilmeyi bekleyen bireysel ya da kolektif bir kusuru ifade eder. Gülme bu düzeltmenin, bu ıslahın ta kendisidir. Gülme insanlar ve olaylardaki özel bir tür dalgınlığı öne çıkartan ve cezalandıran bir toplumsal jesttir.” (Bergson, *Gölme*, s. 58.)

olduğu için gülünç bir etki yaratmaktadır. Davranışları yapay ve anormal bir hal alan insan, toplumsallık işlevini yitirir ve toplumsal bütünlüğe zarar verecek bir uyumsuzluk yaratmış olur. Nitekim toplum, bu aykırılıktan ve acayiplikten korkarak otomatik bir varlık durumuna düşen kişiyi gülmeyle cezalandırır ve ıslah eder. Bergson, toplumda gülünç etkisi yaratacak olan katılığın, insanın karakterinde, zihniyetinde, vücudunda ve hatta kendini kalıplaşmış ifadeler ve basmakalıp cümlelerle ifade eden bir kişinin dilinde dahi olabileceğini söylemektedir. Bu “kalıplaşmış”, “mekanik” davranışlara neden olan şey ise dalgınlıktır. “Bu yüzden dalgınlık özünde gülünçtür.”³⁷⁶

Tehlikeli Oyunlar’da, dil, kişi veya eylem düzeyinde kalıp hale gelmiş olan şeylerin gülünç duruma düşürülmesi ile Bergson’un gülme kuramı arasında ciddi benzerlikler bulmak mümkündür. Hikmet de, gülmenin cezalandırıcı etkisini, Bergson’un açıkladığına benzer bir amaçla; katılaşıp, kalıplaşmış ve bireyselliğini yitirmiş olan toplumsal olgu ve eylemleri tenkit etmek amacıyla kullanmaktadır. Hikmet’in, hesap sormak istediği ne varsa gülünç duruma düşürerek ona itibar kaybı yaşatırken bir yandan en büyük korkusunun da gülünç duruma düşmek olduğunu görürüz. Hikmet, adeta Bergson’la bir görüş birliği içerisinde, bu tehlikeyi yaratan sebebin dalgınlık olduğunu ifade etmektedir. Bu nedenle, dalgınlığa düşüp hata yapmaktan korkar. Alay ettiği kalıplaşmış, mekanikleşmiş yaşam tarzına kendisi de - geçmişte olduğu gibi- yenilmemek için her hareketini ince ince düşünüp hesaplamaya çalışır:

“Bütün kötülükler dalgınlıktan çıkıyor. İnsan nerede olduğunu, ne yapmakta olduğunu her an bilmeli. Mesela ben şimdi kahvedeyim, bunu uzun uzun düşündüm, Hikmet sen kahvedesin dedim kendime, çayını içtin dedim, parasını ödeyeceksin dedim. (...) Bütün kötülükler hazırlıklı olmamaktan doğuyor. İlerisi için çok hesap yapmamalısın. Hesap yapmağa alışmamalısın. Bütün kötülükler alışkanlıklardan doğuyor. İnsan acele etmeden kendini seyrederse, alışkanlıkların kölesi olup olmadığını görebilir.” (s. 400)

³⁷⁶ A.e., s. 73.

Hikmet'in yoğun olarak hissettiği gülünç duruma düşme korkusu tam da Bergson'un kastettiği türden toplumsal bir cezalandırmadır. Kalıp davranışlar sergileyen, birey kimliğini kaybetmiş kişiler toplum nezdinde gülme jestiyle cezalandırıldıkları için henüz kendi öz benliğini inşa edememiş olan Hikmet de gülünç durumlara düşme korkusu yaşamaktan kurtulamamaktadır:

“Durum, endişe verici bir biçimde ilerliyordu. Bir arkadaşlık havası, gittikçe ortalığı sarıyordu. Neredeyse dertleşilecekti. Eşya da yardımcı olmuyordu; daha değişik bir dekor ne iyi olurdu. Tül perdeler-krem rengi güneşlikler ‘kompozisyonu’ yerine, mesela hiç olmazsa yeşil-gri ‘armonisi’ ...Sehpalar, camlar, camlı kitaplık, bir sehpa daha, (ya ‘ağır’ halı?), sehpa örtüleri – anne baba zevki... ‘Ne güzel devetabanları,’ dedi ilgisizce. ‘Efendim?’ dendi gülünerek. ‘Kauçuk da olmalıydı. Küçük çapta imalâta geçilebilirdi: Silgi, çorap lâstığı filân.’ İşte gülüyor. Hayır, gülünmemeliydi; güldürmemeliydin.” (s. 138-39)

Hikmet Benol'un roman boyu tekrarlanan “ha-ha”ları ise, daha önce belirttiğimiz üzere, başkaları tarafından gülünç duruma düşürülmekten korunmak için, onun herkesten önce kendi kendine gülmesidir. Bununla beraber bu “ha-ha”larda kendi gülünçlüğünü fark eden bir kabullenme [“Gül Palyaço: Ha-ha.” (s.100)] ve kendisine gülerek toplum adına kendini cezalandırma niyeti bulunduğunu düşünmek de mümkündür. Nitekim Hikmet'in “ha-ha”larında, kendisini küçümseyen, komik duruma düştüğünü fark eden bir tonlama, özyıkıcı bir tavır fark etmemek mümkün değildir.

“Buyrun yüzbaşım! Bana, iki tane daha, eğilengösterenbacaklarınabakma günahı yaz. İki omzumuza, paşa apoleti gibi konmuşlar albayım. Yaz bakalım: Suçumuz sevmek. İşçi tayyaresine mi binmişiz? Hayır. İşçi tayyaresi soğuk olur albayım; yolda bozulmasınlar diye tedbirmiş. Ha-ha. Günah meleği! Her ‘ha-ha’ için, ikivirgüldört günah yaz da aklın karışsın. Arif Beyi de yaz: Dört numaralı ata yirmi beş kuruş. Sivas ekibine de yeni bir şişe açın; bir taneyle bir şey anlamıyorlar. Ortalık Mahşer gibi kalabalık. Apokalipsin Dört Atlısı, ha babam

koşturuyor. Yedi numara kazandı. Olamaz; dört tane atlı vardı. Onlar da kanatlanarak mahşere uçmuşlardı. Sen de uçma diye kopardım kanadını. Pirzolar kimin? Onları KITLIK yiyecek Kirkor. Arkadan da ÖLÜM geliyor, onun arkasından KITLIK geliyor; arkadan Asmakabakçı geliyor. Zavallı Asmakabakçı! Sen de gel bakalım. Gel, şöyle dur. Kim bilir ne kadar yanmıştır canınız. Bu kıralların kaprislerinden de illallah! (Herkes sana gülüyor, sözlerine değil.)” (s. 145-46)

Hikmet, kendisine gülünen toplum düzenini terk ederek, bu kez kendisinin bu düzene gülebileceği, alaycı söylemlerle tenkit edebileceği bir oyun dünyası kurmuştur. Zira gülme, bir üstünlük göstergesidir. Hikmet, “gerçek” hayatta altında ezildiği ne varsa, oyun/hayallerinde bunların intikamını almak üzere hepsini gülünç duruma düşürmekte; içinde yaşadığı dünyanın abesliğinden kurtulmak, onunla arasına bir mesafe koymak için, sığındığı oyun evreninden, arkasında bıraktığı dünyaya gülmektedir. Hikmet, toplumda kendisine gülündüğü için “gayri ciddiye” (s. 21) alındığını, yani ciddiye alınmadığı hissederek, kendini ciddiye alabileceği bir oyun dünyası kurmuş ve burada albayı icat etmiştir:

“Hayır, dağılmamalıyım. İnsan bir şeyi ciddiye almalı. Bir kadın arkadaşım vardı, bir gün benim gibi piyano meselesinden heyecanlanıp tırnaklarını kesmişti hemen. Fakat piyanoyu bıraktı sonra; çünkü kendini ciddiye almıyordu. Böyle bir şeye hakkı olduğuna inanamıyordu. Tırnaklarını kestiği halde kendini ciddiye almadı. Fakat, belki de bu yüzden heyecanı, ciddi insanlarınkinden daha güzeldi. Neyse. Albayımla ben kendimizi ciddiye alıyorduk. Otuz yedinci ve en önemli ilkemiz buydu. Evet, biz kendimizi ve bunları düşünen aklımızı ciddiye alıyoruz. Çünkü bütün ilkelerimizi aklımıza dayandırıyoruz. Çünkü en büyük hazinemiz aklımızdır. Bunu unutmadıkça, mantığımızı da sağlam tuttukça, onun üzerine her şeyi kurabiliriz. Piyano da çalabiliriz, atletizm de yapabiliriz.” (s. 416-17)

Zihinsel açıdan topluma entegre olabilecek kadar uyanık olmayan kişi, dikkatsizliği sonucu otomatik davranışlar sergiler ve kendisini toplumdan yalıtılmış olur. Hikmet’in başına gelen son da bu olmuş ve topluma ayak uyduramamasının

neticesinde, bir çeşit yabancılaşma yaşayarak kendisini toplumdan izole etmiş ve hayalî oyun dünyasına sığınmıştır. Fakat bu izolasyon ve onun mecburi sonucu olan yalnızlık, Hikmet'te gönüllü bir tercihten ziyade bir mecburiyet ve terk edilme hissiyatı yaratmaktadır:

“Hikmet, ‘Yalan söylüyorsunuz, günlük işlerle oyalanıyorsunuz, gerçeklerden kaçıyorsunuz!’ diye herkesin arkasından bağıyordu. Onlar da, daha önce alınmış olan gizli bir karar uyarınca, bu sözleri duymamış gibi yaparak, aynı biçimde ve hep birlikte gülümsüyorlardı. ‘İşte hepiniz gittiniz!’ diye bağırdı Hikmet sonunda. ‘Cehenneme kadar yolunuz var!’

Hüsamettin Bey kapıdan başını uzattı. ‘Ne var Hikmet, oğlum?’ diye sordu. ‘Biriyle kavga mı ediyorsun?’ ‘Beni yalnız bıraktılar albayım,’ diye dert yandı Hikmet. Albay, Hikmet’in başını okşadı: ‘Üzülme oğlum, ben varım. Bu yetmez mi sana?’” (s. 447)

Hikmet inzivaya çekildiği gecekondu muhitinde, kendisini dışlamış ve gülünç duruma düşürmüş olan toplumda otorite kurmuş olan kurumlar, değerler, anlatılar ve dahi toplumun baştan aşağı bütün bir yaşam tarzı ile alay ederek, bir yandan kendisine yaşatılanların intikamını alacak, bir yandan da geçmişiyile hesaplaşacaktır. Geçmişinde bu düzene ne şekillerde ortak olmuş olduğunu, alay ettiği bu mekanik ve ruhsuz toplumsal sistemin kendi benliği üzerindeki yozlaştırıcı etkilerini görüp onlardan kurtulmak; böylece kendini bir birey olarak var edebilmek, Hikmet’in kendini gerçekleştirmek yolundaki en önemli adımları olacaktır. Bu nedenle, dilsel düzlemde, toplumdaki bütün abeslikleri, saçmalıkları ortaya çıkarıp, bunlardaki fark edilmeyen gülünçlükleri gösterebileceği oyunlar kurgulayıp durmaktadır. Amacı, katı, sahte ve kötü olan dış dünya oyunlarını; özgür, yaratıcı ve bireysel niteliklere sahip olan iç dünya oyunları ile itibarsızlaştırmak, yıkmak ve yapı-sökümüne uğratmaktır.

