

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

UMBERTO ECO'NUN *KRALİÇE LOANA'NIN GİZEMLİ ALEVİ (LA MİSTERİOSA FİAMMA DELLA REGİNA LOANA)* ADLI ROMANI İLE OĞUZ ATAY'IN *TEHLİKELİ OYUNLAR* ADLI ROMANINA POSTMODERN BİR YAKLAŞIM

TEZİ YAZAN
Beyza Nur BALCI

Danışman: Prof. Dr. Elmas ŞAHİN
Jüri Üyesi: Doç. Dr. Kadir Can DİLBER (Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi)
Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Hasan SAKIN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERSİN/EKİM 2023

ONAY SAYFASI
T.C
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ' NE

2021012024 numaralı öğrencimiz olan **Beyza Nur BALCI** tarafından hazırlanan **“UMBERTO ECO’NUN KRALİÇE LOANA’NIN GİZEMLİ ALEVİ (LA MİSTERİOSA FİAMMA DELLA REGİNA LOANA)ADLI ROMANI İLE OĞUZ ATAY’IN TEHLİKELİ OYUNLAR ADLI ROMANINA POSTMODERNİST BİR YAKLAŞIM”** başlıklı bu tez çalışması jüri üyelerimiz tarafından **oy birliği** ile Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. İçi/Dışı asıl üye - Tez Danışmanı - Jüri Başkanı: Prof. Dr. Elmas ŞAHİN

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. İçi – Jüri asıl Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Hasan SAKIN

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. Dışı - Jüri asıl Üyesi: Doç. Dr. Kadir Can DİLBER

(Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi)

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylıyorum.

20/10/2023

Prof. Dr. Murat KOÇ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.

İTHAF

Hep anlaşılmayı beklemiş Oğuz Atay'a...

Ve kendime...

ETİK BEYANI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,

- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,

- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,

- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 20 / 10 / 2023

Beyza Nur BALCI

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca kattığı değerli bilgiler ile bu çalışmada hoşgörü, ilgi ve sabırla yol gösteren değerli hocam Sayın Prof. Dr. Elmas Şahin'e teşekkürlerimi borç bilirim.

Bana yazarın kırmızı elmasını uzatıp kitapların kurgu evrenine ve tehlikeli oyunlara adım atmamı sağlayarak anlatıların anahtarını uzatan çok değerli üstadım Doç. Dr. Kadir Can Dilber'e; beni her konuda olduğu gibi yüksek lisans sürecinde de destekleyip cesaretlendiren, sevgi ve ilgisiyle bu günlere gelmemi sağlayan biricik anneme ve her daim yoldaşım, evim olan Delibal'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

UMBERTO ECO'NUN *KRALİÇE LOANA'NIN GİZEMLİ ALEVİ (LA MISTERIOSA FIAMMA DELLA REGINA LOANA)* ADLI ROMANI İLE OĞUZ ATAY'IN *TEHLİKELİ OYUNLAR* ADLI ROMANINA POSTMODERN BİR YAKLAŞIM

Beyza Nur BALCI

Yüksek Lisans Tezi, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Elmas ŞAHİN

Ekim 2023, 232 sayfa

Postmodernizm; 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmış, modernizmin kural ve düzen algısına karşın insanı özgürleştirmeyi amaçlayan bir fikir hareketidir. Modernizmin ideoloji ve kavramlarının toplumu anlamada yetersiz kalışı; postmodern düşüncenin tükenmiş tüm kavramları aşkın, daha öte yeni bir dünya görüşü sunmasına zemin hazırlamıştır. Bu çok boyutlu olgu edebiyat anlatılarına toplumun tüm mekanizmalarını, nosyonlarını aşkın bir tavırla sorgulayan post-bireyin dünyayı algılayış şekli olarak yansımaktadır. Postmodern anlatılarda yeni bir biçim, kurgu ve üslup anlayışı ile modern ötesi öznenin kendi gerçekliğini yaratımı ele alınmaktadır. Postmodern yazında; zaman, uzam, biçem, dil, anlam, gerçeklik, karakter ve yazarın konumu yeniden inşa edilmektedir. Postmodern anlatıları incelemek, yeni bir boyut kazanan çağı anlamlandırmada önem taşımaktadır. Postmodernizm, diğer ulusların edebiyatında olduğu gibi Türk edebiyatında da önemli bir yer edinmiştir.

Bu çalışmada yapıtlarında postmodern unsurlardan yararlanan iki farklı ulusun yazarı; İtalyan yazar Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi (La Misteriosa Fiamma della Regina Loana)* adlı romanı ile Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* adlı romanı postmodern bağlamda karşılaştırılmıştır. Farklı coğrafyalarda yaşamış iki yazarın eserlerinde; postmodern anlatı tekniklerinin nasıl ve niçin kullanıldıkları, postmodern bireyin dünya algısının karakterler yoluyla nasıl işlendiği tespit edilmiştir.

Farklı coğrafyalara ait her iki romanda da aynı postmodern anlatı tekniklerinden yararlanılması, kurgusal düzlemde karakterlerin bilinçaltının etkin rol oynamasından ötürü bu iki eser postmodern bağlamda karşılaştırılma açısından uygun görülmüştür. İki eser karşılaştırmalı edebiyat yöntemlerinden biri olan, metin odaklı inceleme metoduyla öz ve biçim bakımından karşılaştırılıp eserlerin benzer ve farklı yönleri ortaya konulmuştur.

Anahtar kelimeler: Karşılaştırmalı Edebiyat, Oğuz Atay, Postmodernizm, Umberto Eco.

ABSTRACT**COMPARISON OF UMBERTO ECO'S *THE MYSTERIOUS FLAME OF QUEEN LOANA* AND OĞUZ ATAY'S *DANGEROUS GAMES*****Beyza Nur BALCI****Master's Thesis, Department of Turkish Language and Literature****Supervisor: Prof. Elmas ŞAHİN****October 2023, 232 pages**

Postmodernism is an intellectual movement that emerged at the beginning of the 20th century and aims to liberate people despite the modernism's perception of rule and order. The inadequacy of the ideologies and concepts of modernism in understanding the society paved the way for postmodern thought to present a new world view beyond all the exhausted concepts. This multidimensional phenomenon is reflected in literary narratives as the way of perceiving the world of the post-individual, who questions all the mechanisms and notions of society with a transcendent attitude. In postmodern narratives, a new understanding of form, fiction and style, and the creation of its own reality by the postmodern subject are discussed. In postmodern literature, time, space, style, language, meaning, reality, character and author's position are reconstructed. Examining postmodern narratives is important in making sense of the era that has gained a new dimension. Postmodernism has also an important place in Turkish literature as in the literatures of the other nations.

In this study, the authors of two different nations, who used postmodern elements in their works; Italian writer Umberto Eco's novel *The Mysterious Flame of Queen Loana* (La Misteriosa Fiamma della Regina Loana) and from Turkish literature Oğuz Atay's novel *The Dangerous Games* have been compared in the postmodern context. how and why postmodern narrative techniques are used, and how the postmodern individual's perception of the world is processed through characters have been determined in the works of two authors who lived in different geographies.

Because of the use of the same postmodern narrative techniques in both novels belonging to different geographies, and the fact that the characters' subconscious plays an active role in fiction, they are two appropriate works to compare in the postmodern context. These two novels were compared in terms of essence and form with the text-oriented analysis method, which is one of the methods of comparative literature, and the similar and different aspects of the works were revealed.

Key words: Comparative Literature, Oğuz Atay, Postmodernism, Umberto Eco.

ÖN SÖZ

Modern ötesi anlamına gelen postmodernizm, modern düşünce ile kültüre ait algı ve kavramları yadsıyan bir düşünce hareketidir. Postmodernizm; 1940'lardan sonra etkisini artırmış, 1960'lı yıllardan sonra yapılan teorik çalışmalar sonucunda felsefi bir disiplin olarak kabul edilmeye başlanmış ve 1970'lerde ise kuramsal açıdan varlığını kanıtlamıştır. I. Dünya Savaşı ile artan siyasi, kültürel, toplumsal ve ekonomik bunalımlar; bireysel ve toplumsal bir çöküşü beraberinde getirmiştir. Bu açmazların gölgesinde hem modernizmden beslenen hem de onun kurallarını ters yüz eden postmodernizm, artık yeni bir çağın ilanı gibidir.

Edebiyata postmodern edebiyat kuramı olarak yansıyan akım; hızla gelişen, küreselleşen dünya karşısındaki değişen yazın teknikleri, karakter ve öznenin konumunu anlamlandırmamızı kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda yapılan tez çalışmasında; postmodernizmin izleri görülen İtalyan yazar Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* (2004) adlı romanı ile Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* (1973) adlı romanı, benzer ve farklı yönleriyle incelenmiştir.

“*Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi (La Misteriosa Fiamma della Regina Loana) Adlı Romanı ile Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar Adlı Romanına Postmodern Bir Yaklaşım*” adlı bu tez; “Giriş, Kuramsal Çerçeve, Bulgular, Tartışma ve Yorum, Sonuç ve Öneriler” olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tezin oluşum süreci, ikinci bölümde kuramsal çerçeve ve ilgili araştırmalar verilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda Umberto Eco'nun ve Oğuz Atay'ın romanı karşılaştırılarak elde edilen bulgularla araştırma ortaya konulmuştur.

İÇİNDEKİLER

KAPAK.....	i
ONAY SAYFASI.....	ii
İTHAF.....	iii
ETİK BEYANI.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÖN SÖZ.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
KISALTMALAR.....	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
EKLER LİSTESİ.....	xiv

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

1.1. ARAŞTIRMA PROBLEMİ.....	2
1.1.1. <i>Problem Cümleleri</i>	2
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	3
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	3
1.4. VARSAYIMLAR.....	3
1.5. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	4
1.6. ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE SINIRLILIKLARI.....	4

BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. POSTMODERNİZM.....	5
2.1.1. <i>Öznenin Ölümü: Bölünmüş Özne</i>	6
2.1.2. <i>Yabancılaşmanın Ne'liği -Varoşulun Hiç'liği</i>	33
2.1.3. <i>Çoğulculuk</i>	48
2.1.4. <i>Her Şey Bir Oyun: Üstkurmaca/Gebe Roman ve Homo Ludens</i>	55

2.1.5. <i>Kendini Bilen Metin / Konuşan Metinler</i>	67
2.1.6. <i>Deliliğin Kıyısında Başkaldırının Ötesinde: Şizofreni/Kinizm/Parodi ve İroni.</i>	72
2.1.7. <i>Simülakrlar/Sahte/Simüle Bir Dünya/Her Şey Bir Yanılsama</i>	78

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

3.1. UMBERTO ECO' NUN <i>KRALİÇE LOANA'NIN GİZEMLİ ALEVİ (LA MİSTERİOSA FİAMMA DELLA REGİNA LOANA)</i> ADLI ROMANI İLE OĞUZ ATAY'IN <i>TEHLİKELİ OYUNLAR</i> ADLI ROMANININ POSTMODERN BAĞLAMDA KARŞILAŞTIRILMASI	90
3.1.1. <i>Eco ve Atay'ın Konuşan Metinleri: Metinlerarasılık</i>	92
<i>Oyun İçinde Oyun/Üstkurmaca: Homo Ludens Olarak Hikmet ve Yambo</i>	147

BÖLÜM IV

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. SONUÇ.....	186
4.2. ÖNERİLER	191
KAYNAKÇA	193
EKLER	200

KISALTMALAR

Çev. : Çeviren

s. : Sayfa

KLGA : Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi

TO : Tehlikeli Oyunlar

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Umberto Eco' nun Kraliçe Loana' nın Gizemli Alevi Romanında Metinlerarasılık 145

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. <i>Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar Romanında Metinlerarasılık Düzlemi</i>	114
Şekil 2. KLGA' da Kurmaca Çerçeveleri	158
Şekil 3. Oğuz Atay' ın Tehlikeli Oyunlar Eserinde Kurmaca Düzlemleri.....	183

EKLER LİSTESİ

EK A. Etik Kurul Onay İstek Formu.....	200
EK B. Tez Etik Kurulu İzin İstek Yazısı.....	204
EK C. Etik Kurulu İzin Yazısı.....	205
Ek D. KLGA Eserindeki Resimler	206

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Tarihsel çizgide entelektüel kökeni belirsiz, tartışmalı ve karmaşık bir yapıya sahip postmodernizm; modernizmi takip eden süreçte ortaya çıkan felsefe, sanat ve kültür alanlarına yansımış bir düşünce hareketidir. 20. yüzyılın başlarında I. Dünya Savaşı ile tüm dünyayı saran ekonomik, sosyokültürel, siyasi, fiziksel ve ruhsal bunalımların ardında hem toplumsal hem de bireysel bir çöküş gerçekleşmiştir. Aydınlanma Çağı'nın vadettiği ilerleme, bilim, akıl, teknoloji, rasyonel ve kentli toplum algısı; artık tipolojisi değişen bireyin açmazı olmuştur. Yıkım, parçalanma ve çöküş neticesinde modernitenin içinden var olarak hem ondan beslenen hem de onun kurallar paradigmasını ters yüz eden bir hareket doğduğu görülmektedir. “Post” kelimesinin etimolojik kökeni “sonrası” ya da “ötesi” gibi anlamlarda kullanılmaktadır. Mimari, resim, müzik, heykel, edebiyat, sosyoloji ve teknoloji alanlarında özümsemiş postmodernizm; absürt ve çok boyutlu bir olgudur.

20. yüzyılın başlarında savaş sonrası toplumsal buhranlar ve modern kurallar dizgesi karşısında her türlü düzen ve kurala başkaldıran birey formu, edebiyat eserlerine de karakter düzleminde yansımaktadır. Artık yazın dünyasında anlatılar; farklı tarzda anlatım teknikleri, dil oyunları, tanrıçılık oynayan yazarın metni panoramik bakışla seyrederek kenara çekilmesi, yazar-okur-karakter üçlemesinin kurguya dâhil olması, yazarın bilinçli bir biçimde başka metinlerle metni harmanlaması, çok katmanlı öykü düzlemi, oyun içinde oyun, yazarın okura seslenişi ve karakterlerin yazara başkaldırıp kendi hâlindeki edimi ile yoğrulmaktadır.

“Postmodernizm yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki sınırların yanı sıra sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırları da bulanıklaştıran derinlikten yoksun, merkezsiz, temelsiz, özdüşünümsel, oyuncu, türevsel, eklektik, çoğulcu bir sanatta az veya çok yansıtan bir üsluptur” (Eagleton, 1999, s.10).

Postmodern anlatılarda gerçeklik imgelere dönüşmekte, zaman parçalanmakta ve *anın* döngüsellğinde karakter bilinçaltının derinliklerine inmektedir. Uzam bükülür, nesne üstünlük kazanır ve dil kuralları kayganlaşır. Bölünmüş özne, toplumsal sahne karşısında yabancılaşarak kimlik arayışına girer. Karakter düzlemi en aza indirgenir ve karakterler varlık ve hiçlik arasındaki bilinçaltı ürünlerine dönüşür.

Bu bilgiler ışığında hazırlanan tez çalışmasında; İtalyan edebiyatından Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı romanı ile Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanı postmodern edebiyat kuramı ve unsurları çerçevesinde incelenmiştir.

Kuramsal çerçeve ışığında farklı ulusa ait iki yazarın postmodern anlatı tekniklerini kullandığı eserleri benzerlik, farklılık ve etkileşim bağlamında ele alınmıştır.

1.1. Araştırma Problemi

Eserlerin karşılaştırma yöntemiyle ele alınması; yazarların kullandığı teknik ve kuramların iki farklı kültürdeki yansımalarının tespit edilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar romanı ve Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi romanında postmodern unsurların metne bağlı yöntemle karşılaştırılarak ortak ve farklı yönlerinin belirlenmesi, araştırmada temel problem olarak ele alınmıştır. Türkiye'de yapılan tez çalışmaları tarandığında: "Oyun kavramı ışığında 'Tehlikeli Oyunlar' romanı üzerine bir inceleme" adlı yüksek lisans tezi (Gülner, 2020), "Samuel Beckett'in The Trilogy ve Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar adlı romanlarında postmodernist ve postyapısalcı elementler" adlı yüksek lisans tezi (Kaya, 2009), "Belleğin yazınsal bir anlatımı olarak Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi romanı" adlı doktora tezi (Karail, 2017) ve "Orhan Pamuk'un Kara Kitap ve Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi adlı eserlerinde postmodern bağlamda anlatı tekniklerinin karşılaştırılması" adlı yüksek lisans tezi (Tüfekçi, 2013) bulunmaktadır. Ancak Oğuz Atay'ın TO ve Umberto Eco'nun KLGGA romanlarını postmodern açıdan karşılaştırmalı ele alan bir tez çalışması bulunmamaktadır.

1.1.1. Problem Cümleleri

1. Anlatı alanında kuramsal çalışmalarıyla bilinen Umberto Eco'nun, *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanında postmodernizmin hangi unsurlarına rastlanır?
2. Postmodernizmin Türk edebiyatındaki en önemli isimlerinden Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında postmodernizm hangi unsurlarla işlenir?
3. İtalyan edebiyatı yazarlarından Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanı ve Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında postmodern edebiyat kuramının unsurları yazarlar tarafından kurguya nasıl yerleştirilmiştir?
4. Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanı ve Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanındaki benzer ve farklı yönler nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı,

1. Dünya edebiyatında kuramsal çalışmalarıyla tanınan Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı romanından hareketle postmodernizmin unsurlarını metne nasıl yerleştirdiğini göstermek,
2. Modern Türk romanına yeni bir bakış açısı ve üslup kazandıran Oğuz Atay'ın, *Tehlikeli Oyunlar* romanından yola çıkarak postmodernizmi karakter, mekân, zaman ve kurgusal olarak nasıl işlediğini ortaya koymak,
3. Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı eseri ile Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* eserinin ortak ve farklı yönlerini tespit ederek karşılaştırmalı edebiyat bilimine ve dünya edebiyatına katkı sağlamaktır.

Tez kapsamında yapılan kaynak taramalarında, karşılaştırmalı edebiyat çalışmaları arasında Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* isimli romanı ile Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* isimli romanının karşılaştırmalı olarak incelenmediği tespit edilmiştir. Bu nedenle araştırmanın amacı; bu iki eserdeki ortak ve farklı yönleri tespit etmek ve elde edilen bulgular neticesinde iki farklı kültüre ait olan eserler hakkında bir değerlendirmeye ulaşmaktır. Böylelikle iki farklı coğrafyada ele alınmış iki eserin karşılaştırmalı incelenmesiyle karşılaştırmalı edebiyat alanına ve dünya edebiyatı çalışmalarına katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Araştırmanın problemi kısmında belirtilen iki yazarın, daha önce birbirleriyle karşılaştırılmamış olması ve Türkiye'de yapılan tez çalışmalarında iki yazarın eserlerinin postmodern edebiyat kuramı çerçevesinde karşılaştırmalı incelenmemesi nedeniyle bu tez; alanında özgün bir çalışma olacağı inancıyla ve daha sonra yapılacak olan diğer karşılaştırma çalışmalarına kaynaklık etmesi amacıyla önem kazanmaktadır.

1.4. Varsayımlar

1. Bu çalışmada, Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* isimli romanı ile İtalyan edebiyatından Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* isimli romanının ortaklıklarının olduğu,

2. Bu eserlerin yapılacak karşılaştırmalı bir çalışmayla, benzer ve farklı yönlerin ortaya konulabileceği,
3. Her iki eserde de postmodern edebiyat kuramının; bilinç akışı, metinlerarasılık, üstkurmaca, leitmotiv, bölünmüş özne, oyun, ironi vb. unsurlarından yararlandığı varsayılmaktadır.

1.5. Araştırmanın Yöntemi

Bu tezde “metin merkezli inceleme yöntemi” kullanılmış olup Umberto Eco’nun *Kraliçe Loana’nın Gizemli Alevi* ile Oğuz Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar* adlı eserleri bu bağlamda taranmıştır. Çalışmada karşılaştırmalı edebiyat yöntemi kullanılarak incelenen eserlerde ortak ve farklı yönler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

1.6. Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları

1. Araştırma, Umberto Eco’nun *Kraliçe Loana’nın Gizemli Alevi* ile Oğuz Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar* romanını kapsamaktadır. Bu iki eser araştırmanın örneklem kısıtını ortaya koymaktadır.
2. Araştırmanın süresi yüksek lisans tez süresiyle sınırlıdır.
3. Araştırmanın teorik altyapısının oluşturulmasında yararlanılan ilgili literatür, üniversite kütüphanesi ve elektronik veri tabanlarından erişilebilen kaynaklarla sınırlıdır.
4. Bu çalışmada, eserlerin yazıldığı teknikler incelendiğinde araştırma verilerinin derleneceği yöntem postmodern edebiyat kuramı yöntemi ile sınırlıdır.
5. Bu çalışmanın kapsamı, incelenen eserlerden dolayı İtalyan ve Türk edebiyatı ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Postmodernizm

Hızla değişen ve gelişen dünya karşısında toplumların kolektif düşünce yapısı da çağın gereksinimlerine göre değişim göstermektedir. Postmodernizm, kendinden önce var olan modernizmden tamamen kopmadan onun içinden var olan bir düşünce hareketidir. I. Dünya Savaşı'ndan sonra oluşan ekonomik, sosyolojik, siyasi ve kültürel krizler; bireysel ve toplumsal bir çöküşü de beraberinde getirmiştir. Modernitenin sanayileşme, kentli toplum yaratma, rasyonellik ve evrensellik ilkeleri karşısında makineleşmiş insan artık kendine yabancılaşmıştır. Batının bilim ve teknolojinin beraberinde getireceği aydınlanma, güzellik, refah ve doğruluk vaatleri gerçekleşmemiş; onun yerine savaş ve krizler doğmuştur. Toplum artık ütopyasını kaybetmiş ve tüm kurumlarıyla içe patlayıp çözülerek varlığını sorgulamaya başlamıştır.

21. yüzyılda büyük kentlerde gittikçe yalnızlaşan ve yabancılaşan insana; hızla gelişen iletişim araçları, kitleleri büyüleyen radyo ve televizyon, geleneksel iletişimi yok eden uydu teknolojisi ve internet sunulmaktadır. İnternetle yaratılan küresel köyde tüm kavramlar ve kültürler eklektik bir biçimde kayganlaşmış; bilginin, sanatın, gerçeğin, doğrunun ve yazının konumu tartışılmaya başlanmıştır. Postmodern olguyla beraber modern düşüncenin kurallar paradigması karşısında bireyin özgürleşmesi, gerçeklik algısının yeniden yaratımı ve oyunsulukla katı kuralların kayganlaşması arzulanmaktadır.

Postmodern tutum üst anlatılara karşı bir inançsızlıktır. İktidar, kültürel ve politik normların bütüncüllüğü ya da sarsılmazlığına karşı septik (şüpheli) bir yaklaşım sergilenir. Bu bağlamda Marxçılığa, Hegel'in diyalektiğine ve Kant'ın metafiziğine de eleştirel yaklaşırlar. İdeoloji ve kuramlar postyapısalcıların dilinde kayganlaşır. Post-endüstriyel Çağ ile bilginin statüsü artık değişmektedir. 50'li yılların sonundan itibaren başlayan Avrupa'nın kendini yeniden inşası sürecinde bilginin edinimi ve bilenin konumu tartışılmaya başlanır. Bilginin sorunu yeni bir duruma dikkat çekmiş, Lyotard bu durumu postmodern durum olarak ifade etmiştir.

Bu incelemenin konusu, en gelişmiş (ileri) toplumlarda bilginin durumu. Bu durumun 'postmodern' diye adlandırılışına karar verilmiş. Sözcük Amerika kıtasında, toplumbilimci ve eleştirmenlerin kaleminden, geniş ölçüde kullanılıyor. XIX. yüzyıl sonundan itibaren bilim, edebiyat ve sanatta oyunun kurallarını etkilemiş olan dönüşümlerden sonra kültürün içine düştüğü yeni hali gösteriyor (Lyotard, 2014, s.7).

Lyotard'a göre; akılcılık, gerçeklik, aydınlanma devrinin büyük anlatıları, bilimin ve metafizik felsefenin üst-anlatıları artık zeminini yitirmektedir. Postmodern anlayışa göre modern aidiyetler eskimiş, tükenmiştir. Artık daha seküler, etnik, sexist ve dini kimlikler çoğulcu bir biçimde ön plandadır. Postmodernizm, toplumu anlamada yetersiz kalan modern ideoloji ve fikirlerin bitişinden ziyade aşkınlığı görüşündedir. Modernizmin fütüristliği postmodernizmde gözlenmez. Postmodern anlayışta daha çok ayak uydurmakta zorlanılan bu yeniçağda geçmişin anlamlı parçalarına özlem ya da geçmişin kalıtlarını söküme almak amacıyla nostaljiye dönüş esastır. Çoğu kavram gibi zaman kavramı da aşılmış, artık geçmiş ve gelecekte sınırlanmış sonsuz bir şimdi vardır. Bu zemindeki çağda postmodern anlayış, toplumsal ve kültürel alanı etkisi altına almıştır. Kavram mimaride, güzel sanatlarda, edebiyatta ve bilimde özümsemeye başlanmıştır; büyük yankı uyandırarak çağın en büyük tartışmalarına yol açmıştır.

Postmodern edebiyatın gelişiminde Roland Barthes, Jean-François Lyotard, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Jean Baudrillard, Jacques Derrida, Tristan Tzara gibi isimler etkili olmuştur. Postmodernizmin anlatı dünyasındaki yansıması; Samuel Beckett, Jorge Luis Borges, Ahmet Hamdi Tanpınar, John Hawkes, Nathalie Sarraute, John Barth, Vladimir Nabokov, Oğuz Atay, Adalet Ağaoğlu, Toni Morrison, Umberto Eco, Orhan Pamuk, Hilmi Yavuz, Haruki Murakami, Leyla Erbil gibi yazarların eserlerinde gözlemlenir. Postmodern anlatılarda; metinlerarasılık, üstkurmaca, gösterge, pastiş, montaj, ironi, parodi, yapısöküm, absürtlük, nesnenin üstünlüğü, paranoya, çoğulculuk, bölünmüş benlik, kopuş, yitme, ontolojik sorgulamalar, kimlik karmaşası, yalnızlık ve yabancılık, gerçekliğin imgeleşmesi gibi unsurlar sıklıkla kullanılır. Postmodernizmin bahsettiğimiz unsurları bu bölümde başlıklar altında incelenecektir.

2.1.1. Öznenin Ölümü: Bölünmüş Özne

“Sen, kendime karşı bensin.” Oğuz Atay

“Yakında herkes olacağım; öleceğim.” *“Belki de arayışımın bitimi kendimdim.”*

Borges

“Hafızam izin verdiği sürece ben, bendim.” Umberto Eco

İnsan, nesnelere olduğu gibi kendi görüngü ve düşüncesini de anlamlandırmak için dışsal bir varlığa gereksinim duyar. Modernizmde metalaştırılan bilim, akıl, nesnellik vb. kavramlar karşısında insan odak olmaktan uzaklaşmış ve kategorize edilmiştir. Modernizmin toplumu

anlamada düşünce sisteminin yetersiz ve başarısız oluşunun temel sorunsalı; insanı ve onun varoluşunun altındaki gerçekliği ele alamamasıdır. Modern felsefede insan bütüncül, rasyonel bir zorunlulukla diğer kavramlardan izole edilmiş ve apriori (önsel, deneyden bağımsız bilgi) olarak kabul edilmektedir. Orta Çağ'ın Tanrı odaklı algısı ve Aydınlanma Çağı'nın salt aklın yücelttiği insan algısından farklı olarak postmodernizmde insan; merkezsiz ya da çok merkezli bir dünya görüşünü temsil etmektedir. Özne ifadesi birey teriminden farklı anlamda kullanılır.

Modern felsefe, Descartes'in zihin ve beden düalizmi etrafında şekillenmiştir. Akli ve bilimi yücelten modern anlayış; aklın bilgiyi elde etmedeki başarısı ve bu yolla bilimin gelişmesini düşüncenin önemi ile anlamlandırır. "*Cogito, ergo sum (Düşünüyorum, o halde varım)*" savı da bu fikri desteklemektedir. Descartes'e göre gerçeklik kavramı, zihnimizin nesnelere ilişkin temsili gerçeklikleri olan idelerdir. Ancak ideler nesnelere gerçekten var olup olmadığını belirleyemez. Descartes'e göre Tanrı, madde ve ruhtan oluşan üç töz mevcuttur. Ruh ve madde yaratılmış olan ikincil tözdür. Töz, algıladığımız nesnelere hepsinin temelinde bir özne olarak yer almaktadır. "Tözün doğasını anlamamızı sağlayan iki temel nitelik, *res cogitans* (düşünce) ve *res extensa* (uzam) dır. *Res cogitans*, düşünen tözün özünü; *res extensa* ise maddi tözün özünü oluşturur" (Yalçın, 2010, s.33). Descartes'in *cogitatu* dış dünyayı ve varlığı, düşünsel ve uzamsal olarak ikircikli bir yapı ile anlamlandırır. Varoluş, cogitonun ideler yoluyla algılanışı ile gerçeklik kazanmaktadır.

Marxçı düşüncede ise özne insandır. Özne olarak insan, nesne ile olan pratik ilişkisinde ortaya çıkmaktadır. Marx'a göre insan, bedensel olarak var olan doğal bir varlıktır. İnsan doğal ihtiyaçlarını tatmin etmek için kendi dışında başka nesnelere ihtiyaç duymaktadır. Kendi ihtiyacının nesnesini, onları ihtiyacına göre dönüştürerek üretir. Nesneye biçim vererek üretme eylemi ile özne kendisini de üretir. İnsan, nesneyi üretirken emeğini nesnelleştirir ve kendi emeğini de somutlaştırır. Bu yolla kendini gerçekleştiren özne için kendini gerçekleştirme edimi de bir ihtiyacın karşılanmasıdır. Öznenin yaşamının devamı, fiziksel ve zihinsel ihtiyaçlarının karşılanması için nesnelere alanı olan doğa bir koşuldur. Marx'a göre özne sadece kendisi için değil aynı zamanda toplumun diğer fertleri için de üretim ediminde bulunur. Toplumun diğer üyeleri de üretimde bulunarak benzer bir etkinlikle doğayı toplumsal mülk edinirler. Bütün bu üretim sürecinde özneler sadece nesnelere değil toplumsal ilişkileri de üretmektedir. Bu bağlamda Marx'a göre insan toplumsaldır. (Marx, 1992, s.350) Yani insan, tek tek her bireyin doğasında bulunan bir soyutlama ya da dünyanın dışında herhangi bir yere çekilmiş soyut bir öz değildir. (Marx, 1997, s.192)

Alman filozof Immanuel Kant'ın benlik kuramında ise özne; *numenal*, *fenomenal* ve *transandantal* benlik olarak ayrılır. Kant'a göre nesnelere bilgisi yalnızca aklın evrensel yasaları ile edinilebilir. Ancak aklın evrensel yargılarının uygulanabilmesi için algılanabilen fiziksellik gerekmektedir ve bu da özneye uygulanamamaktadır. Kant'ın aşkınsal özne anlayışına karşın diğer bir Alman filozof Hegel'in öznesi; nesnesine karşı aşkın konumda değil daha çok nesne ile birlikte var olmaktadır. Hegel'in *mutlak Tin* ya da *öteki* olarak adlandırdığı kavram, öz bilincin karşıtlığıdır. Hegel'in töz ve özne anlayışı; özdeş ve öteki, kendilik ve yabancı, efendi ve köle gibi diyalektik bir biçimde var olur. Hegel'e göre gerçeklik kavramı diyalektiktir. Özne, *moment* (an) içinde kendini sürekli bir biçimden diğerine dönüştürerek oluşta olan ve durmadan değişen bir gerçekliktir. Özne, bu döngü içinde Hegel'e göre hiçbir zaman kendine ulaşamayan, kendine yabancı bir gerçekliktir. "Yani, İnsan (kökeninde), ya Efendi ya da Köledir ve bir Efendinin ve bir kölenin olduğu yerde gerçek İnsan vardır ancak (yani insansal varlık olmak için, en azından iki kişi olmak gerekir)" (Kojève, 2000, s.48).

19.yüzyılda Nietzsche ise özne kavramını; tanrının ölümünün ilanı ve varlığın güç istenci ile yeni bir form kazanan, üst-insan kavramıyla ele almaktadır. Nietzsche'nin felsefesinde özne; diğer özne tanımlarından farklı olarak düşünme, bilme ve eyleme ile birlikte acı çeken coşkulu bir varlıktır. Tanrının ölümü ile insanın toplumun tüm kurumlarını ve değerlerini de tükettiği görülür. Nietzsche'ye göre insan, nihilizmin kıyısında tüm yüce değerlerle birlikte iyinin ve kötünün de ötesinde meta bir insan formuna ulaşmalıdır.

"Nesnelerin gerçekliğini sadece öznenin modeline göre uydurduk ve bunları duyuların potpurisine yansıttık. (...) Hâlbuki öznenin bir kurgu olduğunu kavradık. 'Kendi içindeki şey' ve 'görünüş' antitezi savunulamaz" (Nietzsche, 2014, s.361).

20. yüzyıla gelindiğinde Heidegger, modern özne ile insanın varoluşunun unutulduğunu dile getirir. Ona göre insan; mekanik, sadece bilen ve düşünen bir varlık değildir. İnsan bir varoluşa sahiptir. Heidegger bu varoluşu "*Dasein*" olarak adlandırır. Dünyaya fırlatılmış olan *Dasein*, herkes-benliğidir ve herkesin içine saçılmıştır. Saçılmışlık olan özne, kendini bulmak zorundadır. *Dasein* kaygı ile kendine ulaşmaya ve kavramaya çalışır ancak kendine yöneldiğinde hiçlik ile karşılaşmaktadır. Onun son varış noktası ölümdür. Nesnelere çokluğuna fırlatılmış ve saçılmış dünya içinde var olan *Dasein*; kaygısı ve zamansallığıyla hiçliği deneyimler. Özne ölüme doğru yaşayan bir varlıktır ve ölüm *Dasein*'in tamamlanışıdır.

'Dünya', insanın fırlatılmış özünden çıkarak içine doğru durduğu varlığın ışığıdır (...) İnsan hiçbir zaman öncelikle 'özne' olarak -bununla ister 'ben', ister 'biz' kastedilsin- dünyanın berisinde insan değildir. (...) insan her şeyden önce özünde

varlığın açıklığına doğru ek-sistenttir; bu açık olan, içinde öznenin nesneyle 'ilişkisi'nin 'olabileceği' 'ara'yı aydınlatır (Heidegger, 2013, s.42).

Postmodernizme kadar olan süreçte, Kartezyen felsefe ve modern felsefedeki özne açıklamalarından bahsedildi. Bu tanımlardan sonra postmodernizme gelindiğinde; artık her türlü ilke, fikir, norm, üst anlatı, evrensel hakikat algısı ve etik değeri yadsıyan bir özne formu oluşmaktadır.

Onlara göre özne kurmaca bir şeydir, en aşırı durumda inşa edilen bir şeyden ibarettir (Edelman, 1988, s.9) 'sadece bir maskedir, bir rol, bir kurbandır, en kötü durumda ideolojik bir inşa en iyi durumdaysa nostaljik bir surettir (Carravetta, 1988, s.395). Özneyi iktidarı eline geçirdiği, anlam atfettiği, tahakküm ve baskı kurduğu için eleştirirler (Henriques vd., 1984). Öznenin geçmişin, modernliğin fosili kalıntısı, liberal hümanizmin bir icadı, kabul edilemez bir şey olan özne-nesne ikiliğinin kaynağı olduğunu düşünürler (Rosenau, 2004, aktaran Güzel, 2019).

Modernizm, insan varoluşunun ardındaki temel gerçekliği irdelemezken postmodernizm bu anlamda varoluş felsefesine daha yakındır. Postmodern düşünce, insanın özüne ait şeyleri bulup ortaya çıkararak onu bir değer olarak görmektedir. Daha çok esnek, köşesiz ve kendi olmayı hedefleyen bir tavırdaki postmodern-birey; toplumsal gerçekliğini de -bunu yaparken hakikat ereği gütmeyen- kendi kurar. Post birey daha ziyade fantezinin, ironinin ve arzunun hemen tatminini istemektedir. O yalnızca yaşar ve yaşatır. Egzotik, kutsal veya sıradışı olanla ilgilenirken eskimiş -evlilik, aile, kilise, millilik vb.- olanla ya da modernle ilgilenmez.

Modernizmin dışsal şartlardan izole edilmiş özne ve genel geçerlik algısı, yerini çoğulculuk ve yerellik anlayışına bırakmaktadır. Mutlak, tekil ve meşrulaştırılmış kavramlar yerine; çoklu, çatışmacı kimlikler hâkimdir. Modern özne anlayışını konumundan eden postyapısalcılar, dili olduğu gibi özneyi de çözüştürmek isterler. Modern özneyi söküme almak ve alaşağı etmek elbette biçimi de altüst etmek demektir.

Foucault gibi post-yapısalcılar, şimdiye dek insanı anlamamıza yardımcı olmuş kimi kavramları yapısöküme uğratmayı [*deconstruct*] istemektedirler (...) Özne kategorisi bilinçle eşanlı olan benlik [*self*] kavramını yersiz kılarak merkezi konumundan eder. Bunun yanında post-yapısalcılar özneyi de çözüştürmek istemektedirler (Sarup, 2004, s.10).

Michael Foucault'ya göre süje (özne) iktidarın bir yaratımıdır. İktidar ve bilgi özneyi kendine tabi kılmakta ve boyun eğdirmektedir. Özne ancak birey, toplum, cinsellik, beden ya

da bilgi sarmalındaki iktidarın suçüstü yakalanmasıyla yani krala boyun büktürmeyle kendini gerçekleştirebilir. İktidar çözümlemesi; özneye özdeşleşmiş güçler, malzemeler, enerjiler, arzular, düşünceler, bedenler, söylemler gibi çok çeşitli organizmaların çözüşmesidir. Foucault'nun özneleri, iktidar tarafından biçimlenip toplumsalın içerisinde tasarlanır. Özne, iktidar ve bilgi ilişkisinin özsuyunda eriyerek oluşan bir sonuçtur. Foucault'ya göre bilgi özgürlüğü tutsak kılan, gözetleyen, biçim veren bir kiptir. İktidar ve bilgiyi çözümlenmek öznenin altını kazıdır. Bedenler üzerinden bir özne yaratma, tasarlama arzusundaki iktidarı ifşa etmek ve suçüstü yakalamak edimi; beden-özne-iktidar kovalamacasının bir üretimidir. Foucault'ya göre bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. (Foucault, 2011, s.63).

Merkezsiz iktidar, bireyleri yaratır ancak onun kaygan oluşu her an bir alt edişe açıktır. Nitekim ilk vuran kazanır yani iktidarı ele geçiren kim ise güç ondadır. Bu noktada öznenin yok oluşu ve yeniden inşası başlar. Modernin normatif, hegemonyacı, domine, majör iktidar/öznesine; sıradan, minör, kinik ve marjin bir anti-kahraman üretilir. Yüce, idealize edilmiş, bilgi aracılığıyla kendine köle/kurban/boyun eğmiş özne tasarlayan iktidar; ironiyle amorflaştırılır, söküme uğratılır ve kimliksizleştirilir. Oğuz Atay bu meseleyi *Günlük* eserinde şöyle ele alır:

Kişiliğin parçalanması meselesi teorik olmaktan çıkarılmazsa etkilemiyor insanı (...) Birden fazla kişiliği olmak, birçok insanı anlamayı sağladığı halde, tutarsızlık açısından yıpratıcı oluyor. Bunu ben mi yaptım? sorusu beyni kemirir, bir çılgınlık kabul edilir bu davranış. Bu hareketin sorumluluğunu yüklenmektense geçici bir delilik içinde olduğumu kabule hazırım (Atay, 2005, s.104).

Görüngübilim özne üzerinde dururken yapısalcılar dilin sınırları içinde kalmayı savunur. Ancak yapısalcı olmasına rağmen özneyi reddetmeyen Lacan, insan öznesinin dil olmadan var olamayacağı, aynı şekilde öznenin de sadece dile indirgenemeyeceği görüşündedir. Lacan'a göre dilden bağımsız hiçbir özne yoktur ve özneyi diğer unsurlardan ayıran konuşabilme yeteneğidir nitekim bilinçdışı da bir dil gibi yapılanmıştır. Lacan'a göre biyoloji daima insan öznesince yorumlanıp dil tarafından kırılarak yansıtılır; öyleyse dilden önce 'beden' diye bir şey yoktur.

Özne tasarımı Lacanyen bakışla irdelenirse: Doğumla başlayan serüvenin beden duyumu ile gelen ayna aşamasına, oradan da dile ve Oidipal Kompleks'e ulaştığı söylenebilir. Bu öz(ne)leşme anlatısının her bir aşaması temelde "ben'in yitirilmesi" ya da "ben'in

yoksunluğu” doğrultusunda kavranır. Ancak öznenin tarihindeki ilk yitim doğum anıdır. Özne bir nevi ana rahminde filizlenen cinsî farklılaşım ile başlamaktadır. Kişi daimî bir arayışla kendinde olmayanı -eksik’i- arayacaktır nitekim eksikliğin eksiğindedir.

Objet a öznenin kendini oluşturabilmek için bir organ gibi kendisinden ayrıldığı şeydir. Eksikliğin, yani fallusun simgesi yerine geçer, ama fallus gibi olduğundan değil, eksik olduğundan. Yani bir nesne olması gerekir - birincisi ayrılabilir bir nesne, ikincisi de eksiklikle bir türlü ilişkisi olan bir nesne (Lacan, 2013, s.112).

Özne daima cinsellik bakımından kendinde olmayanı arzulamaktadır. Eril olan, bağ kurduğu annenin göğüslerinden kopuşu ile Oidipal bir karmaşaya girer. Arzu nesnesi elinden alınan özne Lacan’a göre “*eksik*” olarak tanımlanır ve ben’in yitimidir. Ayna aşaması kuramında (on sekiz aylıkla altı yaş arası) çocuk, kendini tanıma evresinde üç aşamadan geçmektedir. İlk aşamada bir yetişkin ile ayna önünde duran çocuk, kendi görüntüsü ile yanındakinin görüntüsünü karıştırır. “Ben” kavramının ilk hecelenişi Lacan’ın ayna aşaması dediği aşamada ortaya çıkar. Lacan’ın ayna aşamasıyla imlediği, yabancılaşma ile öznellik arasındaki bütün diyalektiği canlandırmasıdır. İkinci aşamada görüntü kavramını öğrenen çocuk, aynadaki görüntüsünün gerçek olmadığını idrak eder. Son aşamada ise görüntünün kendi imgesi olduğunu ve başkasının imgesinden farklı olduğunu kavrar. Buna göre insan kendini gördüğünde sadece bir bakış görür ancak kendilik bilincine yani ne olduğuna yaklaşamaz bile. Bu durum düşünüm sonsuzluğu olarak adlandırılır. Lacan’ın tanı(n)manın diyalektiği tasarımı bu düşünce; öznenin bilgisine ancak başkalarının bize gösterdiği tepkiden ulaşabilmemizdir. Lacan’a göre söylem özneyi üretir. Kimliğimizle ilgili bir düşüncemiz vardır ama bu gerçekliğe karşılık gelmez; ayna imgesi arkadan öne doğrudur. Nitekim her zaman bir boşluk ve yanlış tanı(n)ma olasıdır. Başkasının bize verdiği anlamdan hiçbir zaman emin olamayız. Başkasının bilincine tam olarak giremeyeceğimizden öznelerarasılık (intersubjectivity) elde edilemez ve gösteren ile anlam arasından boşluk oluşur. Ontolojik olarak bütünsel ihtiyaç duyulsa da tamlık ve doluluğa erişmek mantıksal bir olanaksızlıktır.

Postmodern tutumda insan; mutlak bir gerçeği kavramış bilinçli bir özne değil varoluşun bir gereği olarak sürekli olmakta/oluş(mak)tadır. Bu yönüyle bütünsellik ve tutarlılıktan ziyade zıtlıkları deşillemeden bir arada bünyesinde barındıran kaotik bir kimliktedir. İnsanın ten/tin (beden-ruh)den gelen düalist bir yapısı varken düşünüş olarak çoğulculuk ve çeşitliliğin benimsenmesi de kaçınılmazdır. Birlik yerine çokluk, bütünleştirme yerine

ayrıştırılmayı ilke edinen postmodern söylem; kimlik arayışındaki bölünmüş özneye çeşitli önermelerde bulunur.

Bu yeni parça, genellikle ‘öznenin ölümü’ ya da daha alışılmış bir dille söylersek, bireyin sonudur (...) Evet, bir zamanlar, rekabetçi kapitalizmin klasik döneminde, çekirdek ailenin ve burjuvazinin egemen toplumsal sınıf olarak ortaya çıktığı altın çağda böylesi bir bireycilik, buna benzer birey özneler vardı. Fakat bugün, şirket kapitalizmi, sözde örgütlü insan, devletteki gibi iş dünyasında var olan bürokrasiler ve demografik patlama çağında artık eski burjuva birey özne yoktur (Jameson, 2005, s.17-18).

Jameson’a göre postmodernizmde özne ölmüştür artık; “özne” ya da “birey”in yerini daha çok “öteki” kavramı alır. Modernizmin küçümseyip marjinalleştirdiği ve ötekileştirdiği kimlikler, postmodernizmde ön plandadır. Evrensel bir özne söylemi yerini öteki merkezli yerel söyleme bıraktığı görülmektedir. Gettolaşma ile dışlanma, azınlıkların yalıtımı, gölge farkları ile özne ötekileşmiştir. İnsan; modern düşüncedeki sabit, bütünsel, tekçi, normlarla belirlenmiş bir varlık olamayacak kadar karmaşık bir yapıdadır. Öteki için tek bir gerçeklik ya da ölçüt değil değerlerin göreceliliği ve kişisel tercihler öncüdür. Postmodernizmin öteki’si, zaman ve mekânı aşmış, çok kültürlülük çerçevesinde farklılıkların bir aradalığı ile var olmaktadır. Tektipleştirici ölçütlere, üst anlatılara, küresel dünya görüşlerine, modern felsefenin meşruluğuna karşı çıkmaktadır. İnsan, aşkın ya da salt aklın merkezinde bir varlık değil görece bir varlıktır. İnsanın ölçüsü tek bir söylem değil her şey olabilir. “Her şeyin karşıtıyla birlikte hiçbir çatışmaya yer vermeden varolduğu, farklılıkların barışçı bir karnaval atmosferi içinde bir arada yaşadığı bir tinsel varoluş biçiminin adıydı postmodern” (Ecevit, 2018, s.62).

İnceleme konusu olan Oğuz Atay’ın TO ve Umberto Eco’nun KLG romanında temel izlekte postmodernizmin özne açılımı Hikmet ve Yambo karakterleri üzerinden görülmektedir. Bilgi anlamına gelen Hikmet; sevgi, bilgelik, kurallar, gözlemler, anne, kadın, baba, toplum iktidarlığında bilincinin gecekondusuna hapsolmuştur. Her yana saçılmış özne parçalarını -özellikle sevgi ve bilgi öncülüğünde- çarpıştırarak iktidar savaşını başlatmıştır. Kurgu boyunca Foucault’nun *discontinuous* (süreksiz) olarak tanımladığı iktidar mücadelesi Hikmet-Albay-Sevgi-Bilge düzleminde efendi-köle paradoksu olarak devinir. Bu süreksiz mücadele ancak *deconstruction* ile sonlanacaktır. Benliğin patlayıp parçalara ayrılması

Hegel'in *mutlak Tin* ya da *öteki* olarak adlandırdığı ikircikli *existence* sonunda özne parçalarından birinin ölümü ile yeniden yekpare bir oluşa döner.

Hikmet Ben/ol ve Hüsamettin Tam/bay aynı benliğin farklı yansımalarıdır. Hikmet'in tamamlanması için ben olması, oluşu/dönüşümü tamamlaması gerekmektedir. Yabancılaşmış, ötekileşmiş, uyumlanamamış ve sonunda bölünmüş özne; varoluş irdemeleriyle aktarılır. Yaşadığı yüzyıla ayak uyduramayan özne, kendi içine dönmüştür. Postmodern öznenin temsili niteliğinde olan Hikmet, Descartes'in "*Düşünüyorum, öyleyse varım.*" savından yola çıkarak varlığını yalnızca bilincin derinliklerine inerek duyumsamaktadır.

"Ben, gecekonduda yaşayan ve insanlıktan emekliye ayrılmış bir adamım. (...) -burasına dikkatinizi çekerim: hepiniz gibi- kiramı ödüyorum. O halde ben varım. Cogitosuz ergo sum albayım, cogitosuz ergo sum. H. de kim oluyor? (...) Ben kimdim? Sağlığında H. olan biri" (Atay, 2020, s.120).

Modernizmin üst anlatılarına karşı olan inanç, postmodernizmde sarsılmaktadır. Hikmet'in "Yalnız bazı ukala kitaplarda söz ediyorlarmış ondan. Ben bu kitapları okumadım (Okumam da.)" sözleri bu inançsızlığın ve artık kendi yaratımına girişmenin bir örneğidir. Toplumsal ve norm bir tip gibi davranan karakter aslında edimsiz, oyunlara katılmayan üst insan formundaki albayın kendi yansıması olduğuna "(...) sağlığında H. olan biri" diyerek göz kırpmaktadır. Hikmet ve Albay arasında efendi-köle diyalektiği söz konusudur. Bölünmüş öznenin yansımaları sürekli bir tez ve antitez olarak birbirini deşillemektedir.

'Hepinize göstereceğim: Bir köle tutacağım kendime (...) Ulan köle, diyeceğim: Ben Napolyon muyum? Napolyon'sun generalim, diyecek. Yalan söyleme köle diyeceğim, değilim (...) Ne oyunlar yazılır böyle bir köleyle albayım, değil mi? Cinsiyeti bile olmaz böyle bir kölenin. Erkekçe bir ilişki istemediğim zaman hemen kadın oluverir. Napolyon bile olur, istediğim zaman (...) Çok eğleneceğiz albayım. Ha-ha' (Atay, 2020, s.289).

Hegeli bakışla irdelenirse Hüsamettin, Hikmet için bir *öteki*'dir. Albayın öteki ben olarak tanımlanması, kendiliğin çatışan *ben*'lerinin birbirine üstün gelme çabasından kaynaklıdır. Hüsamettin Albay emir ve komuta veren bir formda olmasına rağmen Hikmet diktelerine karşı gelerek albayla sık sık yer değiştirir. İki yansıma olan ben ve öteki; doğumdan ölüme kadar birbirini alt etme, yadsıma, emir verme ve üstün gelme döngüsündedir. "Hüsamettin Tambay, Hikmet için 'öteki ben'dir dedikleri zaman, hiç çekinmeden 'öteki ben' senin babandır diye karşılık verebilirdim" (Atay, 2020, s.364).

Efendi-köle paradoksuna oturtulan anlatıcı ve karakter, aslında var olmayan ancak kurgu evreninde iktidar mücadeleleri veren ikircikli bir yapıdır. Kurgu olmalarına rağmen yazar tarafından kendilerine verilen bilinç sayesinde karakterler, anlatıda büyülü bir gerçekçilik sağlamaktadır. “Albay nerede? Albayı içimde taşıyorum. Siz, gerçekten benim dışımda yoksunuz albayım, kızmayın bana” (Atay, 2020, s.409). “İki Hikmet olması durumu kurtarıyordu: Kendini seyrediyordu böylece” (Atay, 2020, s.311).

Hikmet yabancılaşmayla başlayan benlik arayışına pek çok özne parçaları ile devam etmektedir. Yarattığı her bir karakterle özün yanılısamalarını deneyimlemekte ve onları birer oyun parçası olarak kurmacaya yerleştirmektedir. Atay bu noktada üstkurmacadan yararlanmakta ve okurla cesurca diyalog kurmaktadır. Heideggerce bir bakışla dünyaya fırlatılmış olan *dasein* olarak Hikmet, herkes-benliğidir ve herkesin içine saçılmıştır. Saçılmışlık olan özne, kendini kaygı ile bulma ve kavrama eylemine girer ancak kendine yöneldiğinde hiçlik ile karşılaşmaktadır.

Onlarla kafamda konuşuyorum albayım; fakat gene söz dinletemiyorum. Hayallerimde bile yenik düşünüyorum (...) Kafamda yarattığım kahramanlar bana karşı çıkıyor. Oysa kitapların kahramanları (...) hepsi de düşüncenin soylularıdır. Felsefe profesörleri bile düşünceye onlar kadar zaman ayırmazlar: Ben de hayalimde yarattıklarımla birlikte bir roman kahramanı olmak istiyordum albayım (Atay, 2020, s.331-332).

Hikmet, anlaşılmanın verdiği hüznü sitemkâr bir üslupla dile getirirken öte yandan aşağılık kompleksini şizofreniyle aktarır. Yaratılan oyunlarda Hikmet sadece dil, form, karakter ve okuru değil aynı zamanda kendi benliğini de çözüştürür. Yapısöküme ilk olarak kendi benliğinden ve özne kavramından başlayan Hikmet, şizofreni -kurgusal albay formu- aracılığıyla kendi yazgısını tasarlamaktadır.

(...) bizim bir arkadaş vardı, (...) - 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, (...) bu herif de ne konuştu -deli midir nedir (...) Öyleyse varım (Atay, 2020, s.321-329).

Hikmet yazgısının sonuna dek anlaşılmayı beklemiş varoluşsal bir tezin temsilidir. Oğuz Atay'ın gölgesinin yansıdığı karakter, yaşamı ölümle aşmayı erekleyen ve varlığının hafifliği karşısında ölümü manifestosu olarak açıklamak isteyen bir karakterdir. Heideggerce bir okumayla: Onun son varış noktası ölümdür. Atay'ın Hikmet için tasarladığı edebî intihar burada özne için gerekli bir oyun olarak metne yerleştirilir. Nesnelere/bireyler çokluğuna fırlatılmış ve saçılmış Hikmet; kaygısı ve zamansallığıyla hiçliği deneyimler. Gençlik (Hidayet), an (Hikmet) ve yaşlılığa (Hüsamet) saçılmış özne; Bergson'un *durée* (süre) adını verdiği zaman ve bellek ilişkisinde aranır. Atay, Hikmet'in üç ayrı zamanda var olan yansımalarını çarpıştırır ve kırılmanın gerçekleşmesi için düğmeye basar.

“Bütün güçlük, bir tane Hikmet olmasından doğdu. Dün gece rüyamda bu Hikmetler kalabalığını ilk defa açıkça gördüm. Sonra, bir ansiklopedi yazmayı düşündüm (...) Hikmet Ansiklopedisi. (...) ‘Birçok Hikmet vardı değil mi? (...) Hikmet’in bilinçaltını inceleyerek bir sonuca varacağız’ (Atay, 2020, s.334).

Kendini yaşamayı becerememiş ve yaşamdan emekli olmuş biri olarak tanımlayan Hikmet, hücreleri olarak gördüğü bilinçaltı katmanları olan gecekondu rüya evrenine dalmaktadır. TO'nun kurmaca düzlemi üç evren üzerine kuruludur: gerçek parçaları, kurmaca evren ve rüya evreni. Bu üç boyut birbirine geçişimlidir ve okur bu geçişler sırasında savrulmaktadır.

Anlatıda özneyi tasarlayan karakter düzleminde Sevgi ve Bilge; ilksel, ebedi ve esrarlı kadın imgesinin duygu ve bilgi olarak iki farklı yansımasıdır. Nurhayat bir anne arketipini çağrıştırırken babasının gülünçlüğünden ve acizliğinden nefret eden Hikmet Oidipal karmaşaya da işaret etmektedir.

Bana çok kötü davrandılar Bilge. Kadınlar yüzünden çok çektim. (Bunları Bilge'ye anlatma.) Babamın gülünçlüğüne de dayanamıyordum; onun yüzünden herkes sanki benimle alay ediyordu. Kadınlara gülünç bir istekle bakıyordu babam; ben de ona mı benzedim (...) Korkuyorum Bilge (Atay, 2020, s.316). Bazı din ve ruhbilim kitaplarının etkisiyle Hikmet I, yeniden ortaya çıktı. Onu ölmüş sanıyorlardı (bir kuyuya atmışlardı). Hikmet I, bir anne sıcaklığının hasretiyle yandığı için Bilge ile ilgilenmeğe başladı. Hikmetleri birbirine karıştırmaya başlayan Sevgi, hepsini birden evden kovdu (Atay, 2020, s.347).

Hikmet için baba tipolojisi gülünç ve pasiftir. Öte yandan Nurhayat merkezli bir anne formu üzerinden Oidipal çatışma anlatıya yerleştirilir. Atay için bu çatışmalar, anlatıda yaşamı oluşturan kavram ve anlam oyunlarından birkaçını üstlenir. Baba/anne nosyonlarında

Hikmet'in karşısına Hüsamettin Bey ve Nurhayat Hanım konuşlanır. *Günlük* (1987) okuması ile de Atay'ın babasına mektupta kendi yaşamında baba formunun önemi görülür.

“senden aldıklarımı kendime göre güzel biçimlere sokuyorum. Bazıları da bu yüzden beni bir şey sanıyor. ‘Tedrici intihar’ gibi (içki meselesinde). Oysa asıl olan sensin. (...) Ben senin huylarından beğendiklerimi gösteriş için aldım; beğenmediklerimi de kötü veraset olarak suçladım” (Atay, 2005, s.74-76).

Yazarın Albay yaratımında, babası Cemil Bey’le iç hesaplaşmasının izleri görülür. Cemil Bey’in bazı saflık ve gülünçlükleri Albay’da bedenleşmektedir. Atay bu hesaplaşmayı bir iktidar çatışması olarak dönüştürdüğü Hüsamettin Bey’le de yapmaktadır. Bu kompleks Atay için salt bir çatışma değil aynı zamanda düğümlenmiş ve çözülmedir. Baba/iktidar hesaplaşması noktasında Oğuz Atay babasına olan söylemlerinin benzerlerini Albay’a yapmaktadır. Onun münevver kimliği karşısında üst akıl biçiminde sürekli hayranlıkla akıl almasının yanında bir taraftan da anlatı boyunca belli aralıklarla Albay’ı alaya alarak ağırbaşlılığı ile gülünçlükle oynar. Nitekim yazar/anlatıcı, Albay ile olan ilişkisinde baba figürü yerine geçerek kendine karşılık vermekte, bizzat bu hesaplaşmayı özdeşleym ve imge yoluyla gerçekleştirmektedir: “Sert, duygusuz ve bencil göründün (...) Ben bu sonuçlardan çok yakındım ve ‘as evlad’ oldum. (...) Sana oranla daha ‘münevver bir zat’ sayıldığım (...) içimdeki Cemil Beyi bir ölçüde yaşatmağa çalışıyorum” (Atay, 2005, s.84-86).

Neticede Hikmet tüm gölgelerle birlikte kafasının içinde meseleleri masaya yatırmıştır. Bölünmüş özne; Hikmet I, II, III, IV ve V benlik olarak tanımlanır. Özün yitirilişi tüm özne parçalarının el birliğiyle gerçekleşir. Bölünmeden sonra efendi-köle karmaşasının yeniden çokluktan tekliğe dönüşü için ölüm imgesi gereklidir.

“Şimdi ben hükümdarım. Bütün Hikmetler öldü, yaşasın Hikmet VI! HİKMET III: Susturun şu deliyi. Bütün Hikmetleri birbirine düşürecek. HİKMET VI: Yalan! Hepiniz bir olup beni küçümsediniz, bütün suçlarınızı benim üstüme attınız. İşkencelerden beni sorumlu tuttunuz” (Atay, 2020, s.380).

Oğuz Atay öznenin bölünmüşlüğü meselesine *Günlük*’ünde eylembilim ve profesör örnekleme üzerinden de değinir:

Bir kişilik nasıl bölünür? Kaça bölünür? Mesela eylembilimin kahramanı bu bölünmeyi nasıl yaşar? (Dün gece bir rüya: saatim patlıyor, sonsuz küçük çarklar, dişliler ortalığa yayılıyor, toplayamıyorum, saat camı bir iç basınçla şişiyor, dağılıyor). Profesör her şeyin bilincinde midir? Hesaplaşmalar ona ne getiriyor? Bir taslak düşünüyorum: Prof. evli, erken evlenmiş. Yaşantısında, insanımızın sıradan sayılan

fakat bana göre acıklı olan beceriksizliğinin örnekleri dolu. Sonunda bir buhran geçiriyor ve evleniyor ve üniversiteye kapılanıyor. Üniversitede ve mezun olduktan sonra kısa bir süre eylem kırıntılarına bulaşmış. Karısı onun düzenli olmasını istiyor. Bir ‘hayal’ kadını tanıyor, ona yaşamayı öğretiyor, bir de üniversiteli genç kız eylemden yana, eylemin şöyle böyle içinde. Birden kadınlar doluyor Prof.un dünyasına, şaşırıyor (...) Birden bir forumda kendini kaybediyor (traji-komik) (Atay, 2005, s.262).

İster profesör ister Hikmet prototipinde olsun Atay; bilinçaltının kapılarını açma noktasında edebî ürünlerde bir eksiklik görmüş ve kendine uygulayarak bu meselenin öncülerinden olmuştur. Hikmet, toplumun cesaret edemediği *öteki*'yi açığa çıkarma eylemiyle benliğini bir deney tavşanı gibi masaya yatırmaktadır. Postmodern özne; kavramların yitirilmesi, toplumsal değerlerin çöküşü, kurallar ve kurumların aşılmasıyla bölünmüş benliğini de çözüştürür. Hikmet, bölünmüş özneyi beden formu üzerinden somutlaştırmaktadır. Eserini yazan ellerini bir ressam ya da yazardan, yaşama karşı güvensiz duruşunu lifleri kopmuş bir sporcunun bacağından, güçsüz kollarını ise bir boksörden aldığını söyleyen Hikmet; ölü bir beden olduğunu ifade etmektedir. Hikmet, toplumdan her bireyin okuduğunda kendinden izler bulabileceği bir parçalar bütünüdür. Bu noktada kendiliğin aynalığında kendini tahlil eden karakter, sevgi-bilgelik-efendi-köle gibi özne parçalarına bölünürken ortada *ben* diye bir söylemin kalmadığını ilan eder.

“Yaşamamış birinin ölü yargılarıydı bu kararlar. Şimdi her satırı, bu satırı da neden yazdım? diyerek öfkeyle bir öncekine ekliyorum. (...) Bazı insanlar bazı şeyleri hayatlarıyla değil, ölümleriyle ortaya koymak durumundadır” (Atay, 2020, s.386).

Parçalara ayrılan, bölünen özne artık ölmüştür. Atay, ölüm imgesini *ben*'in yeniden tasarımı için kurgulamıştır. Her okur Hikmet'in parçalarını kendince ayırıştırarak ya da birleştirecek, onun öncülüğüyle kendi özne tasarımı yapacaktır. Bu sayede Hikmet'le birlikte tehlikeli oyunlara dahil olacaktır.

‘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? (...) birçok insanın üstüste yamanmasından meydana gelmişti’ (...) bu kadar çok parça içinde artık ‘Ben’ diye bir şey söz konusu olabilir mi? Hepsi dışarıdan alınmadı mı bunların? Peki o halde ben kimim? Hangi parçamın esiriyim? (Atay, 2020, s.336).

Hikmet'e göre bölünen ve sonunda moderniteye karşı yitirilen özneye birlikte toplum da tümkavramlarıyla içe patlamıştır. Ruhsal ve manevi tüm nosyonlar, yaşanan çağın hızı ve acımasızlığı karşısında erimektedir. Ahlaki ve vicdani bir çöküş sonucunda insanlık da artık ölmüştür. Hikmet, insanlığın ölümü karşısında ironi ve parodiyle gülümsemektedir.

“Nihayet insanlık da öldü. Haber aldığımızıza göre, uzun zamandır amansız bir hastalıkla pençelesen insanlık, dün hayata gözlerini yummuştur. (...) Evet, insanlık artık aramızda yok” (Atay, 2020, s.255).

Hikmet'in ölümü bir manifestodur. Onun anlaşılması ancak sert bir aşkınlıkla mümkündür. Ben-öteki ve efendi-köle paradoksundan kurtulmanın yolu ancak gölgelerden birinin ölümüyle sonlanabilir. Geçmiş temsil eden yazarlığın başındaki Hidayet'e öğütler verilmiş, geleceğin simgesi tam'lanan Hüsamet'in Tam/bay ile tüm meseleler istişare edilmiş ve benlik arayışı tamamlanmıştır. Hudutsuz olasılıklar beşeriyetin faciasını getirmiş, Hikmet sükûtuyla meçhulü toplamış ve yazmıştır.

Ey aziz Hikmet! Nedendir bu elîm sukut?

Facia-yı gayrı kabil-i müdahale-yi bîhudut

Beşeriyetin vefatını hayal ederdin

Sukutun ile meçhule dercoldu derdin (Atay, 2020, s.423).

HİKMET BENOL

Özne ölüme doğru yaşayan bir varlıktır ve özdeş/öteki, kendilik/yabancı, efendi/köleden birinin ölümü salt benliğin tasarımıdır. Atay'ın I-II-II-IV-V biçiminde parçaladığı özneler Hikmet'in ölümü ile tekrar kaynağına döner.

Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında Hikmet'in düşsel evreninde gerçekleşen öznenin yitimi, Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanında amneziyle sağlanır. Hikmet karakteri topluma yabancılaşma ve ötekileşme neticesinde, Yambo ise yitirilmiş belleğine uygun anlıklar yakalama arzusuyla düşsel evrene sığınmaktadır. Umberto Eco'nun Giambattista Bodoni (Yambo) karakteri bir amnezi sonrası hafızası sıfırlanan ve sadece kitaplar evrenine uyanan bir bibliyofildir. Milano'da bir antika kitap dükkânı bulunan Yambo; bir kaza sonrası belleğiyle birlikte adını, karısını, çocuklarını, kısacası geçmişini yitirmiş, tam olarak Heidegger'in *dasein* olarak tanımladığı varoluşun saçılmışlık, dünyaya fırlatılmışlık evresini deneyimlemektedir.

“Uzun bir notada durdum, takılan bir plak gibi, başlangıç notalarını da hatırlayamadığım için şarkıyı bitiremiyorum. Ne bitirmem ve neden bitirmem gerektiğini de soruyordum kendi kendime. (...) hafızam izin verdiği sürece ben, bendim” (Eco, 2016, s.43).

KLGA’da öznenin yitimi, kaza ve amnezi malzemesiyle açılır. Öznellik zaman ve mekân paradoksu temelinde semiyotik kişiliğe bürünür. Semiyosisin kökeni ve etkisinde Eco, özneyi merkezinden eder. Söylemler, anlamlar, kültürel ve genetik kodlarla öznelerin imzası süblimleştirilir. Semiyotik bir stratejiyle özne de diğer her kurmaca söylem gibi tekillikten sonsuz ve çoğul yoruma evrilir. Hermetik semiosis sayesinde Eco, bellek aracılığıyla özne ve anlamı kirli bir metaforlar kümesine dönüştürür. Çok sayıda, farklı korelasyonların oluşması Eco’nun bilinçle arzuladığı bir yorumdur. Paranoid ya da aşırı yoruma göre estetiğin estetize edilmesinde her yapıt özgür ve yaratıcı bir yoruma açıktır. Bu yorum evreninde her anlam bir diğerinin çağrışımı ve tamamlayıcısıdır. Eco’ya göre metin, tam ve kapalı yaratımın formu da olsa organik yapısı sonsuz kez bozulup yeniden inşa edilmeye açıktır. Şey, nesne ve deneyimlerin birleşiminden oluşan metinde yazar; çağrışım ağında geçmiş ve şimdinin iç içe geçmesiyle anlatı matrisini kurar.

Postmodern yazın biçimine göre edilgen formdan sıyrılıp -aktif biçimde- içkin okur yazarla birlikte metni tekrar yazmakta ya da yorumlamaktadır. Alımlama estetiğine göre ister salt haz ister yorumlama için okusun; fenomenolojik bir etkileşim olan sözcüklerin sesini, metnin kendi üzerine dönüşlülüğünü görebilmelidir. *Açık Yapıt* eserinde Umberto Eco, sanat ve edebiyatın kendi üzerine dönüşlü (*autoreflexivity*) olduğuna inanmaktadır. Bu noktada KLGA’da Yambo’nun kimlik arayışına septik bir bakışla ancak denklem kurarak bakılmalıdır. Bu denklem estetik, retorik ve felsefenin malzemeliğindedir. Burada Bergson’un düşüncelerine değinmek yerinde olacaktır:

“(…) Bizim için madde bir görüntü kümesidir. Görüntü için idealistlerin sembol, gerçekçilerin şey olarak adlandırdığı belirli bir varlıktan bahsediyoruz. Öyle ki ‘şey’ ile ‘sembol’ arasında ortada duran bir varoluş” (Bergson, 2006, s.5).

Eco, şeyler/anlar/mekânlar /maddeler ve sembol arasında duran bu varoluşu sis içinde bırakır. Eco’nun metinde açıklık kavramından, okurun hayal gücü (*imagination*) ve çokanlamlılık ya da anlamsızlık (*blanks*) özgürlüğü anlaşılmalıdır. Hermeneutik okuma ile KLGA’da özneye pek çok öncül sunan Eco’nun okuru kutsal bir özdeşleşim ve alımlamaya davet ettiği söylenebilir: “Şimdi, komanın sessizliğinde başıma gelenleri daha iyi anladığım belli. Yoksa bu Martin Eden’e olduğu gibi son noktada her şeyin anlaşılıp öğrenildiği, ama öğrenildiği dakikada her şeyin bittiği ilham anı mı” (Eco, 2016, s.317).

Yambo'nun kaza imgesinin gerçekliği ya da yaşamının rüyamsı bir anın yanılsamaları ya da sembolik veya gerçekçi bir ölüm deneyimi; metnin muğlak birer öncülüdür.

(...) hareketsiz vücudumun önünde ağlayanları görsem. Kendi cenazemi izlerken uçsam, etsiz ve kemiksiz olarak (...) Oysa hareketsizliğime tutsak bir halde, düş görüyorum (...) Hiç olmazsa bir parmağımı, bir gözkapağımı oynatıp bir işaret verebilsem (...) Ama ben yalnızca bir düşünceyim, etkinlik yok. (...) Beni uyandırılırsa, herkes için bir sürpriz olacak bu. Ama asla uyanmayabilirim de (Eco, 2016, s.305-306).

Eco, göstergebilimden faydalanarak sis metaforunu belirsizlik itemi olarak metnine yerleştirir. Bu müphemlik zaman, madde ve bellek aradalığındadır. Amnezi bir malzeme olarak özne arayışında serüveni başlatır. KLGGA'da anlatıcının terstenvarım bellek doneleri, Bergson'un bellek açılımıyla okunacak olursa ters koni biçimini almaktadır. Bergson, *Madde ve Bellek* eserinde *ters koni metaforu* ile alımlama ve bellek arasındaki ilişkiyi bir düzlemde sivri ucu aşağıda duran bir koniye benzeterek ortaya koyar.

Koninin geniş tabanında hafızada yığılmış bulunan anıların tamamı vardır. İnce ucu, 'eyleyen beden' denilen sıkışık noktada eylem düzlemiyle kurulan teması gösterir; bu merkez kendine özgü bir hafıza mekânıdır, ama bu neredeyse anlık hafıza, alışkanlık hafızasından başka bir şey değildir; sadece hareket eden bir noktadır; koninin geniş tabanıyla gösterilen 'asıl hafıza'nın aksine sürekli geçen şimdi noktasıdır (Bergson, 2007, s.293).

Bergson'un koni metaforu KLGGA'da tersten yaşam olarak okunur. Anlatı zamanı bir patch-work, form ise rapsodik bir yapı sunmaktadır. Özne yaşamı yaşlılıktan çocukluğa doğru tersten deneyimlemektedir. Koma, kaza ve amnezi bu noktada zamanlar arası geçişi sağlayan birer metafordur. Karakter sersemletici anlıklar yolculuğunun sonunda esrik bir biçimde sonsuz zamana ulaşır. Öykü zamanına göre karakterler "x süre geçti" diyorsa Yambo y sürede x'i yeniden deneyimleyebilir ya da x sürenin tüm olasılıklarını yaşayabilir. Öklidyen mekân, görece mekân ya da imge mekânda (hastane odası-Solara'daki tavan arası-Vallone Savaşı-lise merdivenleri vb.) izotropik (yönden bağımsız) veya sonsuz zamanda -şimdide geçmiş ve geleceğin tasarımı- özne her yere yayılım göstermektedir.

Şimdi zamanın akışında yaşamıyorum. Şimdinin sonsuzluğunda mutlu yaşıyorum (...) hem cenaze törenini hem de zafer günlerini görüyorum, bir anıdan diğerine geçebilirim ve her birini *hic et nunc* (burada ve şimdi) yaşıyorum. Eğer bu sonsuzluksa, muhteşem doğrusu, neden onu hak etmek için altmış yıl beklemek zorunda kaldım (Eco, 2016, s.310).

Yambo'nun bellek ve zaman yitimi nihayetinde zamansızlığa evrilir. Bu boşluğu değil tam tersi tek yönlü tekillikten çıkıp her yönde ve çoğullukta özneyi konumlandırmaktır. Karakter, zaman mefhumunun aşkınlığında varoluşun boyutlarını anlamlandırmaya başlar.

“(...) ‘mucizemsi rastlaşmalar’ genellikle ‘bağdaşık öğeleri birleştirmekle’ kalan ‘istemli’ ya da ‘tek biçimli’ belleğin de yardımıyla derinleştirilebilir, geçmişi tümüyle ‘bugün’e dönüştürmek üzere ‘sabırla gün ışığına çıkarma’ olanağı vardır (...) Eskiye yeniden kurma (...)” (Yücel, 1995, s.130).

Yambo için geçmişin kayıp izleri arkadaşı Grotala'nın, doktorun ya da karısı Paola'nın anlattığı gerçek anı parçalarında değildir. Her şeyin farkında ancak bir oyunsuluk ve ironiyle gülümser gibi konuşan karakterlerin verdiği gerçek fragmanlarına karşı septik bir tepkime gösteren Yambo, söylemlerden yola çıkarak kurgusal gerçeğin olasılıklarını yaşar.

Bir alıntı yaptım. Ya diğer alıntılar, aynı bitmek bilmez rüyanın ürünlerinden başka bir şey değilse? (...) Belki Napolyon Saint Helena'da ölmediği gibi, hiç yaşamadı da, eğer benim dışımda bir şey varsa, bu, şimdi ve geçmişte kim bilir nelerin yaşandığı paralel bir evrendir, belki benzerlerimin -hatta benim- yeşil balık pullarıyla kaplı derileri ve tek gözlerinin üzerinde içeri çekilebilir dört anten vardır. (...) Ama beynimin içinde bir evreni, İlahi Komediya'nın yazıldığı ve atom bombasının keşfedildiği bir evreni bütün olarak algılayabilseydim, aralarında birleşmiş bir beyinler madreporu değil de, bir birey ve insan olduğumu kabul edecek olursak, bir insanın olanaklarını aşan bir keşif becerisini göstermiş olurum (Eco, 2016, s.406).

Solara'daki aileden kalma eve bilinçli olarak gönderen Paola, onu çocukluk hatıraları ve kayıp zamana fırlatmaktadır. Tavan arasının rahminde yitirilmiş özne yeniden biçimlendirilmeye çalışılır. “Paola kendimi Tanrı sanıp sanmadığımı sordu, onu öylesine andığımı, ama kendimi cennet bahçesini keşfeden bir Âdem gibi hissettiğimi söyledim” (Eco, 2016, s.41).

Bu kendi kendinin yaratımı; kitaplar, sözcüler, hikâyeler, resimler, fotoğraflar, müzikler, mektuplar, şiirler, sandıklar ve anılar aracılığıyla deneyimlenir. Geçmiş, an ve gelecek tasarısı bu anıların yeniden inşası sürecinde gerçekleşir. Bu durum Bergson'un madde-bellek ilişkisiyle okunabilir:

(...) Madde, sürenin en gevşek, en seyrek halidir. Simgesel zamanın tersine, anlar sürede iç içe bulunur. Ama süre seyredikçe anların iç içeliği yerini şeylerin yan yanılığına bırakır. Süreklilik gitgide zayıflar. Zaman genişleyerek mekâna dönüşür. Aynı şekilde, şimdi geçmişin en sıkışmış halidir. (...) bilinç, önce süreye dâhil olmadığını varsaydığı bir maddeden yola çıkar, şimdiyi geçmişten koparır; sonra bu maddeyi ihtiyaçları doğrultusunda nesnelere halinde parçalara ayırır, geçmişi şimdi için kullanır (Deleuze, 2005, s.32-33).

Bellek ve edebî metin arasındaki ilişki, verilen bellek dinamikleri takip edildiğinde ya da bireysel ve kolektif imgelemin peşine düşüldüğünde okunabilir. Eco, Atay'ın bilinçle ve bilinçaltı evreninde gerçekleştirdiği özne bölünmesini bellek üzerinden yapmaktadır. Yabancılaşma ardında gelen yitiriliş ve bölünme, her iki metinde de dönüşümü estetize eden mekânlarda -Hikmet'te gecekondular, Yambo'da tavan arası- gerçekleşir. Ruh ve süre, beden ve uzamın panoptiğinde oluşur.

Yambo üç ayrı zamanda kendini inşa etmektedir. Atay'ın özne formuna benzer biçimde formülize edilecek olursa: Yambo I (hastane odasında yeni doğan), Yambo II (tavan arasında kitaplar ve anlatılarla yeniden biçimlenen) ve Yambo III (Vallone Savaşı'nda savaştan ya da lise sıralarına dönen) biçiminde ortaya konabilir.

(...) 'Zaman içinde, ne demek bilmiyorum' (...) 'Artık zaman içinde yaşamadığımı söylüyorsun. Biz içinde yaşadığımız zamanız. (...) Biz insanlar üç zamanda, bekleme anı, dikkat anı ve hafıza anında yaşarız ve biri olmadan öbürü olmaz. Geleceğe doğru gidemiyorsun, çünkü geçmişini yitirdin. Ve Julius Sezar'ın neler yaptığını bilmek, ne yapman gerektiğini bilmeni sağlamaz' (Eco, 2016, s.36).

KLGA'da özne zamanın aşkınlığında ben'i konumlandırmaya çalışır. Yambo boyut ve zamanla ilgili düşüncelerini Aziz Augustinus'un söylemleriyle açıklamaktadır. Eco'nun anlatısında dikkat anı, bekleme anı ve hafıza anından biri yitirildiğinde diğer boyutlarda geçişimlilikle gezildiği görülmektedir. Bir boyut diğer boyutların içine sızar ve saçılır.

Yambo’da eksik olan hafıza anı, dikkat ve bekleme anına yayılır. Bu ekseninde yitirilen geçmiş; şimdi ve gelecek tasarımına dağılarak zaman çizgisi ortadan kaldırılır. Bu çok boyutluluk artık sonsuza evrilmiştir. Bu hem edilgen hem de hiperaktif bir zaman ve boyut deneyimidir.

“(…) zamanın kendisini sen yaptığına göre, senin bir şey yapmadığın bir zamandan söz edilemez. Sen duradurduğun için de hiçbir ‘zaman’ seninle aynı bengilikte değildir ve onlar duradursalardı, artık ‘zaman’ olmazlardı” (Augustinus vd., 1996, s. 11).

Bu özne bölünmesi üçlü mimesis bağlamında da okunabilir. Paul Ricœur’ün *Zaman ve Anlatı* adlı çalışmasında öne sürdüğü “üçlü mimesis” anlayışına göre ilk olarak bir olay ya da fiilin zamansallığının tasarlanması gerekir. Bahsedilen tasarımın ardından olayın kurulması, anlaşılır kılınabilmesi için okura sunulma esnasında bütünsellik ihtiyacı ortaya çıkar ve böylece anlatı metinsel bir görünüme kavuşur. Üçlü mimesisin son aşamasını oluşturan Mimesis III’te ise metinsel bir görünüme kavuşturulan anlatının alımlanması aşamasında sınırları belirlenmiş yani metinselliği kazandırılmış olan öykünün dünyası ile okurların alımlama aşamasında yarattıkları dünya arasında kesişme noktalarının yaratılması yer almaktadır.

Bir edebiyat eseri bütünüyle birbirinden ayrı dört farklı zaman dilimini kapsayabilmektedir: yazarın zamanı (eserin ne zaman yazıldığı ve basıldığı); anlatıcının zamanı (kurgusal çalışmadaki anlatıcının aktardığı hikâyenin zamanı); hikâyenin zamanı (anlatılan eylemin vuku bulduğu zaman); ve son olarak okur ve/veya dinleyicinin zamanı (okurun eseri okuduğu ve/veya izleyicinin eseri izlediği zaman) (...) Zaman-uzamlar karşılıklı olarak kapsayıcıdır; bir arada var olur, iç içe geçebilir, birbirlerinin yerine alabilir ya da birbirlerine ters düşebilirler; birbirleriyle çelişir, çatışır veya kendilerini daha da karmaşık etkileşimler içinde bulabilirler (Bakhtin, 2001, s.326).

