

EEDER
EDEBÎ ELEŞTİRİ DERGİSİ
ISSN: 2602-4616

Cilt V, Sayı I, Yıl 5, Mart 2021


Makale Adı /Article Name

Yazar-Metin-Okur Ekseninde Postmodern Anlatının Oyunsulaştırılması: <i>Puslu Kıtalar Atlası</i> Örneği*	Playfulness Postmodern Narrative in the Author-Text-Reader Axis: Example of <i>Puslu Kıtalar Atlası</i>
--	---

Yazarlar/Authors


Kemal TEMİZER

Arş. Gör., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, kemal.temizer34@gmail.com

 ORCID: 0000-0003-3089-7253

Selma BAŞ

Prof. Dr., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, selmabas@yyu.edu.tr

 ORCID: 0000-0002-4151-6674

Yayın Bilgisi/Article Information

Yayın Türü: Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi: 21.01.2021

Kabul Tarihi: 25.03.2021

Yayın Tarihi: 31.03.2021

DOI: 10.31465/eeder.865753

Sayfa Aralığı: 244-270

Kaynak Gösterme/Citation

Temizer, Kemal; Baş, Selma (2021). "Yazar-Metin-Okur Ekseninde
Postmodern Anlatının Oyunsulaştırılması: Puslu Kıtalar Atlası Örneği", *Edebî Eleştiri*
Dergisi, C V, S I, s. 244-270

(Bu makale, yazar beyanına göre, TR DİZİN tarafından öngörülen "ETİK
KURUL ONAYI" gerektirmemektedir.)

* Bu çalışma, birinci yazarın ikinci yazarın danışmanlığında hazırladığı "İhsan Oktay Anar'ın Romanlarında Oyunsuluk" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiş olup Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Başkanlığı (BAP) tarafından SYL2018-7008 No'lu proje olarak desteklenmiştir.

ÖZ

Postmodern anlatıların yapısında işlevsel bir role sahip olan oyunsuluk kavramı, metnin oyunla bağlantısını imlediği gibi aynı zamanda çoğulcu yapısına da işaret eder. Postmodern yazar, oyunsuluktan yararlanarak okurla arasındaki mesafeyi ortadan kaldırır. Her türlü malzemeyi oyunlaştıran postmodern yazar, oyunu, anlatının ana ereği durumuna getirir. Romanlarını böyle bir anlayışla dokuyan yazarlardan biri olarak İhsan Oktay Anar da anlatılarında oyunsuluktan yararlanır. Felsefe alanında öğretim üyesi olan Anar, postmodern-felsefi oyunlara dayanan romanlar kaleme alır. Yazarın otobiyografisinin de sindiği bu postmodern-felsefi oyunlar, bir bakıma, kendisinin felsefeci kimliğiyle de örtüşür. Anar'ın bu bilinçli tavrının bir ürünü olan *Puslu Kıtalar Atlası* adlı romanı, içerdiği ontolojik oyunu atmosferiyle çoğulcu, eklektik bir anlatı görünümü arz eder. Bu çalışmada, Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası* adlı romanında oyunsuluk kavramının işlevi üzerinde durulacaktır. Çalışmanın amacı, eserlerinde, okurlarına bir lunaparktaymış hissi yaşatmak isteyen ve bu bağlamda oyunu bir atmosferle anlatılarını dokuyan yazarın, *Puslu Kıtalar Atlası* romanına oyunun/oyunsuluğun nasıl yansıdığını irdelemek ve bunun anlatının işlevselliğine olan katkısını belirlemektir. Nitel araştırma desenlerinden betimsel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, veri toplama tekniği olarak doküman incelemesi, verilerin analizinde ise içerik analizi kullanılmıştır. Daha sonra Anar'ın romanı metinsel bir yoruma tabi tutulmuştur. Yazar, metin ve okur bağlamında olmak üzere üç kategoride incelenen oyunsuluk kavramının, Anar'ın romanına hangi ölçüde yansıdığı, yazarın bunları nasıl kullandığı tespit edilmiştir. Elde edilen tespitler eserden yapılan alıntılarla desteklenmiştir. Araştırmanın verileri ışığında elde edilen bulgular sonuç bölümünde ifade edilmiştir. Nihayetinde oyunsuluğun, postmodern söylemin belirginlik kazandığı üstkurmaca, metinlerarasılık, çoğulculuk, ironi, okuru metne dâhil etme gibi tekniklerle yazarın eserine yansıdığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, oyunsuluk, İhsan Oktay Anar, *Puslu Kıtalar Atlası*.

ABSTRACT

The concept of playfulness, which has a functional role in the structure of postmodern narratives, points to the pluralistic structure of the text as well as its connection to the play. The postmodern author dispels the distance between him and the reader by making use of playfulness. The postmodern author makes the game the main goal of the narrative by playing all kinds of materials. İhsan Oktay Anar who uses playfulness in his narratives, weaves his novels with such an understanding, Anar, a faculty member in the field of philosophy, writes novels based on postmodern-philosophical plays. These postmodern-philosophical games, which are also influenced by the author's autobiography, overlap with his philosopher identity somehow. The novel *Puslu Kıtalar Atlası*, which is a product of Anar's conscious attitude, presents a pluralist, eclectic narrative appearance with its ontological playful atmosphere. In this study, the function of playfulness will be emphasized in Anar's novel called *Puslu Kıtalar Atlası*. The aim of the study is to examine how the play / playfulness is reflected in the novel of *Puslu Kıtalar Atlası* by the author, who wants to give his readers the feeling of being in an amusement park and weaves his narratives in a playful atmosphere in this context, and to determine its contribution to the functionality of the narrative. In this study, in which the descriptive research method, one of the qualitative research designs, was used, document analysis was used as the data collection technique, and content analysis was used in the analysis of the data. Then, Anar's novel was subjected to a textual interpretation. It was determined to what extent the concept of playfulness, which was examined in three categories in the context of author, text and reader, was reflected in Anar's novel and how the author used them. The findings obtained are supported by quotations from the work. Findings obtained in the light of the research data are expressed in the conclusion section. Ultimately, it is seen that playfulness is reflected in the author's work with techniques such as metafiction, intertextuality, pluralism, irony, and including the reader in the text, where postmodern discourse becomes prominent.