Metindeki mizahi tavrın bir diğer yüzünü, gülmenin kişide yarattığı hazla gelen rahatlama duygusu ile açıklayabiliriz. Gerçeğin acılığına ve üzüntülerin yoğunluğuna dayanamayan Hikmet Benol’un, içindeki duygusal yükün ağırlığından

kurtulmak için bulduğu bir yoldur gülmek. Romanda Hikmet’e oldukça benzer bir karakter olarak çizilen Selim Bey’in hayat karşısındaki tutumu, Hikmet’in mizaha duyduğu ihtiyacın nedenini de ortaya koyar: “Acıklı olaylar karşısında garip bir tutukluğu vardı Selim Bey’in: Üzüntüleri ancak mizahla teselli edebiliyordu.” (s. 201) Gülmenin bir diğer etkisi ise kendisine gülünen kişi/şeyde yarattığı itibar kaybıdır. Hikmet’in esprili üslubunun asıl amacı, mizah yapmak değil, kültürel yargıları sekteye uğratarak toplumun saygı duyduğu meta-anlatılara, kurum ve değerlere olan inancı sarsmaktır.³⁷⁷

Romanın tematik düzleminde, modernizm ideolojileriyle gelen akılcı düşünce sistemlerine karşı oldukça yoğun bir tepki görülmektedir. Oyun ve güldürü, içeriklerinden bağımsız olarak, kendi mantık dışı doğaları itibarıyla da bu tepkinin bir devamı olarak görülebilir. Romanda oyunun, insanın irrasyonel tabiatını vermek gibi bir işlevi olduğundan daha önce bahsetmiştik. Benzer bir etki, romandaki gülünç içerikte de bulunabilir. Zira insanı güldüren, saçma ve şaşırtıcı olduğu için anlamlandırmakta güçlük çektiği şeylerdir. Mantık, eleştirel yargı ve baskılamanın, esprinin savaştığı güçler olduğunu ifade eden Freud, gülünç sürecin anlam ve anlamsızlık arasındaki karşıtlıktan türediğini ifade etmektedir.³⁷⁸

Esprî yaptığımızda “[b]ir söze bir *anlam* yükler ve mantıksal olarak hiçbir anlamı olmayacağını biliriz.”³⁷⁹ Freud’a göre saçmalıktan alınan haz, insanı eleştirel akıl yürütmenin baskısından korumaktadır. Henüz eleştirel aklın gelişmediği çocukluk evresinde saçmalık hazzını oyunla sağlayan insan, yetişkinlik dönemlerine gelip de utanç ve saygınlığın ketvurması ile saçmalama özgürlüğünü kaybettiğinde, bu hazzı şaka ve esprî vasıtasıyla yeniden elde etmeye çalışacaktır. Freud, bu nedenle esprîyi “gelişmiş oyun”³⁸⁰ olarak nitelese de, “[s]açmalığı yeniden ortaya çıkarmanın

³⁷⁷ “Komedi üzerine yazarlar, komikliğe genellikle bir unutmaya isteğinin eşlik ettiğini söyler; insan unutmak için dalga geçer, geçmişin yükünden kurtulmak için alay eder, der. Öyleyse komedi, o zamana kadar belli bir mesafeden bakılan, insanda korku uyandıran büyü nesneyi sıradanlaştırmak, büyüü bozmak, baskı ve korku kaynağı olan resmî düzeni askıya almak, geçici bir özgürlük alanı yaratmak demektir. Bir zamanlar korkulan ya da saygı duyulan şeye gülmek, güleni rahatlatarak; kutsal olandan, yasaklamalardan, geçmişten özgürleştirecektir.” (Gürbilek, “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”, **Yer Değiştiren Gölge: Denemeler**, s. 27)

³⁷⁸ Freud, **a.g.e.**, s. 169.

³⁷⁹ **A.e.**, s. 44.

³⁸⁰ **A.e.**, s. 210.

ve ondan haz üretmenin başka yolları da vardır: Karikatür, abartma, parodi ve taklit onları kullanır ve gülünç anlamsızlığı yaratır.”³⁸¹

Pragmatik akıl ile açıklanması mümkün olmayan bir durum, espri ile oyunun mantıkdışı doğasını ve bu ikisi arasındaki benzerliği oldukça açık bir şekilde göstermektedir. Nitekim, her iki olguda da, pragmatik akla göre “saçma” olan ortak bir durum söz konusudur: Doğrudan elde edilmesi mümkün olan bir hedefe ulaşmayı güçleştirecek engeller üretmek. Espride *anlama*, yarışma türünden bir oyunda ise hedefe ulaşmada, daha kolay olan yolun seçilmemesinin ardında yatan amaç, mücadele eğlencesinin ve engeli aşmaktan doğan hazzın elde edilmesi için işleri daha uğraştırıcı ve karmaşık bir şekle sokmaktır. Bernard Suits’in “Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.”³⁸² şeklindeki tanımı ile Freud’un, esprilerin bir sonucu olarak gördüğü, fark etmenin ve fark etme eylemi sonucu ortadan kaldırılan engelleri aşmanın hazzı ile ilgili söylemlerinin örtüştüğünü görmekteyiz. Freud’a göre espri, “garip bir biçim olup anlaşılması en kolay anlatım değildir.”³⁸³ Zira esprili ifadelerde anlama ulaşma dolambaçlı yollardan gerçekleşmekte, espriler, doğrudan verdikleri anlamın ötesinde bir anlama işaret etmektedir.³⁸⁴

Böylece, oyun ve esprinin doğasında var olup da rasyonel mantıkla açıklanması mümkün olmayan ortak bir özelliği görmüş olduk. Birbiriyle ilişkili olduğunu gördüğümüz bu her iki olgunun da, modernizmin aklı kutsayan düşünce yapısının tenkidine yönelik bir temaya sahip olan *Tehlikeli Oyunlar*’ın yapı taşları olduğunu ve bu temanın biçimsel düzlemde de sürdürülmesine olanak sağladığını iddia etmek mümkündür. Zira oyun ve espri gibi gündelik hayatın mantığına uymayan olguların, romanda bu derece ön planda tutulmuş olması; pragmatizm, rasyonalizm, realizm, pozitivizm gibi akımlar etrafında, hayatı ve insanı matematik

³⁸¹ A.e., s. 207.

³⁸² Suits, *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*, s. 56.

³⁸³ Freud, *a.g.e.*, s. 49.

³⁸⁴ “Bir kasıtlı espri olgusunda haz, başka bir biçimde ulaşılması gerçekleşmeyecek olan bir amaca ulaşılmasından ileri gelir. Böyle bir doyumun haz kaynağı olduğu konusunda başkaca bir şey söylemeye gerek yoktur. (...) Burada iki durumun ayırt edilmesi gerekir. Bunlardan daha basit olanı, amaca ulaşılmasına espri ile yıkılan bir dış engelle karşı durulduğu durumdur.” (Freud, *a.g.e.*, s. 149.)

akılla değerlendiren Batılı dünya görüşlerine karşıt bir tavra işaret etmektedirler. Romanda, dilin yapısal özellikleri üzerinden sağlanan tasarruflarla gerçekleştirilen kelime oyunları, taklide dayalı alaycı söylemlerin romandaki en geniş kapsamlı başlığına işaret eden parodiler ve bütün bu söylem biçimlerinin eleştirel bir ton kazanmasını sağlayan ironik üslup ile, modern toplumun ikiyüzlülüğüne ve insanları bu hale getiren sisteme karşı, dil/üslup düzleminde büyük ve yıkıcı bir oyun oynanmaktadır.

Romanın, bu alaycı ve yapı-sökücü tavrıyla postmodern düşünceye yaklaştığını söyleyebiliriz. Toplumda otorite kurmuş kurumlara ve değerlere olduğu gibi kendisine bir iktidar alanı kurmuş olan metinlere de tepkili olan postmodern düşünce, bu metinleri alaylı bir şekilde taklit ederek, onların içini boşaltmakta; hem geleneğin hem de modernizmin iktidar alanlarını yıkmaktadır. *Tehlikeli Oyunlar* romanında da türlü ironi yöntemleriyle eğitim, devlet, tarih, askeriye gibi modernizmin öne çıkardığı sosyal olgu ve kurumlar sarsılırken, edebiyatımızda belli dönemlerde otorite kurmuş olan, Abdülhak Hamit Tarhan ve Namık Kemal gibi isimlerin eserlerine yapılan göndermelerle bu kişilerin ve temsil ettikleri edebî anlayışların saygınlığı da sarsılmış olur. Sonuç olarak romanda, dil ve üslup üzerinden oynanan türlü oyunlarla, dilin ve modern toplum düzeninin katılmış yapılarının çatırdatılmasına çalışıldığına; geleneksel yahut modern, bütün meta-anlatıların güvenilirliklerini yitirdiklerini göstermek üzere, bu dilsel oyunlarla sağlanan gülünç etkinin cezalandırıcı ve yıkıcı gücünden faydalanıldığına kanaat getirmek mümkündür.

3.2.7.1. Kelime Oyunları, Espriler

Romandaki kelime oyunlarının büyük bir çoğunluğu bileşik sözcük türetme oyunlarıdır. Bu kelime oyunları, oyun kelimesinin, ikili ve toplumsal ilişkilerdeki çıkarıcı, sahte ve samimiyetsiz davranışları anlatmak için yüklendiği olumsuz bir anlamı açığa çıkarmaktadır. Eric Berne’ün insan davranışlarının psikolojik temellerle açıklandığı ve “transaksiyonel oyun analizi” adını verdiği bir sosyal ilişki kuramı

geliştirdiğinden daha evvel bahsetmiştik. Bu kuramda *oyun* olarak adlandırılan şey, kişilerin bilinçdışı davranış kalıplarıdır. Kitapta bu kötü oyunlar (bad games), esprili bir dille “bak, bana neler yaptırdın”, “ben sadece sana yardım etmeye çalışıyorum” gibi, bu davranış kalıplarını özetleyen günlük ifadelerle tanımlanmıştır.

Oğuz Atay, *Günlük*’te Hikmet’le Sevgi’nin birbirlerine “kötü oyunlar” oynadıklarını söyler.³⁸⁵ *Oyunlarla Yaşayanlar* için aldığı notlardan birinde bu kötü oyunları şöyle örneklemektedir: “Nine kocasına karşı çıkamadığı için hırsını Cemile’den çıkarmış, kocası ölünce evlenmemiş: Kötü oyunlar.”³⁸⁶ Atay’ın kötü oyunlar diye nitelediği bu durum, Berne’ün çalışmasında tanımlanan psikolojik oyunlara güzel bir örnek oluşturmaktadır.

Oğuz Atay, *Günlük*’te Berne’ün çalışmasına ilişkin notlar almış ve onun oyun diye adlandırdığı davranış modellerini, “Oyun, 'görünür' karşılıklı ilişkinin 'ruhsal' ilişkiyle birlikte ve çelişik durumda var olmasıdır (Berne).” ifadesiyle tanımlamıştır. Berne’ün dürüst ve samimi olmayan ilişki modeli için kullandığı oyun kavramı, Atay’ın birden çok eserine ilham vermiştir.

Atay, *Günlük*’te *Oyunlarla Yaşayanlar* için taslak bir metin hazırlarken Berne’in terminolojisinden yola çıkarak, bireysel-kişisel ve sosyal-toplumsal alanlardaki oyunları sınıflandırdığı bir tablo çizmiştir.³⁸⁷ Bu tablodaki, “Kültür çorbası”, “Çocuklar ülkesi” (sosyal seviye); “Bana çok yazık oldu”, “Herkes oyun oynuyor”, “Ölümlle oynanmaz” (kişisel seviye) gibi oyunlar ve bu oyunların temalarından; “Ülkede kültür kargaşası”, “İnsanlarımız oynuyor” gibi başlıklar, *Tehlikeli Oyunlar*’ın, ve hatta Atay’ın hemen bütün eserlerinin temel izleklerini vermektedir. Berne’ün “vakit geçirme oyunları”nın *Tutunamayanlar* kahramanı Selim Işık’ta karşımıza çıkmasından da (“Vakit geçirme oyunları oynuyoruz.”³⁸⁸) anlaşılacağı üzere, Eric Berne’ün kuramı, Atay’ı oldukça ilgilendirmiş ve onu birden çok eserinde bu kuramdan yararlanmaya yönlendirmiştir.

Oğuz Atay’ın sıradanlık ve sahtelikle suçladığı toplum hayatına, bilhassa burjuva yaşamına karşı tepkisi, hemen bütün eserlerinde olduğu gibi *Tehlikeli*

³⁸⁵ Atay, *Günlük*, s. 14.

³⁸⁶ A.e., s. 116.

³⁸⁷ A.e., s. 124.

³⁸⁸ Atay, *Tutunamayanlar*, s. 40.

Oyunlar'da da karşımıza çıkmaktadır. Buna göre, insana toplum tarafından dayatılan roller, kalıp düşünce ve ifadeler, içi boşalmış değerler, yapaylaşmış davranışlar kişiyi birey olmaktan uzaklaştıran kötü oyunlardır. Bunlara bir de, Berne'ün tehlikeli senaryolara yol açma ihtimalinden söz ettiği bilinç dışından güdülenen psikolojik oyunlar eklenir. Ezbere yaşam biçimi, insanın kendi benliğini ortaya koymasına, seçimlerinde özgür olmasına ve yaratıcılığını ortaya çıkarmasına engel olur.

Tehlikeli Oyunlar'da, kaybedilen benliği yeniden inşa etmek adına, insan yaşamındaki bütün öğretilmiş değerler ve sosyal ilişkilerde oynanan kötü oyunlar ifşa edilmektedir. Romanda ikiyüzlü ve yapmacıklı insan ilişkilerini anlatmak için Berne'ün psikolojik oyun isimlerine benzer veya aynı mantıkta türetilmiş bileşik kelime grupları kullanılmaktadır. Atay, “games ve plays”³⁸⁹ dediği oyunlardan birincisi ile bu bileşik söz öbeklerini, ikincisi ile romanda piyes/senaryo şeklindeki oyunları; romanda bu şekilde kaleme alınmış bölümleri kastetmektedir.³⁹⁰

Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar* için aldığı notlarda “Games” (oyunlar) anlatmak istediğini yazar ve bu oyunları şöyle açıklar: “Bileşik kelimeler şeklinde adları olan -uzun adlar-“.³⁹¹ *Tehlikeli Oyunlar*'da, Berne'ün göndermeler yapılan çalışması, romanın edebiyat dışı alandan bir eserle kurduğu metinlerarası ilişkiler arasında en fazla öne çıkan metindir. Ayrıca, bu eserle kurulan ilişki, yalnızca biçimsel düzeyde de kalmaz. Zira Berne'ün metninde öne sürdüğü bilinçdışı psikolojik oyun kalıplarının izlerine, romanın tematik düzeyinde de sıkça rastlanmaktadır.³⁹²

Hikmet'in bileşik kelime türetme oyunu, sözcüklerle oynayarak yapılan espriler bağlamında düşünebilir. Nitekim nükte, espri veya şaka olarak adlandırılan

³⁸⁹ Atay, **Günlük**, s. 52-56.