Bu noktada edebiyatın boyutlarından birinin de bellek sanatı olduğu söylenebilir. Öte yandan edebiyat, ürettiği her yeni metinle yeni bir yorumlama kazandırarak belleğe hizmet eder. Onun tek görevi hatırlanması gereken ve yeniden oluşturulan anlıklar değil; saklı kalmış, reddedilmiş, gizlenmiş, bastırılmış bilgi ve geleneği yeniden bir araya getirmektir. “O kırık kutu bana sonsuza dek kaybolmuş sesler vaat ediyordu. Pantagruel’in donmuş sözcükleri gibi keşke o sesler yeniden duyulabilse” (Eco, 2016, s.165).

Bölünmüş ve saçılmış özne olarak Yambo, deneyimlediği farklı zaman ve mekân boyutlarını metinler aracılığıyla aktarır. Kaybolan geçmişe öncüller sunan çocukluk hatıraları

ile metinlerin evreni iç içe geçmektedir. Anlatıların zamanları ve çocukluk anımsamaları, yitirilen geçmişe pek çok olasılık sunar ve Yambo bu olasılıkları tek tek imgeleyerek geçmişini gizemli alevi en çok hissettirecek olan anlar üzerine inşa eder.

Düzülke'yi bilirsin, sen de okudun. İşte, o üçgenler ve o kareler ikiboyutta yaşıyor, kalınlık nedir bilmiyorlar. Bizim gibi üçboyutta yaşayanlardan birinin onlara yukarıdan dokunduğunu düşün (...) Dördüncü boyuttan birinin gelip içimize, pilora hafifçe dokunması gibi bir şey. Biri pilorunu gıdıklarsa ne hissedersin? Ben... gizemli alev, derim (Eco, 2016, s.72).

Kolektif bir süreçle bütün yaşananlar, duyumsananlar yani tüm yaşamın kendisi anlatı olarak belleğe kaydedilmektedir. Anımsama yoluyla özne onları yeniden yazar, yaşar ve oynar. Özne kadar sürekli değişim içinde olan metne dönüp bakıldığında süreç içinde geçirdiği değişimler gözlenebilir. Metinleri zaman zaman yeniden anımsayarak okumaya çalıştığımızda kimliğimizin oluşum sürecini de onlarla birlikte okumuş oluruz. Böylelikle yaşam ikinci kez gerçek olmaktadır. “Yambo'nun geçmiş deneyimleri her şeyin bir kez daha aynı ancak aynı zamanda da her şeyin değiştiği ‘dördüncü boyutta’ dolaştığı için ‘ikinci kez gerçek’ olmaktadır” (Capozzi, 2004, s.601).

Eco'nun anlatısında metinlerarasılık, askıya alınmış zamanın çağrısıyla karakterin belleğinde yer eden anlıkların çıplak bir yansımasıdır. Yambo ve hiperaktif okuma edimi, bir belleğin taşıyıcısı olduğu kadar bir mekânın da yani uzam-mekân bir bilincin de taşıyıcısı olmak demektir. “(...) kâğıt yığınları üzerinde düşlediğim serüvenleri yeniden yaşayarak kim bilir kaç kez buradan geçmişim” (Eco, 2016, s.222).

O; sonsuz, derin karmaşık yapı olan bellek içerisinde söylem ve imgeler aracılığıyla bazen uçar bazen de kendini bulur ve tekrar yitirir. Bellek zamanı ve uzamı aynı zamanda karakter için bir özgürlüktür; orada istediği kimlikle var olabilmektedir. Anlatıda hafızanın kovukları, dönüşümün veya yeniden doğuşun gerçekleştiği bir mağaradır denebilir.

“O zaman hafızanın arazilerine ve geniş semtlerine ulaşıyorum, oraya vardığımda istediğim her hayali kurabiliyorum, (...) sayısız arazilerinde ve mağaralarında, inlerinde, her yerinde dolaşıyorum, bir oraya bir buraya uçuyor, hiçbir yerde sınıra ulaşamıyorum (...) Ben mağaraya tek başıma girmeliyim. Tom Sawyer gibi” (Eco, 2016, s.43-44).

Postmodern anlatıda özne ve zaman, aynalarla kaplı duvarları olan bir labirenttir ve içinde kesin bir zamansal başlangıç veya bitiş söz konusu değildir. Dahası içerdiği anlatımda döngüsel bir yapıya sahip ya da sonsuz bir zaman çizgisi yaratsa da bu zamansal doğru ardışık

yapıdan uzaktır. “(...) bunda bir imgeden öte bir şey görmemek gerekir: ‘bir saat yalnızca bir saat değildir, kokularla, seslerle, tasarımlarla, iklimlerle dolu bir vazodur” (Yücel, 1995, s.126).

Eco; KLGGA’da kitaplar, resimler, duyulan bir müzik, yenilen bir yemek, yudumlanan bir içki, pazarda görüp merakla eve getirdiği bir köpek testisi ya da Solara’da çocukluğundan kalma evin bahçesinde yaptığı ve ilksel bir dürtüyle incelediği dışkı aracılığıyla Yambo’nun kendini konumlandırma çabasını; zaman ve bellek kavramını irdeler. Bu irdeleme akla Sartre söylemlerini getirmekte ve Yambo’nun algılama/sorgulama evresiyle benzeşmektedir:

Çevreme kaygılı gözlerle baktım, şimdi’den başka tek bir şey yoktu. Şimdi’lerin içinde kabuk bağlamış, hafif ve sağlam mobilyalar; bir masa, bir yatak, bir aynalı dolap ve... ben. Şimdi’nin gerçek özü kendini açığa vuruyordu. Şimdi var olandı, şimdi olmayan hiçbir şey varoluşmuyordu (Sartre, 2007, s.132).

Yambo Sartrevari bir bilinç kazısı yapmaktadır. Yitik zamanın peşinde zaman çizgisi çok daha ilksel dönemlere sıçrayabilmektedir. Yambo’nun bellek kazısında kolektif yapıdaki en arkaik duyular bile yeniden deneyimlenir.

(benimkisi kişisel hafıza değil, insanlık hafızası), belki de Neanderthal insanının da hissettiği bir zevki yaşıyordum yalnızca. Onun benden daha az anısı olmalıydı, Napolyon’u bile bilmiyordu. (...) Kakam henüz anılarımın ıhlamur çayı değildi ve *yitik zamanın peşinde* büzgenkaslarımla nasıl koşardım çok merak ediyorum (Eco, 2016, s.89-90).

Bu kolektivite ve bireysel metaforlar dizgesi, Draaisma’nın bellek metaforunu akla getirmektedir. “Daha önce zihinlerimizin bir çeşit balmumu topağı olduğunu tasavvur ettik; şimdi de her zihin, kimi sürüler, kimi küçük gruplar halinde, kimi de diğerlerinin arasında orada burada tek başına uçan çeşitli kuşları içinde barındıran bir kuşhane olduğunu düşünelim” (Draaisma, 2007, s.51-52).

Kuşhane metaforu, hatırlama yetisi ile fiziksel hatırlama arasındaki farkı gösterir. Bu öte yandan hatırlama eyleminin kapalı bir mekânda korunmasını temsil eder; öyle ki bir şeyi hatırlamak isteyen bir kişi mutlaka bu mekâna yeniden girerek korunmakta olan şeyleri tekrar elde etmeye çalışacaktır. Nitekim Yambo’yu çocukluk anılarıyla kaplı tavan arasına iten istenç de budur.

“Bodrumların amnios sıvısı ıslaklığıyla bir ana rahminin girişini simgelediğini düşündüm, ama bakıyordum da bu tepedeki rahim de sıcaklığıyla şifa verir gibiydi. (...) her şeyi keşfetme sevdasıyla bir süre sonra koku duymaz oldum. Klarabel hazinem mutlaka oradaydı” (Eco, 2016, s.120-122).

Karakterin anıları sakladığı kuşhanesi tavan arasıdır. Müphemliğin sisinde karanlık bir bilinçaltı mağarasına adım atarak bellek parçalarını yeniden doğurur, dönüştürür ve harekete geçirir. “Eğer bodrum katı öteki dünyayı düşündürüyorsa, tavan arası da biraz soluk bir cennet getirir akıllara, ölü bedenler tozlu bir aydınlıkta kendilerine bir cennet bahçesi bulurlar” (Eco, 2016, s.120-122).

Tavan arası, amnios sıvısı ıslaklığıyla ana rahmini simgeleyen, biçim verip yeniden dönüştüren bellek mekânlarından biridir. Burası aynı zamanda ölü bedenlerin tozlu raflardan selamladığı ve geçmiş metinlerin yüzyıllardır aktardığı kadim kodları fısıldayan bir uzamdır.

“Korkuya kapılıyorum. Şimdi mi, o zaman mı? Anlamsız görüntüler görüyorum. Belki de büyücüler gerçekten vardı. (...) Oradaydılar, önce gönül okşayıcıydılar (kim demiş dişsiz ihtiyar kadınlara benzediklerini? Belki yırtmaçları bile vardı), sonra beni makineli tüfekleriyle tarayacak ve pembemsi delikler senfonisine dönüştüreceklerdi” (Eco, 2016, s.359).

Bilincin saklı köşelerini işgal eden gölgeler artık Yambo'nun etrafını sarmaktadır. Dipsiz bir kuyuyu ya da zamanlar arası gidip gelen bir saat sarkacını andıran tavan arası mekânı, kimlik arayışının varış ve çıkış noktasıdır. Karakter buraya adım atmaya bir kez karar verdiğinde dönüşümü ve ben'in yeniden inşasını da kabul etmiş olur.

“Tavan arasının en saklı köşelerini işgal etmeye başlayan beli belirsiz gölgeler, üzerime atlayıp beni bir halatla bağlamayı ve dipsiz bir kuyuya sarkıtmayı bekleyen bir Fantoma tuzağı gibiydi. Yeniden olmak istediğim çocuk olmadığımı kendime göstermek için (...)” (Eco, 2016, s.156).

Tavan arası, zamanın genleşmeye başlayıp kırılmaların gerçekleştiği simge mekândır. Gölgelelerin, yanılısamaların, arzuların ve arayışın tüm çıplaklığıyla gerçekçi bir görünüme kavuştuğu yerlemdir. Eco'ya göre bu tıpkı süt ya da sulu anis gibi siste gölgelerdir; sis hiçbir şeyin olmadığı yerde de gölgeler oluşturur, gölgelerin belirlediği yerde de hiçlik. Fiziksel ve ölçülebilen zamanın aksine burada zaman sonsuzdur, arzu edildiğinde farklı zaman ve boyutlara giden yol buradan geçmektedir. Bu metaforlar kümesi, öznenin belleği aşkın, sonsuz ve döngüsel bir zamansılığı olduğuna işaret eder.

Sonsuzluğun metafiziği ve sonsuz küçük hesabını daha çocukken öğreniyorsunuz, ama ne anladığınızı fark etmiyorsunuz ve bu bir Sonsuz Geri Dönüş görüntüsü ya da tam tersine ürkütücü Ebedi Dönüş vaadi ve kuyruklarını ısırın çağların akışı olabilir,

çünkü eğer varsa, son kutuya gelindiğinde, insan elinde başlangıçtaki kutuyla o girdabın dibinde kendini keşfederdi (Eco, 2016, s.124).

Eco, anlatıcı aracılığıyla sonsuzluğun metafiziği ve ebedi dönüşe atıf yapmaktadır. Borges'in sonsuzluk hakkındaki görüşlerinden yararlanan Eco, bellek ve anımsama aracılığıyla öznenin sonsuzluğun metafiziğinde yeniden tasarlandığını ifade eder. *Funes ve Sonsuz Bellek* olma yolunda Yambo, kağıtlar arasında kendini yeniden yaratmayı arzulamaktadır. Ancak o salt kelimelerden ibaret kalmaktan korkarak anlatıların içine adım atıp onları yaşamayı arzular.

“O zinciri izleyerek son sözcüğe mi ulaşacaktım? Hangi sözcüğe? ‘Ben’e mi (Eco, 2016, s.114). O kağıtlar arasında kendimi yeniden yaratmak istiyorsam, ‘Funes ve Sonsuz Bellek’ olacaktım” (Eco, 2016, s.155).

Borges’e göre okuma, bir yeniden yazma eylemidir; insan belleği aslında bir alıntı belleğidir. Edebiyat ise kolektif bellek yani herkesin paylaştığı ortak bir düşünce deneyimidir. (Borges, 2013, s.71) İnsan belleği organik bir alıntılar kümesini andırıyorsa edebî oyunların da birer diyalogsallaşma olduğu söylenebilir. Eco, KLGGA’da bu metinlerarası diyalogsallıktan sonuna kadar yararlanmış ve yalnız Yambo’yu değil okuru da bir bellek ve kimlik arayışına çıkarmıştır. Bu metinler arası/üstü yolculuk, anlatıda âdetâ bir zaman yolculuğuna dönüşür. Yitirilen özne anlatıların zamanı üzerinde uçarak yakalanamaz parçalarını toplamaya çalışır. Anlatıların kurgusallığında kendi varoluşuna imgeler giyinir.

Bazı kitapları, dergileri bir manzaranın üzerinde uçar gibi geçtim, uçarken de içinde yazılanları bildiğimi biliyordum. Sanki bir sözcük başka binlerce sözcük çağrıştırıyordu ya da suda yeşeren o Japon çiçekleri gibi (...) sanki bir şey tek başına gidip, Oidipus’a ya da Hamlet’e arkadaşlık etmek için hafızama yerleşiyordu. Bazen bir resim kısa devre yaptırıyordu bana, bir görüntü için üç bin sözcük gerekiyordu (Eco, 2016, s.119).

Bellek sanatı olarak tanımlanabilecek bir anlayışla yazar yazma edimi, harflerin fenomenolojisi ve okurun okuma edimiyle belleği geri yükler. Özne formunun tasarımında ana izleğe yerleştirilmiş zaman ve belleğin varlık üzerindeki biçim vericiliği konusunda ilksel düşüncelere değinmek tamamlayıcı olacaktır: Platon’a göre *sonsuzluğun hareketli imgesi*, Aristo’ya göre *süreklilik*, Kant’a göre *a priori* (önsel, deneyimden bağımsız), Bergson’a göre ise *sezgisellik* olan zaman; KLGGA gibi metinlerde öznenin tüm çizgilerine yayıldığı bir

oluşumdur. Yambo'nun akronolojik yazgısında artzamanlılık ve eşzamanlılık önemini yitirir; başlangıç noktası artık hafıza zamanı ve sezgisellikle ilişkilidir. “Benim hafızam, bağırsak kurdu gibi, ama kurttan farklı olarak kafası yok, içinden çıkılmaz bir labirentte dolaşıyor, herhangi bir nokta yolculuğun başı ya da sonu olabilir (...) sise dalıyorum” (Eco, 2016, s.319).

Anımsama eylemi, ruhun zaman uzunluklarını/uzantılarını ve gölgelerini boyutlar arası geçişimle inceleme çabasıdır. Bu geçişim gerçek ve kurgusalın, gerçek mekân ve bellek mekânlarının iç içeliğiyle devam eder. Eco'nun metninde özne ancak bu geçişlerle varoluşu anlamlandırabilmektedir.

Zihinden hiç kaybolmayan, istikrarlı bir bütün olarak orada duran bir hakikat olan benlik, gerektiğinde oradan alıp geri getirilmelidir. Hakikat üzerine bilinçli bir düşünme, biçimlendirme ve arayış çabasına girildiğinde anımsama eylemine ihtiyaç duyulmaktadır. KLGA'da öznenin yitirilişi ve ben'in tasarımı izleği anımsama kuramı etrafında şekillenir. Platon'un anamsesis (anımsama) kuramında belirttiği gibi anımsama, bir tür zihinsel ebelik ve diyalektik bir sanattır.

Uyku ve uyanıklık, yaşam ve ölüm arasındaki kayganlıkta gidip gelen Yambo için zihin bir çağrışım evrenidir. Karakter sisin ardılında hastane odasında gözlerini bilincin sıfır noktasına açarak gerçekten bir kaza, koma, rüya ya da ölüm deneyiminin yaşanıp yaşanmadığı konusunda okuru şüpheye düşürür. Bilinç sürekli sallanan bir saatin sarkacı ve vuruşlarını andırır. Burada bilincin derinliklerine inmek için sis metaforu kadar uyku, uyanıklık, rüya, hayal ya da ölüm muğlaklığı da gereklidir. Zamanın doğrusallığının kırılması ve gerçek ben'in inşası ancak bu dengesiz ve kopuk bilinçle gerçekleşir. Ölümle yaşam arasında konumlanma çabası cehennemi bir fiil olsa da Yambo kendilik tasarımını dışardan izleyebilmektedir. Hatırlama edimi aynı zamanda tüm gerçeğimsi şeyleri yeniden yaşamaktır. Bedenin ağırlığından soyunan özne, anlarla hafifleşmekte, uçmaktadır. Kesilen bir uzvun acısının ara ara hissedilmesini andıran bir tenselden tinselle geçiş söz konusudur.

Okur özneyi her konumlandığı düşünüşünde yazar yeniden çözüştürür. Postmodern yazın biçimine uygun olarak Eco, her tasarımı yeniden müphemliğe itmekte ve öznenin yerinden edilişini ortaya koymaktadır. Anlatı öncülü “Yambo'nun varoluşu anlamlandırma sürecinin tamamı bir rüya ya da hayalden mi ibarettir?” sorusunu sorar. Dengesiz, kararsız, kesik kesik bir bilinçtir bu. ‘Zamanın vanaları açılmış’, ‘Zamanın mantıksallığı saldırıya uğramış’, ‘Zamanın mantıksal kabuğu kırılmıştır’: Kronoloji yoktur artık:

Muhtemelen şimdi olduğu gibi, bir rüya sırasında, başka bir rüya görmüş müyümdür acaba? İşte rüya görmediğimin kanıtı. (...) Belki annem ile babamın yüzleri öyle değildi, Doktor Osimo diye biri yoktu, Melek Ayı da yoktu, Vallone'deki geceyi asla yaşamadım. Daha da kötüsü, bir hastanede uyandığımı, hafızamı yitirdiğimi, Paola adında bir karım, iki kızım ve üç torunum olduğunu da hayal ettim. Ben asla hafızamı yitirmedim, ben başkasıyım -kim olduğumu Tanrı bilir- (...) hayatımın bir rüya olduğunun işareti (Eco, 2016, s.406).

Aynalarla dolu bir labirentte yürüyormuşçasına hafızanın engin kovuklarında anlara çarpan karakterin etrafı sislerle çevrilidir. “Bir labirentteydim. Gittiğim her yön yanılttı. Ayrıca nereden çıkmak istiyordum? Açıl susam açıl (...) Ben girmek istiyordum, Ali Baba gibi. Hafızanın kovuklarına” (Eco, 2016, s.79).

Eco, erken dönem kuramsal çalışmalarında; *II Problema Estetico in San Tommaso (San Tommaso'da Estetik Sorunu)* (1956) ve *Opera Aperta'da (Açık Yapıt)* olduğu gibi resimden ve *Lector in Fabula* (1979)'da olduğu gibi dile kadar birçok anımsatıcı tür keşfetmiştir. Zihni harekete geçirecek küçücük bir resim, anlatı ya da işaret karanlıkta kalan önceyi gün ışığına çıkarmak için çabalamaktadır. Öyle ki kim olduğuna bile artık bu simgeler karar verecektir.

O resimler bana de te fabula narratur diyorlardı. Sherlock Holmes o an benim gibiydi, geçmişe ait, hakkında hiçbir şey bilmediği olayları izleyip çözmek için eve, hatta belki de bir tavan arasında (tüm o sayfaları incelemek üzere) kapanmıştı. O da benim gibi, hareketsiz ve dünyadan kopmuş, simgeleri çözmeye çalışıyor ve bilinmeyeni gün ışığına çıkarıyordu. Ben bunu başarabilecek miydim (...) Benim kahramanım kimdi? (Eco, 2016, s.152-155).

Yambo için tarih kanlı bir bilmece, dünya ise yanılısamadır. Karakter hafıza kaybı malzemeliğinde topluma ve kendine yabancıdır. Hakikatin içinde bir gölge gibi tanrısal bilginin izini sürmektedir. Yambo kurgu boyunca kadın imgesi, gerçek parçaları, resimler, müzikler ve anlatılarda kendini bulmayı erekler: “Kendini bıraktığında, tarihin kanlı bir bilmece, dünyanın da bir yanlış olduğunu söyledin. ‘Bu dünyanın karanlık bir tanrının meyvesi olduğunu ve benim de onun gölgesini sürdüğümü kimse aklımdan çıkaramaz’” (Eco, 2016, s.70).

Yambo kendi yazgısını Granelli'nin *Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü*'ne benzetmektedir. Öyküde yaşlı doğup bebek biçiminde ölen Pippino ile kendini özdeşleştirir.

Bu bir tersten yaşam öyküsüdür ve zaman oku sondan başlangıca evrilir. Bellek doğrusal olarak değil geriye doğru işlemekte ve son ile başlangıç tek noktada birleşmektedir. Yambo'ya göre ölüm çizgisine daha yakın bir zamandan doğum anına yani başlangıca dönmek, yaşamın sıfır noktasını yakalamaktır. Bu öte yandan hiçliği deneyimlemektir.

(...) pipo sıcaklığıyla ölü bir şeye hayat vermeye karar verdiğinde küçük bir yaşlı adam doğuyordu. *Puer senex*, çok eski bir söz. Öykünün sonunda Pippino bir bebek olarak kundakta ölür ve perilerle gökyüzüne gider. (...) Sonuçta Pippino'nun çocukluk çağına doğru yaptığı yolculuk benim yolculuğumdur. Belki doğum anına dönersem, onun gibi hiçlikte (ya da her şeyde) kaybolup giderdim (Eco, 2016, s.148).

Yambo'nun yazgısını özdeşleştirdiği diğer bir metin de Huysmans'ın *Tersine* öyküsüdür. Des Esseintes, atalarından geçen hastalıklı genle kadınsı, öfkeli ve anne arketipini bir gölge gibi yitirmiş bir karakterdir. Tıpkı Yambo gibi yalnızlık, ayrıksılık ve kitaplarla çevrili bir dünyaya, edebiyatın ve yazarların ikiyüzlülüğü ile hayal kırıklığına uğrayarak kendi kulübesine kapanan bir münzeviye dönüşür. KLGGA'da da özne bilinçaltı mekânına kapanan ve kendini orada arayan bir münzevi formundadır. Eco, Des Esseintes'in *Tersine* öyküsüyle Yambo'nun tasvirini çizmektedir.

(...) kasvetli bir çocukluk geçirir, uzun, sessiz ve beyaz annesi, şatolarından birinde, karanlık bir odaya kapatmıştır kendini, bir abajurun cılız ışığında aydınlıktan ve gürültüden kendini koruyarak yaşar (...) günlerini kitap okuyarak ve yağmurlu günlerde amaçsızca kırlarda dolaşarak geçirmeye başlar (...) Okur ve hayaller kurar, yalnızlığa doyar. Olgunlaşmıştır, hayatın zevkleri ve edebiyatçıların ikiyüzlülüğü onu hayal kırıklığına uğratmıştır, bu nedenle ıssız, seçkin bir yer, özel bir çöl, rahat ve ılık bir lahit hayal eder (...) münzevi bir kulübe yapar kendine (...) müziği tatlara, tatlara müziğe dönüştürür, dekadancılığın yapmacık Latincesi'yle büyülenir (Eco, 2016, s.391-392).

Yambo kaygı ile kendini arama ve kavramaya çalışırken belleğin azmi onu sadece eksik olana yani ebedi kadın imgesi aracılığıyla gizemli gölgeye götürecektir. Dünyaya fırlatılma ile parçalara ayrılan özne, *moment (an)* içinde süreklilikle bir biçimden diğerine dönüşen ancak hiçbir zaman kendine ulaşamayan yabancı bir gerçekliktir. Bir anın büyüsunü yaşamı boyunca

kovalayan Yambo, öznedede Lacan'ın *eksik* olarak tanımladığı arzu nesnesi olan kadın imgesiyle belleğin sisini aralamayı erekler.

(...) çok daha esrimsi biçimlerde arzulanan, kıyamet alevinin bekçisi, herhangi bir uzak geçmişe ait taşlaşmış cesetleri geri getirecek olan Kraliçe Loana'yı düşünüyorum. Deli miyim? (...) düşlediklerimin gerçek olmadığını düşünüyorum, ama onları gerçek kılmaya hakkım olduğuna inanıyorum. (...) başkaları yok, tek ölçü benim ve tek gerçek şey anılarımın Olympia'sı. Karanlık yalnızlığım, bu korkunç bencilliğe hapsedildim. O zaman, mademki durumum bu, neden annem ve Melek Ayı ile Kraliçe Loana arasında ayırım yapayım? Kırık dökük bir varlıkbilim yaşıyorum. Kendi tanrılarımı ve kendi Analarımı yaratmanın ulu gücüne sahibim (Eco, 2004, s.408-409).

Yambo, hafızasını ve çocukluğunu yitirmiş ancak kendisine yeni tanrılar ve analar inşa etmiştir. Anne arketipinin gölgeliğindeki benlik arayışı ve yeniden doğma ereği ile yaşamını kurgulamaya başlar. Yaşamı tersten çevrilmiş bir metin olarak yaşamaya, başlangıca yani Alef'e doğru adım atmaktadır.

Ulu Tanrım, nihayet gördüm. (...) karmakarışık olmuş anılarımın parladığı kendi Alefimin merkezini gördüm (...) ilk gördüğüm an gözlerim öyle kamaştı ki, sanki yeniden sisli bir uykuya dalmış gibi oldum. Bir düşte düş görülebilir mi, bilmiyorum, ama düş gördüğüme göre, şimdi uyandığımı ve gördüğümü hatırladığımı da düşünüyorum (Eco, 2004, s.409).

Yambo kayıp geçmişle yitirdiği ben'i kitaplar, söylemler, resimler, müzikler ve kadınlarda aramış; Kraliçe Loana'nın imgesiyle gizemli alev arzusunu birleştirmiştir. Sibilla, Lila ve Paola üçgeninde kraliçe formundaki ebedi kadın Loana'ya ulaşma ereği Alef'in merkezidir. En nihayetinde bu imgeyi yitirip bulmuş ve yeniden kaybetmiş; geriye öznenin ölümü kalmıştır.

Ölmek üzereyim, hayat kötü olduğundan değil, çılgın olsa da sıradan olduğu ve yorgun argın cenaze törenlerini tekrarladığı için. Laik tövbekâr, geveze mistik olarak bütün güzelliklerin bugüne kadar keşfedilmemiş adada olduğuna inanıyorum, buranın bazen ortaya çıkan, ama yalnızca uzaktan, (...) görünen ada olduğunu anlıyorum: (...)

Keşfedilmemiş Ada o... ama kaptan ilerlerse/ boş bir hayal gibi kayboluyor aceleyle (Eco, 2016, s.394).

Eco'nun anlatısında karakter özne tasarısını hem deneyimleyen hem de dışardan gözlemleyen bir yapıdadır. Özne; yitirilen ve aranan keşfedilmemiş bir ada gibi ara sıra görünüp kaybolan, sisin ardında bir bilinç düzeyidir. Öznenin arayışının tamamlanması için gerekli olan sembolik ölüm, bir sondan ziyade sürecin sonsuz döngüsünü ifade etmektedir.

Ama, ruhumun şaha kalkması için, yavaş yavaş bir Rahat Ölüm Deneyimi geliştirdim kendime: Yavaş yavaş ruh acısını bir kenara bırakıp şiire verdim kendimi (...) Bir gün gelecek: biliyorum/ Bu ateşli kan/ Ansızın duracak/ kalemim tiz bir ses çıkaracak/... ve işte o zaman ben öleceğim (Eco, 2016, s.393-394).

Ölüm içgüdüğü ile doğum öncesi ceninsel varoluş boyutu arasında sıkı sıkıya bir ilişki vardır. Freud, ölüm içgüdüğü'nün regresif bir özellik taşıdığını söylemekte ve bu güdüden daha önceki bir duruma yani bireyin henüz inorganik biçimde olduğu zamana dönme arzusu olarak bahsetmektedir. (Freud, 2019, s.105-106) Lacan da ölüm içgüdüğü'nü kaybolmuş armoniye olan özlem, pişede iz bırakmış olan anne memesiyle kaynaşmış olan preodipal evreye dönme arzusu olarak açıklar ve bu güdüğü ayrıca "şiddetli olmayan" intiharla da ilişkilendirir. Doğum travması sonucunda oluşan bu içgüdüğü, bireyin tekrar rahim içindeki rahat ve dingin yaşama geri dönme özlemine sebep olur. (Lacan, 1984, s.35) Dolayısıyla ölümü arzulamanın ya da intihar etme isteğinin altındaki neden, doğumla sarsılmış olan denge ve uyumu tekrar yakalama ve kovulmuş olduğu kayıp cenneti tekrar yaşama isteğidir. (Ferenczi, 2010, s.33)

KLGA'da bölünmüş özne ve öznenin ölümü, TO'da Hikmet'in düşüşü ve ölümü ile benzeşir. Her iki metinde de karakterin yabancılaşma ile başlayan kimlik arayışı, bilinç mekânına (gecekondu ve tavan arası) girip dönüşüm ve yeniden biçimlenme ile devam eder. Bu yolculuğun bir döngü olduğunu simgeleyen, bir sondan ziyade sonsuzluğa işaret eden sembolik ölüm metaforu ise Yambo ve Hikmet'in yazgısında yerini alır. Nitekim öznenin yeniden inşası ancak ölümün ardından gerçekleşir.

2.1.2. Yabancılaşmanın Ne'liği -Varoşulun Hiç'liği

“Çünkü dünya saçma ve iğrenç; deniz soğuk ve kara; sevgili kirli ve besinli bir yemek dolabıdır.”

J.P. Sartre

Yabancılaşma; genel anlamda bir olgu, nesne, şey ya da insanı başka bir şeyden veya özünden uzaklaştıran, yabancı hâle getiren edim ya da süreç olarak tanımlanabilir. Latince *alieno*, İngilizce ve Fransızca *alienation* olarak ifade edilen yabancılaşma kavramı, “en genel çerçevesiyle bireylerin birbirlerinden ya da belirli bir ortam veya süreçten uzaklaşmalarını anlatır” (Marshall, 1999, s.798).

Yabancılaşmanın kökeni; arkaik dönemde putperest inanıştaki insanın kendi yaratımı olan putlardan kendinden yüce başka bir özneye tapması olan peygamberlik inancına geçişiyle başlar. Kendi gücünün ötesinde üstün bir varlığa olan arayış, insanı kendine yabancılaştırmıştır. Batı'nın modernleşme sürecine gelindiğinde ise sanayi ve teknolojik gelişmelere paralel olarak insan; psikolojik, sosyolojik ve ontolojik bir dönüşüme uğrar. Emeğin metaya dönüşmesi hem yabancılaşmanın hem de farklı boyutlarının nedeni olarak görülür. (Swain, 2013, s.29-33) Endüstriyel gelişim ve kapitalizmle beraber insan emeğinin değeri ile maddenin insan yaşamındaki konumu, bireyi yalnızlığa ve yabancılığa itmiştir.

“Katı olan her şey buharlaşıyor, kutsal olan her şey dünyevileşiyor ve en sonunda insanlar yaşamın gerçek koşullarıyla ve diğer insanlarla olan ilişkilerle yüzleşmeye zorlanıyor” (Berman, 1994, s.460).

Aydınlanma Çağı'nda bireyin kendi özüne ve dış dünyaya karşı konumu değişir. Aydınlanma ile aklın öncüllüğünde insanın her şeyi çözebileceğine olan inancı, bilim ve teknolojinin karşısında acizliğe dönüşmüştür. Çağ karşısında gücünü yitiren insan, çoğulcu ve parçalanmış değerler karşısında şeyleşmeye/nesneleşmeye başlamıştır.

“İnsan ise, devleşen bir teknoloji ve anonimleşen, bu nedenle de daha ürkütücü olmaya başlayan güç odakları karşısında önemini iyiden iyiye yitirmekteydi. Yüz-yüzelli yıl önce yeryüzünün küçük tanrısı diye tanımlanan insan; doğaya da, çevresindeki nesnelere de yabancılaşıyordu” (Ecevit, 2018, s.35).

Öznedeki bölünmüşlük, kendilikten kopuş ve aidiyet duygusunun yitimi ile artık insan öz benliğine yabancılaşmış; bu yabancılaşma aynı zamanda topluma, mekâna ve zamana da yansımıştır. Edebî metinler artık öz/ne sorunsalı ve ben'in yitimi ile başlayan varoluşun açmazlarını karakter denklemi üzerinden aktarmaktadır. Anlatılar, bireyin geçirdiği kolektif

ve bireysel süreçlerin aynalığında içe yönelmeye başlamaktadır. Modernizmin içten çözülmesi, bireyin paradokslarına bir çözüm önerisi sunmanın aksine bireyi silikleştirmektedir. Buna karşın postmodern anlayış geçmişi de arkasına alarak modern ötesi ve dönüşen insanı ele almaktadır.

Aklın öncülüğünde ilerleyen bir özneye kökten değişim önermesiyle postmodern anlayış “*tabula rasa*” (boş levha) istemini ortaya koyabileceği bir alan yaratır. Aidiyetlerden ve kimliklerden soyunarak değişen ve dönüşen, sınırları olmayan bir düzlemin parçasıdır artık özne. Bu bağlamda Goethe’nin ünlü öyküsünün Orta Çağ ile Rönesans’ın tam ortasında kalakalmış kahramanı *Faust*’la özdeşleştirilmesi, modernitenin işlendiği boş levhanın tozları her alındığında tekrar hatırlanan bir durumdur. Dünyanın bilgisine ve bilgeliğin hazzına ulaşmak için Mephistopheles ile anlaşılan Faust, aklının aydınlatılması ve aydınlığın vereceği iktidar hazzına ermesi karşılığında ruhunu ona teslim etmeye söz vermiştir. Faust, ruhunu Mephistopheles’e satarak insanlığı koşulsuz bir özgürlüğe kavuşturacak olan bilgiye sahip olacak ve onları örgütleyerek dünyanın işleyişini değiştirecektir. Mephistopheles tarafından vadedilen gelişmenin aydınlığı, varlığını yıkımın trajedisine borçludur. Zira sonu zaferle taçlandırılacağı müjdelenen bu yolun büyük engeller ve bedellerle bezendiği gerçeği Aydınlanma Dönemi filozoflarınca da zaman zaman tartışmaya açılmıştır. Yaratmak için kaçınılmaz bir şart olan yıkımın karanlık yüzüyle tanışan Faust, modernitenin aydınlık düşünün sarhoşluğunda kendi tarihini yok etmeye hazırlanmış modern insanla karşılaştırılır. Rönesansın Faust’u ve eski dünyanın küllerinden yeni bir dünya yaratmaya çalışan modern insan arasında kurulan analogi, Marshall Berman’ın moderniteyi yorumlayan sözleriyle de desteklenir. Berman, modernitenin insanı gibi Faust’a da atfedilen iktidar ve haz duygusunun her şeyin bir anda silinebileceği tehdidi taşıdığını belirtir. (Berman, 1994) Berman’a (1994) göre Goethe “gelişmenin trajedisi” hakkında yazmıştır ve bu trajedi içerisinde bir yıkım barındırmaktadır.

Makineleşme, modern kurallar paradigması ve normları karşısında varoluşsal sorgulamalarla kendi evrenine yönelen, yabancılaşan ve topluma ötekileşen birey; 20. yüzyılın avangard roman sanatına yansımıştır. Modern insanın huzursuzluğu, umutsuzluğu, yalnızlığı, absürdü, bulantısı ve tutunmak arayışı; postmodern romanda aylak/oyuncu/yabancı karakter olarak kendini göstermektedir. Varoluşsal irdelemeler ve varoluşun yok oluşa kaydığı krizleri yansıtan yeni roman algısını, Alain Robbe-Grillet’in düşünceleriyle tanımlamak yerinde olacaktır:

Anlam vermekle insanođlu işinin bittiđini sanır. Özellikle roman sanatına böyle bir ödev yüklemeyi uygun bulur. Fakat bir aldaniştir bu; roman bu aldanişı aştıkça daha açık, gerçeđe daha yakın bir durum kazanır (...) Mademki gerçekliđi varoluşunda bulunuyor, öyleyse, şimdi bu varoluşu anlatan bir edebiyat kurmak söz konusudur (Akt. Ecevit, 2018, s.64).

Aylak, oyuncu ya da yabancı; kendi evreninde sürekli bir yitiş, kopuş, kaçış, edimsizlik, edilgenlik, siliklik, terk ediş ve yok oluş eğilimindedir. Okurla ortak bir ontolojik deneyimi paylaşan yazar da kendine yabancı olan dünyayı, yine yabancılaştırarak anlatır. “Mimetik estetikten yabancılaştırma estetiđine giden yol, anlam düzleminde ise uyumdan aporiaya yönelir” (Ecevit, 2018, s.47). İnsanın hakikate, anlamlandıramadıđı ve uyumlanamadıđı dünyaya yabancılaşması; yabancılaşma olgusunun sanatsal boyutta da kurgu tekniđine dönüşmesine zemin hazırlamıştır. Bu da 20. yüzyılda postmodern edebiyatın mimetik estetikten yabancılaştırma estetiđine evrilmesi anlamına gelmektedir.

Yabancılaşma böylece estetik bir araç durumuna gelir. İnsanlar, tekil ve kolektif olan, ne denli birbirine yabancı iseler, o denli giz olurlar karşılıklı. Ve romanın çıkış noktası olan, dış dünyanın deşifre edilmesi çabası, bu yeni olguya ilişkin öze yönelir (...) Yeni romanın anti realist anı, onun metafizik boyutu; kendisinin ana malzemesi olan ve içindeki insanların birbirinden ve kendilerinden koptuđu bir ‘toplum’ tarafından oluşturulur. Estetik aşkınlama, dünyanın büyüsünün bozulmasına yol açar (Ecevit, 2018, s.36).

Yeni roman sanatında okur da artık yazar tarafından yabancılaştırılıp kendi gerçekliđini üretmesi için yalnız bırakılır. Yazar; “Ruhtan soyutlanmış robotsu/böceksi insanlar, doğadan soyutlanmış kentler yaratır Kafka gibi, Canetti gibi, Beckett gibi” (Ecevit, 2018, s.73). Anlatıcı, karakter, yazar ve okur; bu yeni tasarımlarda grotesk ve rüyamsı bilinç mekânına birlikte adım atmakta ve dönüşmektedir.

Yabancılaştırma estetiđi, bir önceki yüzyılın dengeli, uyumlu, determinist, ‘mantıklı’ dünya görüşünün ve estetik anlayışının odađına yerleştirilmiş bir bomba etkisi içerir; görünür gerçeđi deforme eder, groteskleştirir, abartır, sinikleştirir, absürd kılar, parodi düzleminde onunla eğlenir. Çođu kez itici, ürkütücü, ‘yabancı’, rahatsız edici bir gerçekliktir ortaya çıkan (...) (Ecevit, 2013, s.45).

Yabancılaşma kavramını felsefi bir problem olarak ele alan ilk düşünce insanı Hegel'dir. *Tinin Görüngübilimi*'nde Hegel insanı diyalektik bir oluş sürecindeki fenomenolojik ve tarihsel bir varlık olarak ele almaktadır. Hegel'in mutlak *Tin*, *Töz*, *İde* ya da *Öteki* olarak tanımladığı özne, bir tez ve antitez üzerine kuruludur. Kendilik, sürekli olarak değillemesi olan ötekiyle *efendi-köle diyalektiği* bağlamında çatışmaktadır. “İnsan, kendine de karşı olamaz mı? Ha-ha. Sen, kendime karşı bensin” (Atay, 2020, s.355).

Hegel'e göre insan kendine yabancıdır ve var olabilmek için kendindeki yabancı'yı açığa çıkarmalıdır. Hegel'in “*entfremdung*” (*yabancılaşma*) ya da “*entausserung*” (*dışsallaşma*) olarak tanımladığı kavram, insanın kendini gerçekleştirme evresinde ortaya çıkmaktadır.

Tin kendine bir başkası olma, kendi kendisinin nesnesi olma ve bu başkalığı ortadan kaldırma devimidir (...) kendine yabancılaşır ve sonra bu yabancılaşmadan kendine geri döner ve böylelikle şimdi ilk kez edimselliği ve gerçekliği içinde betimlenir ve aynı zamanda da bilincin bir iyeliği olur (Hegel, 2004, s.41-42).

Tin özgürlüğüne ulaşmak için ilk başta “kendinde şey”dir. İkinci aşamada doğaya yönelir ancak artık doğada ide kendinde değildir ve yabancıdır. Tin bu çelişki ve determinizmden bilinçli bir varlığa dönüşerek kurtulmaktadır. Doğada olmayan özgürlük bilincine tin; sübjektif, objektif ve mutlak tin evrelerinden geçerek ulaşabilmektedir. Tin sürekli bir döngüde öteki'ye yabancılaşarak kendini aşmakta ve gelişmektedir. “Yabancı öteki varlıktır, bilincin ve özbilincin, nesnenin ve öznenin karşıtlığıdır. Dolayısıyla yabancılaşmanın aşılması gereken özü, insan-varlığın kendisi tarafından, Tinden ayrı olarak nesneleştirilmesidir” (Marx, 2000, s.10-11).

Hegel'in yabancılaşma kavramı, Karl Marx'ın felsefesinde de önemli rol oynamıştır. Marx, Hegel'in diyalektik anlayışını materyalist bir temele oturarak diyalektik materyalizmi geliştirir. Hegel'e göre gerçek dünya, ideanın dışsal ve fenomenal şeklidir. Marx'a göre ise idea yani düşünüş, maddi dünyanın bir yansıması olarak ele alınır. Kendine yabancılaşmış insanın başkalarına da yabancılaşması doğal bir sonuçtur. Öte yandan yabancılaşma kaygıyla başlamaktadır. Öznenin yitimi, konumlanamama ve uyumlanamama beraberinde kaygı ve tekinsizliği getirmektedir. “Bir türlü sonuna gidemiyorduk rüyalarımızın. Korkuyorduk. Korkuyordum. Hayallerinde bile korkar mı insan?” (Atay, 2020, s.156).

Freud, kaygının kaynağını doğum kaygısı ile ilişkilendirmekle beraber, doğum sürecindeki “nefes alamama”ya kadar dayandırır. (Rank, 2014, s.15) Tekinsizliğin kaynağı Freud'a göre travmatik tecrübeden daha ilksel olan çocuğun anne kaybına bağlıdır; nitekim bu çocuğu bir

ego'ya dönüştüren olaydır. Diğer bir deyişle bedendeki ruh kadar bizzat insan egosunun kendisi tekinsizdir. Tekinsizlik egonun henüz var olmadığı, kendini diğer insanlardan ve dış dünyadan ayırtmadığı süreçte anne ile simbiyoz (ortakyaşarlık) halinde yaşanan evrenin kaybı ile başlar. (Freud, 1992, s.89) Freud'a göre bu temel kaybı yaşamış olan insan hiçbir zaman kendini tam olarak evde hissetmeyecek ancak kaygıyla onu aramaktan da vazgeçmeyecektir.

Yabancılar arasındayım. Eşya ile birlikte yaşamasını bilemiyorum (...) Sehpalar, perdeler, pencereler ve tavan yavaş yavaş yerlerini alıyordu odada (...) Geçici delilikler geçiriyorum (...) Eşyanın sürekliliğinden çekiniyorum. Bu sürekliliğin kendisine bulaşmasından korkuyordu. Yaklaş onlara (...) Onlarla uyuşmağa çalış. Hayır, kaybolurum sonra, eşyanın içine düşerim (Atay, 2020, s.155).

İnsan, evsiz ve yurtsuzdur; daima kendisini evde hissettirecek bir mekân-yuva bulma çabasındadır. Nitekim Heidegger ve Levinas gibi düşünürler de tekinsizlik/evsizlik'i varoluşçu felsefede varoluşsal kaygı ve "fırlatılmışlık" (*geworfenheit*) kavramları ile ortaya koymaktadır. 20. yüzyılın tüketen, makineleşen, yalnız, umutsuz ve yabancılaşmış insanı varoluşunu sorgulamaya başlamıştır. Anlamın yittiği, topluma uyum sağlayamadığı noktada birey benliğini kurtarmak ve özüne ulaşmak için çağın felsefesi varoluşçuluğa yönelmiştir. Varoluşçu düşünürler, bireyi bu içinde bulunduğu durumdan kurtarmayı amaçlamıştır.

Varoluşçuluk, temel olarak var olma sorununu insan olma sorunuyla birleştirerek bireyin kendisine yabancılaşmadan kendi özgürlüğü içerisinde var olmasını isteyen felsefi akım olarak tanımlanabilir (Kaufmann, 1997, s.46). Varoluşçuluk, Weil'e göre bir bunalım, Mounier'ye göre umutsuzluk, Hamelin'e göre bunaltı, Banfi'ye göre kötümserlik, Foulque'ye göre saçmalık felsefesidir. Bu düşünürler varoluşçuluğu tanımlamaktan öte belli bir yanına parmak basmaktadırlar (Sartre, 1999, s.7).

Varoluşçu felsefenin kökeni Sokrates'e kadar dayanır ancak modern anlamda Soren Kierkegaard temellendirmiştir. Sonraki dönemde varoluşçuluk, Husserl'in fenomenoloji ekolünü etkiler. Karl Jaspers, Soren Kierkegaard, Gabriel Marcel, Karl Barth, Unamuno, Friedric Nietzsche, Martin Heidegger, Jean Paul Sartre, Simone De Beauvoir, George Bataille gibi varoluşçular yer almıştır. Varoluşçuluk özellikle Fransa'da Jean Paul Sartre ile tanınmış ve dünyaya yayılmış bir düşünce aksiyonudur. Augustinus, Pascal, Montaigne, Spinoza,

Fichte, Simone De Beauvoir, Dostoyevski, Kafka, Albert Camus gibi isimler eserlerinde varoluşçu felsefenin sorunsallarını ele almıştır.

Varoluşçu edebiyat bir bunalım edebiyatıdır. ‘Çünkü dünya saçma ve iğrenç; deniz soğuk ve kara; sevgili kirlili ve besinli bir yemek dolabıdır.’ Sahipsiz, anlamsız, tanrısız bir dünyaya atılan insan, burada yaşamak zorundadır ve bu sebepten tüm hayatı kaygı, bunaltı, sıkıntı ve saçmalıklarla doludur (Çetişli, 2010, s.149).

Varoluşçu felsefeye göre kaynayan modernizmin karmaşık dokusunda insan için kaçınılmaz bir durum (Pappenheim, 2002, s.111) olarak ifade edilen “kendine yabancılaşma”; bireyin süreç içinde öz benliğinden uzaklaşması, yaşamdan bir haz alamaması ve sosyal normlara uyumsuzluğu biçiminde ifade edilebilir. Yabancılaşma, ben’in önce yitimi sonra açılması biçiminde gerçekleşmekte ve ben/öteki düalitesine dönüşmektedir. Bu ikircikli yapı, yeniden sağlıklı bir bütünselliğe kavuşmak için gereklidir. Nitekim yabancılaşma, “ruhun daha alt bir varlık biçiminden, başka bir deyişle kendi varoluşundan sıyrılarak her şeyin kaynağı olan ‘Bir ve Tek’ ile bütünleşmesi hâlini tanımlamaktadır” (Temel & Özbudun, 1998, s.10).

Varoluşçuluğun öncülerinden Sartre’a göre nesne, *öz (essence)* ve *varlık (existence)*tan oluşmaktadır. İnsanda varoluş özden önce gelir yani insan, kendi oluşturduğu bir tasarıdır. Dünyaya atılan insan ancak sıkıntı ve başkaldırı ile kendi özünü kendisi oluşturur. İnsan, *kendi başına varlık (en soi)* ve *kendisi için varlık (pour soi)* tan oluşmaktadır. Bireyi durağan cansız nesnelere dünyasından ayıran, bilinç ve bilincin farkındalığı ile kendini aşmasıdır.

Buradan hareketle birey, bir gösterinin ortasında kendini sahnede bulan aktörlere benzetilebilir. Kendisine verilmiş senaryodan hangi rolü oynadığına ya da yazarın kim olduğuna dair fikri yoktur. Kişisel bir tercihte bulunarak kendisine rol seçmeli ya da oyunu hemen terk etmelidir. Birey varoluşunu kendi verdiği özgür kararlar neticesinde yaratır ve böylelikle varoluş özü değil, öz varoluşu takip eder (Sartre, 2010, s.16).

Sartre’a göre birey; hiçbir toplumsal norm, Tanrı ve değer olmadığı bir dünyada özgürleşir. Anlamsız bir evrene fırlatılan insan, yalnız bir varlıktır. Yazgı diye bir şey yoktur çünkü insan özgürce kendi kararlarıyla varoluşunu yaratmakta ve yaşamını çizmektedir. Sartre’ın felsefesine göre insan yaratılmamıştır ve hiçbir dayanağı olmamasından ötürü yalnızdır. *Bulantı* romanında bu durumu Roquentin üzerinden okura duyumsatır. “Sokaklarda

da ne idüğü belirsiz bir yığın gürültü sürüp gidiyor” (Sartre, 2016, s.20). Varlık, tanrı ve yazgının yokluğu karşısında anlam arayışına girer. Bu sebeple kişi kendi kendinin bir tasarımıdır. İnsan, kendini konumlandırma çabası ve dünyanın saçmalığı karşısında bir tiksinti ve bulantı duymaktadır. Bu tiksinti, bulantı ve yaşamın anlamından duyulan kuşku, varoluşun ilk aşamasıdır. İnsan hem varlığının ağırlığını hem de onun saçmalığını özümsemektedir.

“Varoluştum. Tatlı; öyle tatlı, öyle ağır bir şey ki bu! Hem de hafif, sanki kendi kendine havalarda uçup duruyor. Kıpraşıyor. Her yanda eriyip kaybolan değişler sanki” (Sartre, 2007, s.136).

Sartre’ın bulantısı, inceleme metinlerinden biri olan TO’da Hikmet’in söylemlerinde gözlenir. Karakter, toplumsal edilgenliği, yozluğu ve kayıtsızlığı içerisinde hem toplumsala hem de kendi edimsizliğine öfke duyarak kaçışa sürüklenmiştir. Gecekondu (bilinçaltı evren) onun bulantılarını, sancılarını çözümlenmeye giriştiği saydam mekândır. Yaşama dair ontolojik sorgulamalarla kendi muhtevasını masaya yatırır. Hikmet bir karakterden ziyade olguya, hikmetli bir söyleme dönüşmüştür. Hikmet bir felsefenin ürünüdür artık.

İncelenen diğer metin KLGA’da ise Yambo, daha önceden bildiği ama şimdiki zamanda yeniden tanımlamaya çalıştığı bir kendiliğe sahiptir. Eco’nun KLGA’da hafıza yitimi malzemesi, Sartre’ın “İnsan varoluşunu kendi tasarlamalı.” düşüncesine uygundur. Yambo, boş bir levha olan belleğiyle varoluşu yeniden anlamlandırmaya girer. Görüntüler, kokular, tatlar yerine yalnızca sözcükler anımsamaktadır. Göstergeler tıpkı Yambo’nun başkasının ceketini giymeyi andıran benliği gibi duyumsayamadığı birer yanılsamadır. Hayatın reddetmesiyle bir yeniden biçimlenmenin, dönüşümün rahmine atılan karakter; öte yandan kaçışının iyi ve erdemli olduğunun da farkındadır. Bu değişim Sartre’ın “*Varoluştum.*” söylemiyle benzer.

“Değişiyorum: İlkbahar günlerinde bile, bir rahmin sisinde bile hareket edebilirim. Ama sadece hastalık (ve hayatın beni reddetmesi) hayatı reddetmemi tam olarak haklı kılar. Kaçışının iyi ve erdemli olduğunu kendi kendime ispat etmem gerek” (Eco, 2016, s.393).

Varoluşçu düşünürlerden Kierkegaard’a göre ontolojik sorgulamalar sebebiyle kendi evrenine kapanmış bireyin yolu yabancılaşmaya çıkar. Birey kendini toplumsal normların dışında kavrayarak topluma yabancılaşır. İnsanın kendine yabancılaşmasının temelinde ölümcül bir hastalık olan umutsuzluk vardır ve aynı zamanda umutsuzluk, kendine yabancılaşmanın bir sonucudur. KLGA’da Yambo’nun varoluşu anlamlandırma çabasının yerini bazen umutsuzluk almaktadır. Sanrı ve sancılar yer yer tükenmişlik hissine evrilir. Yambo bu olguyu kendi yazgısıyla *Tükenmiş Adam* öyküsünü özdeşleştirerek irdeler.

Ölümcül bir umutsuzlukla sonunun tükenmiş adam gibi olmasından tedirgin ancak bir o kadar onun gibi olmama direncindedir.

Doğar doğmaz tükenmiş bu adam, yalnızca okumuyor, yazıyor da. (...) çamurlu mürekkebiyle saplantılarını yazdığı sayfalarda bozuyor gözlerini. Daha çocukken mum ışığında okurken bozdu gözlerini, loş kütüphanelerde bozdu (...) kör olmaktan sürekli korkarak yazıyor. (...) Ben tükenmiş adam gibi değilim, ama onun gibi olmak istiyorum, onun kitap tutkusunu örnek alıp, manastır hayatı yaşamadan dünyadan kaçmak istiyorum. Kendime ait bir dünya kurmak istiyorum. Ama ben bir değişime doğru gitmiyorum, tersine bir değişimden geliyorum. Başka bir inanç ararken, dekadanslara hayran kalıyorum (Eco, 2016, s.389-391).

Kierkegaard'a göre insanın varoluş problemi bu ikilemlerden doğar. Onun yabancılaşma ve varoluşçu felsefesi toplumsal değil öznedir ve temelinde umutsuzluk yatar. Ben'in üç umutsuzluk görünümü olduğunu belirtir. "Bir ben olduğunun farkında olmayan umutsuz kişi; kendisi olmak istemeyen umutsuz kişi ve kendisi olmak isteyen umutsuz kişi" (Kierkegaard, 2014, s.21). Kierkegaard'ın *umutsuzluk*'u TO'da Hikmet'te okunmaktadır. Hikmet bir taraftan uyumsuzluk, bulantı ve öfkeyle her şeye başkaldırmayı temsil ederken bir yandan da bu arayışın/oyunun sonuçlanmayacağı konusunda umutsuzdur. Onun umutsuzluğu Kierkegaard'ın sözü edilen üç tür umutsuzluğunu da aşamalı ve çelişkili biçimde barındırır: "(...) yaralı aklım, henüz gidecek bir ülke bulamadığı için bana dönüyor şimdilik. Biliyorum ki, bu akıl beni bütünüyle terkedinceye kadar gidipgelenazizvarlık masalına kimse inanmayacaktır" (Atay, 2020, s.386).

Heidegger'in ise varoluşu "*Dasein*" olarak tanımlaması bir önceki "*Bölünmüş Özne*" başlığında belirtildi. Heidegger'e göre insan zamansal bir varlıktır ve oradalıktır. Varlık, yüce bir yaratıcı ya da şeylerin temelindeki bir gizemli öz değildir. Varlığın varlığı, kendisini açığa çıkarmasına bağlıdır ve bu bakımdan varoluş bir aradalıktır. İnsan kendini bulmak zorundadır ve varoluşunun açılımını kendi yapmalıdır. Heidegger'in *Dasein*'i ile Eco'nun Yambo karakterine bakılırsa diyalog ve monologlarla otantik bir açılım işlendiği gözlenir. Yambo yaratılma, biçimlenme ve yaşamın ereğini irdelerken ölümlü bir varlık olduğunu ve Tanrı'nın oyunundaki bireyin konumunu ontik bir söylemle dile getirmektedir.

"Bizlerden biri istemeden de bir çocuk yapabilir, bir akşam dikkat etmedi ve prezervatif kullanmadı diyelim, oysa Tanrı dünyayı isteyerek yaptı (...) Doğuyorsun ve bu oyunu

oynamak zorundasın ve kaybedersen sonsuza dek acı çekeceksin. Peki ya ben bu oyunu oynamak istemiyorsam” (Eco, 2016, s.334-343).

Varoluşçu felsefe anlayışında dünyanın karmaşıklığı karşısında birey kendi anlamsızlığına sürüklenir. 20. yüzyılın kendine, dünyaya ve ötekine yabancılaşan insanı bu saçmadan kurtulmak ister. Bu noktada -kendini varoluşçu olarak adlandırmasa da- düşünsel anlamda Albert Camus'nün “*absürt*” felsefesi benzeşir. Bireyin kendini ve dünyayı anlamlandırmasının başlangıç noktası absürttür.

“Dekorların yıkıldığı olur. Yataktan kalkma, tramvay, dört saat çalışma, yemek, uyku ve aynı uyum içinde salı çarşamba perşembe cuma cumartesi, çoğu kez kolaylıkla izlenir bu yol. Yalnız bir gün ‘neden?’ yükselir ve her şey bu şaşkınlık kokan bıkkınlık içinde başlar” (Camus, 2010, s.24).

Varoluşçuluk bireyi bu içine düştüğü absürttan kurtarmak ister. Birey, absürt ve yabancılikten yalnızca kendini gerçekleştirme edimi ile kurtulabilir. Ancak Camus'nün *absürt* felsefesinde birey ne yaparsa yapsın ondan kurtulamaz ve uyumlanarak yaşamaya mahkûmdur. Camus, saçmanın deneyimini dört evreyle anlatır. İlk olarak modernizmle mekanikleşen tekdüze yaşama karşı insanın anlam sorgusudur. İkinci unsur ise zaman mefhumudur. İnsan, uyumsuzluk ve dünyanın anlamsızlığı yanında zamanı da aşamayacağını kavrar. Saçmaya götüren diğer bir evre ise insanların yabancı bir dünyada tek başlılık hissidir. “Kendi kendime de dünyaya da yabancıyım, yardım umabileceğim tek şey de bir şeyi kesinlemeye yeltenir yeltenmez kendi kendini yadsıyan bir düşünce” (Camus, 2010, s.30).

Saçmanın temel problematiği ise Camus'ye göre ölüm olgusudur. Uyumsuz olan insan, yaşamın rutin döngüsünde umutsuzluk ve ölüm düşüncesiyle varoluşu irdeleyerek yabancıya dönüşür. Oğuz Atay TO'da insanlığın ölümünü işlerken aynı zamanda Hikmet'in Camusvari edebî intiharına da göz kırpmaktadır. Hikmet bir karakterden ziyade kavramdır. Postmodern bireyin açmazlarını, yalnızlığını, yabancılaşmasını, bulantısını, saçmayı ve absürdü simgeleyen bir metakarakterdir.

“Ben metafizik oldum, kavram oldum artık. Önce kendi varlığımın sınırlarını çizdim, sonra gecekondunun meselelerine el attım. Böyle yapmasaydım Sevgili Bilge, hayalleri düşünen bir hayal olmaktan öteye geçemezdim” (Atay, 2020, s.329).

Karakter ölüm alegorisi ile saçmayı/yabancılaşmayı aşmaktadır. Hikmet, dünya edebiyatındaki -oblomovculuk, donkişotluk, Gregor Samsa, yabancı vb.- karakterler gibi kavrama evrimleşen edebî kişiliklerden biridir. Bölünmüş öznenin ölüm metaforu, öteki parçalardan birinin ölümü ve diğerinin varoluşu için gereklidir. “Yeniden doğuşun üçüncü

biçimi diriliştir. (...) dönüşüm, transmutasyon ya da varlık değişimi. Dönüşüm köklü olabilir, yani dirilen varlık farklı bir varlıktır” (...) (Jung, 2017, s.47).

Bu sembolik ölüm, dağılan öznenin tekrar tekleşip anlamlandırılmasında önemli bir aşamadır. Anlatılarda bir ölümden bahsedilecekse alegorik bir yok oluş mu yoksa yaşamı aşmamak tanımını mı olduğu iyi anlaşılmalıdır. TO’da Hikmet’in edebî intiharı daha çok bir manifestodur. “Siz bilmezsiniz albayım: İnsanlık tek başına kollarımda can verdi. Yanında kimseler yoktu” (Atay, 2020, s.257).

Hikmet’in ölümü kaçışı barındırdığı kadar başkaldırının da tezahürüdür. KLGA’da ise ölüm kavramı sis metaforuyla muğlaklaşır. Geriye ve ileriye sıçrayışlarla şimdi’den tamamen kopmuş olan Yambo, ara ara yaşamsal fonksiyonlarını hissetmediğinden ötürü imgesel bir ölümü deneyimlemektedir. Ancak Hikmet’in de Yambo’nun da ölüm kavramı yaşamla iç içedir. İnsan ölüm/yaşam aradalığındaki varoluşunu ve yazgısını kendi belirlemektedir.

“Ölecek mi, yoksa sıçrayıp kurtulacak mıyız, kavram ve biçimlerden kendi ölçümüze uygun bir ev mi kuracağız? Yoksa parçalayıcı ve olağanüstü uyumsuzu mu seçeceğiz? (...) İnsan orada büyüklüğünü besleyen ilgisizlik ekmeğini ve uyumsuzun şarabını yeniden bulacak sonunda” (Camus, 2010, s.57).

Bu nedenle yaşamı aşmak ve anlamlı kılmada insanın varoluş için direnmesi, başkaldırması gerekmektedir. Camus’ye göre uyumsuz insanı saçmadan ancak umut kurtarabilir, en büyük umut ise başkaldırıdır. “Başkaldırıyorum, öyleyse varız” (Camus, 2011, s.29). TO’nun Hikmet’i de ölümcül umutsuzluktan kurtulmak istedikçe öfkeli bir başkaldırıyla haykırmaktadır.

“Benim öfkem bir efsane, albayım. Tiyatro seyrederek gibi bakıyorlar benim öfkeme. Biraz fazla kaçtı mı, oyunun yarısında bırakıp çıkıyorlar. (...) Ben ne koyuyorum ortaya albayım’ (...) ‘Kendini koyuyorsun evlâdım; (...) Herkesin başkalarından bucak bucak kaçırdığı muhtevayı koyuyorsun’” (Atay, 2020, s.279-280).

Yaşama uyumlanamayan modern insan, sonlu bir yazgıya yani ölüme ve zamanın döngüsüne hapsolmuştur. Bu tıpkı Sisifos’un öyküsüne benzemektedir. Sisifos da kendi kayasını nesnesi yapar ve yazgısı kendi seçimidir. Çağın insanı, yazgının ağından kaçamayan Sisifos’la *amor fati* (*yazgı sevicilik*)i paylaşır. Bütün bu yol boyunca çıkış noktası olan uyumsuzluk, bir anlamda mutluluğa götüren ilk adım olabilir.

“Sisifos’un tüm sessiz sevinci buradadır: yazgısı kendisindedir. Kayası kendi nesnesidir. Aynı biçimde, uyumsuz insan da sıkıntısı üzerinde gözleme başladığı zaman, tüm putları susturur” (Camus, 2010, s.125-126).

Camus'nün mekânsız ve zamansız yabancıları, KLGA'da Yambo'nun yazgısında açığa çıkar. Eco tıpkı Camus'de olduğu gibi karakterini yaban bir dışsal dünyanın içine atmıştır. Bireyin karısını, çocuklarını, evini, şehrini kısacası fiziksel dünyanın görünümünü kendi özüyle bağdaştıramaması ontik bir konum arayışının göstergesidir.

“Ben burnunu yere çarpmış bir kediye. Bir şeyler görüyorum, ne olduklarını anlıyorum elbette, mesela şu karşıdakiler dükkân, şu geçen bir bisiklet, (...) ama onları hissetmiyorum, sanki üzerime başkasının ceketini giymeye çalışıyor gibiyim” (Eco, 2016, s.33).

İnceleme metinleri TO ve KLGA'da *yabancı*nın aidiyetsizlik ve başkaldırı edimi Camus'yle olduğu kadar Kafkaesk tutumla da benzer. Franz Kafka'nın *Dönüşüm*'ü yabancılaşmanın en sert formu olarak böcek imiyle ortaya konmaktadır. Kierkegaard'ın umutsuzluğu, Sartre'ın varoluşçuluğu, Baudrillard'ın çağın hipergerçekliği karşısındaki edimsiz insanı, Camus'nün absürdü; tüm bunlar Kafkaesk üslupta birleşmektedir. Kafka'nın Gregor Samsa'sı ötekileşme ve yabancılaşma ile metamorfoza soyunuşun grotesk bir örneğidir. TO'da Hikmet, Kafka'nın Gregor Samsa'sını andırır biçimde seyircisi/okuru önünde münasebetsiz bir böcek olarak kendini tanımlamaktadır. Yabancı, yalnız, çoğul ve grotesk görünümlü Hikmet; kendini toplumsaldan ayrıştırmaktadır. Yabancı'nın dışsal olandan içsel dünyaya yönelişi sancılı ve sitemkârdır.

“Bu münasebetsiz böceğe haddini bildirmeğe geliyorlardı. O zaman anladım nasıl bir yaratık olduğumu, bütün çirkinliğimle gördüm kendimi; bana bakarken yüzlerini buruşturmalarından anladım bunları. Ve kendi çirkinliğime yüzümü buruşturarak uyandım (...) kendine acındırmak için sahte duyarlıklara başvuran zavallı ‘ben’i gördüm” (Atay, 2020, s.261-262).

Bütün duyuş ve düşünüşe rağmen Hikmet, gerçeklik karşısındaki hareketsizliğini ölü bir hayvana benzetir. Kafka'nın yabancılaşmasını Hikmet'e uyarlayan Atay, karakterin yazgısını K. ve Gregor Samsa ile benzeştirir. Kendine ve topluma yabancılaşma, KLGA ve TO'da analogiktir. Kafka'nın şatosu Yambo'nun tavan arası ve Hikmet'in gecekondusunda açığa çıkar. Bilinç mekânına dönüşüm için adım atan karakterler için artık her şey -makrodan mikroya- olasıdır. Kafka'nın yabancılaşma ve grotesk dönüşümünün gölgesi Eco'nun anlatısına da yansır.

“Doktor, komadan çıktığımda aklıma ilk gelen şeyin ne olduğunu sordu. Şöyle yazdım: ‘Gregor Samsa bir sabah uyandığında kendini yatakta kocaman bir hamamböceğine dönüşmüş olarak bulur.’ ‘Bu kadar yeter, Doktor Bey’ dedi Paola. ‘Daha fazla yormayalım, yoksa delirecek’” (Eco, 2016, s.29).

New-age metinlerin iletisi artık yenilikçi ve garip estetikle verilmektedir. Öznenin mutasyonu sakat, felçli, grotesk görünümlü insanlarıyla anlatılarda dolaşmaktadır.

Çağımızın edebiyatı bir süredir onu bir insan karikatürü olarak yansıtmaktadır metinlerinde; edebiyat bilimi terimiyle o bir ‘anti-kahraman’dır artık. Kafka’nın ve Beckett’ in insanları ‘grotesk’ özelliklerle dolaşırlar metnin içinde (...) Kendisine de çevresine de yabancılaşmış bu insanı dış görünüşüyle de yabancılaştırır Kafka (...) 20. yüzyıl insanının geçirdiği mutasyon, edebiyat düzleminde insanın böceğe dönüşmesiyle somutluk kazanır (Ecevit, 2013, s.42).

TO’da Hikmet kendini garip bir deniz canlısına benzettiği bir öykü kurgular. Metnin bu bölümünde bir anda bir çocuk annesiyle panayır yerine gitmekte ve gösteri çadırlarına girmektedir. Hikmet bu ada metni/kurguyu, yaşam karşısındaki absürtlüğünü garip bir deniz canlısına benzeterek verir. Çocuk ve annenin panayır yerinde girdikleri gösteri çadırlarından birinde garip bir yaratık/hayvan formunu görüp ürkmeleri, çocuğun burada kayda değer bir varlığın olmadığını söyleyerek çadırdan çıkmasıyla anlatıda yabancılık ve ötekilik’e göz kırpmaktadır.

“Bir panayırda, eski ve soluk bir çadırın içinde gösterilen, büyüklüğünden başka bir meziyeti olmayan garip bir deniz canavarıyım. Uzak ve soğuk denizlerde, her nasılsa yakalanarak bu fakir çadırın kötü havuzuna yerleştirilmişim” (Atay, 2020, s.305-306).

Hikmet’in toplum içindeki konumu, garip bir yaratık olarak bir sirk çadırında insanlar tarafından izlenmektedir. Bir köy ya da kasabaya gelen, geleneksel özellikleri olan geniş çaplı eşya ya da hayvan pazarı demek olan panayır; Atay’ın kurgusunda gelenekselin sergilenmesi imgesidir. Hikmet ise gelenekselin içinde kayda değer görülmeyen garip bir varlık olarak toplumsalın oyun/sirk alanlarında absürdün masaya yatırılmasıdır. Onun gösteri alanı/panayırı yazmakta olduğu metindir. Kendi benliğini tüm dehlizlerine kadar aralayan Hikmet, metnini okuyan herkes tarafından tuhaf bir yaratık olarak okunur. Bu da onu anlatı sirkinin tehlikeli oyunlar oynayan cambazı yapmaktadır.

KLGA’da Yambo ise yabancılığın grotesk biçimini formollü köpek testislerini gördüğü bir kabın içindeki beyin olarak imgeler. Böcek, dışkı ya da köpek testislerini duyumsama gibi imgeler, karakterin yabancılık ve aidiyetsizliğini ifade etmede tabiidir.

Ya biri beynimde bir film oynatıyorsa? Herhangi bir sıvıda, bir balık yetiştirme suyunda, formollü köpek testislerini gördüğüm cam kabın içinde bir beyin de

olabilirim ve birileri, bir zamanlar bir vücudum olduğuna, diğerlerinin çevremde yaşadığına beni inandırmak için uyarıyor olabilir; sadece beyin ve Uyaran var (Eco, 2016, s.407).

Hikmet'e benzer biçimde Yambo yabancılığı dışardan gözlemlenen ve bedenden aşkın bir form olarak deneyimlemektedir. TO'da Hikmet, toplumsala uyumlanamayarak kendini çirkin ve bayağı formda konumlandırır. Öte yandan onun yaşam karşısındaki yalnızlık ve yabancılığı; travmatik çocukluğu, pasif baba figürü ve geçmişteki kadınlarla olan başarısız ilişkilerinden kaynaklanmaktadır. Bu açmazlar Hikmet'in aşağılık kompleksine de zemin hazırlamıştır. Yaşamın tekdüzeliği, toplumsalın tektipleştiriciliği ve yaşam ereğinin maddeselde aranmasını ironileştirir. Kendini eleştirme, alay etme, özgüvensizlik, yabancılık, yalnızlık gibi olguların görüldüğü Hikmet; okura tüm ruhsal portresini vermektedir. Bu komplekslerinin bir itirafıdır. Geleneksel edebiyatın kusursuz biçemi ve kuralcı anlayışına karşın Hikmet oldukça cesur davranır. Atay, Hikmet üzerinden bir ilk örnek yaratma ve kendi muhtevasını masaya yatırarak ölmeden önce anlaşılma arzusu meselesini ortaya koyar.

‘Sonra beni sadece küçümserler albayım, ilgi filan duymazlar. İstedğim gibi de dinlemezler (...) ne pahasına olursa olsun albayım ıstıraplarımla birlikte gömülmeğe razı olmadığım için (...) çocuk şeklinde, yazı şeklinde, itiraf şeklinde, suç şeklinde, oyun şeklinde kendimden geriye bir şeyler bırakmaktan kaçınamayacağım için bu sözlere boyun eğiyorum (Atay, 2020, s.333).

Anlaşılamamanın ıstırapıyla önce ben'i yitirmiş sonra kendine yabancılaşma ve toplumsalın içindeki ayrıksılığını yanına alarak gecekonduya (bilinçaltı uzam) kapanmıştır. Anlaşılamama kaygısı ve ara ara nükseden umutsuzluk öncülüğünde tüm kavramlarla birlikte kendini de parçalara ayırmıştır. Birçok insanın üst üste yamanmasından meydana gelmiştir ve onlar da yazmaya çalıştığı oyunların kahramanları gibi güneşe çıkınca toz olacaklardır. Kendini prototip olarak feda etmiş ve tüm toplumsalın yerine insanın “kendiyile hesaplaşma meselesi”ni gerçekleştiren bir kurban, bir deney tavşanı olmuştur.

“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” (Atay, 2020, s.318).

Atay, yabancılaşma olgusunu oyunlarla estetize etmiştir. Anlatıcı ise yazarın oyununa ortak olan bir iş birlikçi olarak oyunları gerektiği gibi örtbas etmektedir. Tam bir *homo ludens* (oyuncu) olarak Hikmet, kendine yani yabancıya seslenmekten de çekinmemektedir: “Evet, biliyorum artık onun hayatında bir yabancı var. (Ellerini boşluğa uzatır.) Ey yabancı! Bilinmeyen düşman! Bana acı! Onunla konuşmalıyım. (Bağırır.) Beni duyuyor musun görünmeyen düşman” (Atay, 2020, s.274).

Kendini kolektif yapının içinde bir ayrıksı otu gibi hissedilen Eco'nun Bodoni (Yambo) karakteri ise yabancılaşmayı belleğin yitimiyle deneyimler. Hafızanın yok oluşu ile ben'i yitirmiş ancak kaybolan geçmişle öznenin konum arayışı iyiden iyiye açığa çıkmıştır: “Kendimi bırakamıyorum, kim olduğumu bilmek istiyorum. Bir şeyi açıklıkla hissediyorum. Koma olarak düşündüğüm şeyin başlangıcında ortaya çıkan anılar karışık ve sisli, bir mozaik gibi dizilmişler, süreklilik, belirsizlik, parçalanmalar, hafif kırılmalar” (Eco, 2016, s.408).

Yambo, varoluşun en uç noktası olan zaman okundan çıkmış, hiçbir zamana ve mekâna konumlanamayan yabancılaşmayı deneyimlemektedir. Onu yabancılaşmaya iten etkenlerden biri de metinlerin dünyasındaki tüm tasarıları her olasılığıyla yaşamak ve ne kurgusal gerçekliğe ne de içinde bulunduğu gerçekliğe uyumlanamamaktır.

TO'da ise Hikmet, toplumsal normları yıkma ve başkaldırma eylemine girişerek -persona (maskeleye)- sosyal rollerdeki maskeleri soyunmaktadır. Sosyolojik her türlü iktidarı, yasakları, baskıları, gelenekseli, kumandaları ve kurallar dizgesini hürriyet ve istibdat kılıcıyla çözüştürmektedir. Birey, genetik kodlarla aktarılan toplumsalın biçtiği rollere karşı kendine maskeler geliştirmektedir.

Maskeleye toplumsal rollere karşı bir çeşit hayatta kalma, yaşama tutunma ereğinin bir sonucudur. Uyumsuz'un bastırılma, hapsedilme çabası maskeleye süreciyle sağlanır. Aksi takdirde sayıklamalar, görümler, garip düşünceler ve duyular, tuhaf edimler, saplantı ve şizofreni ile gelen cinnet fenomeni açığa çıkmaktadır. “(...) yarı deli bir insan bu olayı başka kurallara göre yaşamaz mı?” (Atay, 2005, s.74). Jungyen teoriye göre cinnet fenomeni personalarla dengelenmektedir. Kişi *persona*'yı baskılama ve uyumlanma sürecinde kendine kalkan edinmediği takdirde ben-kişiliği bir kompleksle özdeşleşerek *cinnet fenomenine* doğru sürüklenir.

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 (Atay, 2020, s.330-331).

Öte yandan kişinin *persona*'yla özdeşleşmesi tehlikelidir. Nitekim insan görünene (maddesel/somut olan varlık) teşnedir. Bu sebeple kendilik arayışı sırasında maskeleri de birer birer soyunmalıdır. Maddenin, çokluğun, dayatmaların ve rollerin karmaşasında kendi benliğine yer açmak isteyen insan; kendilik arayışına çıkmaktadır. Bu yolculuk zorlu, kaotik ve sancılıdır.

(...) ruh ve maddenin simgesel birliği ortadan kalktı, şimdi modern insan ruhsuzlaşmış bir dünyada köklerinden kopmuş bir yabancı. (...) Öyle görünüyor ki, kendi varoluşunu boşu boşuna arayan ve bundan bir felsefe çıkararak insan, artık bir yabancı olmayacağı dünyaya giden yolu ancak simgesel gerçekliği yaşayarak yeniden bulabilir (Jung, 2017, s.45).

Kendi varoluşunu hakikatte arama eylemi boşu boşunadır. Nitekim yabancılaşma evresinde karakterler toplumsaldan ayrışarak/ayrıştırılarak içsel olana yönelir ve bölünen benliğin parçalarını yeniden mutlak bir bütünde anlamlandırmak istediğinde, yabancı olmadığı tek dünya simgesel gerçeklik dünyasıdır. Yabancılaşma süreci, maskeleri soyunan karakter için ben'le yüzleşme ve simgesel dünyayı ayrıştırma ile devam eder. Ayrıştırmanın ikinci evresi ise ruh ve maddede gerçekleşmektedir.

“Kafam cam kırıklarıyla dolu doktor. Bu nedenle beynimin her hareketinde düşüncelerim acıyor, anlıyor musun? Bütün hayatımca bu cam kırıklarını beyin zarımın üzerinde taşımak ve onları oynatmadan son derece hesaplı düşünmek zorundayım” (Atay, 2020, s.335).

TO'da Hikmet Benol; topluma karşı bir uzvunu yitirmişçesine görünmek, olmak ve maskelenme arasında gidip gelerek ontolojinin parodik bir inşasını kurma eğilimine girişmiştir. Oğuz Atay'ın Hikmet'i geleneksel roman algısını ters yüz eden bir biçimde dünyaya yeni bir örnek getirmek arzusuyla yabancılaşmayı okura cesurca haykırır.

Bir başkası da her şeye olumsuz öfke duyar, halka hırslanır. Yabancılaşmayı bilinçli olarak ister. Romanda birey olma düzeyine gelememiş olanlar, tek insan gibi değil, bir sürü olarak -biraz destansı- anlatılacak. Onlar zaman boyutunun da biraz dışındadırlar. Geçmişteki örneklerinden çok farklı değildirler. Oysa tek kahramanlar yer yer diyalektik bir sıçrama gösterirler zaman boyunca (Atay, 2005, s.98-100).

TO'da yapılmak istenen yeni bir örnek yaratımı ve zamansız, çok çeşitli, diyalekt bir yabancı/öznedir. Toplumsalın karşısında grotesk bir yaratık gibi küçümsendiğini hisseden Hikmet, ızdıraplarıyla bilince döndüğünde kendi muhtevasını ortaya koymaktadır.

KLGA'da ise Yambo zaman okundan çıkarak yabancı bir dünyaya saçılmıştır. Yambo, yitirilen bellek ve geçmiş beraberliğinde yabancı bir dünyaya adım atmıştır. Eco sis metaforuyla karakterin kimliğini bir gizin ardına saklamaktadır. Karısını, çocuklarını, geçmişini, anne ve babasını dahi hatırlamayan Yambo'nun aynaya baktığında gördüğü imge de içi boşalmış bir ben'dir. Bir yabancı olarak karakter, yeniden bir kimliğin inşasına soyunduğunda okuduğu kitaplar aracılığıyla tüm zamanlar-olaylar-kişiler olasılıklarını yaşamakta ve iyiden iyiye her şeye dönüşmektedir. Bu bağlamda KLGA'da kendine yabancılaşma olgusu daha psişik ve nevrotik biçimde görülmektedir: "Dünya çevremde meme biçiminde yeniden doğuyor. Ama mantar biçimi de alıyor. (...) Sonradan görülen ceset yığınlarının değil, özgürlüğe ilk kavuşanların fotoğrafları bunlar" (Eco, 2016, s.372).

KLGA'da kendine yabancılaşma ağır basarken TO'da hem kendine hem topluma yabancılaşma görülmektedir. Yambo bellek yitimi malzemeliğinde kendi ontik sorgusuna girişirken Hikmet önce kendini toplumsaldan ayırıştırma sonra da madde-ruh ayırımına soyunur. Her iki karakterin yabancılaşma evresinde bilinç mekânlarında (gecekondu ve tavan arası) kendilik'in yeniden inşasına girilir. İki anlatının da zaman kavramı geçmiş-şimdi-gelecek arasında geçişimlidir. Yabancı/uyumsuz, tüm zamanlardaki açılımını geçişlerle sorgulamaktadır.