Keywords: Postmodernism, playfulness, İhsan Oktay Anar, *Puslu Kıtalar Atlası*.

GİRİŐ

Oyunsuluk, yirminci yüzyılda gelişen postmodernizmin edebiyata armağan ettiđi bir kavramdır. Postmodernizmle birlikte edebî yapıtlar, artık geleneksel edebiyatta olduđu gibi okuyucuları bilgilendiren ve yönlendiren eđitici yapıtlar olmaktan çıkar. Bunun yerine edebî eserin oluşum sürecini anlatan, okuyucuları da bu sürece dâhil eden kurmaca metinler ön plana çıkar.

Postmodernizmin önemli kavramlarından biri olan oyun/oyunsuluk, özünde taşıdığı kurgusalılık bağlamında metnin fiktif yapısıyla örtüşür. Bu açıdan postmodernizmi anlamlandırma ve yorumlamada oyun kavramının işlevsel bir rol yüklediđi söylenebilir. Sosyal, kültürel, tarihsel malzemeyi oyunlaştıran yazar, dilediđince bunlarla oynar. Oyunun malzemesini oluşturan metin, oyunun amacı hâline gelir (Ecevit, 2012: 71-72). Metin vasıtasıyla oynanan bu oyunda okur, oyunun karşı tarafında yer alır. Yazar-metin-okur üçgeninde gerçekleşen oyun, sanatsal düzlemde ortaya çıkar. Amaç hâline gelen oyun, sadece bu kullanımıyla yer almaz anlatılarda; aynı zamanda eğlendirmek gibi bir fonksiyon da yüklenir (Ecevit, 2012: 73). Ayrıca eserlerinde okurla arasındaki mesafeyi kaldırmak isteyen postmodern yazar, oyunsuluktan yararlanır. Bunun dışında postmodernizmde oyun, bir kaçış olarak da değerlendirilmektedir. Modern hayatın katı gerçeğinden kaçmak isteyen birey, bir çıkış yolu arar (Koçakođlu, 2012: 67). Bunu da, Schiller'in ifade ettiđi gibi kendisini en özgür hissettiđi dönemde, yani oyun oynadıđı anda bulur (Schiller, 1965: 76). Hayatın baskısını üzerinde hisseden birey, ancak oyun âlemine girince bu baskıdan kurtulabilir. İşte modernizmin bireylere dayattıđı bu baskıyı yumuşatmak, onun katı gerçeğini kırmak için postmodernistler, anlatılarında oyunsuluđa başvururlar. Böylece birey, maruz kaldıđı modern hayatın bunaltıcı atmosferinden oyun yardımıyla çıkabilir. Eagleton'a göre bu oyun, hayat ile oynanmaktadır ve filozofun bu hayat-oyun ikilemine bakışı, postmodernin gerçekliğe açılan penceresidir (Koçakođlu, 2012: 66).

Metnin tek bir anlamı olamayacağı, dolayısıyla metin hakkında kesin bir hüküm verilemeyeceđi gerçeğinden hareketle postmodernistler, romanın, gerçeđi yansıtma gibi bir işlevi olmadığını savunurlar. Postmodern eserlerde gerçek bilinemez, bilinse bile başkalarına aktarılamaz, aktarılsa bile o artık aynı gerçek deđildir sorunsalından hareketle gerçeklik olgusu muđlaklaştırılır. Postmodern yazara göre, eđer gerçek diye bir şey yoksa geriye kalan tek şey oyundur. Bu, sözcük düzeyinde oynanan bir oyundur (Rosenau, 2004:36). Gerçeđin olmadığı veya muđlak olduđu yerde postmoderniste düşen tek şey, oyun oynamaktır. Gerçeđi bu derece sorunsallaştıran postmodernistler, eserin yazılma sürecini eserin amacı hâline getirirler. Bunu da birtakım dil oyunları, kurgusal ve biçimsel oyunlarla icra ederler. Ancak yazar tek başına bu oyunu oynamaz. Okuru da işin içine katarak onu da oyuna dâhil eder. Yazar, bir oyuncuđı hâline getirdiđi metinde her şeyle özgürce oynar. Oyuncuđında birtakım boşluklar bırakan oyunbaz yazar, okurdan o boşlukları doldurmasını ister. Metnin oluşum sürecine dâhil olan okur, bir yapbozun parçalarını bir araya getirir gibi metni çözmeye çalışır. Metni anlamlandırma sürecinde okur, metni âdeta yeniden üretir. Eserlerini böyle bir yaklaşımla kaleme alan ve oyunbaz bir yazar konumunda olan Anar, ilk romanı *Puslu Kıtalar Atlası* (1995)'ndan itibaren bu yaklaşımı benimser ve bu tavrını diđer romanlarında da sürdürür.