³⁹⁰ “Oyun canım işte. Bildiğimiz oyun. *Play*. Tiyatrodaki gibi. Filmlerdeki gibi.” (*Tehlikeli Oyunlar*, s. 144)

³⁹¹ Atay, **Günlük**, s. 32.

³⁹² Ecevit, Berne'ün çalışmasının *Tehlikeli Oyunlar*'daki izdüşümlerini şu şekilde tespit etmiştir: “Berne'ün kalıp davranış oyunu başlıklarından ‘Sen Olmasaydın Eğer’ini, ‘Sevgi olmasaydı eğer’e dönüştürür, ya da tüm sözcükleri birleştirerek Berne türü bir “senisevmiyordusevseydi” ya da “hiçöyleşeyolurmucanım” oyunları kurgular. *Tehlikeli Oyunlar*'ın 12. Bölümünün başlığı “Şimdiseniyakaladım” da Berne'ün oyun başlıklarından esinlenerek oluşturulmuştur. Berne'ün “Dost Canlısı Bilge” oyunu ise, Atay'ın romanında metinlerarası ilişkilerin izini sürenleri, söz konusu başlıkla roman kişisi Bilge arasında bir köprü kurmaya yönlendirecek çekiciliktedir.” (Ecevit, **Ben Buradayım**, s. 345.)

söylem biçimleri, dil ve düşünce üzerinden oynanan çeşitli oyunlardan meydana gelmektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da tematik olarak kadın-erkek ilişkilerinin ön planda olması nedeniyle, oyun metaforu içerisinde esprili bir dille ele alınan ilişkiler arasında en büyük yoğunluk da bu tarz ikili ilişkilere verilmektedir. Kadın-erkek ilişkilerinde oynanan oyunlar, kadının ve erkeğin ilişki içindeki rolleri, romantik ilişkilerdeki klişe söz ve davranış kalıpları [“bir kadının yumuşaklığına ve senkimsegibideğilsinciliğine ihtiyacı vardı” (s. 379)], aşkta ve evlilikte aradığını bulamamış olan Hikmet'in, geçmişi üzerine oyunlar kurgularken en sık ele aldığı meseleler olmuştur.

Atay'ın, Berne'ün oyun başlıklarından ilham alarak bileşik kelimelerle kurduğu kalıp ifadelerin romanda daha pek çok örneği bulunmaktadır. Ancak bu kurallı söz oyunu da, romanda ele alınan her mesele gibi, bağlamından uzaklaşarak ikinci kez oyunlaştırılmıştır. Bu doğrultuda, yalnızca Berne'ün kuramına göre anlamlı olan bileşik isimler değil; zarf tümleci, isim ve sıfat tamlamaları gibi yapısal [Binzorluklayetiştirdiğimizdeğerler (s. 112), Sevgininarkadaşları (s. 127), kocası-dans-eden-karılarla-konuşulduğu-gibi (s. 106)] ya da anlamsal [Seniyezidseni (s. 114), bizeordanmektup (s. 112), heykelbüyükadamlar (s. 115)] bütünlük oluşturan söz öbekleri de, zaman zaman bileşik uzun adlar şeklinde yazılarak oyunsulaştırılmıştır.

Hikmet'in, bileşik kelime türetme oyunu, günlük yaşama ait söylem ve unsurların, dil üzerinden kurgulanan çeşitli oyunlar yolu ile ifade edilmesini sağladığı için, hayatın oyunsu yönlerinin gösterilmesine yönelik bir girişim olarak düşünülebilir. Ancak bu kelime oyunlarının bir noktadan sonra tamamıyla kuralsızlaşarak, hemen her şeyin bu kelime oyunu üzerinden oyunsulaştırmaya başladığı da dikkatlerden kaçmaz. Bu dakikada Hikmet, hayatın kalıplaşmış yapısını dil üzerinden somutlayarak, dünyanın baştan sona bir oyun olduğunu anlatmak istercesine, insan yaşamında olup biten her şeyi, Berne'ün psikolojik oyunlarının isimlerine benzer şekilde biçimlendirmektedir:

“Bir-dakika-yemek-yanıyor, şu-pencereyi-açar-mısın, kibriti-versene, kapı-çalmıyor, beni-seviyormusun, çöpü-kapıya-bırak, bir-yere-kadar-gitmek-zorundayım, geldin-mi, dün-öyle-demiştin-bugün-böyle-dedin, vaktim-olmadı, dikkat-et-vazoya-çarpacaksın, beni-sevmiyorsun, ben-sadece hatırlatıyorum, kaç-gündür-iyi-değilim-onun-için-mektup-yazamadım, onu-elinden-bırak, şimdi-olmaz, ben-senin-gibi-değilim, radyoyu-kaparmısın, yapmak-zorundayım, bütün-gün-bunu-mu-dinleyeceğiz, bir-dakika-bak-ne-çalıyor, bir-dakika-karşıdan-otobüs-geliyor, bir-dakika-çorabımı-düzeltilmek-zorundayım, bir-dakika-hemen-geliyorum, seni-dinliyorum, bir-dakika-yardım-edermisin, ucundan-tut, öyle-değil, canım-istemiyor, yarın-sabah-unutma, sen-bırak-ben-yaparım, sözünü-unutma, bize-bakıyorlar, elim-değmedi, bilmiyorum, bilmiyorum, bir-dakika-gelirmisin, ben-de-aslında-senin-gibiyim, neden-öyle-söylüyorsun, sana-anlatmak-zor, çok-isterdim, hayır, hayır, hayır, ve benzeri sözlerle bu nedenle yer yoktur albayım.” (s. 288)

Alıntılanan pasajdaki kelime oyunlarından, Hikmet’in yalnız belli davranış kalıplarını sürdüren topluma değil, bu toplumsal düzeni yaratan dile de yabancılaştığını anlamaktayız. Öyle ki gündelik yaşamı var eden bütün bu dilsel ifadeler, ona “gereksiz ayrıntılar” olarak görünmektedir. Romanda eleştirel bir perspektiften tersyüz edilen kötü oyunların; dayatmacı devlet politikaları, Batı taklitçiliği, dürüst olmayan insan ilişkileri gibi sistemin kalıplaşmış dokularına karşılık gelmekte olduğunu gördük. Herhalde, toplumdaki en dayatmacı ve kalıplaşmış sistemlerden biri olan dilin de, bu kötü oyunlar kapsamında yapı-sökümüne uğratılması şaşırtıcı olmayacaktır. Hikmet’in, dilin sahteliği ve donuk dilsel yapıların bayağılığına ilişkin memnuniyetsizliğini Bilge’ye yazdığı şu mektuptan anlamak mümkündür:

“Sevgili Bilge,

Bana bir mektup yazmış olsaydın, ben de sana cevap vermiş olsaydım. Ya da son buluşmamızda büyük bir fırtına kopmuş olsaydı aramızda ve birçok söz yarım kalsaydı, birçok mesele çözüme bağlanmadan büyük bir öfke ve şiddet içinde ayrılmış olsaydık da yazmak, anlatmak, birbirini seven iki insan olarak konuşmak kaçınılmaz olsaydı. Sana, durup dururken yazmak zorunda kalmasaydım. Bütün meselelerden kaçtığım gibi uzaklaşmasaydım senden de. İnsanları, eski karıma yapmış

olduğum gibi, büyük bir boşluk içinde bırakmasaydım. Kendimden de kaçıyorum gibi beylik bir ifadenin içine düşmeseydim. Bu mektubu çok karışık hisler içinde yazıyorum gibi basmakalıp sözlere başvurmak zorunda kalmasaydım. Ne olurdu, bazı sözleri hiç söylememiş olsaydım; ya da bazı sözleri hiç söylememek için kesin kararlar almamış olsaydım. Sana diyebilseydim ki, durum çok ciddi Bilge, aklını başına topla. Ben iyi değilim Bilge, seni son gördüğüm günden beri gözüme uyku girmiyor diyebilseydim. Gerçekten de o günden beri gözüme uyku girmeseydi. (...) ” (s. 385-86)

Hikmet’in, dille ilgili probleminin kökeninde, kalıplaşmış insan ilişkilerine karşı olan tepkisinin bir benzerini bulmak mümkündür. Dil, kuralları ve sınırları önceden belirlenmiş bir anlaşmalar sistemi olduğu için, tıpkı verili düşünce ve davranışlar gibi dışardan öğrenilmiştir. Kendi öznel ve yaratıcı kişiliğinin bir ürünü olmadığı için, gerçeği ve insanın bireyselliğini yansıtamayan dil, romanda, kişinin kendi benliğini inşa etmesine engel teşkil eden her kötü oyun gibi hedef alınmaktadır. Bu durumu, romanın temel malzemesi olan ve bütün kötü oyunların bozulmasında saldırı aracı olarak kullanılan dil silahının, özgür dil bilinciyle, dilin kendisine doğrultulması olarak betimleyebiliriz.

Hedef her ne olursa olsun, eserin aracı dil olduğu için, romandaki bütün oyunlar dil yoluyla oluşturulmaktadır. Dolayısıyla *Tehlikeli Oyunlar*’da üzerinde en çok oynanan yapı dildir. Ancak dil üzerinde, dilin kendi sistemi içerisindeki katılaşmış yapıları açığa çıkaran oyunlar oynadığında, dil, bir üstdil niteliği kazanmaktadır. Bu oyunlar, dilin yıkıma uğratılmak üzere hedef alınan yapılarının, farklı bir bağlama sokulması yoluyla oluşturulmaktadır. Ait olmadığı bir bağlamda uyumsuz ve saçma olarak algılanacak olan söylem, dikkati üzerine çekecek, böylece dildeki donuk yapıların sorgulanması sağlanacaktır.

Dil, tamamıyla bireysel gerçekliğin ifadesi haline getirilemeyecek kadar sınırlı bir yapıya sahip olsa da, kaypak zemini ve oyunsu yapısı sayesinde dil üzerinde çeşitli oyunlar oynamak, böylece öznel ve ikincil bir gerçeklik alanı yaratmak belirli bir ölçüde de olsa mümkündür. Hikmet bu oyunları, dilin yazım kurallarını ve artık anlamı üzerine düşünülmeden, alışkanlıkla sarf edilen ifadelerini

yapı-sökümüne uğratmak yoluyla oynamaktadır. Örneğin, bir yerde dilin katı yapılarından olup sorgulanmadan doğru kabul edilen özdeyişleri diline dolar:

“İnsanlar birbirini anlamadan da sevebilir. Her ırmağa istenildiği kadar girilebilir. Tecrübe insana bir şey kazandırmaz. Çok bilen çok yanılır, damlaya damlaya göl olur. Saçmalama, dedi Hikmet kendi kendine. Ben küçük burjuvaları sevmiyorum Sevgi.” (s. 399)

Belli bir şekilde söylenegeldiği için artık anlamına dikkat edilmeden sarf edilen dil kalıpları üzerine yapılan bu sorgulamayı, Hikmet’in, burjuva sınıfına tepkisini ifade eden bir cümle takip etmekte sebepsiz değildir. Nitekim burjuva sınıfı, Hikmet için, karşı çıktığı bütün ezbere söz ve davranışların, bir yaşam biçimi haline gelmiş halini temsil etmektedir. Art arda gelen bu tepkisel söylemler, dil ile toplumsal yaşam biçimleri arasındaki bağlantıyı hatırlatmaktadır.

Hikmet, burjuvaların yaşam pratiklerini nasıl sorguluyorsa, dilin donuklaşmış yapıları olan aforizmaların, atasözlerinin anlamlarını; metaforların, metonimilerin ve deyimlerin mantığını da sorgular. Bu yolda, bir yandan dili durağanlaştıran her türlü ifadeyi tersyüz ederken, diğer yandan sözlerin gerçek ve mecazi anlamları arasında oyunlar oynayarak dilin temsil kabiliyetini de sorunsallaştırır:

“Şöför, daha ileri gidemem bu bozuk yolda beyim, demişti. Bense çok ileri gitmiştim albayım. Evlenmeğe karar vermiştim.” (s. 26)

“‘Ayaklarını çıkarma Nurhayat Hanım,’ dedi. ‘Ev zaten kirli.’ Sözümlü dinlemedi. Ayaksız dolaşırsın o halde; sen bilirsin.” (s. 40)

“Başım dönüyor. Nasıl dönüyor? diye sormuştu doktor. Başın duruyor da, çevrendeki eşya mı hareket ediyor? yoksa, sabit bir ortam içinde mi döndüğünü hissediyorsun? Felsefi bir soru. Odanın

ortasında, doktorla birlikte denemişlerdi: Önce eşya durdurularak Hikmetin başı çevrildi; sonra da eşya... İkisi de değil, demişti doktora. Utanmıştı. Bilim de dudak bükmişti bu baş dönmesine. Dönmediğine karar vermişlerdi.” (s. 141)

Yukarıdaki esprili söylemler, mecazlı söylemlerde, alışlageldiği için artık fark edilmeyen dil-anlam ilişkilerinin mantıksızlığına dikkat çekerek gülünç bir etki yaratmaktadır. Bu örneklerdeki gülünç etkiyi oluşturan temel sebepler, -Freud’un espri kuramından hatırlayacağımız üzere- sözcüklerle oynamaktan, saçmalığın serbest kalmasından ve espri sürecindeki fark etme eyleminden alınan hazdan kaynaklanmaktadır.