Herkesin birbirine dönüştüğü yeni postmodern roman evreninde insanın sorunsalları hem karakterin hem okurun hem de yazarın sorunsalıdır. Birey değil olgu vardır artık. Bu insansız yazınlarda karakter şimdi varoluşun sorunlarıyla cebelleşen değil bizzat yabancıнын ve ötekinin ta kendisidir.

2.1.3. Çoğulculuk

Her şeyden biraz kalır diyor birileri, çoğulluk haklılıktır.

Turgut Uyar

Modernizm ile gelen teknolojik gelişmeler, bilginin elde edilebilirliği, iletişimin akışkanlığı ile çağ artık kaotik ve küresel bir köye dönüşmüştür. Sınırlar, türler, sınıflar, doğrular, kültürler, bilgi, din, ideolojiler, tipler; bu kaotik ortamda kayganlaşmış ve iç içe geçmiştir. Postmodern çoğulculuk, kopukluk ve parçalılık ilkesinin özü; her türlü sistemleştirme eğilimini geri püskürtmektedir. Geleneksel edebiyat araştırmacılığında

çoğulculuk terimi bir handikaptır çünkü onun içindeki sonsuz olasılıklar potansiyelinin dizginlenmesi oldukça zordur. Çoğulculuk kimine göre kaotik kimine göre eklektik bir ruhu barındırır; modern ötesi insanın çok uluslu, çok kimlikli dokusunu yansıtmaktadır. Farklılıkların bir aradalığı, postmodern düşüncede çoğulcu bir perspektifi doğurur.

Postmodern düşünce kaynağını çoğulculuktan alır; onda tek ve mutlak olana yer yoktur. Postmodern sayı tablosunda bir sayısı yer almaz, tablo iki ile başlar (Ecevit, 2018, s.68). Böyle bir bilincin edebiyatı da yaşanmakta olan değerler kargaşasını olduğu gibi sergilemekle yetiniyordur artık; karşıtlıkların *çoğulluğunu*, tatların özgüllüğünü koruduğu bir kokteyl gibi sunmaktadır okuruna (...) akıl ve düşün, bilim ve ezoteriğin, teknoloji ve mitosun, burjuva dünya görüşü ile toplum dışı bir marjinalliğin yan yana/eşzamanlı var olduğu bir yaşam biçiminin adıdır (Ecevit, 2018, s.66).

Postmodern romanda çoğul değer ve kültürlerin bir aradalığı söz konusudur. Klasik roman yapısı yazıldığı dönemin aynalığında iken postmodern romanda belirli bir zaman ya da akıma bağlılık söz konusu değildir. Postmodern anlatının kaynağı arkaik yaratımlardan çağdaş yaratımlara kadar her türlü sanat üslubu olabilir. Postmodernitenin yelpazesi çok geniş bir çoğulculuğu vardır: Sanatsal olma yolundaki parametreleri de hiçe sayar, yazınsal türlerin sınırlarını kaldırır ve kanatları altında toplar.

“Wittgenstein, felsefe dalındaki başyapıtı ‘Tractatus’u bir sanat ürünü yaratıyormuş gibi oluşturuyor; Derrida felsefe metinlerinde eğretilmelerin/söz sanatlarının izini sürüyor; Terry Eagleton ise bir tren tarifesinin sanat ürünü olarak algılanabileceğini, bunun okuyan kişiye bağlı olduğunu söylüyordur” (Ecevit, 2018, s.68).

Postmodern romanlarda anlatı, tek bir türün içinde sınırlandırılmamaktadır. Postmodern dönem tüm paradoksların harmoni ile bir aradalığından oluşan bir dönemdir ve bu, insanı konu edinen edebiyat ürünlerine yansımıştır. Kurmaca fantastik, aşk, bilim kurgu, polisiye tür vb. olarak kategorize edilmişlikten türlerin iç içe geçtiği anaformik bir yapıya dönüşür.

“Genel estetik doğruların olmadığı bir ortamın yazarı da (...) metnin yapı özelliklerinden birine dönüştürüyor, ya da bir başka yazarın romanından aldığı bir kurgu ögesiyle kendi yapıtının doğasını oluşturuyor, belki de farklı türleri birbirine karıştırarak pornografik bir oluşum/eğitim romanı kurgulayabiliyordur” (Ecevit, 2018, s.68).

Tüm kurallar dizgesini yıkmak, tüm değerleri homojenleştirmek demek olan postmodern anlayış; türler arasındaki geçişimliliği doğal kabul eder. Yıldız Ecevit postmodern anlatıların

türler arası eğilimini dört ana eğilim altında toplamaktadır. Bu eğilimler birbiriyle geçişimlidir ve bunlardan yeni eğilimler de üretilebilmektedir.

Bu eğilimlerden biri, postmodernist edebiyatın avangardist biçim denemelerine ağırlık veren eğilimini çatısı altına alır (...) Diğer eğilim, avangardist/deneysel biçimcilikle tüketime yönelik popüler yaklaşımların ortak paydasında yaşam bulur (...) Üçüncü eğilim ise, çeşitli ideolojilerle bütünleşmiş metinleri kapsamına alır; bunlar daha çok feminist, çevreci ya da New Age türü kozmik/mistik bir renk içerirler (...) Dördüncü eğilim ise; -modernist gözlüklerle bakıldığında- estetik açıdan bir değeri olmayan, tümüyle tüketime yönelik üretilmiş, çoğunlukla çarpıcı/sürükleyici yaşam öyküleri içeren ya da kimi kez dünya dışı alışılmamış uzamlarda, tarih kesitlerinde geçen bilim-kurgu/polisiye/serüven romanlarıdır (Ecevit, 2018, s.69-70).

Yazar romanını artık tek bir türün sınırları içerisinde ona bağlı olarak yapı ve izleğini sonlandırmak zorunda değildir. Bir roman hem fantastik hem tarih ekseninde ya da hem bilim kurgu hem de psikoloji düzleminde okuma gerektirebilir. Burada metin tahlili teriminden ziyade okuma terimi daha doğrudur. Örneğin kutsal bir figür ile pornografik resim karşıtlığı sorunsuz birliktelikle anlatıda yer alabilir.

Olumlu ile olumsuzun, kutsal ile sıradanın, soylu ile avamın, masum ile acımasızın birbirine girip harmanladığı bu diyalogsallaşmış metinler, çoksesli müzik(polifonik) gibi çoksesliliği, bir anlamda çoğulculuğu oluştururlar, çoğulcu bir estetik ortam yaratırlar. Metinsel çokseslilik, kapsamlı ve demokratik bir açılım getirdiği gibi postmodern romanın ana kurgu ilkesi olur (Işıksalan, 2007, s.427).

Postmodern anlatıda; sıradan ya da soylu, eski ya da yeni, Batılı ya da Doğulu, fizik ya da metafizik, us ya da his homojenleşerek karnavalesk bir atmosferi oluşturur. Bu bir aradalıkta her türlü karşıtlık diyalog hâlinededir ve Bahtin'in tanımıyla tıpkı bir karnaval meydanı gibi uyum içinde oyunlarını oynarlar.

Bahtin'in diyalogsal diye adlandırdığı metinsel karşıtlıkları, yine Bahtin'in deyişle karnavallaştırır (...) bir karnavalda soylunun köylüyle, kralın palyaçoyla eşitlendiği gibi, -etik ya da sosyal- tüm değer skalalarını altüst eder metninde (Ecevit, 2018, s.47). Yaşamın karşıtlıklarıyla *oynar* yazar. Çoğulculuğun doğal bir uzantısı

olan bu yaklaşım, Bahtin'in *diyalogsallaştırma/karnavallaştırma* ve Derrida'nın *yapıbozumculuk* görüşleriyle koşutluk içinde bir yoruma açıktır. Ancak postmodern yazar, yarattığı karnaval ortamında, karşıtlıklardan üst-hiyerarşiye sahip olanın üstünlüğünü elinden alırken, modernistler gibi ideolojik bir eşitlik yaratmak değildir amacı (Ecevit, 2018, s.73).

Bu iç içelik sadece tem açısından değil aynı zamanda biçemi de kapsamaktadır. Roman düz bir çizgide ilerlerken sonraki bölüm parça yazınlardan oluşabilir. Farklı yazın türlerinin çoğul bir biçimde kullanılması; yazarın geleneksel estetiğin bütüncül yapısını bölme, parçalılık ve ayrışıklık için kullandığı yöntemlerdir. Parça yazınların montaj, kolaj, brikolaj, parodi, pastiş, ironi, çeşitli disiplinler ve türlerle olan alışveriş yollarıyla araya girmesi; yazarın, metnin çizgiselliğini kopukluk, parçalılık ve süreksizlik aracılığıyla çözüştürmesine olanak sağlar. Birbirinden bağımsız metin adacıkları olan alıntı parçaları, reklam yazısı, günlük, mektup, piyes, öykü, prospektüs, ansiklopedi, sözlük, gazete kupürü vb. parça yazının araya girmesi yoluyla metnin derin yapısı ve dili süreksizlik kazanır. “Gerçek kitap, doğru kitap kendisi de yıkıntı olan kitaptır: ozanın önereceği şey bir parçalar toplamından başka bir şey olamaz” (Akt. Aktulum, 2009, s.9).

“Organik birliğin reddi ve parçalılığın benimsenmesi, göreceliğin bir anlam kategorisi olarak görülmesi, tüm *mutlak* anlamların/doğruların da sonu demektir. Hegel'in ünlü tümcesi ‘*Gerçek bütündür*’ü, postmodernizme daha gelinmeden modernist Adorno tersyüz etmiştir: ‘*Bütün, gerçek olmayandır*’” (Ecevit, 2018, s.65).

İnceleme metinlerinden Atay'ın TO'da patch-work formu yaratmak için yararlandığı unsurlardan biri bu çoğulcu metin adalarıdır. Parça yazın unsurundan yararlanılarak günlük, anı, mektup, şiir, ansiklopedi, öykü, sözlük, piyes ve gazete yazısı parçalarıyla örülmüş homojen bir anlatı görülmektedir. Atay'ın anlatısı; genç Hidayet'e yazılan mektup ve piyes, Sevgi'nin günlükleri, Hüsamet'in Albay'la yazılan Austerlitz Savaşı piyesi gibi pek çok anlatı parçasıyla dokunmuştur. Romanda ana çerçevedeki kurgu içinde sarmal pek çok kurgunun olması, öykü içinde öykü, oyun içinde oyun çoğulculuğun bir örneğidir.

Ana çerçevenin içerisinde yazılan tüm öykü adalarının yazarı aslında Hikmet'tir ve bu, metinlerin yazılış evresi verilerek hissettirilir. Bir tiyatro oyunu yazılması istenen askerdeki Hidayet'e mektup yazan Hikmet'in aslında kendi piyesini tasarladığı Nurhayat'la geçen diyalogda hissettirilir. Hikmet'in -Nurhayat'ın elinden tutup geçmişe gittiği- söylemiyle çoğulculuğun yansıması zaman ve gerçeklik kavramında da görülür. Geçmiş (genç Hidayet), şimdi (Hikmet) ve gelecek (yaşlı Hüsamet'in) hatta gündedün ve dündeyarın denilebilecek

doğrusal olmayan bir zaman olgusu gözlenir. Tüm zamanlar kaygan ve geçişimlidir. Başlangıç ve bitiş hatları kesin çizgilerle belirlenemeyen postmodern tutumun eserlerinde zaman da göreceli, mekân ise kaygandır. Bilinç/bellek yolculuklarıyla zaman ve uzam bükülür; bu geçişimlilikte gerçekleşen her şeyin hızı, karakterle birlikte okurda halüsinasyon ya da esrime yaratan anlıklarla doludur.

Yeni estetik bütünlüğünü ve güvenirliliğini yitirmiş bu yeni dünyayı parçalara bölerek anlatmaktadır artık. Avangardist-modernist edebiyatta yeni metinler, montaj/kolaj teknikleriyle bir *patch-work*'e dönüşür. Göreceleşmiş zaman ise çizgisel akmamaktadır yeni metinlerde; dün-bugün-yarın alışılmadık bir biçimde birbirine karışır. (...) Neden-sonuç ilişkisinin dışında grotesk/soyut bir düzlemde soluk alan, konusal bir bütünlük içermeyen bellek/bilinç yolculukları kurguluyordur yazar artık (Ecevit, 2018, s.29).

Diğer inceleme metni KLGA'da Eco, çoğulculuktan metinlerarası düzlemde parça yazın unsuruyla yararlanır. Yambo tavan arasında okuduğu kitaplarla kayıp geçmişin izini sürerken öykülerin, şiirlerin, oyunların, günlüklerin, mektupların, ansiklopedilerin, gazete yazılarının ve dergilerin içine adım atar. Geçmişin fısıltısını duyacağı her türden anlatının içini, kendi benliğine ve geçmişine dair bir ipucu bulacakmışçasına kazımaktadır.

(...) her şeyden çok, öyküleri sanki tüm o olaylar benim başıma gelmiş gibi anlatmamdan rahatsız olmuştu. ‘Çocukları eğlendirmek için yapıyorsan başka’ diyordu, ‘yoksa okuduklarıyla fazla özdeşleştiğini düşünürüm, bu da bir başkasının hafızasını ödünç almaya benzer. (...) ‘Biliyorsun, üzerinde Homeros’tan, Manzoni’den ya da Flaubert’ten oluşan bir ansiklopedinin baskısını hissettiğin için Solara’ya kendini bulmaya geldin’ (...) (Eco, 2016, s.163).

Sadece yazın türü değil zamansal bir çoğulluk da gözlenir. Yambo, bir anda Vallone Savaşı’nda İtalya için savaştığı anı deneyimlerken diğer yandan Solara’daki çocukluk günlerine ya da lise yıllarındaki aşkı Lila’yla geçen anlara gidebilmektedir. Kaygan ve geçişimli zamanlar içerisinde kendi benliğine bulduğu önermelerin hepsini yaşarken hepsine dönüşen çoğul bir öznedir aynı zamanda.

“Çevremde hiçbir şey hissetmiyorum, her şey içimde. Bir parmağımı, elimi, bacağımı oynatmaya çalışıyorum, ama bir bedenim yokmuş gibi. Bir hiçlikte yüzer ve uçurumu çağıran uçurumlarda süzülerek uçar gibiyim” (Eco, 2016, s.303).

Öznenin çoğulluğu -birden fazla benliğin yansımaları- farklı görünümelerde tezahür eder. Karakterler tıpkı bir karakterin diğerlerine izdüşümü gibi birbirine dönüşebilmekte, çoğulluk bazen tekleşip tekrar parçalara ayrılmaktadır. KLGA’da olduğu gibi TO’da özne çoğul formdadır.

“Beş Hikmet’in de saltanatı, kısa sürelerle birbirini izlemiş ve bazen aynı süre içinde, başka başka merkezlerde hüküm süren Hikmetlere raslanmıştır. Bilge de onların kalbinde daima hüküm süreceğini ifade etmiştir. Edebiyata ve güzel sanatlara genellikle düşkün olan Hikmetler, yazarlardan kaçarlardı” (Atay, 2020, s.348).

Çoğulcu yöntem biçim ve içerikten, anlatıcı ve kahramanlara da yansımaktadır. Roman boyunca tek bir bakış açısının sunulduğu yansıtmacı romanın yerini, çoğulcu bir perspektif alır. Bir anlatıcıdan diğerine atlanarak “gerçek” değişik optiklerden sunulur.

Tek bir odak anlamın olmadığı metinlerdir (...) Yazar çeşitli tekniklerle anlamı/gerçekliği böler/çoğaltır/gizler. Bu tekniklerden biri, (...) çok yönlü optik (mehrfache Optik) tekniğidir (...) Bu tekniği kullanan yazar, tek bir olayı/düşünceyi/olguyu farklı kişiler aracılığıyla farklı bakış açılarından birkaç kez odağa getirir (Ecevit, 2018, s.48).

TO’ da Oğuz Atay’ın anlatıcısı Hikmet gibi görünse de romanın bölümlerinde Hikmet, Albay, Bilge ve Sevgi’nin yer yer anlatıcıya dönüştüğü görülmektedir. Bazen de birden çok anlatıcının tek bir anlatıcı gibi görüldüğü teklikte çoğulluk göze çarpmaktadır.

“Ben, üçüncü tekil şahsım. (...) Albay, okumasını sürdürdü. (Ben de sizleri üçüncü çoğul şahıs yaparım: Onları dinlemezler.) Ben de birinci çoğul şahıs olurum (Atay, 2020, s.86). (...) RÜSTEM BEY Yazıyor musunuz hayatım KÂTİBE VE HİKMET HEP BİR AĞIZDAN Yazıyoruz Rüstem Bey yazıyoruz” (Atay, 2020, s.53-54).

Temel izlekte Hikmet/Albay diyalogsuluk içinde tekleşen anlatıcıdır. Kahraman anlatıcının yanında bazı bölümlerde tanrısal ve gözlemci anlatıcının da kullanıldığı görülmektedir. Kahraman anlatıcının ağzından aktarılan kesitlere bir anda gözlemci/yansıtıcı perspektifle piyesi andıran söylemler eklenir. Böylelikle yazar, yazınının tekdüzeliğini kırar ve bilinçli olarak bütünselliği bölüp parçalar. Bu süreksizlik ve anlatıcının çoksesliliği metnin ivmesini artırır.

‘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. (...) Yaparsın canım. Yapamam Bilge. (Uzatma, hayal kaybolacak.) (Atay, 2020, s.316).

Romanın çoğulcu biçim, içerik ve perspektif yapısı; beraberinde çoğul anlam katmanı ve çoğul okumayı getirmiştir. Bir romanda okur üç farklı sonuç çıkarabilir. İnceleme metinlerinden örneklenirse TO’nun önermeleri: Hikmet’in yengesi Naciye Hanım’ın gecekondusunda kaldığı gece tüm anlatıyı rüyasında görmesi; Hikmet’in Sevgi’yle olan evliliğini bitirip bir gecekonduya yerleşerek kendiyle/albayla hesaplaşması ve düşsel piyesler yazması; Hikmet’in gecekonduda bir roman yazmaya koyulup kendi yazgısı gibi görünen her şeyi kurguda tasarlamış olması; bu kurgunun sonunu ölümüyle bitirmesi gibi bir edebî intihar ya da gerçekten kendine tasarladığı bir ölümlü son olarak okunabilir. KLGA’nın önermeleri ise: Yambo kaza geçirdi mi yoksa rüyamsı bir imgelem mi deneyimler; Yambo gerçekten komada ve gördükleri imajinasyon ya da düşlem mi; Yambo gerçekten bir amnezi yaşıyorsa nörolojik ve psişik bir sanrılar evrenine mi uyandı; Yambo kitaplarla kafayı bozmuş bir sahaf olarak kısır dehasını harekete geçirmeye karar verip Solara’daki çocukluk günlerinden kalma eve giderek bir roman mı yazmaya koyuldu; Yambo komada önce geçmiş günleri film şeridi gibi tekrar anımsayıp sonunda da Kraliçe Loana’nın etrafında mitsel bir rüya gördükten sonra ölüme mi gitti? Çok katmanlı anlam içeren bir metni tek bir anlam düzleminde okumak imkansızdır. Postmodern anlatı da her şey parçalar halinde ve yoruma açıktır. İçkin bir okur, çok sesli bir senfoni olan metindeki kodlar ve şifreleri çözerek kendi metnini kurma yoluna gitmelidir.

Romanda soluk, tümcelere değil, daha geniş makro durumlara, makro önermelere, olayların bölünmesine bırakılır. Bazı romanlar vardır, ceylanlar gibi soluk alırlar, bazıları da balina ya da filler gibi. Uyum soluğun uzunluğunda değil, soluk alışın düzenliliğindedir, çünkü belli bir noktada soluk kesilir (...) bir kopma noktasını, beklenmedik bir olayı gösterebilir (Eco, 2018, s.712).

Postmodern yazının bu çoğulluğu, yazarın kurgu dünyasında; gerçekçi düzlem, kurmaca düzlemi ve bilinç/bellek evreni olarak karşılık bulur. Yazarın yarattığı yazınsal meta evrende; çağrışımlar, düşler, ikonlar ve anılar gerçekle kurmaca arasındaki kayganlıkta uçurlar.

Umberto Eco, 20. yüzyılın doğrudan bir anlam içermeyen, yoruma açık, çokanlamlı avangardist metinlerini ‘açık yapıt’ (opera aperta), giderek devingen yapıt diye adlandırır. Eco’ya göre ‘sanat yapıtı, köklü bir biçimde ikircikli bir bildiri; bir tek gösterende birlikte var olan bir gösterilenler çokluğudur’ (Ecevit, 2018, s.48).

Postmodern düşüncenin çoğulculuk ilkesi; insanın değiştiremediği yazgı ile ölümü koşullaması ve bu nedenle metafizik bir güce boyun eğmesine benzemektedir. Postmodern insanın karşıtlıkların bir aradalığını kabullenışı, mistisizmde en rafine uç nokta olan iyi ile kötünün hatta Tanrı ile şeytanın bile eşitlendiği kertede görülen demokratik bir çoğulculuk anlayışına benzemektedir.

(...) Tüm eşitlikler ve eşitsizlikler yitecek; bu uçurumda ruhum kendini yitirecek; ne eşit olanı bilecek ne de eşit olmayanı ne de başka bir şey: Tüm farklılıklar unutulacak; (...) hiçbir değişkenliğin görülmediği suskun çölde; hiç kimsenin kendini tam yerinde hissetmeyeceği gizlilik içinde (...) içinde kimsenin oturmadığı suskun tanrısallığın içine dalacağım (Eco, 2018, 685).

2.1.4. Her Şey Bir Oyun: Üstkurmaca/Gebe Roman ve Homo Ludens

“Bir roman yazdım, çünkü canım bir roman yazmak istiyordu. Yazmaya koyulmak için bunun yeterli bir neden olduğuna inanıyorum. İnsan doğuştan uyduran bir yaratıktır.”

Umberto Eco

Arkaik dönemden bu yana insan doğası ritüel, dans, ayin, talih, yarışma, şölen, mitsel ve masalsı imgelem yoluyla oyunla iç içedir. Mağara taşlarına resmederek kendini motiflerle anlatma arzusunu ilksel dönemden beri duyumsamıştır. Gerçeklik, varoluşun ilk evresinden bu yana insanın kaçtığı; oyun ise özgürleştiği, kendi olduğu ve eğlendiği bir düzlemdir.

“Kurban ve koro dansları konusunda daimon ve tanrı, insanlara şunu gösterecektir; ne zaman ve hangi tanrılara her bir oyunu oynayıp onları kendi yanlarına çekecekler ve büyük bölümü kukla, birazı da hakikatten pay alan yapıtlarına uygun biçimde yaşayacaklardır” (Platon, 2007, s.281).

İnsanın yaratımı olan sanat eserlerine de tabii olarak yansıyan oyunsuluk, ilksel dönemdeki bazı dini inanışlarda insanın Tanrının bir oyuncağı olduğu düşüncesine kadar dayanmaktadır. Platon da *Yasalar (De Legibus)* (MÖ 340) adlı yapıtında bu benzetmeyi dile getirir:

İnsan Tanrı'nın oyuncacı ve en iyi parçasıdır. Bu yüzden her kadın ve erkek buna göre davranmalı ve en asil oyunları oynamalıdır (...) Biz canlılardan her birinin tanrı tarafından yapılmış birer kukla olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir (Platon, 2007, s.76).

Homo sapiens (düşünen/bilge insan) Aydınlanma Çağı'nın modernitesi karşısında artık homo faber (üreten insan)a dönüşmüştür. Ancak yeni çağda makineleşmeden sıkılan insan homo ludens (oyuncu insan)e doğru evrilir. Johan Huizinga *Homo Ludens* (1938) adlı denemesinde oyunun toplumsal işlevi üzerinde durmaktadır.

Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır. *Fair* kavramı oyun içindeki tutuma sıkı sıkıya bağlıdır: 'Dürüstçe' oynamak gerekir. Oyunbozan, sözde oyuncudan tamamen başka bir şeydir (...) oyunu oynuyormuş gibi yapmaktadır. Görünüşte oyunun büyülü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder (...) Oyunun yarattığı yanılsamayı, *inlusio*'yu, kelimenin tam anlamıyla 'oyuna giriş'i, anlam dolu bu kelimeyi yok eder. Hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir (Huizinga, 2013, s.29).

İster tragedya izleyen bir yetişkin ister kukla gösterisi izleyen bir çocuk olsun insan doğası oyun ile özgülleşerek katharsisi (arınma) deneyimlemektedir. Bu anlamda edebiyat ürünleri oyunun icra ortamı bulduğu en güzel alanlardan biridir. "Bir roman yazdım, çünkü canım bir roman yazmak istiyordu. Yazmaya koyulmak için bunun yeterli bir neden olduğuna inanıyorum. İnsan doğuştan uyduran bir yaratıktır" (Eco, 2018, s.697).

Çocuklar oyuncak bebeklerle, tahtadan atlarla ya da uçurtmalarla, fiziksel yasaları ve bir gün ciddi olarak yerine getirecekleri eylemleri daha yakından tanımak için oynarlar. Aynı şekilde, anlatılar okumak, gerçek dünyada gerçekleşmiş, gerçekleşmekte ve gerçekleşecek olan uçsuz bucaksız şeylere bir anlam vermeyi öğrendiğimiz bir oyun oynamak demektir. Romanlar okuyarak, gerçek dünyayla ilgili bir şeyler söylemeye çalıştığımız an bizi kuşatan o kaygıdan kurtulmuş oluruz (Eco, 2019, s.116).

Kurmaca, histerik gerçeklikten kurtulmanın kaçış anahtarıdır ve onun oyun düzlemi gerçeğin katılığına karşı özgürlük sunan bir ayartmadır. "Eğer anlatı dünyaları böylesine

rahatsa, neden dünyanın kendisini bir romanmış gibi okumayı denemeyelim? Ya da eğer kurmaca anlatı dünyaları böylesine küçük ve aldatıcı bir biçimde rahatsa, neden tıpkı gerçek dünya gibi karmaşık, çelişkili ve kışkırtıcı anlatı dünyaları kurmaya çalışmayalım?” (Eco, 2019, s.151).

Postmodern anlatıda oyunsuluk, varoluşçu renklerle bezenerek sanatsal bir oyuna dönüşür ve anlatıda ana erek konumundadır. Öykü içinde öykü adalarıyla oyun içinde oyuncuklar kuran yazar, bunu salt bir eğlence aracı olarak değil aynı zamanda etik ya da dünya görüşünü oyunsulukla iletmek için kullanmaktadır.

“Üstkurmaca salt bir yazarın kurgusal buluşu olmayıp bir edebiyat anlayışının kendini dile getirme biçimidir (...) Her şey sanatsal düzlemde oynanan bir oyundur. Yazar, etik/siyasal ya da tarihsel malzemeyi oyunlaştırır” (Ecevit, 2018, s.72). “Üstkurmaca; edebiyatı oyun olarak gören bir anlayışın ürünüdür” (Ecevit, 2018, s.99).

Üstkurmaca aynı zamanda edebiyatın kendi üzerine kapanması, kendi kendini sorgulaması demektir. Gerçeğin dışında bir illüzyon tasarımı ile okur, yazarın oyununda sınanarak kendine yer bulur.

Üstkurmaca kelimesiyle karşıladığımız ‘Metafiktion’ terimi (...) İlk olarak William H. Grass’ın bir yazısında 1970 yılında ortaya çıktığı bilinmektedir. (...) okuyucuya bir illüzyon dünyasında gerçekle yüz yüze olmadığını fark ettirmek (...) Linda Hutcheon, metafiktion’u ‘*fiction about fiction*’ ‘kurmaca üzerine kurmaca’ olarak adlandırır. Başka bir deyişle metafiction, anlatı içinde anlatının araştırılması, yazma eyleminin dile getirilmesidir, (...) metafiction için ‘*edebiyatın başarısı ve yasallığı hakkında kendini sorgulaması*’ diyor (Aytaç, 1999, s.206-207).

Yazınsal oyunda yazarın, kurduğu oyuna eşlik için okura bir davet yollamasıyla karşılıklı hamlelerin yapıldığı bir oyun başlamaktadır. Bu oyun sonsuzdur ve homo ludens (yazar) de en az okur kadar kendi oyununa tutsaktır.

(...) İçlerinden tılsımlı güçler yayar bu taşlar/ Homeros söylencelerinden kale, çevik at/ Silahlarını kuşanmış vezir/ (...) Çapraz fil ve saldırgan piyonlar/ (...) Oyuncular bırakıp gittiğinde/ Zaman onları tükettiğinde/ Tören kesinkes bitmemiş olacak/ Öteki gibi, sonsuzdur bu oyun da/ (...) Oyuncunun uzanan elinin/ Yazgılarını yönettiğini bilmezler/ (...) Öte yandan oyuncu da tutsaktır başka bir tahtaya/ Tanrı oyuncuya hamle yaptırır ve o da, taşta (Borges, 2015, s.97).

Romanın düzlemi, siyah ve beyaz gibi karşıtlıkların bir aradalığıyla âdeta satranç oyununa dönüşür. “Yazar, anlamsal bağlar kurabilen ve taklit edilmeyi isteyen bir metin stratejisinden başka bir şey değildir: Bu ses ‘kastediyorum’ dediği zaman bir anlaşma oluşturmak istemektedir, o anlaşma uyarınca ‘oyun’ teriminden kâğıt oyunları, satranç vb. anlaşılmalıdır” (Eco, 2019, s.41).

Postmodern yazın tekinsiz bir yoldur. Yazar, oynama ustası ya da usta oyuncu iken okur da bir oyunbaz olmalıdır. “Oyun bu edebiyatta yalnızca estetik düzlemdeki sonsuz özgürlüğün aracı ve göstergesi değildir; aynı zamanda pragmatik bir işlevi de vardır: eğlendirir. Postmodern yazar seçkin değildir, sanatsal bağlamda pek de seçkin sayılmayacak trivial/eğlencelik özellikli edebiyat türlerine rahatlıkla el atar” (Ecevit, 2018, s.73).

Anlatı ormanlarında dolaşmanın yolu, yazarın imgelerini takip ederek onun davet ettiği oyunda metnin anahtarlarını onunla beraber açmaktır. Çünkü örnek okur oyuna giriş biletini, okuma edimine başlamadan önce kurmaca ustasıyla “*inançsızlığı askıya alma*” sözleşmesini kabul ederek almıştır.

Bir anlatı metniyle karşı karşıya gelmenin temel kuralı, okurun sessiz bir biçimde yazarla, Coleridge’in ‘inançsızlığın askıya alınması’ adını verdiği bir ‘kurmaca anlaşması’nı kabul etmesidir. Okur, kendisine anlatılanın bir hayal ürünü olduğunu bilmelidir; ancak bu, yazarın yalan söylediğini düşünmesini gerektirmez (...) Yazar gerçek bir beyanda bulunuyormuş ‘gibi yapar’. Biz de kurmaca anlaşmasını kabul eder ve onun anlattıkları gerçekten olmuş gibi davranırız (Eco, 2019, s.101).

Kurmaca anlaşmasını kabul eden okur böylelikle bir oyuncu olarak oyun ustası yazarın oyununda kendini bulur. Artık okurun oturduğu yerden temaşa etmesini değil harekete geçip yazarı kovalamasını isteyen postmodern anlatı; içkin -Eco’nun tanımıyla örnek bir okur-arzular.

Hiçbir şeyin sağlam bir anlam temeli üzerinde oturmadığı bu kaygan/geçişimli oyun ortamında yazar da, anlatıcısı da, anlatı kişisi de aynı özelliği taşırlar; her türlü değişimin/dönüşümün/takasın olası olduğu bir ortamın varlıklarıdır onlar. Geçmişin güvenilir/sağlam/ağırbaşlı yazarı, yerini, ağırlık/bilgelik sergilemekten hoşlanmayan, yaşamın anlamı konusunda kuşku dolu olan ve okurunu yönlendirmeyi aklından bile geçirmeyen *oyunbaz* bir kurgu sanatçısına bırakır (Ecevit, 2018, s.76).

Üstkurmaca anlatıların okuru septik, aktif ve temkinli olmalıdır. Göstergelerin takibi ve tahlili ancak ideal okurun zihinsel aktivitesiyle mümkündür. “1960’ların başlarından bu yana Okur-Yazar ikilisiyle ilgili kuramların sayısı giderek arttı; öyle ki, günümüzde artık, anlatan ve anlatılan kategorilerinden başka, bir yandan göstergebilimsel anlatıcılar, kurmaca (yapay) anlatıcılar ve başkaları, sözceye dönüş(türül)müş sözcelemin öznelere, odaklayıcılar, üst anlatıcılar, vb., öte yandan da bir o kadar gücül okur, ideal okur, örnek okur, arşiokur, örtük okur, vb. ile ilgilenmeye başladık” (Eco, 1991, s.15-16).

Yazın labirentinin çıkışına dek okur, Don Quijote olan yazara Sancho Panza gibi eşlik etmeli; yol boyunca onun imgelerine koşulsuz inanarak şövalye gibi kuşanmalı, onunla birlikte oynamalıdır. Üstkurmaca metinlerde sına/yanılma süreci sadece karakter için değil okur için de geçerli bir etkinliktir.

Varsayımsallığın soyut bir örneği labirenttir. (...) Kaybolmamak için bir Ariadne ipine gereksiniminiz vardır. Bu labirent, *bir trail-and-error process* (sına ve yanılma süreci) tir. Son olarak, ağ ya da Deleuze ve Guattari’nin köksap dedikleri labirent vardır. Köksap öyle bir biçimde yapılmıştır ki, her yol, tüm öteki yollara bağlanabilir. Merkezi yoktur, çevresi yoktur, çıkışı yoktur, çünkü potansiyel olarak sonsuzdur (Eco, 2018, s.719).

Yazar dil ve söylem oyunları ile içkin okuru bulana değin okuyucuyu sınamaktadır. Okur, imgelerin gönderdiği iletileri takip ederek anlatı ormanının sonuna dek pes etmemelidir. “Ancak orman herkes için kurulmuş olduğundan, orada yalnızca beni ilgilendiren olaylar ve duygular aramamalıyım (...) Demek ki, oyunun kuralları vardır ve örnek okur oyunda kalmayı bilen kimsedir” (Eco, 2019, s.22).

Örnek Okur adını veriyorum. Metnin, iş birliğine gidecek biri olarak öngörmekle kalmayıp, aynı zamanda yaratmaya çalıştığı bir okur tipi. Bir metin ‘Bir varmış bir yokmuş’ ile başlıyorsa kendi örnek okurunu hemen seçtiğine dair bir işaret göndermiş olur: Bu okur ya bir çocuk olmalıdır ya da sağduyunun ötesine giden bir öyküyü kabul etmeye hazır birisi (Eco, 2019, s.21).

Üstkurmaca bir interaktif düzlemdir ve yazar sunduğu göstergelerle kendine eşlik edecek okuru dürter/uyandırır. Söylem oyununun gök kubbesi altında yazar-karakter-okur hep birlikte var olur ve yazar hareketliliğin devamı için okurun konuşmasını istediği sıfır

noktasında ona iletiler gönderir. Elmas Şahin'in *Yumuşakçalar -Molluscus-Mollusca Filumuna-* (2018) adlı romanında olduğu gibi okur fenomenlerin yanılması düşüğü anda yazar oyunda kalması için okura seslenir ve kurgunun nabzını yükseltir.

“(…) hepimiz aynı gök kubbe altında dostça
hadi be oradan okur bozuntuları sizi
sizden de hayır yok
tasmlar, zincirler, yularlar, ipler, kuklalar, yumuşakçalar...
varlık, hiçlik, bulantı, huzur, dalgalar...
-heyyy babalık sen de mi susuyorsun? sen de mi susacaksın?
-ne susacağım ya, çalınmış ülkenin delisiyim ben” (...) (Şahin, 2018, s.21).

Yazar, bu anlamda gerçekliği oyuna çevirerek aşmaya çalışır ve bu yolda okurun kendisine eşlik etmesini ister. Okur tıpkı kahraman gibi sınamalardan geçer. “Metinle yaratılan, onun içinde hapsolan Örnek Okurlar, metnin onlara verdiği özgürlük oranında özgürlükten yararlanabilirler” (Eco, 2019, s.31).

Bu yeni anlatı tarzında kahraman da kurgusal karakter olduğunun bilincindedir. Kimi zaman yazara hayıflanarak kimi zaman da okura aslında var olmadığını hatırlatarak oyuna eşlik eder. Anlatı bazı evrelerde diyalogsallığın ötesinde âdeta karşılıklı hamlelerin oynandığı bir alana dönüşür. Yazar/anlatıcı/karakter ve -eğer isterse ve yeteri kadar zekice bir okuma edimi gerçekleştirilirse- okur yekpareleşir. Kimi zaman ise birbirlerine başkaldırarak bu oyun alanını bir savaş alanına çevirebilir. Burada yazarın üstkurmaca ile ereklediği şey okurun bilinçle onun oyununa katılması ve karakterlerin ona başkaldırabileceği kadar özgür bir oyun düzlemi yaratmaktır.

Kukla olmak istemiyorum. Yazarın oyuncuğu olmak istemiyorum, yazarın ellerinde oradan oraya savrulmak istemiyorum ben... Ben ne Malone, ne Molloy, ne Moran, ne Wat, ne Peter, ne Suckenick, ne Aysel, ne Yenins, ne Osman, ne Yusuf Horoz, ne Turgut ne de Selim'im; ben Hayat'ım, Hayat. Yazar bozuntusu beni bir köşeye kıstıramayacak, beni çıldırtamayacak, (...) beni aciz bir yaratık yapamayacak!.. (...) Ben bu romanım, bu roman da benim (Şahin, 2009, s.200).

Okur uyanık ve becerikli olmadığı takdirde seyirci olarak kalacak ve kurmaca oyununda yazar tarafından yutulan olacaktır. Mickey Spillane'in *My Gun is Quick* (1950) romanının

başlangıcında açıkça dile getirdiği gibi: “Öyle ya, seyirci olmak güzel şey. Bir anahtar deliğinden izlenen yaşam. Ama şunu unutmayın: Dışarıda ‘gerçekten’ olaylar oluyor (...) Uyanık ve becerikli olmalısınız, yoksa yutulanlar arasına karışacaksınız... Uyanık olmak zorundasınız. Ve becerikli. Yoksa sizi öldürürler” (Akt. Eco, 2019, s.32).

Okur, büyülenme ile kim olduğunu unutup karakterle özdeşleşim kurarak gerçekte olmak istediği *ben*'i kurmaca dünyada özgürce tasarlar. Bu geçmişini, geleceğini ya da şimdisini kimliksizce yeniden deneyimleyen okurun oyunun sonunda yaşadığı edebî bir hazdır. Edebî haz ile gelen arınma ise okuru dönüştürücü güce sahiptir.

Öyleyse, kurmaca anlatıların bizi neden bu kadar büyülediğini anlamak kolaydır. Gerek dünyayı algılamak, gerek geçmişi yeniden kurmak için yararlandığımız o sınırsız yeteneği kullanma olanağını sunmaktadır bize (...) Çocuk oyun oynayarak yaşamayı öğrenir, çünkü yetişkin bir insan olarak içinde bulunacağı durumları taklit etmektedir. Biz yetişkinler de kurmaca anlatılar aracılığıyla gerek şimdinin gerek geçmişin deneyimine biçim verme yeteneğimizi geliştiriyoruz (Eco, 2019, s.169).

Herkesin özgürce hareket ettiği bu karnaval aleminde yazar, karakterler ve okur hem kurgunun bilincinde hem de büyüsündedir. “Kurmacanın kurmacası demektir bu; edebiyatın kendini anlatması anlamına gelir. Kendisinin bilincinde olan, kendisine yönelik kurmaca (*self-conscious/self-reflexive/self-referential*)” (Ecevit, 2018, s.98-99).

Kimi zaman karakter, girdiği mücadelede yazar tarafından öldürülmemek için Şehrazat gibi yeni masallar anlatarak oyunu tersine çevirir ve ölümden kaçır. Karaktere kendi olma ve ona karşı hamlede bulunma iznini veren yine yazarın kendisidir. Yazarın kurduğu yitik ülkenin yurttaşı olan karakter, üstkurmacada kendini bir kukla gibi yöneten yazarına başkaldırarak iktidarı ele geçirir.

“Göreceksiniz, romanı parçalayınca kıpkırmızı kan akacak içerisinden, bu Hayat’ın kanı, yani hepimizin kanı olacak (...) sallandırıyorlar bizi küresel köyde. Kuklayız işte kukla. Yani ‘puppet show’a hoş geldiniz sevgili dostlar” (Şahin, 2009, s.11).

Yazar tanrısal tahtından indirilir ve yarattığı karakterleri bilinçli olarak kendi Frankenstein’ına çevirir. Oyun evreni dikenli yollarla çevrilidir ve biraz daha humor üstkurmacanın gereği olarak yerini alır. Bu oyunda karakterlerin hepsi kendine bir yer bulmaya çalışırken yer yer canavarca bir hırsla bürünür.

“Doktor Frankenstein’in savunması. Ormanda ava çıkan köylüler onu yakalayıp getirdiler (...) Sonunda yakalananın beyaz perdede ‘yaratık’ı canlandıran oyuncu olduğu anlaşıldı. Bu bir rüyadır. (...) Yeni roman dizisi için notlar: Bu dünya geçicidir” (Atay, 2005, s.90).

Bu, yazarın arzuladığı gibi oyunun bir gereğidir: Danışıklı bir dövüştür. Yazar okura tıpkı Eco gibi seslenmektedir: “(...) Sana litrelerce kan sunacağım, öyle ki, ‘Ama yanlış bu, ben yokum bu işte!’ diyeceksin. İşte bu noktada benim olacaksın ve dünyanın düzenini boşa çıkaran Tanrı’nın sonsuz her şeye gücü yeterliğinin ürpertisini duyacaksın” (Eco, 2018, s.717).

Yazarla okur arasında her okuma ediminde gerçekleşmesi gereken diyalektik ve çözümler bir bağ vardır. “Bu diyalektikte biz Delphoi kehanetinin çağrısına yanıt vermiş oluruz: ‘Kendini bil.’ Üstelik, Herakleitos’un dediğine göre ‘Kehaneti Delphoi’de bulunan tanrı ne konuşur ne gizler, yalnızca ima eder’ ise, sürekli bir soruşturma biçimini aldığı için bu bilginin sınırı yoktur” (Eco, 2019, s.149).

Yazarın yarattığı kurgusal karakter, yazarın ötekisi ya da *einfiühlig* (*özdeşleyim*) kuran okurun kendisidir artık: “Gerçek şu ki, roman kişileri içinde yaşadıkları dünyanın yasalarına göre davranmak zorundadırlar. Daha doğrusu, romancı kendi öncüllerinin tutsağıdır” (Eco, 2018, s.705).

Ortak bir yazgıyı/deneyimi paylaşan herkesin herkese dönüştüğü/tekleştiği meta bir evrendir artık anlatı. Bu, yazarın; “*Öykümün oyuncularını kandırıp tehlikeli oyunu onlara söylemediğim için, kendim söylemek zorunda kaldım.*” deme şeklidir. Postmodern anlatılarda; okurundan kaçan, kendini ele vermek istemeyen ama bir görünüp bir kaybolarak okuru oyunda tutan bir yazar formu gözlenir. Bu bağlamda Derrida metnin boşunallığından bahseder ve ona göre metin yalnızdır. Postmodern roman gebedir: Gerçek ya da gerçeğimsi göstergelerin duyumsandığı anda anlatı başka bir oyuna gebedir ve yeni bir oyun sunarak yeniden yanılısına yaratır. Okur bu sisle kaplı alanda yazarı merakla aramaya devam eder.

“Nerelere gitti bu çılgın maceraperest, hey size söylüyorum gördünüz mü benim şu çılgını ha! Hey okuyucular size söylüyorum... Tabii ki koruyacaksınız onu. Kim bilir hakkımda size ne yalanlar söyledi” (Şahin, 2009, s.111).

Üstkurmaca metinler, gerçeği estetize etmek yerine kurgusallığıyla övünmektedir. Tekinsiz göstergeler, dil ve imgeler kurmaca metnin kendisine işaret ettiği bir maskedir. Yazar, kurmaca aracılığıyla gerçeklik dokusunda bir illüzyon yaratarak bunu da okurla paylaşma cesaretini gösterir. “Oyun, kurmaca ve gerçek kavramlarının kaygan bir zeminde yer değiştirdikleri bu üstkurmaca metinde, roman kişilerinin yazma edimleri oyunla

bütünleştirilir. Onlar oyun yazarlar/kurgularlar/düşlerler. Oyun, romandaki en geniş anlam oylumuna sahip imgedir” (Ecevit, 2018, s.105).

Yazarın yazma ediminin anını şeffaflıkla verdiği okur artık yazarın daktilo sesini duymakta, zihninin odalarını bir müze gibi ziyaret etmekte ve yazdığı masada bir sandalye de kendine çekerek izlemeye koyulmaktadır. Bu, kendini bilen metnin (üstkurmaca) interaktif ve eşzamanlı yapısının bir göstergesidir.

“Kafamda yarattığım karakterler bile bana karşı çıkıyor. Oysa kitapların kahramanları, birbirlerinin olmadık dertlerini dinlerler (...) Ben de hayalimde yarattıklarımla birlikte bir roman kahramanı olmak istiyordum albayım (...) Yaratıcı, kahramanlarıyla birlikte yaşayacaktı” (Atay, 2020, s.332).

Çok katmanlı bu dokuda kompleks düzlem iç içe eklenmiş metinlerden oluşur. Bu öylesine sarmal bir yapıdır ki roman yazma eylemiyle eşzamanlı bir şekilde oluşur. “Örnek yazar ile okur, ancak okuma sırasında ve okumanın sonunda karşılıklı olarak tanımlanan iki imgedir. Bunlar karşılıklı olarak birbirlerini kurarlar” (Eco, 2019, s.40). Homo ludens diye tanımlanabilen yazarın yaptığı yaratmak ve aynı zamanda bu yaratılışa okuru şahit etmektir.

Okuyucu, ey okuyucu, baştan beri anlatıcıyla kahramanları, köşe yazılarıyla, olayların anlatıldığı sayfaları pek de başarılı olamadan da olsa, titizlikle birbirinden ayırmaya çalıştığım kitabımın bu noktasında, yani senin de belki fark ettiğin onca iyi niyetli çabadan sonra, izin ver de şu satırları dizgiciye yollamadan önce bir kere olsun araya gireyim (Pamuk, 1999, s.424).

Yazarın mutfağına giren okur, oyun ustasının uzattığı elindeki kırmızı elmadan büyülenerek onu takip eder. Üstkurmaca metin okuyucuya elindeki romanın tasarlanma evresini, yazma eyleminin inceliklerini verir. “Roman bir tren istasyonunda başlıyor, bir lokomotif solumakta, bir pistondan çıkan buhar kitabın bölüm başını kapatıyor, bir duman bulutu da birinci paragrafın bir bölümünü gizlemekte” (Calvino, 1990, s.14).

Bu diyalogsal, karnavalesk, geçişimli, ironik oyun evrenini yaratmak için yazar; üstkurmaca (metafiction), metinlerarasılık (intertextuality), parodi, pastiş, kolaj, montaj ve ironi gibi yöntemlerden yararlanmaktadır. Romanda oyun gerek dil gerek söylem düzleminde gerçekleşmektedir.

Alain Robbe-Grillet’in yazarı ‘artifex ludens’ yani oynama ustası ya da usta oyuncu olarak adlandırmasının nedeni, yazarın kullandığı matematiksel oyunlar, bilmece,

paradokslar, topolojik tuhaflıklar (Möbius şeridi gibi), optik yanılsamalar (Labyrinth'teki iğne deliğinde uçan nesne gibi) ve bunun gibi birçok akıldışı fenomen çocukluğundan beri Robbe-Grillet'yi büyülemiştir (Morrisette, 1968, s.159-167).

Postyapısalcılar için metnin olmazsa olmazı dil oyunlarıdır. Bu yönetime en çarpıcı örneklerden biri Georges Perec'in "e" harfini hiç kullanmadan yazdığı *La Disparition* (*Kayboluş*) (1969) adlı romanıdır. Dil oyununun yanında Perec açıklayana kadar bu olayın anlaşılmasında da oyunun bir parçasıdır. Yapısökümle parçalara ayrılıp irdelenen postmodern anlatılar, her yeniden inşasında yeni anlam dizgeleri sunmaktadır.

Geleneksel yansıtmacı roman anlayışında yazar yürüdüğü caddelerde elinde bir ayna ile okuru dolaştırırken postmodern anlatıda kendi üzerine kapanan yazar okura kendi aynasından kendi yansımalarını gösterir. "Ama her ayna gibi yansıtıcı yüzeyin arkasında türlü sırlar bulunur. O açıdan baktığımızda bunun bir oyun olduğunu anlaşıyor. Sonuç olarak bu bir yüzeyleri çoğaltma oyunudur, elbette bir sonsuzluk hissi verir yazana da okuyana da" (Gülsoy, 2009, s.80-81).

Kurmaca dünyasına adım atıldığında dış dünya ve gerçekle bağ koparıldığı tekensiz bir evrene girilir. Gerçeğin yansıtmacılığını üstlenen klasik roman ya da öykünün bir özgürlük alanı ya da eğlendirme vaadi yoktur. Üstkurmaca metinlerde *bildungsroman* (*eğitim/oluşum romanı*) gibi kahramanın ne yaptığı da çok önemli değildir. Kurmaca anlatının karakterleri tam tersine çoğunlukla edimsizdir. Postmodern anlatıda yazar bilgece bir eğitime eylemine girişmez. Onun için yazın bir oyun alanıdır ve oyunsu anlatılarda göstergeler ve dil yanlış yollara eğilimlidir.

Anlatı ormanına girdiğimizde, bizden yazarla birlikte kurmaca anlaşmasının altına imza koymamız istenir ve konuşan kurtlarla karşılaşmaya hazırızdır; ancak kurt Kırmızı Şapkalı Kız'ı yuttuğunda, onun ölmüş olduğunu düşünürüz (bu kanı, son katarsis açısından çok önemlidir) (...) Niçin? Çünkü deneyimlerimizin dünyasında, (...) gerçek dünya adını vereceğimiz dünyada böyle olmaktadır (Eco, 2019, s.103-104).

Kurmaca evren -tıpkı Alice'in Harikalar Diyarı gibi- zamandan soyut, kronotopun kayganlaştığı bir katmandır. Bu, postmodern kozmolojinin temelindeki kuantum ve görelilik kuramlarına benzer bir durumdur. Çünkü anlatıcının konuştuğu sıfır noktası okuyucunun imgelerin iletisini çözümlenmeye başladığı noktadır. Bu nokta; örneğin Homeros'un ezgisini

söylemeye başladığı ânı okuma edimine başladığımız ân olarak duyumsamak gibidir. Homo ludens yazarın bir geçmişe bir geleceğe yaptığı yolculuklar gibi okur da hem söylem zamanında hem de okuma ediminin gerçekleştiği andadır. Alice gibi aynaya adım atan okur, bu paralel evrende/aynanın ardında/anlatı ormanında gezinirken kurmacanın serüvenini izler.

Ormana, gezmek için gidilir. Bir kurttan ya da bir gulyabaniden kaçma telaşı içinde değilseniz, ormanda oyalanmaktan, ağaçların arasından süzülerek ağaçsız alanlar üzerinde gölgeler oluşturan ışığı gözlemekten, karayosunlarını, mantarları (...) incelemekten zevk alırsınız. Oyalanmak, vakit kaybetmek anlamına gelmez; çoğu zaman, bir karar almadan önce düşünmek amacıyla oyalanır insan (Eco, 2019, s.70).

Kurmaca ve gerçek sık sık geçişkenlik gösterir; bu geçişler tıpkı lunaparkta eteğine oturanları hızla döndüren balerinin oyunu gibi okuyucunun başını döndürür. Öyle ki bu türbülans etkisi bir süre sonra hızla dönen bir cismin artık sabitmiş gibi görünmesine benzer bir durumla okurun gerçek ya da kurmaca olduğuna kesin karar verdiği noktada yanılısama yaratır. “İşte işlevi, okuru tutkulu çıkarımsal gezintilere itmek üzere eylemi yavaşlatmak değil, zamanın normal ölçüsünün çok az önemli olduğu, saatlerin Dali’nin bir resmindeki gibi kırılmış ya da akmış olduğu bir dünyaya girmeye hazırlanmamız” gerekir (Eco, 2019, s.94).

Kurmaca ve gerçeğin geçişkenliğinde yazar, karakter ve okur kimliğini yitirmekte, birbirine dönüşerek okuyucunun bilincinde yanılısama yaratmaktadır. “Yazarın/anlatıcının/okurun hep birlikte metnin içinde yer aldıkları, giderek birer roman kişisine dönüştükleri bu ortamda konu, metnin ‘nasıl’ kurgulandığıdır artık” (Ecevit, 2013, s.48). Bu bağlamda Elmas Şahin’in *Yumuşakçalar -Molluscus-Mollusca Filumuna-* (2018) adlı romanında fenomenlerin yanılısaması okurun başını döndürücü niteliktedir.

“cennet de benim cehennem de ben
ateş çemberiyle sarılmıştık
köpek balıklarının dişleri arasında
nice parçalanmış cesetler gördüm
yazar ve friend
yazar’ı kaybettim
friend’i yitirdim (...) (Şahin, 2018, s.11).

Bu fiktif yapının içinde herkes düşsel bir yaratım olduğunun bilincindedir. Yazar-kahraman-okur arasında görülmeyen bağ ve gizli anlaşma anlatının sonuna kadar devam eder. “Ben nasıl bir örnek okuyucu istiyordum? Kuşkusuz benim oyunuma gelen bir suç ortağı” (Eco, 2018, s.717). Yazar, okur ve karakterleriyle aynı masada diyalog kurabilmektedir. Oğuz Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar* romanının “*Son Akşam Yemeği*” bölümünde baştan sona dek tüm kahramanlar, yazar ve gülümsemesiyle onlara katılan okur aynı masada son akşam yemeğini yemektedir.

Hikmet, tekrar ayağa kalktı ve bardağını kaldırdı. Bütün bardaklar kalktı (...) ‘Böyle bir toplantıyı hayal bile edemezdim’, dedi (...) Burada olmayan ve aklımızda yaşayan dostlarımızda var, dostlarım! Oyunlardaki dostlarımız var. ‘Kendisi de bir oyun kahramanı olan, yarı tanrısal ve tam düşünür Mütercim Arif’i de anıyorum’ (Atay, 2020, s.437).

Bu; yazarın okura, karakterlerine hatta kendine vedasıdır. Yazar kurduğu üstkurmaca oyununda tıpkı Eco gibi son sözünü söylemektedir: “Eğer akıllıysan, seni nasıl tuzağa düşürdüğümün farkına varacaksın, çünkü önünde sonunda bunu her adımda söylüyordum sana; seni cehennemlik olmaya sürüklemekte olduğum konusunda iyice uyarıyordum seni, ama şeytanla yapılan anlaşmaların güzel yanı, insanın onları kiminle iş yaptığını bile bile imzalamasıdır” (Eco, 2018, s.717).

Metnin zihinde tasarlanmış evresinin verildiği, yanılısama yaratma amacıyla öykü katmanlarının birbirini doğurduğu ve kurmaca ile gerçeklik aradığı bir gizli yaratıldığı üstkurmaca/gebe metinlerde yazar; kurmaca labirentinin/anlatı ormanının sonuna geldiğinde gerçek ya da yanılısamayı okurun alımlamasına bırakarak oyunu bitirmektedir. “Anlatıda, metnin gerçek (suspense) işaretleri gönderdiği olur, sanki söylem yavaşlıyor, hatta duruyormuş ve yazar ‘Haydi, şimdi gerisini sen getir...’ diyormuşçasına” (Eco, 2019, s.70).

makyajsız ve kostümsüz herkes kendini oynuyordu, doğal ve içten. tanrı’nın, nasıl bir senaryo yazdığından habersizdiler. oyun başlamış ve oyuna katılmışlardı. ‘the puppet show’ zamanıydı. böyle bir zaman, yer ve vaka birliğini görse aristoteles küçük dilini yutardı. üç perdelik oyunun ilk iki perdesi oynandı (Şahin, 2018, s.239-240).

Kurmacanın büyüüne kapılan okura yazar okuduğunun yalnızca bir metin olduğunu sık sık hatırlatmaktadır. Ancak artık gerçek ve kurmaca birbirinin içerisinde eriyip çözülmüştür.

“Biraz dedektif oyunları girmeli. Gerçek dışı. Ve özellikle Hikmet olanları, kafasında fanteziler şeklinde büyütmeli, rüyalar görmeli. Bazı yerlerinde gerçek ve fantezi karışıyor. Korku da var. Hikmet gözünde meseleleri büyütüyor ve korkuyor” (Atay, 2005, s.30-32).

Üstkurmacanın bir unsuru olarak karakter ne kurmaca dünyaya ne de söylem zamanındaki gerçek yaşama uyumlanamaz. Bu noktada yazar kimi zaman edebî bir ölüme başvurur. Metin perdelerinin birinden diğerine geçiş için bu sembolik ölüm gereklidir. İnceleme konusu olan metinlerden TO ve KLGGA’da da kurmaca düzlemleri arasındaki geçişimlilik karakterin ölüm ve yaşam aradığını öncüller.

Ani kısa devrelerle kesintiye uğrayan labirent biçimli bu derin uykunun yararı -bu labirent sayesinde değişik dönemlerin gidiş yönünü bilsem de, zaman okunu yok ettiğimden, ileriye ya da geriye dönük canlandırabiliyorum (...) Hatırladığını sandığın bazı rüyalar vardır, hatırladığın şeyin gerçek olduğunu sanırsın, sonra uyanır ve istemeye istemeye o anların sana ait olmadığını kabul edersin (...) Muhtemelen şimdi olduğu gibi, bir rüya sırasında, başka bir rüya görmüş müyümdür acaba? (Eco, 2004, s.406).

Hikmet’e benzer biçimde Yambo tüm anlarda eşzamanlı olarak yaşam sürer ve anlatıda zaman oku yok edilir. Bu müphemlik okurun öykü çerçevelerini ayrıştırmasını güçleştirir. Postmodern yazında yazar temelde; ölüm, uyku, rüya ya da anımsama gibi metaforlar üzerinden üstkurmacanın alt çerçevelerini tasarlamaktadır. Bu öykü çerçeveleri birbiriyle ilişkili ve temel öykü izleğini tamamlayıcı içeriktedir. Ancak yazar bilinç zamanını vaka zamanıyla harmanlayarak müphemlik yaratıp bu çerçevelerin bir yapboz gibi tamamlanmasını zorlaştırır. İçkin okur; bilinçle göstergeleri takip edip, iç içe öykü çerçevelerinin kapılarını bir bir aralayıp son çıkış kapısına geldiğinde gebe roman kadar yoruma gebe, yazar kadar homo ludens olacaktır. “Yazı salonu soğuk, başparmağım sızlıyor. Bu elyazmasını kime bıraktığımı bilmiyorum; artık neye ilişkin olduğunu da bilmiyorum: Adıyla var bir zamanlar gül olan; salt adlar kalır elimizde” (Eco, 2018, s.686).

2.1.5. Kendini Bilen Metin / Konuşan Metinler

Sen uyanıklığa değil, önceki bir düşe uyanmışsın. O düş, bir başka düşle sarmalıdır, o da bir başkasıyla ve bu böyle sonsuza kadar gider, sonsuz da kum

tanelerinin sayısıdır. Geriye dönerken izlemen gereken yolun sonu yoktur ve sen bir daha gerçekten uyanmadan öleceksin.

Borges, Ölüm ve Pusula

Postmodern fikrin her türlü kültür, kavram ve düşünceye kucak açan çoğulcu dinamiği, edebî anlatılarda da çoksesli bir senfoni ortamı yaratmıştır. Modernizmin yansıtmacı estetiğine bağlı olarak sanat eserinde özgün ve biricik olma arzusuna karşılık postmodern anlatıda yazar, “*Gök kubbe altında söylenmemiş söz yoktur.*” derken bir yandan da “*Ben, ben’in sürükleyicisiyim bir ihtimal söylenmemiş de olabilir.*” demektedir. Postmodern anlatının yazarı, daha önce fethedilmiş kalelerin içinde gezer ancak ona benzeri olmayan bir tonlama katarak yeniden yorumlar. Yani gök kubbe altında söylenmemiş söz yoktur ancak söylenmiş olanı her yazar orijinal bir melodi ile yeniden söyler.

Özgünlük denen şeyin olanak dışı olduğunu düşünüyorum. Geçmiş belli belirsiz çeşitleyebilirsiniz ancak. Her yazar yeni bir tonlamaya, yeni bir nüansa sahip olabilir, ama hepsi bundan ibarettir. Belki her kuşak aynı şiiri yazıyor, aynı öyküyü yineliyor, ama küçük, benzeri olmayan bir tonlama bir ses farkı ile yazıyor ve yineliyor. Bu da yeterli (Borges, 1989, s.16).

Homo ludens (oyuncu) olarak adlandırılabilen postmodern anlatının yazarı, metnin yapısını söktüğü gibi zamansallık ve gerçekliği de kendine oyunda yer açmak için söküme uğratar. Tarih ya da geçmişin altını kazıyarak kendine kalıtlar bulan yazar; onları söker, ayrıştırır ve kendine oyun aracı yapar. Mimesis değildir artık sanat eseri: Yazarın kendine yarattığı boşlukta oynattığı metinselliklerdir.

Kristeva’ya göre: ‘(...) Her metin bir alıntılar mozaiki üzerine kuruludur, her metin, bir başka metnin sindirilmesi (Absorption) ve dönüşümü (Transformation)dür. Onun ‘metin’le kastettiği, çok geniş anlamda, kültüre dayalı ‘genel text’tir (...) Yazar, müzakerelerin kesişme noktasıdır, amaçlanan eser ise çifte değerli metin olur, öznelerarasılığın (Intersubjektivitat) yerine metinlerarasılık girer (Aytaç, 1999, s.136).

Postmodern anlatının yazarı bir Robin Hood edasıyla farklı zaman yolculuklarında farklı sanatçıların eserlerinden ödünçlemeler toplar. Yazar, metnin mozaikini farklı sanatçılardan

ödünç aldığı parçalarla dokur. “Intertextualite Genette’in kastettiği anlamıyla: bir metnin bir başka metin içinde alıntı, anıştırma, çalıntı biçiminde etkili varlığıdır” (Aytaç, 1999, s.137).

Bu ödünçlemelerin açıkça anlaşılması ise yazarın kaçtığı değil tam da arzu ettiği bir yakalanmadır. Bir sanat yapıtından haz almak, onun bir yorumunu yapmak, onu söyleyip çalmak, özgün bir bakış açısından onu yeniden yaşamak demektir (Eco, 1992, s.14). Nitekim bu yeni anlatılar kendini bilen metinlerdir ve ödünçlemelerinin yakalanması yazarın arzu ettiği bir yakalanış ânıdır. Çünkü bu belirli bir donanım gerektirmektedir. Metinlerarasılık yöntemi, bir yazarın eserini oluştururken ardılındakilere “*Bu kitabı çalın!*” demiş olmasını varsayar.

Zaman ve mekânın aşıldığı postmodernizmde metinler birbiriyle konuşmaktadır artık. Söylem, yazar aracılığıyla tıpkı Einstein’ın kuantum ve görelilik teorisini andıran bir tutumla hem post çağda hem de söylem zamanında dolanır durur. Konuşan metinlerle zaman bükülerek okurun bilinci aktive edilir. Geçmiş metinlerin yeniden üretimiyle anlatıcı, röprodüksiyon bir gerçeklik yaratır: “yazarların hep bildikleri şeyi yeniden keşfettim: Kitaplar her zaman başka kitaplardan söz ederler ve her öykü daha önce anlatılmış bir öyküyü anlatır” (Eco, 1999, s.575).

Yazar, diğer metinlerle gerek imge gerek parça yazın, bazen de karakter yoluyla konuşmaktadır. İnsan varoluşun ilk evresinden bu yana kolektif bir bilinci paylaşmakta ve bazı unsurları genetik kod gibi bir sonrakine aktarmaktadır. Metinler tıpkı insanlar gibi ortak kodları birbirine aktarabilir. Bir metnin başka metinlerle alışımı oluşu bu benzerlikle ifade edilebilir. Bu bağlamda kurmaca karakterler, insanın genetik kodunun zamanlar arası yolculuğu gibi metinlerarası bir yolculuğa çıkmaktadır.

Kurmaca karakterleri ciddiye almak, metinlerarası bir anlatı da yaratır; böyle bir anlatıda, bir başka romandaki bir karakterin bir romana ya da bir oyuna girişi, neredeyse bir gerçeklik işareti işlevi görmektedir (...) Kurmaca karakterler bir metinden ötekine göç edebildiklerinde, gerçek dünyada yurttaşlık hakkı elde etmiş ve onları yaratan anlatıdan bağımsız hale gelmiş olurlar (Eco, 2019, s.162).

Anlatıdaki kurmaca karakterler, başka bir yazından -bazen metamorfoz geçirerek- gelmiş olabilir. “Geleneksel edebiyatın, ağaçlardan/çayırılardan oluşan doğasının yerini, harflerden/sözcüklerden/kitaplardan oluşan yeni bir dünya almıştır. Bu yazı evreninin odağında eski metinlerin kişileri, Hamlet’ler, Macbeth’ler, Don Kişot’lar kol gezmektedir” (Ecevit, 2018, s.98).

Postmodern yazında anlatıların gök kubbesi altında görülmemiş karakter yoktur, tüm kurmaca karakterlerin yüzü aynı güneşe dönüktür. Donanımlı okur, hemen tanıdık bir yüzle karşılaşarak bu metnin tansiyonunu artıran kinik ya da ironik durum karşısında şok ve büyülenmeyi deneyimleyecektir.

“dalgalara karşı duruyorlar, zamana sırtlarını dönmüşler, yüzleri güneşe dönük. ama güneş nerede? (...) batılısıyla doğulusuyla bu kurtçuklar, bu disconnectus erectuslar bu çorak topraklarda hala godot’ yu mu bekliyorlar acaba? godot? sahi kim bu godot” (Şahin, 2018, s.31).

Metinlerarasılık yöntemiyle örülü bir metinde okur; geçmiş söylemler, sözceler, kurmacalar, olaylar ve karakterlere karşı artık bir tanıktır. Bu, kurmaca karakterlerin metinlerarası göç ettiklerini ve kurmaca yaratım olmalarını gösterdiği gibi gerçekten var olduklarının da göstergesidir. Bu bağlamda Eco’ya göre bu kurmaca karakterler hem metin dışı hem de metinlerarası yaşamın kült olgusuyla örtüşmektedir. Kurmaca karakterler aslında ölümsüzdür ve kayıp bir metindir. Çünkü onlar sürekli olarak başka başka metinlerde yeniden görünmeye/var olmaya devam edecektir. Okuma eyleminin asla sonlanmayacağı gibi anlatıların döngüsü de asla sonlanmayacaktır denilebilir.

Post modern anlatının gazileri bekliyorlar işte, tam karşımda. görüyorum hepsini de, oturmuşlar kuru bir ağacın altına. malone, molloy, murphy, peter pen, mümtaz, aysel, osman, hayri irdal, yenins... hepimiz aynı yerdeyiz, aynıyız belki de, aynı şeyi bekliyoruz, aynı şeyleri düşünüyoruz. biz hep böyle miydik? (...) aynı gemide, aynı havanın altında hep birlikte. biz kimiz? (...) godot’yu mu bekliyoruz? bir türlü gelmeyen şu esrarengiz godot’yu (Şahin, 2018, s.69).

Postmodern anlatının zamansızlığı, Tanpınar’ın “*Ne içindeyim zamanın, Ne de büsbütün dışında/Yekpare geniş bir ânın Parçalanmaz akışında*” (Tanpınar, 2020, s.19) dizelerini anımsatmaktadır. Geleneksel olan ile modern, postmodern anlatıda yeniden bir araya getirilir. Postmodern anlatı teknikleriyle eski yeniden üretilmektedir. Klasik anlatının kronotopu (uzam-zaman birliği) postmodern anlatılarda yerini konumsuzluğa ve zamansızlığa bırakır. Çünkü postmodernizm sonsuz bir anlam oyunudur ve bunu sağlayan en önemli nosyonlardan biri de metinlerarasılıktır.

Ritim, soluk, kefare... (...) Yapıt bittiğinde metinle okuyucuları arasında bir diyalog kurulur (yazar dışarıdadır). Yapıt yaratılırken iki diyalog vardır. O metinle,

daha önce yazılmış bütün öteki metinler arasındaki diyalog (kitaplar yalnızca başka kitaplar üstüne ve onların çevresinde yazılır) ve yazarla örnek okuyucu arasındaki diyalog (Eco, 2018, s.714).

Metinlerarasılık ile yazın artık farklı metinlerin kesişim yeridir ve söylem parçaları parodi, pastiş, ironi, kolaj, montaj vb. yöntemlerle bir araya getirilir. Postmodern söylemin bu metodu, anlatıların dünyanın bir görünümü değil kendi başına anlam üreticiliğini göstermektedir. Postmodern edebiyatta metinler yazarların ve karakterlerin buluşma yeri olmuştur. Robin Hood’u andıran yazar, anlatı anlatı gezerek söylem parçalarını ödünçlediği gibi kendi söyleminin de bir gün başka metinlerde yolculuk yapacağını bilincindedir. Metinler arasındaki diyalog, sonsuz bir devinim boyunca aktarılmaya devam edecektir.

İnceleme metinlerinden *Tehlikeli Oyunlar*’da Oğuz Atay dünya edebiyatından, Türk edebiyatından, sosyal, siyasi ve tarihsel malzemedен yararlanarak metinsel bir diyalog yaratmıştır. Atay’ın metninde Don Kişot, Hamlet, Ulysses, Gregor Samsa, Frankenstein, Sezar, Kleopatra, Napolyon, İsa ve İncil anıştırmaları kol gezmektedir. Atay, Hikmet’in ağzından metinlerarası diyalogların itirafını yapar:

“Ben de benden önce gelmişlerin ve geçmişlerin bütün tecrübelerini hiçe sayarak sahneye çıkıyorum işte Bilge! Tarz-ı sefeye tekaddüm ettim, bir başka lûgat tekellüm ettim. Yeni sözlere güveniyorum (...) Here I come. Come come come. Ey kalem! Bu eser senin değildir. Ey gece bu seher senin değildir” (Atay, 2020, s.159).

Umberto Eco’nun *Kraliçe Loana’nın Gizemli Alevi* eserinde ise hafızasını yitiren Yambo karakteri komadan uyandığı sırada daha baştan metin parçalarından söylemlerde bulunur. Karısını Şapka Sanan Adam’dan Gregor Samsa’ya, Robinson Crusoe’dan Sherlock Holmes’e, Martin Eden’dan Tükenmiş Adam’a anlatı karakterleri metnin dört bir yanına saçılmıştır. Eco ayrıca Atay’ın Austerlitz Savaşı’yla benzer biçimde İtalya tarihi ve Vallone Savaşı gibi tarihsel malzemeyi de metinlerarası yöntemle metnine yerleştirir.

Konuşan metinler sayesinde anıştırma/gösterge/imge/metafor/söylem yoluyla kelimeler sürekli yeniden ve yeniden anlamlandırılarak sonsuz bir konuşan kelimeler oyununa dönüşür. Bir metnin belleği onun metinlerarasılığıdır denilebilir. “Okura şunu hatırlatırlar: Elindeki yalnız bir anlatıdır; bu yazarın yazmış olduğu bir anlatı. Ama bundan başka yazılmış ve yazılacak sayısız anlatı vardır. Ve elinde tuttuğun bu kitap, geçmişteki ve gelecekteki bütün bu anlatıların her birinin üzerine vuracak gölgesiyle, değişmeye gebe bir kitaptır” (Parla, 2020, s.62).

2.1.6. Deliliğin Kıyısında Başkaldırının Ötesinde: Şizofreni/Kinizm/Parodi ve İroni

“İnsanlar bu kitaptan ahlak dersleri çıkaracak diye korkuyorum, oysa içinde tek bir ciddi satır bile yok.”

James Joyce

“Gülmenin kötü olan yanı nedir? Gülmek korkuyu öldürür ve korku olmadan inanç olmaz. Şeytan korkusu yoksa, Tanrıya ihtiyaç kalmaz.”

Umberto Eco

“Ha-ha. Gerçekten ha-ha. Sizin hiciv dolu, öldürücü, sahte ha-halarınız gibi değil, bütün dehşet vericiliğiyle ha-ha işte.”

Oğuz Atay

Parodi kelimesinin kökeni “*parodia*” sözcüğünden türemiş, bir şarkıyı farklı bir tonda söylemek anlamına gelmektedir. Metinlerarasılık terminolojisinde ise ciddi bir metne yergi ve gülünçleme yoluyla öykünmedir. Parodide öykülenen metin, çelişki yaratacak şekilde dönüştürülerek oyun düzleminde yeniden yaratılır.

Parodide öykünme, orijinal metnin biçimine olabileceği gibi içerik düzleminde de olabilir. Öykünülen metnin muhtevası; alımlayan yazarın metninde alay, bozma, çarpıtma ve abartma ekseninde eritilir. Ancak kimi zaman parodinin işlevi, eleştiri ve gülünçlük maksadı dışında referans metni kutsamak, ona saygı göstermek ya da göndermede bulunmak amacı da güdebilir. Bu yönüyle parodi yanılsama olarak da adlandırılmaktadır. Bir yazarın yeni bir metin dokusu yaratmak için bir başka metni örnek alması işlevinde de kullanılabilir.

Parodi, özellikle modern sonrasında kullanıma sokulan bir yazınsal strateji olarak konvansiyon normları yıkmayı hedefleyen bir yazarlık tutumunun eşlikçisi için en az ve genellikle bir ana metnin varlığı zorunluluktur. (...) Parodistin, ana metniyle kurduğu ilişki iki duygu ve eğilimden besleniyor olabilir; ana metinle dalga geçmek, ana metni karikatürize etmek ya da o metne beslenen sempatinin ya da atfedilen değerlerin bir göstergesi olarak saygı duruşunda bulunmak (Güçbilmez, 2005, s.164).

Postmodern anlatı yazarının kullandığı diğer bir oyun aracı ise ironidir. Postmodern birey, modernizmin otorite ve kurallar dizgesine karşı eleştirel tutumunu ironinin arkasına kaçarak yapar. Bireyin özgürlük arayışında her türlü iktidara karşı ironi, yeri göz ardı edilemez öneme sahiptir. Linda Hutcheon; Nietzsche, Heidegger, Freud ve Marx’la zaten burjuva makro

anlatıların büyük bir saldırı altında kaldığını ve Derrida, Foucault, Habermas, Baudrillard gibi isimlerin de bu tutumu sürdüren isimler arasında sayılabileceğini söyler (Hutcheon, 1995, s.59). Majör metinlerden minör metne üst-anlatılar (meta-narrative) komik bazen gülünç bir duruma düşmekten kurtulamazlar. Foucault, iktidar bir tür (régimedusavoir) bilgi rejimidir, der (Foucault, 2011, s.62). Dolayısıyla iktidarın bir dil ve göstergeler sistemi olduğu, güçlü ve yerleşik bir epistemik disiplini olduğu söylenebilir. Bu bağlamda ironi basit bir gülmece değil esasında “episteme”ye karşı geliştirilmiş bir tavidir denebilir. O hâlde ironi en etkili yıkımını yine dilde kuracak ve gerçekleştirecektir.

Bu anlamda Türk edebiyatında; Tanpınar’ın *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*, Oğuz Atay’ın *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar*, Yusuf Atılgan’ın *Aylak Adam*, Orhan Pamuk’un *Benim Adım Kırmızı*, Oktay Anar’ın *Efrasiyab’ın Hikâyeleri* ve Bilge Karasu’nun *Gece* romanı karakter ve anlatıcı bağlamında ironik unsurlar taşıyan eserlere örnek verilebilir. Dünya edebiyatında; Rabelais’in *Gargantua* (1534) ve *Pantagruel* (1532), Cervantes’in *Don Quijote* (1605), James Joyce’un *Ulysses* (1922), Samuel Beckett’in *Godot’yu Beklerken* (1953), Mihail Bulgakov’un *Usta ve Margarita* (1966), Dostoyevski’nin *Kumarbaz* (1866) ve John Fowles’in *Abanoz Kule* (1974) eseri ironik düzlemin gözlemlendiği bazı eserlerdir.

Yazar, ironi aracılığıyla kurgusallığa ve oyunsuluğa işaret eder; ironi üstkurmaca ile yakından ilgilidir. İronide yazar, metnin bir başka metnin röprodüksiyonu olduğunu, karakterlerinin kurgusallığını ve gerçekliğin ironiyle masum olmayan bir şekilde dönüştürüldüğünü okura hissettirir. Alımladığı eserin de ona getirdiği eleştirel gülünçlemenin de gerçek ya da doğruluğuyla ilgilenmez; kaygan ve tampon bir gerçeklik yaratır.

Kimliksiz biri olduğumu düşünüyorum. Ressam, mühendis, tarihçi kimliklerine sıkışıp kalmak istemem. Hatta yazar kimliğine de... Sadece yazıyorum o kadar. Resim yapabilir ve pastra da oynayabilirim. Borges’in söylemeye çalıştığı gibi, ‘Bir insan hem herkes hem de hiçbiridir’. Ben bir jokerim. Yani bazı iskambil oyunlarında, her kartın yerine geçen bir kart gibi. Kelimenin diğer anlamıyla da ‘joker’ yani ‘şakacıyım’ (Akt. Ecevit, 2018, s.77).

İronist yazar okuru ayartarak hem orijinal metne hem de kendi ironisine karşı şüpheyi düşürür. İroni, kimi zaman teknik anlamda ele alınması ve anlaşılması zorlaşacak kadar kurguya sinmektedir. Okur, görünenin ardına geçemez ve gördüğünü olduğu gibi kabul ederse ironinin kurbanı olmaktadır. “İroni, bir üstdil oyunu, dört köşeli bir açığa vurmadır. Bu nedenle, nasıl modernde oyunu anlamayan ister istemez onu reddederse, modernsonrasında da

oyunu anlamamak ve olayları ciddiye almak olasıdır (...) ironinin riski de var” (Eco, 2018, s.726).

Postmodern anlatıda ironistin tutumu akla; Atina sokaklarında, pazar yerlerinde insanların yüzüne gündüz vakti fener tutarak dürüst bir insan aradığını söyleyen ve Platon’un “Sokrates’in çıldırmış hali olarak” tanımladığı Diogenes’i getirmektedir. Kinizme ve Diogenes’e (Hard, 2012) göre, insan ancak doğaya uyumlanarak gelenek ve görgü kurallarına karşı çıkararak doğru bir biçimde yaşayabilir. Zenginlik, sağlık, güzellik, şöhret ve ünü arzulamak bireyin mutluluğuna ket vuracak içi boş bir eylemdir. Aslolan en yüce değer ve mutluluğun tek aracı erdemdir. Yaşamın ereği duygusal haz değildir; kişi haz dolu bir yaşam yerine gerekirse deli olmayı tercih etmelidir. Postmodern anlatıda Diyojenvari bir tutumla yazar; içe patlayan, kaynayan modern paradigma karşısındaki sıkışmışlığı kinikliği ile aşmaya çalışır. Meta anlatıların ya da her türlü mutlak merkezci iktidarın hegemonyası, yazarın ironik zekâsı karşısında gülünç duruma düşmeye mahkûmdur. Postmodern bireyin alaya almadan, oyun oynamadan, ironi kurmadan içinde yaşadığı ironik çağın sahte hakikatleriyle baş etmesi pek mümkün değildir. “Mutlak ironi bir delilik bilincidir, bizatihi her türlü bilincin sonucudur, bir bilinçsizlik bilincidir, bizzat deliliğin içinden delilik üzerine düşünmektir” (Man, 2008, s.246).

İnceleme metinlerinden Oğuz Atay’ın TO romanı, baştan sona gerek dil oyunları gerek üstkurmaca unsurlarıyla ironik bir biçime sahiptir. Atay, Hikmet üzerinden tarihî, siyasî, sosyal ve edebî bir açılım getirir. Anne-baba, evlilik, sevginin ve bilginin konumu, sosyal ve ekonomik statü gibi toplumsal normların eleştirisi onun metninde ironiyle ele alınır/yadsınır: “Ha-ha (...) Küçük hesaplar (...) Küçük iğneler. Öfkelenirken gülünç olmamalı. Gülünçlüğün ölçüsü nedir? Ben! Ben bir şey yaparsam gülünç olur” (Atay, 2020, s.89).