1990 sonrası Türk edebiyatının önemli yazarlarından olan İhsan Oktay Anar, romancı kimliğinin yanında felsefe alanında akademisyen kimliğiyle de bilinmektedir. Anar'ın sanat anlayışının temelinde kendini ifade etme ve iletişim kaygısı bulunmaktadır (Koçakođlu, 2010: 58) Onun romanlarında dikkat çeken temel özelliklerden biri, kendine özgü arkaik dil kullanımüdür. Büyüdü, fantastik bir

atmosferle oluşturduğu romanlarında gerçekliğin sorunsallaştırılmasıyla taklidi ve gerçeküstünü ön plana çıkaran yazar, kullandığı dil ve üslupla okuru bu atmosfere hazırlar. Yazarın sanat anlayışını yansıtan bu durum, aynı zamanda onun eserlerinin kimliği niteliğindedir. Sanatını herhangi bir akım veya söylem eksenine oturtmayan yazar, “Ben bir kuramcı değilim. Bir reçete veremem kimseye ve reçeteyle yazılabileceğine pek inanmıyorum. Belki yazılabilir ama ben öyle bir şey yapamam.” der (Koçakoğlu, 2010:58). Postmodern edebiyatın üstkurmaca, metinlerarasılık, çoğulculuk, oyunsuluk gibi özelliklerini romanlarında yansıtmaları bakımından Anar, postmodern bir yazar olarak anılmaktadır. Bu anlayış çerçevesinde yazarın kaleme aldığı ilk romanı *Puslu Kıtalar Atlası* (1995)’dir. 17. yüzyıl İstanbul’unun tarihi atmosferi oluşturduğu roman, “kara para”yı ele geçirip sonsuzluğa kavuşmayı arzulayan Büyük Efendi Ebrehe ile “kara para”yı istemeden ele geçiren Bünyamin adlı genç arasındaki mücadeleyi konu edinir. Anar’ın romanında oyunsuluğa geçmeden önce postmodernizme ve onun niteliklerinden oyunsuluk kavramına değinilecek, ardından *Puslu Kıtalar Atlası*’nda oyunsuluğun görünümü irdelenecektir.

1. Modernizmden Postmodernizme

Modernizmin başlangıç dönemi, Aydınlanma Çağı olarak kabul edilir. XVIII. yüzyıldan itibaren Batı toplumlarında ortaya çıkan Aydınlanma Çağı’yla birlikte Tanrı merkezli dünya görüşü terk edilerek bilim ve akıl merkezli döneme geçiş yapılır. Bu geçişte Hristiyanlık, din kurumları, din adamları, aristokratlar, siyasi, sosyal, kültürel ve ekonomik değer ve yargılar aklın eleştirisine tâbi tutulur. Bu eleştirinin amacı ise insanlığı, her türlü köleleştirici mitlerden, mitoslardan, inanç ve ön yargılardan kurtarmaktır. Böylesi bir anlayışın hâkim olduğu bu dönemde elbette ki her şey akla, mantığa dayanacaktır (Çetişli, 2013: 74).

Modernizm ve onun yarattığı değerler sistemi uzun süre Batı dünyasında varlığını korusa da zamanla bu değerler aşınır ve modernizm de eleştirilmeye başlanır. Modernizmden sonra toplum, hayat ve kültürün yeniden şekillendirilmeye başlandığı dönem ise postmodernizm olarak adlandırılmaktadır. Bir başka ifadeyle postmodernizmin çıkış noktası, doğuş ortamı modernizmdir. Dolayısıyla postmodernizm tanımlanırken modernizm kavramından hareket edilir. Ancak postmodernizm her ne kadar modernizm üzerinden anlamlandırılrsa da temelde modernizme ve onun kurulu düzenine karşı ortaya çıkmış bir düşünce akımıdır. Modernizme ve onun savunduğu akılçılığa karşıt bir tavrın yansıması olarak postmodernizm, modern düşüncenin benimsediği veya dışladığı her türlü değer yargılarını sorunsallaştırır. Modernizmin belirleyici, sınıflandırıcı ve sınırlayıcı tutumunu yok sayar.

Postmodernizmin herkesçe kabul edilen, uzlaşılan bir tanımı yoktur. Bunun sebebi kavramın çok farklı alanlarda -resim, edebiyat, mimari, felsefe, sosyoloji vb.- kullanılması ve belli bir programın, bildirisinin olmamasıdır. Farklı alanlarda kullanılması kavramın tanımını çeşitlendirdiği gibi onu tanımlamaya çalışanların da bakış açısını yansıtır. Örneğin Michael Ryan, postmodernizmi, ileri kapitalist kültürlerdeki anarşiliği, keyfiliği, parçalanmayı vurgulayan bir hareket olarak tanımlar (2011: 505). Hasan Bülent Kahraman ise postmodernizmin, var olan sistemi eleştirdiğini, modernizm gibi yeni bir model üretmediğini dolayısıyla da postmodernizmi bir kuram olarak değil, yaşanan fiili durumun tanımlayıcısı olarak değerlendirmek gerektiğini ileri sürer (1992: 2).