Söz sanatları ile oluşturulan ifadeleri, uyumsuz bir bağlama sokarak, bu ifadelerin mantıksızlığını ifşa eden bu çeşit söz oyunları, okura, dilsel göstergelerin keyfilğini göstermektedir. Böylece hem dilin dayanaksız yapısını hisseden hem de dildeki donuk yapıların anlamını sorgulamaya başlayan okurun, bir yandan dil karşısındaki farkındalığı yükselirken, diğer yandan toplumdaki katı sistemlerin mantığı üzerine bir sorgulamaya girişmesi de muhtemeldir.

3.2.7.2. *İroni*

Dile getirilen ifade ile kastedilen anlam arasındaki farka dayanan ironiyi, *Tehlikeli Oyunlar*’daki esprili ve parodik söylemlerin temelinde yatan teknik olarak tanımlamak mümkündür. Zira “[b]u teknik, diğer bütün komik türleri oluşturan ve birbirlerine bağlayan bir niteliğe sahiptir.”³⁹³ İroni, eleştirel tavrın alaycı ve gülünç bir tonda sunulmasına olanak sağladığı için, gülmeceğin imkanlarından sonuna kadar yararlanmaya çalışan Oğuz Atay’ın hemen bütün eserlerinde görülen tepkisel duruşun belkemiğini oluşturmaktadır.

³⁹³ Cebeci, *Komik Edebi Türler*, s. 16.

Tehlikeli Oyunlar'da, mizah, espri ve alay kavramları, eleştiri ve özeleştiri ile ironi zemininde birleşmektedir. Bununla beraber ironi, gerçeğin belirsizliğini yansıttığı için romandaki kuşkulu gerçeklik atmosferini de güçlendirmektedir. Yalnızca *Tehlikeli Oyunlar*'da değil, diğer eserlerinde de yoğun bir şekilde görüldüğü için, ironiyi Atay estetiğinin genel üslup özelliği olarak tanımlamak mümkündür. Nurdan Gürbilek, Atay'da ironinin yalnızca bir teknik değil, bakış açısı olarak da tanımlanabilecek bir alay biçimi olduğunu düşünmektedir.³⁹⁴

Atay'ın ironik dili, taşıdığı acı ve buruk gülüşlerle (ha-ha)³⁹⁵, romanı “dokunaklı-acıklı-gülünçlü bir oyun” (s. 264) haline getirmektedir. *Günlük*'te bu durum, Oğuz Atay tarafından, “Hikmet'te gittikçe acılaştan bir 'sense of humour' [mizah duygusu] var.”³⁹⁶ ifadesiyle belirtilmiştir. Gerçekle hayal arasında kalmış, varoluşsal sancılar çeken roman kahramanının trajik konumunu trajikomiğe, metni acıklı bir güldürüye dönüştüren şey, romanda ironiyle sağlanan kötümser alaycı tınıdır. Peter Gay'in, İrlandalı modernist yazar Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken*³⁹⁷ adlı oyunu için yaptığı, “ıstırapları ince espriler ve eğlenceli söz oyunları ile işler”³⁹⁸ tespiti, Atay'ın mizahını da özetler niteliktedir.

Ancak *Tehlikeli Oyunlar*'da, ironik söylem çeşitleriyle inşa edilen eleştirel mizah, bireysel ıstırapların ötesinde birtakım toplumsal meselelere de yönelmektedir.

³⁹⁴“*Tutunamayanlar ve Tehlikeli Oyunlar*'da çok farklı alay teknikleri bulmak mümkün. Örneğin taklit var, başkasının dilinin abartılarak taklit edilmesine dayanan parodi var, bir gösterme ya da yabancılaştırma tekniği olarak alay var (...) ciddiyetle gayriciddiyetin yer değiştirmesi ya da ciddi olanın hafifsenerek gülünçleştirilmesine, saçma olanın ciddiye alınmasına dayanan bürlesk var, sözcük oyunlarından kaynaklanan bir hafifseme var. Ama Atay'ın kullandığı tekniklerin toplam etkisi, yalnızca bir teknik değil, aynı zamanda bir bakış açısı olarak tanımlanabilecek bir başka alay biçimini yaratır: İroni.” (Gürbilek, “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”, *Yer Değiştiren Gölge: Denemeler*, s. 28.)

³⁹⁵ “HİKMET VI: Yalan! Hepiniz bir olup beni küçümsediniz, bütün suçlarınızı benim üstüme attınız. İşkencelerden beni sorumlu tuttunuz. Beni serbest bırakın, sayın başhekim. Bu sapıkları yakalayın! Sorarım size! Beni heyecanlandırmayın. Ne soracağımı unuttum işte. Evet, Bilge'ye geçmiş günlerin acısını ben mi çektim? İçinde yaşayamayacağım bir gece konduya ben mi girdim? Korkularınızdan ben mi sorumluyum? Bana baskı yaptınız, benden utandınız. Beni kimsenin önüne, insan içine çıkarmadınız. Ha-ha. Fakat hepinizi gömdüm sonunda işte. Ha-ha. Gerçekten ha-ha. Sizin hiciv dolu, öldürücü, sahte ha-halarınız gibi değil, bütün dehşet vericiliğiyle ha-ha işte. Kara bir güneş gibi tepenize doğan ha-ha.” (s. 380-81)

³⁹⁶ Atay, *Günlük*, s. 70.

³⁹⁷ Oğuz Atay'ın Beckett'i okuduğu ve beğendiği bilinmektedir. Cevat Çapan, Atay'ın *Godot'yu Beklerken* adlı oyununun çevirisini yaptığı ifade etmiştir. (Cevat Çapan, “Oğuz Atay”, *Oğuz Atay'a Armağan*, Haz. Handan İnci, s. 45.) Atay'ın Beckett'ten etkilenmiş, hatta *Korkuyu Beklerken* isimli öykü başlığını, onun bu oyunundan esinlenerek seçmiş olduğu düşünülebilir.

³⁹⁸ Gay, *a.g.e.*, s. 486.

Romanda, modern burjuva hayatına, aydınlanma seferberliğine ve katı toplumsal değerlere alaycı bir dille yaklaşılmasını sağlayan espri, parodi, ironi gibi söz oyunları ile okurun toplumsal gerçeklere olan güveni sarsılmaktadır. İroninin çözüm önerisi sunmayan, olumsuzlayıcı tavrı, romanda; bireysel anlamda, kadın-erkek ilişkileri başta olmak üzere ikiyüzlü, samimiyetsiz insan ilişkilerine, toplumsal anlamda ise çoğunlukla geleneksel değerlere ve modernleşme süreci sonucunda ülkenin ve aydın kesimin içerisine düştüğü abes durumlara yoğunlaşmıştır.

İroni, romandaki hemen tüm söz oyunlarının temelinde yatan bir teknik olmasının yanı sıra, kendi başına bir üslup çeşidi olarak da var olabilmektedir. Bu nedenle baştan beri açıkladığımız bütün söz oyunları arasında en geniş kapsamlı olanı ironidir. Biz burada tematik olarak, romanda tek tek hangi konuların ironik bir şekilde ele alındığının incelemesine girişmeden, yalnızca, metinde ironinin teknik açıdan, oyunsu bir üslup olarak ne şekillerde uygulanmış olunduğunu göstermeye çalışacağız.

Romandaki üstkurmaca yapı gereği kendine dönen, kendisinin bilincinde olan *Tehlikeli Oyunlar* anlatısının, kendi kurmaca doğasını ortaya sererek okurda yarattığı yabancılaşma etkisi, romandaki ironik yapının bir özelliğidir. Bu gibi, bir edebi eserin kendisi hakkında konuşması veya metnin içinden, anlatıcı ya da kahramanın okurla diyalog kurması gibi durumlar, romantik ironi olarak adlandırılan durumla ilişkilendirilmektedir.

Romantik ironi modern bilincin edebi eserlerdeki yansıması olarak da yorumlanmaktadır: “Çağdaş ironinin doğuşunda, insanın birey olduğu yolundaki bilinçliliğinin artmasına paralel biçimde, ‘edebiyat eseri olduğunun bilincindeki edebiyat eserleri’nin yaygınlaşması da büyük bir rol oynamıştır.”³⁹⁹ *Tehlikeli Oyunlar*’ın, kendi kurmaca doğasının bilincinde olup bunu ortaya seren üstkurmaca bir eser olmasıyla bağlantılı bir başka ironik yapı özelliği ise, romandaki kurgusal gerçekliğin metinlerarası bir evrende sunuluyor olmasıdır.

³⁹⁹ Cebeci, **a.g.e.**, s. 268.

Romanda, yansıtmacı anlayıştaki dış gerçekliğin yerini alan metinsel düzlem, ironi tekniğiyle gerçekleştirilen metinlerarası bir oyun olan parodiye imkan sağlamaktadır. Parodi, geçmişin, eski anlatıların ve geleneksel üslupların ironik bir tavrıla, farklı bir bağlamda yeniden ele alınması anlamına gelmektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da daha önce örneklerini verdiğimiz parodiler yoluyla eski edebiyat anlayışlarından, dinî ve ideolojik üst-anlatılara kadar pek çok söylem tarzının parodisine rastlanmaktadır. Bu parodiler aracılığıyla; hem geleneksel ve modern anlatıların itibar kaybına uğratılması, hem de bu eski metin ve söylem biçimlerinin gülünç şekilde dönüştürülmesi sayesinde, metne eğlenceli bir oyun atmosferi sağlanmaktadır.

Tehlikeli Oyunlar'ın kurgusal boyutundaki ironik yapıyı bu şekilde açıkladıktan sonra onu bir de söz sanatı olarak ele almak gerekir. Romanda bir söz sanatı, bir üslup biçimi olarak ironi, eleştirel içeriğin ve duygusal yoğunluğun yarı örtülü bir biçimde ifade edilmesi için kullanılmaktadır. Atay'ın ironi yöntemiyle ile gerçeğin karşısına koyduğu şey oyundur, tenkitçi bir alaydır, gerçeğin sorgulanmasıdır; yeni bir gerçekliğin inşası değil. Bu durum, romandaki belirsiz, oyuncu yapıyı güçlendirir.

Modernist bir tavır olarak ironide, “dünyanın irrasyonel ve saçma varoluş koşullarına karşı, ironi aracılığıyla ifade edilen ‘aldırıışsız bir tavır’ takınılması söz konusudur.”⁴⁰⁰ Oğuz Atay'ın yazdığı pek çok şeyde görülen bu aldirışsız ve alaycı tavrın arkasında ciddi bir kaygı ve kararsızlık durumunun yattığını görmekteyiz. Eserlerindeki bu ikircikli tutum, onun ironik üslubunun temelini oluşturmaktadır.

Nitekim Oğuz Atay, modernliği, Batılılaşma projelerini eleştirip alternatif bir modernlik ya da başka bir çıkış yolu bulamamakta, Doğu ile Batı arasına sıkışmış bir coğrafyanın vatandaşı olarak içine düştüğü abes durumdan kurtulamamaktadır. Bu abesliğin sonuçları ile; zihnindeki çelişkiler, benliğindeki parçalanmalarla birlikte yaşamak zorunda olduğunun bilincinde olması ise başlı başına ironik bir durum yaratmaktadır.

⁴⁰⁰ A.e., s. 270.