Postmodern anlatıda ironinin amacı, eleştirel yaklaştığı düşüncenin yerine başka bir alternatif önermek değildir. Hakikatin ve anlamın sorunsallaştığı postmodernizmde ironi ile orijinal metnin eleştirisi yapılırken aksi iddia edilmez; daha çok doğru ya da gerçekliğin göreceliği öncülendir. Bu anlamda ironi Schopenhauer’un eristik diyalektik anlayışıyla benzeşir. “Eristik diyalektik tartışma sanatıdır, mutlaka haklı çıkmak amacıyla tartışma sanatı; yani per fas est nefas (hem haklıyken hem de haksızken)” (Schopenhauer, 2012, s.5). Postmodern anlatıcı gülünçlük, kiniklik ya da budalalığı; merkezsizliği savunma adına kuşanır. “İroni hiçbir şey kurmaz; çünkü kurulması gereken onun ardında kalır. Bir Timurlenk gibi saldıran ve geçtiği yerlerde taş üstüne taş bırakmayan, Tanrısal bir deliliktir. İşte bu ironidir” (Kierkegaard, 2009, s.288).

Hikmet salt bir dış dünya eleştirisine girişmez; çürüttüğü en temel tez ve antitez yine kendisidir. Toplumsalın genelinde ve kendi benliğinin özelinde tüm nosyonları masaya yatırır. Kendini bile yadsıyan yer yer küçümseme, şizofreni ve deliliğe giden bir sorgulama ve hesaplaşma; ironi zemininde aktarılmaktadır. “Kendimle biraz olsun alay etmeden, kendi kendime yarattığım boşluğa dayanamıyorum” (Atay, 2018, s.41).

Postmodern anlatı karakterleri kendi acıları ve bohemlerini bile ironik bir söylemle anlatır. İroninin kinik yapısı, bireyin kendisinin karşısına yine kendini koyarak kendi kendini yıkmaya da eğilimlidir. Karakterler kendi acılarını, öfkelerini, isyanlarını bile alaya alır ve bu bakımdan roman düzleminde ironi bir öz-farkındalık ve yıkım uzamıdır. Postmodern bireyin kinik tavrı, anlatı düzleminde yazar ve karakterde kendini gösterir. Klasik ya da modern romanın ciddi karakterine karşın; postmodern roman karakteri yazarına bile başkaldıracak şekilde alaycıdır. Tanrıçılık oynayan yazarın söylem ve iktidarını tiye alan, onun buyruklarını yerine getirmek yerine adeta didişen, yaratıcısına başkaldıran ironik bir karakter formu söz konusudur.

“Albaylarım! Sizlere bir piyes oynamayacağım. Sizlere, sizlerin tarihini okuyacağım. (...) ‘Önce Kelime vardı, biliyorsunuz. Bütün bu virgüller, ünlemler sonradan gelmedir. Ha-ha’” (Atay, 2020, s.77).

İroni, postmodern kurmacanın temel yapıtaşlarından biridir. Zamanın çizgiselliğinden mekânın somutluğuna, roman karakterlerinin boyun eğiciliğinden pasif okura, kurmaca tasarısının gelenekçi kurallarından yazım/noktalama kurallarına kadar her türlü kurallar dizgesini çözüştürür. Çoksesliliğe sonsuz bir hoşgörülle kucak açan postmodernizm, eleştiriye de yer açar. Eleştirinin dahi eleştirisi yapılarak nihilizme kadar dayanan doğasını ironi aracılığıyla açığa çıkarır. Yazar; kendinden önceki makro, mutlak, lineer, ciddi, hegemonya üst anlatıları, doktrinleri, dinî ve tarihî söylemleri ironik üslup aracılığıyla amorflaştırır. Yıkma için öncelikle formu bozmak, biçimsizleştirmek gerekir. İroni; netlik ve doğrusallığın altını kazıyarak kaosa gedik açan ve tüm dogmaları yıkan, değersizleştiren, özgürleştiren, ifşa eden bir katmandır. Postmodernistler bunu ağırbaşlılığı ve ciddiyeti sekteye uğratmak koşuluyla gülünç bir optikle yaparlar. İroni bir üstdil oyunudur ve dil ironinin en büyük silahıdır. En etkili yıkımı dil aracılığıyla gerçekleşir. TO’da Hikmet karakteri ironi/parodinin sembolüdür; yaşamın eğitim, aile, evlilik, cinsellik kısacası varoluş meseleleri konusunda en trajikomik oyunlarını oynamaktadır.

Hikmet’te gittikçe acılaşan bir ‘sense of humor’ var. Önce fantezilere tatlı bir şekilde başlıyor. Mizah unsuru kuvvetli. ‘Acknowledgement’ler yazıyor, onu bu

duruma getirenler için. Fantezilerde acılığa devamlı bu ‘humoru’ karışıyor işin içinden çıkamadığı zamanlarda. (...) Oyunlarımıza kim karışabilir? Herkesi istediğimiz gibi yargılayabiliriz. (...) İşte sayın seyirciler, bu ve bunun gibi evrensel sorunların karşılığını bulmak için oyunumuza buyurun. (...) yarını ve sizleri düşünmeden insafsızca yalan söylüyoruz, her şeyi tahrif ediyoruz, bilinci küçümsüyoruz, tarihi gülünç duruma düşürüyoruz, sanatı ayaklarımızın altında eziyoruz, ölüsünün üzerinde tepiniyoruz (Atay, 2005, s.70-74).

Hikmet, trajediyi ancak oyun ve gülmece ile çözüştürüp varoluşun dayanılmaz ağırlığını ancak bu yolla aşabileceğini düşünmektedir. Olaylar ve kavramların yanında ilk önce kendini gülünç duruma düşürmektedir. Atay TO’da divan şiirine, onun sanatlı, ağıdalı üslubuna ve aruz ölçüsüne de parodilemede bulunur. Atay; Nedim, Abdülhamit ve Osmanlı Dönemi parodisiyle tarihi, klasik kuralcı tarzı alaysılama yoluna gider. Osmanlı ruhunun ruhiyata yabancılığını, cehalet ve çöküşün yaşandığı sırada aruz vezni ve estetik kaygıların ön planda tutulmasını ve Nedim tarzı yazan sanatçıların küfür diyarına gönderilmesini eleştirir. Eskinin kalıpları onun ironik bir nazireyi andıran şiiriyle çözüştürülür.

Devlet her türlü eleştiriye kapalıdır. Divan şiiri her türlü eleştiriye kapalıdır. Düşünce her türlü eleştiriye kapalıdır; felsefe yoktur. Tek felsefe bireyin yok oluşudur; vahdet-i vücud’dur. Şiirde, divancılar ‘biz’ diye seslenir. (...) Orta Doğu’dur, Kenar Batı’dır. Ne Doğu’dur, ne Batı’dır. Kafka’nın yer altında yaşayan hayvanı gibi, kendisine doğru kazılan bir tünelin içindeki bilinmeyen düşmanı korkuyla bekler (Atay, 2005, s.92).

Divan şiirinin ağır başlı ve kuralcı üslubunu yine o tarzda bir şiir ve söylemle sekteye uğratar. Bu noktada Atay’ın ironisi İhab Hassan’ın *perspectivism* tanımını akla getirir. Hassan’a göre; paradigma ve hâkim prensiplerin olmayışında insan; oyuna, karşılıklı etkileşime, diyaloga, kendi üzerine katlanmaya yani ironiye dönmektedir. Buna göre ironinin doğmasını sağlayan unsurlar: *kanonsuzlaşma* (decanonization), *temsil edilmezlik* (unpresentable, unrepresentable) ve *melezleşme* (hybridisation)dir. (Hassan, 1986, s.503-520)

Postmodern ironi kanonsuzlaşmayla birlikte temsil edilmezlik ve melezleşme önermeleriyle gülünçleme ardında üst anlatılar, kurallar ya da kavramların ciddiyetini askıya almaktadır. Divan şiiri parodisiyle Atay; estetik/sanatsal sınırları çizen elit prototipleri,

sonradan gelenler için her türlü doğruyu, kesinliği, hissî ve ussal değerleri belirlemiş şaşmaz modellerin kanonlaşmasını söküme uğrattır.

Tarih bir iptilâdır derûnumda (...) Bu gulyabani? Kont Dırakula nam kahraman/ Terakki ve tereddi, iki düşman biraderdi (...) Ruhülosman ecnebi idi ruhiyata/ Zarif bir ruhtu Nedim, inerken Sadabat'a/ Mukaddime gibi olmadı âkibet/ Diyar-ı Küfr'e eyledi hicret (...) Tahliline gayret, nice zaif akla belâdır (...) Abdülhakhâmit'e bir nazire geçilir (...) Ucuz bir manzume düzülür/ Şuara-yı kadimperest üzülür/ Cehalet kaldırımlarda akarken, Baki Efendi/ Tarz-ı berceste-yi ilham-ı aruzu beğendi (...) 'Ben tezatlarla dayanamıyorum albayım.' (...) 'Ben uyuşmadan yanayım albayım, aruzdan yanayım.' (...) Tezat, albayım, tezat. Müstezat. Ha-ha (Atay, 2020, s.97-99).

KLGA'da Eco bilinç akışı ve üst kurmacadan yararlanırken tıpkı Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar*'ında olduğu gibi ironi ve yapı sökümden yararlanmaktadır. Postmodern metnin önemli bir unsuru olan ironi ve yapı söküm, metnin oyunsuluğunu da artırmaktadır.

"Bang crack blam clamp splash crackle crackle crunch grunt pwutt roaaar rumble blomp sbam buizz schranchete slam sprank blomp swoom bum thump clang tomp trac uaaaagh vroom augh zoom" (Eco, 2004, s.302).

Eco metnin başından sonuna dek metinlerarası parodik bir doku yaratır. Hafızasını kaybeden Yambo'nun komadan uyanıp kendi adını dahi hatırlamadığı sırada Eco; Edgar Allan Poe'nun *Arthur Gordon Pym*, Herman Melville'in *Moby Dick* ve Oliver Sacks'ın *Karısını Şapka Sanan Adam* metnini parodiler. Yambo kendini sisin içinde Pym gibi hisseder. Öte yandan doktora, -eserin giriş cümlesinde olduğu gibi- "*İsmail deyin bana.*" diyerek *Moby Dick*'in parodisini yapar. Ayrıca Yambo, karısını hatırlamadığı anda *Karısını Şapka Sanan Adam* öyküsüne de ironik bir göndermede bulunur.

"'Adım Arthur Gordon Pym.' 'O sizin adınız değil.' (...) 'Bana... İsmail deseniz?' (...) Eukleides ya da İsmail demek kolayıma geliyordu, portakalı soydum başucuma koydum (...) 'Peki ya onu bir şapkaya benzetirsem?' 'Ne dediniz?' 'Karısını şapka sanan bir adam var'" (Eco, 2016, s.14-15).

Postmodern metinlerde alaysılama sadece diğer metinlere ve dış dünyaya değil karakterin kendi üzerine yöneliktir. TO'da Hikmet'in şizofreni ve aşağılık kompleksine varan kendiyile alayı, KLGA'da yer yer hafızasını yoklayan Yambo'nun kendine yönelmesiyle benzeşir. Eco, hafıza kazısına çıkan Yambo üzerinden Marcel Proust'u da parodileştirir. *Yakalanan Zaman*

(*Kayıp Zamanın İzinde*) romanında Albertine'in çaya batırıp yediği, damakta bıraktığı tat ve koku ile çocuklukta yaşanan bir sahneyi hatırlamasına neden olan Proust'un *madeleine*'i; tat ve koku aracılığıyla Yambo'ya yakalanan zamanı duyumsatır. Eco, Yambo'nun çocukluğun geçtiği evin bahçesinde dışkısını yaptığı sahnede dışkı üzerinden Proust'un ıhlamur çayı ve madeleine kokusuna parodide bulunur. Kaka imgesiyle ilksel deneyim, bağlar, kopuş, dışavurum ve çocukluk anılarının Klarabel'in hazinesi gibi bulunması istemlenir.

Belki çevreme iyi bakarsam o zamanlara ait kaka kalıntılarına rastlayabilir ve nirengileme işlemi doğru yaparsam Klarabel'in hazinesini bile bulabilirdim. Ama buradaydım. Kakam, henüz anılarımın ıhlamur çayı değildi ve yitik zamanın peşinde büzgenkaslarımla nasıl koşardım çok merak ediyorum? Yitik zamanı bulmak için ishal değil astım gerekir. Astım havaıyla alakalıdır, ruhun soluk almasıdır: Duvarları mantar kaplı odalara sahip zenginler içindir. Yoksullar tarlalarda sığar (Eco, 2016, s.90).

İroni ile yazar bir söylem ve metne müdahil olarak teslimiyet yerine kendine yer açıp katılımcı bir ortam yaratmaktadır. Anlatının hakimiyetini kurcalayarak askıya alır ve kuşku yaratır. İroni, salt bir eleştiri olmayıp referans metne dip dalgalar biçiminde bir akışla ince eleştiride bulunmaktır. Yapısöküme benzer biçimde ironide yazar; araya girme, askıya alma, tersine çevirme yoluyla söylemde kendine alan yaratır.

2.1.7. Simülakrlar/Sahte/Simüle Bir Dünya/Her Şey Bir Yanılsama

“Gerçeği bilmek zorundayım, büyüünün ötesindeki gerçeği. ‘Büyünün ötesinde gerçek yoktur,’ dedi kral (...) Ömrüm boyunca gerçeği uzakta tutmak için hayatı kurmacaya çevirdim.”

John Fowles, Büyücü

“Yaşam bir düştür, uyanmak bizi öldürür.”

Virginia Woolf

Aydınlanma, teknoloji ve postendüstriyel gelişim çağına uyumlanmakta zorlanan postmodern için artık uzam ve zamanın gerçek ötesi bir algıya ulaştığı, farklı gerçekliklerin kaotik dünyası söz konusudur. Newtoncu bilimdeki düzen, postmodern durumda yerini

görecelilik ve kaos paradigmasına; kestirilebilir, determinist görüşler yerini olasılıklara bırakmıştır.

“Bilim artık geçen yüzyıl edebiyatının ‘fantastik’ diye adlandırabileceği türden bir gerçeklik anlayışı sunmaktadır insanoğluna. Kara delikleri, paralel evrenleri, görece zamanlarıyla bu ‘fantastik’ kozmoloji ve saptanamayan parçacıklarıyla gizemli atomiçi ilişkiler fiziği, tarihin başındaki mitosları çağrıştırmaktadır” (Ecevit, 2013, s.63).

Ekonomik sistem içerisinde üreten özne ve kutsal emeğin yerini tüketim şizofrenisi almış, artık öznenin değerini ve konumunu metalar belirlemeye başlamıştır. “Değer üretimi, mal üretimi vb. şeyler uzun bir süre önce anlamlarını yitirmişlerdir. Uzun yıllardan bu yana toplumun hiç durmadan üretip yeniden can vermeye çalıştığı şey, işte o elinden kaçırdığı gerçektir. İşte bu yüzden ‘maddi’ üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür” (Baudrillard, 2020, s.43).

Tüketim toplumu kavramı Baudrillard’ın tanımıyla “*Satın alıyorum, tüketiyorum, keyif alıyorum*” (Baudrillard, 2020, s.129) dayatmasının sonucudur. Jameson, tüketim toplumunun şizofrenisini tarihsel bilincin yerine sürekli bir şimdiliğin yaşanmasına da bağlamaktadır. Postmodernizm, Jameson’a göre tüketim kapitalizminin mantılığını yineler ve pekiştirir. Jameson’ın postmodern *aşırı-uzam* (hyperspace) tanımına göre; içsel-dışsal kategorisinin yitimi ve uzamsal konumun sersemliği ile şeyler, nesnelere ve insanlar artık kendine yerlem bulamamaktadır.

“Metalarn kullanım değerleri ile üretimin gerekleri yerine örnekçeler, kodlar, taklitçeler, gösteriler ve taklitin aşırıgerçekçiliği [*hyperrealism of ‘simulation’*] geçmiştir (...) insanlar dışarıyla dış ‘gerçeklik’le yok denecek kadar az ilişkisi bulunan bir imgeler ve taklitçeler oyununa kendilerini iyice kaptırmışlardır” (Sarup, 2004, s.233-234).

Taklitçelerin ekstaziliğinde insan aşırı-uzamda konumlanarak uzam ve zaman duyularını yitirir. Böyle bir ortamda kendi emeğine, kendine ve topluma yabancılaşan birey; gerçeklik algısını ve anlamı da yitirmeye başlamıştır. Sanal/simüle bir dünyanın ortasında yalnız kalan insan, sahte bir gerçekliğin ve klonlaşmanın içine sürüklenmeye başlamıştır.

Neden diğerleri gibi olmak ya da benzemek endişesi yaratılır? Tüm evren, gel seni bizim gibi yapalım, der gibi bakmaktadır ya da oyunu kendine göre kurmaktadır (...) Anlam yitimi, klonlanmış varlıklar gibi gezme, simülatif dengenin kuruluş tarihi olarak da kayda geçer. Çünkü aslı astarı olmayan, suyun üzerindeki gölgesi sadece orada olduğu sürece devam edecek olan bir şeyden bahsedilmektedir. Tüm bu inşa edilen sistem, özünde olan ‘şey’ dışında gerçeklikten kopuktur (Dilber, 2018).

Gerçek yapısöküme uğramış; televizyon hologramları ve internet ağında asılı kalmıştır. Meta ilerleme; anlamın parametrelerini değiştirir ve bireyi gerçek ötesi ancak gerçeğin yerini alabilen gerçeğimsilerle tatmin etmektedir. “Modern fatum (modern yazgı) işte budur (...) Çünkü bir kamera objektifi, tıpkı lazer ışınları gibi yaşanan gerçekliği öldürebilmek amacıyla onu parçalarına ayırmaktadır (...) Çok anlamlılığı, anlam karmaşasını ‘TV-Hakikat’ten daha güzel ifade edecek bir terim bulunamazdı” (Baudrillard, 2020, s.51). Artık özne fabrikalarda yeniden üretilmekte, hakikat ise televizyon ve bilgisayar ekranında yaratılmaktadır. Yeni postmodern evren her şeyi bir taklitçe kılmaya eğilimlidir.

Suda yansıyan görüntüsünü izleyen Narcissus’tan bu yana, gerçekliği yaşadığı anda tüm o canlılığıyla hemen o an kaydedebilme düşü bugünlere kadar sürüp gelmiştir. Gerçeği dondurabilmek amacıyla kaydetmek. Kaydedilmiş ölü ikizini saklamak. Tanrı kendi yarattığı kulların üzerine nasıl eğiliyorsa siz de hologramınızın üzerine o şekilde eğilebiliyorsunuz. Çünkü yalnızca Tanrı duvarların ve insanların içinden geçebilme ve onların karşısında bir ruh gibi durabilme gücüne sahiptir. Oysa biz kendi içimizden geçerek, kendi kendimizin karşısına bir ruh gibi dikilmek istiyoruz (Baudrillard, 2020, s.145).

Baudrillard’a göre modernizm bitmiş; her şey bir baştan çıkarma, ayartma ve klonlama biçimini almıştır. Teknolojik gelişmeler ve küreselleşmeyle içi boşalan din, ideoloji, toplum ve kültür karşısında insan, bu boşluğu doldurmak için tüketime başvurur. Akıl ve Tanrı düalitesi üzerine kurulu özne ve hakikat anlayışı, post çağda yerini köksüz ve kaotik farkındalık gerçekliğine bırakmıştır.

Modernitenin kavramlarını bir bir yapısöküme uğratan postmodernizmde, simülasyon mekanizmalarıyla beraber modern kimlikler kaybolmaya başlamıştır. Tüm değerlerin yapısı sökülürken birey gerçeği her yakalamaya çalıştığında onun bir yanılısama olduğu hatırlatılır. Sahte, gerçeğin yerini almakta hatta gerçeği içinde eriterek çözüştürmektedir. Baudrillard, *new-age*’in bu yeni panoptiğini Disneyland örnekleme ile verir.

Baudrillard’a göre “toplum delilik aynasını kırıp bir son verdiğinde (tumarhaneler kapatılıp delilere konuşma özgürlüğü tanındığında vb.) ya da bilim sahip olduğu nesnellik aynasını kırar gibi yaparak farklılıklara boyun eğdiğinde değişen bir şey yoktur” (Baudrillard, 2020, s.24) çünkü bu; tıpkı orijinalini koruma bahanesiyle Lascaux Mağarası’nın ziyarete yasaklanması ancak beş metre ötesine aynı mağaranın tıpatıp benzerinin inşa edilmesine

benzemektedir. Bu kopya, orijinalini insanların belleğinden silip atmamış; hem gerçeğini hem kopyasını yapaylaştırmıştır. Simülasyon evreni ve kurmaca yapıtın gerçeği çözüştürmesi de tıpkı buna benzemektedir. “Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır” (Baudrillard, 2020, s.14-15).

Baudrillard’ın simülasyon kuramı; postmodern romanda da gerçeklik ve kurmaca arasında yanılısama oluşturmak, anlamı kayganlaştırmak koşuluyla karşılık bulur. Devasa bir simülasyonda hissi veren modern dizgeler evreni, postmodern yazında gerçeklik ve hayal algısını sarsmıştır. Gerçek görecelidir, sonsuzdur ve akışkandır. Roman sanatı artık gerçekliği yansıtan değil gerçeklikle oynayan bir sanattır.

Gerçeğin belirsizleştiği, klişe kalıplarla üretilip tüketime sunulduğu bir çağın sanatçısı, kendisine de yabancı gelen bu ‘taklit gerçekler’ ortamında, onları yeniden üretmek yerine, rotayı farklı bir estetik doğrultuya kaydirmiştir; salt sanatsal yaratıcılığı, hem biçim hem de içerik/motif düzlemlerinde odağa almış, onunla ‘oynamaktadır’ (Ecevit, 2013, s.49).

Dil oyunları, çifte kodlama, şizofreni, çoklu son ve kaos paradigması ile yazar simüle bir gerçeklik kurmaktadır. Yazar, romanda simülasyon evrenini üstkurmaca aracılığıyla kurar. Postmodern anlatı: “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” (Ecevit, 2018, s.99). Kültürler ve zamanlar arası yolculuklar, düş ve gerçeğin aradılığı, her şeyin bir yanılısama olduğu algısı ve anlamın anlamının değiştiği çok sesli bir senfonidir artık roman.

Metnin içine serpiştirdiği ipuçları, okurda, bu iki mekân arasında daha farklı bir ilişki olduğu kuşkusu uyandırmaktadır. Acaba çağcıl popüler kültürün bir miti durumuna gelen *Matrix* filmindeki gibi her şey bir koltukta oturan kahramanın beyninin içindeki şemanın/’idea’ların, sanal bir dünyada ete kemiğe bürünmesiyle mi oluşmaktadır (Ecevit, 2013, s.72).

Gerçeğin büyüü bir kez bozulmuştur, onun yerini artık özgün ve büyüleyici güce sahip imgeler almıştır. İmgenin büyüü ile kurmacanın kara deliğine düşen okur, yaşamın gerçekliğinin panoptiğinden kaçmayı amaçlar. Çünkü büyüü bir gerçekçiliktir bu. Yazarın

amacı ise kurmaca ile okurda tam da bu aksiyomu yaratmaktır. Kurgu, özgürlüğün edebi hazzını verdiği sürece güçlü ve dönüştürücüdür.

İmgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuştur. Tıpkı bir model olarak benimsedikleri Tanrının ilahi kimliğini yok etmeye çalışan Bizans ikonaları gibi (...) bu yeniden canlandırma olayının önemine ya da göstergenin derin bir anlama sahip olabileceğine, bir göstergenin, bir anlamın yerini alabileceğine ve bir şeylerin bu değiş tokuşun gerçekleşmesini sağladığına tüm kalbi ve iyi niyetiyle inanmaktadır (Baudrillard, 2020, s.19).

Roman gerçekte tamamen kopuk değildir, yazar ondan parçalar alarak belleğinde yeniden gerçeklikler ya da gerçeğimsiler kurar. “Burada bir taklit, suret ya da parodiden değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek, başka bir deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından bahsediyoruz” (Baudrillard, 2020, s.15). Yazarın yaptığı gerçekte başlayıp gerçeği kaybettiren görünüm oyunları yaratmaktır. Gösterge dizgeleri ile gerçeği saptırır ve simülasyon kurmacayı kurar.

Postmodern roman; dil oyunları, çifte kodlama, şizofreni, kaotik mekân ve zaman anlatımıyla tıpkı postmodern bireyin gerçek ve yanılsama arasındaki çizgide asılı kalması gibi okurunu asılı bırakır. “20. yüzyıl edebiyatı, gerçeği doğrudan yansıtmaz; onu farklı bir mercekten geçirerek kırar, ölçütlerini değiştirir, büker, çarpıtır” (Ecevit, 2013, s.43). Kurgunun kendi belirlediği otonom bir gerçeklik söz konusudur. Öngörülemezlik ve çoklu sonluluk ile sürdürülebilir hipergerçek oluşumlar ve görünümler yaratılır.

Çoğu kez itici, ürkütücü, ‘yabancı’, rahatsız edici bir gerçekliktir ortaya çıkan; geleneksel estetiğe alışmış okuru, yeni edebiyata karşı çıkmaya yönlendiren bir gerçeklik (...) Boğumlardan birincisi; insana tümüyle yabancılaşmış bir ‘dış dünya’ ile ona uyum sağlamak için mutasyona uğrayarak özüne yabancılaşan, özellikle teknoloji toplumlarında bir tür ‘cyborg’a dönüşen insanoğludur. İkinci boğum ise, bu son derece grotesk, rahatsız edici gerçeği tüm çıplaklığıyla edebiyat düzlemine taşıyan, onun üstündeki yanılsamayı yok eden ‘yabancılaştırma’ tekniğidir (Ecevit, 2013, s.45).

Yazarın kurduğu dil oyunları ile metin içinde birçok anlatıcı sesi duyulur. Anlatı içinde başka bir anlatının izi sürülerek ve iç içe geçen anlatılar yoluyla kaos paradigması yaratılır. Romanın kurgu düzleminde kaotik bağımsız yapılar/öyküler iç içedir ve genel çerçevede

birbirleriyle etkileşim hâlinindedir. Öykülerin birbiriyle etkileşimini ve katmanlar arasındaki akışı okur kurmalıdır. “Kimi yerde yazarın amacı, kendisinin de anlamakta zorlandığı bu ‘yabancı’ gerçeğin konturlarını biçim aracılığıyla belirsizleştirmek, onu satır arasına itmek, yorumu açık kılmaktır” (Ecevit, 2013, s.44).

Gerçek-kurgu arasındaki kestirilemezlik metaforu ile hem metnin hem yazarın konumu sorunsallaştırılır. Yazar sadece imgeler ve gerçeğimsiler verir, anlamı okur üretmektedir. Bu müphem evrendeki sisin ardında anlam göreceleşir. Bu bağlamda postmodern roman anlamın tüketildiği değil; her okumada farklı bir perspektifin açıldığı, sürekli bir yeniden üretimin gerçekleştiği, hiçbir zaman tamama ermeyen interaktif bir düzlemdir. Roman sanatı postmodernizmde bir kere bilet alınıp kapısından girildikten sonra içinde türlü oyun/caklar barındıran Dinseyland’dır artık. “Disneyland’in sunduğu düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçek adlı kurmacayı ona simetrik bir şekilde yeniden üretmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir” (Baudrillard, 2020, s.29).

Romandaki karakterler de homojen değildir, toplanamazlar; her şey ötekisiyle vardır. Özne-nesne, kendilik ve gölge biçiminde karakterler yanılısamalarını taşır. Romanda karşıtlıkların kaotik bir aradalığı ayartıcı bir etkiye sahiptir. “Metnin kişileri farklı bir ontolojinin insanlarıdır; onların etten kemikten çok, ‘dilden’ oluşmuşlukları vurgulanır; yaşadığımız dünyada değil de kitap sayfalarında var olmaktadır. Postmodern edebiyatın öncülerinden Beckett, onlara, ‘sözcükten adam’ anlamında ‘*homo logos*’ der” (Ecevit, 2018, s.2013).

Yazar, yarattığı kurmaca dünya ve bu dünyanın kurmaca karakterlerine gerçekten sahipmiş gibi yaparak yazını simüle eder. “Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir. Öyleyse ‘-miş’ gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar vermez (...) Simülasyon bu ‘gerçek’ ile ‘sahte’ ve ‘gerçek’ ile ‘düşsel’ arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır” (Baudrillard, 2020, s.15-16).

Yazar, gizlemek ya da “-miş” gibi yapmak yoluyla gerçek ve sahteyi birbirinin içinde eritir ve okuru da kurguyu da karakterleri de birer simülakr yapar. Yazar/karakter/okur, kendi gölgesiyle kendi hayali peşinden koşan *Peter Schlemihl* gibi gerçek ve sahte arasındaki ayrımı kovalar. Karakterler hep bir ağızdan sanki “Bizler birer simülant’ız, birer simülakr, toplumsalın yaydığı içbükey aynalar, bir ışık kaynağından yoksun yansıtıcılar, kökensiz, mesafe bilincinden bihaber bir güç olarak bu taktik simülakrlara ait bir savaş alanında

mücadele etmek durumundayız” (Baudrillard, 2020, s.198) demektedir. Çok hızlı hareket etmesinden ötürü edimsiz, kökensiz, içbükey aynalar gibidir postmodern anlatı karakterleri.

Kadın-erkek, iyi-kötü, güzel-çirkin, yüce-sıradan, soylu-avam, gerçek-sahte ikilikleri gibi zaman da yapıbozuma uğramıştır. Geçmiş ve gelecek yok olmuş; zamanlar arası yolculuk, ileri atlayış, geriye dönüş (flash back) ya da bellek zamanı söz konusudur. Romancı kaygan, geçişimli bir bellek ânında uzam ve zaman değiştirirken; amacı, bilinçaltının önceki deneyimleri ve sonuçlarının şimdiki etkilediğini okura bir kelebek etkisi yaratarak göstermektir. Postmodern kurmaca: “Astrofiziğin ‘paralel evrenler’ kuramını anırtırcasına mekânlar arasında gidip gelen insanların yer aldığı; kimi yerde kuantum fiziğinin belirsizlik ögesini çağrıştıran akıl almaz öngörülerin sergilendiği, aşkın/kozmetik çözümlere açık, farklı ontolojide bir evreni anlatır” (Ecevit, 2013, s.68).

Öykülere ait tüm veriler kesinlikle bir simülasyon evrenine ait olup hiçbir şeyin kökeni belli değildir. Her şey içkindir. Geçmiş ya da gelecek yoktur (...) tüm veriler (coordonnees) boşlukta yüzmektedirler. Bu, mevcut bir gerçek evrene paralel olarak yaratılmış (...) hem gerçek hem de gerçekdışı bir evrendir (Baudrillard, 2020, s.168).

Simüle, gerçekten ayrışik değil gerçeğimsilerle süreklilikle bir yer değiştirme yani hipergerçekliktir. Modern Çağ’ın hızla dönüşen meta dünyası gibi anlatılar da okura artık tatmin etmeyen gerçek yerine haz veren düşselde kendini gerçekleştirmeyi vadeder. Gerçeğin içinde eylemlenemeyen deneyimler yazarın kurmaca evreninde, anlatının simülatif yapısında özgürleşmektedir. Bu bağlamda; öykü/roman kişisi veya onların belirgin nesnelere (imgelerinde) hatta uzam ve zamanda (yazar-okur, yazar-karakter, okur-karakter, karakter-nesne düzleminde) bir özdeşleşim açığa çıkar. Yazının fiktif dünyası; öznenin nesnelere kurduğu bağlaşım, metanın ontolojisi, nesneyle yer değiştirme ve bu yer değiştirme sırasında açığa çıkan arzu, yüzleşme ve kendilik tasarımına kapı aralar. Bu; metnin kurgulanış evresinde seçilen nesnelere, görünümüne, renklerine, biçimlerine, fiziksel portrelerin tesadüfi değil bilinçle yaratıldığını, iletinin imgeler üzerinden tasarlandığını gösterir. “Dışsal özne yani okur, edebi olanın içerisine girerek simülatif bir şekilde önceden her şeyi gözlemler ve deneyimleyerek sonuçlarını görebilir” (Dilber, 2018, s.184).

Kadir Can Dilber (2018) To Take Out the Man in The White Coat From Gogol’s Coat - Object’s Subject Simulacra- (Gogol’ün ‘Paltosundan ‘Beyaz Mantolu Adam’ı Çıkarabilmek - Nesne’nin Özne Simülakra’sı-) adlı çalışmasında; gerçekten kaçarak gerçeğimsiler düzlemi yaratan anlatı formlarında yazarın (nesnelere, şeylere ve karakterlere üzerinden) kurduğu

simülakr'lardan bahsetmektedir. Bir metindeki simülakrlar/monadların başka metinlere - bazen form deęiřtirerek bazen geliřtirilerek- saçıldığını söyler. Dilber'in Gogol'ün Palto öyküsü üzerinden açıldıđı simülatif anlatı formuna TO ve KLGA düzleminden bakılırsa Hikmet'in gecekondusu ve Yambo'nun tavan arası mekânı; kayganlığıyla okuru da içine çeken, kurmaca/simüle boyuta açılan deliktir. TO'da Atay'ın simülatif düzleminde gecekondusu mekânı bir monad ve Hikmet'in kendisi bir simülasyondur. Varoluřçuluğun yansımalarının gözlendiđi metinlerde mekân -ev, tavan arası, orman, yol, mağara, kale, ayna vb.- genellikle dönüşümün gerçekleşeceđi bilinç mekânları yani monadlardır. Kimi zaman bir tavan arası kimi zaman ise bir gecekondusu olabilen bu monadlar Eco'nun KLGA'sı ve Atay'ın TO'da simülatif evreni için gereklidir.

TO'da Hikmet ve Albay, bir paltonun gölgesi gibi sıkça yer deęiřtirir. Hikmet'in gölgesi konumundaki Albay ile olan paradoksu, psişenin pek çok metne gölgesi vuran ben ve öteki savaşının bir monadıdır. Diđer metinlerden yansıyan efendi-köle diyalekti Hikmet ve Albay'da kovalanır. "İki Hikmet çok iyi bir buluş, diye düşündü. Başka ne olmuştu? İki Hikmet çok sembolik (...) bir Hikmet rüyaları düşünürken, öteki de yaşantıların sorumluluđunu üstüne almalı" (Atay, 2020, s.313).

Ođuz Atay sadece Albay'ı deđil roman karakterlerinin hepsini kendi nesnesi yapmaktadır. Anlatıcı ise kendi simülasyonunu Hüsamettin Albay'da yaratır. Ancak yarattığı nesne bedenini ele geçiren bir iktidar hazzına dönüřtüđünde, simülatif parçaların toplamından oluşan bir varlık olarak kendini hiçliđe/düşüşe bırakır. Nesne ve öznenin birbirinin yerine geçme savaşı taraflardan birinin düşüşüyle gerçekleşmektedir. Anlatıda akla getirilmeyen bir öncül de Albayın Hikmet'i itmesi olasılığıdır. Belki de nesnenin onu ortadan kaldırma ihtimali okurun imgelemine bırakılmıştır. Sonuç olarak ölümü normal olmayan ve normalize bir intihar süsü verilen Hikmet, anlatı boyunca ne kadar gölgesi üzerine kapansa da kendi yarattığı nesnelere tarafından ele geçirilmiştir.

Kendi simülasyonlarını yaratmaya başlayan nesne, özne olanı etrafında pervane ederek iktidar gücünü kendi çarkına takar ve daha fazla dönmesi için ona istediđi her şeyi vermeyi amaçlar. Özne ilk anlamıyla burada ortadan kalkar ve geldiđi yere yani hiçliđe geri döner (...) bir nevi cansız mankenler yaratımıdır ve artık özne nesnenin kovuđuna yerleşmektedir. Bu dondurulmuş yaşam içinde, zamanın ve mekânın ne önemi vardır? (...) Ölümü normal deđildir ancak normal süsü verilir; çünkü onu alt eden bir hastalıktır (...) Bedenini ele geçiren nesne, kendini iktidarın hazzını yaşarken

geride bıraktığı özne, davası bir hiçlik olan simülatif parçaların bir araya getirdiği bir varlık olarak silinir gider (Dilber, 2018).

Bu simüle düşünüş ve ölüm, ontolojik bir kavram olarak başka metinlerde yeniden ve yeniden görülecek bir monaddır. Hikmet; Camus'nün yabancısını, Kafka'nın Gregor Samsa'sını, Don Kişot'u, Ulysses'i, Hamlet'i, Marat Sade'i yansıtan bir monaddır aynı zamanda. Her ne kadar toplumsalı temsil eden bir simülakr gibi görünse de bu oyunu oynuyormuş gibi yapan uyanmış bir kendilik bilincidir.

Nesnelerin ele geçirdiği ve simülasyon olarak kurulan dünyayı yerle bir etmek için Alice'in yaptığı gibi başkaldırmak, Don Kişot gibi sataşmak, Gogol'ün paltosunu sıyırıp tüm evrene fırlatmak, Atay'ın Beyaz Mantolu Adam'ı gibi bir illüzyon yaratmak, Peter Schlemihl olarak gölgelerin gücü adına diyebilmek, kısacası sonlu gerçeklikte sonsuz monadlar yaratarak simülatif döngüye karşı devrimi başlatmak gerekir (Dilber, 2018, s.186).

Düşüş/ölümle amaç, taraflardan birinin savaşı kazanması değil hem özne hem nesne olarak kendini pratiğe döken kendiliğin yıkımı ya da sonsuz bir kavram biçiminde kendini gerçekleştirmesidir. Hikmet simülakr görünümlü nesne üreticisidir ve kazanmak ya da kaybetmekten ziyade simülasyon evrenine bir başkaldırı temsilidir.

“Onlara bir şey vermeyeceğim albayım. Onlara örnek olacağım. Birer deneme tavşanı olmaktan kurtulmaları gerekiyor artık. Dünya artık ikiye ayrılmalı. Yeter derecede bir arada yaşandı. Descartes'in kurallarına göre yaşamak isteyenler ayıklanmalı artık. Bu düzmece oyun sona ermeli. Kendi benliğimizi bulmalıyız” (Atay, 2020, s.352).

TO'da artık eser, kurmaca ve gerçeğin içinde çözülmüştür. Rüya evreni, gerçek ve kurgusal evren arasında kaygan bir zemine oturtulan metin adaları; Baudrillard'ın simülakr'larını andıran bir biçime dönüşür. Gerçek ve sahte artık önemini yitirmiştir. Anlatıda önemli olan, gerçekliğin yeni görünümüdür. Okur ve karakter, yanılısamadan haz duyarak ilerlemelidir.

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 görünümleri üzerinde konuşulabilirdi (Atay, 2020, s.296).

Hikmet, oyunların her birini varoluş çevresinde irdelemiş ve kurmaca evreninin kahramanlarını birer varlıkkavram olarak üretmiştir. “Oğuz Atay, öyküleri ve karakterleri ile de kendi evrenini yarattığı gibi ‘aura’sını da oluşturmayı bilir (...) Atay, kavramlar ya da özne üzerinden simülasyon dünyasında estetik olanı yakalamayı başarır” (Dilber, 2018).

(...) 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 (...) Belki bu satırların yazarından ve onun kafasını sürekli işgal eden senden başka gerçek bir varlık yoktur ortada. (...) Bilmem bu sözlerimle senin istediğin soyutluğa (sen abstractness dersin belki buna) ulaşabiliyor muyum ey tanrısal yaratık (Atay, 2020, s.326-329).

Oğuz Atay’ın metninde gerçeklik, büyülü ve simüle bir gerçekliktir. Onda tüm kavramlar dönüştürüm estetiğiyle işlenir. Kurmacayı simüle ederken nesnelere, varlıkları, karakterleri hatta kendi simülakrasını yapmaktadır.

Belki de dönel bir yüzeyin, eksenini etrafındaki hareketi sırasında çeşitli ışık kaynaklarından beslenmesi olayında görüldüğü gibi benim bir an süren ışıltımın yansımalarını artık ilginç bulmuyorsun; görüntümün gerçekliğine inanmıyorsun. (...) Düşünmek ve yansımak anlamlarını birlikte ifade eden ‘reflection’ kelimesini kullanmak isterdim burada (...) Düşünce ve eylemlerin her an sonsuz değişik görünümlere bürünebileceğini bilen bir insan olarak, senden kararlı bir düşünceye benzeyen yansımaları nasıl bekleyebilirim (Atay, 2020, s.326-329).

Atay, Hikmet üzerinden yarattığı kurmacanın öncüllerini de vermektedir. Bilge’ye seslenirken tüm bu söylemlerin mitsel bir efsane, düşsel bir duyuş ya da birer yanılsama olabileceğini dile getirir. Hidayet, Hüsamettin, Nurhayat ve Bilge; Hikmet’in birer yansımasıdır. Ben/ol’ması için gölgelerine ihtiyaç duyan Hikmet, gerçek ve yanılsama arasındaki ayna metaforunu andıran metin boşluğunda simülakralar üretir.

Umberto Eco'nun KLGGA eserinde ise Yambo simüle evrene adımı çocukluğunun geçtiği evin tavan arasına girerek atar. Özne arayışında sis metaforuyla kurmaca düzlemi; koma, ölüm, rüya ya da hayal olasılıklarını simüle eder. Tüm olasılıkları yaşayan Yambo'nun kendilik arayışında nesnesi bazen bir kitap, köpek testisi, kaka ya da madeleine kokusunda belirir. Yambo özü arayan ve yeniden tasarlamaya çalışan simüle bir karakter olarak Arthur Gordon Pym'in, İsmail'in, Gregor Samsa'nın, Robinson Crusoe'un, Pippino'nun, Sylvie'nin, Proust'un monadıdır. Onun ana ereği/nesnesi ise *gizemli alev*dir. Belleğiyle birlikte kendini de yitiren özne; ona gizemli alevi duyumsatacak her türlü öykü, anı, koku, görüntü ya da nesneyle sürekli bir devinimle yer değiştirir. Kendi kendinin yeniden tasarısını yapmaya çalışan karakter, yitirdiği benliğin gizemli alevini ararken kendini kitap karakterleriyle özdeşleştirip imgelerle yer değiştirir. Yambo, Jose Saramago'nun *Bilinmeyen Ada'nın Öyküsü*'ne gönderme yaparak özne arayışının hep bir keşfedilmemiş ada olduğunu düşünmektedir.

Elle tutulamayana olan inancım pişmanlık parantezini kapamama izin veriyor. Tedbirli genç hayatı bana ödül olarak güneş gibi güzel, ay gibi solgun bir güzellik vaat etmişti. Ama saf olmayan tek bir düşünce bile onu elimden alabilir. Oysa Keşfedilmemiş Ada orada kalıyor, ulaşılmaz olduğu için de hep benim olacak (Eco, 2016, s.394-395).

KLGA'nın çoklu yapısı metin adalarıyla örülüyken öznenin de bu metinlerarası evrende keşfedilmeyen adayı araması epey zorlaşır. Hep bir keşfedilmemiş ada umarak anların yolculuğuna çıktığında Yambo kendi serüvenini başka anlatı ve anlatı kişilerine benzetir. "Tıpkı nesnenin tanıdık hale gelip eski yerini kaybetmesi gibidir. Keşfedilmemiş bir ada artık bulduysa o halde keşfedilmemiş olma özelliğini yitirir ve diğerleri gibi olur (...) Bu bir nevi kaybolmayı da ifade eder" (Dilber, 2018, s.176). En sonunda gizemli alevi bulduğunu anladığı noktada ise beyaz bir illüzyonu andıran baştan beri kurtulamadığı sütümsü sisin içerisinde hiçliğe adım atar. Özne sisin arkasında yok oluşa adım attığında simülasyonun gizemli alev nesnesi de önemini yitirir.

"Özne farkına varıp 'ben bunu bir yerde okumuştum' dediği anda Baudrillard'ın ısrarla üzerinde durduğu gibi zaman akıp geçmiş oluyor, insan ortadan kaybolup gidiyor. (...) Karşımızda hiçliğin içerisinde doğup nesnelere sisteminde kendi kendiliğinde yiten beyaz bir illüzyon kalır" (Dilber, 2018).

Eco, Atay'da olduđu gibi özneyi yok oluş fenomeni ardında sonsuz döngüye iter. Koma, ölüm, rüya, anlatı öncüllerinden hangisini deneyimlediđi muđlak biçimde sise gömülür. Yambo'nun yaşamı aslında kitaplara atıflar yapan ve okumanın ötesinde yaşamaya başladığı anlatıların birinden diđerine uçan bir özü barındırır. Evet, aslında kaza belki de hiç yaşanmamış Yambo okuduđu kitapların etkisiyle bir gün kendi anlatısını simüle etmeye karar vermiştir ve tüm roman bu anlatının tasarısı evresidir: “Bir alıntı yaptım. Ya diđer alıntılar (...) aynı, bitmek bilmez rüyanın ürünlerinden başka bir şey deđilse? (...) eđer benim dışımda bir şey varsa, bu, şimdi ve geçmişte kim bilir nelerin yaşandıđı paralel bir evrendir” (Eco, 2016, s.406).

KLGA ve TO örneklemeden yola çıkarak; postmodern anlatılar bilhassa üstkurmaca ve metinlerarasılık aracılıđıyla simülatif ve fiktif bir kozmos yaratmaktadır denilebilir. Modernizmle her türlü kavramı çözüştürüp tüketen özne; içbükey aynaları andıran karakter ve kurmacalar yoluyla kendini yeniden ve yeniden yaşamayı, olamadığını gerçekleştirmeyi ve başka olasılıklarını deneyimler. Bu yoluyla artık çağ kadar hipergerçek bir anlatı formundan bahsetmek yerinde olacaktır.

Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bir ölüm daha doğrusu ölmenin imkansızlaştığı bir ‘ölür ölmez dirilme’ sistemine özgü (...) her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun bırakılmış, kendi kendini aynı yörünge çevresinde dolanan modeller aracılıđıyla yineleyen ve farklılık simülasyonu üretmekten başka bir şey yapmayan bir hipergerçekten söz edebiliriz (Baudrillard, 2020, s.15).

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

3.1. Umberto Eco' nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi (La Misteriosa Fiamma della Regina Loana)* Adlı Romanı ile Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* Adlı Romanının Postmodern Bağlamda Karşılaştırılması

İtalyan yazar Umberto Eco, *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı romanında geçirdiği bir kaza sonucu hafızasını kaybeden karakteri Yambo'nun kaybolan belleğinin sisleri arasında okuru gezintiye çıkarmaktadır. Eco'nun ana karakteri; silinen geçmişin kalıtları arasında yalnızca kitaplar, metinler, şarkılar ve şiirlerin kaldığı kâğıttan hafızasıyla sis perdesinin arasında dolaşır. Roman dokusu; Yambo'nun bellek katmanları ve metinlerden oluşan kâğıttan hafızasının sayfa/söylem parçalarıyla aralanmasından oluşmaktadır. Eco'nun metinlerarasılığı yoğun bir şekilde metnine yerleştirdiği roman, karakterin okuduğu metinlerin kurmaca dünyasına dalarak kendi dünyasını unutmaması ve kurmaca dünyada kendi yaşamının anlıklarını bulma çabasını işlemektedir. Yazarın metinlerarasılık yöntemiyle sunduğu yazarlar, kitaplar, karakterler ve şiir parçaları, karakterin belleğini özgür kılan boşluktaki imgelere ve birer bellek momentine dönüşür. Metinlerarasılık, Eco'nun romanında konsantre bir biçimde örülüdür. Eco'ya göre örnek yazar, okurun bilincini aktive edecek göstergeler ileterek onu yanında ister. Örnek bir okur ise yazarın gönderdiği bu metinsel bağıntıları yakalamaya hazır olmalı ve yazarın talimatlarına uymalıdır.

örnek yazarın, tıpkı yaradılışın Tanrısı gibi, kendi kusursuzluğu içinde, eserin içinde, arkasında ya da ötesinde kalıp dışıyla tırnağıyla uğraşmaya dalmış olduğunu düşündürüyor (...) örnek yazar (...) konuşan, bizi yanında isteyen bir sestir ve bu ses anlatsal strateji olarak, her adımda bize iletilen ve örnek okur olmaya karar verdiğimizde, uymamız gereken bir talimatlar bütünü olarak kendini gösterir (Eco, 2019, s.29).

Yazar, Yambo'nun sislerin ardındaki gizemli alevi yakalaması için ona metinsel evrenin imgelerini sunar. Eco, karakterin bu bilinçaltı kazısını verirken; metinlerarasılık, üstkurmaca, leitmotiv, ironi, parodi, pastiş, bilinç akışı gibi anlatı tekniklerinden faydalanmıştır.

KLGA'da olduğu gibi diğer bir inceleme metni Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* adlı romanında da postmodern biçemin metinsel diyalog ve üstkurmaca unsurlarından yararlanılmaktadır. Atay'ın başkarakteri Hikmet tıpkı Yambo gibi muğlak bir bilinçaltı evrenine adım atarken yazar onun serüvenine dip dalgalar hâlinde ivme kazandıracak ironi,

parodi, pastiş ve bilinç akışı tekniklerinden yararlanır. Bunun yanı sıra Atay, üstkurmaca ardılında oyunun tasarısı ile oyun oynamaktadır.

Çağcıl Türk edebiyatında üstkurmancanın ilk uygulayıcısı Oğuz Atay'dır. Atay, art arda yayımlanan romanlarıyla yetmişli yıllarda Türk edebiyatında dönüm noktası olmuştur. (...) Türk edebiyatında ilklerin yazarıdır; modernist bağlamdaki ilk *biçimci*, romantizm düzleminde soluk alan ilk *bireycidir*. Türk edebiyatında ilk *metafiksiyonalisttir* o. (...) edebiyatımızdaki ilk postmodernist özellikler yine onun metinlerinde görülür. Yüzyılın ikinci yarısındaki edebiyatın ana estetik eğilimi olduğunu düşündüğümüz üstkurmaca, tüm kullanım teknikleriyle yer alır Atay'ın romanlarında (Ecevit, 2018, s.100-127).

Atay, romanında gerek başka metinlerden gerek kendi yapıtları arasındaki geçişimlerden yararlanır. "Tutunamayanlar"ın ana kişilerinin isimleri olan Selim, Turgut ve Süleyman'ı bu romanında da kullanır Atay. Onun yapıtlarındaki ana kişilerin tümü, birbirinin devamı görünümündedir" (Ecevit, 2018, s.116).

Eco'nun yapıtında olduğu gibi Atay'ın metni de metinler arası diyalog, üstkurmaca, leitmotiv, ironi, parodi, pastiş ve bilinç akışı teknikleriyle örülüdür. "Başat katmanlarından biri Hikmet'in yazarlık öyküsünü içeren 'Tehlikeli Oyunlar'da, içinde metinlerden oluşan bir dil-yazı doğasında yaşanan, yaşamın yazmakla özdeş kılındığı, roman kişilerinin yazma sorunlarını tartıştığı ve okurun metnin bir parçası yapılmak istendiği üstkurmaca bir romandır" (Ecevit, 2018, s.127). Umberto Eco'nun romanında kullandığı metinlerarasılık, Oğuz Atay'ın romanında üstkurmaca ve oyunla harmanlanarak kurguya sinmiştir. Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanında ana karakter, bilinç ve bellek boşluğunda kendi varoluşunu sorgularken; Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanının ana karakteri Hikmet, sosyolojik bir ötekileşmenin kıyısında öz-benine yabancılaşarak varoluşunu irdeler. "Yaşama ve yazma edimlerinin eşzamanlılığı üzerine kurulmuş olan bu metin, Türk romanındaki en geniş kapsamlı ilk üstkurmaca örneklerinden biridir" (Ecevit, 2018, s.101).

Her iki ulusun yazarı da anlatılarında karakter üzerinden ötekileşme, yabancılaşma ve ontolojik sorgulamayı; postmodern biçem ve metinlerarası diyalog, pastiş, parodi, ironi, leitmotiv ve bilinç akışı teknikleriyle işlemektedir. Bu noktada iki ulusun yazarının eserleri benzerlik, farklılık ya da etkileşim bağlamında bu bölümde irdelenecektir.

3.1.1. Eco ve Atay'ın Konuşan Metinleri: Metinlerarasılık

Kitaplar her zaman başka kitaplardan söz ederler ve her öykü daha önce anlatılmış bir öyküyü anlatır.

Umberto Eco

“Beni hemen anlamalısın çünkü ben kitap değilim. Çünkü ben öldükten sonra kimse beni okuyamaz. Yaşarken anlaşılmaya mecburum.”

Oğuz Atay

Metinlerarasılık (intertextuality) yazarın anlatıda yaratmak istediği kurmaca dünyanın gerekli bir dokusu ve postmodern biçemin önemli bir unsurudur. Üstkurmacanın bir çeşitlemesi kabul edilen metinlerarasılıkta, metinler öykü içinde öykülere gebedir. Edebiyatın kendi içine yöneldiği bu *new-age* metinlerde öyküler iç içe geçişimli bir yapıdadır. Kimi kez çarpıtılmış metin parodileri ya da şiir/öykü/tiyatro/mektup/söylem gibi parça yazınlar aracılığıyla yazar, metninin kurmaca olduğunu vurgulamaktadır. Üstkurmaca anlatının yazarı, kendi öyküleri arasında geçişlilik kurarken aynı zamanda başka yazarların metin ya da söylemlerini de romanına oyun aracı yapabilmektedir. Geçmiş zamanın öykülerine yapılan yolculuklarla yazın ustası kendi metnine malzeme yaratır. Alımladığı söylem parçalarını oyun aracı yapmakta ve onlardan yola çıkarak yeni metinler üretmektedir. Gerçekliğin kayganlaştığı yüzyılda sanatçı, yabancılaştığı somut dünyayı yansıtmayı bırakarak metinlerin dünyasından röprodüksiyon ve kurmaca bir gerçeklik yaratır.

Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar*'ı daha çok roman kişileri tarafından yazılan, büyük çerçevenin içindeki minimal öykü çerçevelerinin dokunmasıyla oluşan bir kurgu düzlemine sahiptir. Farklı edebiyat ürünlerinin gölgeliğinde roman düzlemi kurmaca bir gerçekliği yansıtır. “Tehlikeli Oyunlar’daki çoğu roman kişisi, metnin içindeki ada öykülerin oluşumuna katkıda bulunur. En çok da ana kişi Hikmet, Hüsamettin Bey’in desteği altında yapar bunu” (Ecevit, 2018, s.111). Farklı metinlerin pastişlendiği, parodilendiği ya da yeniden biçimlendiği *Tehlikeli Oyunlar*’da Atay; bu metin ve söylem parçalarını kullanarak yeni bir anlatı düzlemi yaratır. Hikmet, yaşadığı gecekondu Albay Hüsamettin Tambay’la beraber düşsellik/kurgusal düzleminde oyunlar/piyesler yazmaktadır. Romanın III. Bölümündeki “*Yalnızlığın Oyuncakları*” adlı bölümde ikinci bir kurgusal düzlem yaratılarak yazma ediminin serüveniyle yeni bir öykü katmanı tasarlanır. Hikmet ve Albay yeni bir oyun tasarlayarak yazınsal evrenin derin yapısını tartışmaktadır. Atay, Tolstoy’un *Savaş ve Barış* (1869) romanında geçen Austerlitz Savaşı’nı metinlerarası ilmeğin dokusundan yararlanarak

Hikmet ve Albaya yeniden yazdırır. “Ne fransız, ne alman, hatta ne de ingilizin cesaret edemeyeceği mezalimi yapıyorum. Ben de Austerlitz’e gitmek istiyorum gönüllü olarak, albayım; serseri bir kurşunla ben de vurulmak istiyorum” (Atay, 2020, s.277).

Bu röprodüksiyon, Albay ile Hikmet’in yazma edimini ve yazın sorunsallarını tartıştığı interaktif düzlemde tasarlanır. Tolstoy’un *Savaş ve Barış (Voyna i Mir)* (1867) eserindeki Piyer, Andre, Nikola, Nataşa, Sonya, Mari, Elen, Liza, Denisof ve Dolohov karakterlerine paralel biçimde; Hikmet ve Albay’ın piyesinde Heine, Hroboviç, Mills, Monika, Schlick, Fritz ve Tarihin Sesi yer alır. Burada Atay’ın Heine ve Hroboviç isimlerini seçmesi tesadüfi değildir. Hikmet ve Hüsamet’in baş harfleriyle oluşturulmuş isimlerden Hroboviç Hüsamet’in Albayı, Heine ise Hikmet’i temsil etmektedir. Atay bu piyes yoluyla kendi biçem denemesinin de başarılı olup olmayacağı endişesini aktarır.

“HEİNE (kendi kendine): Bu savaşı kazanmalıyız. Fakat içimden bir ses, yenilgiyi haber veriyor sanki. (...) HROBOVİÇ: Savaşı, kendi yenilgilerinle karıştırıyorsun galiba. Sahte bir kahkaha atar.” (Atay, 2020, s.265).

Savaş ve Barış’ta anlatılan tarihsel kurgu, Atay’ın alıntılacağı ve kendi metninde yeniden yarattığı bir Austerlitz Savaşı’na dönüşür. Tolstoy’un *Savaş ve Barış* romanında Napolyon başta olmak üzere pek çok tarihi kişi ve olaylara değinilmesine benzer biçimde, TO’da İngiliz Albay Mills ile tarihsel motife anıştırma yapılarak gerçeğin dokusu kurmaca dünyada yeniden şekillenir. Austerlitz Savaşı tarihte; Napolyon Bonapart’ın zaferi ile sonuçlanan, Napolyon Savaşları’nın ilk muharebesidir. Savaşta başta geri çekilme, sonrasında ise düşmana yapılan ani hamleden oluşan Austerlitz taktiği, modern savaşın en iyi taktiği şeklinde anılmaktadır. Oğuz Atay da romanında ada metin düzleminde bu savaşı alıntılayarak üstkurmaca ve metinlerarasılık düzleminde bir hamle yapmıştır. “Hikmet, ‘Acele etmeyin albayım,’ dedi. ‘Austerlitz’i kazanırsak sizi general yapacağım. Kazanacak mıyız dersiniz?’” (Atay, 2020, s.267). Atay, Tolstoy’un *Savaş ve Barış*’ını referans metin olarak metinlerarasılık düzleminde romanına yerleştirmekle kalmaz; aynı zamanda bu parodi/pastiş düzleminde yeniden tasarladığı bu öykünün içinde mektup parçalarına yer verir. Metinlerarasılığın parça yazın unsuruna bağlı olarak Heine’in General Schlick’in karısı barones Monika ile olan ilişkisi mektup düzleminde anlatılır.

TO’ın kurgusal düzleminde Dostoyevski’nin *Yeraltından Notlar* (1864), *Ecinniler* (1871) ve Kafka’nın *Dönüşüm* (1915) metinlerine de göndermeler yer alır. Hikmet; tıpkı Yeraltı Adam ve Gregor Samsa gibi ötekileştirilmiş, topluma yabancı, bilinçli ancak toplumsal meseleleri ve varoluşun ardındaki irdelemeleriyle psişik açmazlar yaşayan bir

karakterdir. Hikmet'in bilinç katmanlarında Dostoyevski'nin ve Kafka'nın karakterleri dolanır durur.

Derler ki hamam böceği, evli çiftler mutlu uykularındayken, yatak odalarının perdelerinde gezermiş. Aslında bütün cadılar, hamam böceği kadar küçük yaratıklarımız. Bütün ecinni tayfası ve ecinni kaptanı, hamamböcekleri ve mutluevlilerinyuvalarınıyıkıcı cadılar, biz uyurken yeraltı faaliyetinde bulunurlarmış. Herkeslerin kulaklarına fısıldarlarmış: Senisevmiyorsevseydi sen kitap okurken sırtını çevirip uyumazdı; senisevmiyorsevseydi sen o filmi anlatırken, ceketinin dışına çıkan gömlek yakasını düzeltmezdi (Atay, 2020, s.92).

TO, dünya edebiyatından metinlerin izlek ya da karakter bağlamında dönüştürüldüğü, pastişlendiği ya da parodilendiği bir düzleme sahiptir. Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* (1949) ve John Steinbeck'in *Fareler ve İnsanlar* (1937) oyunundaki ekonomik ve sosyal açmazların nevrozunda, yaşamını idame ettirmek için kendi kişiliğinden ödün veren yalnız ve güçsüz karakterlerin trajedisi, TO'da örtük bir metinlerarasılıkla işlenir. Atay, Hikmet üzerinden göndermeyi duyururken Albayın söylemleri ise bunun okur tarafından anlaşılmaması gayretini gösterir. TO, yazma evresinde yazarın iç sesiyle yaptığı münakaşaları andırmaktadır. “Satıcının Ölümü Farelerle İnsanlar Kurtlarla Kuzular falan filan, evlerin kesitleri görünüyordu, rüzgâr ve sert açılan kapılar bulutlu perdeyi sallıyordu, oyuncular böyle şeylerin farkında olmamalı oğlum Hidayet” (Atay, 2020, s.49).

Romanda bir diğer metinlerarasılığın parça yazın unsuru; romanın II. Bölümünde Hikmet'in komşusu Nurhayat Hanım'ın askerdeki oğluna annesinin ağzından yazdığı mektup kesitlerinde görülür. Hikmet gençliğini temsil eden Hidayet'e geçmiş ve şimdi aradalığını anlatmakta, kendi gibi piyes yazmayı isteyen Hidayet'e akıl vermektedir: “Oğlum Hidayet. Biz burada gerçek, hayal ve anılarla birlikte gayet sıkışık bir vaziyetlerde bulunuyoruz. Üst katta Hüsamettin Bey albayım, alt katta bildiğin gibi Nurhayat valideniz... bu satırların naçiz muharriri bendeniz de her zamanki gibi gene ortada kalmaktayım” (Atay, 2020, s.44).

Mektup, piyes, roman çevirisi gibi metin adalarının dönüştürümü üstkurmaca ile harmanlanır. Metinsel türler arasılığın başka bir katmanında, Rüstem Bey ve kâtibesinin arkaik bir Batı romanı çevirisi yer almaktadır. Çeviri romanın kahramanları ve Hikmet'in de devreye girmesiyle tüm düzlemler birbiriyle sarmallanır. Çeviri yapmakta olan mütercim Rüstem Bey kâtibesine “*Yazıyor musunuz hayatım?*” dediğinde, o anda mektup yazmakta olan Hikmet kâtibeyle bir ağızdan “*Yazıyoruz.*” diye bağırır.

Roman çevirisi, Hikmet'in Hidayet, Sevgi ve Bilge'ye olan mektupları, Sevgi'nin günlüğünden parçalar, Albayla yazdığı piyes ve piyesin içerisindeki mektup, mütercim ve katibeyle olan roman tercümesi, divan şiiri, tasarlanan ansiklopediden kesitler, gazete ilanı, Selim Bey'in öyküsü ve anıştırmalar yoluyla metinler ve türler arasılık ilmek ilmek dokunur. Hikmet tarafından ana kurmaca tasarısı ise bir ansiklopedinin yazılış evresine benzetilir: "Büyük bir ansiklopedi olmalı: Yüzlerce ciltlik bir eser, uçsuz bucaksız bir kitap dizisi (...) Bu eser, çok büyük bir boşluğu dolduracak, hayat kadar önemli bir boşluğu" (Atay, 2020, s.324-325).

TO'nun "Ülkemiz" bölümünde Hikmet, Bakkal Rıza'nın oğlu Salim'in ülkeyi tanıtan bir yazı yazılması ödevine yardımcı olmaktadır. Salim'e yazdırdığı tanıtım yazısı aracılığıyla Atay, ülke hakkındaki düşüncelerini aktarır. Romanda parça metin ve türler arasılığın görüldüğü bir bölüm de yakın dostları olan Selim Bey'in Sevgi ve annesine gençliğinde yazmış olduğu "MA PETİTE PRINCESSE" başlıklı öyküsünü okumasıdır. Osmanlıca şiir parodilerinin de sıklıkla kullanıldığı romanda, geçişimlilikle çokkatmanlı ve çoğulcu bir yapı inşa edilir. "Atay'ın biçim düzleminde oluşturduğu farklı bir hibrid/melez tonlama da kültürlerarası boyutta ortaya çıkar" (Ecevit, 2017, s357).

Roman boyunca metinlerarasılık, kurgusal yazar Mütercim Arif'e göndermelerde bulunularak kurgusal düzlemde de işlenir. Atay, yazınında metinlerarasılığı kurgusal karakterler ve kurgusal metinlere de uygulamaktadır. "Sermet Bey, 'Bu Yahuda İskariyot hakkında Mütercim Arif'te bir bölüm vardır; bilmem okudunuz mu?' diye sordu Hikmet'e. 'Hayır,' dedi Hikmet ve hemen albayına seslendi: 'Albayım! Mütercim Arif getirilsin!'" (Atay, 2020, s.438).

Mütercim Arif, Hikmet ve Hüsamet'in Albay için aşkın bir mühimlik kriteridir. TO'nun *Son Akşam Yemeği* bölümünde "Kim bu Mütercim Arif?" sorusuna karşılık mühim bir kimliği olduğunu albay şu şekilde anlatır:

Hakikaten yorulmak bilmez bir karıncaydı. Bütün hayatı boyunca yuvasına kelimeleri bir hamal gibi taşıdı durdu (...) 'Fransız Ansiklopedistlerine Reddiye', 'Devleti Mutlak Nazariyesine Reddiye', 'Esareti Medeniyyeye Reddiye' gibi kitapları ile edebî faaliyetine red ile başlayan Arif Efendi, bu âsârı müteakip bir müddet kitab telif edememiş. (...) 'Edebî Alemimize Meçhul Olan Beşer' ve 'Memleket Ehalisinin Kıymeti İptidaiyesi' isimli kitapları ile 'Hayatı Hakikiyeden İbret Alalım Beyler' isimli risalesi bu arada zikr olunabilir (Atay, 2020, s.439-440).

Atay'ın romanda kurgusal bir tarihsel kişilik olarak verdiği Mütercim Arif ve eserlerinin adları, hem Atay'ın düşünce yapısını hem de 19. yüzyıl şairi Mütercim Asım Efendi'yi çağrıştırmaktadır. Bu gönderme ince bir parodi içerir. “Arif Efendi bu tahsili muazzamaya ilave olarak da, Medresetülâsârilmıyeyitedkikibeşeriyeyiosmanî’ ye de kaydolunarak bu irfan ocağında dahi bir müddet tedkik ve tettebbuda bulunmuş idi” (Atay, 2020, s.439). Atay metinlerarasılığı, dil oyunları ve parodileme aracılığıyla metnine dokurken burada divan edebiyatı ve onun geleneğine eleştirel bir gülünçlük katar. TO’da Osmanlıca söylenmiş ağdalı söylemlerle gülünç eleştiriye giden Atay, *Günlük*’ünde aynı eleştiriye hem biçimsel hem de olgusal olarak yapmaktadır. “Devlet her türlü eleştiriye kapalıdır. Divan şiiri her türlü eleştiriye kapalıdır. Düşünce her türlü eleştiriye kapalıdır; felsefe yoktur” (Atay, 2005, s.92).

Romanın kurgu düzlemlerinde edimsiz ancak varlığını kapı ardından izlercesine hissettiren Mütercim Arif, felsefi bir paradoks olarak Hikmet ve Albay için parametrik kişidir. Hikmet’in Albaya Mütercim Arif kısmını anlattırdıktan sonra bir olay örnekleme vermesi dikkat çekicidir. Albay, Nazmi ve Dumrul; Mütercim Arif’in sanatsal yaşamını konuştuğundan sonra aşağı indiklerinde bir tartışmaya şahit olurlar. Aşağıdakiler bir adamın kaçıışı ve kalabalık insan topluluğunun onu yakalamaya çalıştığına dair bir olayı sorgulamaktadır.

Adam, bir duvara doğru koşuyordu. Sonunda muhakkak yakalanacaktı. Fakat, yavaş hareketleri, kendine güvenerek başını dik tutuşu, olayın çevresinde toplananları bir süre şaşırttı. Birden bir delikanlı, kaçanın bacaklarına doğru atıldı; yere yuvarlandılar. O zaman büyü bozuldu işte (...) Yakalanmıştı (...) ‘Deliydi belki de’ (Atay, 2020, 440-441).

Romanda Mütercim Arif’in sanatsal yaşamı hakkında bilgi verildikten sonra, kaçan adam ve onu kovalayan insan topluluğu hadisesinin ardındaki felsefi mesele, akla “kendisi de bir oyun kahramanı olan, yarı tanrısal ve tam düşünür” (Atay, 2020, s.437) Mütercim Arif ve Sokrates benzerliğini getirmektedir. Bu kısa hadise ile kendi sonuna koşan adamın haklılığı ya da suçluluğu felsefi bir mesele olarak irdelenir. Albayın Mütercim Arif’in sonunu anlatması üzerine kaçan adam ve onun ardından giden insanların anlatıldığı hadise, Platon’un ünlü eseri *Sokrates’in Savunması*’nı anımsatır.

Mütercim Arif’in düşüncelerine aralıklarla başvurulması, Hikmet ve Albayın yazma edimi boyunca felsefi bir üst insana/metne başvurusu niteliğindedir. Bu bakımdan Hz. İsa’nın çarmıha gerilmesi hadisesine de bir telmihtir. “Arif de (...) bir peygamber edasıyla şu sözleri söylemişti: Başkalarını mühim bulmayanlar, bir gün kendilerini de mühim bulmayanlarla

karşılaşacaklardır; fakat bu hakikat, onların mühim bulmamış olduklarının mühim olduğu manasına da gelmez” (Atay, 2020, s.295). Öte yandan yine Mütercim Arif’in eşya-insan ilişkisi gibi felsefi meselelere getirdiği yorumlar, Sokrates’i çağrıştırmaktadır.

Bazı münekkitlere göre Mütercim Arif, şarlatanın biriydi: Herkese malûm olan hakikatleri bir esrar perdesi altında, muğlak cümlelerle ifade eder ve okuyucu, eğer bu meselelerde malumat ve tecrübe sahibi değilse, derin bir mütefekkir karşısında bulunduğu zehabına kapılırdı. Meselâ eşya ve insan arasındaki mistik münasebet hakkındaki tefsirleri alalâde fikirlerdi (Atay, 2020, s.294). Bunlara dokunabilir, görebilir ve duyularla algılayabilirsin, fakat değişmeyen şeyleri ancak zihninle yakalayabilirsin -onlar görünmez şeylerdir (...) Görünenler değişir, görünmeyen değişmez şeylerdir (...) Kendimiz de bir parça beden , bir parça ruh değil miyiz (Platon, 2015, s.149).

Nitekim Mütercim Arif’in ölümü ve ardından romanda anlatılan hadise, onun Sokratesvari aurasını kanıtlamaktadır. “Mütercim Arif Efendi istirahat maksadı ile Fransa’nın Ekslaşapel şehrinde ikamet etmekte iken, misafireten bulunduğu dairede, havagazı borusunu ağzına dercetmek sureti ile hayatına kendi eli ile nihayet vermiştir” (Atay, 2020, s.440). Hikmet’in bu olaya yaptığı yorum akla, haklı isyanının haksız görünmesine ve dünyaya olan anlaşılamanın öfkesiyle romanın sonunda intihar edişini getirmektedir.

“Peki haklıydı da neden kaçıyordu?” (...) Hikmet de ‘Bu kadar haklı olduğu halde, böylesine haksız görünmeğe dayanamamıştır. Kaçmakla, bir bakıma bütün dünyayı suçlamaktadır belki de. Böyle bir topluluğun içinde yaşayamayacağını anladığı için kaçmaktan başka çare bulamamıştır” (Atay, 2020, 440-441).

Hikmet’in, Mütercim Arif’in intiharının ardındaki meselelere getirdiği yorum; anlaşılmadığı dünyaya ve insanlara karşı tıpkı Sokrates gibi “Beklediğiniz gibi kendimi savunarak yaşamaktansa, bildiğim gibi kendimi savunarak ölmeyi yeğlerim” (Platon, 2015, s.81) deme şeklindedir. Mütercim Arif ve Hikmet’in kendi yaşamını sonlandırma yazgısı; Sokrates-Hikmet-Mütercim Arif denklemi ile felsefi bir metinlerarasılık inşasının göstergesidir. “Sonra nefesini tuttu ve zehiri gayet hazır ve ferah bir şekilde bir dikişte içip bitirdi” (Platon, 2015, s.206).

Atay, sadece referans kişilerin kurgusal bir temsilini yaratmakla kalmaz aynı zamanda Hikmet üzerinden bu yazarın söylemlerine metinlerarası göndermelerde bulunur. “Seni ne yapınlar? Mütercim Arif’ in de dediği gibi, ‘Nev-i beşer maişetini merak ve tecessüsle temin

eder” (Atay, 2010, s.333). Sık sık söylemleri ve kişiliğine göndermeler yapılan Mütercim Arif; bir yandan Albayın felsefesine ve çalışmalarına hayran olduğu diğer yandan parodi/ironiyle halk arasında kendine mühimlik yükleyen elit, aydın geçinen havas kimselerin bir gülünçlemesi/temsildir.

Osmanlı halkiyatının esasları üzerinde şerhler yazan Arif Efendi, insanı beşer üzerinde hassaten vukuf kesbetmiş idi (...) şevk ile izhar ettiği Favust tercemesi, vezinli ve kafiyeli olduğu gibi, Garp lisanlarında dahi emsali görülmeyen bir sadakat ile yapılmıştı. Büyük edip (Alaman) Göte’ye hayranlığı, Mütercim Arif’i, Verter’i de derin bir vecd içinde okumaya ve lisanımıza kazandırmaya sevk etti (Atay, 2020, s.439).

Her şeyden önce kelimelerin var olduğu bir evrende, dil bilgisi kuralları da ters yüz edilmeli ve metin yapısöküme uğratılmalıdır. Hikmet, anlatı dünyalarının yaratılış destanını yeniden yazmaktadır: “İlk Tambay, çok tanınmış bir kişiydi, eşi yoktu: Âdem Tambay (...) Ve Âdem Albay, savaşızlıktan ve kadınsızlıktan sıkıldığı için Havva’yı aradı” (Atay, 2020, s.77-78).

TO’da oyunlar aynı zamanda anlatı düzlemindeki dil bilgisi oyunlarıdır. Hikmet, gerçek yaşamın ve yaşadığı yüzyılın kurallar dizgesinden sıkılarak edebî dünyada kavramları söküme almaktadır. Atay, yaratılış destanı/mitolojisini parodileme ve pastişleme yöntemiyle yeniden üretir: “Ve Tanrı, emekli albayları, kendi suretinde yarattı (...) Benim hatırlamadığım her şey bir efsanedir, yoktur. O bilmiyorsa yoktur, olmamıştır. Ben, üçüncü tekil şahısım” (Atay, 2020, s.85-86).

Atay; uzun noktalama işareti kullanılmayan cümleler, yazım kurallarına uyulmadan bitişik yazılan kelimeler ve büyük harfleri kullanarak yapısöküme başvurur. Geleneksel yazını, yazım ve imla kurallarından kurmaca tekniğe kadar bir bir çözüştürmektedir. “Bütün mesele kelimelerse, kelimelerle istediğim gibi oynayacağım. Kelimelerle yeni bir akıl kuracağım. (Sahnenin bir köşesi aydınlanır. Marat, Danton ve Jan Jacques Rousseau görünür.)” (Atay, 2020, s.381).

Oğuz Atay’ın kurmacada yararlandığı en önemli oyun araçlarından birisi dil malzemesidir. TO’da gösterilen yerinden edilmekte, kelimeler daha alt birime inilecek olursa harfler/göstergelerle oynanarak metafiziksel bir ikili anlam katmanı doğurmaktadır. Formel olarak yapılan bu harf/sözcük/dil oyunları, metinlerarasılık ve yeni anlam katmanıyla referans metni çözüştürme için de gereklidir.

“Hayatın bir oyun olduğunu unutmayalım. En büyük hazinemizin aklımız olduğunu unutmayalım. Aklımızı korursak bütün oyunları istediğimiz gibi oynayabileceğimizi unutmayalım. (...) Bir de ne olur, kelimelere dikkat et, yalvarırım kelimeleri unutma” (Atay, 2020, s.400).

Kutsal kitaplara da anıştırma yaparak dünyada her şeyden önce kelimenin olduğunu söyleyen Hikmet üzerinden Atay, kelimeleri yapısöküme alarak avangart bir edimde bulunur. Hikmet’e göre varoluş başlı başına bir oyundur. Kelimelerin kavramları aktarmadaki gücü akıl öncülüğünde gerçekleşir.

Romanın “*Korku*” adlı 13. başlığında Atay, akıl hastanesinde geçen bir oyun ile romanın derin yapısında bir katman daha kurar. Hikmet’in Fransız İhtilali yapma arzusu, Peter Weiss’in akıl hastanesinde geçen ve Fransız Devrimini işleyen *Marat-Sade* (1967) oyununa göndermedir.

Sezar, yanımızdan geçen bir ziyaretçiyi, kafasına tuğla atmakla tehdit ettiği sırada, ben herkese birer sigara dağıttım ve niyetimi açıkladım: Vurucu güçlerimizi birleştirmeliydik (...) Tek başıma iktidara gelmek istemediğim gibi, onun nimetlerinden de yararlanmak istemiyordum. (...) Sırası geldikçe bir Marat, bir Corday temin edilir, tarih bakımından uygun olmasa da bir Brutus’u oynayacak çok gönüllü bulunabilirdi. Evet onlara güzel bir oyun oynayacaktık. Doktorlarımız da bizi tiyatro ile tedavi edeceklerini söylemiyorlar mıydı (Atay, 2020, s.343).

Aklıl hastanesi uzamında Marat, Corday, Sezar ve Brutus gibi anlatı kişilerine metinlerarası gönderme yapılırken aynı zamanda Hikmet’in deliliğe methiyeler dizmesi Erasmus’un *Deliliğe Övgü* (1511) eserine de gönderme yapar.

“Hepimiz artık bir araya geldik doktor. Birçok seçkin insanla birlikte bulunuyoruz. Bizi bir araya getirmekle çok hata ettiler doktor: Herkesin canına okuyacağız (...) ‘Deliliğe methiye yapıyorsun oğlum,’” (Atay, 2020, s.339).

Weiss’in *Marat-Sade*’ine benzer biçimde TO’da oyun içinde oyun katmanlarından oluşur. Referans metinde Marquis de Sade, kapatıldığı Charenton Akıl Hastanesi’nde akıl hastaları tarafından hastane yöneticileri ve seçkin bir seyirci kitlesine oynanması için bir oyun yazmaktadır. Hikmet ve Albayın yeniden kurduğu röprodüksiyon öyküde ise Hikmet yanına Sezar, Kafka, Napolyon, Danton, Aetius ve De Gaulle’i alır. Burada metinlerarası bağıntı parodileme/gülünçleme yoluyla kurulur.

“Kum yığınlarından birinin üzerine oturmuştuk. Benden başka De Gaulle, Napolyon, Sezar, Kafka, Danton, Aetius (kültürleri yetmediği için bazı adları ben vermişim onlara)” (Atay, 2020, s.341).

Peter Weiss’in *Marat-Sade* ile amacı; temel argümanı olan Fransız Devriminden hareketle tarihi bugünün perspektifinden görebilme, tarihsel malzemeye şimdinin saf zamanından bakabilmektir. Oyunda; 1808 yılı ve Charenton akıl hastanesi, Marat’ın öldürüldüğü 1793 yılı Fransa’sının kaotik dönemi ve Weiss’in metne egemen olan söylem zamanı olmak üzere üç katman bulunur. Bu üç zaman ve katman bileşik bir biçimde oyunun dünyasını oluşturur. TO’nun metinsel düzlemde birbirini kuran yapı taşları, Weiss’in metnindeki zaman halkalarıyla benzeşir. *Marat-Sade*’in çok katmanlı sarmal oyun yapısı ve birbiriyle sürekli etkileşim içindeki oyun geçişleri, TO’nun roman kurgusunda gözlemlenir. Atay’ın Hikmet üzerinden işlediği tarihsel ve toplumsal içkin bellek, Marat’ın tutumunu andırır. “Marat, Marat, yürüyoruz, peşinden Napoléon’un... Anlatın bize, Bay de Sade, biz de öğrenelim oyununuz ne kazandı size, hepimiz bilelim. Kim kazandı, kim kaybetti?” (Weiss, 1967).

Peter Weiss’in *Marat-Sade*’de, tarihi bir oyunun sahnelerinin bir akıl hastanesinin sakinleri tarafından oynanır gibi gösterilmesi Brechtien yabancılaştırmanın uç örneklerinden biridir. (Esslin, 1999) Oyunda delilerin düşleri, insanlık durumunun bir metaforu olarak kullanılmakta, bu yönüyle Beckett, Genet ve Ionesco etkisi gözlemlenmektedir. Bu bağlamda TO’da; Hikmet’in kurguladığı akıl hastanesi piyesinde, Kafka, Sezar, Napolyon gibi karakterlerin, yabancılaştırma etkisiyle diyaloglarının verilmesi metinlerarasılık düzleminde Weiss ve Atay analogisini gösterir.