Ihab Hassan, postmodernizm kavramını, modernizmin egemen belirtilerini ya radikalleştiren ya da yok sayan daha geniş eğilimler dizisini (Anderson, 2016: 30)

içine alacak bağlamda kullanır. Postmodernin temelindeki birliğin, belirsizlik ve içkinlik oyununa dayandığını ileri süren Hassan'a göre bunun sanat alanındaki dâhi öncüsü Marcel Duchamp'dır (31). Hassan'ın, gerek postmodern kavramını bütün bir sanat alanını kapsayacak biçimde kullanımı gerekse de daha sonraları yaygın şekilde kabul görecektir farklılıklara temas eden ilk kişi olması onun görüşlerinin öncü nitelik taşımasını sağlar (33). Sanat bağlamında sözcüğü bugünkü anlamıyla kullanan ilk kişi olan Hassan, 1971'de yayımlanan *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature (Orfeus'un Parçalanışı: Postmodern Bir Edebiyata Doğru)* adlı kitabında, Batı edebiyatının modernizmden postmodernizme geçişini anlatır. Hassan, postmodernin moderne bağlı fakat modernden farklı olduğunu örneklerle gösterir (Doltaş, 2003: 34).

Jean-François Lyotard'ın 1979'da yayımlanan *La Condition Postmoderne (Postmodern Durum)* adlı kitabı, terimin kullanıldığı ilk felsefi yapıt olur (Anderson, 2016: 40). Terimi Ihab Hassan'dan alan Lyotard, "bir bütün olarak postmodernizmin derdi'nin, 'temsil sınırları içinde hakikati sergilemek değil, iradenin dönüşü içinde perspektifler oluşturmak'" (aktaran Anderson, 2016: 40) olduğunu ileri sürer. Postmodernitenin doğuşunu sanayi sonrası toplumla ilişkilendiren Lyotard'a göre artık toplumu organik bir bütünlük ya da ikili bir çatışma sahası olarak görmemek, bunun yerine dilsel bir iletişim ağı şeklinde değerlendirmek gerekir. Bu durumda dil de kuralları karşılaştırılmaz, birbirleriyle çekişmeli bağlantıları olan farklı oyunların toplamı şeklinde kendini gösterir.

La Condition Postmoderne'in yayımlanmasından bir yıl sonra Frankfurt'ta Jürgen Habermas, "Modernity - An Incomplete Project" (1980) (Modernite - Tamamlanmamış Bir Proje) başlıklı konuşmayla kavramı yeni bir tartışma alanının içerisine çeker. Kendisine Adorno Ödülü verilmesi vesilesiyle yaptığı bu konuşmayla Habermas, postmodernizm konusunda eleştirel bir tutum takınır. Böylece gündeme girdiği yıllardan beri postmodern fikri, ilk kez bu derece sert bir eleştiriye maruz kalır. Üretkenliğini sağlayacak gerilim için karşıt bir kutba gereksinim duyan her entelektüel alan gibi postmodernizm de karşıt bir kutba ihtiyaç duyar: Habermas, postmodernizme yönelik eleştirel tavrıyla onun karşıt kutbunda yerini alır (Anderson, 2016: 56). Habermas, postmodernizmi, modernizmin tamamlanmamış bir projesi olarak kabul eder ve onu, modernizm zincirinin bir halkası sayar. Bu projenin XVIII. yüzyılda Aydınlanma filozofları tarafından şekillendirildiğini ve amacının "nesnel bilimi, evrensel ahlak ve yasayı ve kendi iç mantığı çerçevesinde sanatın özerkliğini geliştirme çabalarından" (1994: 37) oluştuğunu iddia eder. Ona göre modernlik projesi, bütün sahaların kendi bilişsel gizil güçlerini esoterik (sadece belirli bir gruba seslenen) formüllerinden kurtarma niyetinin bir sonucudur. Habermas, Aydınlanma felsefecilerinin, gündelik hayatın zenginleştirilmesinde uzmanlaşmış kültür birikiminden de yararlanmayı istediklerini vurgular (37-38).

Postmodernizmin sorgulayıcı, eleştirici, her şeye kuşkuyla yaklaşan tavrı modernist kuramları savunan düşünür ve toplumbilimcilerin eleştirilerine hedef olur. Çünkü onlara göre postmodernizmin bu yönü, ister Tanrı merkezli olsun isterse insan merkezli olsun, bireyleri ve toplumları her türlü düzenden yoksun bırakarak onları anarşiye yöneltir. Bu da ya nihilizme yahut acımasız bir pragmatizme yol açar. Bundan dolayı modernist kuramları savunan bazı Marksist, hümanist düşünür ve toplumbilimciler ile modernizm öncesi yaklaşımları benimseyen din adamları postmodernist bir yaklaşımı benimsemezler (Doltaş, 2003: 83). Her akımın, düşüncenin savunucuları olduğu gibi rededenleri de vardır. Postmodernizme de karşı

çıkanların olması doğaldır. Herkesin postmodernizmi benimsemesi beklenemez zaten böyle bir anlayış postmodernizmin ruhuna aykırıdır.

2. Postmodernizm ve Oyunsuluk

Edebî eserlerde oyunla kurulan bağ, şüphesiz postmodernizmden önce de vardır. Klasik ve modern roman anlayışlarında da oyun kavramına rastlanır. Ancak bu yaklaşımlardaki eserlerde oyun, dağınık bir biçimde yer almakta ve “stratejik” bir işlev taşımamaktadır. Oysa postmodern düşüncenin ürünü olan eserlerde oyun, “strateji”nin bir parçası olarak görülmekte ve işlevsel bir rol yüklenmektedir (Emre, 2006: 115). Modern düşüncenin kurumsallaştığı her sahada ona yönelik karşı bir eğilim geliştirmek için postmodernizmin dolaylı metotlara başvurması sonucu oyun kavramı ön plana çıkar. Zira modern düşüncenin ürettiği hiçbir değere önem vermeyen postmodernizmin sığınabileceği yegâne alan, oyundur. Bunu da modernizmin kutsiyet atfettiği değerlerle metin düzleminde oynayarak gerçekleştirir.