Romandaki ironik tavrın nedeni de, benzer bir şekilde, Hikmet Benol'un arada kalmışlıklarıdır. Yaşadığı sorunlara bir çözüm üretemeyen Hikmet, Doğu ile Batı, akıl ile duygu, aydın burjuva sınıfı ile halk, aşk ile öfke, hayal ile gerçek, yazı/oyun ile yaşam arasında sıkışıp kalmıştır. Hikmet, bütün problemlerin farkında olmakla beraber işin doğrusunu bulup bir seçim yapamamanın, bir yandan karşı çıktığına bir yandan sürekli yenik düşmenin yarattığı ironik hali derinden yaşamakta ve bunu üslubuna yansıtmaktadır. Aşağıda alıntılanan kesitte, Hikmet'in, memleket meselelerini hayalinde çözüme kavuşturduğu ironik eleştirisinin, umutsuzluk ve vazgeçiş tonu taşıyan bir ifadeyle bitmesi, bu çözümsüzlük psikolojisini açıkça göstermektedir:

“Ben hızımı alamadım: Para zoruyla ayakta duran bütün yapıları yerle bir ettim. (Cengiz de bana yardım etti.) Çoktandır özlemi çekilen bir yönetime kavuşturdum dünyayı. (Altı ayda memleketi adam ettim.) Çirkin yapıları süpürerek gelincik tarlası yaptım. (Oysa ben gelincik sevmem.) Yüksek kütlelerin hapsettiği küçük ahşap evleri, tek selvili mezarlıkları, yıkılmış duvarların kenarında büyümüş çimenleri, otları ve çiçekleri meşruten tahliye ettim. Kıyıları kapatan yüksek duvarlı yığınları denize ittim. (İçindekilerin âkıbetinden bir haber alınamadı.) İki yanı keskin kılıcımı iki yana da salladım. (Hürriyet ve istibdadı birlikte yürüttüm.) Kahvelerde, dairelerde, üniversitelerde ve özellikle dolmuşla yapılan yolculuklarda ele alınan bütün meseleleri çözümlediğim için bu gibi sohbetleri kesinlikle yasakladım. Taşıt araçlarında şoförle konuşarak bütün meselelerde onu haklı çıkaran yolcuları tutukladım. Ülkeyi baştanbaşa dolaştım. Yıkamakla başa çıkamayacağımı anlayınca büyük kumandanlara istifamı verdim.” (s.159-60)

Nurdan Gürbilek, Oğuz Atay'ın eserlerindeki ironiyi, aşırı duygusallığın yaratacağı bayağılığı örtmek için kullanılan bir oyun olarak değerlendirmektedir. “Acı anlatılabilir mi?” diye soran Gürbilek, Atay'ın bu soruya bulduğu cevabın ironide gizli olduğunu söyler. Atay, duygusallığı ancak ironik bir mizah kabuğu altında sunduğunda aktarabilmiş, bu yarı ciddi yarı alaylı tonla, duyguyu, hem denetleme hem de ifade etme imkanı bulabilmiştir. Gürbilek'in ifadeleriyle ironi,

“[y]oğun duyguyu bir duygu efekti içine gizlemenin, acıklı gerçeği bir espri kabuğu içine saklamanın yolu”dur.⁴⁰¹

İroninin alaycı tonu, ölçsüz ve bayağı duygusallığı dizginlemekte, neyi ifade ettiği konusundaki anlamsal belirsizliği ise, metindeki anlam çoğulluğuna katkıda bulunmaktadır. Bu belirsizlik, romandaki “acıklı içeriğin nerede içten duyguları yansıttığını, nerede bir içtenlik parodisine dönüştüğünü”⁴⁰² anlamaya da engel olmakta ve böylece, metne mizah ile acının harmanlandığı trajikomik bir tını katmaktadır. Oğuz Atay’da oyunun “büyük ölçüde acının anlatımıyla ilgili”⁴⁰³ olduğunu düşünen Gürbilek, oyunu ironi ile ilişkilendirmiş, ironinin en çok “duygusal taşkınlığı” engelleme işlevi üzerinde durmuştur.⁴⁰⁴ Acıyı, yoğun duyguları hafifletmek için onları oyunlaştıran, “yaralı gönül” (s. 93) Hikmet Benol, “Ah ah ah ahtı.”⁴⁰⁵ gibi ikinci elden di’li söylemler yoluyla acıklı, duygulu ifadelerle arasına ironik bir mesafe koyar. Hikmet Sevgi’ye olan kırgınlığını ve öfkesini de kutsal kitap üslubu parodileriyle ördüğü ironik bir dille yoğurarak ifade eder:

“Ayağa kalktı. Kolunu ileri uzattı; işaret parmağını, en yakın duvara dokundurdu: ‘Bir zamanlar seni sevmiştim. Ve sevgiyi senin suretinde yaratmışım.’ Boşta kalan elini göğsüne götürdü: ‘Bu kalbin, birini sevmeğe ihtiyacı vardı. Ve sen bunu anlamadın. Ve bana eziyet ettin. Ve eziyet ettiğini bilmedin. Göz yaşımı silmedin.’ Albay, ‘Soytarılık etme Hikmet,’ dedi. ‘Ve ben, senin bilgisizliğinin artmasına izin verdim. Fakat hiç bir şeyi unutmadım. Ve hepsini aklıma yazdım. Ve sana izin verdim ki, bilmeden yaptığın eziyet artsın. Ve sonunda artık dayanamıyorum diyebilmek için ben de bilmeden bu oyunu oynadım sana. Ve

⁴⁰¹ Gürbilek, **Mağdurun Dili**, s. 70.

⁴⁰² **A.e.**, s. 69.

⁴⁰³ **A.e.**, s. 64.

⁴⁰⁴ “Türkiye gibi bir ülkede acıklı bir hikâye anlatırken karşısına çıkacak esas tehlikenin aslında duygunun eksikliğinden çok fazlası olduğunu da sezmiş gibidir Atay. Samimiyetin ‘samimiyet buhranı’na, Vüs’at O. Bener’in deyişiyle ‘anlatı’nın ‘ağlatı’ya dönüşmesidir esas tehlike. İşte Atay’da ironi en çok da bu tehlikeye, duygudaki aşırılığın yol açabileceği patetik yanılgıya, abartıldığı için inandırıcılığını kaybetmiş sahte *pathos*’a karşı alınmış bir önlem olarak çıkar karşımıza.” (Gürbilek, **a.g.e.**, s.68.)

⁴⁰⁵ “HİKMET I: Ah ne olurdu her şeyi tamam hatırlasaydı! İnsanın ilk evliliği bir kere olurdu. Kimler gelmişti? Defteri nasıl imzalamıştı? Bu kadar heyecanlanacak ne vardı? Sonunda sadece hatıralar kalmayacak mıydı? Yoksa her şey unutulacak mıydı? Öyleyse bu işkencelere katlanmanın ne gereği vardı? Ah ah ah ahtı.” (s. 379)

bulaşıkları yıkadım. Ve bütün sözlerimi yarıda kesmene izin verdim. Ben ki, bu konuda kimseye yetki vermemişimdir. Oysa, elimin tersiyle seni yıkabilirdim. Bıraktım ki, sen kendi sonunu hazırla. Ve bana bütün yaptıklarını bir bir aklımda tuttum. (...) Ve önce kelime vardı; sen, önce vitrin vardı dedin. Ben konuşurken vitrini seyretme cüretini gösterdin. (...) Ve sonra, yargılarıma katılmadın. Önce sen söyleseydin ve ben sana katılsaydım. Ve bana tuzak kurdun. Ve bana ilk sözü söyletmekle, dönüşü olmayan yola ittin beni.” (s. 90-92)

Orhan Koçak, “çözumsuzlüğün yazarı”olarak nitelediği Oğuz Atay’ın ironisini de, ondaki çözumsuzlüğünün bir ifadesi olarak görmektedir. Ona göre bu ironi, yüzleştiği problemler karşısında bir çıkış yolu bulamamanın olduğu kadar, anlatmak istediklerini anlatacak bir yol bulamamanın da çözumsuzlüğünü taşımaktadır: “Anlatmak zorundaydı ve anlatılamayacağını, anlatınca gülünç olacağını biliyordu. Bunu bir anlatım ve yazım tekniğine dönüştürdü: İroni.”⁴⁰⁶

Koçak, Atay’ın ironisindeki alaycılığı “sevgiyle, endişeyle yumuşatılmış saldırganlık”⁴⁰⁷ olarak tanımlar. Yıldız Ecevit ve Nurdan Gürbilek de Atay’ın ironisinde yatan eleştirel tonda benzer bir yumuşaklık ve şefkat görmektedirler. Atay’ın mizahının “hiçbir zaman yıkıcı/sarkastik özellikler taşıma(dığını)” düşünen Ecevit’e göre, “Atay’ın ironisi, kimi yerde can acıtıcı dikenleri olsa da, kimi yerde groteskleşse de çoğunlukla yumuşak tonlar içeren bir ironidir.”⁴⁰⁸

Nurdan Gürbilek, Atay’ın yapıtlarında bazı temel kavramların karşıt anlamlar içerdiğini, “aynı anda iki duyguyu birden harekete geçirdiğini” ve onun düşüncesindeki bu “çift-kutupluluk” özelliğinin, “romanlarındaki ironinin yalnızca bir tiye alma biçimine dönüşmesini engelleyen şey” olduğunu ifade etmektedir.⁴⁰⁹ *Tehlikeli Oyunlar*’daki felsefi ironinin arkasında da yatmakta olduğunu gördüğümüz bu ikili tavır, metindeki ironik üslubu, baştan aşağı bir olumsuzlama olmaktan

⁴⁰⁶ Orhan Koçak, “Oğuz Atay Çözumsuzlüğün Yazarıydı”, *Oğuz Atay’a Armağan*, Haz. Handan İnci, s. 257.

⁴⁰⁷ A.e., s. 256 .

⁴⁰⁸ Ecevit, *Ben Buradayım*, s. 268.

⁴⁰⁹ Gürbilek, *a.g.e.*, s.66.

çıkarak; kararsızlık, çözümsüzlük ve arada kalmışlık hâllerinin yarattığı bir çelişkinin ifadesine dönüştürmektedir.

Gürbilek, Atay'da ironi aracılığıyla ifade bulan, aynı şeye yönelmiş birbirine karşıt duyguları, *Nesne İlişkileri Okulu*'nun kurucusu, psikanalist Melanie Klein'in çocuk psikolojisi alanında geliştirdiği çift-değerlilik teorisiyle birlikte değerlendirmektedir. Gürbilek'in Oğuz Atay'da *oyun* olarak nitelediği mizahi tavrı, çocuk psikanalizi ile ilgelenen Winnicott, Klein gibi isimlerin çocuk psikolojisinde oyun üzerine yaptıkları çalışmalarından yararlanarak açıklaması, ayrıca dikkat çekicidir.⁴¹⁰

Winnicott'ın daha önce bahsetmiş olduğumuz *Oyun ve Gerçeklik* adlı kitabında belirtmiş olduğu üzere, oyunun mekanı; çocuk için iç ile dış, fantezi ile gerçeklik arasında yer alan bir ara alandır. Winnicott'ın, oynayabilmek için dışsallaştırılan nesnenin, oyun yoluyla yeniden içselleştirildiğini söylediğini belirten Gürbilek, Melanie Klein'in da erken çocuklukta benzer bir deneyimden söz ettiğini ifade eder: Klein'e göre çocuk, sevdiği nesneye yıkıcı dürtü ve fantezilerini de yönelttiği için zarar verdiği nesneyi onarmak, yeniden canlandırmak istemektedir.

Nurdan Gürbilek, Atay'ın mizahındaki sevgiyi, erken çocuklukta oyunla kurulan bu çift-değerlilik psikolojisine benzetmekte; bu mizahın kurulmasında “bir oyun olarak edebiyatın” rolünden bahsetmektedir. Gürbilek, pek çok çalışmasında Oğuz Atay'ın “Kemalizm”, “akıl”, “Doğu” gibi kavramlara karşı yaşadığı, sevgi ve yakınlık hissi ile kızgın bir eleştiriyi aynı anda barındıran çift-duygulu tavrı ifade etmiştir.

Ona göre Oğuz Atay, alay ettiği şeyin tamamen dışında olmadığını farkındalığı ile eleştirisine bir özeleştirici tonu ve sevecenlik katmaktadır. Bunun sonucunda Atay'ın alayı “nesnesinden bir türlü kopmayan, onun doğrudaki payını bir

⁴¹⁰ Oğuz Cebeci'nin, İranlı yazar İraj Pezeshkzad'ın *Dayım Napoleon* romanı hakkında yaptığı değerlendirme, *Tehlikeli Oyunlar*'a da bire bir uygun düşmektedir: “İroninin psikanalitik açıdan hem dış dünyaya karşı bir savunmayı, hem de zıt isteklerin aynı anda ifade edilebilmesine olanak verdiğini düşünecek olursak, yazarın karakterleri üzerinden başardıklarını yeni bir gözle görmemiz gerekir. Diyebiliriz ki, metin, genel olarak cinselliğe ve özel olarak da kadınlara yönelik çift-duygulu bir tavrın ifadesidir.” (Cebeci, **a.g.e.**, s. 360.)

türlü unutamayan, haksızlığı ve aczi bir türlü kendi dışına atamayan, karşısındakini haksız, kendini haklı göremeyen, çoğu kez onunla özdeşleşen, onu içselleştirmeye çalışan bir alay”⁴¹¹ haline dönüşür.

Haz ile endişenin, alaycı/suçlayıcı tavır ile suçluluk duygusunun, eleştiri ile özeleştirinin aynı anda vücut bulduğu mizah/oyun sayesinde, Atay’ın ironisindeki çift-değerlilik ortaya çıkmaktadır. İroni yöntemi, taşıdığı karşıtlık ilişkileri sayesinde Atay’ın çift-kutuplu düşüncelerini, birbirine karşıt duygularını bir arada ifade edebileceği, kızgınlık ile sevecenlik arasındaki karmakarışık ruh hâlini yansıtabileceği yegane yöntem olarak, estetik anlayışının ve hatta hayata bakışının temel yapıtaşı olmuştur.

Gürbilek, Atay’ın edebiyattaki oyunu olarak gördüğü ironik mizahını erken çocukluk dönemlerindeki oyun psikolojisi ile ilişkilendirdiği ve bu ikisinde ortak olan çift-değerlilik durumunu *Tehlikeli Oyunlar* romanı üzerinden açıkladığı “Oyun ve Adalet” başlıklı yazısında, “mizah dolu adli oturumlarında” herkes kadar kendisini de yargılamak isteyen Hikmet Benol’un psikolojisini ve romandaki ironik mizah yapısını oldukça güzel bir şekilde özetlemektedir.⁴¹²

⁴¹¹ Gürbilek, “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”, **Yer Değiştiren Gölge: Denemeler**, s. 29.