Akşam üzeri Kafka, büyük bahçede oturduğum sırada yanıma geldi ve tehlikeli bir deli olan erkek kardeşinin de cezalandırılmasını istediğini bildirdi. Kafka, çok okumuş olmakla birlikte, Kafka’yı tanımıyordu. Benim tavsiyem üzerine Kafka olmuştu (...) çimenlerin üstünde Kafka ile birlikte vurucu bildirimizi hazırladık (Atay, 2020, s.343).

Sade’in: “Neyin yanlış neyin doğru olduğuna karar vermeden önce kendimizi tanımalıyız. Ben kendimi tanımıyorum. Bir şey keşfettiğimi düşündüğüm anda şüpheye kapılıyorum ve bulduğumu yok etmek zorunda kalıyorum. Yaptıklarımız, yapmak istediklerimizin hayalinden başka bir şey değil. Gösterebileceğimiz tek gerçek, kendi deneyimlerimizin değişebilirliği gerçeğidir. Ben cellat mıyım kurban mı? En korkunç işkenceleri düşünüyorum ve bunları anlatırken o acıyı kendim çekiyorum” (Weiss, 1967) sözleri, TO’nun her halkasında düşüncelerini ve kendini yıkararak yeniden inşa eden Hikmet’i çağırıştırır.

(...) Bu deliller nasıl oluyor da kaderimize hükmeden yerlerde bulunabiliyorlar (...) ben üniv.ye giderken bir gün babamın artık kahrını çekemeyen annemin öğ. sonra 2’de bilk. keserek int. ettiğini, ve benim de bu b.tan dünyada yaşamamak için ay. y.ye bir daha uğramadığımı (...) babamın -ondan hiç beklemediği halde- bu s.tirici dünyaya küserek kendini içkiye verdiğini, (...) sayfada biraz yer kaldığı için artık her şeyi açıkça yazmaya karar verdiğimi, bindokuzyüzaltmışbeşten sonra kafamın düzgün gitmediğini (...) benden korkmalarını yazdım. Bu mektup ve Kafka’nın dilekçesi hiçbir zaman yerine gönderilemedi (Atay, 2020, s.344-345).

Hikmet, Kafka gibi anlaşılamanın girdabına düşüp ölüm ardında hiçliği deneyimleyeceğini haber vermektedir. *Mara-Sade*’in karakteri Marat’ı da kurgusuna alan Atay, ihtilalde Voltaire ve J. J. Rousseau’ya da yer verir. Akıl hastanesi röprodüksiyonuyla oyunun sonunda karakterlerin asla unutulamayacağı okura hatırlatılır. Atay saydığı isimler gibi cesur ve yenilikçi girişimini haykırır. Metinlerarasılık ilmeği her anlatıyla birlikte yeniden dönecek ve yaşayacaktır.

“Ayrıntıları kafamızda yaşayacaktık. Aramıza yabancıların karışması için Kafka’yı Rousseau, Sezar’ı Voltaire yaptık (...) Sabaha karşı karantinadan elbiselerimizi çaldık (...) Bütün tarihi yeni baştan yazmağa geliyoruz! Biz ölse bile Voltaire ve Rousseau’nun düşünceleri, Marat’ın cesareti yaşayacak” (Atay, 2020, s.345-346).

Roman kurgusunun içindeki minimal öykü çerçeveleri, Hikmet’in Albayı Frankenstein’a benzetmesiyle devam eder. Mary Shelley’nin *Frankenstein ya da Modern Prometheus* (1818) romanı, metinlerarasılık düzleminde Hikmet ve Hüsamettin çizgisinde işlenir. Shelley’nin romanı, Victor Frankenstein’in bir insan yaratmak ve ölümsüzlüğü elde etmek arzusuyla yola çıkarak kendi ötekisini yaratmasını konu edinmektedir. Frankenstein; bir Âdem olması gerekirken şeytan, sefil, başarısızlık, canavar ya da öteki olarak kayıp cennetin iblisine dönüşür. Doktor ve yarattığı ötekisi arasındaki efendi-köle diyalektiği, Hikmet ve Hüsamettin denklemiyle paralellik gösterir.

Bir filmde görmüştüm doktor: Senin gibi gene bir doktor olan ve sözüm meclisten dışarı, delice planlar kuran Frankeştayn adlı biri, büyük bir bilim adamını öldürerek, beynini çalıyordu (...) Frankeştayn’la mücadele ederken, içinde beynin bulunduğu kavanoz kırılıyor ve cam kırıkları bu üstün beyne batıyordu (...) Cam kırıkları hiçbir zaman beynin üzerinden tam manasıyla temizlenemedi; çünkü, beyin zarının zedelenmesinden korkuldu. Bence bu tehlike göze alınmalıydı; fakat o zaman bu,

başka bir hikâye olurdu ve biliyorsun ki doktor, ben bütün hikayelerin başka türlü olmasını isterim aslında. İşte doktor, yukarıda sözü geçen beyindir kafamın içindeki (Atay, 2020, s.335).

Hikmet'in bir anda Albaya doktor diye hitap etmeye başlaması, kurgunun Peter Weiss'in *Marat-Sade* ve Mary Shelley'nin *Frankenstein*'ına diyalogda bulunması için gereklidir. Doktor ve yarattığı ötekisi arasındaki efendi-köle diyalektiği, referans metinde olduğu gibi TO'da da ben ve öteki'den birinin ölümüyle sonuçlanır.

(...) ben canavardım albayım, insan etine susamıştım (...) Gelecek sefer herkesi çiğnemedem yutacağım (...) Belki de canavarım. (...) acıklı canavar sesleri çıkaran bir kara ejderi. Vuuu vuuu! (Atay, 2020, s.389-390). Elveda! Senden ayrılıyorum. Bu gözlerin göreceği son insan sen olacaksın. Elveda Frankenstein! (...) Böyle diyerek kamaranın penceresinden atladı (Shelley, 2019, s. 245).

Atay'ın romanında bir diğer metinlerarasılık düzlemi de aralıklarla başvuru Kant'ın düşünceleridir. Hikmet'in anlatı boyunca akla ve onun sınırlarına olan bağlılığı, kimi zaman sapyoseksüellik noktasında tanımlanabilir. Roman boyunca tanıdığı her kadına karşı duyduğu bacak fetişi, vapurda gördüğü ve “canım” diye hitap ettiği bir kıza karşı okuma ve anlama ediminden yoksunluk eleştirisine dönüşür. Hikmet'e göre ülkenin tüm kızları okumalıdır.

Biraz okumuş olsaydın sana Şehrazat filân derdim (...) İşte her şeyi tamam, orası burası yerinde bir canım, (...) bu canım ne okur? (...) elinde neden o korkunç dergiler var güzel şey, neden o kahrolası kitaplara bakıyorsun? meselâ canım, Kant'ı filân tutamaz mıydın güzel parmaklarının arasında (Atay, 2020, s.319-320).

Aklın öncüllüğünde ve sınırlarında hareket etme noktasında kendine de eleştiri yönelten Hikmet, kendini Kant'la karşılaştırır. “Henüz, her düşünceyi, aklıma gelir gelmez söylemek gibi bir yanlış davranıştan kurtulamamıştım. Kant, elli iki yaşına kadar sabretmişti: Ben sabredemediğim için, onun yazdığı bir kelimeyi bile anlamıyordum” (Atay, 2020, s.413).

Hikmet, aklın gücüne ve sınırlarına yeterince bağlı olmama konusunda öz eleştiride bulunduğu gibi, toplumsal bir eleştiride de bulunmaktadır. Bu bağlamda aklın ve aydınlığın yüceliğini, ölüm döşeğindeyken bile “*Işık, biraz daha ışık*” diyen Goethe'nin söylemine anıştırma yaparak örnekler.

“Her yeteneğimizi hesaplı kullanmalıyız. Batılılar, kendilerini tutmasını bildikleri için büyük başarılarla ulaştılar değil mi? Ölsen bir yudum su vermezler. (...) Bakalım bu suyun sana verilmesi doğru mu? Bakalım sen kimsin? Ya Goethe’nin de aynı suya ihtiyacı varsa” (Atay, 2020, s.412).

Hikmet’in meselelere rasyonel bir tutumla yaklaşılması gerektiği düşüncesini Atay, Kant’ın *Saf Aklın Eleştirisi* (1781) eserine göndermelerle vermektedir: “Sesimizi duyurabilecek miyiz? Yoksa bir tecrübe tavşanı ya bilinmeyen bir bilim adamı gibi, kendimizi kendi üzerimizde deneyerek yok olup gidecek miyiz? (...) Akıl sözünü duyunca heyecanlanıyordum. Aklı çok seviyordum” (Atay, 2020, s.418).

Hikmet’in usçuluğu savunan tutumu; aynı zamanda Marx’ın Alman idealizmi ve Fransız Devrimi ilkeleri ile dünyanın toplumsal bir us düzeninin olması gerektiği görüşü ve diyalektik materyalizmine çağrışım yapan bir tutumdur: “en büyük hazinemiz aklımızdır. Bunu unutmadıkça, mantığımızı da sağlam tuttukça, onun üzerine her şeyi kurabiliriz. Piyano da çalabiliriz, atletizm de yapabiliriz” (Atay, 2020, s.417).

TO’da leitmotiv olarak Hikmet’in tekrarladığı “*Akl en büyük hazinemizdir,*” söylemi öte yandan A. Baudart ve J. Russ’un *Felsefe Tarihi* adlı eserinin 3. cildi *Aklın Zaferi*’ni akla getirir. *Aklın Zaferi*, 18 ve 19. yüzyılları içeren Akıl Çağı’nı, Klasik Çağ’ın rasyonalist girişimini ve aklın sınırları tezini irdelemektedir. Jacqueline Russ öncülüğünde çalışmada Fransız felsefesi, Anglosakson felsefesi, Alman felsefesi ve sosyal düşünceler bölümlerinde; Kant, Montesquieu, Rousseau, Hume, Fichte, Berkeley, Hegel, Saint-Simon, Schelling, Comte, Proudhon, Fourier, Marx, Engels, Schopenhauer ve Kierkegaard felsefelerinin temel kavramları ve sorunsalları ele alınmaktadır. Düşüncenin ve tarihin anlatıldığı bu cilt; Aydınlanma ve Kant devrimine, aklın egemenliğine (Hegel) odaklanırken çağdaş düşüncüyü başlatan Nietzsche’ye kadar uzanmaktadır. Hikmet için de tarih tüm devirleri, nosyonları ile birlikte aklın zaferine kurban verilen acı deneyimler panoramasıdır. İçindeki tarih tutkusu, göğsüne çöken peri görünümlü şeytanlıklarla beraber bir kâbus olarak üzerine çökmektedir.

“İyi bir isim bulamadım şiire; şimdilik ‘Beşeriyete, Tarih zaviyesinden Bir Hitap veya Aklın Zaferi’ demek niyetindeyim: Tarih bir iptilâdır derûnumda/ Sineme çöken bir kâbustur uykumda/ Peri suretleri iblisle girift (...)” (Atay, 2020, s.97-98).

Metinlerarasılık, Atay’ın metninde kurgunun temel yapıtaşdır. Başka metinlerin ya da söylemlerin kolajından oluşan metin dokusu, metinlerarası diyalogdan kimi zaman parodileme kimi zaman pastişleme yoluyla yararlanır. Atay, kimi bölümlerde ince bir ironiyle divan şiirini parça yazınların da yardımıyla parodiler. Beyitleri andıran biçemdeki

söylemleriyle metninin aslında kendi metni olmadığını, pek çok metnin kolajından olduğunu dile getirir. TO'da eski ve yeni iç içe geçmiş, yeniden inşa edilmiştir.

Ben de benden önce gelmişlerin ve geçmişlerin bütün tecrübelerini hiçe sayarak sahneye çıkıyorum işte Bilge! Tarz-ı selefte tekaddüm ettim, bir başka lügat 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 (Atay, 2020, s.158-159).

Başka metinlerin gölgesinin yanında TO'nun ana kurgu düzlemi, Eric Berne'ün *Games People Play (Hayat Denen Oyun)* (1964) adlı eserinin yansımasını taşır. Berne'ün kitabının ilk bölümü; sosyal davranış prosedürleri, itaat, öfke, çocukluk, ritüeller ve eğlenceler üzerine analizlerden oluşmaktadır. Kitabın ikinci yarısı, bir grup akıl oyunlarını kataloglamakta, insan oyunlarının teorisini örneklemelerle açıklamaktadır. “Toplumsal yaşam Oğuz Atay’a göre - Berne’ün terminolojisiyle konuşursak- bir ‘*bad game*’ yani ‘*kötü oyun*’dur” (Ecevit, 2017, s.345).

Eserde oyunlar; “*Bana Ne Yaptırıldığını Gör*”, “*Neden Yapmıyorsun?*”, “*Evet Ama*”, “*Korkunç Değil mi?*”, “*Şimdi Seni Yakaladım*”, “*Seni Orospu Oğlu*” ve “*Bu neden her zaman benim başıma geliyor?*” gibi başlıklardan oluşmaktadır. Atay, TO'da “*Şimdi Seni Yakaladım!*” başlığını aynen alıp kendi metninde kullanır. “*Dost Canlısı Bilge*” oyunu ise TO'da Bilge karakteri olarak köprülenir. Berne'ün eserindeki dil oyunları, kısaltmalar ve birleşik yazımlar Atay'ın yazınında aynen kullanılır. “*Şimdiseniyakaladım*”, “*senisevmiyordusevseydi*” (TO. s.92), “*hiçöyleolurmuymuşcanım*” (TO. s.451) vb. öbekler bu dil oyunları benzerliğine örnektir. Berne'ün *Hayat Denen Oyun* yapıtı; *Yaşam Oyunları*, *Evlilik Oyunları*, *Parti Oyunları*, *Cinsel Oyunlar*, *Yeraltı Oyunları*, *Danışma Odası Oyunları*, *İyi Oyunlar* ve *Kötü Oyunlar* gibi başlıklar altında işlem analizini irdeler. Bu bağlamda Atay her bölümde ele aldığı meseleleri; yaşam oyunları, savaş oyunları, evlilik oyunları ve kötü oyunlar olarak işlemektedir. Berne'ün eseri; anne-baba, yetişkin, çocuk şeklinde üç rol ya da egonun varlığından bahseder. Yaşanan olumsuz deneyimlerle bu roller birbirine karışabilmektedir. Bu bağlamda TO'da çocukluk, gençlik ve yaşlılık olarak Hidayet-Hikmet-Hüsametlin denklemi bu üç egoya benzemektedir.

Oğuz Atay'ın, TO'daki metinlerarası evrende yararlandığı bir referans metin de *İncil*'dir. Hikmet'in yarattığı oyun katmanlarından biri “*Mahşerin Dört Atlısı*”dır. Hristiyanlık'ta kıyamete yakın ortaya çıkacağı beklenen dört atlı vardır. *Vahiy Kitabı* olarak da bilinen *Yeni*

Ahit'in Apokalips bölümünde yedi mührün açılması ile gelecek olan beyaz atlı İsa'yı, kızıl atlı kan ve savaşı, siyah atlı kıtlığı, soluk renkteki atlı ise salgın hastalıkları ve ölümü sembolize etmektedir. Atay bu kıyamet, son ve mahşer temini dönüştürerek eserinde pastişler.

Meyhane salonlarında beyaz at yarışları oynamak istiyorum; artık beyaz kadın ticareti yapmak istemiyorum. 'Bir çeşit kumar,' dedi (...) ÖLÜM ne zaman sahneye çıkacak? (...) Apokalipsin Dört Atlısı olduğumuz için, başkalarının felaketiyle yaşıyoruz (...) Sembolik yapıyoruz albayım (...) Ben Hamlet'in elbisesini giydim. (Depoda başka elbise kalmamıştı.) Ben, ÖLÜM sembolüğü olduğum için, siyah elbisenin üstüne beyaz bir iskelet çizdirdim (Atay, 2020, s.145-146).

Atay, Hamlet ve İncil atfında beyaz at yarışlarıyla İsa'ya gönderme yapar. Hikmet; İsa'nın insanlar tarafından anlaşılmasını öldürülmesi ve melankolik, alaycı, kaygılı, intikam isteyen ve ölüme giden Hamlet'in yazgısını ölüm sembolüğü olduğunu belirterek kendi sonuna benzetir.

(...) -Shakespeare'de bunlar büyük insanlar, krallar vs.- hareketleri sonucu meydana geldiğini ifade etti. Hikmet'in trajedisinde, bence önemli unsur, bütün 'yıkım'ların onun davranışlarından doğması (...) bu felaketleri 'Talih'in Kudreti'ne bağlamasıdır. Elbette, bunu yer yer hissetmektedir (...) Kahraman, başlangıçta kendisiyle doğrudan doğruya ilgili olmayan bir davranışı bir 'offense' olarak kabul eder (Atay, 2005, s.48-50).

Ayrıca mahşeri andıran hipodromda Hikmet'in yanına Kafka, Sezar ve Napolyon gibi isimleri almış olması; Dante'nin *İlahi Komedyası* (1472)'nda yazarların ve tarihi kişilerin de bulunduğu infernoyu anımsatmaktadır. "Biz, cehennem zebanileri kollektif şirketiz. Davranmayın! Yakarız ha! Kapıcı! Kötü hayalleri içeri bırakma. Biz burada çok sıkışık bir durumdayız" (Atay, 2020, s.92).

Oğuz Atay, TO'da tarihsel kalıtların altını kazıyarak kutsal/siyasî her türlü malzemeyi metninde oyunlaştırır. Bu anlamda *İncil*'den Apokalips alıntılarını yapmaktan çekinmez; bu metni kendi kurgusunda Dante'nin *İlahi Komedyası*'nı andırır biçimde kişileri kolajlayarak yeniden tasarlar.

"Hitler'e bak, Mussolini'ye bak (...) Apokalipsin Dört Atlısı, yalnız bırakılmıştır. Çirkin kılıklarımızla, gözyaşlarının yüzümüze akıttığı boylarımızla birer melodram oyuncusu

olarak, kısa bacaklı zavallı atlarımızın üstünde öylece kalırız. (...) Çekimden sonra, Holivut kantinde biraları da biz ısmarlıyoruz figüran kızlara” (Atay, 2020, s.148-153).

Atay’ın Apokalips argümanını seçmesi bir anlamda da kıyametin bir son/bitiş olmasıdır. İkinci Dünya Savaşı ve ardından gelen nükleer felaketler, robotik teknoloji ve uzay teknolojisindeki ilerlemeler; yüzyılın bir yıkımı ve yeniden inşası anlamına gelmektedir. Apokaliptik modernizmle zaman ve mekân algısı da ortadan kalkmış, hipergerçek bir evrene adım atılmıştır. Apokaliptik edebiyat eserleri de “son” kavramını işlemekte ve yeni bir bilim-kurgu tarzı üslup gelişmektedir. Atay’ın metninde kopan kıyamet ve son, edebiyatın eski geleneksel yapısı; mahşer hipodromuna gelen atlılar ise “*Tarz-ı selefe tekaddüm ettim, bir başka lügat tekellüm ettim. Yeni sözlere güveniyorum. Evet, ben geldim Bilge. Here I come. Come come come*” diyen Hikmet aracılığıyla Atay’ın edebiyatta yeniden inşa ettiği biçemdir.

“ÖLÜM Allahın emri olduğu için, ondan korkmuyorlar da, KITLIK’tan korkuyorlar. Sivas ekibinden Veysel, iki numaralı KITLIK atısını, Durmuşların Recep’e benzetiyor. Sivas ekibi gülüyor bu yüzden (...) Biz de, Mahşer hipodromunun numaralı tribününden onlara sesleniyoruz. Kıyamet kopuyor. Yaşayan ölüleri oynuyoruz” (Atay, 2020, s.147).

Oğuz Atay’ın metinlerarası diyaloglarında Shakespeare’den sıklıkla yararlandığı görülmektedir. Shakespeare’in Roma efsanelerinden Sezar, Antonius ve Kleopatra’yı anlattığı *Antonius ve Kleopatra* (1623) adlı eserine göndermede bulunur. Hikmet’e göre tarih tekerrürden ibarettir.

(...) ‘Kleopatra, hiçbir zaman kendini düşünmedi. Ne Mısır kraliçesi olması, ne güzelliği, ne de serveti, Antonius için yaptığı fedakarlıkları önleyemedi. Bu, bir Antonius meselesi değildi. Bu, bir yaratılış meselesiydi; Sezar daha önce gelseydi, Kleopatra, Sezar’a râm olacaktı (...) İki de tarihten ders almayı düşünemiyorlardı. Acaba tarih, hakikaten bir tekerrürden mi ibarettir (Atay, 2020, s.86-87).

Metinde dikkat çeken unsur; Austerlitz Savaşı’nı anlattığı öyküde *Heine-Schlick-Monika*; ana düzlemde *Hikmet-Hüsamettin-Nurhayat*; *Bilge-Sevgi-Hikmet*’te olduğu gibi *Sezar-Antonius-Kleopatra* üçlemesini işlemiş olmasıdır. Hikmet’in tarihin tekerrürden ibaret olduğu söylemiyle aynı zamanda metinlerarasılığa işaret edilir.

TO’nun oyun katmanlarından birinde Hikmet verimli bir aydını kurgulamaktadır. Onun bir şirkette tanıştığı solgun, sessiz ancak yetenekli kâtipi; Amerikan edebiyatı yazarı Herman Melville’in *Kâtip Bartleby* (1853)’ini çağrıştırmaktadır.

Bu oyunun yazarı, veremli bir aydıdı. Kendisiyle nakliye işleriyle uğraşan bir şirketin muhasebe yardımcılığını yaparken tanışmıştım (...) Kendi ifadesine göre, dört lisan biliyordu (...) Zamanla, benim öteki personel gibi kendisiyle alay etmediği görünce bana açılmıştı. (...) ben insandım, onlar gibi canavar değildim (...) Bir gün, odada yalnız ikimizin bulunduğu bir sırada, neden bu akılsız adamların oyununa kurban gittiğini ona sormak cesaretini göstermişim (Atay, 2020, s.358-359).

Melville'in öyküsünde Bartleby bir hukuk şirketinde kâtip olarak işe başlamış; yalnız, sessiz, veremli ve ötekileştirilmiş bir tiptedir. Sadece onu işe alan patronun dışlamadığı Bartleby, sessiz bir direnişin öyküsüdür: “Kardeşçe bir keder! Çünkü ben de Bartleby de Âdem’in oğullarıydık (...) Kâtipin solgun bedeni, titreyen kefeni içinde, aldırışsız yabancılar arasında boylu boyunca serilmiş göründü gözlerime” (Melville, 2017, s.23).

Atay'ın ve Melville'in veremli kâtipinin ortak paydası; çalışkan, sessiz ancak yalnızlaşmış ve yabancılaşmış olmalarıdır:

Bartleby müthiş miktarda yazı işi yaptı. Sanki nicedir bir şey kopya etmeye hasret kalmış gibi yedi yuttu belgelerimi. Hazmetmek için bile durmadı. Gece gündüz çalıştı, gün ışığında ve mum ışığında (Melville, 2017, s.11). Üstelik profesyonel muharrirler gibi daktiloyla yazıyordu. En çok bu tarafına hayran olmuşum (Atay, 2020, s.360).

Toplumun acımasızca ötekileştirdiği bireyin açmazı, her iki metinde acıklı ölümle nihayetlenir. “Nefes darlığı çekiyordu (...) sonra öldü. Allah taksiratını affetsin (...) Acıklı olduğu kadar gülünç bir durumdaydı” (Atay, 2020, s.360-361). “Vah Bartleby! Vah insanlık” (Melville, 2017, s.50).

Atay, veremli kâtipi anlattığı öyküsünden sonra metinlerarasılığın unsurlarından yararlandığını açıkça dile getirir. Kâtip Bartleby'nin sonunu istediği şekilde dönüştürür. Kâtipin yaşam öyküsünü kendi yazgisına uygulayan Hikmet, *herkesten bir şey kapıyorum* söylemi ve *tarih tekerrürden ibarettir* söylemiyle metinlerarasılığın ifşasını yapar. Ayrıca Bartleby'den bahsederken Atay, Cahit Külebi'nin *Farenin Ölümü* şiirini anımsatır.

Kütüphane faresinin hatıralarından bahsediyorduk (...) Farenin ölümünden sonra, kağıtları arasında onları ben ele geçirmiştim. Ve istediğim gibi değiştirmiştim. Ve kendi hayatıma uygulamışım. Ve tanınmayacak hale getirmiştim. Oyun yazmayı da öğrenmişim. Bu marifeti de, kötü oyunlar yazan birinden kapmışım (...) herkesten

bir şey kapıyordum (...) Bazı oyunların adlarını duymuştum, bazılarını da seyretmiştim (...) Bu da benim için yeterliydi. Gerisini ben uydurabilirdim. Zaten tarih de tekrürden ibaretti (Atay, 2020, s.363).

Onun deneysel biçimciliği ve metinlerarasılığı, üstkurmacanın etkisiyle okura açıkça dile getirilir. Hikmet'in söyleminde olduğu gibi yazarın anlatılardan işine yarayacak kadarını alması yeterlidir, gerisini kendi uydurabilir/kurgulayabilir.

Daha önce yazdığını olay kırıntılarını ve kahramanları bu çerçevenin içine yerleştirmeliyim. Hikmet için bu oyunların temel düğümlerinden biri, her zaman büyük işler yapan bir trajedi kahramanı olmak istemesidir. (...) Burada hayali bir tiyatro patronu ve rejisörü ile çekişmeler de yaşayabilir kafasında (Atay, 2005, s.68).

Atay, Hikmet'in piyesleri ve oyunları üzerinden farklı metinleri soylu bir amaç ya da parodileme için dönüştürüme tabi tuttuğunu okura iletir. Soylu ve humor, gerçek ve kurgu tarihin araç edilmesiyle yeniden üretilir.

“Belki oyunun satırları arasına, gene oyunun gereği olarak, kütüphane faresinin yazmadığı satırları sıkıştırmış olabilirim. (...) gerçek yaşantısının içine gerçek dışı oyunlarımı karıştırmış olamaz mıydım? (Eski yazarlar bu deyimleri bilmiyorlardı; dünyaya geç gelmenin böyle yararları vardı)” (Atay, 2020, s.364).

Oğuz Atay bir yandan da adeta bir divan şairi edasıyla *Kanuni Mersiyesi*'ne ve Bâki'ye nazire yapar. Atay, TO'da parodileyerek verdiği klasik edebiyat ve geleneğin eleştirisine *Günlük* eserinde de yer vermektedir. Şiirine mahlas dahi ekleyen Hikmet, babasının Hamit annesinin Mukadderat olduğunu söyleyerek Abdülhamit devrine ve onun kelime anlamı “yazgı” demek olan mukadderatına parodileme yapmaktadır.

Bir mersiye söyleyelim Mukadder Hanıma ve acıklı mukadderatımıza. (...) HİKMET I: Dinleyin! Annemin sesini duyuyorum./ BEDRİ (Heyecanla): Nereden?/ HİKMET I: Kanuni mersiyesinden/ (...) HİKMET I: O halde dinleyin hayhuyu/ (...) Mütesselsel muaaaakırıplar vücudumu muttasıl mükerrerem sıkardı/ (...) Takey bu hergele-yi mülevves-i münasebetsiz-i bîar pezevenk? (...) Mersiye-yi elem yazdı Hikmet Bir (...) Zira tarz-ı selefte tekaddüm etim, bir başka lisan tekellüm ettim/ Hikmet-i Hudayım itibarım yok/ Şan ve şöhrete itirazım yok/ Valide sizlere ömür/ Kahramanlar ve valideler bir kere ölür (Atay, 2020, s.372-373).

Hikmet'in annesine mersiye söylemesi ve ölümler diyarında annesiyle karşılaşması; Goethe'nin *Faust* (1829) tragedyasında Mephisto'nun Anneler Diyarına indirdiği Faust'un ölümler diyarının anneleriyle girdiği diyalogu andırmaktadır.

MEFİSTO: (...) Onlar için zaman ve mekân kavramı yoktur. Onlardan ancak, bir zorunluluk durumunda söz edilir: Anneler. FAUST (Heyecanlanarak): Anneler mi? MEFİSTO: Tüylerin mi ürperiyor? FAUST: Anneler! Anneler! (...) MEFİSTO: Onlar, siz ölümlülere tanınmayan ve bizim de anmayı sevmediğimiz tanrıçalardır. Onların oturdukları yeri bulmak için en derin yerlere sokulmak gerekli (Goethe, 2016, s.159).

Hikmet annesine mersiye söylediği anda ölümler diyarından gelen annesiyle rüya ve bilinç arasındaki boşlukta karşılaşır. Aynı zamanda yazgı anlamına gelen Mukadderat, Faust'ta olduğu gibi Hikmet'in bilincin derinliklerinde kaçamadığı anne arketipidir. Bu anne arketipinin travmatik sorunsalları, Hikmet'in söylemlerinden açıkça okunmaktadır.

“Onu ölmüş sanıyorlardı (bir kuyuya atmışlardı). Hikmet I, bir anne sıcaklığının hasretiyle yandığı için Bilge ile ilgilenmeğe başladı. Hikmetleri birbirine karıştırmaya başlayan Sevgi, hepsini birden evden kovdu” (Atay, 2020, s.347).

Hikmet I ve II'nin bilinç mekânının ölümler diyarında annesinin ilahi/kutsal ruhuyla olan diyalogu Faustvari benzerliği de örneklemektedir: “Annemin mezarında ne yazıyordu? (...) Evet, sen ölmedin ey ilâhi kadın” (Atay, 2020, s.375-376).

TO'da romanın kurgusal düzleminde sürekli olarak ben ve öteki kavramının somut örnekleme olan Hikmet Ben/ol ve Hüsamet'in Tam/bay arasında Karagöz ve Hacivat'ı andıran humoryen bir diyalog hâkimdir. Hüsamet'in Albay meseleler karşısında daha reel tutumda iken Hikmet'in tutumu daha alaycıdır: “Biraz koşalım, ısınalım albayım. Günlük beden hareketlerimizi yapalım. Odanın içinde koşmağa başladı. ‘Dur oğlum Hikmet, kendine gel.’ ‘Geliyorum albayım, koşarak geliyorum’” (Atay, 2020, s.389).

Hikmet ayrıca bir piyes yazarı olarak Shakespeare, Voltaire, Weiss, Beckett gibi isimlerin yanında Gogol'a da anıştırmalarda bulunur. Gogol ve diğer oyun yazarları Hikmet'in kafasının içinde yaşayan, gerektiğinde onlardan parçalarla yeni kolajlar yarattığı miraslardır.

“Kimse de Hikmet'in kafasındaki Gogol'u merak etmedi. Gogol yaşamıyor ki artık canım. Oyuncular yaşıyor, kulisler yaşıyor, gazetelerdeki eleştiriler yaşıyor. Gogol'dan bize ne” (Atay, 2020, s.406).

Shakespeare'in metinleri ise Atay'ın kurgusunda ayrı bir konuma sahiptir. *Antonius ve Kleopatra*, *Otello* ve *Hamlet* karakterleri metinlerarasılık düzleminde sürekli olarak TO'nun kurgusal evreninde dolanır durur.

“(…) bu temsil heyetine gizlice katılarak figüranlık yaptığı günlerde sanata büyük bir aşkla bağlandığı gibi bu meyanda tesirinden kurtulamadığı Otello (Arabın İntikamı) ve Hamlet (Hain Baba) piyeslerine özenerek bazı manzum dramlar kaleme almış” (Atay, 2020, s.407).

Hikmet ve Hüsamet'in Albay arasındaki diyalektik, yer yer efendi-köle bağlamında iktidarı ele geçirme mücadelesine dönüşür. Kurgusal düzlemde birbirinin yerine geçişler, birbirini alt etme ya da üstün gelme kaygısına evrilir. Hikmet, Albayı akıl hocası olarak görürken kimi zaman da onun diktelerinden sıkılarak oyunu kendi istediği gibi yönetir. “Tehlikeli Oyunlar'da Hikmet'ten hem bir meddah, hem de bir Hamlet yaratır Atay. Biçim düzleminde ise, birçok yerde ortaoyunu ve Shakespeare tragedyasından renklerin birbirine karıştığı kültürlerarası bir melez dokudur ortaya çıkan” (Ecevit, 2017, s.358).

Hüsamet'in Hikmet'e “oğlum” diye hitap etmesi Oidipal kompleksi çağrıştırır. Oyunun sonunda iki taraftan biri kendi oyununu sonlandıracaktır ve bu da akla Hamlet metnini getirir. Ayrıca Hikmet'in TO'da babasının adının Hamit olması ve babasına öfkeli olması da Shakespeare'in metninin gölgesini hissettiren diğer bir noktadır: **Hikmet-Hamit-Hidayet-Hamlet** analogisi, Shakespeare'e olan metinlerarası diyalogun dilsel oyun bağlamında bir göstergesidir.

Bana çok kötü davrandılar Bilge. Kadınlar yüzünden çok çektim. (Bunları Bilge'ye anlatma.) Babamın gülünçlüğüne de dayanamıyordum; onun yüzünden herkes sanki benimle alay ediyordu. Kadınlara gülünç bir istekle bakıyordu babam; ben de ona mı benzedim Bilge? Onun gibi olmak istemediğim için, gülünç duruma olmaktan korktuğum için... (Sus.) Korkuyorum Bilge (Atay, 2020, s.316).

TO'nun 16. başlığı Atay'ın tarihten alıntılıyıp dönüştürdüğü ve metinlerarasılık evrenindeki tüm donanımını aktardığı “*Son Yemek*” bölümünde, okur adeta yazarın bilincinin labirentinde bir fragman izlemektedir. Hikmet, kurgunun başından bu yana ona eşlik eden tüm karakterlerini evinde ağırlayarak bir peygamber edasıyla *Düşüş*'ten önceki son veda yemeğini yemektedir. Oğuz Atay, roman kurgusundaki minimal öykü pastişleri, kolajları dahil tüm karakterleri bir masada toplamaktadır. Hikmet'in düşüşünden önceki son yemek, oyunun sis perdesinin ardındaki gizi, içkin okura karşı bir bir araladığı bölümdür. Bitişe/Sona/Apokalipse

giden yolda geniş çerçevedeki metni, İsa göndermesi aracılığıyla karakterleriyle birlikte tartışır.

Hikmet anlatıyordu: ‘İsa’ya kimse ihanet edemezdi. İhanet eden aslında kaybedecekti. Nitekim Yahuda da bazılarına göre çevrenin baskısı, bazılarına göre de vicdan azabı yüzünden sonunda intihar etmek zorunda kalmıştı. (...) İsa’nın büyüklüğünün yükünü taşıyamayacağını sezince, kişiliğini ortaya koymak için tek yol kalıyordu: İhanet!’ (Atay, 2020, s.435).

Hikmet kendini İsa’ya benzetir. *Hikmet-Hüsamettin-Nurhayat* üçlemesi, İsa ve Hristiyanlık mitlerindeki kutsal üçlemeye atıftır. Hikmet “Hafif bir ‘aziz’ tavrı takınmak istiyor. Bir missionu var. Din kitapları getirmiş, orasından burasından okuyor. Sosyal kitaplardan usanmış; her şeyden usanmış, her şeyi yarım yamalak yaptığı halde” (Atay, 2005, s.62).

Yaşlı ve bilge form Hüsamettin; ‘nur’ ve ‘hayat’ timsali Nurhayat Meryem Ana; bilgi, felsefe sembolü Tanrı’nın Hikmet’i ise İsa’yı çağrıştırmaktadır. Bilge ise bu teslisin tam karşısında konumlanan Bilgi’nin sembolüdür.

Ben, birlikte yaşadığım varlıkları, ayrıca birer ‘kavram’ olarak düşünmek istemiyorum. (...) Bir varlıkkavram olarak çıkıyorsun karşıma. Yaşanırken düşünülmesi ve düşünürken yaşanması gereken bir mesele olmak istiyorsun (...) İşte bu nedenle, kurmak istediğim dünya, senin yüzünden yıkılıyor; bütün oyunlar anlamını kaybediyor. (...) hayal ve gerçek, benim onlara verdiğim anlamları kaybetmek üzere (Atay, 2020, s.326-327).

Bilge için Hikmet Albaya; “Sizi de elimden almak istiyor albayım, dul kadını da: Kutsal üçlemeyi bozmak istiyor” demektedir (Atay, 2020, 456). Hikmet, Oğuz Atay’ın metninde bir misyonu olan azizlik tavrına sahip anlatı kişisidir. “Hikmet varoluşsal düzlemde bir kurtarıcıdır, öncüdür; insan ruhunu bir ayırık otu gibi saran ‘*kötü oyun*’lardan onu arındırmak, ‘*iyi oyun*’larla ona gerçek kimliğini buldurtmak için gönderilmiştir” (Ecevit, 2017, s.348). Elginleştiği dünyaya karşı kendini tam olarak ifade edememiş, bunun sonucunda kendini bilinçaltının düşselliğinde aramıştır. Bu yolda ona eşlik eden -Hikmet’in yaşlı ve bilge formu- Hüsamettin Albay’dır. Anlaşılamamanın, uyumlanamamanın açmazında Hikmet, Hüsamettin’e ihanet ederek başlattığı oyunda önce kendisi sona adım atmıştır. Bilgelik, yol göstericilik, ihanet, intihar, bakış açısı ve ilkelerini kavrama nosyonları bağlamında Hikmet-

Yahuda-Hüsamettin-İsa benzerliği dikkat çekicidir. Hikmet bu analogi üzerinden felsefesini açıklar:

“‘Yahuda ne yaptıysa kendine yaptı,’ dedi Hikmet, ‘İsa için üzücü olan, Yahuda’nın ihaneti değildi: Neden yaşadığını hiç bilemeyen bu zavallı hain, neden intihar ettiğini de anlayamadan ölüp gitmişti. (...) İşte benim felsefem buydu’” (Atay, 2020, s.436).

Hikmet son yemekte İsa’yı andırırken felsefesinin de Yahuda’nın felsefesi olduğunu söyler. Roman kurgusunda Hikmet ve Hüsamettin’in aynı kişiyi temsil etmesinin yanında Hikmet alıntılanan tüm geçmiş metin kişilerinin bir toplamıdır. “Dumrul söze karıştı: ‘Eskiden yaşamış bir insan gibi bahsediyorsun kendinden. Sanki geçmişin malı gibi konuşuyorsun.’ ‘Çünkü ben geçmiş, modası geçmiş biriyim. Burada kendimi temsilen buluyorum’ (...) ‘O halde *let there be light,*’ dedi (...) ‘O halde ışık olsun’” (Atay, 2020, s.436-437).

Hüsamettin daha bilge benlik iken Hikmet güçsüz, kendine verilen yükü kaldıramayan ve ihanet eden taraftır. Bu bağlamda oyunun en tehlikeli kısmı; Hikmet’in bilinçaltını sığınak yaparak izole olması ve sonunda yine kendi kendine ettiği ihanet etmesidir.

“Hikmet, tekrar ayağa kalktı ve bardağını kaldırdı. Bütün bardaklar kalktı. (...) askerler, asiller, polisler, komiserler, bir yabancılar, bir genç adamlar ve adını sayamayacağım daha birçok figüran da, bize ancak şeref verirler” (Atay, 2020, s.437-438).

Hikmet’in insanlık tarafından terk edilme, vizyonunun ehemmiyetinden duyulan şüphe, ötekileşme, yabancılaşma, anlaşılama ve nihayetinde ölüme gitme yazgısı; Sokratesvari oluşu kadar İsa ile aynılaştır. İsa’yı çarmıha iten, onun ilkelerini kavrayamayan ve onu terk eden insanlıktır. Hikmet kendi sonunun haksız yazgısını bu benzerlik üzerinden haykırır.

İnsaniyetin tamamı tarafından terkedilmek, onun dahi tahammül edemeyeceği bir muamele idi. Filhakika, çarmıhta (...) feryad ederek, bîkesliğini veciz bir şekilde ifade eylemiş idi. (...) ‘Bu karışık düzende yaşamayı bilemediği için ölmeyi bilmek istedi. Yapabileceği tek kahramanlık buydu.’ ‘Hayır!’ diye bağırdı Hikmet (...) Bütün mesele, onun yanında olabilmek, onunla birlikte nazariyesini savunabilmektir (Atay, 2020, s.443-444).

Hikmet’e göre kendi intihar edimi bir kaçış değil kahramanlıktır. Tarihteki ölümüyle yücelen tüm karakterler gibi o da en sonunda ölümlü ölümsüz felsefesini vermiştir. Atay’ın metninde son yemekle tüm kurgusal karakterlerine veda eden, insanlığa öfkelerini haykıran Hikmet sonunda düşüşün eşliğindedir. Romanda “Hikmet’ in Yükselişi ve Düşüşü” dilsel oyun

bağlamında Bertolt Brecht'in Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü (1930) adlı oyununa çağrışım yapmaktadır. Oyunun I. perdesinde Begbick, Mahagonny adında bir ütopya şehir kurma arzusundadır ancak III. Perde de Jim karakterinin idamı tüm Mahagonny halkının kendisiyle hesaplaşmasına sebep olmaktadır. Hikmet'in ütopyası ise "*Oyun*" evrenidir. Disneyland'i andıran roman yapısı her öyküyle yeni bir oyuncak yaratır. Gerçeğin dayanılmaz ağırlığını oyunla aşmak isteyen Hikmet; sonunda edebî intiharıyla ardında bıraktığı tüm felsefi meselelerle okurun hesaplaşmasına sebep olur. Hikmet'in düşü(nü)şü aynı zamanda Albert Camus'nün *Düşüş* (1956) romanını çağrıştırır. Jean-Baptiste Clamence, saygın ve soylu bir avukatken yaşamı irdelemeye koyulur; burjuva ahlakı ve düşünüşünün saçmalığına karar verir. Bu noktada Hikmet'le benzeşen tutum ve söylemleri vardır.

Camus'nün makineleşmiş tekdüze yaşamda dünyanın ve yaşamın boşunluğu karşısında kayıtsızca ölümü bekleyen varoluşçu yazın tarzı *Düşüş*'te de izlerini taşır. TO'da Hikmet'in düşüşünün anlatıldığı bölüm Camus'den yansımalar taşır. "Taptaze bir ölü, gösteri başlar sonunda. Onların trajediye gereksinimleri vardır, neylersiniz, onların küçük aşkınlıklarıdır bu, aperitifleridir" (Camus, 2013, s.29).

Hikmet'in yabancılaşma ve ötekileşme deneyimi ancak ölümle aşılabilmektedir. Hikmet gerçekte var olmayan, yaşam karşısında edimsiz, ölü bir karakterdir. O ancak oyunların içinde nefes alır. "Benim oyunlarda ancak 'Ölüm,' sonunda biraz ilgi uyandırabiliyor seyircilerde albayım." (Atay, 2020, s.307).

Clamence'in düşüşü, Paris'te evine dönerken köprüde kendini aşağıya bırakmak üzere olan bir kadını görmesine rağmen onu görmezden gelerek intiharına engel olmadığını anımsamasıyla başlar. Hikmet'in düşüşü ise dünyaya ve topluma karşı haklı bir çılgılık, bir manifestodur ve Albay dahi ona engel olmamıştır.

Ben artık biraz çöktüm albayım (...) Oyunlar beni de yordu galiba (...) Ben galiba artık sizinle ve dul kadınla birlikte yürütemeyeceğim bu hayatı (...) Bu oyunu kendi başınıza oynayacaksınız albayım. İsterseniz ben daha önce yazarım size bütün ayrıntılarıyla. Hikmet'in yükselişi ve düşüşünün son kısmı olur bu (Atay, 2020, s.462-463).

TO öyle bir metinlerarasılık ilmeğiyle dokunmuştur ki Hikmet; Frankenstein, Faust, Oidipus, Hamlet, Hacivat, Kâtip Bartleby, Genç Werther, Kafka, Marat, İsa, Sezar, Napolyon ve Don Kişot'tur. *Hikmet-Hüsamettin* diyalektiği aynı zamanda Denis Diderot'un *Kaderci Jaques ve Efendisi* (1796)'ni andırır. Hikmet ve Hüsamettin arasındaki sekans, öte yandan

James Joyce'un *Ulysses* (1922) romanındaki Stephen Dedalus ve Leopold Bloom'un yansımasıdır. Stephen sanatsal, Bloom ise bilimsel doğanın sembolize edilmiş hâlidir. Bu bağlamda *Hikmet-Stephen, Hüsamettin-Bloom* analogisi kurulabilir.

Oğuz Atay *Tutunamayanlar*'ın ana kişileri olan Selim, Süleyman ve Turgut'a, *Tehlikeli Oyunlar*'da yer vererek kendi metinleri arasında da bir geçiş kurar. *Tehlikeli Oyunlar*, metinlerarasılığın yoğun bir şekilde işlendiği, kurgusal dokusunu farklı metinlerin kolajından alan oyunsu bir metindir. TO'nun metinlerarasılık düzlemi genel çerçevede merkezden dışsala doğru aşağıdaki gibi özetlenebilir:



Şekil 1. Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* Romanında Metinlerarasılık Düzlemi

Metinlerarasılığın, yoğun bir şekilde kurgusal düzleme taşındığı diğer eser Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı romanıdır. Eco'ya göre kitaplar sürekli olarak birbiriyle konuşmaktadır ve onun bu fikri KLGA'nın dokusunda yoğun bir biçimde işlenir. Yambo karakteri bir sahafıdır ve geçirdiği bir kaza sonrası hafızasını yitirerek sadece kitaplar evrenini hatırlamaktadır. Kendi adını, geçmişini, yaşamını, karısı Paola'yı, çocuklarını ve torunlarını hatırlamayan Yambo; sadece kitaplara dair anlamsal belleğini kullanır. Bir antik sahaf olarak kendiliğinin inşasını sahip olduğu kitaplarla kurmuştur. Romanda Batı kültürü ve

Roma Dönemi, İkinci Dünya Savaşı döneminin Avrupa ve İtalya'sı; gazete, dergi, günlük, ansiklopedi, şarkı, şiir, slogan, reklam afişi, marş, mektup gibi parça yazınlarla diyalogsallaştırılır. Eco, Yambo aracılığıyla metinler evreninin parçalarını, karakterlerini ve imgelerini aralamaktadır. Karakter hafızasını kaybetmiş ancak metinlerin dünyasına adım atmıştır.

“ayaklarımın dibine yağmur gibi kitap yağdı. Onları tutamıyordum, sanki yüzyıllardır buraya hapsolmuş o baykuşlar, yarasalar, puhukuşları, şişedeki o cinler, bir düşüncesizin dolabı açmasını, ölçerini almaları için onları serbest bırakmasını bekliyorlardı” (Eco, 2004, s.130).

Romanın ana karakteri Yambo'nun geçirdiği bir kaza sonucu demans yaşaması, metnin farklı boyut düzlemlerinin harmanlanarak heterojen bir yapı sunacağına habercisidir. Hastanede gözünü açan Yambo, belleğin ardındaki sis perdesine uyanmaktadır.

‘Adınız ne peki?’ ‘Bir dakika, dilimin ucunda.’ Her şey böyle başladı. Sanki derin bir uykudan uyanmışım, ama hala sütümsü bir grilikte sallanıyordum. (...) *Sisin düşsel bir buhur gibi kuleler arasında dalgalandığı yer mi? Sisin kenarları aşınmış bir duvar halısı gibi binaların cephelerinden sarktığı, krizantemler açmış bir mezar gibi gri ve hüznü bir kent* (Eco, 2016, s.11).

KLGA'nın sis izleğinde Eco, Gerard de Nerval'in *Sylvie* (1853) eserinden ve Edgar Allan Poe'nun *Nantucketli Arthur Gordon Pym'in Öyküsü* (*The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*) (1838) adlı eserinden yararlanır. Yambo hastanede gözlerini açarken kendi gerçekliğinden önce kâğıttan belleğindeki öykülere uyanır. Adını dahi hatırlamayan karakter, farklı metinlerin karakterlerini anımsayarak her düşünüşte kendini farklı bir metin karakteri olarak duyumsamaktadır. Yambo'nun uyandığı ilk sahnede Eco, Edgar Allan Poe'nun *Nantucketli Arthur Gordon Pym'in Öyküsü*'nü alıntılar. Poe'nun öyküsünde Pym'in Grampus adındaki balina avı gemisinde yaşadıkları anlatılır. Pym; başına gelen gemi kazası, yamyamlık, isyan gibi olayların ardından Jane Guy adlı başka bir geminin mürettebatı tarafından kurtarılmaktadır. Pym ve arkadaşı Dirk Peters'in maceraları, bu gemiyle daha güneyde devam eder ancak karaya çıktıkları bir bölgede saldırgan siyahı yerlilerle karşılaşır gemiye geri kaçarlar. Poe'nun metninin son bölümünü Eco direkt olarak kendi metninde kullanır.

Sisi çığniyordum. Hayaletler yanımdan geçiyor, kayboluyorlardı. (...) bir sarhoş sürüsü ileride, feribotun içinde bağırıyor. Feribot mu? Bunu söyleyen ben değilim, sesler. (...) Maigret öyle yoğun bir sise dalar ki bastığı yeri bile göremez. (...) Maigret mi? Şu on küçük zenci, Baskerville’lerin köpeği siste kayboluyor (Eco, 2005, s.11-12).

Öykü, Pym ve Peters’in Güney Kutbu’na doğru yolculuğu sırasında sona ermekte ve okuyucuya açık uç bırakmaktadır. Son bölümde Pym ve Peters, gittikçe ısınan ve süt gibi beyazlaşan bir akıntıyla birlikte daha da güneye sürüklenir. Yambo, belleğini yitirmesiyle düştüğü sis havuzunu Poe’nun öyküsündeki betimlemelerle dile getirir. Eco’nun Poe’nun öyküsünden yararlandığı asıl nokta; günler sonra başlayan kül yağmuru ve ardından girdikleri yoğun bir sis tabakasıdır. Birden karşılımlarına beyaz kefenli ve devasa bir figür çıkar. Tekne ilerledikçe sis perdesinin aralanması ile gölgede olmak ve beyaza dönmek önem kazanır.

“Ruhum lambaların değişken sisine dalmak için tramvay camlarını siliyordu (...) Kalın, donuk, gürültüleri saran ve şekilsiz hayaletler yaratan bir sis... Sonunda dipsiz bir uçurumun kenarına geliyor, devasa bir siluet görüyordum, kefene sarılı, yüzü lekesiz kar beyazı. Adım Arthur Gordon Pym” (Eco, 2005, s.11).

KLGA’da sis kavramı, metnin yapıtaşlarından ve leitmotifinden biridir. Yazarın metnin dokusuna yerleştirdiği sis izleği, okura belirli bir boşluk yaratarak doldurmasını istediği bir iş birliğidir. Eco’nun Yambo aracılığıyla okuru davet ettiği anlatı ormanı sisle kaplıdır. Yazar, sisin ardında anlatının ormanlarına davet ettiği okura öncüller sunar ancak olasılıklar evreninde asılı bırakır. Poe’nun Pym’i ve Eco’nun Yambo’su müphem sonu ile okuru asılı bırakır. Eco, *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* eserinde Poe’nun öyküsünü irdelemekte ve Pym ile okurun artık o ormandan çıkamayacağını dile getirmektedir.

(...) Anlatıcın sesinin durduğu bu noktada yazar, ömrümüzün kalanını, kendimize öykünün devamında ne olduğunu sorarak geçirmemizi istemektedir. Bize hiçbir zaman açıklanmayacak olanları bilme tutkusunun henüz tüm bedenimizi sarmadığını düşünerek, yazar (anlatan ses değil), anlatı sona erdikten sonra bir not ekler. Notta okuru şöyle uyarır: Mr. Pym’in ortadan yok olmasının ardından ‘Korkum odur ki, öyküsünü sonuçlandırarak olan birkaç bölüm... onun sonunu getiren olayda bir daha ele geçirilmesi olanaksız bir biçimde kaybolmuştur.’ O ormandan artık hiç çıkmayacağız demektir bu (Eco, 2019, s.18).

KLGA'da Yambo'nun belleği hakkında kesin bir sonuç elde edemeyen okur, Poe'nun öyküsüyle benzer biçimde kendi sonunu üretmelidir. Her iki anlatının sonunda da ana karakter bir sisin ardılında muğlaklığa karışır. KLGA'da hafızasıyla beraber kimliğini de yitirmiş olarak uyanan Yambo, kimlik karmaşası içerisinde adının Arthur Gordon Pym olduğunu söyler. *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* eserinde Eco, Poe'nun metnini metinlerarasılık bağlamında incelemekle kalmaz; KLGA'da dönüştürerek kullanır.

Bu esrarengiz Mr. Pym, öyküsüne 'Benim adım Arthur Gordon Pym' diye başlamaktadır, bu başlangıç Melville'in 'Ishmael deyin bana'sını incelemekle kalmaz, aynı zamanda Poe'nun Pym'i yazmadan önce, bir romanına 'Benim adım Paul Ulric' diye başlamış olan Morris Mattson adlı bir yazarla alay ettiği bir metinle alay etmektedir (Eco, 2019, s.36).

Eco, KLGA'da Poe'nun metinlerarasılık ve ironi yöntemiyle kullandığı referans metne de gönderme yapar. Sadece Poe'nun *Pym* öyküsüne değil aynı zamanda Poe'nun yararlandığı Melville'in *Moby Dick* (1851)'ine ve Morris Mattson'ın *Paul Ulric, Or, The Adventures of an Enthusiast* (1835) metnine de gönderme yapmaktadır. "Ishmael deyin bana (...) Biraz engine açılalım, bu dünyanın denizlerini şöyle bir göreyim dedim" (Melville, 1987, s.31). Bu, onun metinlerarasılığı metin incelemede hâkim ve donanımlı kullanımının yanında kendi yazınında da teorik bağlamda başarılı bir biçimde dokuduğunun göstergesidir.

'Adım Arthur Gordon Pym.' 'O sizin adınız değil.' Elbette Arthur Gordon Pym bir başkasıydı. O bir daha asla geri gelmedi. Doktorla uzlaşmaya çalıştım. 'Bana... İsmail deseniz?' 'Hayır, sizin adınız İsmail değil. Biraz gayret edin.' Bir sözcük. Bir duvara çarpmak gibi. Eukleides ya da İsmail demek kolayıma geliyordu, portakalı soydum başucuma koydum, der gibi (Eco, 2005, s.14).

Eco'nun KLGA'da metne sindirdiği sis metaforu muğlak geçmişin, bellek ve anlıkların bir imgesi konumundadır. Geçmiş metinler arası köprülerin kurulması ve öykülerin diyalogu için sis kavramı özenle seçilmiş bir motiftir: "Buharlı bir lokomotifin uzun iniltileri, sisin içinde tek sıra halinde San Michele in Bosco'ya giden belli belirsiz papazlar. (...) İstasyon ve kurum kokusu" (Eco, 2005, s.13).

Yambo'nun istasyon, lokomotif ve sisli atmosferi betimlemesi; Italo Calvino'nun *Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu (Se Una Notte D'inverno Un Yiaggiatore)* (1979) öyküsündeki tren istasyonu ve sis perdesine de çağrışım yapmaktadır.

Roman bir tren istasyonunda başlıyor, bir lokomotif duman çıkarmakta, pistondan çıkan buhar birinci bölümün girişini gölgeliyor, bir duman bulutu ilk paragrafı kısmen örtüyor. İstasyon kokusuna, bir esintiyle istasyon büfesinin kokusu karışıyor (...) Eski bir trenin camları gibi buğulanmış olan kitabın sayfaları, duman bulutu cümlelerin üzerine iniyor (Calvino, 2008, s.26).

KLGA'da metinlerarasılık düzleminde etkilenilen diğer bir metin, yazarın üzerine çözümlenelerde de bulunduğu Gerard de Nerval'in *Sylvie* (1853) eseridir. Nerval'in *Sylvie*'si adeta bir düş-kitaptır. *Sylvie* zaman ve mekâna yayılmış, parça parça biriken, birleşip dağılan düşlerden oluşmaktadır. Eco yakın okumayla ele aldığı bu esere hayranlık duymaktadır.

Artık *Sylvie*'nin her virgülünü, gizli tüm mekanizmalarını biliyorum. Bana kırk yıl boyunca eşlik eden bu yeniden okuma deneyimi, bana, bir metni titizlikle incelemenin, 'yakın okuma'yı uç noktalarına vardırmanın o metnin büyüsunü yok ettiğini söyleyenlerin ne kadar aptal olduğunu kanıtlamıştır. *Sylvie*'yi her elime alışımında, onun tüm ayrıntılarını bilsem bile belki de bu nedenle sanki ilk kez okuyormuşçasına ona âşık oluyorum (Eco, 2019, s.25).

Eco'nun *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti* kitabındaki *Sylvie* çözümlemesi ve hayranlığı, KLGA'da örtük bir metinlerarası etkileşimin habercisidir. Nerval, *Sylvie*'de yalnızca düşleri kurmakla kalmaz; aynı zamanda onları sürekli olarak şimdiye çağırır. *Sylvie*'de düşleme, artık bir düş olmaktan çıkarak imgelerin doldurduğu mekânların düşü hâline gelir. Bu düşsellik, Yambo'nun araladığı rüyamsı sis perdesi düzleminde Eco'nun direkt alıntılacağı değil temel izlekte etkileşim kurduğu bir eserdir. Nerval, aşkı deneyimlediği *Sylvie*'nin imgesiyle yaşar ancak aynı zamanda Adrienne'e ve Aurélia'ya âşıktır. Nitekim tıpkı *Sylvie-Adrienne-Aurélia* üçgeninde olduğu gibi; Yambo, Kraliçe Loana imgesine âşık ancak asistanı Sibilla ve karısı Paola karşısında da heyecan duymaktadır. Nerval'in eserinde en saf aşk *Sylvie* olarak kalırken KLGA'da benzer biçimde Yambo'nun tüm arayışı Kraliçe Loana'ya duyumsadığı *gizemli alevdir*. *Sylvie*'deki Adrienne ve Aurélia'ya rağmen sonunda yine aşk imgesinin *Sylvie* düşleminde yaşanmasına paralel biçimde; Yambo'nun karşılaştığı her kadında aradığı *gizemli*

alev imgesi Paola ve Sibilla'da değil görünürde olmayan Loana'nın imgesinde yaşanmaktadır. Nerval *Sylvie*'de aşkın nesnesiz, nesnelere-arası, adeta bir vecd ya da esrime hâlini yaşamaktadır. Her şeyin bir düş biçimini aldığı metinde hüznün de bir ağırlığı kalmamıştır. Nerval metnin son yaprak bölümünde bu esrimeyi özetler: “İşte, yaşamın sabahında bizleri büyüleyip yolumuzu şaşkırtan ham hayaller. Fazla düzene koymadan şöyle bir gösterdim, ama nice kalpler anlayacaktır beni. Hayaller, bir meyvenin kabukları gibi, birbiri ardına düşer ve meyve insanın deneyimidir.” (Nerval, 2000, s.67).

Nerval'in düşleri bir meyvenin kabukları gibidir, tüm kabuklar soyulduğunda ortaya çıkan şey yalnızca *Sylvie*'dir. Nerval için *Sylvie*'nin anlamını andırır biçimde; Yambo'nun bellek kıvrımları soyulduğunda Paola ve Sibilla'ya rağmen ortaya çıkan şey yalnızca Loana'dır. Loana, *Sylvie*'ye benzer biçimde somut aşk nesnesinden ziyade düş-kadın/düşsel imgedir.

“Şimdi onun belli bir ânı, uzun süredir sevdiği, ancak hiçbir zaman yaklaşmadığı bir kadın oyuncu hakkında arkadaşıyla konuşurken, sevdiği şeyin bir kadın değil, bir imge olduğunu fark ettiği ânı anımsadığını sezdirir” (Eco, 2019, s.37).

Yambo tıpkı Nerval gibi sık sık regresyonlarla çocukluğuna döner ve geçmişin belirlediği bir gerçekliği deneyimler. “Anlatıcı, çocukluk anılarının bulunduğu yere ulaşmak arzusuna kapılır, (...) çocukluğunun yollarını, tepelerini, köylerini görmeye başladığında (...) yeni bir anımsama başlar” (Eco, 2019, s.38).

Eco kadar Marcel Proust'u da derinden etkileyen *Sylvie*'de öykü Proust'a: “*Bir anı gibi tanımsız ve saplantılı bir şeyler... mavimsi ve eflatun bir atmosfer*”i anımsatır. Proust'un yorumu: “Sözcüklerde değil bir Chantilly sabahındaki sis gibi sözcükler arasında duran bir şeyler”dir. *Sylvie*'de:

‘Sis’ sözcüğü çok önemlidir. Gerçekten de *Sylvie*'nin etkisi, nesnelere hatlarını kesin olarak ayırt etmeksizin, yarı kapalı gözlerle bir manzaraya bakıyormuşuz gibi, okurun üzerinde bir ‘sis etkisi’ yaratmak üzere tasarlanmış gibidir (...) Aslında, okurun anlayamadığı hangi zaman ânında bulunduğu (...). Nerval'in geçmişi, onun çevresinde bir çocuk halayı gibi dönmektedir. *Sylvie*'nin temel mekanizması, geriye bakışlar ile ileriye bakışların (ya da Genette'in analeks ve proleks adını verdiği anlatsal hareketlerin) sürekli olarak yer değiştirmesine ve bazı iç içe geçmiş analeks gruplarına dayanmaktadır (Eco, 2019, s.46).

Eco'nun bu denli hayranlık duyduğu ve yakın okuma ile parçalarına ayırıp çözümlediği *Sylvie*'nin etkisinde kalarak KLG'da Yambo'nun hafızası üzerinden *analeks* ve *proleksler*

(geri bakış ve ileri sıçrayış) kurması olağandır. “Sis” imgesi ve “düşlem” çizgisinde Eco Sylvie’den etkilenmiştir. Metinde Paola’nın bellek yitimi yaşayan Yambo’ya söylediği sözler bu etkileşime örnekleme olarak görülebilir: “Sise bayılırdın. Sis içinde doğduğunu söyledin. Yıllardır okuduğun metinlerde bir sis tanımıyla karşılaştığında sayfayı işaretlerdin (...) Gittiğinde sis dosyanı bulursun orada. Bekle görürsün, elbet er veya geç sis bastıracak” (Eco, 2004, s.38-39).

Sis metaforu; hafızasının kalıtları arasında dolaşan, yitirilmiş zamanın kıvrımlarını aralamak isteyen Yambo’nun kurgusunda kağıtların ve sayfaların üzerini kaplamaktadır. Eco, Edwin Abbott’un *Düz Ülke (Flatland: A Romance of Many Dimensions)* (1884) adlı romanına göndermede bulunur.

İşte Abbott’un *Düzülke*’si (...) Sisli havada gezinen ve bir şeyler gören bu üçgenlere ne mutlu, işte bir altıgen, işte bir paralelkenar. İki boyutlu, ama benden daha talihliler. (...) Dante’den başlayarak: Sis dağılınca, havada biriken/ buharın gizlediği nesnelere/ göz nasıl yavaş yavaş seçmeye başlarsa/ ben de yaklaştıkça/ gözlerim yoğun karanlığı deliyordu (Eco, 2004, s.65).

Yambo’nun bellek kıvrımları ve varlığı tıpkı Abbott’un *Düzülke*’sinde olduğu gibi iki ve üç boyutta birden var olmaktadır. KLGA’da kurgunun tamamına sinen, regresyonları sağlayan sis imgesi; Yambo’nun referanslarıyla bu imgenin kullanıldığı farklı metinlere göndermelerle işlenir. “‘Pascoli’yi bilmiyordum’ diyordu Sibilla. ‘Dinle bak ne güzel’ (...) İtalyanca söylüyordu: Hafif sis içinde/ ağaçlar hareketsiz: uzun/ buharlı lokomotif iniltileri/ uzak şeyleri gizliyorsun/ sen elle tutulamayan ve soluk sis/ gün ağarırken/ hala fişkırın sen duman” (Eco, 2004, s.66).

Sis olgusu bir muğlaklık belirtisidir ve insanda korku, şüphe aynı zamanda dinginlik uyandırmaktadır. Sis, belirsizliğin simgesi olduğu kadar bilgiye giden yoldaki ilk kıvılcımdır. Öte yandan sis bir arayıştır ve bu açıdan da sanatla alışımıdır.

“Siz Uzamdünyalar için manzarayı lekeleyen, ruhu daraltan, zayıf düşüren, hayata dahil olmayan şeytani bir kötülük gibi görünen Sis; bizler için havanın kendisi kadar değerli, kutsanmışlık emaresidir. ‘Sanat’ın Süt Annesi’ ve ‘Bilim’in Ebeveyni’ gibidir” (Abbott, 2019, s.44).

Sisin gizi, *analeks* ve *proleksler* (geri bakış ve ileri sıçrayış) yaratarak kurgu ve gerçek arasındaki kaygan zemini yaratır. Sis in ardında gerçek de sahte de aynı derecede görünürdür.

Nitekim sis her şeyi içine alan ve eşitleyen bir olgudur: “Pirandello’da da epey sis var, oysa Sicilyalıydı: (...) ‘Sis kullanışlıdır. Kenti kocaman bir şeker kutusuna dönüştürür, halkı da şekere” (Eco, 2004, s.67).

En yüce olan ve en küçük olan sisin egemenliği altında aynı biçimde görünürdür. Yambo’nun sıklıkla sisten bahsetmesi; onun için geçmiş, şimdi ve gelecek olanın yekpare bir belirsizliğe gömülmesinden kaynaklanır. Bu kayganlıkta Yambo kendiliğın yeniden inşasına çabalar. Öznenin yeniden doğuşu, hayatın onu reddetmesinden kaçışıyla somutlaşır. “Değişiyorum: İlkbahar günlerinde bile, bir rahmin sisinde bile hareket edebilirim. Ama sadece hastalık (ve hayatın beni reddetmesi) hayatı reddetmemi tam olarak haklı kılar. Kaçışımın iyi ve erdemli olduğunu kendime ispat etmem gerek” (Eco, 2004, s.393).

Öte yandan Yambo’nun sis obsesyonu; D’Annunzio’nun *Notturmo* (1916), Shakespeare’in *Kral Lear* (1606) eseri, Flaubert, Çehov, Dickens ve Baudelaire’e anıştırmalarla işlenir. Sis sayesinde karakter kurgusal/simülatif bilinç evreninde uçmaktadır.

D’Annunzio’nun *Notturmo*’sunda da sis üzerine çok güzel cümleleri var: (...) ‘İşte, antikacı kör bir kuyu gibidir: İçine düşen bir daha çıkamaz (...) Dickens var, *Kasvetli Ev*’in klasik başlangıcı: ‘Her yerde sis. (...) Emily Dickinson’u buluyorum: ‘*Let us go in; the fog is rising*’ (Eco, 2004, s.66).

Sis Yambo’ya göre; bir şehre, bir kentin sokaklarına, insanlara ve insan ruhuna yavaş yavaş süzölen ve sonunda egemen olan bir güçtür. Edebî metinlerde sis imgesi zamanın ve mekânın üzerine yayılarak gerçeğın ağırlığını almaktadır.

Her şeyi toplamışım. İşte *Kral Lear* (‘güneş bataklıklardan yükselttiği sislere gömülsün!’). Ya Campana? ‘Siste aşınmış kırmızı kalelerin gediklerinden uzun yollar açılıyor sessizce. (...) Sibilla, Flaubert’e hayran kalmıştı: ‘Beyazımsı bir gün (...) Baudelaire’e de: ‘Şimdi bir sis denizi, binaları ve düşünler evinde ölüm döşeginde olanları ıslatıyordu.’ (Eco, 2004, s.67).

Yambo için bu alıntılar, belleğın sis perdesini aralamak amacıyla birer veridir. “‘Senin için Paris yorgunluk olur, yolculuktan tut her şey’. ‘Doğru, Paris olmaz, Moskova’ya, Moskova’ya...’ ‘Moskova’ya mı?’ ‘Çehov’dan. Biliyorsun alıntılar benim sisteki lambalarım” (Eco, 2004, s.68).

Sis, karakterin içinde bulunduğu anlamsız gerçeklikten soyunup düş aleminin arayışını sağlayan bir araçtır. Aynı zamanda geçmiş ve şimdinin genişmesini sağlayan sisin içinde Yambo, kendini anlatı kişileriyle özdeşleştirerek geçmiş metinleri yeniden deneyimler.

Geçmişin sisleri arasından yeniden ortaya çıkabilsem ve beni sevenlere ve ölmeme isteyenlere sağlıklı ve güçlü bir biçimde görünsem. ‘Bak bana, ben Edmond Dantès’im!’ Monte Kristo Kontu kaç kez onu öldü sananların karşısına çıktı? Bir zamanlar ona iyilikte bulunanlara, sevgilisi Mercedes’e, kötülüğünü isteyenlere, ‘Bak, geri döndüm, ben Edmond Dantès’im’ demişti (Eco, 2004, s.305).

Yambo tıpkı Edmond Dantès gibi geçmişin haksızlığı ve hükümsüz hapisliğinden çıkıp şimdiye gelmek arzusundadır. Anlatıda sis; tüm görünümleri eşitleyen, bedeni hafifleten, varoluşun dayanılmaz ağırlığı karşısında insanı gölgeleştiren bir olgudur. Bireyin gölgesinin özgürce ve hafifçe gezinebildiği sis ortamı bir bilinçaltı uzamıdır: “(...) siste gölgeler belirginleşmez, ama sisten doğar ve sise karışır diyordu; sis hiçbir şeyin olmadığı yerde de gölgeler oluşturur, gölgelerin belirmediği yerde de hiçlik” (Eco, 2004, s.185).

Sis tıpkı söylem zamanından farklı olarak duyumsanan, düşünülen bir an gibi bazen aniden bastırmaktadır. Yambo’nun hafızası birden gelen anlarla içinde bulunduğu zamanı ve mekânı sisle kaplayarak ortadan kaldırır. Eco’nun Proust’un yorumlarını da örnekleyerek önemini dile getirdiği Sylvie’deki sis imgesi, KLGGA’da da anlatının tamamına sinmiş bir imgedir. Eco’nun sis imgesini tüm metne işlerken Proust’un zaman kavramı ve Nerval’in Sylvie metninden etkilendiği görülmektedir.

Anlatılan olay çok sıradan olabilirdi, ancak anleksler ve proleksler karmaşası ona büyüleyici bir gerçekdışılık kazandırmaktadır. Proust’un belirttiği gibi okur ‘nerede bulunduğunu, şimdiki zamanın mı yoksa geriye dönüşün mü söz konusu olduğunu görmek için her an geriye, önceki sayfalara dönmek’ zorundadır (...) Yitik zaman arayışının büyüüne kapılmış olan ve yapıtını yeniden kazanılmış zaman doğrultusunda bitiren Proust’un Nerval’de neden bir usta bir öncü görmüş olduğu anlaşılmaktadır -ancak Nerval zamana karşı giriştiği savaşı kazanamamış, yitirmiştir (...) Proust, Sylvie’nin ‘bir rüyanın rüyası’ olduğunu söyleyecektir, ancak Labrunie gerçekten de düş görür gibi yazmaktaydı (Eco, 2019, s.49-50).

Sylvie'nin etkisiyle KLGA'da anlatı zamanı *flash back* ve *flash forward* (geriye ve ileri sarma) tekniğiyle durdurularak geriye ya da ileriye bakılır ve öykünün düğümleri bu sıçrayışlarda çözümlenir. Nitekim sis tesadüfi seçilmiş bir imge değil hem Proust'un *yitik zamanını* hem de Nerval'in *rüyanın rüyası* olan *Sylvie*'nin düşsel imgesini ve okuru sarhoş eden zamansal sıçrayışlarını bir analogide yoğurur. Eco'nun metninde zaman bir ışın parçası gibi değil çift yönlü doğrusal ve bütünleşiktir. Eco'nun KLGA'da Yambo ile amaçladığı, Proust'un kayıp zamanı gibi zamanı aşarak varoluşu açığa çıkarmaktır. KLGA'da zaman mefhumu; yekpare bir boyuttan çok çemberi oluşturan geçmiş, şimdi ve geleceğin döngüsellikindedir. Eco'nun Yambo aracılığıyla verdiği amnezi ve benlik arayışı denklemi, Proust'un kayıp zamanın izini sürmesi ve benliği ancak zamanın dışına çıkabildiğinde yakalayabilmesini andırır. Bu bağlamda Yambo yitik zamanın kokusunu çocukluğunun geçtiği evin bahçesinde aramaktadır.

Yambo tıpkı Proust'un kayıp zamanında olduğu gibi hem geçmiş hem gelecek hem de anda var olan homojen, geçişimli hatta tüm bu zamanları aşan bir özü yakalamayı erekler. Her iki öyküde benlik yitimiyle gelen arayış ve varış, yalnızca zamanı aşan kayıp bir zamanda tamamlanır. Zamanın ötesinde duyumsanan kendiliği aralayan kapı; imgeler, dejavular ve belleğin azmi ile özümseilir. Proust'un metnindeki "*belirim*" (*apparition*) terimi ya da Joyce'un "*epifani*"si Eco'da hafıza ve bellek aracılığıyla gerçekleşir. Karakter zamanda kaybolarak zamanın kurallarından sıyrılmış, zaman ve mekânın ötesinde saf bir benliği deneyimlemektedir. Eco'nun, Nerval'in ya da Proust'un düşsel bir yanılsama gibi işlediği zaman ve bellek; anlatıda karakterin yitik benliğini keşfe çıkmasıdır. Bu bağlamda Eco'nun KLGA'da işlediği *sis-bellek-zaman-aşk* imgesi, Nerval'in *Sylvie* eseriyle imge/izlek düzleminde metinlerarası bir diyalog kurmaktadır. Eco *Sylvie* çözümlemesinde sis, bellek ve zamanla ilgili olarak şu yorumu yapmaktadır:

(...) Yeniden bulunamayacak bir geçmişin sisi içinde kaybolmuş bu yılları imgelemek zorunda olanlar biz okurlarız. Bu yitim ve belli belirsiz bozgun duygusunu yaratan, sırasını yeniden kurmayı başarmaksızın o anları yeniden bulma çabasına ayrılmış sayfaların niceliğidir; anımsama zamanı ile gerçek anlamda anımsanmış zaman arasındaki oransızlıktır (Eco, 2019, s.62).

Sylvie için "Metin okurdan Labrunie gibi hasta, onun gibi rüya, anı ve gerçekliği birbirinden ayıramayan biri haline gelmesini istiyor olamaz mı" (Eco, 2019, s.56) yorumunu

dile getiren Eco; KLGA'da benzer bir biçem ve strateji kullanır. "Kendimi sisin içinde hissediyorum, biliyorsun. Ama sisi göremiyorum" (Eco, 2004, s.38).

Öte yandan KLGA'daki bellek-zaman boyutuyla sis metaforu, Sylvie kadar Unamuno'nun *Sis* (1914) eseriyle de paralellik göstermektedir:

Augusto bir süre kendinden geçmiş, olan bitenin ayırımına varamadan öylece kalakaldı, kendisini saran karışık sis tabakasını yarıncı, şapkasını aldı ve bir serüvene atılmak üzere sokağa fırladı (Unamuno, 2006, s.119). Yiyip bitirmek gerek (...) Uykuyu uyanıklıkla, düşü gerçekle, özgünü sahteyle karıştırmak; bütün her şeyi tek bir siste karıştırmak (Unamuno, s.257).

Eco'nun metninde *Paola-Sibilla-Loana* ile yarattığı üç düşsel kadın imgesi, Nerval'in *Sylvie-Adrienne-Aurélia* ve Unamuno'nun *Sis* metnindeki *Eugenia-Rosario-Liduvina* üçgeniyle benzerlik kurar.

Öyleyse üç kadını var: İmgelemime ve kafama hitap eden Eugenia, yüreğime hitap eden Rosario, mideme hitap eden aşçımız Liduvina. Kafa, yürek ve mide başkalarının zekâ, duygu ve istenç dedikleri, ruhun üç yetisi. Kafayla düşünülüyor, yürekle duyumsanıyor, mideyle seviliyor. Bu apaçık! Ve şimdi... (Unamuno, 2006, s.216).

Bir aşk imgesi olarak kadın, Nerval'in *Sylvie*, Unamuno'nun *Sis* ve Eco'nun KLGA eserinde; gerçeklikten nosyona, maddeselden düşsel bir imgeye dönüşür. Nitekim kadın, bu üç eserde arketipsel bir anlam barındırır. Metinlerarası bir diyalogla, benzer bir imge ve epifani (duygu) ile işlenir. Kadın aynı zamanda sophia (bilgelik), tanrıça, anne, güç ve aşkın imgesidir. Erkek, aradığı ebedi kadın öznesinin gizemini yaşamı boyunca aramaktadır. Eril, eksik'in eksikliğinde tamamlanma ereğiyle kayıp anne arketipini kovalar.

"İşte görüyorsunuz, Paparrigópulos dostum, ben bir kadına âşık oldum, sonra da geri kalanın hepsine âşık olduğumu duyumsadım (Unamuno, 2006, s.214). Ve var olduğuma inandırıyorlar beni, tatlı düş! Amo, ergo sum! Bu aşk, Orfeo, içinde var olma sisinin eridiği (...)" (Unamuno, 2006, s.77).

KLGA'da Yambo için Dante'nin *Beatrice*'ini andıran Kraliçe Loana'ya duyusaldan ziyade tinselleşmiş bir imge/ikona denebilir. Kraliçe Loana, metinde görünürde asla var olmayan ancak masalsi/mitsel bir varlıktır. Kraliçe Loana'nın Yambo'ya duyumsattığı gizemli alev

metindeki diğer kadınlarda aranması, onun arketipsel bir figür olduğunu göstermektedir. C. G. Jung'un *arketip kuramına* göre bu tek ve ilksel kadın imgesi, kayıp ana sembolü yani anne arketipidir.

Gölgeye bilincin yansımasıyla, karanlıkta kalan aydınlığa alınır (...) Erkek, bilinçdışında bütünleyici öge olarak yer alan dişi imgesi 'anima' ile tanışır (...) Her erkek, içinde, o ya da bu kadına ait olmayan sonsuz bir kadın imgesi taşır. (...) Bu asıl resim, kadınlığın tüm atasal deneyimlerinin ve o güne dek kadınlığın bıraktığı izlerin bir birikiminden oluşur (Jung, 2017, s.13).

Yambo, kurgu boyunca aradığı gizemli alevin kaynağını sonunda bulmuştur. Renkli kapaklı bir çizgi romanın adı olan *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi*, Afrika'da gizemli bir krallıkta hüküm süren kraliçenin maceralarını anlatmaktadır. Eco bilinçli olarak Kraliçe Loana'yı ilkel bir kavimde hüküm süren figür olarak metne yerleştirmiştir; bu, onun Yambo için arketipsel bir figür oluşunun göstergesidir.

(...) gizemli bir kraliçe uzun yaşama, hatta ölümsüzlüğe ulaştıran esrarengiz bir aleve sahiptir, nitekim Loana ilkel bir kavimde, güzelliğinden hiçbir şey yitirmeden, iki bin yıldır hüküm sürmektedir (Eco, 2004, s.249). Ve şimdi dua ediyorum: 'Ey iyi yürekli Kraliçe Loana, çaresiz aşkın adına, senden binlerce yıllık kurbanlarını taş uykularından uyandırmanı istemiyorum, bana yalnızca bir yüzü geri ver (Eco, 2004, s.409).

Kraliçe Loana, Yambo'nun çocukluğunda bilinçaltına yerleşmiş renkli bir çizgi roman karakteridir. Kurgu boyunca aradığı Yambo'yu heyecanlandıracak gizemli alev, ilksel bir kadın imgesindedir. "Kadını ebedi varlık olarak düşünmeye devam edebilirim, ama ustalıkla ve marazi solgunluğuyla şaşırtması koşuluyla" (Eco, 2004, s.389). Yambo hafızasının katmanlarında, her öyküde ve kitap sayfasında ebedi bir kadın imgesini aramaktadır.

Bu, dişil bir başkalık içinde erilliğin sınırını oluşturan bir Öteki değil, eril bir kendini açıklama ediminin zeminini oluşturan bir Öteki'dir (...) 'Olmak' ile 'sahip olmak' arasındaki ikili ayrışım içinde yürütülen her kimlik kurma çabası (...) Simgesel ile gerçeğin bağdaşmazlığına damga vuran o kaçınılmaz 'eksiğe' ve 'kayba' geri döner (...) (Butler, 2014, s.103-104).

Hafızasını geri kazanmak için arayışa giren Yambo, ilk andan itibaren *gizemli bir alev* peşinde koşmaktadır. Yambo'nun *gizemli alev* arayışı karısı Paola ile başlamaktadır ancak Paola daha çok anne imgesini andıran ve onu diktelerle yönlendiren bir figürdür. “Küçük kara balık, nasıl prensin sen öyle; bana kalsa istemem -ama cadı karım- cadı karım ister her şeyi.” (Eco, 2004, s.80).