“Modernist ciddiyet, sofuluk ve bireysellik değerlerine karşı postmodern sanat yeni bir lakaytlık, yeni bir oyunculuk ve yeni bir eklektisizm sergiler. (...) Modernist hareketin politik avangardı, olumsuzlama (negation) ve muhalefeti selamlamasına ve sanat ile hayatta devrim yapılması çağrısında bulunmasına karşılık, postmodernist sanatın büyük kısmı çoğu zaman dünyada olduğu hâliyle zevk almış ve bir estetik üsluplar ve oyunlar çoğulluğu içerisinde mutlu bir şekilde bir arada var olmuştur” (Best ve Kellner, 2016: 30).

Modern anlatıların katı gerçekliklerine karşı okuyucusunu eğlendirme işlevi yüklenen postmodern anlatıda bu durum, oyun kavramı merkeze alınarak gerçekleştirilir. Postmodern yazar, okurları, gerçek olmadığı hâlde gerçeğin yerini almış gibi görünen simülasyondan dışarı çıkmaya davet eder. Bununla birlikte postmodern anlatılarda oyunun bir fonksiyonu daha vardır: Yazarla okuyucu arasındaki sınırı kaldırmak, yazarı okura, okuru yazara yaklaştırmak için iki kutup arasında gidip gelen bulmacamsı kurgu. (Emre, 2006: 115-116).

Postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden birisi olan ve hemen her durumda başvuru alan oyun kavramı, dile özgü bir şekilde metinde varlığını hissettirir. Nitekim Murphy, “varoluş dille oynanan bir oyundur, eti ve kemiği etkilememesi düşünülemez bir oyun” (aktaran Küçük, 2011: 56) derken, postmodern öznenin, varlığını dille oynayarak kurduğuna işaret eder. Postmodernistlerin oyun merakını hakikat bağlamında değerlendiren Rosenau’ya göre, “Eğer şüphecilerin iddia ettikleri üzere hakikat diye bir şey yoksa, o zaman geriye kalan tek şey oyundur, sözcüklerin ve anlamın oyunu” (2004: 36).

Yıldız Ecevit’e göre biçimsel eksenindeki temel özelliklerini modernizmden alan postmodernizm, kendine yeni bir estetik, yeni bir poetika üretmez. Kurgu düzlemindeki en belirgin özelliklerden olan *oyunsuluk*’un da kaynağını modernizmden aldığını ifade eden Ecevit, postmodernist anlatılarda yaygınlık kazanan bu yaklaşımın sanatın özündeki ontolojik renk vurgusuna değinir. Artık somut hayatı kurgulamayan edebiyat; kendini, nasıl kurgulandığını, nasıl oluştuğunu anlatır. Oynanan bu sanatsal oyunda metin, ana erek durumuna gelirken kurnaca da *üstkurnaca* düzlemine taşınır. Üstkurnaca tekniğiyle kendisiyle, dış dünyadan aldığı malzemeyle de oynayan postmodern edebiyat anlayışında doğa, daha önceki metinlerden oluşan bir *metinlerarası* doğaya dönüşür (2012: 71).

Postmodern edebiyatta çeşitli durumlarda kendini gösteren oyunsu yaklaşımda yazar; siyasal, tarihsel, etik malzemeyi oyunlaştırır (Ecevit, 2012: 72).

Postmodern anlatıların 1980’li yıllardan itibaren tarihe yoğunlaşmasıyla postmodern yazar, “tarihte görülen kesiklik ve kopukluklar üzerine metinsel oyunlar oynayarak, tarihin metinselliğini gösterir” (Oppermann, 2006: 20-21). Kendi gerçekliğini yansıtan bir zaman kesiti olmaktan çıkan tarih, “yazarın oyunsu bir iştahla el attığı bir alandır” (Ecevit, 2012: 72). Jameson’un dediği gibi postmodern edebiyatta tarih, “bizim söz konusu geçmişle ilgili tasarımlarımız ve stereotiplerimizin bir tür pop-tarih’e dönüştüğü” (aktaran Ecevit, 2012: 72) kurmaca bir oyun alanı olur. Postmodern edebiyatta oyunsu yaklaşımın kendini gösterdiği bir başka durum, modernizmde olduğu gibi, yazarın yaşamın karşıtılarıyla oynamasıdır. Bakhtin’in *diyaloğsallaştırma/karnavallaştırma*, Derrida’nın *yapıbozumculuk* görüşleriyle koşutluk içinde olan bu yaklaşım, çoğulculuğun doğal bir uzantısıdır. Fakat bu *karnaval* ortamında postmodern yazar, karşıtıllıklardan üst-hiyerarşidekinin üstünlüğünü elinden alırken amacı, modernistler gibi ideolojik bir eşitlik oluşturmak değildir. O, *çoğulcu* yaklaşımın farklılıkları yok etmek isteyen yapısına paralel bir eğilim gösterir; onun *karnaval* dünyasında tüm karşıtıllıklar eş zamanlı bir alanda huzurlu bir birliktelik sergilerler (Ecevit, 2012: 73).