⁴¹² “Burada, Atay’ın mizahının kurucu ögesi olduğunu düşündüğüm bir başka şeyi daha vurgulamak istiyorum. Yine Klein’cı kavramlarla konuşursak, dış dünyadaki kötülüğün iyileştirilmesinden ibaret değildir oyun, aynı zamanda bir bir araya getirme çabasını da içerir; bizde hem kötü duygular uyandıran nesneyi birleştirme, başkasına beslediğimiz kötü duygular yüzünden duyduğumuz endişeyi giderme çabasıdır da. Kendi çocukluğumuzdan da hatırlarız: Oyunda, kendimize yapıldığını düşündüğümüz bir haksızlıkla baş etme çabası kadar kendi kötülüğümüzü, bunun sevdiklerimize verdiği zararı telafi ya da tamir çabası da vardır. Hazzın hemen yanına bu endişeyi yazmamız gerekir Atay’da. Çünkü Atay’ın mizahı, kendinde kötü duygular uyandırmış ama oyun sayesinde kendi dışına attığı nesnenin doğrudaki payını unutamayan, aynı şekilde haksızlığı ve aczi kendi dışına atamayan, alay ettiği nesneyle (gecekonduyla, Nurhayat İyicel’le, Hüsamet’in Albayım, Mütercim Arif’le, Bakkal Rıza’yla) aynı maddeden yapılmış olduğunu bilen bir mizahtı. Hüsamet’in Tambay figürü sayesinde Atay yalnızca gerçek hayattaki albayların kötülüğünü anlatmakla, insanın yaşamak için iyi nesnelere duyduğu ihtiyacı vurgulamakla kalmadı, aynı zamanda alay edenin kötülükle akrabalığına da işaret etti. Bu da onu, baskı cihazındaki kendi köklerini görmeye, aydınlarla albayların ortak yazgısını fark etmeye götürdü. Hikmet ve Hüsamet’in Albayım, her ikisi de ‘hiç savaştan’ emekliye ayrılmıştı (Hüsamet’in Albayım ordudan emekli olmuş, Hikmet’se genç yaşta evlilikten çürüğe çıkmıştı), ikisi de birer ‘yaralı gönül’dü, ikisi de yaşamaktansa düşünmeyi (Tarih’i, aklı) önemsiyordu. ‘Kötülükten ancak kötülük çıkar’ cümlesi ancak böyle yorumlandığında, ya da böyle de yorumlandığında Atay’ın mizahının üzerinde yükseldiği gerçek çözümsüzlüğe işaret eder. Nitekim Atay *Tehlikeli Oyunlar*’ı, Hikmet’in bütün hayatı ‘en ince ayrıntılarına kadar düşünülerek hesaplan(mış) iyiliklerin hayaliyle’ geçirdikten sonra kötülükle, kendi iç dünyasındaki kötülükle, can sıkıcı küçüklükleriyle, küçük hesaplarıyla, küçük günahlarıyla yüzleşmesinin romanı olarak kurmuştur. Selim Işık’ın tersine Hikmet Benol’u olumsuz bir tip olarak, ‘kötü yaşayan’, ‘kötü oyunlar

Atay'ın dil üzerinden oynadığı bütün oyunların dayanağı ironidir. Bu oyunlar, akışkan ve sabitlenemeyen bir anlamı sürekli yeniden üreterek; eseri kapalı, katı bir yapı olmaktan kurtarır ve metne farklı anlamlandırılma olasılıkları sağlar. İronik söylemin kaygan zemininde, anlamın yerini anlam imaları; oyun-anlamlar alır. Atay'ın oyunbaz dilinin omurgası, ironidir. Ancak ironinin fark edilmesi bir kavrayış kabiliyeti gerektireceği için, Atay'ın ironilerle örülü dili, anlaşılmamak ve dolayısıyla ilgi görmemek tehlikelerini de taşımaktadır. Nitekim Oğuz Atay, dilini anlamayan kişilerin kendisini mizahçılık yapmakla itham etmesinden rahatsızlık duyduğunu ifade etmiştir. Çoğunlukla olumsuz bir tonlama taşıyan ironi, anlaşılmadığında, yani içerisindeki ciddi eleştirel tını fark edilmediğinde, ironik söylemlerin, arkası boş bir alay ve mizah gibi algılanması muhtemeldir. Ciddi olanı espri/alay, alay edilen şeyi ciddiyetle verebilen ironik üslupta, ifade biçimi ile içerik arasındaki karşıtlık ilişkisinin çözümlenmesi, ironistin anlaşılabilmesi için elzemdir. Oğuz Atay'ın ironik üslubuna ilişkin olarak yaşadığı anlaşılama tehlikesi, romanda şu şekilde ifade edilmektedir:

“‘Ciddi değilsin oğlum Hikmet,’ dedi Albay Hüsamet. ‘Ciddiyim albayım. Bir haftadır görmedim onu. Kavga ettik, kapıyı vurup çıktım. Ondan sonra yazdım ‘İnsanlığın Ölümü’nü filân. Bilge’ye kızdığım için insanlığı öldürdüm. Bana bu haksızlık yapıldığına göre demek ki insanlık öldü, demek istedim. Sizden de gizledim albayım; özür dilerim. Ne yaptığımı bilmiyordum. ‘İnsanlık Öldü’yü edebiyat yapmışım gibi gösterdim size. Sizi aldattım, vicdan azabı çekiyorum. Aslında, Bilge’nin insanlığı öldü demek istedim. Edebiyatı, kendi kirli emellerime âlet ettim.’ ‘Neresi ciddi, neresi alay anlaşılmıyor ki,’ diye şikayet etti albay. ‘Oğlum sen, bu her şeyi birbirine karıştırmanla, hiç bir zaman gereken alakayı göremeyeceksin.’” (s. 277-78)

oynayan’, insanlar için kötü şeyler kuran, ‘çocukluğundaki kötü huylarına dönen’ biri olarak tasarlamıştı. Bu yüzden Atay’ın mizahı, sırf düşman bakışlardan korunmak, sırf kendi iç dünyasını onarmak isteyen bir mizah değil, aynı zamanda kendi kötülükteki payını gören, bu yüzden endişeli, bu yüzden nesnesinde yarattığı yıkımı da onarmak isteyen bir mizahtı. ‘Öfke yerine gene suçluluk duygusu kaldı geriye’nin ya da ‘Babama Mektup’un cümleleriyle ‘şimdi artık suçun kendimde olduğunu görmek zorundayım’ın mizahı. Bu yüzden iyi ve temiz Selim Işık’ın ‘ihanete uğradım’ının yerini Hikmet’te ‘suç işledim’ alır.” (Nurdan Gürbilek, “Oyun ve Adalet”, **Ev Ödevi**, 6. bs. s. 25-26.)

Atay'ın üslubunu şekillendiren ve hemen bütün meselelerini kuşatmakta olan mizahi ve oyunsu tavır, ironi ile sağlanan çatışmanın ortasında anlamını bulur. İroni sayesinde muhalif eleştiri, zeki ve ince bir şekle, ve hatta kimi yerde yumuşak bir tona bürünür. Daha önce belirttiğimiz gibi, romandaki mizahi yöntemlerin temelinde ironi tekniği yatmaktadır. Önceki bölümde verdiğimiz “ileri gitmek”, “ayağını çıkarmak” gibi mecaz ifadeler üzerinden yapılan esprili söylemlerin de ironi tekniği ile oluşturulmuş olduklarını söylemek mümkündür. Bu mecazi söylemlerin anlamsızlığı üzerine yapılan kelime oyunları, söz sanatlarının arkasındaki mantıksızlıkla alay ediyor gibi görünürken, dilin yetersizliğine ve dilsel göstergelerin keyfiliğine de ironik bir göndermede bulunmaktadır.

Hikmet'in, gazete haberi şeklinde yazmış olduğu “İnsanlık Öldü” başlıklı yazısında olduğu gibi, bazen dile ilişkin yapılan bu mecaz ironilerinin arkasında pek çok başka ironik söylem de gizlenmektedir. Romandaki ironik üslubu çok güzel bir şekilde gösteren bu yazıdan alıntılanan aşağıdaki pasajda, dilin yapısına ve kullanım şekillerine ilişkin olarak takınılan ironik bir tavrın yanı sıra, ciddi bir meselenin esprili bir şekilde anlatılmasından; yani içerik ile üslup uyumsuzluğundan kaynaklanan bir başka ironi çeşidi ile daha karşılaşmaktayız. Ayrıca bu yazıda insanlık, hürriyet, ümit gibi büyük değer taşıyan kavramların, esprili bir üslupla, ölüm teması çevresinde birleştirilmesinden kaynaklanan alaycı kötümserliğin arkasında yatan felsefi bir ironiden de söz etmek mümkündür:

“Nihayet insanlık da öldü. Haber aldığımıza göre, uzun zamandır amansız bir hastalıkla pençelesen insanlık, dün hayata gözlerini yummuştur. Bazı arkadaşlarımız önce bu habere inanmak istememişler ve uzun süre, ‘Yahu insanlık öldü mü?’ diye mırıldanmaktan kendilerini alamamışlardır. Bu nedenle gazetelerinde, ‘İnsanlık öldü mü?’ ya da ‘İnsanlık ölür mü?’ biçiminde büyük başlıklar yayımlamakla yetinmişlerdir. Fakat acı haber kısa zamanda yayılmış ve gazetelere, telgraflar yağmıştır; herkes, insanlığın son durumunu öğrenmek istemiştir. Bazıları bu haberi bir kelime oyunu sanmışlarsa da, yapılan araştırmalar bu acı gerçeğin doğru olduğunu göstermiştir. Evet, insanlık artık aramızda yok. İnsanlıktan uzun süredir ümidini kesenler, ya da hayatlarında insanlığın hiç farkında olmayanlar bu haberi yadırgamamışlardır. Fakat, insanlık aleminin bu büyük kaybı,

birçok yürekte derin yaralar açmış ve onları ürkütücü bir karanlığa sürüklemiştir; o kadar ki, bazıları artık insanlık olmadığına göre bir âlemden de söz edilemeyeceğini ileri sürmeğe başlamışlardır. Bize göre, böyle geniş yorumlarda bulunmak için vakit henüz erkendir. İnsanlık artık aramızda dolaşmasa bile, hatırası gönüllerde her zaman yaşayacak ve çocuklarımız bizden, bir zamanlar insanlığın olduğunu, bizim gibi nefes alıp ıstırap çektiğini öğreneceklerdir. İnsanlığın güzel ve çekingen yüzünü ben de görür gibi oluyorum. Zavallı insanlık kendini belli etmeden sokaklarda dolaşır ve insanlık için bir şeyler yapmaya çalışanları sevgiyle izlerdi. Bugün için insanlık ölmüşse de, onun ilkeleri akıllara durgunluk verecek bir canlılıkla aramızda yaşamağa devam edecektir. İnsanlıktan paylarını alamayanlar için o zaten bir ölüydü; onun bu kadar uzun yaşamasına şaşılıyordu. Yıllarca önce küçük bir kasabada dünyaya gelen insanlık, dünya savaşlarından birinde, çok rutubetli bir siperde göğsünü üşütmüş ve aylarca hasta yatmıştı. Bu olaydan sonra, hastalığın izlerini bütün ömrünce ciğerlerinde taşıyan insanlık, önceki gece sabaha karşı nefes alamaz olmuş ve gösterilen bütün çabalara rağmen gün ağarırken doktorlar, insanlıktan ümitlerini kesmek zorunda kalmışlardır. Doğru dürüst bir tahsil görmeyen ve kendi kendini yetiştiren insanlık hiç evlenmemişti. Küçük yaşta öksüz kalan insanlığa, doğru dürüst bir miras da kalmamıştı; bu yüzden sıkıntılarla geçen hayatı boyunca insanlık, başkalarının yardımıyla geçinmeğe çalışmıştı. İnsanlığın ölümüyle ülkemiz, boşluğu doldurulması mümkün olmayan bir değerini kaybetmiştir. Gazetemiz, insanlığın yakınlarına başsağlığı ve sonsuz sabırlar diler. Not: Merhumun cenazesi, önce, uzun yıllar yaşamış olduğu Hürriyet Caddesinden geçirilecek ve ölümüne kadar içinde barındığı Ümit apartmanı bodrum katında yapılacak kısa ve sade bir törenden sonra toprağa verilecektir. (s. 255-56)

SONUÇ

Tehlikeli Oyunlar romanının nitelikli ve derinlikli olarak incelenebilmesi, belirli bir ölçüde de olsa anlaşılabilmesi için romandaki oyun olgusunun en geniş kapsamıyla ele alınıp açıklanması gerekmektedir. Nitekim Oğuz Atay, bu romanında oyunu, içerik düzeyinde birbirinden farklı çok sayıda anlamıyla zengin bir motif; biçimsel düzlemde ise dramatik yapı özelliklerinden, metni okur için bilmecemsi/bulmacamsı bir oyuna dönüştüren üstkurmaca, metinlerarasılık, parodi gibi çeşitli oyunsu tekniklere kadar temel bir kurgu özelliği olarak kullanmıştır. Bununla beraber Atay'ın, kelime oyunları, espriler ve ironik ifadelerle kurduğu, bünyesinde gizli eleştiriler barındıran alaycı/mizahi anlatım tarzının yarattığı oyunsu bir üslup da metnin tamamına egemen durumdadır.