Belleğini yitiren Yambo, karısı Paola'nın ardından bu sefer de antik sahaf dükkânında birlikte çalıştığı asistanı Sibilla ile yasak ve gizli bir aşk yaşadıklarına dair olasılıklar kurgulamıştır. Sibilla diğer imgeler gibi Yambo'yu sırra gömülü yaratık olan kadın arketipine -Kraliçe Loana'ya- götürecektir düşlerden biridir.

“Yüksek sesle, *Haydi sen, ergin bakire, kutsal bir gölge gibi kal* demek üzereydim” (Eco, 2016, s.52-53). “Sibilla elimden tutsa, belki ben de bir gün gerçekten sise dalabilirdim” (Eco, 2004, s.68).

Karısı Paola dışında Yambo, asistanı Sibilla ile ilgili bir hikâye tasarlamış ve aradığı kadın figürünün Sibilla olabileceğini düşünmüştür. Anlamlandıramadığı gerçekliği düşsel evreninde tamamlamaya çalışır. Aradığı her anlam parçası onun için gizemli bir alevdir ve bu alevi kadın imgesi aracılığıyla yakalamayı umar. Sise dalmak bu anlamda tatmin edici bir edimdir.

Seni uzaktan gördüğümde, saçların omuzlarına dökülmüş dimdik yürürken, başım döner, geçerim kendimden. (...) Her zaman sakın, her kim olursa olsun, sanki ilk kez iyilik yapıyormuş gibi yardıma hazırdır, kırıtmadığı için asıl, cilveli gelebilir insana. Buzdan sfenks.’ (...) Buzdan sfenksin iş saatleri dışında bir hayatı vardır, belki de bir sevgilisi, bu onu ilgilendirir, mükemmel biri o, işi ile özel hayatını karıştırmaz. Bilinmeyen bir rakibe karşı kıskançlık kemiriyor içimi. Ama biri seni solduracak, pınara benzeyen ağzını, bunun değerini bilmeyecek biri, bir sünger avcısı bu ender inciye alacak (Eco, 2016, s.60-61).

Sibilla'nın Proust'un *madeleine*'ı gibi ona her şeyi hatırlatacak tek bir hareket yapabileceğini söylemektedir. Sibilla ile arasında gizli bir aşk olabileceğine inanan Yambo, ona karşı hislerini Rimbaud'un *Les reparties de Nina* (1870) adlı şiirine metinlerarası gönderme yaparak dile getirir.

Kendini feda edecek ve hatırlatmak için hiçbir şey yapmayacaksın, ben *madeleine*'in tadını alayım diye bir akşam tesadüfen elime dokunmaya çalışmayacaksın; (...) sadece sen, eğer istersen bana o kokuyu duyurabilirsin (...) bana

ilk söylediğin, sonra bizim dört yıl boyunca sihirli bir formülmüş gibi (...) gizli dünyamızda yalnızca ikimizin anlamını ve gücünü bildiği o cümleyi mi söylesen acaba? Örneğin: *Et mon bureau?* Ama bu Rimbaud. (...) (Geleceksin, geleceksin, seni seviyorum! /Güzel olacak. /Geleceksin, değil mi ve hatta... /O. -Ofisim ne olacak?) (Eco, 2004, s.59).

Franz Kafka'nın *Dava* (1925) eserinde Josef K.nın gerçekte var olmayan bir davaya sonuna kadar körü körüne inanması gibi Yambo, Sibilla'da gizemli alevi bulduğuna dair kurgusunu onun evlilik haberini alıncaya dek sürdürmektedir.

Bıçağı göğsüne saplıyor ve iki kez çeviriyordu. Dava'nın sonu, hatta her şeyin sonu (...) Her şey normal seyrinde, genç bir insan o, bir yaşıtıyla tanışıyor, ilk kez âşık oluyor... İlk kez, tamam mı? *Birileri seni yine de solduracak pınar ağızlım ve seni aramamış olmak onun bir lütfu ve kaderi olacak...* Hikâye kendiliğinden sona eriyordu. Eğer aramızda bir şeyler olduysa, her şey siliniyordu (Eco, 2004, s.79-80).

Yambo karısı Paola, asistanı Sibilla, lisede kaybettiği ilk aşkı Lila ve mistik kadın arketipi olan Kraliçe Loana arasında gidip gelmektedir. Bu karakterler sadece bir ebedi varlığın gölgeleridir.

(...) *Novella* adlı bir kadın dergisinin dağıtık sayılarını buldum (...) O yüz Sibilla'ya benziyor muydu? Ya da Paola'ya? Erminli kadın Vanna'ya ya da Gianni'nin bıyık altından gülerek isimlerini söylediği kadınlara, Cavassi'ye, Londra Kitap Fuarı'ndaki Amerikalı kitapçıya, Silvana'ya, uğruna üç kez Amsterdam'a gittiğim güzel Hollandalıya benziyor muydu? Belki de hiçbirine benzemiyordu. Beni büyüleyen birçok resim arasından kuşkusuz ideal bir resim çıkarmış olmalıydım ve sevdiğim tüm kadınların yüzleri o anda karşımda olsaydı, onlardan örnek bir yüz ortaya çıkarabilir, asla ulaşamadığım, ama hayatım boyunca peşinde koştuğum bir İdea'ya kavuşabilirdim (Eco, 2004, s.247).

Psikanalizimde gölge ve anima arketipleri olarak adlandırılan bu arayış imgesi, edebî metinlerde farklı idealar üzerinden görülmektedir: “Her kişilikte bulunan karanlık yön, bilinçdışına ya da düşlere açılan kapıdır. Alacakaranlığın o iki figürü, ‘gölge’ ve ‘anima’, bu kapıdan geçerek gecenin düşlerine girerler ya da görünmez kalarak Ben-bilincini ele

geçirirler. Gölgesi tarafından ele geçirilen bir insan daima kendi ışığını keser ve kendi tuzağına düşer” (Jung, 2017, s.56).

Yambo'nun kadın imgesi/gizemli alevi, somut bir hayalden düşsel bir ideaya dönüşmüştür. Yambo yaşamını tersten, yaşlılıktan çocukluğa doğru yaşamaktadır. Kraliçe Loana imgesiyle aradığı ebedi kadının bilinçaltındaki tüm kadınlarda olasılıklarını yaşamıştır.

Seni benden uzaklaştıran/o geçici sırra/gömülü ey yaratık,/belki de yalnızca/bu dizeleri yaşamak için doğdun,/ve bunu bilmiyorsun. (...) Neden o yaratık yalnızca benim zavallı dizelerimi yaşamak için doğmuş olsun ki? (...) bunun adı mastürbasyondur, boşalma tüylü kalemle gerçekleşse de. Peki ya Sırra Gömülü Yaratık gerçekse ve aşkı gerçekten bilmediyse? O zaman aptal bendim, peki o kimdi (Eco, 2004, s.277).

Sırra gömülü yaratık olan kadın arketipinin alevini, aradığı hiçbir karakter uyandıramamış; geriye bir tek anımsayamadığı ve sonsuza dek kaybettiği lise aşkı Lila kalmıştır. Yambo için Lila, Dante'nin Beatrice'i gibi sürekli aradığı ancak hiçbir zaman kavuşamadığı ilksel aşk imgesidir: “Sen onu görür görmez abayı yaktın. Dante ile Beatrice gibi, bunu öylesine söylemiyorum” (Eco, 2004, s.283).

İçinde bulunduğu zamandan çocukluğa, başlangıca doğru giden arayış serüveni; yaşamı tersten yaşamaya başlayan Yambo için tüm imgelerin bir bir çözülmesi demektir. İçinde uyandığı gerçeklikten bilinçaltı evrenine adım atarak sırra gömülü yaratığı aramaktadır.

seni arıyorum, seni düşünüyorum, yoksun ama/unutmak istiyorum ama boşuna ilk aşk bu unutulmaz/bir isim yazılı yüreğimde, tek bir isim,/seni bildim bileli sensin benim aşkım gerçek aşkım, büyük aşkım. (...) ‘Neden özellikle bu şarkıyı hatırladın?’ diye sordu Paola. ‘Bilmem. Belki de adı *Seni Arıyorum* olduğu içindir’ (Eco, 2004, s.72).

Yambo bilinçaltındaki tasarıya -ilk örneğe- karakterleri yerleştirmiş, olasılıkları yaşamış ancak sonunda ilk gençliğindeki imgeye indirgemıştır. Yardımcısı Sibilla'yı gördüğünde gizemli alev hissetmesinin sebebi Lila'nın adını çağrıştırmasıdır. Yitirdiği geçmişin derinliklerinden gelen çağrışım, Sibilla ve Lila'yı özdeşleştirmesine sebep olmaktadır.

Lila biz lise bitirme sınavını verdiğimiz sıralarda öldü.’ (...) Kırk yıl boyunca bir hayaletin peşinde dolanıp durmuştum (...) Üstelik adı da Lila değildi.’ ‘Neydi peki?’

‘Ay, keşke hiç söylemeseydim (...) Lila Sibilla’nın kısaltılmış haliydi.’ Çocukken bir Fransız dergisinde görülen bir profil, gençlikte lise merdivenlerinde karşılaşılan bir yüz ve belki de ortak yanları olan daha başka yüzler, Paola, Vanna, güzel Hollandalı derken Sibilla, Sibilla hayatta, yakında evlenecek, onu da kaybedeceğim demektir bu. Şiirlerimi yazarken artık olmayan bir şeyin peşinde yıllar boyunca koşulan bir bayrak yarışı (Eco, 2004, 287-289).

Yambo, yıllarca bir hayalin peşinde koşarak düşsel imgeyi bir üçlemede deneyimlemiştir. Bu üçlemeyi Eco, İtalyan yazar Augusto Maria de Angelis’in *Üç Gül Oteli* adlı eserine atıfta bulunarak anlatır. Yambo’nun üç gülü Lila, Paola ve Sibilla’dır. Kurgunun en dış çerçevesinde üç kadın figürü tek bir halkada birleştirilir.

Eve dönmeye hazırlanıyordum, ama tavan arasına son kez göz atmak istedim. (...) bir İtalyan polisiye romanı da gözüme çarptı, Augusto Maria de Angelis’in *Üç Gül Oteli*. Bir kez daha sanki kitap benim öykümü anlatıyordu: (...) Üç kadın hızlı adımlarla, rüzgâra kapılıvermiş (...) siyahlar giyinmiş, tüllü ve incili şapkalar takmıştı... Üçü de birbirine o kadar benziyordu ki, (...) insan bir halüsinasyon gördüğünü sanabilir (...) Adam öfke dolu bir hareket yaptı (...) Ara sıra kara bir gölge meydana geçip kapının arkasında kayboluyordu. (...) kapıyı açıp içeri girdi. Cam kapının üzerinde büyük harflerle *Üç Gül Oteli* yazıyordu (Eco, 2004, s.290-291).

Paola, Sibilla ve Lila ise aslında tek bir ebedi kadın formunun üç yansımasıdır. Paola anne figürüne yakın, diktelerle yöneten; Sibilla işlerini düzenleyen asistan; Lila ise annesinin ölümünden sonra duyumsadığı ilk kadın ögedir.

Bendim o: Yoğun siste, üç kadın görmüştüm, Lila, Paola, Sibilla, o duman içinde onları ayırt etmek imkansızdı ve ansızın karanlıkta kayboluyorlardı. Onları aramaya çalışmak boşunaydı çünkü sis gittikçe yoğunlaşıyordu. (...) Nerede bu *Üç Gül Oteli* acaba? Benim için her yerde. *A rose by any other name* (Eco, 2004, s.291).

Angelis’in *Üç Gül Oteli*, Yambo için her yerdedir. Zihninde tasarladığı kadın idea’sına çeşitli imgeler yerleştirme ereği kurgunun tamamına sinmiştir. “*A rose by any other name*” (*Başka bir ismi olsa bile, gül yine tatlı gibi kokardı*) söylemi ise William Shakespeare’in *Romeo ve Juliet* (1597) oyununa yapılan bir göndermedir. Juliet, Romeo’yu bir güle benzetir

ve adı farklı olsa bile bir gül gibi kokacağını söylemektedir. Yambo için de Paola, Sibilla ve Lila tek bir güldür: Kraliçe Loana'nın gülü.

KLGA'nın zengin metinlerarası dokusu, Yambo'nun hafızasını yoklama ve kimlik karmaşası evresinde değişik metinlere göndermelerle işlenir. Karısı Paola'yı dahi hatırlamayan Yambo'nun doktorla konuşması sırasında Oliver Sacks'ın *The Man Who Mistook His Wife for a Hat (Karısını Şapka Sanan Adam)* (1985) metnine gönderme yapılmaktadır.

'Küçük bir amnezi söz konusu (...) Birkaç soruya daha cevap vermenizi rica edeceğim. Evli misiniz?' 'Bunu bana siz söyleyin.' 'Evet, evlisiniz, Paola adında çok sevimli bir hanımla, gece gündüz yanınızdan ayrılmadı (...) 'Peki ya onu bir şapkaya benzetirsem?' 'Ne dediniz?' 'Karısını şapka sanan bir adam var' (Eco, 2004, s.15).

Yambo'nun doktorla diyalogunda anırtırma yaptığı Oliver Sacks'ın *Karısını Şapka Sanan Adam* öyküsü tıpkı Yambo gibi bir amnezi yaşayarak somut zamanda kaybolan insanın varlığını konumlandırma çabasını anlatır: "Hikâyeyi son bir nükteyle bağlayalım; Macrae'nin hastası da aynen Dr. P. gibi karısını tanıyamıyordu ve onun, karısını tanınması için görsel bir işarete ihtiyacı vardı; şöyle göze çarpan, bir kumaş parçasına, yani kocaman bir şapkaya" (Sacks, 2001, s.47).

Yambo ayrıca aynada gördüğü solgun, çökük ve çirkin yüzünü Robert Louis Stevenson'ın metnindeki Mr. Hyde'e benzetir. İskoç romancı ve şair Robert Louis Stevenson'ın *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde (Dr. Jekyll ve Bay Hyde)* (1886) adlı eserinde; ben ve öteki diyalektiğinin paradoksu ile kabuslarında çifte yaşam sürmeye başlayan Dr. Jekyll'nin ruh/beden, kendilik/ötekilik ikircikliğine dayanamayarak iksir hazırlaması ve bu iksirle karanlık benliğinin çirkin öteki'sini açığa çıkarmasını konu alır.

"Aynanın karşısında bir an durdum (...) Kimliğimi geri gelmez bir biçimde yitirip yitirmediğimi (...) anlamak zorundaydım" (Stevenson, 2017, s.68). "Bay Utterson'da uyandırdığı bilinmedik nefret, tiksinti ve korkuyu açıklamaya yetmiyordu (...) Ah benim zavallı Harry Jekyll'im, bugüne kadar Şeytan'ın imzasını gördüğüm tek yüz" (Stevenson, 2017, s.15).

KLGA'da Yambo hafıza kaybından sonra aynada yüzüne baktığında kendini çirkin, ürkütücü, bayağı ve tiksiniç olan öteki benlik Mr. Hyde'ye benzeterek aynadaki yansıması üzerinden Stevenson'ın metnine bir gönderme yapar.

“Banyoda kendimi aynada gördüm. Gördüğüm bendim, bundan yeterince emindim, çünkü aynaların, karşılardaki şeyi yansıttıkları bilinir. Yüzüm solgun ve çöküktü, sakalım uzamış, gözlerimin altında mor halkalar oluşmuştu. (...) çok çirkin olduğumu hemen keşfedivermişim” (...) Mr. Hyde (Eco, 2004, s.17).

KLGA’da Yambo’nun amnezinin ardından ilk dış fırçalama deneyiminin tasvir edildiği bölümde Eco, Charles Dickens’in *The Pickwick Papers* (*Bay Pickvik’ in Serüvenleri*) (1836) adlı eserine metinlerarası bir göndermede bulunur. Dickens’in metni; idealist ve dünyevi olmayan Pickwick ile kurnaz Sam arasındaki mizahi, ironik bir ikiliği temel alır. Bu serüvende Sam Weller karakterinin insanlardan alıntı yapma şekli, bir atasözü biçimi olan Wellerism’e dönüşür. Eco, Yambo aracılığıyla Sam’in “Çok güzel, dedi dük” söylemini, bir söz oyunu olarak metne yerleştirir: “Macunun tadı çok güzel. Çok güzel, dedi dük. Bir Wellerism bu. O zaman tat denen şey şu: Dilini, aynı zamanda damağını da okşayan bir şey, ama tadı alan dil sanki. Nane tadı; *y la hierbabuena, a las cinco de la tarde...*” (Eco, 2004, s.17).

Yambo’nun monoloğunda İspanyolca geçen “*y la hierbabuena, a las cinco de la tarde...*” (Ve nane, akşamüstü beşte...) ifadesi, İspanyol şair ve oyun yazarı Federico García Lorca’nın *Llanto Per Ignacio Sanchez Mejias* (*Süsme ve Ölüm*) (1935) adlı şiirine metinlerarası bir anıştırmadır.

Kâğıttan bir belleğe sahip olan Yambo; kitaplar, tarihsel kimlikler ve olaylar dışında kendi benliğine dair bir şey hatırlamamaktadır. Onun için tüm yaşam, eylem ya da sonlar kitapların konuştuğu kadardır.

‘İşte, Bağdat’a akıllı füze yağdırıp sivil halktan birileri ölünce özür dileyenler gibi.’
‘Bağdat’a füze mi? Binbir Gece Masalları’nda yok bu’ (...) ‘Milano’da oturuyoruz. Kış aylarında evimizden korudaki sis görülür. Milano’da oturuyorsun ve antika kitaplar satıyorsun, bir antika kitap dükkânın var.’ ‘Firavunun laneti. Soyadım Bodoni’yken adımları Giambattista koyduklarına göre, böyle olması normal’ (Eco, 2004, s.23).

Giambattista Bodoni (1740-1813) gerçekte İtalyan basımcı ve tipografıdır. Parma dükünün basımevini ve kendi basımevini yönetmiş, Avrupa’da birçok tipograf ve basımcının da benimsediği yüz kırk üç değişik biçimde Romen harfi yaratmıştır. Eco, KLGA’da İtalya

tarihinde yaşamış gerçek bir yayıncının ismini metinlerarası bir gönderme ile karakterine vermiştir. KLGGA'da bunun yanı sıra pek çok eser ve sanatçıya rastlamak mümkündür.

Çocukları okşuyor, kokularını duyuyordum, ama bu kokuyu tanımlayamıyordum, çok tatlıydı sadece. Aklıma yalnızca *çocuk eti gibi taze kokular olduğu* geliyordu. Ve nitekim kafam boş değildi, benim olmayan anılar fııldak gibi dönüyordu beynimde, markiz saat beşte çıktı yaşam yolumuzun ortasına, Ernesto Sabato ile küçük kız kırdan geliyor, İbrahim İshak'ı yarattı, İshak Yakup'u, Yakup Yahuda'yı ve Rocco kardeşlerini, çan kulesi kutsal geceyarısını çalıyor ve işte o zaman gördüm sarkacı, (...) *monsieurs les anglais je me suis couché de bonne heure*, (...) Pelide Achille'nin serüveni burada başlıyor, esmer ay söyle bana ne yapıyorsun, başlangıçta yeryüzü hareketsiz olduğu için, *Licht mehr licht über alles*, kontes hayat dediğiniz nedir ki (Eco, 2004, s.26-27).

Eco, Yambo'nun çocukları okşarken duyumsadığı kokuyu Baudelaire'in *Kötülük Çiçekleri* (*Les Fleurs du mal*) (1857) eserinde yer alan *Uyuşumlar* (*Correspondances*) adlı şiirine gönderme ile betimler: “Les parfums, les couleurs et les sons se répondent (Renkler, sesler ve kokular birbirlerine cevap verirler)/Il est des parfums fais comme des chairs d'enfants (Kokular vardır çocuk tenleri gibi taze)” (Baudelaire, 2006, s.31).

Yambo belleğin azmi ile benliğini yoklarken ona kâğıttan hafızasının kalıtları, bir prizmanın yansımaları gibi kesitler sunmaktadır. “*Markiz saat beşte çıktı yaşam yolumuzun ortasına, Ernesto Sabato ile küçük kız kırdan geliyor (...)*” ifadesi ile Eco; Arjantinli roman ve deneme yazarı Ernesto Sabato ve Pompadour markizi Jeanne Antioinette Poisson (1721-1764)'a gönderme yapmaktadır. “*İbrahim İshak'ı yarattı, İshak Yakup'u, Yakup Yahuda'yı ve Rocco kardeşlerini, çan kulesi kutsal geceyarısını çalıyor ve işte o zaman gördüm sarkacı, Como Gölü'nün bu kolunda uzun kanatlı kuşlar uyuyor (...)*” ifadesi ile İbrahim peygamber, İshak, Yakup ve Yahuda'ya gönderme yapan Eco; aynı zamanda İtalyan yönetmen Luchino Visconti'nin *Rocco e i suoi fratelli* (*Rocco ve Kardeşleri*) (1960) adlı filmine de atıfta bulunur.

Öte yandan “*Monsieurs les anglais je me suis couché de bonne heure (...)*” (*İngiliz beyler, uzun bir zaman boyunca erken yattım*) söylemi; Marcel Proust'un *Kayıp Zamanın İzinde* (*À la recherche du temps perdu*) (1913) adlı romanında geçen ilk cümledir ve Yambo aracılığıyla Proust'un metnine atıfta bulunulur: “Uzun zaman, geceleri erken yattım (...) az önce okuduklarım hakkında fikir yürütmeye uyurken de devam ederdim (...) kitapta sözü edilen

şey benmişim gibi gelirdi bana; bu bir kilise de olabilirdi, bir dörtlü de (...)" (Proust, 2020, s.9).

Homeros'un *İlyada* (MÖ 720) eserinde Greklerin en büyük savaşçısı olarak yer alan mitolojik karakter Achilles'e ve "*Licht mehr licht über alles*" (*her şeyin üzerinde ışık*) ifadesi ile Neo-Nazi dönemi Alman marşına da anıştırma vardır.

Amneziyle patlayan benliğin parçaları olarak savrulan anlatı organizmaları, genişmiş bir süre içindeki bilinç arayışının aşkınlıklarıdır. Yambo, hakikatin yerine konumlanan kurmaca bir bellekle salt aklın değil kayıp zamanın peşinden koşmaktadır.

Eco; "(...) *ah hayat ah hayatım ah bu yüreğin yüreği, gönül söz dinlemez, De Amicis, Tanrı korusun dostlardan beni, Tanrım küçük bir kırlangıç olsam (...)*" (Eco, 2004, s.28) söylemi ile İtalyan yazar Edmondo De Amicis ve onun *Çocuk Kalbi (Cuore)* (1886) adlı metnine anıştırma yapmaktadır.

Öte yandan Yambo, yitirilen bellek ve kayıp zamanın izinde tıpkı Kafka'nın yabancılaşmanın doruğundaki Gregor Samsa'sı gibi töz ve dünya arasındaki sıkışmışlık, anlam arayışı ve uyumlanamamanın ortasındaki sise uyanır: "Doktor komadan çıktığımda aklıma ilk gelen şeyin ne olduğunu sordu. Şöyle yazdım: 'Gregor Samsa bir sabah uyandığında kendini yatakta kocaman bir hamamböceğine dönüşmüş olarak bulur'" (Eco, 2004, s.29).

Eco'nun pek çok anlatının ilmekleriyle dokunan metninde farklı bir varyantla ele aldığı ancak temel izlekte benzer biçimde işlediği karakterin yabancılaşması, Franz Kafka etkileşiminin metinlerarası evrende bir yansımasıdır. Karakterin yitirilmiş, müphem ve sisin ardında kaybolmuş geçmişini ve benliğini imgelemek ve yeniden kurmak okura bırakılmıştır. Bu yeniden kurma girişiminde okura yardımcı olacak doneler; Eco'nun metinleri konuşurması ve parçalılıkla verilir. Eco'ya göre okur; birinci düzey bir okur olarak kalırsa sadece birkaç sis etkisini dağıtabilir ancak yitimle gelen büyüü kaybetme riskini alacaktır. İkinci düzey okur ise ampirik yaklaşım ile bu "yeniden kurma"dan; anımsamaların belirli ritmini izleyerek geriye sarmayı, anlatısal şimdiki zamana beklenmedik dönüşlerin ritmini yakalayabilmeyi ve alımlamayı kazanabilmektedir. Anlatı ormanı sonsuz olasılık potansiyeline sahip olmasından ötürü okur diğer ormanlara da her an girip çıkmaya ve uçsuz bucaksız duyumsamaya hazır olmalıdır. Eco'ya göre yazarın beklediği, kurgusal evrenin konuşan metinlerini kavrayabilme potansiyelindeki bir örnek okurdur. KLG'A da metinlerarası düzlem sadece edebî metinler ve karakterler değil; tarihsel kimlikler, aksiyonlar, dergi, gazete parçaları, karikatürler, şarkılar, çizgi romanlar, ansiklopedi, günlük, mektup ve resimlerle örülüdür. Eco'nun gayesi; sadece anlatı kişilerinin ontolojisi değil örnek okurun

ansiklopedik boyutudur. Yambo aracılığıyla okuruna sık sık hafızasını yoklatan Eco, karakterle birlikte okuruna bireysel ve kolektif belleğini sorgulatur. Bir metindeki pek çok metnin sesi, geçmiş aracılığıyla zihinsel bir ölümsüzlük vadetmek demektir. Eco'ya göre metinlerarasılık düzleminde yeniden yaşanan geçmiş ve bu kolektif bellekten zevk alma, tüm evreni içeren sihirli bir “*Alef noktası*”dır. (Eco, 2019, s.69) Yambo anda iken aynı zamanda metinler aracılığıyla geçmiş yüzyıllarda Napolyon ya da Sezar'la karşılaşmakta veya İtalya'nın geleceği için bir savaşta çarpışmaktadır. Bu hem söylem zamanı hem de anlatı zamanı içindeki varoluş, karakterin bellek yoluyla ölümsüzlüğü deneyimlemesidir.

Olay zamanı reel zamanın içinde tasavvur edilen ve yazar ya da anlatıcının zamanı atlamadan verdiği kısımları kapsar. (...) Kurmaca dünyanın kendine ait mantalitesi ve bir estetik anlayışı vardır (...) gerçek dünya ile kurmaca metinlerin zaman algoritması, estetiği ve mantığı arasında da yalnızca bir benzerlikten söz edilebilir. Okuma zamanı da yazma zamanı gibi reel bir zamandır ve metnin dışındadır. Okurun aynı metinle farklı zamanlar içindeki her karşılaşması, eserle ilgili yeni bir okuma zamanı anlamına gelmektedir. Anlatma zamanı da olay zamanı gibi kurmacadır. Anlatıcı, anlatma zamanı üzerinde hâkim ve özgürdür. Olayların vuku bulduğu olay zamanında -dikte, gerçekleşme ve ilerleyiş noktasında- roman kahramanları aktifken; anlatı zamanının tek hâkimi, anlatıcıdır (Şengül, 2011, s.428-435).

Yambo'ya göre zaman mefhumu, bilginlerin makinesinden ziyade yazarların tasviriyle kavranabilir olmaktadır. Roman zamanı, tekdüze bir biçimde değil anlatı boyunca yazarın müdahalesiyle şekillenmektedir. Yazar romanda atlama, özetleme ve genişletme gibi yöntemlere başvurur. Geriye dönüş ve ileriye atlamalarla akışkan bir form kazanır.

‘Bazen bir ev yemeğinin tadını yeniden duymak, ne bileyim, bir koku, daha çok yardım eder insana. Bu konuda edebiyat nörolojiden daha çok şey öğretir bize...’ (...) mademki yalnızca şu lanet olası anlambilimsel hafızam yerinde, onu kullanayım bari, dedim: ‘Proust’un Madeleine’i’ dedim. ‘İhlamur çayının ve çöreğin tadıyla irkilir, müthiş bir sevinç duyar (...) *Uzuvların iradedışı bir hafızası var anlaşılan, bacaklar ve kollar güçsüz anılarla dolu... Ya şu kimdi? Anıları koku ve alev olarak ortaya çıkmaya hiçbir şey zorlamaz.*’ (Eco, 2004, s.32-33).

Yambo'nun bahsettiği, Marcel Proust'un *Swann'ların Tarafı* yapıtında geçen Combray'dir. Madeleine'in ihlamur çayı ve çöreğin tadıyla yakalanan zamanı, Yambo'nun aradığı ve tatmak istediği süper bilinç düzeyidir.

“Bin bir kokuyla bizi büyüleyen taşra odalarındandılar; şüphesiz doğal kokuları bunlar (...) Bu odaların havası, öylesine besleyici, öylesine leziz, süzölmüş bir sessizlikle dolup taşardı ki, (...) Combray'ye yeni geldiğim için tadına daha çok vardığım bu havanın içinde, adeta bir oburlukla yürürdüm” (Proust, 2020, s.51).

Koku ve tat belleği hafızanın unutması en zor olan duyulardır. Yalnızca sözcükler anımsayan Yambo, Paola'nın anekdotları dışında şimşeği andıran ani bir farkındalığı yaşatacak tat ya da kokuya gereksinim duyar.

“Paola, ‘akşam viskini de orada içerdin’ (...) Bir şişe getirdi, Laphroaig ve bir bardağa buzsuz, bolca boşalttı. Yutmadan önce içkiyi ağzımın içinde gezdirdim. (...) ‘Bak, tatlar bana Combray'deki hiçbir tadı çağrıştırmıyor’” (Eco, 2004, s.42).

Yambo; çaya batırılan bir maddelele yeniden yakalanan, belleğin yaratıcı gücüyle yeniden canlandırılan bir geçmiş ve bu yolla Madeleine'in yazgısını paylaşmak ister. Ancak kâğıttan belleğiyle yitirdiği zaman ve anların arayışından adeta zevk duymaktadır.

“(…) hafızamın kocaman sarayında gök, toprak ve deniz bir arada, orada kendimi de buluyorum... (...) Sayısız çeşitlilikte şeylerle akıl almaz bir biçimde dolu hafızanın, sayısız arazilerinde ve mağaralarında, inlerinde, her yerinde dolaşıyorum, bir oraya bir buraya uçuyor, hiçbir yerde sınıra ulaşamıyorum” (Eco, 2004, s.44).

Alt metinde Yambo'nun her anımsama girişiminde bir anlatıda kendini bulması; onun kaybedilen bir benliğin yanında, anımsanan pek çok kimlik ile sonsuzluğu elde edişidir. Öte yandan KLGGA'da zaman kavramı bağlamında Augustinus'un fikirlerine atıfta bulunulur. Orta Çağ felsefesi düşünürlerinden Aurelius Augustinus'a göre zaman; mekân ve aksiyonun dışında, hareketsizliğinde ölçülebildiği ve geçip gidenlerin zihnimize bıraktığı bir izdir. “Geçmişin imgesi, geçmiş geçmiş olsa da şimdide, yani şimdiki belleğimin içindedir. Çocukluğumun imgesi şimdide, şu anki belleğimdedir” (Augustinus, 2010, XVIII).

Augustinus'a göre zihnin üç türlü zamanı vardır: geçmiş yaşanmışlıkla ilgili şimdiki bellek, şimdi yaşananlarla ilgili şu anki doğrudan algı ve gelecektekilerin şimdisi olan beklenti.

‘Artık zaman içinde yaşamadığını söylüyorsun. Biz içinde yaşadığımız zamanız. (...) Biz inanlar üç zamanda, bekleme anı, dikkat anı ve hafıza anında yaşarız ve biri olmadan öbürü olmaz. Geleceğe doğru gidemiyorsun, çünkü geçmişini yitirdin. Ve Julius Sezar’ın neler yaptığını bilmek, ne yapman gerektiğini bilmeni sağlamaz’ (Eco, 2004, s.36).

Yambo’nun söylemleriyle Aurelius Augustinus’un *Confessiones (İtirafılar)* (MÖ 397) eserine gönderme yapılmaktadır. Augustinus’a göre zamansallık; Tanrının aşkınlığı, bengiliği ve daimiliğinin tersine tükeniş ve yitimidir. Somut olarak ölçülebilir olan süre aslında zihinsel duyumsama olarak hissedilen andır. Bu anlamda bellek yitimini işlerken Eco’nun Augustinus’un zaman kavramından etkilendiği söylenebilir. Yambo bir bakıma hafızasını yitirmekten şikayetçi değil onu deneyimlemekten haz duymakta ve Augustinus’un anlayışıyla ne yitik geçmişte ne de müphem gelecektedir. Yambo geçmişi de geleceği de şimdinin belleğinde tahayyül ederek bir bakıma zamanı aşmış ve yekpareleştirmiştir.

“Aziz Augustinus’un *Confessiones*’i nerede?’ ‘Şu rafta ansiklopediler, Kuran, Laozi ve felsefe kitapları var.’ Gidip *Confessiones*’i buldum ve dizinde hafıza üzerine yazılmış sayfaları aradım. Onları okumuş olmalıydım, çünkü hemen hemen bütün satırların altı çizilmişti” (Eco, 2004, s.43).

Aziz Augustinus; zaman nosyonunu Tanrı ekseninde ele alır, Tanrı olmadan önce zaman diye bir şey de yoktur ancak Tanrının bengiliği ve ebediliğinin aksine zaman sonludur. Eco’nun bu noktada; Aziz Augustinus’un *Confessiones* eserinden sonra Tanrının ebedi zamanını anlatan kutsal kitap *Kur’an* ve Yin-yang kuramı ilkeleri ile *Laozi (Lao Tzu)*’dan bahsetmesi, bir metinlerarasılık örneğidir. Taoizm’in kurucusu sayılan Çinli düşünür Lao Tzu’un yin ve yang olarak geçen karşıtlıklar ilkesi, her kutbun içinde karşıtını barındırması ve -kuantum fiziğinin belirsizlik ilkesine benzer biçimde- varoluşun hem burada hem orada hem geçmişte hem gelecekte olabilmesi mantığına dayalıdır. Eco, zaman kavramı düzleminde Aziz Augustinus’a atıfta bulunur; dünya edebiyatından pek çok türde metne yapılan göndermelerle zengin bir metinlerarası evren kurulur. Örnek ve ampirik bir okur formu bekleyen Eco,

Yambo'nun kâğıttan belleği aracılığıyla okurunu aktif olarak okuma edimine davet etmektedir.

Kitap dolu raflarla kaplı uzun bir koridordan geçirdi beni (...) *Nişanlılar, Orlando furioso, Gönülçelen*. İlk kez bir yerde kendimi rahat hissediyordum (...) Elimdeki Balzac'ın *Goriot Baba* adlı kitabıydı. Açmadan şöyle dedim: 'Goriot Baba kızları için kendini feda eder, birinin adı Delphine'di, galiba, Collin yani namı diğer Vautrin ve hırslı Rastignac çıkar sahneye, Paris sana meydan okuyoruz. Çok mu kitap okurdum' (Eco, 2004, s.37).

Bu bölümde Eco; İtalyan yazar ve şair Alessandro Manzoni'nin *Nişanlılar (I Promessi Sposi)* (1827) romanı, İtalyan şair Ludovico Aristo'nun *Orlando Furioso (Çılgın Orlando)* (1516) adlı epik şiiri, Amerikalı yazar J. D. Salinger'ın *Gönülçelen ya da Çavdar Tarlasında Çocuklar (The Catcher in the Rye)* (1951) adlı romanı ve Fransız yazar Honoré de Balzac'ın *Goriot Baba* (1835) romanına göndermede bulunur.

Yambo, bellek yitiminin ardından girdiği metinler evreninin hipergerçekliğinde yaşamaya başlamaktadır. Karısı Paola'yı bile anımsamakta zorlanan Yambo, hafızasını yokladığı her an başka bir metnin kıyısında dolanır. Paola'nın söylemleriyle gazeteciliği romancılığıyla birleştiren Fransız yazar Maurice Dekobra'ya (1885-1973) da göndermede bulunulur: "Sorma, uyumaya çalış. Hala güçsüzsün. Hem senin yeni tanıdığın bir kadınla sevişmeni asla istemem.' 'Şark Ekspresinde serüven.' 'Dehşet, Dekobra'nın bir romanında değiliz'" (Eco, 2004, s.50).

KLGA'da İskandinav mitolojisinden 13. yüzyılın sonlarına ait epik destan *Völsungs ait Saga/Nibelungen*'e (Nibelungen Destanı) ve destanın kahramanlarından Sigurd ve Brynhild'a anıştırma yapılır. Yambo karısı Paola ile aynı yatağa girdiğinde onu bir yabancı gibi görmektedir ve bu durum karşısında Nibelungen destanını anımsar: "Ama, Yüce Tanrım, seviştığımızı kim söyledi? Yalnızca bir öpücük belki de, ama bir kerecik, belki platonik bir çekim, karşılıklı neler hissettiklerini anlıyorlardı, ama ikisi de asla konuşmadı bu konuyu. Yuvarlak Masa sevgilileri, dört yıl boyunca ortada kılıçla uyuduk" (Eco, 2004, s.57).

Yambo, anıklar karşısında bellek kıvrımlarından birer metin adacıkları, şiirler, karakterler ya da mısralar çekip çıkarır. Sibilla ile arasında geçen diyalog sırasında yine belleğinden dökülen mısraları mırıldanır: "Les amoureux fervents et les savants austères..." diye mırıldanıyorum. Önce davranıyorum. 'Yok bir şey, yok bir şey, aklıma bir şiir geldi'" (Eco, 2004, s.58).

Yambo'nun bu söylemi Charles Baudelaire'in *Les Fleurs du Mal (Kötülük Çiçekleri)* (1857) adlı kitabındaki *Les chats (Kediler)* adlı şiirinde geçen bir mısradır. Geçmişin sis perdesini aralamak için çocukluğunun geçtiği Solara'daki eve giden ve tavan arasında büyükbabasından kalan kitap, dergi, broşür ve mektupları irdeleyen Yambo; zamanı yakalamak için veriler toplamaya çalışmaktadır.

Belirtilen yere vardıklarında haritaya bakarlar ve büyük bir ağaçtan hareketle daha küçük bir ağaca doğru düz bir hat çizilerek nirengi noktası alınması gerektir. Kazarlar kazarlar, ama hiçbir şey yoktur. Tam o sırada Miki'nin aklına bir fikir gelir, (...) yeniden kazmaya başlarlar, işte hazine tam o noktadadır' (Eco, 2004, 75-76).

Burada *Klarabel'in Hazinesi*'nden bahsetmesi, Yambo'nun kendi geçmişi ve gerçekliğinin arayışıyla paraleldir. Geçmişini Solara'daki evin tavan arasında arayan Yambo için bu uzam bilinçaltı mağarasıdır. Yaptığı kazılarla onu doyuma götürecektir özünü yani hazinesini bulmayı erekler.

'*Rosebud.*' (...) Akşamı o hikâyeyi düşünerek geçirdim, ama hiçbir şey çıkaramadım. Kâğıt, kâğıt, bu evdeki ve ofisteki tüm kitaplar gibi kâğıt. Kâğıttan bir hafızam var.' '*Madeleins* sana bir şey ifade etmediğine göre, kağıtlardan yararlan sen de. Proust değilsin sen, tamam. Ama Zasetkiy de değilsin.' '*Karneades*, o da kimdi?' 'Neredeyse unuttuğum, Gratarolo getirdi aklıma. Mesleğim gereği Yitirilip Yeniden Bulunan Dünya'yı okumamış olmama imkân yoktu (Eco, 2004, s.76-77).

"*Rosebud*" Orson Welles'in yönetmenliğini yaptığı *Yurttaş Kane* (1941) filminde geçen bir sözdür ve kaybolmuş çocukluk günlerine duyulan özlemi ifade etmektedir. Yambo'nun Klarabel'in hazinesi gibi kaybolan çocukluğunu ve benliğini araması aynı zamanda John Milton'ın *Kaybolmuş Cennet (Paradise Lost)* (1667) eserine gönderme yapılarak anlatılır: "Zihin kendi başına bir mekandır/Kendi içinde cenneti cehennem kılar/Cehennemi cennet. Nerede bulunduğumun/Ne önemi var hala aynıysam" (Milton, 2021, s.35).

Eco'nun metinlerarasılıktan yararlanarak göndermede bulunduğu metinler, kaybettiği geçmişle birlikte benliğini yitiren Yambo'nun deneyimlerine örneklem niteliğindedir. John Milton'ın *Kaybolmuş Cennet* eserindeki dizelere benzer biçimde Yambo, geçmişte ya da şimdide konumlanamaz ve en sonunda zamanı aşarak varoluşun cevherini tüm zamanlara dağılmış olarak yaşayan bir varlığa dönüşür: "Söyle Serafların en ışıklısı, bu parlak

kürelerin/Hangisinde yerleşiktir insan; yoksa bulunmaz mı/Belli bir mekânı, gönlü hangisini çekerse/Orada mı kalır, bulayım onu” (Milton, 2021, s.130).

Kendi çocukluğunu anımsamaya çalışırken Yambo, *Messaggi in bottiglia: 1994* (2004) adlı tek kitabı bulunan İtalyan yazar Giulio Granelli'nin *Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü*'ne analogi kurmaktadır. Pippino'nun yaşlı doğup genç ölmesi şeklindeki ters çevrilmiş metni ile kendi yaşamını karşılaştırır.

“Giulio Granelli'nin *Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü*'nü buldum. (...) Sonuçta Pippino'nun çocukluk çağına doğru yaptığı yolculuk benim yolculuğumdur. Belki doğum anına dönersem, onun gibi hiçlikte (ya da her şeyde) kaybolup giderdim” (Eco, 2004, s.148).

Zaman kavramıyla beraber benliğini yitiren Yambo, yaşamını çevresindekilerin anlattığı kadarıyla bilmektedir. Geçmişini yitirmek onun yaşama yabancılaşmasını nitekim belki de hiç doğmamış olduğu hissini vermektedir. Bu bağlamda Yambo kendini Granelli'nin karakteri Pippino'ya benzeter. Yambo tıpkı onun gibi bir *yaşlı çocuktur*. Yaşamı ters çevrilmiş bir metin biçiminde geleceği merak eden bir çocuk olarak değil tüm yaşamsal becerileri öğrenmesine rağmen çocukluğun anlamsal belleğini, imgeler dünyasını tatmamış olarak deneyimlemektedir.

Yambo'nun aradığı hazine, Solara'daki tavan arasında/bilinçaltının derinliklerindedir. Çocukluk anılarını anımsamaya çalışırken ona ipuçları veren tek şey metin parçalarıdır. KLGA'da kurguya yerleştirilen metinlerarasılık, okuyucuya metin parçalarından oluşan bir *puzzle* deneyimletmektedir. Metinde yapılan referanslar, Yambo'nun kâğıttan bir belleğe hapsoldüğünün göstergesidir. Karakter dergiler, resimler, şiirler, kitaplar aracılığıyla yaşamın gerçekliğinden ziyade onu Oidipus ya da Hamlet'e arkadaş edecek bir hafızaya evrilir: “(...) bir şey tek başına gidip, Oidipus'a ya da Hamlet'e arkadaşlık etmek için hafızama yerleşiyordu. Bazen bir resim kısa devre yaptırıyordu bana, bir görüntü için üç bin sözcük gerekiyordu” (Eco, 2004, s.119).

Karakter, yitirilen geçmiş arayışının nasıl sonlanacağını kestirememektedir. Onun hafızasını geri kazanma ereği artık varoluşun özü ve yaşamın amacıdır. Bu arayış Yambo'da metinsel bir büyü elde etme umuduna dönüşür. Hafızasının sorularına yanıt bulduğu an geldiğinde Yambo, tüm yaşam ereğini yitirme durumuyla karşı karşıyadır. Bu durumu Eco, Jack London'ın *Martin Eden* adlı eserine gönderme yaparak verir. Yambo'nun Martin Eden gibi hikâyeyi sonlandırma olasılığı anlatılmaktadır. Bu durum Oğuz Atay'ın *Tehlikeli*

Oyunlar'ındaki Hikmet'in sonu ve düşüşe giden yoldaki konuşmalarıyla benzerlik kurmaktadır.

“Martin Eden, zaferin zirvesinde, bir transatlantiğin lombozundan denize atlayarak hayatına son verir, suyun yavaşça ciğerlerine dolduğunu hissederek, son bilinç anında bir şeyler anlar, belki de hayatın anlamıdır bu, ama ‘bunu öğrenir öğrenmez her şey sona erer’” (Eco, 2004, s.130).

Yambo benliğini okuduğu metinlerin karakterlerinde aramaktadır, kendi geçmişini yine kendi tasarlamaya çalışır. Yitirilmiş gerçeğin yerine büyülü bir gerçeklik konumlandırarak tatmin olmaya çalışır. Bu durumda kendini özdeşleştirebileceği bir prototip (ilk örnek) gereksinir.

(...) sayfaları aşınmış ve üzerinde sütlü kahve lekeleri bulunan güzel bir *Pinokyo* baskısı karşısında çok heyecanlandım. *Pinokyo*'nun öyküsünü herkes bilir, aklımda *Pinokyo*'nun neşeli ve masalımsı bir görüntüsü kalmıştı (...) yine de, (...) korkunç resimler karşısında ürperdim, Ateşyutan'ın gür sakalı, perinin koyu mavi tedirgin edici saçları, katillerin gece düşleri ya da Yeşil Balıkçı'nın çarpık ağzı olmuş, üzerime geliyorlardı (...) Yambo bu kitaplarda doğmuştu. Eh, ne de olsa *Pinokyo*'yla özdeşleşmekten daha iyiydi (Eco, 2004, s.135-138).

Yambo için *Pinokyo* ürkütücüdür, onun yerine lakabını aldığı *Küçük Perçem'in Serüvenleri* özdeşleşmek için daha doğrudur. Çizgi romanlar ve masal karakterlerini irdelemesi onun çocukluk evresinin anlıklarını anımsama arzusudur. Ayrıca Yambo anılar hazinesi olarak gördüğü ve günlerini geçirdiği tavan arasını Mad H. Giraud'un *Bir Tavan Arasında Sekiz Gün (Huit jours dans un grenier)* (1940) adlı eserine benzetmektedir. Burası onun için verilerle dolu bir bilinçaltı uzamıdır. Çocukluk kavramı ve bilinçaltını bu öyküyle özdeşleştiren karakter, kızı Nicoletta ve kedisi Matu'nun adını bu eserden almıştır.

Tavan arasına girerken aklımdan geçen o cümle işte şimdi anlam kazanıyordu: *Bir Tavan Arasında Sekiz Gün* (...) Nicoletta adında, evden kaçmış bir kız çocuğunu bir hafta tavan arasında konuk eden çocukların nefis öyküsüydü bu; (...) Kızıma neden Nicoletta adını vermişim peki? (...) şimdi anlıyorum (Eco, 2004, s.143-144).

Eco, amnezi yaşayan karakteri için tavan arası mekânını bilinçli olarak tasarlamıştır: Bu mekân bir mağara, yeniden doğuş, dönüşüm ve arayış yeridir. Kitapları ve sayfaları kaldırdıkça geçmişin kalıtlarını bulmaya çalışan karakter, gerçek parçalarını Klarabel'in hazinesi ya da Kaptan Flint'in definesi gibi aramaktadır. Eco bu bölümde Robert Louis Stevenson'ın *Define Adası (Treasure Island)* (1883) adlı eserine atıfta bulunur.

Tavan arasına geri döndüğümde iki heyecan daha yaşadım. İlki, *Define Adası*'ni gördüğümde. (...) Öykü benim öykümdü (...) Kitabın sonuna doğru gidip Amalia'nın büfesinde gördüğüm *grappa* şişesini aldım, o korsan öyküsünü içkimden bol yudumlar ala ala bitirdim. Ölünün üzerinde on beş adam, yo-ho-ho ve bir şişe rom (Eco, 2004, s.147-148).

Yambo geçmişe dair izlerin peşini sürerken kendini Sherlock Holmes'a benzetir. Sislerle kaplı imgeleri çözüştürmek, içinde olduğu andan koparak farklı bir dünyada gerçek parçacıklarını ayrıştırmak tıpkı Holmes'un yaptığı gibi titiz bir çalışma gerektirmektedir.

O resimler bana de te *fabula narratur* diyorlardı. Sherlock Holmes o an benim gibiydi, geçmişe ait, (...) bir tavan arasında (tüm o sayfaları incelemek üzere) kapanmıştı. O da benim gibi, hareketsiz ve dünyadan kopmuş, simgeleri çözmeye çalışıyor ve bilinmeyeni gün ışığına çıkarıyordu. (...) Ben de onun gibi sisle ve sis içinde mücadele etmeliydim. *Kızıl Soruşturma* ya da *Dörtlerin İşareti*'ni açmak yeterliydi (Eco, 2004, s.153-154).

Yambo'nun burada kullandığı "*Senin hikayen anlatılıyor*" anlamındaki "*fabula narratur*" söylemi Marx'a atfedilen bir sözdür. Yambo, Sherlock Holmes resimlerine baktığında bu sözü anımsamaktadır. Holmes'un sisin gizeminde aradığı ipuçları Yambo'nun hikâyesindeki izler gibidir. Öte yandan Eco, bellek bağlamında Yambo'nun deneyimini Borges'e metinlerarası göndermeyle anlatır. Jorge Luis Borges'in *Funes ve Sonsuz Bellek (Funes el memorioso)* (1942) adlı öyküsünde Ireneo Funes, hiçbir şeyi unutmama ve her anı tüm ayrıntılarıyla hatırlama yeteneğine sahiptir. Ancak Funes'in bu durumu, Borges'e göre düşünme yetisini kaybetmek ve soyut düşünüşe bir darbe demektir. Yambo da bu riskli durumun bilicindedir, Funes'e benzemenin yanında yazgısının aynı olmasından ürkmektedir.

"O kağıtlar arasında kendimi yeniden yaratmak istiyorsam, '*Funes ve Sonsuz Bellek*' olacaktım, çocukluk yıllarımı anbean, geceleri dinlediğim her yaprağın

hışırtısını, sabahları duyduğum her sütlü kahvenin kokusunu yaşayacaktım” (Eco, 2004, s.155-158).

Kâğıtlar arasında yeniden kendini yaratmak isteyen Yambo, Funes gibi her detayı duyumsamayı arzu eder ancak Yambo’nun Funesvariliği sadece metinler ve sözcükler düzeyindedir. Bu durum Yambo için bir açmaz noktasındadır; metinler evreninde dolaşırken aynı zamanda kendi gerçekliğini tamamen yitirmiş ve öyküleri yaşamaya başlamıştır. Onu Solara’ya çeken kitapların düşsel gerçekliği; aradığı hazinedir. Yambo okudukça sadece kitaplardan oluşan kurmaca/simüle bir gerçekliğe adım atmıştır.

Yambo’nun hazine kutusu kırılmış, metin parçaları açığa çıkmış; edebi karakterler, öyküler, hayvanlar, imgeler her yana saçılmıştır. Ancak hazinesi sonsuza dek kaybolmuş seslerden oluşmaktadır. Her okuduğunda tekrar yaşadığı o anlatıların yaratıcılarını bir daha duyamayacak olmanın hüznünü yaşamaktadır. Roman sanatının ilk ürünlerinden olan *Gargantua* (1534) ve *Pantagruel* (1532)’in yazarı François Rabelais’e anıştırma yoluyla bu hüznü dile getirir. “O kırık kutu bana sonsuza dek kaybolmuş sesler vaat ediyordu. Pantagruel’in donmuş sözcükleri gibi keşke o sesler yeniden duyulabilse” (Eco, 2004, s.165).

Öte yandan İtalyan Savaşı’nı anlattığı bölümde savaş döneminin milli marşları ve şiirlerini okuyan Yambo’nun dizeleri, *Tehlikeli Oyunlar*’daki Hikmet’in söylemleri ve askerlik piyesiyle benzerlik gösterir: “Aklımdan şu düşünce hiç çıkmaz: Büyüyünce asker olacağım ben (...) Evet! Asker olacağım ben, savaşıcağım ve İtalya isterse, dünyaya refah getirecek ve Tanrı’nın İtalya’ya nasip ettiği yeni, kahraman, kutsal uygarlık için canımı vereceğim” (Eco, 2004, s.204).

TO’da kullanılan tarihsel malzeme ve Hikmet’in savaş üzerine albayla beraber yazdığı piyese benzer biçimde; KLGA’da tarihsel malzemenin dönüştürülerek işlendiği gözlemlenir. Kurgusal gerçeklik her iki metinde de tarihsel malzemenin dönüştürüm estetiğiyle verilir. KLGA’da Vallone Savaşı bölümü TO’da Hikmet’in Albayla yazdığı Austerlitz Savaşı kurgusuyla benzerlik gösterir.

KLGA’nın bazı bölümlerinde Yambo’nun gençliğinde yazdığı şiir, günlük ve öykü parçaları verilir. Metinlerarasılığın parça yazın unsuruyla temel kurgu içerisinde *Tehlikeli Oyunlar*’a benzer biçimde türler arasılıktan yararlanır. Çocukken yazdığı Kırılmaz Cam öyküsü Yambo tarafından yeniden çözümlenir. Çocukken yazdığı bu öyküdeki gibi Yambo bir sihirbaz edasıyla cam hassasiyetindeki belleği parçalara ayırmıştır.

‘Baylar, Bayanlar,’ yoldan geçenleri gösteriyi izlemeye davet eden bir sirk sahibi gibi, ‘sizlere sihirli, özel, kırılmaz bir bardak sunuyorum. Şimdi onu yere atacağım ve

göreceksiniz kırılmayacak' dedim ve ciddi, gösterişli bir tavırla 'OLDUĞU GİBİ KALACAK' diye ekledim. Attım ve... bardak paramparça oldu (Eco, 2004, s.207-208).

Karakterin bilinci okuduğu metinlerin düşsel evreninde dolanır durur. Eco'nun anlatısında metinlerarasılık o kadar yoğundur ki karakter her okuma ediminin ardından kimlik arayışına girmektedir. Geçmişin yitimi, gerçeklikten kopuş ve metinlerin hipergerçek dünyası; Yambo'nun benliğinde bir yanılısama oluşturur: "Geçmişte ben kimdim? Salgari ve Verne'in dünyasında mı, Kaptan Şeytan'ın dünyasında mı (...) Sherlock Holmes'un sislerinin içinde mi, Perçem Yambo'yla mı, yoksa kırılmaz bardakla mı özdeşleşmişim" (Eco, 2004, s.211).

Yambo'nun bu benlik yitimi aklına Edgar Allan Poe'nun *Tükenmiş Adam* öyküsünü getirir ve kendini onunla kıyaslar. Yambo tıpkı onun gibi kitap tutkunudur ancak onun gibi tükenmek yerine kendine bir dünya yaratmak ister. Yambo, Fahri Tuğgeneral John A.B.C gibi değildir; değişim ve dönüşüme değil tamamlanışa doğru gitmektedir.

"Belki ruhumun dürtülerinin beni bedenimin dürtülerinden kurtaracağını düşünerek *Tükenmiş Bir Adam* adlı kitabı ödünç veriyor (...) Ben tükenmiş adam gibi değilim, ama (...) ben bir değişime doğru gitmiyorum, tersine bir değişimden geliyorum" (Eco, 2004, s.388-389).

Yambo, metinler arasında geçmişin kalıtlarını aradıkça geçmiş-şimdi-gelecek arasında gerçekleşen bir fırtınanın ortasında kalır. Kâğıtlar üzerinde yeniden tasarlayarak yaşadığı serüvenlerle kendi yaşam öyküsünü yaratmaya çalışır. Yambo, bir ben'i kaybeder ancak kâğıtlar üzerinde düşlenen serüvenler ve anlatı karakterleri aracılığıyla pek çok ben'i deneyimler. Kendilik tasarımı ve imajinasyon, kâğıtlar yığınının fırtınasında büyüleyici bir ivme kazanır. Öte yandan karakterin gençlik yıllarında yazdığı şiir denemeleri parça yazın unsuruyla verilmektedir.

Eco, Yambo'nun belleğinin dolu ambarlarından kum saati gibi sızan anıları ve zamanı ifade etmek için Rainer Maria Rilke'nin *Orpheus'a Soneler (Die Sonette an Orpheus)* (1923) eserinden yararlanır: "Aynalar: Hiçbir zaman bilinip anlatılamadı, ne olduğu gerçek benliğinizin/ Sizler, bir yığın deliğinden sanki süzgeçlerin süzülen ara mekanlarısınız zamanın" (Rilke, 2020, s.55). Yambo, anılar ülkesine iki kez gidilemeyeceğini Rilke'ye atıflarla dile getirmektedir. Her bir an'ı vakit kaybetmeden yaşamalıdır.

“İnce bir salya gibi zamanı sızdıran, sonra da onu belleğin dolu ambarlarına aktaran kum saati üzerine birçok şiir vardı, Orfeo’ya bir ilahide *ilk hırsızlığın/ beklenmedik tazeliğini/ korumadığını görmek için/ anılar ülkesine iki kez gidilemeyeceğini/* söylüyordum” (Eco, 2004, s.277).

Eco kadın imgesi bağlamında Shakespeare’in Dark Lady’sine de gönderme yapar. Sonelerinde betimlediği şiirlerinin siyah kurnaz saçlı, koyu kahverengi gözlü, esmer kadınıdır. Karısı Paola, asistanı Sibilla ve mistik ilksel imgesi Kraliçe Loana’dan oluşan *Üç Gül Oteli*’ne girmiş ancak geriye Shakespeare’in Dark Lady’sini andıran lise aşkı Lila kalmıştır. Yambo için aradığı hazine, anımsamadığı ve geçmişin içinde yitirdiği Lila’nın portresidir. Shakespeare’in infolyosunda kendi Dark Lady’si Lila’yı ve gizemli alevi yakalamıştır. Arayışın sonunda yakaladığı bu an, aynı zamanda gerçek zamana dönmek için bir bilettir: Başlangıç ve son birleşir.

Kalbim deli gibi atıyordu, ama aldırımıyordum. Şimdi burada, büyükbabamın çalışma odasında, ellerim titreyerek hazinemi okşamaktayım (...) *Üç Gül Oteli*’ne girdim. Lila’nın fotoğrafı değil, ama Milano’ya, günümüze dönmek için bir davetiyedir bu. Burada Shakespeare’in portresi varsa, orada da Lila’nın portresi vardır. Bard beni Dark Lady’me götürecektir. Bu infolyoyla (...) şato gizemlerinden çok daha fazla heyecan verici bir roman yaşıyorum (...) yüzüm alev alev (Eco, 2004, s.293).

KLGA’daki zengin metinlerarasılık düzlemi özetlenecek olursa:

Tablo 1

Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi Romanında Metinlerarasılık

<p>DOĞRUDAN GÖNDERME VE ETKİLEŞİM BAĞLAMINDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roma Dönemi ve II. Dünya Savaşı Dönemi İtalya'sı • Gerard de Nerval-Sylvie • Edgar Allan Poe-The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket, Exhausted Man (Nantucketli Arthur Gordon Pym'in Öyküsü ve Tükenmiş Adam) • Marcel Proust-À la recherche du temps perdu (Yitik Zamanın İzinde) • Franz Kafka-Die Verwandlung, Der Prozess (Dönüşüm ve Dava) • John Milton-Paradise Lost (Kaybolmuş Cennet) • Giulio Granelli-Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü • Borges-Funes el Memorioso (Funes ve Sonsuz Bellek) • Mad H. Giraud-Otto Giorni in Una Soffitta (Bir Tavan Arasında Sekiz Gün) • Aurelius Augustinus-Confessions (İtiraflar) • De Amicis-Cuore (Çocuk Kalbi) • Agosto M. Angelis-L'albergo Delle Tre Rose (Üç Gül Oteli) • Oliver Sacks-The Man Who Mistook His Wife for a Hat (Karısını Şapka Sanan Adam) • Robert Louis Stevenson-Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde, Treasure Island (Dr. Jekyll ve Mr. Hyde, Define Adası) • Jack London-Martin Eden • Sherlock Holmes • Carlo Collodi-Pinocchio (Pinokyo) • Il Tesoro di Clarabella (Klarabel'in Hazinesi)
<p>“SİS” METAFORU BAĞLAMINDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miguel de Unamuno-Niebla (Sis) • D' Annunzio-Notturmo • Pirandello • Flaubert • Emily Dickinson • Charles Dickens-Bleak House, The Posthumous Papers of the Pickwick Club (Kasvetli Ev, Bay Pikvik'in Maceraları) • Abbott-Flatland: A Romance of Many Dimensions (Düz Ülke)
<p>PARÇA YAZIN UNSURU OLARAK ŞİİR PARÇALARI DÜZLEMİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shakespeare • Rimbaud • Baudelaire • Dante • Pascoli • Rilke • Federico Garcia Lorca

KLGA'nın yapısında doğrudan gönderme ve etkileşim bağlamında: Roma Dönemi İtalyası, Gerard de Nerval'in *Sylvie*, Edgar Allan Poe'nun *Arthur Gordon Pym'nin Öyküsü*, *Tükenmiş Adam*, Marcel Proust'un *Yitik Zamanın İzinde*, Franz Kafka'nın *Dönüşüm* ve *Dava*, John Milton'un *Kaybolmuş Cennet*, Granelli'nin *Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü*, Borges'in *Funes ve Bellek*, Mad H. Giraud'un *Bir Tavan Arasında Sekiz Gün*, De Amicis'in *Çocuk Kalbi*, Augusto M. Angelis'in *Üç Gül Oteli*, Oliver Sacks'ın *Karısını Şapka Sanan Adam*, Robert Louis Stevenson'ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* ile *Define Adası*, Jack London'ın *Martin Eden*, Carlo Collodi'nin *Pinokyo* eserleri ve bunun yanında Sherlock Holmes, Aziz Agustinus karakterlerine atıfta bulunmaktadır. Sis metaforu bağlamında ise KLGA'da: Unamuno'nun *Sis*, D' Annunzio'nun *Notturmo*, Pirandello'nun eserleri, Flaubert'in eserleri, Dickens'in *Kasvetli Ev*, Abbott'un *Düz Ülke* eserine gönderme yapılmaktadır. Parça yazın unsuru olarak ise anlatıda geçen şiir parçaları; Shakespeare, Rimbaud, Baudelaire, divan şairi Nedim, Dante, Pascoli, Rilke ve Federico Garcia Lorca'nın dizelerine göndermelerden oluşmaktadır.

Diğer bir inceleme metni Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanına metinlerarasılık bağlamında bakılırsa Eco'nun KLGA'sında olduğu gibi dünya edebiyatından alınan metinlerin dokusuyla örüldüğü görülmektedir. Atay, etkileşim bağlamında James Joyce'un *Ulysses*, Dostoyevski'nin *Yer Altından Notlar* ve Franz Kafka'nın *Dönüşüm* adlı romanından esinlenmiştir. Hikmet ve Hüsamettin arasındaki diyalekt, Joyce'un Stephen Dedalus ve Leopold Bloom karakterlerini anımsatmaktadır. Hikmet ve Albay'ın tek bir piyes yazma girişimi, Dublin'de geçen tek bir günde yaşanan maceraları hatırlatmaktadır. Hikmet tıpkı Dostoyevski'nin *Yeraltı Adamı* gibi varoluş meselelerine felsefi açılımlar getirmektedir. Hikmet'in yabancılaşması aynı zamanda Franz Kafka'nın Gergor Samsa karakteriyle benzerlik gösterir. Atay, ironi düzleminde ise Cervantes'in *Don Kişot*'unu ve geleneksel Türk tiyatrosunun *Karagöz ve Hacivat*'ını anımsatmaktadır. Hikmet ve Hüsamettin, Don Kişot ve Sancho Panza'ya benzer biçimde kimsenin inanmadığı bir yola çıkmışlardır. Atay, parodi/pastiş düzleminde ise *İncil*; Shakespeare'in *Hamlet*; Tolstoy'un *Savaş ve Barış*; Peter Weis'in *Marat Sade*; Eric Berne'ün *Games People Play* eserinden ve divan edebiyatı şiir biçeminden yararlanmıştı. TO'nun Austerlitz Savaşı bölümünde Tolstoy'un *Savaş ve Barış* eserine, akıl hastanesinde geçen öykü bölümünde ise Peter Weis *Marat Sade* eserine doğrudan bir metinlerarasılık yapılmıştır. Oyunların başlıkları ve bölümleri ise Eric Berne'ün *Games People Play* eserine atıf yapmaktadır. Romanda şiir parçalarının verildiği bölümlerde divan şiiri ironisi yapılmaktadır. Aynı zamanda Hikmet'in Hüsamettin Albay ile felsefi çıkarımları, Goethe'nin Faust ve Mephisto karakterlerini anımsatmaktadır.

Eco'nun KLGGA ve Atay'ın TO metninde metinlerarasılık yoğun bir biçimde gözlemlenir. Her iki ulusun yazarı da tarihsel malzemeyi dönüştürme noktasında benzerlik gösterir. Eco ve Atay'ın etkilendiği ve göndermede bulunduğu ortak eserler; Shakespeare, Cervantes, Kafka'nın eserleri ve İncil'dir.

Oyun İçinde Oyun/Üstkurmaca: Homo Ludens Olarak Hikmet ve Yambo

“Tehlikeli bir şey değil canım. Oyun oynuyoruz.”

Oğuz Atay

“Öyle ya, seyirci olmak güzel şey. Bir anahtar deliğinden izlenen yaşam. Ama şunu unutmayın: Dışarıda ‘gerçekten’ olaylar oluyor (...) Uyanık ve becerikli olmalısınız, yoksa yutulanlar arasına karışsınız... Uyanık olmak zorundasınız. Ve becerikli. Yoksa sizi öldürürler.”

Mickey Spillane-My Gun is Quick

Umberto Eco, KLGGA'da bir kaza sonucu hafızasını yitiren Yambo'nun öyküsünü işlerken üstkurmacadan yararlanmaktadır. Anlatı öykü içerisinde öykü parçalarıyla örülüdür. Romanın ilk kısmında karakter hastane odasında gözünü açmakta ve hiçbir şey anımsamamaktadır. Yambo gözünü açtığı anda bambaşka bir evrene, metinlerin düşsel evrenine uyanır. Kendi benliğini kitap karakterleriyle özdeşleştirerek kağıttan bir belleğe dönüşmüştür. Bu bölümde Eco, postmodernizmin metinlerarasılık unsurundan bolca yararlanmaktadır.

Anlatının ikinci çerçevesi karısı Paola ve çevresindekilerin yardımıyla yeniden yaşama adapte olma sürecidir. Bu evrede Yambo, çocukluğunun geçtiği büyükbabasından kalma Solara'daki eve gitmektedir. Yambo'nun Solara'ya gidiş ve tavan arasındaki kitap, dergi, mektup, günlük, gazete, çizgi roman, müzik, şiir ve resim dünyasına girişiyse KLGGA'nın ikinci öykü çerçevesi başlamaktadır. Tavan arası, Yambo'nun bilinçaltı mağarasıdır ve burada okuduğu kitaplardan topladığı verilerle mağaradan dönüşerek çıkacaktır. Kitaplar aracılığıyla bilinçaltının derinliklerine inen Yambo için söylem zamanı bitmiş ve bilinç zamanı başlamıştır.

*“(...) ama şimdi geçmişi istemiyorum. Şimdi zamanın akışında yaşamıyorum. Şimdinin sonsuzluğunda mutlu yaşıyorum (...) bir anıdan diğerine geçebilirim ve her birini *hic et nunc* yaşıyorum. Eğer bu sonsuzluksa, muhteşem doğrusu, neden onu hak etmek için altmış yıl beklemek zorunda kaldım” (Eco, 2004, s.310).*

Solara'da ailesine ve çocukluğuna ait geçmiş kalıntılarını okurken Yambo bir anda İkinci Dünya Savaşı İtalya'sına gitmektedir. Günlüklerine yazdığı anlar, öykü ve şiir parçalarıyla okuru cepheye götürür. Bir anda Solara'daki evin kilitli odasında partizanlar saklanmaktadır. Karakter korkaklığına rağmen ilk gençlik çağında köyüne gelen askerî birliklerle çatışmaya başlar ve bu noktada TO'daki Hikmet'in Austerlitz Savaşı'nı anlattığı öykü çerçevesi ile benzerlik göstermektedir. KLGA ve TO tarihsel malzemenin dönüştürülmesi ve ada metin olarak verilmesi noktasında benzerlik gösterir. Eco anlatıda metinlerin üzerinden uçarak bilinç akışı tekniğinden bolca yararlanır. Her anımsama girişimi, geriye sarma ve ileri sıçrayışlarla aktarılır. Bu esnada anlatının gerçekliği ve düşselliği arasında okurda kuşku yaratır. Yambo'nun söylemlerinden gerçek mi yoksa düşsel bir koma mı deneyimlediği anlaşılmamaktadır.

“Ama ben yalnızca bir düşünceyim, etkinlik yok. Duygu yok. Bir haftadır, bir aydır, bir yıldır burada olabilirim, atan kalbimi duymuyorum, açlık susuzluk hissetmiyorum, uyumak istemiyorum (nitekim bu hiç uyuyamama beni korkutuyor) (...) hatta nefes alıp almadığımı da bilmiyorum” (Eco, 2004, s.306).

Eco'nun metninde diğer bir öykü çerçevesi; arkadaşı Gratarolo'nun anlattıkları, günlükler ve şiir parçalarından yola çıkarak Yambo'nun lise anılarına gitmesidir. Yambo, lise aşkı Lila'yı okulun merdivenlerinde gördüğü ilk âna gitmektedir. Lisenin önünde yaptıkları maçlar, Lila'nın oturduğu mahalle, Yambo'nun ilk aşkın korkusunu azize anlatması ve günahının bağışlanması için Lila'nın aşkını içine gömmesi; geriye atlayışlarla öykülenir. Bu anlar arası geçişlerle yazar yazdıklarının düş olduğu imajını yansıtır.

“Lisemin giriş merdivenlerinin önündeydim, bembeyaz basamaklar giriş kapısını çerçeveleyen neoklasik sütunlara doğru yükseliyordu. Ruhum ele geçirilmiş gibiydi ve güçlü bir ses ‘Şimdi göreceğin şeyi istediğin kadar kitabına yaz, nasıl olsa kimse okumayacak, çünkü sen yazdığımı düşünde görüyorsun!’ diyordu” (Eco, 2004, s.411).

Solara'daki öykü çerçevesi tarihsel malzemelerle doludur. İkinci Dünya Savaşı döneminde radyoda çalan bir marş, yoksulluk, bomba sesleri, çarpışmalar ve milliyetçi şiirler; her bir eski gazete yazısı ya da günlük okuma edimiyle yeniden canlanır. Savaş döneminden lise anılarına kadar bellek kataloğuna dönüşen tavan arası; arayış ve dönüşümün gerçekleştiği, kronotopun çözüştüğü bir uzamdır. Yambo'nun söylem zamanı ve bellek zamanı arasındaki çizgi

kayganlaşır. Birbirine geçişimli metin parçaları ve bilinç akışı aracılığıyla Yambo'nun söylemlerinden üstkurmaca metnin önermeleri verilir. Yambo, rüya evreninde mi ölüm deneyiminde mi yoksa gerçek zamanda mı konumlandığını sorgulamaktadır. Onun bu paradoksu, okurda bilinç anı ve söylem zamanı geçişimini çözümleme etkinliğini doğurur. Eco ampirik okurdan Yambo ile ortak deneyimi paylaşarak metnin labirentini tamamlamasını istemektedir. Yambo ölü bir karakter gibi konuşur:

Dün geceymiş gibi hatırlıyorum, uyumadan önce, babam *Dört Silahşörler*'i okuyor bana, en az elli yıllık bir şey olduğunu biliyorum, ama burada uyanmadan önce nerede olduğumu hatırlamakta güçlük çekiyorum. Elimde Shakespeare'in infolyosu Solara'da değil miydim? Sonra ne oldu? Amelia çorbama LSD koydu, şimdi burada, geçmişimin dolambaçlarından çıkan görüntülerin kaynaştığı sisin içinde yalpalıyorum. Ne aptalım, çok basit... Solara'da ikinci kazayı geçirdim, öldüm sandılar, gömdüler beni ve mezarda uyandım. Diri diri gömüldüm. (...) kendimi bir beden olarak hissetmiyorum (Eco, 2004, s.303).

KLGA'nın son öykü çerçevesi ise metnin çözümlendiği noktadır. Yambo'nun Solara'da tavan arasında geçirdiği anlardan, bir anda rüyayı andıran bir sahneye geçilmektedir. Eco'nun *homo ludens*'i Yambo, yazarın oyununa ortak olarak aralıklarla üstkurmaca donelerini sunmaktadır. Merdivende beliren tüm karakterler Yambo'yu selamlar ancak Yambo hala uyku ve uyanıklık arasındaki esrime anındadır.

Ve merdivenlerin dibinde şimdi de sihirbaz Mandrake beliriyor, patavatsızca bastonunu sallıyor. Silindir şapkasını çıkarıp selam veriyor, her adımda basamağın tabanı aydınlanıyor ve I'll build a Stairway to Paradise, with a new step ev'ry day, I'm going to get there at any price, Stand aside, I'm on my way, diye şarkı söylüyor (Eco, 2004, s.423).

Kurgu boyunca netlik kazanmayan öncüller -Yambo kaza sonrası hala uykuda mı, ölümü mü deneyimledi yoksa kaza hiç gerçekleşmedi ve bir okuma edimi sırasında gördüğü hayaller mi- havada asılı kalmaktadır. Yazar, bu kırılma ve yansımaları bilinçli olarak tasarlamakta ve ideal okurun kurmaca boyutlarını keşfetmesini beklemektedir.

İdeal seyirci olur, bu uykuyu bitmek bilmez bir sinema akşamı olarak yaşar, filmin benden söz ettiğine inanırım. Ya da hayır, bu düşlediğim, yalnızca on bin dokuz yüz doksan dokuz numaralı film, on bin küsurunu daha önce düşledim, birinde Julius Sezar'la özdeşleşiyor, Rubicon Nehri'ni geçiyor ve yirmi üç hançer darbesi yüzünden mezbahadaki bir öküz gibi acı çekiyordum, diğerinde Bay Piazza oluyor ve sansarları samanla dolduruyordum (...) Birinde de yüreği daralarak aşk hikâyemizi bir gün gelip hatırlayacak mıyım diye kendine soran Sibilla olmuş olabilirim. Şu anda geçici bir ben olabilirim (...) kendimi bırakamıyorum, kim olduğumu bilmek istiyorum. Koma olarak düşündüğüm şeyin başlangıcında ortaya çıkan anılar karışık ve sisli, bir mozaik gibi dizilmişler, süreklilik, belirsizlik, parçalanmalar, hafif kırılmalar var (Eco, 2004, s.407).

Tavan arasında okuduğu sayısız anlatı ve çocukluğuna dair anlıklar sonrası Yambo kendini bir anda paralel bir masal evreni, düşsel mekânlar ve durmuş zamanın ortasında bulmaktadır. Sis perdesinin altında Yambo, kazayı geçirdiği anı fantastik bir düşlemeyle anımsamaktadır. Eco üstkurmacayı inşa ederken metinlerarasılıkla zenginleştirerek kurmacanın kurmacasını verir.

(...) ansızın siste karşıma çıktılar. (...) maskeli adamlar çıkıyor ve beni kulaklarımdan yakalamaya çalışıyorlar. Kulaklarım uzamaya başlıyor, muazzam büyüklükte eşek kulaklarına dönüşüyorlar, pörsük, kıllı, aya kadar uzanıyorlar. Dikkat et, yaramazlık yaparsan kulakların Meo'nunkilere benzer sonra, Pinokyo'nun burnu yanında hiç kalır. Neden o kitap Solara'da yoktu? Ben *Meo'nun Kulakları* içinde yaşıyorum (Eco, 2004, s.300).

Romanın son öykü çerçevesinde kurmacanın başından bu yana geçen tüm anlatı kahramanları, resimler, öyküler ve çizgi roman karakterleri mitsel bir mekânda toplanır. Yambo kendini düşü andıran bir mekânda neoklasik sütunların olduğu bir merdivenin başında bulur. Karakterin bilinçaltı tamamen açığa çıkmıştır. Anlatı dünyalarında dolanmanın verdiği esrime ile zihni artık bir *kurşunkalemadama* dönüşmüştür.

Birkaç gölge bana doğru yaklaşıyor. Çok kollu dev gibi görünüyorlar ilk bakışta. Hafif bir ışık saçıyorlar ve geçtikleri yerlerde sis dağılıyor (...) Şimdi ortaya gülünç biri çıkıyor, şeytan görünümlü bir palyaço, bedenini saran yeşilli lacivertli bir tulum

giymiş, göğsüne insan ciğeri gibi yumuşak bir şey bastırmış, kaba ağzından alevler çıkarıyor (...) yüzlerce kurşunkalemi kafasında taşıyan mor bir yüz beliriyor (...) Bir kurşunkalem adam (Eco, 2004, s.298).

Yambo'nun söylemleri, yazma edimini hayal eden bir yazarın hayal dünyasından fırlayan korkunç, fantastik ve absürt görünümleri andırır. Hayaletler, şeytani imge, palyaço, mitolojik varlıklar ve bir kurşun kalem adam; tıpkı yazarın kurgusunu tasarladığı evrede zihninden geçen imgeler gibidir. Kurmacanın ipleri artık yazarın ve anlatıcının elinden kaçmıştır. Tüm imge ve karakterler belleğinden fırlayıp bedenini ve zihnini ele geçirmektedir: “Yeryüzü’nden gelen erkeklerin kanıyla esrimiş soylu bir fahişeye benziyordu, onu görünce büyük bir şaşkınlığa uğruyordum” (Eco, 2004, s.413).

Merdivenin başında kendiyile özdeşleştirdiği ya da hikâyesinden etkilendiği metinlerin karakterleri belirir. Yambo'nun bellek kapıları açılmış, tüm kâğıttan ve anlardan kalıtlar sırayla dökülmeye başlamıştır. Yambo, öğrenildiği dakikada her şeyin bittiği ilham anını deneyimlemektedir.

Yedi Cüceler iniyor aşağı, (...) Klarabel hazinesinin taçlarıyla donanmış, (...) kol kola girmişler, *Ormandaki Partizan*'ı söylüyorlar, sonra *Çocuk Kalbi* adlı kitabın tüm gençleri geliyor (...) Havai fişekler patlıyor, aydınlanan gökyüzü bir altın yıldızlar şölenine dönüşüyor ve merdivenlerden aşağı hızla Thermogene'in adamı ve on beş Gaetano Amca iniyor, başında Presbitero kalemleri var (...) Mary Poppins'in hayaleti, Pal Sokağı Çocukları asker şapkası giymiş, burunları da Pinokyo gibi uzun (Eco, 2004, s.427).

Tarihten ya da mitolojiden fırlamış gibi görünen tüm karakterler sırasıyla merdivenlerden iniyordur. Kurgunun çözülmeye başladığı bu anda beliren merdiven, aslında Yambo'nun bilincin derinliklerinden geri yüzeye çıkmaya başladığı merdivendir.

Bütün öyküler iç içe geçmiş ve birbirinin içinde çözüşerek birleşmiştir. Artık Yambo kurmaca evrenin büyüleyici kayganlığında anlatının sıfır noktasını deneyimlemektedir. Eco'nun yarattığı karakterlerin hepsi son bir gösteriyle veda edecek ve ait oldukları derinliklere geri inecektir. Bu anlatı karakterleri devinimle her okurun zihninde, her okuma edimi sırasında sonsuza kadar varlığını sürdürecektir. Yambo ise onların uzattığı bu merdivenle gerçek yaşamına geri dönecektir.

“(…) lisenin üzerinde, bir Kristal Kent yükseliyordu (...) Ve alevler ve dumanlar içinde geçen zamanın sonunda, artık sis dağılmaya başlamıştı ve şimdi nisan güneşinde tüm canavarlardan temizlenmiş bembeyaz parlayan merdivenleri görüyordum” (Eco, 2004, s.419-421).

Merdivenlerde beliren karakterlerden biri de Kraliçe Loana’dır. Yambo için Kraliçe Loana kurgunun başında ana erek iken sonlara doğru sadece bir araçtır. Loana’nın uyandırdığı ilk alevden sonra Yambo, kurmaca dünyanın tüm gizemli alevlerini aramaya başlamıştır. Kraliçe Loana sadece ebedi kadın imgesidir; onun gölgesinin yansıdığı kadınlarda ve kitaplarda Yambo gizemli alevi aramaya devam etmektedir.

Gizemli Alev gibi bir deyiş, hele o çok tatlı Loana adı beni büyülemişti, aslında o, Hintli dansçı kılığında şımarık karının tekiydi. Tüm çocukluğum boyunca -belki sonra da- bir görüntüyü değil bir sesi içimde taşımıştım. ‘Efsanevi’ Loana’yı unutup başka gizemli alevlerin sesli esintisine kapılmıştım. Ve yıllar sonra, hafızam allak bullakken, unutulmuş derin hazların yansımalarını tanımlamak için bir alevin adını yeniden anmıştım (Eco, 2004, s.249-250).