Postmodern edebiyatta oyunun kendini gösterdiği bir başka bağlam ise eğlendirme işlevidir. Seçkin olmayan postmodern yazar, sanatsal bağlamda seçkin sayılmayacak *trivial/eğlencelik* özellikli edebiyat türlerini rahatlıkla kullanır. Metnini, bilinçli olarak eğlendirici, sürükleyici öğelerle donatmasının sebebi, okurun metinden zevk almasını sağlamaktır. Böylece anlatı, okurla oynanan bulmacamsı/bilmecemsi nitelikler ihtiva eden bir oyuna dönüşür. Eğlendirici bir konu vasıtasıyla bunu gerçekleştiren postmodern yazar, bunu yaparken de popülist diye damgalanmaktan korkmaz. Her ne kadar geleneksel-gerçekçi yazarlar gibi öyküsünü keyifle ballandırarak anlatsa da postmodern yazar, bunu çok farklı estetik bir düzlemde yapar. Bu kez *ironi* ekseninde gerçekleşen bir oyun söz konusudur. Öyküsünü yansıtmacı bir tarzla anlatmayan postmodern yazar, onun gerçekliğini/doğruluğunu savlamaz; aksine öykünün kurmaca niteliğinin altını çizerek bunu yapar. Postmodernizmin kendini gösterdiği bir başka bağlam ise *metinlerarasılıktır*. Dış dünyayı yansıtmak istemeyen postmodern yazar, eski metinlerin dünyasına doğru bir yolculuğa çıkar. Bu metinler dünyasında oyunsu bir aura yaratmak için yazar, *parodi* ve *pastiş* tekniklerine başvurur. Sanatçı, anlamın sorunsallaştırıldığı bu çağda, belirli bir anlam taşıyan özgün dünyalar oluşturmak yerine, eski metinlere el atarak onlarla söz konusu iki teknik düzleminde oynar. Geçmişin ağırbaşlı, sağlam güvenilir yazarı; yerini, bilgelik, ağırlık taslamaktan hoşlanmayan, okurunu yönlendirmeyen *oyunbaz* yazara bırakması postmodernizmin bir diğer özelliğidir. Sağlam bir anlam temelini bulunmadığı geçişimli, kaygan oyun ortamında anlatıcı da anlatı kişileri de yazarın kendisi de aynı özelliği taşır: Hepsi de her çeşit değişimin, dönüşümün mümkün olduğu bir zeminin varlıklarıdır. Postmodern anlatıların bir başka niteliği ise, gelenekselin tanrısal bakış açılı anlatıcısı yerine konumdan konuma geçen ve sınırlı bir bakış açısına sahip anlatıcı tipidir. Postmodern anlatılarda, anlatı kişileri *kahraman* özelliğini kaybederek metnin odağı ve anlam taşıyıcısı işlevini de yitirirler. Anlatının ana kişisinin belirli bir kimliği yoktur, bir figürden diğerine dönüşüp duran biri olur. Tüketim toplumunun insanını *birey* sözcüğüyle adlandırmak istemeyen postyapısalcılar, *beni* yapısöküme uğratarak ona *özne* sözcüğünü uygun görürler. Her türlü bireyselliğin yok edildiği, herkesin birbirine dönüştüğü bu kaotik ortamda postmodern anlatıların *insanı*, okurun oyunsu bir *okuma edimi* aracılığıyla varlık kazanır (Ecevit, 2012).

Kısacası sosyal, kültürel ve tarihsel gelişmelerin sonucunda ortaya çıkan postmodern edebiyatta yaşanan gerçeklikten ziyade kurmaca ön plana çıkar. Tür

ayrımının ortadan kaldırıldığı bu edebiyatta, biçim ve içerikte yeni bir yaklaşım benimsenir. Çoğulcu yapısının yansıması olarak konu, tek bir kişinin bakış açısından verilmez; farklı bakış açlarına yer verilerek anlatı, eklektik bir yapıya büründürülür. Alaycı bir tutumun benimsendiği postmodern edebiyatta hayat, bir oyun olarak kabul edilir. Edebiyat da hayatın kurmacası olduğuna göre oyun içinde bir oyun söz konusudur. Dilin araç olmaktan çıkıp amaç hâline geldiği postmodern edebiyatta, dilin olanakları sonuna kadar kullanılarak her çeşit dilsel oyun sergilenir. Zaman ve uzam algısının klasik ile modern edebiyattaki kadar görünür olmadığı postmodern edebiyatta ayrıca anlatı, alışlagelen klasik sonla bitmez, genellikle belirsizlikle biter. Tüm bunlar da anlatının oyunu yapısının renkli atmosferini oluşturur.

3. *Puslu Kıtalar Atlası*'nda Oyunsuluk

3.1. Oyunun Kurucusu: *Oyunbaz Yazar*

Postmodern edebiyatta önemli olan hikâye anlatmak değil, hikâyenin oluşum sürecini aktarmaktır. Böylelikle roman, postmodernist yazarın okurla birlikte metin aracılığıyla oynadığı bir oyuna dönüşür. İhsan Oktay Anar da *Puslu Kıtalar Atlası* adlı eserinde tam da böyle bir oyun oynar. Anar, bu ilk romanı ile fantastik, mistik ve masalsı unsurlarla örülü oyunsu bir atmosfer oluşturur ve okurları âdeta oyun oynamaya çağırır. Söz konusu oyunsu atmosfer anlatıcıdan kurguya, anlatım tekniklerinden dile, kişilerden mekâna ve zamana kadar yayılan geniş bir yelpazede sahnelenir. Böylece ortaya fantastik, eğlenceli, renkli bir anlatı çıkar.