Oyun ve oyunsuluk kavramlarının metnin her alanında karşımıza çıkan yüzlerinin geniş yelpazesi göstermektedir ki, *Tehlikeli Oyunlar*'da oyun kavramı üzerine kapsamlı bir inceleme gerçekleştirebilmek için, öncelikle oyun ifadesinin farklı anlam ve görünümünün etrafıca araştırılması gerekmektedir. Bu fikir doğrultusunda öncelikle oyun kavramını tek başına ele alarak çeşitli disiplinlerdeki farklı tanım, anlam ve özelliklerin çözümlemelerini gerçekleştirdik. Romanda, içerik düzleminde oyun kavramının anlaşılabilmesi için, oyunun felsefeden psikolojiye pek çok alanda ihtiva ettiği çeşitli anlamları, yazı/edebiyatın neden oyun olarak nitelendirildiğini açıklamak için sanat/edebiyat-oyun ilişkisine yönelik ortaya koyulan teorileri, romanın kurgusal ve dilsel yapısındaki oyunsuluğun belirlenebilmesi içinse çağdaş dilbilim ve edebiyat kuramlarını araştırmayı uygun gördük. Elde ettiğimiz bilgiler ışığında romana yönelerek oyun kavramı odaklı yazınsal bir inceleme gerçekleştirdik.

Araştırmamızdan elde ettiğimiz sonuçlara göre, *Tehlikeli Oyunlar*'da oyunun en geniş kapsamlı etkilerinin başında, gerçekliğin sorunsallaştırılması gelmektedir. Bu hususta, romanda nesnel gerçeklik ile kurmaca gerçeklik, oyun düzleminde eşitlenmiş, hayal ve gerçek ikilemini ortadan kaldıran, kurgusal gerçekliği oluşturan anlatım unsurları belirsizleştirilmiştir. Kurgusal düzlemde gerçekliği belli olmayan

roman kişileri, belirsiz zaman ve mekan olguları ve gerçekten yaşanıp yaşanmadığı anlaşılamayan olaylarla metinde kurgusal gerçekliğin yerini, gerçekliğin belirsizliğine dayanan bir oyun atmosferi almıştır.

Bu oyun atmosferinde, kurgusal gerçekliği olan roman kahramanları, metin içi anlatıların kurmaca karakterleri, hayalî roman kişileri ve hatta metin-dışı düzeye ait olan roman yazarı, metinsel bir evrende bir araya getirilerek gerçeklik düzlemleri arasındaki sınırlar ortadan kaldırılmaktadır. Hayal ile gerçeğin birbirine karıştığı, farklı anlatı ve gerçeklik düzeylerinin iç içe yürüdüğü bir oyun ortamı, kurmaca ile gerçeğin eşzamanlı yürüdüğü bir belirsizlik ve özgürlük alanına işaret etmektedir. Romandaki oyun/gerçek ikiliği temel olarak iki şekilde kurulmuştur: Bunlardan birincisi, başkahraman Hikmet Benol'un şizofreni çağrışımı yapan gerçeklikten kopma halleri sonucunda hayal ve gerçeğin iç içe geçmesi; ikincisi ise, romandaki pek çok kurgusal oyunun kaynağı olan üstkurmaca tekniği sayesinde, kurgusal düzlemde kurmaca ile gerçeğin bir arada yürütülmesidir.

Tehlikeli Oyunlar'da üstkurmaca yapı, hem gerçekliğin belirsizliğine dayanan bu oyun atmosferini yaratmak, hem de romana kendi kurmaca yapısını ortaya çıkarıp kendi meselelerinden bahsetmek imkanlarını sağlayarak, nesnel gerçekliğin yerine metinsel/oyunsal bir gerçeklik inşa etme görevini taşımaktadır. Üstkurmacanın bir türevi olan metinlerarasılık romandaki bu kurmaca gerçekliğin; çoksesli oyun atmosferinin kurulmasında diğer metin içi anlatılarla birlikte önemli bir rol üstlenmektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da farklı metin ve üslup şekilleri, çoğunlukla gülünç dönüşümlere uğratarak parodi yoluyla romana dahil edilirken; mektup, şiir, oyun, dilekçe, gazete yazısı gibi farklı anlatı formları da roman bünyesinde bir arada kullanılarak parçalı ve çoğulcu bir yapı oluşturulmaktadır. Bu çoğulcu anlatı atmosferi, gerek başkahramanın zihinsel düzlemindeki, farklı kişilere yahut Hikmet'in benliğinin farklı parçalarına ait seslerin, gerekse romanın birinci anlatı düzeyindeki anlatıcı ile başkahramana ait seslerin iç içe yürütülmesiyle kuvvetlendirilmektedir.

Romanda, oyunun yarattığı anlamsal ve kurgusal belirsizlikler, metne çokkatmanlı anlam alanları ve okura farklı yorumlama olanakları açarak sınırsız bir

oyun özgürlüğü sağlamaktadır. Romandaki çoksesli yapı ise, farklılıkların, ikiliklerin bir arada yürütülmesini sağlayarak, benzer şekilde, demokratik bir özgürlük ortamı sunmaktadır. Oyunun sağladığı özgürlük, Oğuz Atay için hem biçimsel yeniliklere imkan sağlaması, hem de hayatın baş edilmesi zor durumları karşısında ikincil ve özgür bir varoluş alanı yaratması bakımından vazgeçilmezdir. Oyun kavramındaki özgürlük anlamının en önemli karşılıklarından biri ise, modern toplum düzeninin, edebî geleneklerin ve Batı rasyonalizminin karşısında, insanın pozitivist mantıkla, doğa yasalarıyla açıklanmayan yönlerini yaşayabilmesidir.

Oyunun, insanın temel güdülerinden biri olarak irrasyonelite ile kurduğu bağ, bu kavramın gündelik yaşam mantığının, kurulu düzenin ve akılcı düşünce sistemlerinin karşısında konumlandırılmasına neden olmuştur. Oğuz Atay da Tehlikeli Oyunlar’da oyunu çocukluk, delilik, özgürlük, duygusallık, hayalgücü ve sanatsal yaratım gibi kavramlarla bir araya getirerek toplumsal sistemlere karşı duyduğu tepkiyi ifade etmektedir. Romanda kurulan oyunsu ortam, yazara, akılcı/modern sistemin sınırlarına hapsolmuş bireyin bu hususta yaşadığı sancıları anlatma, bu sınırlardan oyun alanına kaçarak estetik düzlemde bir başkaldırı gerçekleştirme ve hoşuna gitmeyen yaşam gerçekliğini istediği biçimde yeniden düzenleme imkanı verirken; estetik/biçimsel düzlemde ise deneysel özgürlük alanı sağlayarak roman kurgusuyla keyfince oynama olanağı sunmaktadır. Oyunun sunduğu bu özgür metinsel alan, okura da -yazar ile aynı yaşantıya ortak olma imkanı vermesi sayesinde- benzer hazlar sunmakta ve okuduğu metni farklı şekillerde yorumlama imkanı sağlamaktadır. Oyun kavramını, bütün bu olumlu anlamlar çevresinde değerlendirdiğimizde, Hikmet Benol için “büyük” ve “asıl” oyunun neden kurmaca/yazı olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır.

Bununla beraber, romanda oyun kavramı bir motif olarak çift-kutuplu anlamlar taşımaktadır. *Theatrum mundi* (dünya tiyatrosu) felsefesi ve Eric Berne’ün sosyal ilişki kuramı ile bağlantılı olan “kötü oyun” kavramı, sosyal yaşamda insanların diğer insanlara karşı samimiyetsiz, ikiyüzlü, tekdüze ve basmakalıp davranışlarını; ve bununla bağlantılı olarak dilsel düzlemdeki, klişe, bayağı ya da aldatıcı sözleri ifade etmektedir. Romanda bu tarz kötü oyunlar, çoğunlukla kadın-erkek ilişkileri üzerinden ele alınmaktadır. Türkiye’de uygulanan

Batılılaşma/modernleşme sürecine ait resmî ideoloji ve projeler de, başarısız taklitlerden ibaret kaldıkları için kötü oyunlar kapsamına dahil edilmişlerdir. Bu bağlamda oyun, Doğulu olmaktan ileri gelen bir tavrı ifade etmesi yönüyle saf, duygulu, çocuksu olma durumlarıyla da özdeşleştirilerek hem olumlu hem de olumsuz anlamlar taşıyan çift-değerli bir kavrama dönüştürülmektedir. Romanda Doğu-Batı ikiliği etrafında oyun, burjuva modernizminin pozitivist akılcılığına karşı insanı oyunbazlık, duygusallık, sezgisellik gibi irrasyonel yönleriyle de ifade eden yeni ve bütünsel bir akıl kavramının ifadesine de imkan sağlamaktadır. Bu doğrultuda iyi oyunlar, özgün sanatsal faaliyetlerde bulunmak, yazmak, hayal kurmak gibi, kişinin özgürce kendi benliğini ortaya serebileceği, kendisi olabileceği eylemlere karşılık gelmektedir.

Tehlikeli Oyunlar'da oyun kavramının önemli karşılıklarından biri olan tiyatro, içerik düzleminde, yukarıda bahsettiğimiz olumsuz anlamlarının yanı sıra direkt olarak tiyatro sanatının kendisinden bahsedilmesi yoluyla da karşımıza çıkar. Fakat tiyatronun romandaki asıl önemli işlevi, biçimsel düzlemde gerçekleşmektedir. Metinde gösterme yöntemini, şimdiki zamanı, edimselliği, teatrallik/oyunsuluğu ön plana çıkaran dramatik yapı, özünde tiyatro sanatına ait olan ve biçimi anlatının önüne taşıyan önemli bir kurgusal özelliktir. Romanda, tiyatro anlatı formunun ve çeşitli tiyatro konvansiyonlarının da kullanılması yolu ile güçlendirilen bu dramatik yapı, metnin üstkurmaca düzleminde oynanan oyunla çok sayıda özdeşlik taşıdığı için; romandaki bu oyunsu yapıyı, dramatik üstkurmaca olarak tanımlamak mümkündür. Ayrıca bu dramatik yapı, okuru aktifleştirerek bu kurgusal oyunun içine çekmesi yönüyle de işlevseldir.

Romanda oyunun biçimsel boyuttaki karşılığı ise kelime oyunları, espriler ve ironi yöntemiyle kurulan oyunsu üslup ile kendini göstermektedir. Romandaki bu oyunsu üslup, mizah ile eleştiriyi aynı anda bünyesinde taşıyarak, metne “acıklı bir güldürü” havası sağlamaktadır. Dil üzerinden kurulan bu oyunların temel amacı alay/gülmenin yıkıcı, rahatlatıcı ve özgürleştirici etkilerden yararlanmaktır. Dilin oyunsu imkanlarından sonuna kadar yararlanan Oğuz Atay, oyunsu/mizahi üslubunun temel yapıtaşı olan ironi tekniğini; hem duygularını, hem de derdini ve eleştirilerini, kötü oyunlara benzeyen çığ ve klişe söylemlerden uzaklaştırıp en etkili

ve özgün şekilde ifade etmenin aracı olarak kullanmaktadır. İnsanın yaratıcı faaliyetlerinin kaynağı olan oyun, ruhsal sağaltım ve keyif duygularının ortaya çıkmasını sağlayan bir olgu olarak, romanda hem yazar hem de okur için geniş bir özgürlük ve haz alanı sağlamaktadır. Ortaya koyduğumuz bütün bu sonuçlar doğrultusunda, *Tehlikeli Oyunlar*'ın sıra dışı, özgün bir eser olmasını ve okura farklı okuma olanakları sunmasını sağlayan ana özelliğin; dil, kurgu ve içerik düzlemlerine hakim olan oyunsu doku olduğunu söyleyemek mümkündür.



BİBLİYOGRAFYA

Kitap

Adıgüzel, Ömer: **Eğitimde Yaratıcı Drama**, 9. bs., Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2016.

Atay, Oğuz: **Bir Bilim Adamının Romanı: Mustafa İnan**, 53 bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

Günlük, 24. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

Oyunlarla Yaşayanlar, 28 bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

Tehlikeli Oyunlar, 43. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

Tutunamayanlar, 63. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2013.

Akgül, Hasip: **Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu**, İstanbul, Akış Yayıncılık, 1996.

Aktulum, Kubilay: **Metinlerarası İlişkiler**, 2. bs., Ankara, Öteki Yayınevi,

2000, s. 42.

And, Metin: **Oyun ve B   **, 3. bs., İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012.

Aristoteles: **Poetika: Şiir Sanatı Üzerine**, Çev. Furkan Akderin, Haz. Ahmet Cevizci, 3. bs., İstanbul, Say Yayınları, 2017.

Atat  rk,
Mustafa Kemal: **Nutuk II**, 2. bs., Haz. Birol Emil ve Melin Has-Er, K  lt  r Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 1980.