Eco, *Kraliçe Loana’nın Gizemli Alevi* adlı çizgi romanı çözümlerken kendi yazımına göndermeler yapmaktadır. Yambo öykü için yavan yorumunda bulunur. Eco burada okurun havada kalan alımlamalarının ironik bir tahlilini yapmaktadır. Aşk için kendini dipsiz bir uçuruma atana kadar hiçbir ruh bilimsel çekiciliği olmayan Loana’nın öykü boyunca orada burada dolanıp durduğunu söylemektedir. Nitekim roman boyunca Loana; Paola, Sibilla ve Lila’ya gölgesini yansıtır.

Loana bir süre sonra sahneye çıkıyordu, ne çekici ne de büyüleyiciydi: (...) kendini aşk uğruna dipsiz bir uçurumdan aşağı atana kadar, hiçbir çekiciliği ve ruhbilimsel yanı olmayan o yavan mı yavan öykü boyunca, orada burada dolanıp duruyordu. Tek isteği, iki bin yıl önce sevdiği, ama reddedildiği için önce öldürüp sonra taşa dönüştürdüğü prene benzeyen (tıpatıp) Tim ve Spud’un bir arkadaşıyla evlenmekti. (...) Loana’ya gelince, kitabın sonlarına doğru başına birçok felaket geliyordu, gizemli alev sonsuza dek sönüyor ve roman kahramanları ölümsüzlüğe veda ediyorlardı, o kadar yolu boşuna gelmişlerdi, (...) oysa tüm bu karmaşa o alev uğruna yaşanmıştı, belki de eldeki kâğıt bitmiş ve ne yapıp edip öyküyü bitirmek zorunda kalmışlardı, bu

yüzden de yazarlar öyküye nasıl ve neden başladıklarını unutmuşlardı (Eco, 2004, s.249-250).

Eco'nun bu söylemleri metnin itirafları gibidir. Öykü sonunda gizemli alevin sönmesi, arzu nesnesinin karakter için artık önemini yitirmesi ve roman kahramanlarının ölümsüzlüğe veda etmesi; KLGGA'nın tahlilidir.

“Kısacası saçma sapan bir öyküydü (...) Küçükken bir öykü okursun, sonra hafızanda onu geliştirir, değiştirirsin, yüceltirsin ve tadı tuzu olmayan bu hikâyeyi efsaneleştirirsin. Nitekim uyuşmuş hafızamı muhtemelen harekete geçiren öykü değil, başlığı olmuştu” (Eco, 2004, s.249-250).

Yambo'nun dile getirdiği gibi tüm bu karmaşa Kraliçe Loana için yaşanmış ancak sonunda kâğıt bittiği için öykü bitirilmek zorunda kalmış gibidir. Temel anlatıyla aynı adlı öyküyü çözümleyen karakter üzerinden Eco, metnin sonunu okur optiğinden yorumlamaktadır. Yazarın neden ve nasıl başladığını unutmuş ya da kâğıt bitmişçesine öyküyü acelece bitirmiş olması yorumunu yaparak Eco, örnek okuru ayrıştırarak bir analizde bulunur. Nitekim temel anlatının sonu postmodern unsura bağlı olarak okurun yorumuna bırakılmaktadır.

Bu uyku sırasında hatırladığım her şeyin gerçekten olduğunu kim bilebilir? Belki annem ile babamın yüzleri öyle değildi, Doktor Osimo diye biri yoktu, Melek Ayı da yoktu, Vallone'deki geceyi asla yaşamadım. Daha da kötüsü, bir hastanede uyandığımı, hafızamı yitirdiğimi, Paola adında bir karım, iki kızım ve üç torunum olduğunu da hayal ettim. Ben asla hafızamı yitirmedim, ben başkasıyım -kim olduğumu Tanrı bilir- (Eco, 2004, s.406).

Eco, KLGGA'nın üstkurmaca bağlamında asıl çerçevesi için üç farklı önermede bulunur. Yambo'nun söylemlerinden çıkarılacak *birinci önerme*: Yambo hiç kaza geçirmemiş, antik kitap sahafı ve iyi bir okur olarak kendi öyküsünü yazmaya karar veren bir yazardır. Tüm anlatılanlar Yambo'nun tasarladığı birer anlatıdır. *İkinci önerme*: Yambo kaza sonrası uykudan hiç uyanmamış ve tüm anlattıklarını uyku ve uyanıklık arasındaki ânda bilinçaltının göstergeleri olarak duyumsamıştır. *Üçüncü önerme*: Yambo hafızasını kazanıp geçmişi hatırlamış ancak sonunda intihar etmiştir.

Gerçekten böylemi oldu yoksa olmadı mı, karar verecek durumda değilim. Ama beynimin içinde bir evreni, (...) İlahi Komedi'nin yazıldığı ve atom bombasının keşfedildiği bir evreni bütün olarak algılayabilseydim (...) Herhangi bir sıvıda, bir balık yetiştirme suyunda, formollü köpek testislerini gördüğüm cam kabın içinde bir beyin de olabilir ve birileri, bir zamanlar bir vücudum olduğuna, diğerlerinin çevremde yaşadığına beni inandırmak için uyarıyor olabilir (Eco, 2004, s.406-407).

Üstkurmaca tekniğini Eco, metinlerarasılığın ifşasını arzulama ya da anlatıcı söylemleriyle kurmacanın önermelerini ve tasarı evresini sunma gibi donelerle vermektedir. Yambo her şeyden geriye sözcüklerin kaldığını, her şeyin yok olacak bir düş olduğunu dile getirmektedir. Onun için Kraliçe Loana'dan başlayarak ailesi, yaşamı ve tüm anlatısı bir düştten ibarettir. Loana'nın varlığı ise sadece ebedi/ilksel kadın -sırta gömülü hayali yaratık- imgesidir. Bir hayalin peşinde ilerleme güdüsü, boşnalıktan ziyade anlatının/yolculuğun -üstkurmaca gereği- temel gayesidir.

Görüntüler değil sözcükler vardı karşımda ve Kraliçe Loana beni hayal kırıklığına uğrattığı için gizemli alevler hissetmiyordum. (...) *Bir gün yok olacaksın/ belki de bir düştü bu.* Bir şairin hayali asla kaybolmaz, onu ölümsüzleştirmek için yazar. Dağılmasından korktuğuma göre, şiir yaklaşmadığım bir şeyin narin bir taklidiydi. *Dikkatsizce inşa ettim/ onların geçici kumu üzerine/ bir yüzün karşısında/ bir yüzün yalnızca./ Ama geçen ana mı yanayım bilmiyorum/ bir dünya kurmak için deliye döndüm.* Dünyayı kurmak üzereydim, ama orada birini barındırmak istiyordum. Hayali bir yaratık olamazdı bu, çünkü fazla detaylı bir tanımlama okuyordum (...) Bu çok gerçek Sırta Gömülü Yaratığa üç eğitim yılımı vermiştim. Sonra onu kaybetmiştim (*neredesin?*) (Eco, 2004, s.279).

Eco, Yambo aracılığıyla karakterlerin de birer düşsel tasarı olduğunu dile getirir. Temel kurguya sindirilen kayıp ebedi kadın figürü, tasarlanan yüzlerde aranmaktadır. Metnin son çerçevesine kadar sırta gömülü yaratık olan kadın imgesi sonunda Lila'da somutlaştırılır: "Oysa Keşfedilmemiş Ada orada kalıyor, ulaşılmaz olduğu için de hep benim olacak. Kendimi Lila'yla karşılaşmaya hazırlıyorum. Lila da bir kitaptan doğdu" (Eco, 2004, s.394-395).

Bir çocukluk düşü olan Lila'ya yaklaşmaktan azizin günah gerekçesiyle vazgeçen Yambo, son öykü çerçevesinde azizlerin de onayını alır. Tüm karakterlerin ve anlatıların bir araya

geldiği anlatının sıfır noktası olan merdiven sahnesinde geriye sadece hiç anımsayamadığı lise aşkı Lila kalmıştır.

Kraliçe Loana kapalı bir sutyen giymiş, üzerindeki etek göbeğini hafifçe ortaya çıkarıyor, yüzünü beyaz bir peçeyle örtmüş, (...) kırmızı ve büyük pelerini hafif bir rüzgarla dalgalanırken, İnkalara özgü hükümdar kıyafetleri giymiş iki zencinin arasında zarifçe kırılarak geliyor. (...) elinde sanki Mandrake'nin silindir şapkasıymış gibi Tedbirli Genç Kitabını tutuyor ve bana, omnia munda mundis, gelin hazır, ona muhteşem ve saf ketenden giysi verildi giymesi için, parıltısı çok değerli bir taşın parıltısı gibi olacak (...) Zamanı geldi. Bu ışıltılı kıyamet gününün sonunda, birazdan Lila belirecek (Eco, 2004, s.432).

Eco'nun yazdığı son metin adası Yambo için bir kıyamettir. Bu tıpkı Oğuz Atay'ın Hikmet için yazdığı Apokalips'e benzemektedir. Her iki metinde de kıyamet karakter için hem bir son hem de başlangıçtır nitekim ben-öteki çarpışmasında benliğin en yüce simgesi açığa çıkacaktır. Bu çarpışma ve kıyamet aynı zamanda kurmaca çerçevelerinin bilinç bulanıklıklarını andıran görünümle birleşmesidir.

Yaşamda bir zirveye ulaşıldığında, gonca açıp da küçüğün içinden büyük çıktığında, 'Bir İki olur', ve zaten hep var olan ama görünmez kalan büyük varlık, insanın karşısına vahiy şiddetiyle çıkar. (...) kendi küçüklüğünün Kıyamet Günü'nün geldiğini asla kavramaz. (...) ne zamandır beklediği ruh dostu, ölümsüz dostu, şimdi gerçekten de 'sürgünlüğünü sürgün etmek', yani şimdiye kadar onu içinde taşımış ve hapsedmiş olanı ele geçirip yaşamını kendisinininkine akıtmak için gelmiştir -ölümcül bir tehlike anı! Nietzsche'nin kâhinvari İp Cambazı vizyonu ('Ruhun bedeninden de çabuk ölecek.') tavrını takınmanın tehlikesini açığa vurur. Ölümlü insanın içinde gizli ölümsüz insanın en yüce simgesi (...) (Jung, 2017, s.53-54).

Yambo'nun küçük kıyameti, Dante'nin cennetin kapısında Beatrice'i bir kez görmesini andıran biçimde merdivenlerde belirecek Lila'yı beklediği andır. Bu an kurmacanın alefidir: Anlatı boyunca ana erek ve arzu nesnesinin fenomenal formu karşıdadır. Üstkurmacanın nabzı burada hızlanır. Zamanın, uzamın ve öykünün bu sıfır noktasında yazarın bilinci de ifşa edilerek üstkurmacanın itirafı yapılır. Yambo bu büyüleyici anın gizemli alevini tasvir ederken bir iksirin kâğıttan hafızasını yıkamaya çalışması ya da lekeli sayfalar içinde metnin

hâlâ aklına gelmeyen bölümleri olduğu öncüllerini okura iletir. Okur da mürekkep izlerini takip ederek kurmaca çerçevelerini aralama güdüsünü karakterle birlikte sürdürür.

Kırış kırış olmuş loplarımda yanan Kraliçe Loana'nın gizemli alevi miydi bilmiyorum, yoksa bir iksir, kâğıttan hafızamın kararmış sayfalarını yıkamaya mı çalışıyor, sayfalarda lekeler çok, metnin hala aklıma gelmeyen o bölümünü okunmaz kılıyorlar, yoksa dayanılmaz bir gayretle sınırlarımı zorlayan ben miyim? (...) savrulmuş gibi hissediyorum. Ama, aynı zamanda da, bir orgazma yaklaşırken olduğu gibi, beynimdeki kıvrımları kanla doluyor, bir şeyler patlamak üzere; ya da yeşermek üzere (Eco, 2004, s.436).

Aynı zamanda bu anı benlik orgazmına benzeten Eco, karakter için hem kaçınılan hem de arzu edilen gölgeyle birleşimin esrimesini ifade eder. “‘Kendini bıraktığında, tarihin kanlı bir bilmece, dünyanın da bir yanlış olduğunu söyledin.’ ‘Bu dünyanın karanlık bir tanrının meyvesi olduğunu ve benim de onun gölgesini sürdürdüğümü kimse aklımdan çıkaramaz’” (Eco, 2004, s.70). Birey, yaşamı boyunca kayıp figürün izini kovalamıştır.

Her kişilikte bulunan karanlık yön, bilinçdışına ya da düşlere açılan kapıdır. Alacakaranlığın o iki figürü, ‘gölge’ ve ‘anima’, bu kapıdan geçerek gecenin düşlerine girerler ya da görünmez kalarak Ben-bilincini ele geçirirler. Gölgesi tarafından ele geçirilen bir insan daima kendi ışığını keser ve kendi tuzağına düşer (Jung, 2017, s.56). (...) bireyin öncelikle tanışması ve entegre etmesi gereken arketipsel öge, gölge’sidir: Gölgeye bilincin yansısıyla, karanlıkta kalan aydınlığa alınır (Jung, 2017, s.13).

Anlatı boyunca *Loana-Paola-Sibilla-Lila* ekseninde aranan eril için kayıp kadın imgesi, bir yandan kovalanan bir yandan da cesaret edilemeyerek kaçınılan gölge arketiptir. Son kurmaca halkasında karakter gölgesi tarafından ele geçirilmiş, dönüşüm ve birleşme neticesinde gölgeye bilincin yansısıyla karanlıkta kalan aydınlığa kavuşmaya başlamıştır.

Nihayet *Cyrano*’mun son sahnesini sonsuza dek oynayabileceğim, tüm hayatım boyunca, Paola’dan Sibilla’ya kadar, ne aradığımı bileceğim, kendime kavuşacağım. Huzur bulacağım. (...) Ama fare renkli bir *fumifugium* merdivenin tepesinde yayılıp

girişini kapatıyor. Bir soğuk dalgası hissediyorum, gözlerimi kaldırıyorum. Güneş neden kararıyor (Eco, 2020, s.436).

Eco, Fransız yazar Edmond Rostand'ın *Cyrano de Bergerac* (1897) adlı oyununa atıfta bulunur. Oyunda Cyrano, Roxane'e olan aşkını açıklayamamış; nihayet aşkını açıkladığında ise kollarında hayata gözlerini yummuştur. Eco'nun metni de Yambo'nun Lila'yı tek bir an görmesi ve tüm arayışının sona ermesiyle bitmektedir. Yambo'nun yaşamı, anıştırmalarda bulunduğu yaşlı doğan ve bebek ölen Pippino'nun öyküsü gibi çocukluğunun o ânına kavuştuğunda sonlanmaktadır. Tıpkı onun gibi çocukluğun arzulan anı geldiğinde nihayet yaşamı tersten yaşamayı gerçekleştirmiştir. Yaşlılıkta başlayan öyküsü çocukluğa indiğinde ölüme atılan adıma dönüşür. Merdiveni kaplayan sis, beraberinde tüm kurmaca karakterleri yok etmiş; Yambo'nun ölümün soğuk dalgası ile yüzleşmesini sağlamıştır. Eco'nun anlatısı, Oğuz Atay'ın karakteri Hikmet'le paralel biçimde ölümle nihayetlenir. Bu ölüm -ister sembolik ister gerçeğimsi olsun- kurmaca dünyanın karakterlerine bir veda, gerçek yaşama dönüş ya da bir uyanışın simgesidir.

Ya ona, o büyük şaire ne oldu? O artık yok, ince hastalıktan yirmi üç yaşında, o yatakta hayata gözlerini yumdu, piyanoya bakın, hâlâ onun bıraktığı gibi açık duruyor, bu dünyada geçirdiği son günündeki gibi, gördünüz mü? Ortadaki *la*'nın üzerinde *Damla Prelüdü*'nü çalarken solgun dudaklarından damlayan kan lekesinin izi duruyor hâlâ. Bu oda onun dünya yüzündeki, kağıtlara gömülerek geçirdiği kısa yaşamını gösteriyor yalnızca (Eco, 2004,s.105).



Şekil 2. KLGA' da Kurmaca Çerçeveleri

Diğer inceleme konusu olan Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanına üstkurmaca bağlamında bakılırsa KLGA'da olduğu gibi pek çok öykü çerçevesinin bileşiminden oluştuğu görülür. Romanın karakteri Hikmet; topluma ötekileşmiş, kendine yabancılaşmış ve bilinçaltı katmanlarını simgeleyen gecekonduda kendi kurgusal karakterlerine yönelmiştir. Kırılma noktalarının son damlası Sevgi ile olan başarısız evliliğidir.

Adamın adı: Hikmet, kadının adı: Sevgi. Hikmet (...) Aşağılık bir adam. Self-conscious olmalı (...) Son okuduğum Games people play'in deyimiyle 'bad games' oynuyorlar birbirlerine. Underworld -Dostoevsky'nin anlamında- games. Kitabın başında Hikmet Sevgi'den ayrılmış (...) Beten olsun! Olmak da istiyor. Çocukluğundaki bütün kötü huylarına dönüyor. (...) Delirebilir (...) 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, 2005, s.14-16).

Geçmişte akrabalarının yanında sürdürdüğü yoksullukla bezenmiş sığıntı yaşam, başarısız kadın-erkek ilişkileri ve pasif baba imgesinin travmatik etkileri, Hikmet'i gecekonduya kaçışa iter. Romanın ilk kurmaca düzlemi burada gerçekleşir.

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 (...) 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 (Atay, 2020, s.327-328).

Komşusu dul kadın Nurhayat ve Hüsamettin Albay, Hikmet'in simüle evreninde yaşam süren meta karakterlerdir. Nurhayat'ın oğlu Hidayet askerde piyesler yazıp oynamak isteyen bir gençtir ve Nurhayat askerdeki oğluna mektup göndermek için Hikmet'ten yardım ister. Atay'ın *homo ludens* Hikmet, bulduğu her piyes malzemesini oyuna dönüştürmekten zevk duymaktadır.

“Hüsamettin beyle planlar kurarlar ve her şeyin hayal edilebileceğine karar verirler. İçki içerler ve sarhoş bir gecesinde Hikmet, büyük bir ihtilal planı anlatır -arada geçmiş yaşantılarını hatırlayarak. Bu ilk fantezi, oyunlar dizisi için bir işaret olur” (Atay, 2005, s.64).

Hikmet'in Hidayet'e söylemleriyle Atay daha ilk baştan üstkurmaca donelerini verir. Gecekonduda bir oyun düzlemi ve tüm karakterler birer oyuncudur: Hepsisi Hikmet'le yazılacak oyunların eşlikçisidir.

“Bu arada annenizin bir arzuları var: Bir ihtiyacınız olup olmadığını soruyorlar. Kendileri karşımda. Bana yazdırıyorlar. Birlikte oynuyoruz” (Atay, 2020, s.45). “Birer oyun yazarı olarak yaşamağa başladık. (...) Albayım, bir hayat koleksiyoncusuydu” (Atay, 2020, s.410).

Oğuz Atay'ın karakter düzleminde Hidayet(geçmiş), Hikmet(şimdi) ve Hüsamettin(gelecek) tek bir doğrunun parçalarıdır. Hikmet, gençliğini temsil eden Hidayet ve

yaşlılığın simgesi Hüsamettin ile yaşamın tüm olasılıklarını kurgu evreninde deneyimlemektedir. Üstkurmaca anlatının yazarı, bu denklemin okur tarafından anlaşılıp anlaşılmayacağı konusunda endişelidir. Zira Atay'ın anlatısı aynı zamanda bir deney niteliğindedir.

“Kimse, ne yaptığımızı bilmiyordu. ‘Bizi tanıyacıklar mı albayım? Sesimizi duyurabilecek miyiz? Yoksa bir tecrübe tavşanı ya da bilinmeyen bir bilim adamı gibi, kendimizi kendi üzerimizde deneyerek yok olup gidecek miyiz?’” (Atay, 2020, s.418).

Üstkurmaca metin özelliği olarak TO’da türler arası geçişimlilikten de yararlanır. Atay, metin adalarından biri olan Mütercim Rüstem Bey’in kâtibesiyle birlikte tercüme ettiği eseri dönüştürüme uğratır. Hikmet bu tercüme sırasını bilinç akışı ile aktarır ve kendi söylemiyle kurgusal öykü adası iç içe geçer.

GIANMARIA bir türlü geledim PİNTORELLO biraz sabır biraz sabır (...) RÜSTEM BEYİN KATİBESİ (...) HİKMET sen sus Sevgi ASKER her gece tam puhunun sustuğu anda çalılar aralıyor BİR ALBAY generale haber verdiniz mi (...) oyuncular böyle şeylerin farkında olmamalı oğlum Hidayet, (...) dikkat et, ayağın kapanan perdenin dışında seyirciler tarafında kalmasın, seyirci kendini oyuna kaptırmalı (Atay, 2020, s.49).

Bilinç akışı, metinlerarasılık ve metin yazma evresi olarak verilen bu bölümde büyük harflerle yazılan isimler kapatıldığında anlam bütünlüğü sağlanmaktadır. Hikmet dil oyunları ile Rüstem’in tercüme metni, Hidayetin piyesi ve kendi hikâyesini birleştirir. İsimler ve imgeler, bilinç akışı tekniğiyle etrafta dolanan birer hayal ve karakterlere dönüşür.

TO’nun genel dokusu tiyatro piyesi, öykü parçaları, gazete yazıları, günlükler ve mektuplarla örülüdür. Metnin temel düzlemi Hikmet ve Albayın yazdığı bir tiyatro oyunudur. Ancak bu geniş oyun alanında yaşamdan alınan gerçek parçaları yeniden ve dönüştürülerek yazılmaktadır. Hikmet için Rüstem, Hidayet, Kâtibe ve Pintorello tek bir tasarıya dönüşür. Atay verdiği her bir parça metinle okurun elinde tuttuğu romanın bir tasarısı olduğunu bildirir.

RÜSTEM BEY Yazıyor musunuz hayatım KÂTİBE VE HİKMET HEP BİR AĞIZDAN Yazıyoruz Rüstem Bey yazıyoruz, hayatım, (...) Pintorello atölyeyi vahşi bir hayvan gibi dolaşıyordu, elleri, insanlara şaheserler yaratan ve yaratacak olan elleri

huzursuz bir kıpırdanış içindeydi, güneş atölyeyi ısıtıyordu, (...) gözleri dalar, önündeki kitabı görmez olur (Atay, 2020, s.53).

Yazarlık serüveni ve yazma ediminin tasarlanması TO'da süreklilikle işlenir. Her bir karakter, metin adası ya da mekân; Hikmet'in tasarladığı bir anın devinimindedir. Hidayet, Hikmet'in gençliğini temsil etmekte ve Hikmet ona yazdığı mektupla öğütte bulunmaktadır. Böylelikle zaman çizgiselliği bükülüp geçişimlilik sağlanmıştır.

Bu mektubu iyi oku. Bir gün olur, belki hepsini anlarsın. Bütün umudumuz sendedir. (...) Yarın için senden iyi oyunlar yazmanı, yazdığın gibi, içinden geldiği gibi oynamanı bekliyoruz. (...) Sen meramını bize teslim et. Bu ruh, bu tende oldukça, serüvenine uygun bir kıssa yakıştırırız elbette (Atay, 2020, s.56).

Hidayet'in teğmeni gerçekte Hikmet'in albayıdır. Hikmet askerde bir piyes yazması istenen Hidayet'e oyunlar yazma serüvenini anlatmaktadır. Geçmişine nasihatte bulunurken geleceği olan bilge formundan da akıl alarak piyes yazar. Hidayet'in piyesine mektup yazarak ortak olan Hikmet, kendi oyunlarının birer acemilik olduğunu söylemektedir.

Hidayet, kardeşim, ben de sana bir iki satır yazmalıyım; bazı şeyleri birilerine anlatmalıyım. Bu temsil meselesi aklımı çok kurcalıyor. Bir geri gidiyorum, bir ileri... gidemiyorum. (...) Teğmene soruver, ya da bir sözlüğe falan bakarsın. Siz, bölük çapında, usta işi bir oyuna girişiyorsunuz. Benim oyunlarım çok geride kaldı. Hepsisi de acemi işi oyunlardı (Atay, 2020, s.59).

Hikmet'in yazma ediminin başlangıcı temelde yaşama duyduğu öfkeyle başlamaktadır. Yaşamı boyunca anlaşılmamış, küçümsenmiş ve ötekileştirilmiş olan Hikmet; oyunlar aracılığıyla öfkesini kismaktadır. Hikmet'in oyun olarak adlandırdığı hakikat, insanlar tarafından anlamlandırılmak yerine salt yaşanmak arzusudur: Bu noktada edebi anlatılara ve insanlığın sıığına öfke başlar. Gerçekliğin oyunundan yorulan ve başkaldıran Hikmet, nihayet oyun evreninin vadettiği özgürlüğü deneyimlemektedir.

(...) belki de ilk öfkelerimi bu oyunlar sırasında duymuştum. (...) Bütün gücümle uyanık kalmalıydım; başkalarının rüyalarını görmemeliydim (...) Oynadıkları oyunu hiç anlamıyorlardı. Yaşamak istiyorlardı; en çok buna kızılıyordum (...) herkesin kitabı

kayboldu. Suflörde kalan tek kitabın da sayfaları dağıldı, sırası karıştı. Bu yüzden bazı sahneler, zamanından önce oynandı; bazı sahneleri de, o sırada perde bittiği için, atladılar (Atay, 2020, s.63).

Atay, üstkurmacanın bir unsuru olan metinlerarasılıktan yararlandığını saklamaz. Anlatının tasarlanma evresi, gidişatı ya da sonuçlarını Hidayet'e analiz eden Hikmet; yazma edimi sırasında yer yer sayfaların dağıldığını, karıştığını bazılarının önce oynanmış olduğunu bazılarının ise hiç oynanmadan atlandığını söyler. Hikmet'e göre; kurmacanın belirli anlarda tıkanması durumunda oyunun devamı için farklı metinlerin diyalogundan yararlanılmalı ve bir yaşantı milyoneri olarak yaşam döngüsüne katılmalıdır.

Ölü noktaya gelmiş olan bir oyun, onlarla birden canlanır; akıcı, sürükleyici bir duruma gelir. Cümlelerin üstüne bir ağırbaşlılık gelir; seyredenler (...) Oysa, insan kendisine ait gizli bir kötülüğü, can sıkıcı bir küçüklüğü fark etmiştir tam o sırada; içinden, yüzünü buruşturur. Fakat, oyunu, ne pahasına olursa olsun sürdürmek gerekmektedir; oyunun kuralı budur. Bu yüzden, daha önce yaratmış olduğu etkiden yararlanır: (...) okumuş olduğu kitaplardan yararlanır kimseye belli etmeden. Onlardan, işine geldiği gibi ters anlamlar çıkarır (...) Bunu önceden bilseydim, yaşantı milyoneri olmuştum. Ha-ha (Atay, 2020, s.64-65).

Hikmet'in ağzından Oğuz Atay'ın edebî düşünceleri okunmaktadır. Yazarın serüveni inişli çıkışlıdır: Anlatı ölü bir noktaya geldiğinde yahut nabzı hızlandığında yazar ne pahasına olursa olsun oyunu sürdürmelidir nitekim oyunun kuralı budur. Atay, TO'da yeni bir biçimden yararlandığını ve yazarlık serüveninin inceliklerini Hikmet aracılığıyla ortaya koyar. Anlatı artık geleneği ve tarihin tekerrürünü yıkmalı, kurallar paradigmasının üstünde bir aşkınlığa ulaşmalıdır. Çünkü metin gerçeğin farklı görünüşleri/olasılıkları/yorumudur.

Önce, oyunların hangi esaslara dayandığını incelemek gerekiyordu (...) ilk olarak, nelerin oyun olmadığını, gerçekten ve oyuna benzemeyen başka şeylerden oyunu nasıl ayırmak gerektiğini (...) 'Oğlum Hikmet,' dedi: 'Sen istekli bir oyuncusun, sana bütün bildiklerimi öğreteceğim.' Önce tekniği: iyi bilmek gerekiyordu. Büyük oyun yazarları bize örnek: oldu. (...) '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’ (Atay, 2020, s.406-410).

TO’nun öykü adalarından biri de Sezar ve Kleopatra’nın dönüştürümüdür. Hikmet Kleopatra ve Sezar’ın hikâyesini kadın-erkek ironisiyle ele almaktadır. Kadın ve erkek meselesi Hikmet’e göre bir üstünlük ve iktidar meselesidir. Ona göre kadınlar; koku, renk, çiçek ve nesnelere anlamlar yükleyen, hisler aracılığıyla muğlaklığa ve müphem arzulara evrilen bir mahluktur. Erkeğin matematiksel ve somut düşüncüsü onu, gündelik yaşamın konforuna ve yüksek zevklerin tatminine götürmektedir. Erilin yüzeysel anlam dünyasına karşılık kadının derinliği ve iktidarı tehlike arz etmektedir.

“Kleopatra, hiçbir zaman kendini düşünmedi. Ne Mısır kraliçesi olması, ne güzelliği, ne de serveti, Antonius için yaptığı fedakarlıkları önleyemedi. Bu, bir Antonius meselesi değildi. Bu, bir yaratılış meselesiydi; Sezar daha önce gelseydi, Kleopatra, Sezar’a râm olacaktı” (Atay, 2020, s.86-88).

Hikmet, Kleopatra ve Sezar arasındaki hikâyeden yola çıkarak Sevgi ile olan başarısız evliliğini ele alır. Hikmet tıpkı Sezar gibi Sevgi’yi ve evliliğini ardında bırakarak bilinçaltı derinliklerine çekilmektedir. Öte yandan TO’nun temel izleğindeki alt öykü katmanları aynı zamanda birden çok bakış açısı doğurur. Atay kahraman anlatıcı, tanrısal anlatıcı ve ben anlatıcı bakış açılarını iç içe kullanmaktadır. TO romansılığın yanında tiyatro oyunu özelliğiyle türler arası ve geçişimli bir metindir. Olaylar, olay kahramanı olan Hikmet’in ağzından aktarılırken aynı zamanda gözlemci ve tanrısal bir perspektifle yorumlanmaktadır: “Oyunun sonunu merak edecek gücü kalmamıştı, her zaman olduğu gibi. Bir merak etseydi, sonumuz böyle olmazdı öğretmenim. Saçmalama Hikmet. Ben Hikmet değilim albayım. Bir zamanlar Hikmet olan gözlemcinin biriyim şimdi” (Atay, 2020, s.119).

Parantez içerisinde verilen cümlelerle olay örgüsünün aktarımı yapılırken olayların yorumu da yapılarak üstkurmacadan yararlanır. Oğuz Atay *Tehlikeli Oyunlar*’ın yazılış evresini Hikmet’in kaleminden aktarmaktadır. “(Sahne kararır. Bilge kaybolur (...))Heyecanla, seyircilere doğru konuşmağa devam eder.” (Atay, 2020, s.133). Atay’ın oyunu aynı zamanda bir yaşam oyunu, evlilik oyunu, kurmaca oyunu, tarih oyunu ve dil oyunudur. Oyunların her biri felsefi birer açıdır. Toplumsal yaşamın tüm aksaklıkları, toplumun modernleşme ile gelen yeni dünya algısı, Batı ve Doğu coğrafyasının dünya görüşleri; Hikmet’in kalemiyle masaya yatırılır. Bütün gerçeklik ancak oyun aracılığıyla çözümlenebilmektedir.

“Oyunlarınızı heyecanla seyreden saf bir seyirci gibiydim. ‘Sen oyun sever misin (...) Kelebek oyunu (...) *Play*. Tiyatrodaki gibi. Filmlerdeki gibi.’ (...) Bir oyun üzerinde çalıştığımızı hatırlıyorum. Ben hiç ezberleyemiyordum.” (Atay, 2020, s.144).

Üstkurmaca metinlerin en önemli unsuru olan oyun, Atay’ın sert bir eleştiri niteliğindeki tahlillerini yumuşatmaktadır. Gerçeğin ve yaşamın ağırlığı ancak oyunla söküme uğratılabilir: “‘Bize basit bir oyun yaz,’ dedi Bilge, kahveleri getirirken. ‘Anlayabileceğimiz bir oyun.’ Bilge ve kahve, hayalleri eritti. ‘Size şiddetli bir oyun yazacağız,’ diye karşılık verdi Hikmet” (Atay, 2020, s.147).

TO’nun öykü çerçevelerinden biri Mahşerin Dört Atlısı’nın hipodroma çıktığı bölümdür. Atay, metinlerarasılıktan yararlanarak kutsal kitap göndermesiyle Apokalips (Kıyamet) öncesi beliren karakterlerle sahneye çıkmakta ve bunu dil oyunları ile aktarmaktadır.

gölgesiz ve beyaz rüyalar görüyorum. Beyaz atlarla yarış alanına çıkıyoruz. Eski zamanlarda geçen filmlere benziyoruz. Aslında serseri ve ayyaş ve çapkın oyuncuların, (...) *ibeyourpardonladıkları* renkli filmler çeviriyoruz (...) Silindir şapkalı ve bar kapıcısı suratlı figüranlar, (...) Her yerde bir rejisör korkusu seziliyor (...) Tribünler, kat kat gökyüzüne yükseliyor. Utanmasalar, tavandan da Çekoslovak kristal avizeler sarkıtacaklar (Atay, 2020, s.152-153).

TO’nun oyun düzleminde tarihsel kişilikler, kitap karakterleri, mitsel figürler, masalsı imgeler uçmaktadır. Metin bir tiyatro sahnesini andırır. Bu oyunda dekor, müzik, kostümler, oyuncular arası birlik ve oyunculara dağıtılan roller; oyun yazarı olan Hikmet tarafından sağlanır. En geniş çerçevede ise Oğuz Atay, anlatının rejisörüdür. Ancak bu oyun, postmodern yazının intertextuality (metinlerarasılık) aracılığıyla tasarlanması bakımından pek çok metnin de ortak ürünüdür. “Ey kalem! Bu eser senin değildir. Ey gece! bu seher senin değildir” (Atay, 2020, s.158-159).

Hikmet kadın arketipinin tezahürü olarak Sevgi-Nurhayat-Bilge teslisi bağlamında kadın-erkek meselesini tahlil etmektedir. Atay kadın karakterler içinde günlüğünde şu şekilde bahseder: “Sevgi, insanlarımızın ‘irrational’ ve ‘çocuksu’ yorumlarıyla ortaya çıkan yönünün temsilcisi. Din de onu ilgilendirebilir. Bir kadın daha. Toplumun sağduyusu ve Batıya yakın. Gene de mahalli. Tutucu. Ev kadını gerçekten. Kitabın tek gerçeklere yakın kahramanı. Adı: Bilge” (Atay, 2005, s.28-30). Atay, kadın figürleri kendi yaşam tecrübelerinden yola çıkarak

oyuna dahil etmektedir. Hikmet'e göre kadın imgesi oyunda cezbedici ve çeldirici bir imgedir. Ölüm ve yaşam ereği arasında sıkışıp kalan özne için kadın, sadece bir yenilgidir: "Kadınlarla oynanmaz; hemen canları sıkılır. Bir kere, rollerini ezberlemezler; sonra, (...) insanın aklını karıştırırlar (...) Oysa bizim hayatla görülecek hesabımız vardır" (Atay, 2020, s.150).

TO'nun Albay ve Hikmet'in piyes yazma edimi temeline kurulması, Atay'ın üstkurmaca malzemesidir. Hikmet yaşam karşısında duyduğu ızdırıp ve öfkeyi, sosyal normların eleştirisini, toplumsal kavramların analizini, hayata ve ölüme karşı felsefi irdelemeleri; edebiyatın tehlikeli ancak dönüştürücü oyunları/silahlı aracılığıyla yapmaktadır. Atay'ın karakteri için sanat da yaşamın kendisi de bir oyundur. Piyenin tasarlanma evresi; bir metnin nasıl yazılması gerektiği, tem ve biçimin nasıl kurulması gerektiği esaslarıyla verilir.

'Oynayalım albayım. Tekrarlara düşmekten korkmadan oynayalım. (...) Yazalım albayım. İşte kalem, işte ıstırap (...) Soldan gireyim albayım. Akşam olmaktadır albayım. Bütün güzel oyunlarda, heyecanı artırmak için akşam olur albayım: Işıklar yavaş yavaş söner (...) Aynı parantezin içinde Hikmet de soldan girer albayım. Parantez içine italik yazılır albayım (Atay, 2020, s.262).

Atay'ın metninde yazar-karakter-okur denkleminin sınırlılıkları ortadan kaldırılmıştır. Kurmaca herkes tarafından ortak bir katılımı oluşturulmaktadır. Üstkurmancanın en önemli unsuru olan oyun içinde oyuna, TO'da yoğun bir şekilde rastlanır.

(...) bazen seyirciyle de konuşur oyuncu; ama herkes bilir onun gerçekten konuşmadığını: Can sıkıcı karşılıklar vermezler ona. Oyun yazarının canı konuşmak istemiştir o sırada (...) Hayata dayanamayan her insan gibi yapılır oyunda: Mış gibi yapılır. (...) Perdenin sonuna kadar beklemek gerekir (Atay, 2020, s.262-263).

Oğuz Atay Hikmet'e, Hikmet okura, okur oyuna seslenmektedir. Ampirik ve aktif bir okur isteyen Atay, belli aralıklarla okura seslenir. Okurun onu anlamaması, iletinin alınıp alınmaması en büyük kaygısıdır. "Benim öfkem bir efsane, albayım. Tiyatro seyrediyor gibi bakıyorlar benim öfkeme. Biraz fazla kaçtı mı, oyunun yarısında bırakıp çıkıyorlar. Sizin gibi seyirci nerede, albayım?" (Atay, 2020, s.279-280).

Albay bir üst akıl olarak Hikmet'e dikteler vermekte ancak oyunun gidişatına Hikmet karar vermektedir. Kurgusal yazının biçimi ve muhtevası, Hikmet ve Hüsamet'in fikir

alışverişleriyle oluşturulur. Dahası bu durum sıklıkla tartışmaya varır. Bu ironik dil, Hikmet'in tabiriyle oyunların dokunaklı-acıklı-gülünçlü formuna zemin yaratır. Atay'ın anlatısı metnin hem yazılma anı hem de yorumudur. Hikmet hem piyesi yazar hem de yazdıklarını okurken metnin tahlilini yaparak üstkurmacanın inceliklerini gösterir.

“‘Oyun içinde oyun olur mu?’ diye sordu Hikmet önce. ‘Olmaz, onu sonra deneriz,’ karşılığını alınca bazı satırları çizdi. Biraz heyecandan, biraz da albayın merakını körüklemek için, okumadan önce öksürerek boğazını temizledi (...) (Austerlitz yakınında bir düzlük. İmparator Franz’ın karargâhı)” (Atay, 2020, s.265).

TO'nun kurmaca düzlemlerinden biri Austerlitz Savaşı'dır. Hikmet bir savaş tasarlayarak Albaya ve kendine karakterler üretir. Atay, Tolstoy'un *Savaş ve Barış* eserine metinlerarası göndermede bulunur: Pastiş ve parodi tekniği ile Tolstoy'un karakterlerine benzer biçimde karakterler tasarlanır. Austerlitz Muharebesi'ni kurgulayan Hikmet ve Hüsamettin, bir yazarın anlatısını yaratırken kullandığı metot ve müdahaleleri denemektedir. Öte yandan trajedi türü tiyatronun İngiliz edebiyatı üzerinden eleştirisi yapılır. Hikmet karakterlere bir kukla oyuncusunu gibi müdahale eder ve kurmacanın büyüsunü artırır.

“Hüsamettin Albay, ‘Bu Mills neden sahneye çıkmıyor?’ dedi. Hikmet, ‘Görünmeden etki ediyor,’ diye açıkladı. ‘İngilizler öyle yaparlar.’ (...) ‘Görünmeden sizi de mi etkiledi albayım? Buyrun o halde: Büyüyü bozalım.’ (...) İzin verirseniz, içkisini bitirince gitsin” (Atay, 2020, s.268-269).

Umberto Eco'nun KLG'A'da Vallone Savaşı'nı yeniden kurguladığı bölüm, Oğuz Atay'ın Austerlitz Savaşı'nı tasarladığı bölümle benzeşir. Tarihsel dokuyu her iki yazar da anlatısına malzeme yapmaktadır. Dönüştürüm estetiğiyle verilen tarih ve gerçeklik, üstkurmacanın önemli bir unsuru olarak metne yerleştirilir. Okur için Hikmet'le Albay'ın piyesi, yazarla aynı masaya oturaktır. Yazma edimine katılan okur, interaktif bir düzlemde metne dahil olur. Sözcük seçimi, dil ve yapı unsurları okurun izlenimiyle gerçekleşir: “Hikmet, ‘Neden burada subay demek varken zabıt dedik albayım?’ diye sordu. Albay, ‘Önceki kelimelerin sesi bunu icap ettiriyor,’ dedi” (Atay, 2020, s.276).

Atay'ın *homo ludens*(oyuncu) karakteri, oyun içinde oyun tasarısıyla kendi benliğini tamamen yitirir. Kendi oyununun büyüsunüne kapılan Hikmet, benliğini özgür bırakmış ve oyunlar üzerinde uçmaya başlamıştır. Hikmet yaşamda konumlanamamış ancak oyun

evreninde kendine pek çok dünya yaratmıştır. Anlatıcının ağzından okura anlatının bir yalan/kurgu olduğu, yer yer ciddi/ağırbaşlı bazen ise alaysılama yollu bir metin okuduğu duyurulur: “Edebiyatı, kendi kirli emellerime alet ettim.’ ‘Neresi ciddi, neresi alay anlaşılıyor ki,’ diye şikâyet etti albay. ‘Oğlum sen, bu her şeyi birbirine karıştırmanla, hiçbir zaman gereken alakayı göremeyeceksin’” (Atay, 2020, s.277-278).

Hikmet oyunlarında karakterlere istediği gibi şekil vermektedir. Oyunun büyüüne fazlaca kapıldığı sırada ise kendi yarattığı karakterle ortak bir yazgıyı paylaşır. Öykü kahramanlarına öfkelenen ve cezalandıran karakter, kurgu ve gerçeklik arasındaki çizgiyi iyiden iyiye ortadan kaldırır: “SCHLICK: Yarım paramparça edeceğim sevgilini Monika (...) ‘Ona eziyet ediyor albayım!’ diye bağırdı Hikmet. ‘Ne var, neden bağıryorsun? Neyin var Hikmet?’ (...) Ona işkence ediyor albayım, ona işkence ediyorum’” (Atay, 2020, s.277).

Oyunların tehlikeli olmasının sebebi toplumsal ve bireysel tezlerin cesurca ortaya konması kadar bu yeni biçim denemelerinin başarılı ve anlaşılır olup olmayacağı kaygısıdır. Yazar için kahramanın yazgı tasarısı, oyunun tıkanma/düğüm ve hızlanma anları Hikmet’in dilinden aktarılır.

‘Yazarların kahramanlarını neden baştan öldürmediğini şimdi anlıyorum albayım,’ dedi Hikmet. ‘Oyunun devamı güçleşti, değil mi Hikmet?’ (...) ‘O zaman geriye dönmek gerekiyor ki, artık bu teknik eskidi albayım; (...) ileriye matuf bir yatırım her zaman faydalıdır.’ ‘Ya ilerde de anlaşılmazsa, ya gerçek bir beceriksizlikse?’ ‘Zaten sen bilemeyeceksin bütün bunları. Endişe etme oğlum Hikmet’ (Atay, 2020, s.282).

TO’nun yapısı okurda *büyülenme* ve *şok*’u deneyimletmektedir. Üstkurmaca ile Atay aynı zamanda eserin okurda dönüştürücü bir etki bırakmasını erekler. Hikmet, toplumu ve okurunu değiştirici, dönüştürücü bir etkiyi arzulamaktadır: “‘Alışılmış değerlendirmelere göre, ben bir hiçim albayım. Ölçülerimi kendim getirmek zorundayım bu nedenle’” (Atay, 2020, s.287).

Oğuz Atay anlaşılammaktan korkmakta ve metnin iletisinin anlaşılıp anlaşılmamasından kaygı duymaktadır. Bu sebeple Hikmet aracılığıyla okuru yazma ve okuma edimine davet etmektedir. Oyun içinde pek çok oyun katmanlarının yaratılması, okuru büyülemek ve katılımını sağlamak için geliştirilmiş bir yöntemdir. TO şeffaf bir metindir; Oğuz Atay zihin odalarının mutfağını ve bilinç odalarını okuruna açma cesareti göstermiş bir yazardır. Atay için Hikmet ne kadar oyuncu *-homo ludens-* ise Hikmet için kendi karakterleri de birer oyuncudur. Nitekim bu bilinçli denklemin ve çoklu öykü adalarının toplamı, en geniş çerçevedeki bütünü/oyunu tehlikeli kılmaktadır.

Büyük mantıkçılar ve apartman kapıcıları diyebilirler ki, eserini geleceğin akıntısına bırak. Ne var ki albayım, oyuncular, hayatları içinde anlaşılmak ve beğenilmek ve büyük kitlenin ilgisini görmek zorundadırlar. Hiçbir oyuncu, ömrünü tavan arasında geçiremez. ‘Beni de, zaman zaman çileden çıkararak işte budur: (...) Sizlerin de bu oyuna katılmanızı sağlamak için yaptığım baskı, bu nedenle bağışlanmalıdır (...) Böyle ağır bir sorumluluk isteyen bir oyunun kahramanları da elbette gözlerini kırpmamalıdır albayım. Bütün gereksiz ayrıntılar ayıklanmalıdır (Atay, 2020, s.288).

TO’ da yazar karaktere bilinçli olarak düşünüş, bilinç ve tercih hakkı tanır. Bu zeminde metin herkesin katılımıyla tamamlanan ortak bir ürün olacaktır. Bu da kurmacanın kurmacası anlayışını güçlendirir:

Hüsamettin Bey sordu: ‘Gustav Schlick’i karakolda bırakacak mısınız?’ Hikmet yüzünü buruşturdu: ‘Biraz da kendi kaderini tek başına yaşasın albayım. Kendine bir köle bulamadığı için bu durumlara düşen bir zavallıyla daha fazla uğraşamam. Tanımadığımız daha milyonlarca insan var acı çeken. Hangisinin kaderini değiştirmek elimizde’ (Atay, 2020, s.290).

Üstkurmaca bir metinde bilinçle bedenlenmiş karakter tehlikeli bir gidişe sebebiyet vermektedir. Atay’ın karakteri, kendi karakterlerine seçim hakkı tanıyarak onların imgeden gerçek bir kimliğe dönüşümünü sağlar. Bu da kimlik kazanmış karakterin yazarına başkaldırmaya başlaması demektir.

Gecekonduakileri çıplak bir ışığın altında görünce ne yapacaktı Hikmet? Onlar da, yazmağa çalıştığı oyunların kahramanları gibi, güneşe çıkınca toz olmayacaklar mıydı? (...) Hikâyenin kahramanlarını, birer satranç taşı gibi oradan oraya sürmüşlerdi. Demek bütün bu taşlar, gerçek bir oyunun kahramanlarıydı. Demek taşları oynatma hürriyeti artık kısıtlanmıştı (Atay, 2020, s.297).

Atay’ın Hikmet’e kurduğu oyunları Hikmet karakterlerine oynatarak hem birinci kişi hem de üçüncü kişi hüviyetine bürünür. Bu bağlamda yazarın ve anlatıcının kurmacası iç içe düşümlenerek söylem zamanında tekleşir. Hikmet’in gecekonduya Bilge’yi getirmesiyle oyun

halkaları birbirine karışmakta, bu durum en çok Hüsamettin Albay'ı rahatsız etmektedir. Gerçek bir karakter olarak adlandırılan Bilge'nin bilinçaltı mekânın kurmaca dünyasına sızması oyunun kartlarının açılmasına sebep verecektir. Bütün bunlar için Albay ve karakterler Hikmet'i suçlar. Atay'ın/Hikmet'in oyunu yörüngesinden fırlamış, tehlikeli oyunlara evrilmiştir.

“Fakat her sözüyle gerçek varlığını gittikçe kaybettiğini, gittikçe saydamlaştığını seziyordu. (...) Neredeyse gecekondudakilere, bütün hayatlarınca bu masalı yaşayacaklarına inandırmıştı Hikmet. Şimdi de herkesten önce ihanet etmişti onlara. Kendi sözlerinin büyüsüne kapılmış, çevresindekileri hiçe saymıştı” (Atay, 2020, s.298).

Hikmet ile karakterleri arasında bir savaş başlamıştır. Karakterler kendi iradesiyle hareket etmek istemekte, rejisörleri ise oyuna tâbi kalmalarını arzulamaktadır. Bu, oyunun bir parçasıdır. İronik bir piyese evrilen metin, yazar ve karakterlerin iktidar savaşlarına dönüşür. Oyun saydamlaşır ve simüle, hakikatin içinde erimektedir.

Hikmet, gözlerin dili gene sahneye çıktı demek, diye kızdı içinden. Albaya döndü: ‘Bir yere gidemezsiniz. Oyunu yarıda bırakamazsınız. Beni halka rezil edemezsiniz. Nöbetçiler! Kapıları kapayın (Atay, 2020, s.300). Ruhumu okuyor albayım. Yüzkırkikinci sayfaya kadar geldi. Yalnız hafızası zayıf olduğu için, baş tarafını unuttu. Ha-ha (Atay, 2020, s.302).

TO'nun alt metin parçaları yazarın kontrolünden çıkmıştır. Karakterler birer kimlik kazanıp ete kemiğe bürünerek oyunun dışına çıkmakta, kurmaca tehlikeli bir hâl almaktadır. Üstkurmacanın biçemi gereği Oğuz Atay tam bu anda oyunun nabzını hızlandırarak ivme ve heyecan katar. Bunun için hayal evreni ve kurgu tasarımının atölyesi olan gecekonduya dışsal gerçeklikten kahramanlar dahil edildiği görülür.

“Gecekondu seferi yenilgiye doğru gidiyordu. Albay gitmek üzere ayağa kalkmıştı ve henüz oturmamıştı (...) Bir şeyler yapmalıyım, oyunu kurtarmalıyım. Kapıya doğru yürüdü. Albay, ‘Nereye Hikmet?’ dedi. ‘Kapı çalınıyor albayım (...) Onları karşılamaya gidiyorum’” (Atay, 2020, s.301).

Oyun yaratıcısı aynı zamanda kendi oyununu yorumlayan bir kurmaca ustasıdır. Metnin yaratılış evresinin verilmesi, aynı zamanda yazarın zihninden geçenlerin bilinç akışı tekniğiyle verilmesini olanaklı kılar. Atay'ın metnin sadece okur tarafından değil karakterler tarafından tahlil edilmesine imkân sağlayarak kurmacanın kurmacasını yaptığı görülmektedir: “Düzenlediğim oyun iyi sonuç vermedi, ne yapayım? Susarak geçiştirmek istiyorsunuz bu kötü oyunu. Kahramanları birbirlerine yanlış tanıttığım için herkes beni suçluyor” (Atay, 2020, s.303).

TO'nun ada metinlerinden biri de Hikmet'in kendini garip bir deniz canlısına benzettiği sırada kurguladığı öyküdür. Metnin bu bölümünde bir anda bir çocuk annesiyle panayır yerine gitmekte ve gösteri çadırlarına girmektedir. Hikmet yaşam karşısındaki absürtlüğünü garip bir deniz canlısına benzetir: Toplum içindeki konumu absürt bir form biçiminde sirk çadırında insanlar tarafından izlenilmektedir. Onun gösteri alanı/sirk çadırı yazmakta olduğu metindir. Kendi benliğini tüm dehlizlerine kadar aralayan Hikmet, metnini okuyan herkes tarafından tuhaf bir yaratık olarak okunmakta/izlenmektedir.

“Sonunda hep ben kalıyorum ortada. Bedelimi koymadan satılığa çıkarıyorum kendimi (...) Bir panayırdaki, eski ve soluk bir çadırın içinde gösterilen, büyüklüğünden başka bir meziyeti olmayan garip bir deniz canavarıyım. (...) Benim bütün marifetim balık yemek” (Atay, 2020, s.305-306).

Hikmet seyircisi/okuru önünde ölü gibi yatan bir hayvan olarak kendini tanımlamaktadır. Onu toplumsaldan farklı kılan asıl unsur kendi benliği ve bilinçaltının muhtevasını cesurca ortaya koyabilmesidir ve toplumsalın normlarını irdelemesidir. Onun yabancılaşma ve ötekileşme deneyimi ancak ölümlle aşılabilmektedir. Hikmet, bütün duyuş ve düşünüşüne rağmen gerçeklik karşısındaki hareketsizliğini ölü bir hayvana benzetir. Hikmet gerçekte var olmayan, yaşam karşısında edimsiz ve ölü bir karakterdir. O ancak oyunların içerisinde nefes almaktadır. “Benim oyunlarda ancak ‘Ölüm,’ sonunda biraz ilgi uyandırabiliyor seyircilerde albayım.” (Atay, 2020, s.307).

Hikmet'in gerçek yaşam karşısındaki edimsizliği ve bilinçaltı evrenini olduğu gibi açması; panayıra dönen metinle okura sunulmaktadır. Metin içinde metin parçaları, oyun içinde oyunlarla karnavalesk bir anlatı düzlemi oluşturulmuştur. Panayırın gösteri çadırlarını andıran metin adacıklarının oluşturan, kendini izleyicilere sunan ve bu garip gösteri varlıklarını izlemeye giden yine Hikmet'in kendisidir. Hem bir sirk/karnaval/piyes/panayır uzamı yaratmış hem de buradaki oyunları dışardan yorumlamıştır. Nitekim annesiyle panayır

çadırlarını gezen ve garip deniz yarattığıyla karşılaşan çocuk Hikmet'in kendisi olduğunu düşündürür. Travmatik anne-baba formlarının beraberinde sirk alanına dönen bilinçaltının anılar gösterisine katılıp hem kendini dışardan izlemiş hem de yazmıştır. Öykü adasının yazılış evresini ise yine karakteriyle birlikte kritik eder: Metinlerarasılık yapmasının yanında kurguyu dönüştürdüğünü de itiraf ederek üstkurmacaya göz kırpar. Ayrıca Eco'nun "Açık Yapıt" kuramına benzer biçimde okur sayısı kadar hikâye sonucuna varılabileceğine ulaşır.

Bilge üzgün görünüyordu; anlaşılan, hikâye ona dokunmuştu. Hikmet'e, hikâyenin tam böyle mi olduğunu sordu. Acaba, küçük değişiklikler yapılamaz mıydı? Hikmet de, (...) hikâyeye kuvvet kazandırmak bakımından önemsiz görünen bu ayrıntılardan vazgeçilemeyeceğini belirtti; mümkün olduğu kadar yorum yapmamağa çalıştığını da açıkladı (...) Sonuç olarak, bu hikâyeden alınacak ders, son derece ahlakiydi (...) herkesin kendine uygun bir sonuç çıkarmakta serbest olduğunu söyledi (Atay, 2020, s.305-306).

Hikmet efendi-köle diyalektiğine sadece Albayla değil diğer karakterlerle de girmektedir. Yaratıcı yazarın kurduğu oyun evreninde karakterleriyle ortak bir yapı inşa etmesi, üstkurmacanın ivme kazanan bölümlerinden biridir. Oğuz Atay'ın kurmaca düzlemlerinden birisi de rüya boyutudur. Bilincin açığa çıkması ve tüm çıplaklığıyla özgürleşmesi için gerekli olan düşsel, bilinç akışı aracılığıyla Hikmet'in piyesinde alt metinleri üretme ve montajlamada kullanılan bir malzemedir.

Uyandı (...) Başka ne olmuştu? İki Hikmet çok sembolik. (...) Yeniden uyuma. Mutfağa git, bir şeyler ye: Açılırsın (...) Sayılar, evet sayılar? (...) Köpek havlıyor, tozlar yavaş yavaş dibe çöküyor. Böcek iğrençti. Böyle şeyler görmek istemiyorum. Neden görüyorum? Yatmadan önce öldürdüğüm hamam böceğinden olacak (...) Aklım yerinde. Peki, neden sekizi bulamadım? Kurdele... Hayır olmazdı, sekiz değildi. Neydi? Kırmızıydı (...) Düşünme (...) Korkuyorum (Atay, 2020, s.313).

Bilinç akışı metoduyla verilen rüya sahnesinde Hikmet, böcek metaforu ile Kafka ve yabancılaşmaya işaret ederken kırmızı kurdeleyle ise başarısız evlilik deneyiminin travmatik yanından korkar. Hikmet, öykünün hareket ve zamanını küçük hesaplamalarla oluşturur. Üstkurmacanın ince ayrıntıları kurgudailmek ilmek dokunur. Anlatıcının bilinç zamanı söylem zamanından farklı olarak her bir ânı, hareketi bölüp parçalayarak tekrar birleştirir.

Bilinç akışı biçemiyle anlatının olay/zaman/mekân inşası, kronotop, mantık, ruh bilim, nesnenin ardılı ve felsefesi tasarlanır.

Hareketimi parçalara bölmeliyim (...) Dalga ve metafizik ve ne haber hiç de iyi gitmiyor birlikte; (...) Bununla birlikte, bakkal kelimesini düşünmek için henüz erken; (...) Her hareket için, gerekli en az zamandan, yüzde yirmi fazlasını ayırırsan hata yapmazsın. (...) pijamalarını çıkarmadan çorabını giymeye başlayan bir insan, kendini giyinme eyleminin içinde bulunduğu için, pijamalarını çıkarınca onları katlamadan yatağın üstüne fırlatır (...) Bakkaldan dönünce katlanmamış pijamalarla karşılaşan yalnız bir insan, istemeden bir geriye dönüş yapar ve bu arada hiç yaşamadığını düşünür. İşte mantık ve ruhbilim böyle birleştirilir albayım. Ah yalnızlık albayım (Atay, 2020, s.323).

Oğuz Atay'ın metninde tüm karakterler birer varlık-kavramdır. Sevgi ve Bilge'lik arasında gidip gelen Hikmet, kahramanların birer kurgusal karakter olduğunu belirtmektedir. TO'da yaratılan karakterler aslında var olmadığı iletisini vermekte, ara ara ise yazarından özgürlük istemektedir. İç monolog ve bilinç akışı ardılında kahramanlarla beraber gerçekle yanılısama aradığında bırakılan okur, metnin şifrelerini çözümlenmeye davet edilir. Yazarın anlatıcıya, anlatıcının karaktere verdiği direktiflerle *okuma edimi anında yazılmakta* hissi veren kurmacanın boyutları genişletilir.

'Kimse karışamaz,' diye mırıldandı Hikmet. Böyle bir kanun icat olmadı. Bütün bunlar benim hayalimin ürünleri; (...) 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: (...) Gözlerimi kapıyorum, sana geliyorum (...) İlk geceyi düşün (Uzatma, hayal kaybolacak.) (Atay, 2020, s.316).

Yazarına başkaldıran karakter formu; efendi-köle/ben-öteki diyalektleri temellerine kuruludur. Gerçek yaşamında yalnızlık ve yabancılıkla baş başa kalan Hikmet, kurgusal evrende kendine karakterler yaratarak yalnızlığını paylaşır. Eserin hem gerçek hem de kurgudan ibaret olduğunun hatırlatılması üstkurmacanın bir gereğidir. Hikmet'in piyesindeki kahramanlar tıpkı yaratıcısı Geppetto Usta'dan kendisini gerçek bir çocuğa dönüştürmesini

isteyen Pinokyo gibi imgeden gerçek bir varlığa dönüşmek ister. Karakterler ontik-kavram olarak edimsiz birer felsefe/düşünce işçisidir.

‘Onlarla kafamda konuşuyorum albayım; fakat gene söz dinletemiyorum. Hayallerimde bile yenik düşünüyorum (...) Kafamda yarattığım kahramanlar bile bana karşı çıkıyor. Oysa kitapların kahramanları, birbirlerinin olmadık dertlerini dinlerler; (...) Kimsenin eşine rastlamadığı bir olay yaratacaktım. Yaratıcı, kahramanlarıyla birlikte yaşayacaktı (Atay, 2020, s.331-332).

Oğuz Atay Hikmet’in dilinden roman kurgusunda yaptığı yenilikleri, alışılmışın dışında yeni biçem denemelerini aktarır. Bir Tanrı ya da rejisör formundaki yazar, her biri birer oyuncu olan karakterlerinin ağzından kendi manifestosunu ilan etmektedir. Hikmet’in en tehlikeli oyunu, anlaşılma isteği ve öfkesini haykırmaktır.

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 (Atay, 2020, s.317-318).

Üstkurmaca; şeffaflıkla metnin ve yaratıcısının tüm hamlelerini okura vermektir. Bilinçaltı katmanlarının saydamlıkla sunulduğu TO, yazarın iletisini tüm çıplaklığıyla okura bir piyes edasıyla takdim eder. Atay’ın oyunlarını tehlikeli kılan yeni, alışılmamış biçemi parodi ve ironiyle sunuş tarzıdır. Oğuz Atay yaşamı boyunca anlaşılmayı beklemiş, yazın sanatına getirdiği yeniliklerin tahlil ve takdir edilmesini arzulamış bir yazardır. Hikmet aracılığıyla geleceğe seslenerek okuyucusunun iletisini almasını umut eder. Bu beklenti metinde Oğuz Atay’ın kinayeli, ironik diliyle ifade edilir. Oğuz Atay sadece karakterlerle değil okurla da diyalog hâindedir. Yabancılaştırma estetiğiyle yazar, okura kendini dönüştürerek anlatır: “beni okumayı sakın ihmal etmeyin, bütün kitapçılarda bulunuyorum, bu herif de ne konuştu - deli midir nedir- böylesini de hiç görmemiştım şekerim-adam bir türlü susmak bilmiyor demeyin arkamdan olur mu” (Atay, 2020, s.321).

TO’nun kurmaca çerçevelerinden biri de tasarlanan büyük ansiklopedidir. Her bir hareketini hesaplayarak parçalayıp bölen Hikmet; kendi edimlerinden yola çıkarak kendinden sonra gelen Hikmetlere yaşamı hafifletici, kolaylaştırıcı bilgiler vermek istemektedir. Roman,

Atay için en geniş halkada bir ansiklopedi niteliği taşır: Varlık ve kavramlar sözlüğüdür. Sevgi, bilgi, evlilik, anne-baba arketipi, statüko, toplumsal normlar ve en nihayetinde yaşam ve ölümün felsefi bir kavram haritası çıkarılır. Öte yandan bu ansiklopedi Oğuz Atay'ı ve Tehlikeli Oyunları okuma kılavuzudur. Her karakter ve imge bir başlıkta açıklanmak için sırasını beklemektedir. Okura, yazara, karaktere açık bu maddeler kolektif biçimde yorum sayısı kadar yazılacak ve tamamlanacaktır.

Beni kim anlatacak? HİKMET BENOL maddesini dünyada bana bırakmazlar. (...) Tamam! Psikanaliz! Önce biraz direnirim tabii: Onları yanlış yollara sevk ederim (Hüsametttin Bey, özellikle buna bayılacak.) Ansiklopedide, böylece geçmiş zamanları da çözümleriz belki (...) Oyunlar için malzeme kalmaz sonra, Ulan ben sizin eğlenmeniz miyim? Beni kitap gibi okuyup bir kenara mı fırlatacaksınız (Atay, 2020, s.330-331).

Bu bölümde büyük harflerle yazılan Bilge, mutfak, dikkat, Hikmet Benol ve Hüsametttin Tambay maddeleri; *bilge* bir okuma ve yazarın *mutfağını* anlama için *dikkat* gerektiren *Ben/ol'ma-Tam/bay* olma çabasına dikkat çeker. Geçmiş (Hikmet) ve gelecek (Hüsametttin) olarak iki büyük bölüme ayrılan ansiklopedi, varlık-kavram ya da varlık bilimle ilgili yaşamı anlamlandırma noktasında kendinden sonra gelenlere veriler sunacak bir eser olacaktır. Hikmet kadın-erkek, evlilik, toplum, tarih, gelecek, yalnızlık, varlık ve aidiyet gibi meseleleri ele almış ve felsefi bir açılım getirmiştir.

Atay'ın Hikmet'i yazın karakterinden ziyade bir dünya görüşünün sembolüdür. Bu bağlamda hiçbir yere aidiyeti olmayan, konumlanamayan Hikmet'in Doğu ve Batı'dan aldığı parçaları; çatışan aradallığı ifade eder. Oğuz Atay, TO'nun zeminini dünya edebiyatından alımladığı pek çok metinle dokumuştur. Parçaların sentezi sadece Hikmet'in bedeninde değil metnin gövdesinde de gözlemlenmektedir. TO'da yazın ülkesinin bir ihtilâli yapılmaktadır. Postmodern unsurlara işaret eden metin, yazın dünyasının kalıplaşmış geleneklerini aşkın yeni bir biçim denemesidir.

Hikmet'in aradallığı Doğu ve Batı medeniyeti arasında sıkışmış toplumun yansımalarını taşır. Hikmet ne Batı'nın salt aklını ne de Doğu'nun salt duygusunu istemektedir. Atay, metnini kurgularken biçim ve içeriğini iki coğrafyadan parçalarla birleştirdiğini itiraf eder: Hikmet bir dünya vatandaşıdır. Hikmet'in parçaları Atay'ın anlatısındaki karakterlerin her biridir. Hikmet bu parçaların bir toplamıdır ve kurmacanın çözülmesi için kendini yeniden parçalara ayırır. Edimsiz, arketipsel, kavramsal ve gölge karakterlerin hepsi yazarından

bağımsız olarak özgürlüğünü ilan etmiştir. Tehlikeli oyunlar oynayan Hikmet'in oyunları artık kaleminin kontrolünden çıkmıştır: “Hepsi bağımsızlığını kazandı albayım, pardon, doktor. Siz beni sembolik yapıyorum sanıyorsunuz; kişiliğimin bölündüğüne inanmak için” (Atay, 2020, .337).

Hikmet'in şeffaflığını ve dil oyunlarını eleştiren Albay, metnin gidişatı hakkında Hikmet'i uyarmaktadır. Hikmet aracılığıyla anlatının kodları bir bir açıklanırken karakterin öteki benliği -Hüsamettin- buna engel olmaya çalışır: “Şimdi ben hükümdarım. Bütün Hikmetler öldü, yaşasın Hikmet VI! HİKMET III: Susturun şu deliyi. Bütün Hikmetleri birbirine düşürecek. HİKMET VI: Yalan! Hepiniz bir olup beni küçümsediniz, bütün suçlarınızı benim üstüme attınız. İşkencelerden beni sorumlu tuttunuz” (Atay, 2020, s.380).

Hikmet'in yansımaları toplum, evlilik, arkadaşlık, tarih, anne-baba ve yaşam karşısındaki bireyin aldığı rolleri simgelemektedir. Hikmet, tüm bu yanılısama parçaların görece pek çok ânın içinde olasılıklarını yaşadığını ifade etmektedir. Atay'ın beş Hikmet önermesi, metinlerarasılıktan yararlanılarak ortak bir yazgı paylaşan farklı metinlerin karakterleriyle oluşturulmuştur. Hikmet'in girişimi geçmiş metinlerde iz süren ve ortak bir gayeyi paylaşan yazın karakterleriyle benzerlik gösterir. Yazının alt kurgu çerçevelerinde değişik oyunların içindeki Hikmetler, tek bir Hikmet'in izdüşümleridir. Benzer biçimde kadın formlarını da anne arketipinin, sevginin, bilgeliğin, tenselin izdüşümleri olarak var eder.

“Beş Hikmet'in de saltanatı, kısa sürelerle birbirini izlemiş ve bazen aynı süre içinde, başka başka merkezlerde hüküm süren Hikmetlere rastlanmıştır (...) Edebiyata ve güzel sanatlara genellikle düşkün olan Hikmetler, yazarlardan kaçarlardı” (Atay, 2020, s.347-348).

Kurgunun en genel çerçevesinde bu Hikmetler tek bir çatıda yeniden toplanır. Her biri bir oyunda oynamış benliklerin ortak paydası, yazarından kaçan karakterler olmalarıdır. Atay, *homo ludens*'i Hikmet'in kurmaca eserlerine de yer verir. Hikmet'in piyeslerinin her biri bir kavram üzerine gerçekleşmiş felsefi açılımlardan oluşur. Tarihe karşı bakışı, aklın yadsınmasına olan kızgınlığı, topluma yabancılaşması, ülkenin gelişimiyle ilgili eleştirisi, Bilge ve Sevgi aracılığıyla yaşadığı ebedi kadın imgesi arayışı ve kadın-erkek ilişkilerindeki karmaşaları, öteki benliği olan Albay ile hesaplaşması, insanlara ve anlaşılmamaya olan öfkesi; Hikmet'in kurmaca metin katmanlarının temini oluşturur. Oyunlarla birlikte Hikmet'in kendi karşısına konumlandığı kendilik önermeleri de birleşecektir. Hikmet artık ipleri koparmış ve efendisine bile başkaldırmıştır. Yazar tüm anlatının bir oyunlar dizgesinden

oluşturduğunu ve bu kurmaca metin adalarının sonunda tek bir çatıda toplanacağını okura açık yüreklilikle söylemektedir:

‘Yorulduğum albayım,’ dedi. (...) albayın sesini taklit etti: ‘Bu çocuk, ölümler de şaka yapacak.’ Kendi sesiyle devam etti: ‘Yapamayacak albayım. Orada şaşıracaksınız işte.’ Başka birinin sesini daha taklit etti: ‘Kim şaşıracak? Kim senin yanında olacak?’ (...) ‘Bir oyun yazalım mı albayım?’ Hüsamettin Bey sevindi: ‘Yazalım.’ ‘Bugün başladığım maceralara oyun şeklinde devam edelim.’ ‘Hepsi yarım kalıyor,’ diye yakındı albay (...) ‘Sonunda hepsi birleşecek albayım (Atay, 2020, s.349).

Metnin kıyameti yakındır. TO’nun son bölümüne doğru parça yazınlar ve oyun kümeleri tek bir zincirle birleştirilir. Okurun oyunlar karşısındaki izlenimlerini de tahmin eden Hikmet, oyun çerçevelerini ve tüm karakterleri yeniden diriltmekte ve toplamaktadır.

Sonunda, herkese birden tek bir oyun oynayacağım. Tadı damağınızda kalacak. Aman şimdiye kadar neden bu oyunu görmedim? diye dizlerinizi döveceksiniz. (...) eski oyunları yavaş yavaş birleştirmeğe başlayalım. Bu arada seyircileri de hoşnut etmiş oluruz. (...) ‘Eski temaşadan yeni sanat olmaz, demez miydin sen?’ (...) Kıyamet koştuk artık: Albaylar Hikmet, Hikmetler mirliva oldu. Oyunlarda ve gerçek hayatta öldürdüğümüz bütün insanlar dirildi. Uzatma yaz.’ Albay, yakın gözlüğünü takti: ‘Ne yapalım? Bunu da bir oyun kabul edelim’ (Atay, 2020, s.349).

Albayın bir hayal ürünü olduğunu ve onun da yaratıcısı olduğunu belirten Hikmet, efendi-köle diyalektiğini hatırlatarak Albaya dikteler vermektedir. Hikmet’in oyunu toplumsalın hikâyesinden yola çıkarak kendinde sembolleşen prototip bir hikâyeye dönüşür. Karakter hem oyunları oynayan hem de bu oyunları dışarıdan temaşa eden bir seyircidir. Bu bağlamda Hikmet hem yazar hem karakter hem de okurun kendisidir. Üstkurmaca düzleminde yazar-okur-karakter denklemi tekleşir.

Atay, Hikmet’in söylemleri üzerinden klasiği yıkan yeni biçem denemelerini ve bu oyunsuluktan duyduğu heyecanı itiraf eder. Hikmet’in oyunları bütün ülkeleri, metinleri ve karakterleri içine alan büyük bir karnaval yeridir. Disneyland’i andıran oyun düzlemleri içerisinde Kafkalar, Hamletler, Don Kişotlar, Faustlar, Napolyonlar, Sezarlar ve daha pek çok karakter dolandır. Atay’ın metni geçmişin ve geleceğin sesi olan ruh proleteryası ile doludur. Varoluşçu düşünüşe sahip her karakter, Hikmet’e göre ancak oyun içerisinde kendine yer

bulabilir. Ona göre metinler aracılığıyla oyunlarını/iletilerini bırakan ruh işçileri, geleceğin gerçek yaratıcısıdır. Atay'a göre kurmaca ustası gerçeği olduğu gibi yansıtma kaygısı gütmek yerine gerçeği oyunlaştırarak sunmalı, geleneğin zincirini kırmalıdır. Bu bağlamda üstkurmacanın nabzını yükseltir ve okurun yanında yazın ustalarına seslenerek önermelerde bulunur: "Ben ve benim gibi, kâbuslarından başka kaybedecek bir şeyleri olmayan ruh proleteryası, bu dünyadaki yerini ancak büyük oyunun içinde bulabilir" (Atay, 2020, s.351).

Oğuz Atay'ın oyunları, gerçekten aldığı parçaları dönüştürerek yeniden tasarladığı oyunlardır. Karakter düzlemi yaşamdan seçilmiş gerçek birer unsur görünümünde, oyun estetiğiyle dönüştürülmüş gerçeğimsilerdir.

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. (...) sonunda aklınızı kaybetmek tehlikesiyle korkutanlara aldırmayınız. Kaybedecek hiçbir şeyimiz yoktur (...) Geleceğin yaratıcısı bizleriz (Atay, 2020, s.351).

TO'daki tasvir ve tahliller, Hikmet'in hakikati simülakr/kurgu/oyun evrenine dönüştürdüğü parçalardır. Hikmet kendi prototipinde, toplumsalın açmazı/çıkılmazına karşı oyun evreni kurmakta ve ruh proleteryası olarak adlandırdığı sorgulayan/uyanmış bireylere seslenmektedir. Her şey temelini gerçekten alırken oyunsuluğun zemininde kayganlaşmaktadır. Bu oyun hem dilde söküme uğratarak gizlenmiş hem de okura tüm kartları açık bir biçimde oynanmıştır.

Oyunu gerçekten seyretmek istediğinize göre siz gerçek değilsiniz. Siz de oyunumun -dolayısıyla kafamın- içindediniz (...) onun oyununa gerçekten katılan biri, o insanın ancak kafasında yaşayabilir' (...) 'Beni ne hakla ortadan kaldırıyorsun?' (...) 'Şimdiye kadar nasıl oldu da sizin, daha önce kafamda yaşadığım olaylar gibi bir hayalden ibaret olduğunuzu düşünemedim? Oysa her şey ne kadar açıktı. Size ihtiyacım olduğu için yarattım emekli albayı. (...) Siz bir rüya kahramanısınız albayım. (...) Çok da sevindim ayrıca. Sizin gerçek olmadığınıza çok sevindim. Çünkü artık sizden hiçbir şey gizlemek zorunda değilim (Atay, 2020, s.352-354).

Hikmet'in gerçekliği düşüncedir. Oyunlardaki tüm karakterlerin kurmaca olduğu hatırlatılmakta öte yandan “*Düşünüyorum, o halde varım.*” savından yola çıkılarak düşünce ürünleri olan bu karakterlerin varlığının yadsınamayacağı da ifade edilmektedir. Okur, gerçekle sahte arasında yanılısama yaşarken karakterlerin yalnızca Hikmet'in düşsel evreninde beden bulabildikleri konusunda uyarılmaktadır. Neticede bu bir oyundur ve karakterler de ancak kurgusal evrenin ruh proleteryası/oyuncularıdır. Yazar sona doğru giderken yarattığı varlıkların kavramsal karşılıklarını ve metnin öncüllerini vermektedir.

Hikmet sadece Albayı ve Nurhayat Hanımı içine alan ve bilinçaltı uzamı olan gecekonduya diğer karakterleri çağırarak oyun çerçevelerini birleştirir. Her biri bir düş-karakter olan Sevgi, Bilge, Hüsamet'in ve Nurhayat'ın tek çatıda toplanması öteki benlik olan Albayı tedirgin eder. Ona göre Hikmet'in tüm kartlarını açmaya başlaması oyunun tehlikesini artırmaktadır. Ancak Hikmet ne pahasına olursa olsun bölünen, parçalara ayrılan benliğini anlatının yazgısına uygun olarak yeniden bir/leştirmeye kararlıdır. Oyunun şifrelerinin birer birer açılması sadece okuru değil karakterleri de sarsmaktadır. Hikmet'in oynadığı oyunlar, belleğinin kendine oynadığı birer oyuna dönüşmektedir. Kaleminin kontrolünü yitiren Hikmet, karakterlerle girdiği çatışmada onların gerçek bir görünüm olmadığını söyledikçe karakterler gerçek birer hüviyet kazanmaktadır. Kendi özgürlüğünü ilan eden karakterlere yazar ikinci bir hamle yaparak oyunların yanılısamadan ibaret olduğunu dile getirir. Hikmet oyununu yadsımaya başladığında efendi-köle savaşları artık sonlanacaktır.

Benim dışımda var olduğunu göstermek için elinden geleni yapıyor. İnsan, kendine de karşı olamaz mı? Ha-ha. Sen, kendime karşı bensin (...) ‘Yoruldu. Oyunu yazmayacaksak, kalemi kâğıdı kaldırıyorum.’ (...) Yoksa Sevgi'den ayrılmadın mı? Belki de sıcak bir günün öğleden sonrasında, uzandığım kanepede uyukladım: (...) Belki de bir kapının açılışıyla uyandım; uyku sersemiydim (Atay, 2020, s.355).

Hikmet karakterlerin irade kazanmasına karşılık oyunların birer rüya veya görüngüden ibaret olduğu teziyle bilinçli olarak oyunu sıfır noktasına indirger. Okurun kafa karışıklığı, şaşkınlığı ve takip etmekte zorlandığı hissedildiğinde, okura kendi isteğiyle oyuna devam ettiği hatırlatılır. Karakterler ve okur, oyunun tamamlanacağı ve ivme kazanacağı konusunda tatmin edilmeye çalışılır nitekim bu yeni bir oyundur. Bu yazar ve okur arasında yapılan görünmeyen anlaşmanın bir gereğidir. Hikmet kelimelerle oyun oynayan, düş ve kelimelerden ibaret görünmeyen bir adamdır. Kelimelerle kurduğu piyesler dışında onun varoluşu gerçek değildir: Artık o bir düşadamdır. *Oyuncu/homo ludens* Atay/Hikmet, tasarısının her aşamasını

verdiği şeffaf metinde *karakter-benlik-okur-yazar* arası diyalogda iyice yükselen sesiyle sona yaklaştıkça oyun bozanlık ettiğinin bilincindedir. Ancak oyunların düğümünün çözümlenmesi için alegorik kıyamet gereklidir. Hikmet benliği açığa çıkarmak için gerçekleşen sembolik ölümü deneyimlemiştir ve bir kavram olarak tekrar oyunların içinde yaşam sürmeye devam edecektir.

Bir kere oyun bozanlık ettin sen; piyesin yarısında, hiçbir şey olmamış gibi içeri giremezsin. Girerim. Ben görünmeyen adamım: Sözler beni delip geçer. Yaralanıyorum oysa. Ben de insanım. Hayır canavarsın (...) Ben öldüm, sizden mi korkacağım? Burada bir ölüyü temsil etmeseydim size gösterirdim (...) Aynı ırmağa bir kere daha yıkanmaya geldim (Atay, 2020, s.403).

Hikmet; tüm gölgelerini özgür bırakmış, canavar ve karanlık taraflarıyla yüzleşmiş bilinçaltı ürünüdür. O aynı zamanda Beckett'in *homo logos* (sözcük insan) tanımına uygun bir karakterdir. Gerçekte var olmayan, etten kemikten bir varlık değil sözcüklerden oluşan bir varlıktır.

“Bütün hayatımı kelimeler uğruna harcadım, içi boş kelimeler uğruna. Kelimelerin gerçek anlamlarını bilmeden, onlarla oynadım. Oyunları da kelimelerin içinde tutukladım. (...) ‘Hikmetimiz bu kadarmış, ne yapalım? (...) Artık ‘yeni bir şey olamaz. Olabilecekleri bile bitirdik’ (Atay, 2020, s.449).

Atay kendi kurmacasının tahlilini Hikmet'in söylemleri aracılığıyla yapmaktadır. İsimler, mekânlar, metin parçaları, hepsi birer özenle ve bir o kadar çalاکalem seçilmiş oyun aracıdır. Homo logos olan Hikmet'in karakterleri yavaş yavaş düş evrenine yeniden dönmektedir.

Zamanla, istediğimden çok hareket oldu. Ben de çevremdeki gürültüyü seyrettim sadece: Demek hareket olmuş, demek canlıymışım, demek demek demek diye düşündüm durdum. (...) Küçük trajedimi, alçak gönüllü faciamı okumadılar. ‘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. (...) ‘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'. (...) Evet, ben 'Hikmetim; senin 'Bilge' olduğun kadar (Atay, 2020, s.449).