Puslu Kıtalar Atlası; “Kostantiniye’de Birkaç Kişi”, “Günbatımı”, “Yeraltı”, “Yılanın Renkleri”, “Büyük Efendi”, “Ölümler ve Kahramanlar” ve “Karanlık” olmak üzere yedi bölümden oluşur. Çerçeve öykü ve onunla bağlantılı alt öykülerden oluşan metin, 17. yüzyıl İstanbul yaşantısından kesitler sunar. Başlangıçta tarihsel bir anlatı izlenimi uyandırır da aslında tarih, *Puslu Kıtalar Atlası*'nda yalnızca bir dekor ve atmosfer işlevi görür (Karaca, 2005: 93). *Puslu Kıtalar Atlası*, düşünce Dünya haritası yapmayı tasarlayan Uzun İhsan Efendi ile onun gezip görmediği dünyayı gezsin, görsün diye maceraya sürüklediği oğlu Bünyamin’in başından geçen olayları anlatır. Roman, giriş cümlesinden itibaren okurları oyunsu atmosfere hazırlamaktadır:

“Ulema, cühela ve ehli dubara; ehli namus, ehli işret ve erbab-ı livata rivayet ve ilan, hikâyet ve beyan etmişlerdir ki kun-ı Kâinattan 7079 yıl, İsa Mesih'ten 1681 ve Hicretten dahi 1092 yıl sonra, adına Kostantiniye derler tarrakası meşhur bir kent vardı. Ceneviz taifesinin buraya ilk gelen gemilerine karanlıkta uçan bir ak martının yol gösterdiği, ancak salimen karaya vasil olduktan sonra dümencileri olacak Pundus nam kâfirin bu martıyı Mesih addederek yuvasını arayıp bulduğu ve itikatlarınca İsa'nın etini yemek sünnet olduğundan kuşu kızartıp yediği rivayet olurdu” (Anar, 1995: 13)¹.

Bu cümlelerle yazar, okurları, anlatının fantastik dünyasına hazırlar. Oluşturulan tarihsel atmosferle anlatının, bir yandan gerçekmiş izlenimi vermesi sağlanırken bir yandan da rivayetlere dayalı olduğu dolayısıyla güvenilemeyeceği ifade edilmektedir. Bu aynı zamanda anlatının fiktif yapısının oyunsu bir karaktere sahip olduğunun da göstergesidir.

Romandaki oyunsu atmosfer, korsanlık yapan Arap İhsan'ın kadırgasının Haliç'e girmesiyle başlar. Nitekim Arap İhsan, Magrip'e yaptıkları bir baskında Alibaz adında yedi yaşlarında gösteren bir çocuk ele geçirir ve bu çocuk daha

¹ Eserden bundan sonra yapılacak alıntılar, *Puslu Kıtalar Atlası*'nın kısaltması olan PKA şeklinde verilecektir.

sonraları bir çete kurarak gerçeği aratmayacak savaş sahneleriyle yaşamı bir oyun gibi oynar. Alibaz yaramazlıklarıyla hayatı bir oyun gibi oynarken birçok macera atlatır. Arap İhsan ve beraberindekiler Malta açıklarında rastladıkları bir Venedik firkateynine topla ateş etmeye hazırladıklarında, Alibaz nişan almayı imkânsız kılacak biçimde kadirhanın top kundağını bozar. Arap İhsan ve beraberindekiler çaresizce kaçıp şans eseri bir sisin içine girdiklerinde, yediği tokattan dolayı bağıra bağıra ağlayıp yerlerini Venediklilere belli eden yine Alibaz'dır. Kaçış devam ederken çıkıriğın manivelasıyla oynayarak demiri indiren de Venedik firkateyninden kurtulmayı başardıklarında ise kaptan köşküne gidip yangın çıkaran da kürek mahkûmlarına tempo vermek için kullanılan davulu patlatan da yine bu yaramazdır. Alibaz, her seferinde yemin billah ederek bir daha haşarılık yapmayacağına dair söz verse de bu vaadini ancak günbatımına kadar tutar. Alibaz'ın yaramazlıkları Arap İhsan'a pahalıya mal olur; onu tam üç yüz esedi altından eder. Ganimetteki payı yetmişte bire iner, kendisine kala kala biraz filuri ile içinde bir sürü harita bulunan bir sandık kalır. Payına düşen sandığı almaya giden Arap İhsan, gördüğü manzara karşısında dehşete düşer. Sandığı açıp içindeki haritaları karıştıran Alibaz'ın, bu işi, yazarın ifadesiyle, pek itinaıyla yaptığı söylenemez. Atlasları yırtar; haritalar üzerindeki boyalı gemi, canavar, dağ ve deniz resimlerinden gözünün tutmadığını siler, parmağındaki mürekkeple de kasaba, kale ve liman isimlerini karalar (PKA, 16-17). "Bu bozulan, dağıtılan ve manipüle edilen atlas metaforu, bir bakıma roman(a) adını veren 'puslu kıtalar atlası' adlı oyunun da başlangıcıdır. Zira gerek Uzun İhsan gerekse Bünyamin, yaramaz bir çocuk tarafından rastgele karalanan, renkli, karmaşık, maceraya çağırın oyunsu bir haritayla karşı karşıyadırlar" (Demir, 2011: 61).

Puslu Kıtalar Atlası'nda oyunbaz yazar, oyunu değişik tekniklerle kurgular. Bunlardan biri üstkurmaca tekniğidir.