Ayta  , G  rsel: **  a  daş T  rk Romanları Üzerine İncelemeler**, 2. bs., Ankara, G  ndo  an Yayınları, 1999.

Ayta  , G  rsel: **Genel Edebiyat Bilimi**, İstanbul, Papir  s Yayınları, 1999.

Bahtin, Mihail: **Karnavaldan Romana**, Çev. Cem Soydemir, Der. Sibel İrzık, 3. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2017.

Baudrillard, Jean: **Sim  lakrlar ve Sim  lasyon**, Çev. O  uz Adanır, 11. bs., Ankara, Do  u Batı Yayınları, 2017.

Bergson, Henri: **G  lme**, Çev. Devrim   etinkasap, İstanbul, T  rkiye İ   Bankası Yayınları, 2014.

- Berman, Marshall: **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**, Çev. Ümit Altuğ ve Bülent Peker, 19. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.
- Berne, Eric: **İnsanların Oynadığı Oyunlar**, Çev. Handan Ünlü Taktanır, İstanbul, Koridor Yayıncılık, 2017.
- Calinescu, Matei: **Modernliğin Beş Yüzü: Modernizm, Avangard Dekadans, Kitsch, Postmodernizm**, Çev. Sabri Gürses, 3. bs., İstanbul, Küre Yayınları, 2017.
- Camus, Albert: **Sisifos Söyleni**, Çev. Tahsin Yücel, 39. bs., İstanbul, Can Yayınları, 2018.
- Campbell, Joseph: **İlkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri**, Çev. Kudret Emiroğlu, Haz. Erdal Cengiz, 2.bs., Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 1995.
- Cebeci, Oğuz: **Komik Edebi Türler: Parodi Satir ve İroni**, 2. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2017.
- Psikanalitik Edebiyat Kuramı**, 3. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2015.
- Cevizci, Ahmet: **Felsefe Tarihi**, 2. bs., İstanbul, Say Yayınları, 2010.

Çetiřli, İsmail: **Batı Edebiyatında Edebi Akımlar**, 14. bs., Ankara, Akçağ Yayınları, 2013.

Metin Tahlillerine Giriř II: Hikaye-Roman-Tiyatro, Ankara, Akçağ Yayınları, 2004.

Dervişcemaloğlu, Bahar: **Anlatıbilime Giriř**, 2. bs., İstanbul, Dergâh Yayınları, 2016.

Dostoyevski, Fyodor: **Yeraltından Notlar**, Çev. Ergin Altay, 21. bs., İstanbul, Can Yayınları, 2018.

Dursun, Yücel: **Oyunun Ontolojisi**, 2. bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2019.

Eagleton, Terry: **Edebiyat Kuramı: Giriř**, Çev. Tuncay Birkan, 4. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2014.

Ecevit, Yıldız: **Ben Buradayım: Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası**, 8. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2017.

Türk Romanında Postmodernist Açılımlar, 10. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2016.

Eco, Umberto: **Gölün Adı**, Çev. Şadan Karadeniz, 4. bs., İstanbul, Can Yayınları, 1987.

Eliuz, Ülkü: **Oyunda Oyun Postmodern Roman**, İstanbul, Kesit Yayınları, 2016.

Elkind, David: **Çocuk Ve Toplum: Gelişim Ve Eğitim Üzerine Denemeler**, Çev. Demet Öngen, Haz. Bekir Onur, Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi, 1999.

Esen, Nüket: **Modern Türk Edebiyatı Üzerine Okumalar**, 3. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2012.

Fischer, Ernst: **Sanatın Gerekliliği**, 6. basım, İstanbul, Sözcükler Yayınları, 2017.

Fordham, Frieda: **Jung Psikolojisinin Ana Hatları**, Çev. Aslan Yalçınır, 9 bs., Ankara, Say Yayınları, 2015.

Freud, Sigmund: **Espriler ve Bilinçdışı ile İlişkileri**, Çev. Emre Kapkın, 6. bs., İstanbul, Payel Yayınları, 2016.

Sanat ve Edebiyat, Çev. Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen, 2. bs., İstanbul, Payel Yayınları, 2016.

Gadamer,
Hans-Georg: **Güzelliğin Güncelliği: Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat**, Çev. Fatih Tepebaşılı, Konya, Çizgi Kitabevi, 2005.

- Gay, Peter: **Modernizm: Sapkınlığın Cazibesi**, Çev. Sibel Erduman, İstanbul, Everest Yayınları, 2017.
- Goffman, Erving: **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, Çev. Barış Cezar, 3. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2020.
- Gökberk, Macit: **Felsefe Tarihi**, 32. bs., İstanbul, Remzi Kitabevi, 2019, s. 462.
- Gürbilek, Nurdan: **Ev Ödevi: Denemeler**, 6. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2016.
- Mağdurun Dili**, 5. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2018.
- Yer Değiştiren Gölge: Denemeler**, 5. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2016.
- Hadot, Pierre: **Wittgenstein ve Dilin Sınırları**, Çev. Murat Erşen, 2. bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2011.
- Haltamov, Sultanberk: **Oyun Terapisinde Pratik Teknikler: Çocuklar İçin Psikoegzersiz Programları**, Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 2016.
- Huizinga, Johan: **Homo Ludens**, 6. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2017.

İnci, Handan (Haz.): **Oğuz Atay’a Armağan: Türk Edebiyatının “Oyun/Bozan”ı**, İstanbul, İletişim Yayınları, 2007.

İnci, Handan; Elif Türker (Haz.): **Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum**, 2. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2012.

İncil: Yeni Yaşam Yayınları, İstanbul, 2013.

Jahn, Manfred: **Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı**, Çev. Bahar Dervişcemaloğlu, 2. bs., İstanbul, Dergâh Yayınları, 2015.

Jameson, Fredric: **Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı**, Ankara, Nirengi Kitap, 2011.

Siyasal Bilinçdişi, Çev. Yavuz Alogan ve Mesut Varlık, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2011.

Kierkegaard, Soren: **İroni Kavramı: Sokrates’e Yoğun Göndermelerle**, Çev. Sıla Okur, 3. bs., Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 2009.

Kula, Onur Bilge: **Dil Felsefesi Edebiyat Kuramı I**, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012.

Kant, Schiller, Heidegger - Estetik ve Edebiyat, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012.

Kur'an: **Kur'an-ı Kerîm ve Muhtasar Kelime Meâlî,** Haz.
Hayrât Neşriyat İlmî Araştırma Merkezi Meâl
Hey'eti, İstanbul, 2017.

Lucy, Niall: **Postmodern Edebiyat Kuramı: Giriş,** Çev. Aslıhan
Aksoy, 2.bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2018.

Lyotard,
Jean-François: **Postmodern Durum,** Çev. İsmet Birkan, 2 bs., Ankara,
Bilgesu Yayınları, 2014.

Makaryk, Irena
Rima: **Encyclopedia of Contemporary Literary Theory:
Approaches, Scholars, Terms,** Toronto, University of
Toronto Press, 1993.

Millî Eğitim Bakanlığı: **Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: Oyun Etkinliği-I,** Ankara,
2014.

Money-Kyrle, Roger;
Melanie Klein;
Paula Heimann: **New Directions in Psycho-analysis: The Significance
of Infant Conflict in the Pattern of Adult Behaviour,**
London (Maresfield Library), Karnac Books, 1985.

Moran, Berna: **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri,** 24. bs., İstanbul,
İletişim Yayınları, 2013.

**Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış II: Sabahattin
Ali'den Yusuf Atılgan'a,** 19. bs., İstanbul, İletişim

Yayınları, 2014.

Nietzsche, Friedrich: **Böyle Söyledi Zerdüşt: Herkes İçin Ve Hiç Kimse İçin Bir Kitap**, Çev. Mustafa Tüzel, 9. bs., İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2016.

Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe, Çev. Nusret Hızır, 2. bs., İstanbul, Elif Yayınları, 1963.

Ocak, Mehmet Akif (Haz.): **Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama**, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara, 2013.

Parla, Jale: **Don Kişot'tan Bugüne Roman**, 14. bs., İstanbul, İletişim Yayınları, 2018.

Pehlivan, Hülya: **Oyun ve Öğrenme**, Ankara, Anı Yayıncılık, 2005.

Platon: **Yasalar**, Çev. Candan Şentuna ve Saffet Babür, 3. bs., İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2007.

Rifat, Samih: **Herakleitos: Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi**, 3. bs., İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2004.

Sartre, Jean-Paul: **Varlık ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi**, Çev. Turhan Ilgaz ve Gaye Çankaya Eksen, 4. bs., İstanbul, İthaki Yayınları, 2011.

- Sarup, Madan: **Post-yapısalcılık ve Postmodernizm**, Çev. Abdlbaki Gçl, 2. bs., Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004.
- Schiller, Friedrich: **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine**, Çev. Gürsel Aytaç, Ankara, Fol Kitap, 2020.
- Sennett, Richard: **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Çev. Serpil Durak ve Abdullah Yılmaz, 6.bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2019.
- Shakespeare, William: **Nasıl Hoşunuza Giderse**, Çev. Özdemir Nutku, 5. bs., İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2019.
- Soykan, Ömer Naci: **Estetik ve Sanat Felsefesi**, İstanbul, Pinhan Yayıncılık, 2015.
- Suits, Bernard: **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya**, Çev. Süha Sertabiboğlu, 2. bs., İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012.
- Tekin, Mehmet: **Roman Sanatı I: Romanın Unsurları**, 11. bs., İstanbul, Ötüken Yayınları, 2012.
- Tezcan, Mahmut: **Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi**, 4. bs., Ankara, Atilla Kitabevi, 1994.
- Türkçe Sözlük:** Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 2011.

Winnicott, D.W.: **Oyun ve Gerçeklik**, Çev. Tuncay Birkan, 4. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2017.

Wittgenstein, Ludwig: **Felsefi Soruşturmalar**, Çev. Haluk Barışcan, 4. bs., İstanbul, Metis Yayınları, 2017.

Makale

Arslan, Yunus;
Nefise Bulgu: "Oyunla Toplumsallaşma", **Pamukkale Journal of Sport Sciences** Vol.1, No: 1, 2010, pp. 08-22.

Ergün, Mustafa: "Oyun ve Oyuncak Üzerine", **Milli Eğitim Dergisi**, C.1, No: 1, 1980, s. 102-119.

Juul, Jesper: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness", In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Ed. by Marinka Copier and Joost Raessens, Utrecht University, Vol.2, 2003, pp. 30-45.

Özot, Gamze
Somuncuoğlu: "Postmodern Roman'da Anlatıcı, Zaman Ve Mekân Yapısı", **Turkish Studies-International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic**, Vol.7/3, Ankara, Summer 2012, pp. 2275-2286.

- Sazyek, Hakan: “Türk Romanında Postmodernist Yöntemler ve Yönelimler”, **Hece - Türk Romanı Özel Sayısı**, No: 65-66-67, Mayıs/Haziran/Temmuz 2002, s. 493-509.
- Şahin, Serçin;
Ercan Eren: “Oyun Teorisinin Gelişimi Ve Günümüz İktisat Paradigmasının Oluşumuna Etkileri”, **Hukuk Ve İktisat Araştırmaları Dergisi**, C.4, No: 1, 2012, s. 265-274.
- Tüfekçi, M. Elif: “Oğuz Atay’ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallık”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, No: 21, 2006, s. 59-71.
- Wilson, Robert
Rawdon: “In Palamedes’ Shadow: Game and Play Concepts Today”, **The Canadian Review of Comparative Literature**, Vol.12, No: 2, 1985, pp. 177-199.

Tez

- Abacı,
Mustafa Kemal: “20. Yüzyıl Sanatında Yabancılaşma Ve Oyun Kavramının Sanatsal Üretime Etkisi”, Sakarya Üniversitesi Sosyalbilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya, 2019.
- Aygün, Arzu: “Tutunamayanlar'da 'Oyun' Kavramı”, Bilkent Üniversitesi, Ekonomi Ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Edebiyatı Bölümü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2008.

- Cacho Duran,
Semin Sinem “Güncel Sanatta Oyun Kuramı Ve Oyun Kavramı”,
Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim
Anasanat Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,
Antalya, 2016.
- Erşan, Şule: “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş
Grubundaki Çocukların Oyun Ve Çalışma(İş) İle İlgili
Algılarının İncelenmesi”, Gazi Üniversitesi, Eğitim
Bilimleri Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı,
Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2006.
- Şaşmazer, Rabia
İlknur: “Tiyatroda Oyunsuluk ve Bir Örnek Metin İncelemesi;
Oğuz Atay'ın 'Oyunlarla Yaşayanlar'ı”, Haliç
Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro
Anasanat Dalı, Tiyatro Programı, Yayınlanmamış
Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2015.
- Yıldırım, Didem: “Orhan Pamuk’un Masumiyet Müzesi Romanı ve Sevim
Burak’ın Sahibinin Sesi Oyununda Teatral Çerçeve”
Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro
Kuramları Dramaturgi Ve Eleştiri Anabilim Dalı,
Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2015.

Elektronik Kaynak

Dereko, Ayhan: “Oyun Kavramı”, (Çevrimiçi)
https://www.academia.edu/9679765/OYUN_KAVRAMI,
12 Şubat 2020.