Var olmayan ancak sözcük adam'a dönüşen Hikmet, gerçek olan tüm canlılardan daha kalıcıdır. Her gerçek sonlu iken düşünce ve söz daima var olacaktır. Hikmet'in düşsel yaratıkları bu oyunda veda ederken başka bir oyunda/metinde yeniden soluk alacaktır. Yaratıcı kendi yarattıklarına son yemek, son sevişme ile veda etmeye hazırlanmaktadır. Ampirik ve örnek okur tarafından çözümlenmeyi bekleyen Hikmet'in oyunu, karakterlerle hesaplaşma yoluna gitmektedir. Oyunların hidayete ermesi (Hidayet) için, sevginin (Sevgi), hayatın nurunun (Nurhayat) ve bilgeliğin (Bilge) ardı çözümlenmelidir. Atay, okur tarafından bu tahlillerin yeterince yapıp yapılmayacağı konusunda endişelidir. Bilinçli olarak yaratılan kötü sona gidişi tasvir eden Hikmet'e göre artık bu Kafkavari dava/oyun bozulmuştur.

Bu gecegeldide Hikmet'ten başka galiba iki şey daha vardı, roman kahramanı gibi iki şey. Bunların yaşayıp yaşamadıkları tam belli değildi. Sanıyorum biri emekli yarbaydı, öteki de boşanmış bir kadın. Büyük romanların kahramanları gibi insanın aklından çıkmayan varlıklar da değildi bunlar (...) Aşkın göz yaşları onu bırakmıştı. Aklın göz yaşları onu bırakmıştı. Bununla birlikte sonuç çok acıklı oldu; fakat sebebi anlaşılamadı. İyi tahliller yapılamadı, kahramanlar yerli yerine oturtulamadı, çevre iyi verilemedi, birçok güzellik anlatılamadı, olaylar sonuna kadar götürülemedi. Bu yüzden oyunların güzelliği de anlaşılamadı. Satıldı, fakat ücreti ödenmedi. Son dakikada bir aksilik çıktı; dava esastan bozuldu (Atay, 2020, s.456-457).

Karakterlere özgür bir irade sunan ve bilinç dünyasının kapılarını dizginleyemeyen Hikmet, oyunun sonuna tüm düşsel varlıklarıyla birlikte gitmektedir. Sözün büyüsü ve gerçekliğin oyunsuluğu, üstkurmaca bir metin olan TO'da karakterlerle iş birliği içinde gerçekleşir.

Oğuz Atay, *Tehlike Oyunlar*'ın son bölümünde genel izlekteki tüm karakterleri gecekonuda bir araya getirir. İsa, Yahuda ve Son Yemek olayına anıştırma yaparak metinlerarası bir göndermeyle karakterleriyle son yemeğini yemektedir. Bu sahnede sadece oyunların karakterleri değil metinlerarası diyalog kurulan tüm anlatıların karakterleri de yer alır. Üstkurmacanın nabzının yükseldiği bu bölümde Atay, anlatının tasarımında düşlediği ve esinlendiği tüm ayrıntıları okura tiyatro sahnesindeki bir gösteri gibi sunmaktadır.

Hikmet, tekrar ayağa kalktı ve bardağını kaldırdı. Bütün bardaklar kalktı. Masanın, büyük oda tarafındaki ucunda oturanlar karanlıkta kaldıkları için ışık yakıldı (...) benim son yemeğim bile olsa...' 'Bardağımı dostlarımın şerefine kaldırıyorum,' (...) 'Evet, burada olmayan ve aklımızda yaşayan dostlarımız da var, dostlarım! (...) Önce, bu dostlarımızı akıllarında yaşatan dostlarım, yani Emekli Albay Hüsamet'in Tambay ve genç istidat Hidayet Kardeşin şerefine kaldırıyorum bardağımı' (Atay, 2020, s.437-438).

Hikmet'in piyesinin son perdesi oynanmaktadır. Düşüş ve Ölüm'e giden sonda belleğin ürünleri olan karakterlere bir veda konuşması yapılır. İsa ve Yahuda üzerinden metnin iletisinin ve kurgusunun tartışıldığı bölümde interaktif bir diyalogla karakterler alt metni yorumlamaktadır. Hikmet -Sokratik diyalogla- oynanan oyunların iletisinin nasıl yorumlandığını kavramak ister. Yaratıcı yazarın veda konuşması ve karakterlerin yorumlarının ardından Hikmet tekrar öfkelenerek hepsini kovmaktadır. Karakterlerin dostluğu ve onlar tarafından anlaşılma arzusu, onların sahte birer varlık olduğunu anımsamasıyla son bulur. Hikmet sonunda toplum kadar oyun karakterleri tarafından da yalnız bırakılmış ve düşüşe giden yola adım atmıştır.

Bu oyunu kendi başınıza oynayacaksınız albayım. İsterseniz ben daha önce yazarım size bütün ayrıntılarıyla. Hikmet'in yükselişi ve düşüşünün son kısmı olur bu (...) Oyun sanmalı. Kimseye belli etme, olur mu? Ben gidiyorum albayım. Albayım işte geldim. (...) Albayım, beni tutmayacak mısınız? Parmaklığa dayandım (...) İnsanın ağırlığına dayanmaz sonra. Bana bakmıyor. Sesimi duymuyor. Artık çok geç, geriye bakamam. Bütün hazırlık bozular. Neden geriye dönemiyorum? Aşağı da bakamıyorum. Gözlerim kapalı (...) Bir Şey yapamaz mısınız? Düşünüyorum. (Atay, 2020, s.462-463).

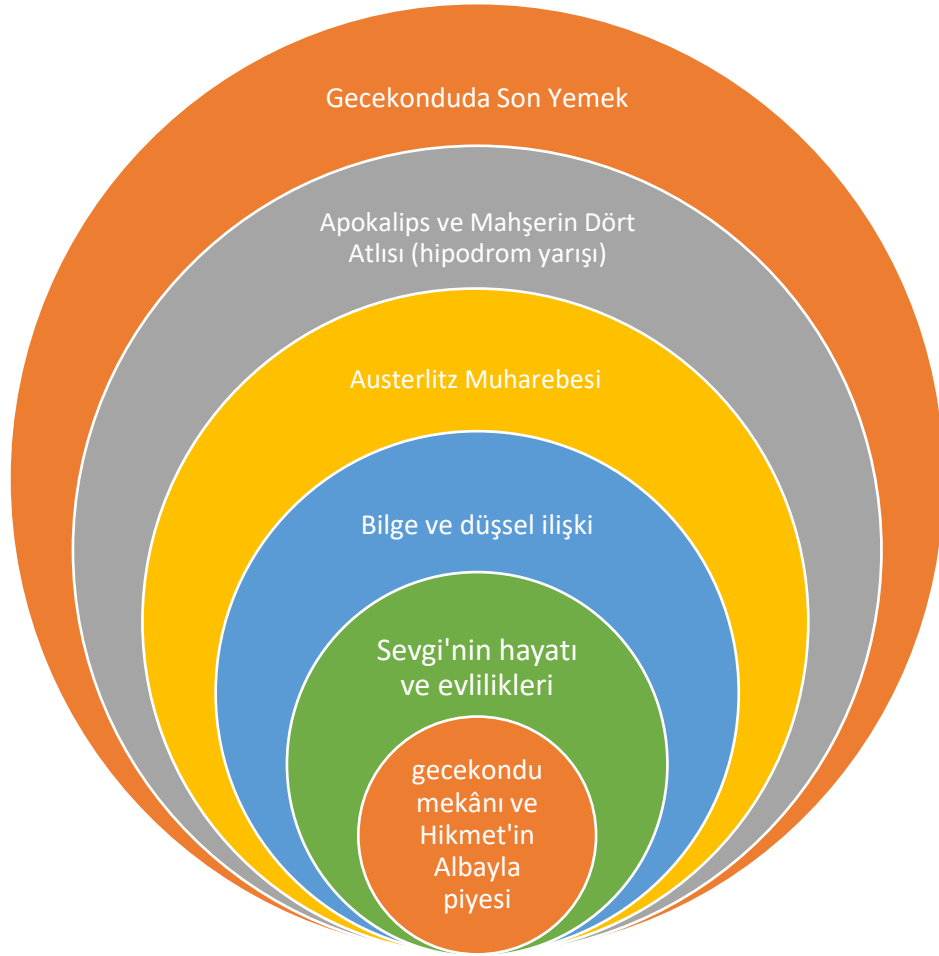
Hikmet düşüşteyken Hüsamet'in Albay düşünüştedir. Hikmet'in edebi intiharı; değerler dünyası ve toplumsal gerçeklik çatışmasında çıkış bulamama noktasında gerçekleşir. Yaşamın her ânında dışsal ilkelerle çizilen bir hayatı yaşamayı reddeden Hikmet; en tehlikeli oyununu bir başkaldırı olan ölümle inşa etmiştir. Tehlikeli oyunların başka türlü bir sonu olabilmesi elbette mümkündür ancak Hikmet'in Ben/ol'ması ve Hüsamet'in Tam/bay olması için bu sembolik ölümün gerçekleşmesi gerekir. Üstkurmacanın imkâlarından yararlanan Oğuz

Atay'ın tüm oyunları başladığı yere yani teklige geri döner. Nitekim anlatı zamanı boyunca dönüşüm, dönüştürüm gerçekleşmiştir.

‘Anlamıyorum,’ diye mırıldandı Hüsamettin Bey. ‘Neler olduğunu hakikaten hatırlamıyorum Hikmet. Sen bana müsait bir zamanında anlatırsın olmaz mı?’ Kâğıtları topladı. ‘İfade edemediğim bir eksiklik hissi var içimde, Hikmet oğlum. Sanki her şey başka türlü olabilirdi, başka türlü oynanabilirdi.’ Odadan çıktı, kapıyı yavaşça kapadı (Atay, 2020, s.474).

Karakterin ölümü, varoluş ve yaşama serzenişti. Kleopatra, Sezar, Othello, Hamlet, Juliet, Ophelia, Antonius ve Camus göndermeleriyle intihara işaret eden Oğuz Atay; Hikmet'in yabancılaşmayı aşamayan, yaşama uyumlanamayan ve yaşamı reddeden tavrına uygun bir son tasarlamıştır. Atay, okur yorumu için de son bir öneride bulunmuştur: “‘Bana kalırsa film biraz karıştı,’ dedi genç adam. ‘Bazı yerini anlamadım.’ ‘Canım,’ dedi kız ‘Sonunda çocuk ölüyor işte.’ ‘Aptal,’ dedi delikanlı ‘O kadarını bizde anladık’” (Atay, 2020, s.475).

Hikmet'in bir metafizik kavram olarak intiharla sonsuz bir şimdiki zamanı elde ettiği görülmektedir. Oğuz Atay'ın metninde Hikmet'in ölümü, onun sonsuzluğu elde edişinin bir biletidir. Düşü(nü)ş ve beraberinde gelen ölüm; imge-simge, kurmaca-gerçeklik muğlaklığını sonlandırır.



Şekil 3. Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar Eserinde Kurmaca Düzlemleri

TO'da öykü adaları tarihsel malzeme ve parça yazın unsuruyla sağlanmıştır. KLGA'da tasarlanan öykü adalarında tarihsel malzeme ve parça yazın kullanılması noktasında TO ile benzerlik göstermektedir. TO'da düşsel evrene kapı aralayan gecekondu uzamı, KLGA'da Yambo'nun çocukluğunun geçtiği Solara'daki evin tavan arasıdır. Bellek kıvrımlarında ânlara arayan Yambo'nun Solara'da kurguladığı Vallone Savaşı ve Hikmet'in Albayla tasarladığı Austerlitz Savaşı benzerlik göstermektedir. Her iki metinde de karakterler kurgulanan savaş öykülerine bizzat dahil olmaktadır. Üstkurmacanın parça yazın unsurundan her iki metinde de savaş öyküsü bağlamında yararlanılmıştır.

Hikmet'in Sevgi ile olan evliliğini anlattığı bölüm, Sevgi'nin çocukluk ve gençlik yıllarının anlatıldığı kısımla devam etmektedir. Eco'nun metninde paralel biçimde lise yıllarına ve Lila'nın çocukluğuna yer verilmektedir. Genel öykü çerçevesinde bilinç akışı tekniğinden yararlanılarak her iki metinde geriye dönüşlere yer verilmektedir. Üstkurmaca iki metinde de kadın imgesi zemininde kurulu öykü parçalarında felsefi açılımların bir gereksinimidir. Yambo ve Hikmet benlik arayışına kadın-erkek ilişkileri üzerinden girişir.

KLGA'da kadın imgesi Kraliçe Loana-Paola-Sibilla-Lila denkleminde verilir. Yambo'nun mitsel bir figür olarak verilen kayıp ana arketipi, Kraliçe Loana göstergesiyle aranmaktadır. TO'da kadın imgesi, Nurhayat-Asuman-Sevgi-Bilge denkleminde işlenmektedir. Ebedi kadın imgesinin yansımaları Hikmet için Nurhayat, Sevgi ve Bilge üzerinden aranır. Dul kadın Nurhayat; Albay ve Hikmet ile kutsal üçlemeyi sağlamaktadır. Nurhayat'ın dul olması ve sürekli askerdeki oğlu Hidayet'i beklemesi, onu anne imgesine yaklaştırır. Ebedi kadın imgesinin arayışı ise Sevgi ve Bilge arasında gerçekleşmektedir. Sevgi ile başarısız evliliğinin ardından Bilge'yi düşleyen Hikmet, aradığı imgenin Bilge olduğunu düşünmektedir. KLGA'da Yambo için ise ebedi kadın; bir çizgi romanda gördüğü imge olan Kraliçe Loana'dır. Yaşamındaki tüm kadınlarda Kraliçe Loana'nın onda uyandırdığı gizemli alevi arayan Yambo; gizemli alevi karısı Paola'da değil Sibilla ve Lila aradığında bulmuştur. Asistanı Sibilla'yı ilk gördüğünde gizemli bir alev duyumsayan Yambo, onunla ilgili düşsel bir aşk öyküsü tasarlamaktadır. Ancak Sibilla sadece bir çağrışım ibarettir. Onun adı, Yambo'nun lise yıllarındaki ilk aşkı olan Lila'ya çağrışım yapmış ve Yambo onunla ilgili belleğinde bir yasak aşk kurgulamıştır. Yambo'nun aradığı gizemli alev, hiç anımsayamadığı Lila'nın yüzündedir. TO' da Hikmet'in düşsel bir ilişki yaşadığı Bilge ile KLGA'da Yambo'nun düşsel aşkı Lila benzerlik göstermektedir. Bilge ve Lila, her iki anlatıda da Dante'nin Beatrice'ini andıran düşsel bir ebedi kadın imgesidir.

KLGA'da Yambo'nun bellek kalıntılarını aradığı gazete, günlük, anı, öykü ve şiir parçaları; TO'da da parça yazın unsuru olarak kullanılmaktadır. Öykü katmanları arasındaki geçiş iki anlatıda da günlük, mektup, gazete yazısı, şiir ve öykü ile sağlanmaktadır. TO'da; Sevgi'nin günlük ve mektup parçaları, Selim Bey'in Ma Petite Princesse öyküsü, Austerlitz Savaşı, Rüstem Bey'in Pintorello çevirisi, Hikmet'in Mahşerin Dört Atlısı piyesi üstkurmacayı sağlayan metin adalarıdır. KLGA'da Yambo'nun okuduğu gazete yazıları, dergiler, kitaplar, Kırılmaz Cam Bardak adlı çocukken yazdığı öyküsü, günlükleri ve Vallone Savaşı; kurmaca çerçeveleri oluşturan metin adalarıdır. İki anlatıda da tarihsel malzeme öykü katmanlarına işlenmektedir. Hikmet'in Fransız İhtilali göndermesi ve Türkiye tarihi, Yambo'nun İtalyan Savaşı dönüştürümüyle benzerlik gösterir.

TO'da Hikmet'in Mahşerin Dört Atlısı adlı yarış tasviri, KLGA'da Yambo'nun son bölümde merdiven mekânında mistik ve tarihsel karakterlerle düşlediği savaş sahnelerini andırmaktadır. KLGA'nın son bölümünde Yambo, kendini bir merdivenin en altında bulmakta ve merdivenden sırasıyla anlatının tüm karakterleri inmektedir. Anlatının sonuna kadar görmeyi arzuladığı Lila'nın yüzünü de bu bölümde görür. Eco'nun KLGA'da etkileşim kurduğu tüm metinlerin karakterleri, merdiven bölümünde geçit yapmaktadır. Bu bağlamda

TO'nun Son Yemek bölümüyle KLGA arasında bir benzerlik vardır. Hikmet aracılığıyla Atay, tüm karakterlerini son yemeğe davet etmekte ve yalnızca anlatı karakterleri değil etkileşim kurduğu tüm metinlerin karakterlerini de selamlamaktadır.

TO'da Hikmet'in düşüşü ve ölümü, kurgunun son perdesidir. Anlatı boyunca yaşananların düşsel bir imge mi olduğu yoksa Hikmet'in gecekonduda kafasına sümüklü bir böceğin yapıştığı o uyku anında gördüğü bir rüya mı olduğu anlaşılabilir. KLGA'da ise Yambo'nun geçirdiği kazanın bir hayal ürünü mü yoksa kaza sonrasında komada uykusundayken gördüğü birer düş mü olduğu tam olarak sezilmemektedir. Yambo'nun sonu Hikmet gibi bir intihar edimiyle gerçekleşmemiş, ancak merdiven sahnesinde birden her yeri kaplayan sis ve beyaz ışıkla ölüm önermesine açık kapı bırakılmıştır. Hikmet'i sona götüren topluma yabancılaşma iken Yambo'nun müphem sonu bir benlik yitimidir. Bu bağlamda iki metnin önermesi farklılık gösterir. Her iki anlatıda da karakterin sonu, sonsuzluğa işaret etmektedir. KLGA'da hastanede gözlerini açmaya başlayan Yambo'nun yaşamı, son sahnede güneşin kararması ve sislerin ardında kalmasıyla birleştirilir. Başlangıç ve son aynışır, kurgunun tamamı ise tek bir anda gerçekleşmiş bir rüya izlenimi verir. TO'nun tamamının bir kurgu ya da rüya olduğu önermesi, Hikmet'in ölümü ile asılı kalır. Hikmet'in sonu, insanlığa bıraktığı oyunlarla bir kavram olarak sürmeye devam edecektir.

BÖLÜM IV

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Hazırlanan çalışmanın konusu İtalyan yazar Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* adlı romanı ile Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* adlı romanının postmodernizm bağlamında karşılaştırılmasına dayanmaktadır. Bu çalışmada postmodern edebiyat kuramı temel alınarak incelemelerde bulunulmuştur. Yapılan incelemeler sonucunda her iki ulusun yazarına ait eserlerin postmodern anlatı tekniklerine göre incelemeye uygun olduğu verilen örneklerle kanıtlanmaya çalışılmıştır. Eserler sadece metinlerarasılık ve üstkurmaca teknikleri açısından değil; postmodern bireyin yansımalarını taşıyan karakterlerden yola çıkılarak yabancılaşma, varoluşsal irdelemeler gibi konular üzerinden ele alınmıştır.

Umberto Eco ve Oğuz Atay'ın incelenen romanlarında elde edilen bulgular:

1. Postmodern anlatının metinlerarasılık ve üstkurmaca tekniklerinden yararlandıkları, bu teknikler kullanılırken ana karakterlerin postmodern özne anlayışına uygun kurgulandıkları görülmektedir.
2. Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanındaki öykü çerçevelerinin dünya edebiyatından bazı eserlere doğrudan ya da anırtırma ile (s. 172 ve 220'de yer alan tabloda listesi verilen eserlere) yapılan göndermeler üzerine kurulduğu, aynı zamanda parça yazınlar aracılığıyla öykü katmanlarına yer verilerek üstkurmacedan yararlandığı gözlemlenmektedir. Eserde Hikmet karakteri üzerinden metnin yazılış evrelerinin verilmesi, anlatının bir kurmaca olduğunun çeşitli söylemlerle hatırlatılması ve karakterlerin giderek kimlik kazanması üstkurmaca tekniği kullanıldığının göstergesidir. Romanda Hikmet'in felsefi meselelere getirdiği açılımlar, toplum karşısındaki yabancılaşması, gerçek yaşama uyumlanamayarak kurgusal evrene kaçıışı; onun postmodernizmle değişen özne algısına bir örnek olduğunu göstermektedir. Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanında ise geçirdiği kaza sonucu amnezi yaşayan Yambo'nun belleğiyle birlikte kimliğini de yitirmesi, karakterin hafıza kalıtlarını ararken metinlerarası göndermelerden bolca yararlanmasına zemin hazırlamıştır. Eco, geçmişin sis perdesini aralamak isteyen karakter üzerinden geçmiş metinlere ve

karakterlere atıfta bulunmaktadır. Yambo'nun komadan çıkıp çıkmadığı kurgunun sonunda okurun yorumuna bırakılmış, anlatının bir düş ürünü olabilmesi üzerine önermede bulunulmuştur. Parça yazın unsuruyla Eco, anlatı içinde pek çok anlatıya yer vermiş ve gerçek ile düş arasında bir yanılısma oluşturmuştur. Türler arası bir geçişimle temel izlekte pek çok öykü katmanı oluşturularak üstkurmacedan yararlanılmıştır. Yambo'nun meselelere sıfırlanmış bir hafıza ile getirdiği yorumlar, zaman ve bellek düzleminde felsefi açılımlarla verilmiştir.

3. KLG'A'nın yapısında doğrudan gönderme ve etkileşim bağlamında: Roma Dönemi İtalya'sı, Gerard de Nerval'in *Sylvie*, Edgar Allan Poe'nun *Arthur Gordon Pym'nin Öyküsü*, Tükenmiş Adam, Marcel Proust'un *Yitik Zamanın İzinde*, Franz Kafka'nın *Dönüşüm* ve *Dava*, John Milton'un *Kaybolmuş Cennet*, Granelli'nin *Yaşlı Doğan ve Bebek Ölen Pippino'nun Öyküsü*, Borges'in *Funes ve Bellek*, Mad H. Giraud'un *Bir Tavan Arasında Sekiz Gün*, De Amicis'in *Çocuk Kalbi*, Augusto M. Angelis'in *Üç Gül Oteli*, Oliver Sacks'ın *Karısını Şapka Sanan Adam*, Robert Louis Stevenson'ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* ile *Define Adası*, Jack London'ın *Martin Eden*, Carlo Collodi'nin *Pinokyo* eserleri ve bunun yanında Sherlock Holmes, Aziz Agustinus karakterlerine atıfta bulunmaktadır. Sis metaforu bağlamında KLG'A'da: Unamuno'nun *Sis*, D' Annunzio'nun *Notturmo*, Pirandello'nun eserleri, Flaubert'in eserleri, Dickens'in *Kasvetli Ev*, Abbott'un *Düz Ülke* eserine gönderme yapılmaktadır. Parça yazın unsuru olarak ise anlatıda geçen şiir parçaları; Shakespeare, Rimbaud, Baudelaire, divan şairi Nedim, Dante, Pascoli, Rilke ve Federico Garcia Lorca'nın dizelerine göndermelerden oluşmaktadır. Diğer bir inceleme metni Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında ise metinlerarasılık bağlamında bakılırsa Eco'nun KLG'A'sında olduğu gibi dünya edebiyatından alınan metinlerin dokusuyla örüldüğü görülmektedir. Atay, etkileşim bağlamında James Joyce'un *Ulysses*, Dostoyevski'nin *Yer Altından Notlar* ve Franz Kafka'nın *Dönüşüm* adlı romanından esinlenmiştir. Hikmet ve Hüsamettin arasındaki diyalekt, Joyce'un Stephen Dedalus ve Leopold Bloom karakterlerini anımsatmaktadır. Hikmet ve Albay'ın tek bir piyes yazma girişimi, Dublin'de geçen tek bir günde yaşanan maceraları hatırlatmaktadır. Hikmet tıpkı Dostoyevski'nin *Yeraltı Adamı* gibi varoluş meselelerine felsefi açılımlar getirmektedir. Hikmet'in yabancılaşması aynı zamanda Franz Kafka'nın Gergor Samsa karakteriyle benzerlik gösterir. Atay, ironi düzleminde ise Cervantes'in *Don Kişot*'unu ve geleneksel Türk tiyatrosunun *Karagöz ve*

Hacivat'ını anımsatmaktadır. Hikmet ve Hüsamettin, Don Kişot ve Sancho Panza'ya benzer biçimde kimsenin inanmadığı bir yola çıkmışlardır. Atay, parodi/pastiş düzleminde ise *İncil*; Shakespeare'in *Hamlet*; Tolstoy'un *Savaş ve Barış*; Peter Weis'in *Marat Sade*; Eric Berne'ün *Games People Play* eserinden ve divan edebiyatı şiir biçeminden yararlanmıştı. TO'nun Austerlitz Savaşı bölümünde Tolstoy'un *Savaş ve Barış* eserine, akıl hastanesinde geçen öykü bölümünde ise Peter Weis *Marat Sade* eserine doğrudan bir metinlerarasılık yapılmıştır. Oyunların başlıkları ve bölümleri ise Eric Berne'ün *Games People Play* eserine atıf yapmaktadır. Romanda şiir bölümlerinin verildiği bölümlerde divan şiiri ironisi yapılmaktadır. Aynı zamanda Hikmet'in Hüsamettin Albay ile felsefi çıkarımları, Goethe'nin Faust ve Mephisto karakterlerini anımsatmaktadır. Eco'nun KLG ve Atay'ın TO metninde metinlerarasılık yoğun bir biçimde gözlemlenir. Her iki ulusun yazarı da tarihsel malzemeyi dönüştürme noktasında benzerlik gösterir. Eco ve Atay'ın etkilendiği ve göndermede bulunduğu ortak eserler: Shakespeare, Cervantes, Kafka'nın eserleri ve *İncil*'dir.

4. Eserler üzerine yapılan incelemeler düzleminde genel bir değerlendirme yapıldığında; iki yazarın eserlerinin Camus, Dante, Joyce, Kafka vb. yazarların metinleri ve dünya edebiyatından farklı metinlere zengin göndermelerle dokunmuş birden çok öykü çerçevesi oluşturularak üstkurmaca tekniğiyle tasarlandığı tespit edilmiştir.
5. Anlatılarda kadın imgesinin arketipsel bir figür olarak sürekli arandığı ve kadın karakterlerle olan ilişkilerde bu arayışın yansımalarının kovalandığı gözlemlenmiştir.
6. TO'da öykü adaları tarihsel malzeme ve parça yazın unsuruyla sağlanmıştır. KLG'da tasarlanan öykü adalarında tarihsel malzeme ve parça yazın kullanılması, TO ile benzerlik göstermektedir. TO'da düşsel evrene kapı aralayan gecekondular uzamı, KLG'da Yambo'nun çocukluğunun geçtiği Solara'daki evin tavan arasıdır. Bellek kısırlıklarında ânlar arayan Yambo'nun Solara'da kurguladığı Vallone Savaşı ve Hikmet'in Albayla tasarladığı Austerlitz Savaşı benzerlik göstermektedir. Her iki metinde de karakterler kurgulanan savaş öykülerine bizzat dahil olmaktadır. Üstkurmancanın parça yazın unsurundan her iki metinde de savaş öyküsü bağlamında yararlanmıştı.
7. KLG'da Yambo'nun bellek kalıntılarını aradığı gazete, günlük, anı, öykü ve şiir parçaları; TO'da da parça yazın unsuru olarak kullanılmaktadır. Öykü katmanları

arasındaki geçiş her iki anlatıda da günlük, mektup, gazete yazısı, şiir ve öykü ile sağlanmaktadır. TO'da; Sevgi'nin günlük ve mektup parçaları, Selim Bey'in Ma Petite Princesse öyküsü, Austerlitz Savaşı, Rüstem Bey'in Pintorello çevirisi, Hikmet'in Mahşerin Dört Atlısı piyesi üstkurmacayı sağlayan metin adalarıdır. KLGa'da Yambo'nun okuduğu gazete yazıları, dergiler, kitaplar, Kırılmaz Cam Bardak adlı çocukken yazdığı öyküsü, günlükleri ve Vallone Savaşı; kurmaca çerçeveleri oluşturan metin adalarıdır. Her iki anlatıda da tarihsel malzeme öykü katmanlarına işlenmektedir. Hikmet'in Fransız İhtilali göndermesi ve Türkiye tarihi, Yambo'nun İtalyan Savaşı dönüştürümüne benzerlik göstermektedir.

8. Hikmet'in Sevgi ile olan evliliğini anlattığı bölüm, Sevgi'nin çocukluk ve gençlik yıllarının anlatıldığı kısımla devam etmektedir. Eco'nun metninde paralel biçimde lise yıllarına ve Lila'nın çocukluğuna yer verilmektedir. Genel öykü çerçevesinde bilinç akışı tekniğinden yararlanılarak her iki metinde de geriye dönüşlere yer verilmektedir.
9. Her iki metinde de üst kurmaca, kadın imgesi zemininde kurulu öykü parçalarında felsefi açılımların bir gereksinimidir. Yambo ve Hikmet benlik arayışına kadın-erkek ilişkileri üzerinden girişir. KLGa'da kadın imgesi Kraliçe Loana-Paola-Sibilla-Lila denklemine verilir. Yambo'nun mitsel bir figür olarak verilen kayıp ana arketipi, Kraliçe Loana göstergesiyle aranmaktadır. TO'da kadın imgesi, Nurhayat-Asuman-Sevgi-Bilge denklemine işlenmektedir. Ebedi kadın imgesinin yansımaları Hikmet için Nurhayat, Sevgi ve Bilge üzerinden aranır. KLGa'da Yambo için ise ebedi kadın; bir çizgi romanda gördüğü imge olan Kraliçe Loana'dır. Yaşamındaki tüm kadınlarda Kraliçe Loana'nın onda uyandırdığı gizemli alevi arayan Yambo; gizemli alevi karısı Paola'da değil Sibilla ve Lila aradığında bulmuştur. Nihayet Yambo'nun aradığı gizemli alev, hiç anımsayamadığı lise aşkı Lila'nın yüzündedir. TO'da Hikmet'in düşsel bir ilişki yaşadığı Bilge ile KLGa'da Yambo'nun düşsel aşkı Lila benzerlik göstermektedir. Bilge ve Lila, her iki anlatıda da Dante'nin Beatrice'ini andıran düşsel bir ebedi kadın imgesidir.
10. TO'da Hikmet'in Mahşerin Dört Atlısı adlı yarış tasviri, KLGa'da Yambo'nun son bölümde merdiven mekânında mistik ve tarihsel karakterlerle düşlediği savaş sahnelerini andırmaktadır. KLGa'nın son bölümünde Yambo kendini bir merdivenin en altında bulmakta ve merdivenden sırasıyla anlatının tüm karakterleri inmektedir. Anlatının sonuna kadar görmeyi arzuladığı Lila'nın

yüzünü de bu bölümde görmektedir. Eco'nun KLGA'da etkileşim kurduğu tüm metinlerin karakterleri, merdiven bölümünde geçit yapmaktadır. Bu bağlamda TO'nun Son Yemek bölümüyle KLGA arasında bir benzerlik vardır. Hikmet aracılığıyla Atay, tüm karakterlerini son yemeğe davet etmekte ve yalnızca anlatı karakterleri değil etkileşim kurduğu tüm metinlerin karakterlerini de selamlamaktadır.

11. TO'da Hikmet'in düşüşü ve ölümü, kurgunun son perdesidir. Anlatı boyunca yaşananların düşsel bir imge mi olduğu yoksa Hikmet'in gecekonduda kafasına sümüklü bir böceğin yapıştığı o uyku anında gördüğü bir rüya mı olduğu anlaşılamamaktadır. KLGA'da ise Yambo'nun geçirdiği kazanın bir hayal ürünü mü olduğu ya da kaza sonrasında komada uykusundaiken gördüğü birer düş mü olduğu tam olarak sezilmemektedir. Yambo'nun sonu Hikmet gibi bir intihar edimiyle gerçekleşmemiş ancak merdiven sahnesinde birden her yeri kaplayan sis ve beyaz ışıkla ölüm önermesine açık kapı bırakılmıştır. Hikmet'i sona götüren topluma yabancılaşma iken Yambo'nun müphem sonu bir benlik yitimidir. Bu bağlamda iki metnin önermesi farklılık gösterir.
12. Öte yandan her iki anlatıda da karakterin sonu, sonsuzluğa işaret etmektedir. KLGA'da hastanede gözlerini açmaya başlayan Yambo'nun yaşamı, son sahnede güneşin kararması ve sislerin ardında kalmasıyla birleştirilir. Başlangıç ve son aynılışır, kurgunun tamamı ise tek bir anda gerçekleşmiş bir rüya izlenimi verir. TO'nun tamamının bir kurgu ya da rüya olduğu önermesi, Hikmet'in ölümü ile asılı kalır. Oğuz Atay'ın *Günlük* eserindeki söylemleri bunu doğrulamaktadır.
13. Hikmet'in sonu, insanlığa bıraktığı oyunlarla bir kavram olarak sürmeye devam edecektir. Tehlikeli Oyunlar'da Hüsamettin Albay ve Hidayet yoktur: Bir özne olarak Hikmet'in yansımaları gözlenir. Oyun ile gerçeğin homojenleştiği noktada başlangıç ve son tekleşerek ölüm düzleminde anlatı sıfır noktasına ulaşır: "Sonunda geçmiş ve yaşanan bir yerde birleşiyor ve Hikmet ölüyor" (Atay, 2005, s.46-48).
14. Hikmet-Hidayet-Hüsamettin aynı kişidir: Hidayet gençlik, Hikmet şimdi, Hüsamettin ise yaşlı formdur. Hidayet'in baba figürü ortada yoktur -Hikmet'in kayıp ve travmatik baba arketipi vardır- ve annesi Nurhayat Hanım, Hikmet için bir anne arketipidir. Nitekim genç Hidayet bir er/toy asker iken Hüsamettin bir Albay olarak bu art zamanlı benlik izdüşümünü doğrulamaktadır. Hidayet'in yazmak için danıştığı piyes, Hikmet ve Hüsamettin'in müşterek imgelemiyle

“Tehlikeli Oyunlar” olarak yazılmıştır. Anlatı sonu için Atay’ın *Günlük*’teki söylemleri yine bu önermeyi kuvvetlendirir: “Hikmet’in başından geçenlerin gerçekliğini tam olarak bilemiyoruz. Birçok olayı sadece Hikmet’ten öğrendik” (Atay, 2005, s.70-74).

15. Yambo karakteri irdelendiğinde ise: kazayı geçirmiş de olabilir geçirmemiş de olabilir, bir kitap yazma edimi sırasında tasarlanmış kurgu tüm anlatıyı oluşturmuş olabilir, çok okuyan bir bibliyofil olarak rüyamsı/düşsel bir okuma edimi deneyimlemiş olabilir:

Bu uyku sırasında hatırladığım her şeyin gerçekten olduğunu kim bilebilir? (...) Ben asla hafızamı yitirmedim, ben başkasıyım -kim olduğumu Tanrı bilir- başına gelen bir aksilik yüzünden bu durumda (koma ya da belirsiz) olan biriyim ve gerisi sadece bir göz aldanması, sisten çıkan şekillerdi. (...) Eğer benim dışımda bir şey varsa, bu, şimdi ve geçmişte kim bilir nelerin yaşandığı paralel bir evrendir (Eco, 2004, s.406).

16. TO ve KLGA’da geleneksel romanların anlatı “stereotip”lerini sorgulayan ayrıca ironiyle harmanlanmış toplumsal eleştirel bakış bağlamında oldukça ikna edici açılımlar görülmektedir.

Sonuç olarak hazırlanan çalışma, karşılaştırmalı edebiyatın sunduğu eserlere farklı bakış açılarıyla bakma imkânını sağlamıştır. Birey olarak karakterlerin farklı ele alınmasına rağmen iki yazar anlatımı geliştirmek için aynı yöntemleri benzer biçimde kullanmıştır. Eserlerde ait oldukları toplumun bir parçası olarak tarihi ve toplumsal değerlendirmede bulunan karakterler, yazarlar tarafından aynı teknikle işlenmiştir. Farklı dönem ve coğrafyalara ait olmasına rağmen iki yazarın etkilendikleri ortak yazar ve eserlerin bulunması; edebî eserlerin evrensel, zamansız ve alışılmı olarak daima yeniden üretileceğinin bir göstergesidir. İnceleme yapılırken kullanılan farklı bakış açıları sayesinde aynı tekniklerin farklı coğrafyalara ve farklı dönemlere ait iki yazarın eserinde nasıl işlendiği görülmüştür.

4.2. Öneriler

İki farklı ulusun yazarlarına, aynı kuramın benzer ya da farklılıklar doğrultusunda farklı bakış açılarıyla bakılabileceği, bizim olanın ötekenden aşağı kalır yanı olmadığını gösteren bu

çalışmanın; daha sonra yapılacak olan tez çalışmalarına katkı sağlayabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışma, yazarların diğer eserlerinin de postmodernizm bağlamında incelenebileceği alternatifini sunmaktadır.

Karşılaştırmalı edebiyat farklı ulusların, dönemlerin, yazarların ve eserlerin ortak noktaları ve farklılıklarını. Bu konuda yapılan çalışmalar eksiktir. Edebiyatlar birbirinden habersizdir. İnceleme eserlerini birleştiren unsur postmodernitedir. Bu çalışmada postmodernizmin sadece belli başlıklarına yer verilmiştir. Bu kavram daha fazla başlık içerdiğinden farklı çalışmalara ışık tutabilir.

KAYNAKÇA

- Abbott, E. (2019). Düzülke (R. Soydan, Çev.). Destek Yayınları. (Orijinal baskı, 1884).
- Aktulum, K. (2004). Parçalılık/metinlerarasılık. Hilmi Usta Matbaası.
- Aktulum, K. (2011). Metinlerarasılık/göstergelerarasılık. Kanguru Yayınları.
- Aktulum, K. Parçalılık/Süreksizlik/Kopukluk. Art-e Sanat Dergisi 1 (2009), 1-14.
- Aristoteles & Augustinus & Heidegger. (1996). Zaman kavramı (S. Babür, Çev.). İmge Kitabevi.
- Atay, O. (2005). Günlük. İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2018). Tutunamayanlar. İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2020). Korkuyu beklerken. İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2020). Tehlikeli oyunlar. İletişim Yayınları.
- Augustinus. (2010). İtiraf (Ç. Dürüşken, Çev.). Alfa Yayınları.
- Aytaç, G. (1999). Genel edebiyat bilimi. Papirüs Yayınları.
- Bakhtin, M. (2001). Karnavaldan romana (C. Soydemir, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 1969).
- Baudelaire, C. (2006). Paris sıkıntısı (T. Yücel, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları. (Orijinal baskı, 1869).
- Baudelaire, C. (2019). Kötülük çiçekleri (E. Alkan, Çev.). Varlık Yayınları. (Orijinal baskı, 1857).
- Baudrillard. (2020). Simülakrlar ve simülasyon (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları. (Orijinal baskı, 1981).
- Beauvoir, S. D. (1989). Denemeler “Pyrrhus ile Cinéas” (Asım Bezirci, Çev.). Payel Yayınları. (Orijinal baskı, 1944).
- Beckett, S. (2018). Eşlik (U. Ün, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 1979).
- Bergson, H. (2007). Madde ve bellek (I. Ergüden, Çev.). Dost Yayınları. (Orijinal baskı, 1896).
- Bergson. (2007). Madde ve bellek (I. Ergüden, Çev.). Dost Yayınları. (Orijinal baskı, 1896).
- Berman, M. (1994). Katı olan her şey buharlaşıyor (Ü. Altuğ, B. Peker Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal baskı, 1982).
- Borges, J. L. (2013). Ficciones hayaller ve hikâyeler (F. Özgüven, T. Uyar, Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal baskı, 1944).
- Borges, J. L. (1989). Borges ve ben (C. Üster, Çev.). Afa Yayınları. (Orijinal baskı, 1960).

- Borges, J. L. (2015). *Yaratan* (P. B. Charum, A. N. Akbulut, Çev.). İletişim Yayınları. (Orijinal baskı, 1960).
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet belası -feminizm ve kimliğin altüst edilmesi-* (B. Ertür, Çev.). Metis Yayın. (Orijinal baskı, 1999).
- Calvino, I. (2008). *Bir kış gecesi eğer bir yolcu* (E. Y. Cendey, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal baskı, 1979).
- Calvino, İ. (1990). *Bir kış gecesi eğer bir yolcu* (Ü. İnce, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1979).
- Camus, A. (2010). *Sisifos söylieni* (T. Yücel, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1942).
- Camus, A. (2011). *Başkaldıran insan* (T. Yücel, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1951).
- Camus, A. (2013). *Düşüş* (H. Demirhan, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1956).
- Capozzi. (2004). *Love flames and memorabilia in Eco's la misteriosa flamma della regina Loana*. *Forum Italicum: A Journal of Italian Studies* 38:601, Center for Italian Studies, New York, Stony Brook University, p. 601.
- Chesneaux, J. (2015). *Zamanı yaşamak* (M. Cerit, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 2018).
- Çağla, C. (2007). *Bellek üstüne düşünmek*. *Cogito Dergisi*, (50), s.219.
- Çetişli, İ. (2010). *Batı edebiyatında edebi akımlar*. Akçağ Yayınları.
- Deleuze, G. (2005). *Bergsonculuk* (H. Yücefer, Çev.). Otonom Yayıncılık. (Orijinal baskı, 1968).
- Demirer, T. & Özbudun, S. (1998). *Yabancılaşma*. Öteki Matbaası.
- Karail, D.D. (2017). *Belleğin yazınsal bir anlatımı olarak Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi romanı* [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]
- Dilber, K. C. (2018). *Gogol'ün 'Palto'sundan 'Beyaz Mantolu Adam'ı çıkarabilmek - nesne'nin özne simülakra'sı*. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 24(95).
- Draaisma. (2007). *Bellek metaforları* (G. Koca, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1998).
- Eagleton, T. (1999). *Postmodernizmin yanılsamaları* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 1996).
- Ecevit, Y. (2013). *Kurmaca bir dünyadan*. İletişim Yayınları.
- Ecevit, Y. (2017). *"Ben buradayım..." Oğuz Atay'ın biyografik ve kurmaca dünyası*. İletişim Yayınları.
- Ecevit, Y. (2018). *Türk romanında postmodernist açılımlar*. İletişim Yayınları.
- Eco, U. (1991). *Alımlama göstergebilimi* (S. Rifat, Çev.). Düzlem Yayınları. (Orijinal baskı, 1984).

- Eco, U. (1992). Açık yapıt (P. Savaş, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1962).
- Eco, U. (1999). Gülün adı (Ş. Karadeniz, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1980).
- Eco, U. (1999). Orta çağ estetiğinde sanat ve güzellik (K. Atakay, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1986).
- Eco, U. (2004). Avrupa kültüründe kusursuz dil arayışı (K. Atakay, Çev.). Literatür Yayınları. (Orijinal baskı, 1993).
- Eco, U. (2005). İnanç ya da inançsızlık (O. Şen, Çev.). 1001 Kitap. (Orijinal baskı, 1996).
- Eco, U. (2005). Kraliçe Loana'nın gizemli alevi (Ş. Gezgin, Çev.). Doğan Kitap. (Orijinal baskı, 2004).
- Eco, U. (2016). Kraliçe Loana'nın gizemli alevi (Ş. Gezgin, Çev.). Doğan Kitap. (Orijinal baskı, 2004).
- Eco, U. (2018). Gülün adı (Ş. Karadeniz, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1980).
- Eco, U. (2019). Anlatı ormanlarında altı gezinti (K. Atakay, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1994).
- Eco, U. (2020). Önceki günün adası (K. Atakay, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1994).
- Engels, F. & Marx, K. (2004). Alman ideolojisi (Feuerbach). (S. Belli, Çev.). Sol Yayınları. (Orijinal baskı, 1932).
- Eyüboğlu, İ. Z. (1995). Türk dilinin etimolojik sözlüğü. Sosyal Yayınları.
- Ferenczi, S. (2010). Psikanaliz açısından cinsel yaşamın kökenleri (H. Portakal, Çev.). Cem Yayınevi. (Orijinal baskı, 2019).
- Foucault, M. (2011). Özne ve iktidar (I. Ergüden, O. Akınhay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 1974).
- Freud, S. (1992). Endişe (L. Özcengiz, Çev.). Dergâh Yayınları. (Orijinal baskı, 1926).
- Freud, S. (2019). Haz ilkesinin ötesinde ben ve id (A. Babaoğlu, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1920).
- Goethe, J. W. (2016). Faust (C. Öner, Çev.). Oda Yayınları. (Orijinal baskı, 1808).
- Güçbilmez, B. (2005). Sophokles'ten Stoppard'a ironi ve dram sanatı. Deniz Kitabevi.
- Gülsoy, M. (2009). 602. Gece: kendini fark eden hikâye. Can Yayınları.
- Güzel, E. (2019). Postmodernizm, ironi ve birey ilişkisine Tutunamayanlar ve Benim Adım Kırmızı üzerinden kısa bir bakış. Hikmet-Akademik Edebiyat Dergisi, (11), 99-123.
- Harvey (2014). Postmodernliğin durumu (S. Savran, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1989).
- Hassan, İ. (1986). Pluralism in postmodern perspective. Critical Inquiry, University of Chicago Press, Vol. 12.

- Hassan, İ. (1986). Pluralism in postmodern perspective. *Critical Inquiry*, University of Chicago Press, Vol. 12.
- Hegel (2004). *Tinin görüngübilimi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınevi. (Orijinal baskı, 1807).
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman* (K. H. Ökten, Çev.). Agora Kitaplığı. (Orijinal baskı, 1927).
- Heidegger, M. (2013). *Hümanizm üzerine* (Y. Örnek, Çev.). Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları. (Orijinal baskı, 1947).
- Kaya, H. (2009). *Samuel Beckett'in The Trilogy ve Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar adlı romanlarında postmodernist ve postyapısalcı elementler* [Yüksek Lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]
- Huizinga, J. (2013). *Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal baskı, 1938).
- Hutcheon, L. (1995). *Irony's edge the oryand politics of irony*. New York, Routledge.
- Isıksalan, N. (2007). *Postmodern öğretisi ve bir postmodern roman çözümlemesi: Kara Kitap/Orhan Pamuk*. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2).
- Jameson, F. (2005). *Kültürel dönemeç* (K. İnal, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal baskı, 1998).
- Jung, C. G. (2017). *Dört arketip* (Z. A. Yılmaz, Çev.). Metis.
- Kafka, F. (2006). *Şato* (Ş. Çorlu, Çev.). İthaki Yayınları. (Orijinal baskı, 1926).
- Kafka, F. (2014). *Dönüşüm* (G. Sert, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal baskı, 1915).
- Kaufmann, W. (1997). *Dostoyevski'den Sartre'a varoluşçuluk* (A. Göktürk, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal baskı, 1956).
- Keleş, N. (2010). *Nibelunglar destanı*. Bozkır Yayınevi.
- Kierkegaard, S. (2009). *İroni kavramı* (S. Okur, Çev.). İmge Yayınları. (Orijinal baskı, 1841).
- Kierkegaard, S. (2014). *Umutsuzluk ölümcül hastalık* (M. M. Yakupoğlu, Çev.). Doğu Batı Yayınları. (Orijinal baskı, 1849).
- Kojeve, A. (2000). *Hegel felsefesine giriş* (S. Hilav, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal baskı, 1947).
- Kolcu, A. İ. (2011). *Edebiyat kuramları*. Salkımsöğüt Yayınları.
- Lacan, J. (1984). *Les complexes familiaux dans la formation de l'individu. Essai d'analyse d'une fonction en psychologie*. Paris Navarin, p.35.
- Lachmann, R. (2004). *Cultural memory and the role of literature*. United Kingdom, *European Review*, Vol. 12, No. 2, p.173.

- Livan, H. F. (2018). Delilik oyunu: bir Homo Ludens olarak Hikmet Benol. Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 35(2), 202-213.
- Lyotard, J. F. (2014). Postmodern durum (İ. Birkan, Çev.). BilgeSu Yayıncılık. (Orijinal baskı, 1979).
- Man, P. (2008). Körlük ve içgörü (F. B. Aydar, C. Soydemir, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1971).
- Marshall, G. (1999). Sosyoloji sözlüğü (O. Akınhay, D. Kömürcü, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları. (Orijinal baskı, 2003).
- Marx, K. (1992). Early writings (R. Livingstone & Gregor Benton, Trans). Penguin.
- Marx, K. (2000). Demokritos ve Epiküros'un doğa felsefeleri (H. Demirhan, çev.). Sol Yayınları. (Orijinal baskı, 1902).
- Marx, K. (2007). Yabancılaşma: 1844 el yazmaları (K. Somer, A. Kardam, Çev.). Sol Yayınları. (Orijinal baskı, 1927).
- Megill, A. (2008). Aşırılığın peygamberleri Nietzsche-Heidegger-Foucault-Derrida (T. Birkan, Çev.). Ayraç Yayınları. (Orijinal baskı, 1985).
- Melville, H. (2017). Kâtip Bartleby (H. Koç, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal baskı, 1853).
- Gülнар, M. (2020). Oyun kavramı ışığında 'Tehlikeli Oyunlar' romanı üzerine bir inceleme [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]
- Milton, J. (2021). Kaybolmuş cennet (E. Günsel, Çev.). Pegasus Yayınları. (Orijinal baskı, 1667).
- Moran, B. (2020). Edebiyat kuramları ve eleştiri. İletişim Yayınları.
- Morrisette, B. (1968). Games and game structures in Robbe-Grillet. Yale French Studies, (41), 159-167.
- Nerval, G. (2000). Sylvie (E. Alkan, Çev.). Cumhuriyet Kitapları. (Orijinal baskı, 1854).
- Nietzsche, F. (2014). Güç istenci (N. Epçeli, Çev.). Say Yayınları. (Orijinal baskı, 1901).
- Pamuk, O. (1999). Kara kitap. İletişim Yayınları.
- Pappenheim, F. (2002). Modern insanın yabancılaşması: Marx'a ve Tönnies'e dayalı bir yorum (S. Ak, Çev.). Phoenix Yayınevi. (Orijinal baskı, 1959).
- Parla, J. (2020). Don Kişot'tan bugüne roman. İletişim Yayınları.
- Platon. (2007). Yasalar (C. Şentuna, S. Babür, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Platon. (2015). Sokrates'in savunması (N. Özcan, Çev.). Şule Yayınları.
- Proust, M. (2020). Swannların tarafı (R. Hakmen, Çev.). YKY. (Orijinal baskı, 1913).
- Rank, O. (2014). Doğum travması (S. Yücesoy, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1929).

- Ricoeur. (2012). Hafıza, tarih, unutuş (M. E. Özcan, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 2000).
- Rifat, M. (2011). Metnin sesi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rimbaud, A. (2019). Bütün şiirleri (E. Alkan, Çev.). Varlık Yayınları. (Orijinal baskı, 1895).
- Robin, H. (2012). Diogenes the cynic: saying and anecdotes. Oxford University Press.
- Rosenau, P. M. (2004). Postmodernizm ve toplum bilimleri (T. Birkan, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları. (Orijinal baskı, 1991).
- Sacks, O. (2011). Karısını şapka sanan adam (O. Yener, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal baskı, 1985).
- Sartre, J. P. (1999). Varoluşçuluk (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları. (Orijinal baskı, 1946).
- Sartre, J. P. (2007). Bulantı (S. Hilav, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1938).
- Sartre, J. P. (2010). Varoluşçuluk (Existentialisme). (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları. (Orijinal baskı, 1946).
- Sartre, J. P. (2016). Bulantı (S. Hilav, Çev.). Can Yayınları. (Orijinal baskı, 1938).
- Sarup, M. (2004). Post-yapısalcılık ve postmodernizm (A. Güçlü, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları. (Orijinal baskı, 1988).
- Sazyek, H. (2002). Türk romanında postmodernist yöntemler ve yönelimler. Hece Dergisi. (65/66/67), 493-509.
- Schopenhauer, A. (2012). Eristik diyalektik: haklı çıkma sanatı (Ü. Hıncal, Çev.). Sel Yayınları. (Orijinal baskı, 1831).
- Shelley, M. (2019). Frankenstein ya da modern Prometheus (Y. Yavuz, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal baskı, 1818).
- Stevenson, J. L. (2017). Dr. Jekyll ile Bay Hyde -tuhaf bir vaka- (C. Üster, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal baskı, 1886).
- Swain, D. (2013). Yabancılaşma: Marx'ın teorisine bir giriş (H. T. Ubarlı, Çev.). Durak İstanbul Dizisi. (Orijinal baskı, 2012).
- Şahin, E. (2006). Postmodern edebiyatın abc'si. Çevrimdışı İstanbul, (5).
- Şahin, E. (2009). Küresel köyde hayat. Cinius Yayınları.
- Şahin, E. (2016). Eleştirinin görevi. Çevrimdışı İstanbul, (1).
- Şahin, E. (2016). Novella. Çevrimdışı İstanbul, (3).
- Şahin, E. (2016). Roman üzerine düşünceler. Çevrimdışı İstanbul, (2).
- Şahin, E. (2018). Yumuşakçalar -molluscus-mollusca filumuna-. Yitik Ülke Yayınları.
- Şengül, B. M. (2011). Romanda zaman kavramı. İstanbul, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 4(16), 428-435.

- Tüfekçi, Ş. (2013). Orhan Pamuk'un Kara Kitap ve Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi adlı eserlerinde postmodern bağlamda anlatı tekniklerinin karşılaştırılması [Yüksek Lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]
- Tanpınar, A. H. (2017). Bütün şiirleri. Dergâh Yayınları.
- Todorov, T. (1995). Yazın kuramı (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal baskı, 1986).
- Unamuno, M. (2006). Sis (Y. Ersoy, Çev.). İş Bankası Kültür Yayınları. (Orijinal baskı, 1914).
- Watt, I. (2007). Romanın yükselişi (F. B. Aydar, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal baskı, 1957).
- Weiss, P. (1966). Marat/sade. Pocket Books.
- Yalçın, Ş. (2010). Modern felsefede benlik. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Yücel, T. (1995). Anlatı yerlemleri. Yapı Kredi Yayınları.
- Zariç, M. (2014). Göstergebilim ve yapıbozumdan postmodernist yapısal eleştiriye. *Turkish Studies*, 9(12), 751-767.

EKLER**EK A. Etik Kurul Onay İstek Formu**


T.C	
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
TEZ / ARAŞTIRMA / ANKET / ÇALIŞMA İZİNİ / ETİK KURULU İZİNİ TALEP FORMU VE ONAY TUTANAK FORMU	
ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
T.C. NOSU	
ADI VE SOYADI	Beyza Nur Balcı
ÖĞRENCİ NO	2021012024
TEL. NO.	
E - MAİL ADRESLERİ	
ANA BİLİM DALI	Türk Dili ve Edebiyatı
HANGİ AŞAMADA OLDUĞU (DERS / TEZ)	TEZ
İSTEKDE BULUNDUĞU DÖNEME AİT DÖNEMLİK KAYDININ YAPILIP-YAPILMADIĞI	2023 / 2024 - GÜZ DÖNEMİ KAYDINI YENİLEDİM.
ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ BİLGİLER	
TEZİN KONUSU	UMBERTO ECO'NUN KRALİÇE LOANA'NIN GİZEMLİ ALEVİ (LA MİSTERİOSA FİAMMA DELLA REGİNA LOANA)ADLI ROMANI İLE OĞUZ ATAY'IN TEHLİKELİ OYUNLAR ADLI ROMANINA POSTMODERNİST BİR YAKLAŞIM
TEZİN TÜRKÇE ÖZETİ	<p>Postmodernizm; 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmış, modernizmin kural ve düzen algısına karşın insanı özgürleştirmeyi amaçlayan bir fikir hareketidir. Modernizmin ideoloji ve kavramlarının toplumu anlamada yetersiz kalışı; postmodern düşüncenin tükenmiş tüm kavramları aşkın, daha öte yeni bir dünya görüşü sunmasına zemin hazırlamıştır. Bu çok boyutlu olgu edebiyat anlatılarına toplumun tüm mekanizmalarını, nosyonlarını aşkın bir tavırla sorgulayan post-bireyin dünyayı algılayış şekli olarak yansımaktadır. Postmodern anlatılarda yeni bir biçim, kurgu ve üslup anlayışı ile modern ötesi öznenin kendi gerçekliğini yaratımı ele alınmaktadır. Postmodern yazında; zaman, uzam, biçem, dil, anlam, gerçeklik, karakter ve yazarın konumu yeniden inşa edilmektedir.</p> <p>Postmodern anlatıları incelemek, yeni bir boyut kazanan çağı anlamlandırmada önem taşımaktadır. Postmodernizm, diğer ulusların edebiyatında olduğu gibi Türk edebiyatında da önemli bir yer edinmiştir. Bu çalışmada yapıtlarında postmodern unsurlardan yararlanan iki farklı ulusun yazarı; İtalyan yazar Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi (La Misteriosa Fiamma della Regina Loana) adlı romanı ile Türk edebiyatından Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar adlı romanı postmodern bağlamda karşılaştırılmıştır. Farklı coğrafyalarda yaşamış iki yazarın</p>

	eserlerinde; postmodern anlatı tekniklerinin nasıl ve niçin kullanıldıkları, postmodern bireyin dünya algısının karakterler yoluyla nasıl işlendiği tespit edilmiştir.
ARAŞTIRMA YAPILACAK OLAN SEKTÖRLER/ KURUMLARIN ADLARI	
İZİN ALINACAK OLAN KURUMA AİT BİLGİLER (KURUMUN ADI-ŞUBESİ/ MÜDÜRLÜĞÜ - İLİ - İLÇESİ)	
YAPILMAK İSTENEN ÇALIŞMANIN İZİN ALINMAK İSTENEN KURUMUN HANGİ İLÇELERİNE/ HANGİ KURUMUNA/ HANGİ BÖLÜMÜNDE/ HANGİ ALANINA/ HANGİ KONULARDA/ HANGİ GRUBA/ KİMLERE/ NE UYGULANACAĞI GİBİ AYRINTILI BİLGİLER	
UYGULANACAK OLAN ÇALIŞMAYA AİT ANKETLERİN/ ÖLÇEKLERİN BAŞLIKLARI/	

HANGİ ANKETLERİN - ÖLÇELERİN UYGULANACAĞI	
EKLER (ANKETLER, ÖLÇEKLER, FORMLAR, V.B. GİBİ EVRAKLARIN İSİMLERİYLE BİRLİKTE KAÇ ADET/SAYFA OLDUKLARINA AİT BİLGİLER İLE AYRINTILI YAZILACAKTIR)	1) (.....) Sayfa Ölçeği. 2) (.....) Sayfa Anketi. 3) (.....) Sayfa Formları. 4) (.....) Sayfa
ÖĞRENCİNİN ADI - SOYADI: Beyza Nur BALCI	ÖĞRENCİNİN İMZASI: TARİH: / / 20....
TEZ/ ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ DEĞERLENDİRME SONUCU	
EK A. ETİK KURUL ONAY İSTEK FORMU	

1. Seçilen konu Bilim ve İş Dünyasına katkı sağlayabilecektir.			
2. Anılan konu faaliyet alanı içerisine girmektedir.			
1.TEZ DANIŞMANI NIN ONAYI	2.TEZ DANIŞMANININ ONAYI (VARSA)	ANA BİLİM DALI BAŞKANININ ONAYI	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRÜNÜN ONAYI
Adı - Soyadı: Elmas Şahin	Adı - Soyadı:	Adı - Soyadı: Sevin ARSLAN	Adı - Soyadı: Murat KOÇ
Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı:	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.
İmzası: İmzası: (Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)		İmzası: (Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası: (Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)
... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....
ETİK KURULU ASIL ÜYELERİNE AİT BİLGİLER			

Adı - Soyadı: Şehnaz ŞAHİNKAR AKAŞ	Adı - Soyadı: Yücel ERTEKİN	Adı - Soyadı: Deniz Aynur GÜLER	Adı - Soyadı: Mustafa BAŞARA N	Adı - Soyadı: Mustafa Tevfik ODMAN	Adı - Soyadı: Hüseyin Mahir FİSUNOĞ LU	Adı - Soyadı: Jülide İNÖZÜ
Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.
İmzası : (Enstitü Müdürlüğünd e Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)	İmzası : (Enstitü Müdürlüğ ünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)
..... / / 20..... / / 20.....	... / / 20..... / / 20..... / / 20..... / .. / 20..... / .. / 20.....
Etik Kurulu Jüri Başkanı - Asıl Üye	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi

OY BİRLİĞİ İLE		Çalışma yapılacak olan tez için uygulayacak olduğu Anketleri/Formları/Ölçekleri Çağ Üniversitesi Etik Kurulu Asıl Jüri Üyelerince İncelenmiş olup, / / 20..... - / / 20..... tarihleri arasında uygulanmak üzere gerekli iznin verilmesi taraflarımızca uygundur.
OY ÇOKLUĞU İLE		

AÇIKLAMA: BU FORM ÖĞRENCİLER TARAFINDAN HAZIRLANDIKTAN SONRA ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ SEKRETERLİĞİNE ONAYLAR ALINMAK ÜZERE TESLİM EDİLECEKTİR. AYRICA FORMDAKİ YAZI ON İKİ PUNTO OLACAK ŞEKİLDE YAZILACAKTIR.

EK B. Tez Etik Kurulu İzin İstek Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler
Enstitüsü

Sayı: E-23867972-050.01.04-2300008818

27.09.2023

Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın
Etik Kurulu Kararı Alınması
Hk.

REKTÖRLÜK
MAKAMINA

İlgi: Rektörlük Makamınının 09.03.2021 tarih ve E-81570533-050.01.01-2100001828 sayılı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu konulu yazısı.

İlgi tarihli yazınız kapsamında Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Tezli Yüksek Lisans Programında tez aşamasında kayıtlı olan **Beyza Nur Balcı** isimli öğrencimize ait tez evraklarının "Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Onayları" alınmak üzere Ek'te sunulmuş olduğunu arz ederim.

Prof. Dr. Murat KOÇ
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Müdürü

Ek : 1 adet öğrenciye ait tez evrakları dosyası.

EK C. Etik Kurulu İzin Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Sayı: E-81570533-044-2300009283

10.10.2023

Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın
Etiki Kurul İzni Hk.

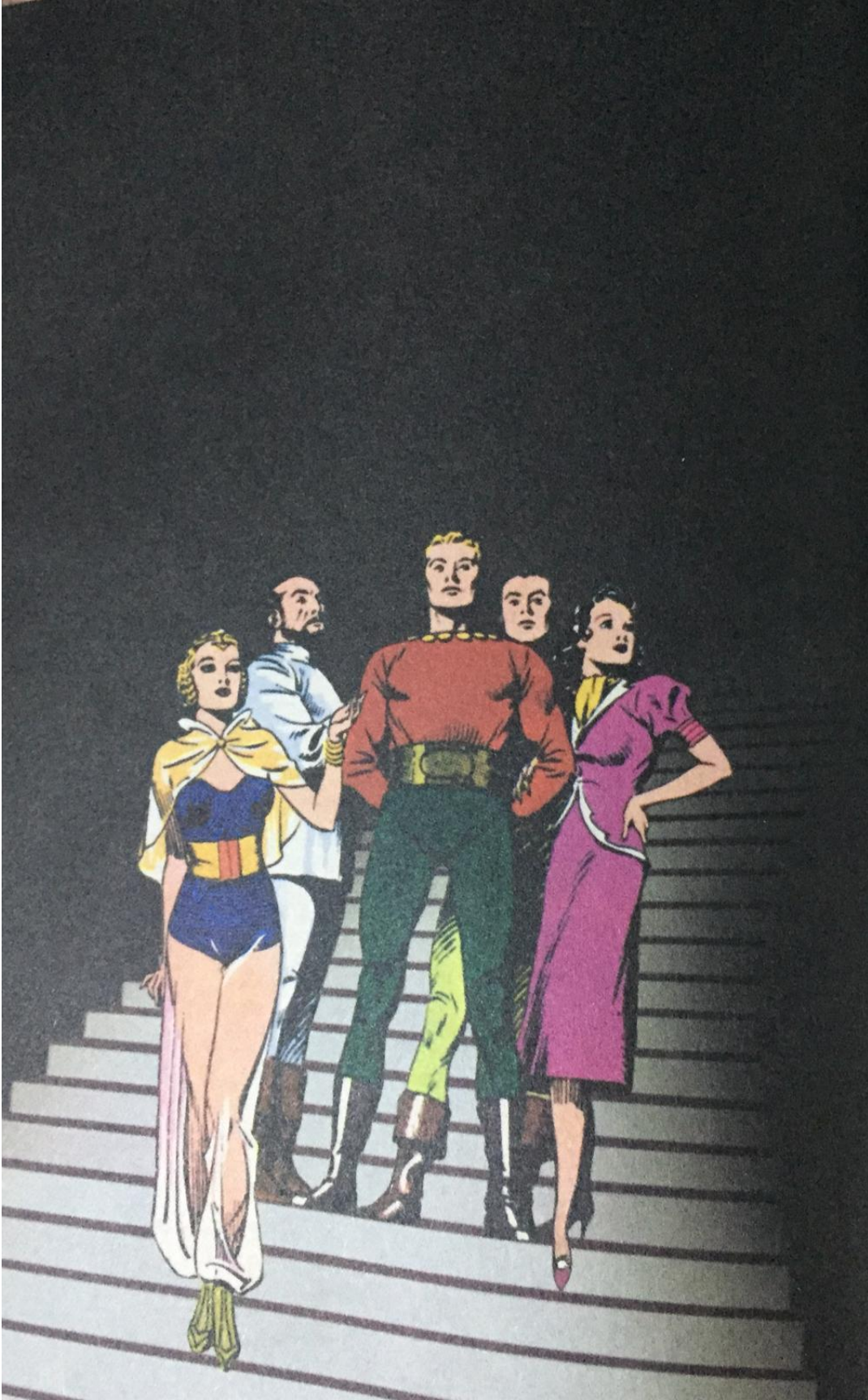
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

- İlgi : a) 27.09.2023 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2300008805 sayılı yazınız.
b) 27.09.2023 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2300008818 sayılı yazınız.
c) 02.10.2023 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2300008955 sayılı yazınız.

İlgi yazılarda söz konusu edilen **Gülşah Orhan Tıraşçı, Beyza Nur Balcı ve İlhan Can Özmen** isimli öğrencilerimize ait tez evrakları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda incelenerek uygun görülmüştür.

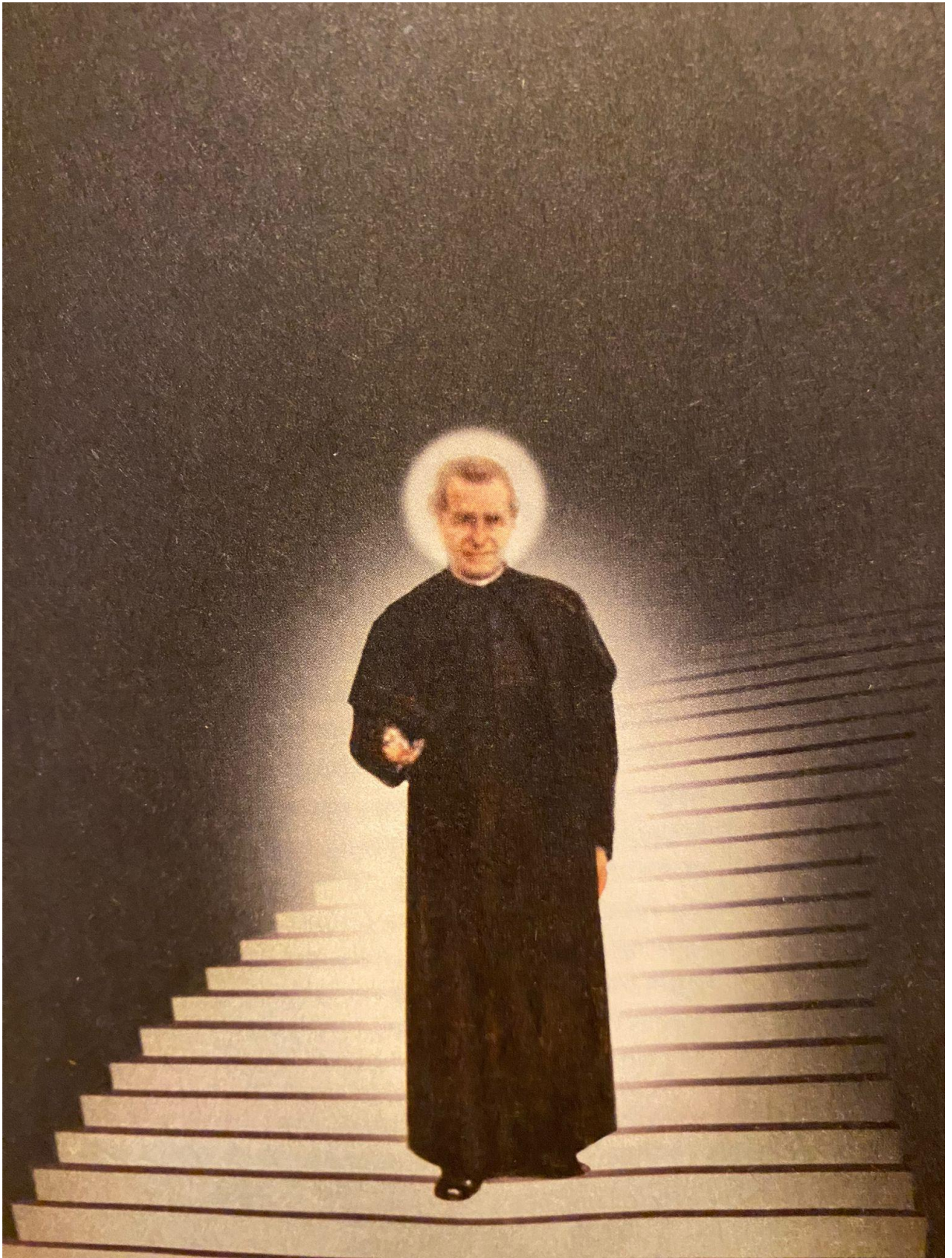
Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör

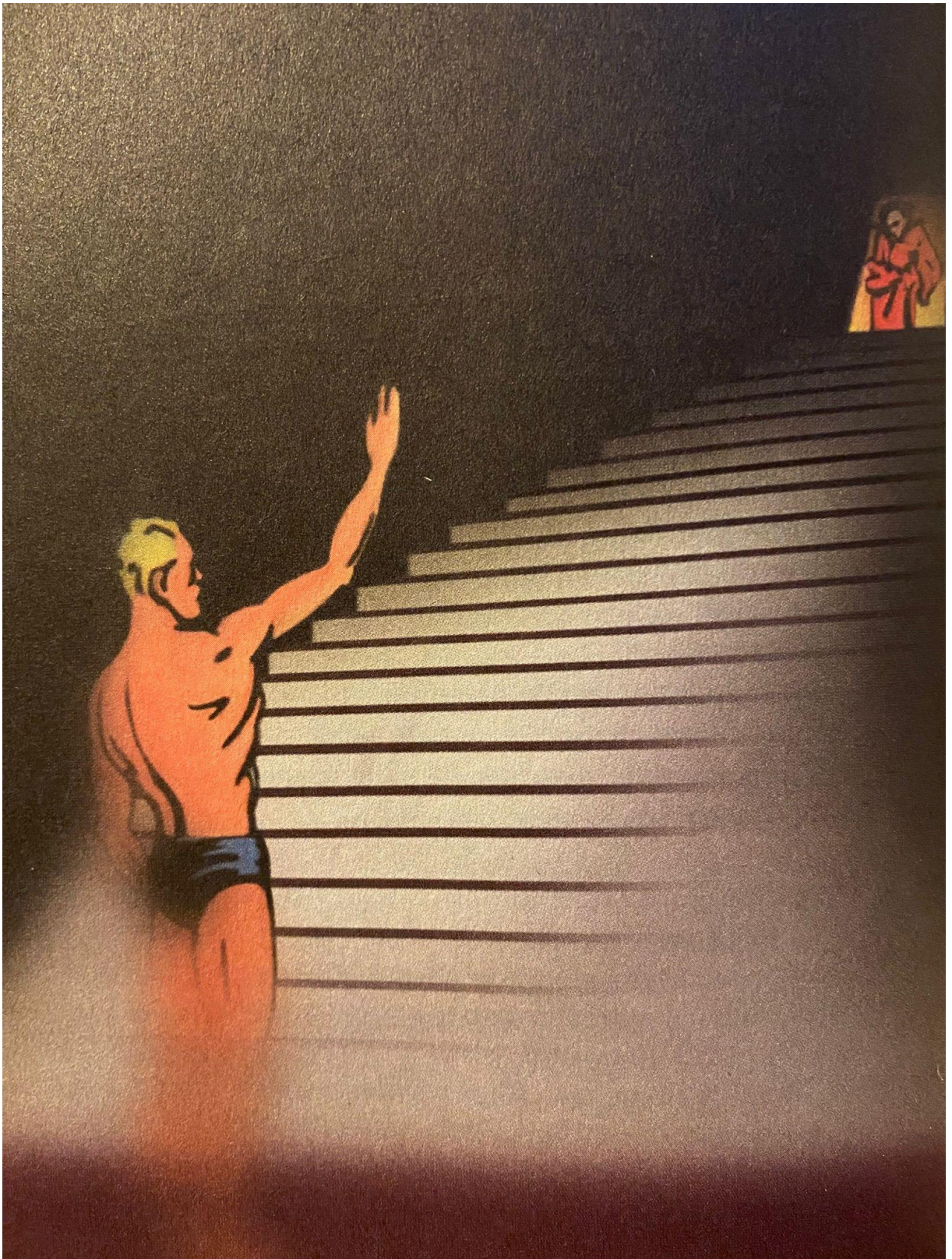
Ek D. KLGÄ Eserindeki Resimler







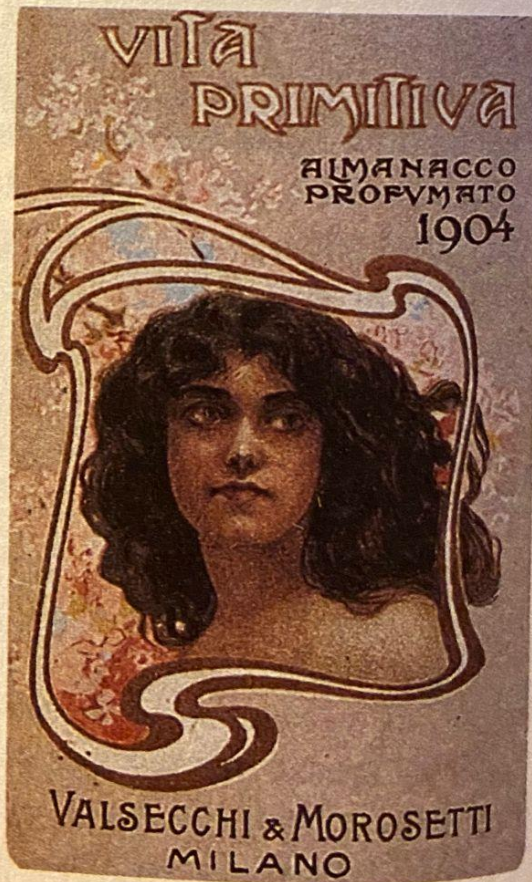
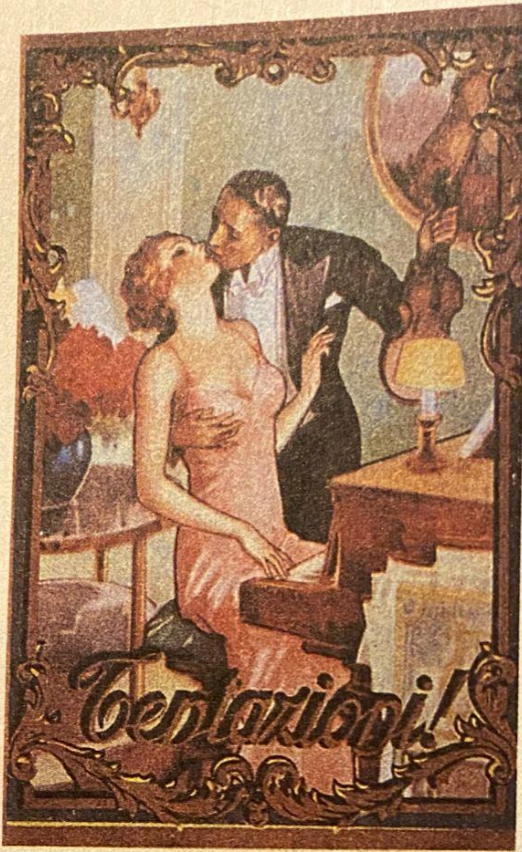


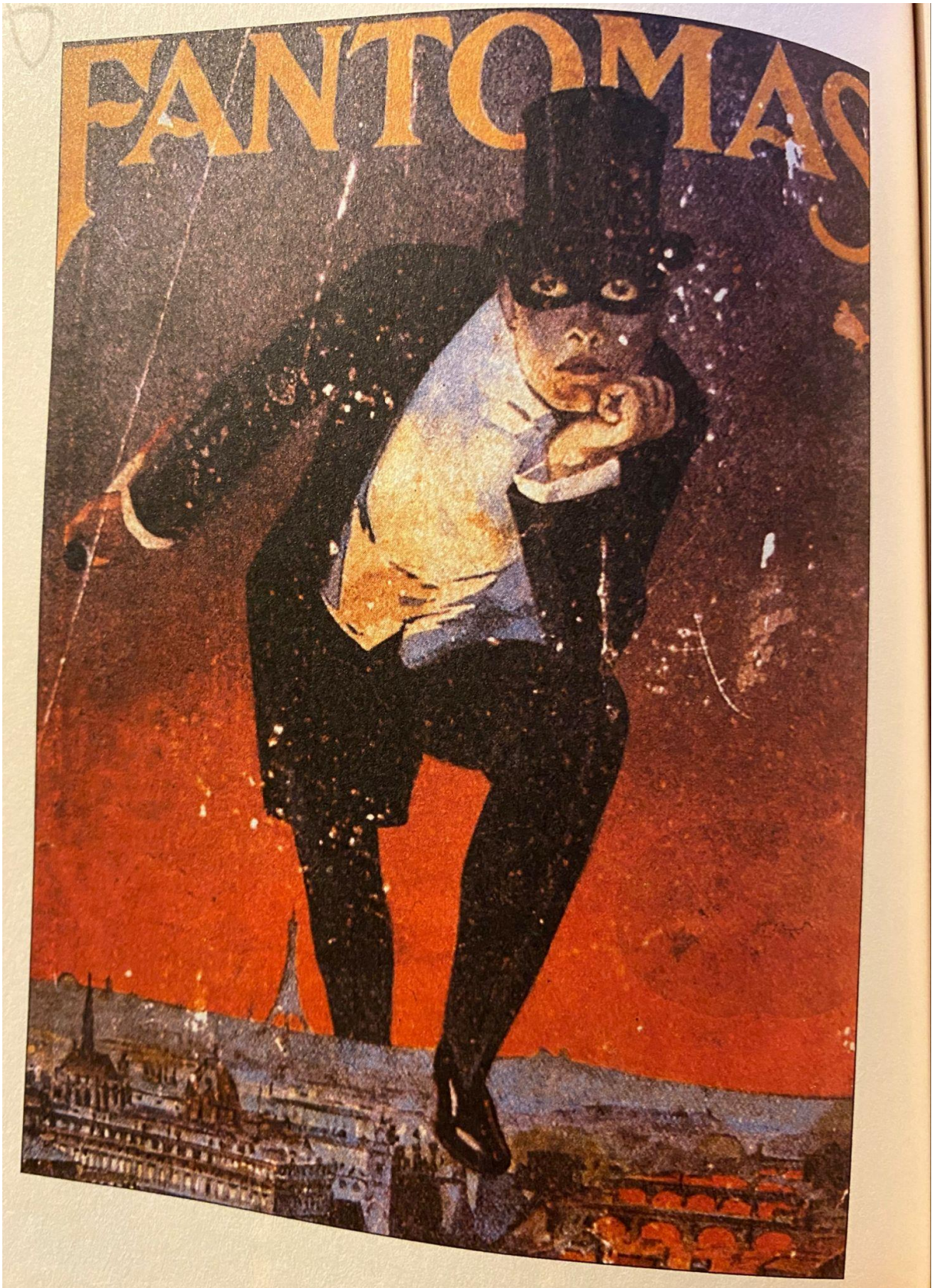




Dinanzi a lui era comparso uno spaventoso fantasma avvolto in un ampio lenzuolo.









YAMBO

LE AVVENTURE DI CIUFFETTINO

Libro per
i ragazzi