3.1.1. Kurmacanın Kurmacası: Üstkurmada Oyun

Yazarın yazma eylemini eserin konusu hâline getirdiği üstkurmaca, postmodern romanın kurgu düzlemindeki en önemli özelliklerinden biridir. En genel anlamıyla, yazarın, nasıl yazdığını anlatması, "yazma eylemini" kurmacanın bir parçası hâline getirmesi, bu eylem ile ilgili problemler konusunda düşünce üretmesi, kısacası anlatı teorisini roman yazma pratiği içerisinde göstermesi üstkurmaca olarak adlandırılmaktadır. Anlatının nasıl kurgulandığının açıkça ya da örtük bir biçimde anlatılmasıyla "roman yazma" eylemi, edilgen konumdan çıkıp özne konumuna yükselir (Yalçın-Çelik, 2005: 46). Postmodern anlatıların yapı taşlarından olan üstkurmada, metnin nasıl yazıldığı, hangi aşamalardan geçtiği, bu süreçte karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri metnin ana amacı hâline getirilir. Metnin nasıl kurgulandığının anlatılması ve yazma eyleminin metnin merkezine yerleştirilmesiyle yazar, okurların dikkatini canlı tutarak onları anlatının oluşturulma sürecinden haberdar eder, gerçeklik - kurmaca belirsizliği hissiyatı uyandırıp, içeriğin akışına kapılmalarını engeller.

Modern Türk edebiyatının önemli postmodernist yazarlarından biri olan İhsan Oktay Anar, eserlerinde üstkurmaca tekniğini farklı biçimlerde uygular. Modernist romanlarda kişiliğini gizleyen yazarın aksine, yazarın metne dâhil olduğu postmodern anlayışa uygun olarak Anar da roman karakterine bürünerek metnin oluşum sürecini dile getirir. Böylece anlatı eklektik, eğlenceli ve renkli bir oyuna dönüşür. Üstkurmaca tekniği *Puslu Kıtalar Atlası*'na şu şekilde yansır:

Uzun İhsan Efendi'nin oğlu Bünyamin'e verdiği *Dünya Atlası* ile yazar İhsan Oktay Anar'ın yazdığı *Puslu Kıtalar Atlası* bir bakıma örtüşür. Metin boyunca her

iki kitabın aynı olduğu kuşkusunu taşıyan okur, anlatının sonlarına doğru bu kuşkusundan emin olur. Üstkurmaca bir nitelik gösteren bu durum, anlatının son kısmını oluşturan “Karanlık” başlıklı bölümde netleşir. Üstkurmacanın belirgin hâle geldiği bu bölümde bir tüccarın düşünde, “Boyu uzun, gözleri çekik” (PKA, 225) bir adamın uyuyan birisinin düşlerini yazdığını görmesiyle ortaya çıkar. Daha önceki bölümlerde Kubelik’in karaladığı kâğıt parçasının eline ulaştığı “uzun boylu, çekik gözlü” (PKA, 35) adam, bu kez düşlediği bir kişinin düşlerini deftere yazmakla meşguldür. Bu adam, yazar İhsan Oktay Anar’dan başkası değildir. Eserdeki kurmaca kişilerle yazar arasındaki ilişkiyi gösteren bu durum, üstkurmaca tekniği düzleminde yazarın kurguya katılmasıyla metin eğlenceli bir oyuna dönüşür.

Anlatının son bölümünde babasının kendisine verdiği atlası hatırlayan Bünyamin, kitabı koynundan çıkarıp sayfalarını karıştırır. Daha önce tam okuyamadığı kitabın adını bu kez tam olarak okur: “Puslu Kıtalar Atlası” (PKA, 234). Anlatı boyunca Uzun İhsan Efendi’nin yazdığı kitap ile elindeki kitabın aynı olup olmadığı kuşkusunu taşıyan okur, son bölümde bu durumun net olarak ifade edilmesiyle gerçeği öğrenir. Böylelikle “Kitabın öyküsü yazma aşamasının kendisi ol(ur)” (Tek, 2003: 28). Kitabı, baştan sona okuyamayacak olan Bünyamin, kitabın son bölümünü açtığında babasının kendisine yazdığı mektupla karşılaşır. Üstkurmacanın belirgin hâle geldiği bu mektupta, Uzun İhsan Efendi oğluna, her şeyin zihnindeki düşüncelerinden ibaret olduğunu söyler. Oğluna düşlerinden başka verebilecek bir şey olmadığını ifade eden Uzun İhsan Efendi, bu yüzden ona elinde tuttuğu garip kitabı, ki bu aynı zamanda biz okurların elindeki kitapla aynıdır, bıraktığını ifade eder. Bünyamin’e, aslında Kâtip Çelebi’nin *Cihannüma* ismiyle tercüme edip kendisine bir nüshasını verdiği *Atlas Minor* gibi bir eser bırakmak istediğini ama dünyaya sırt çeviren biri olarak zihninde boşluktan başka bir şey bulunmadığı için kendisinden düşler yarattığı boşluğun atlasını, yani, *Atlas Vacui*’yi bu yüzden yazdığını söyler: “Sen okuyasın diye değil, yaşayasın diye” (PKA, 236).

Bünyamin’in yaşayacağı maceraları anlatan atlası yazan Uzun İhsan Efendi, böylece kendi yaşayamadığı, dokunamadığı şeyleri o yaşasın, dokunsun diye yazdığını itiraf eder. Her şeyin zihnindeki düşüncelerden oluştuğunu söyleyen Uzun İhsan Efendi, gerçekte kendisinin kim olduğu konusunda emin değildir.

“Ne var ki ben, kendimle ilgili bazı meseleleri hâlâ çözebilmiş değilim. Rende-kâr düşünüyorum olmasından varolduğu sonucunu çıkarıyor. Ben de düşünüyorum, dolayısıyla varım, ama kimim? Galata’da, Yelkenci Hanı bitişiğinde ikamet eden Uzun İhsan Efendi mi, yoksa bugünden tam üç yüz sekiz yıl sonra, sözgelimi İzmir’de oturan mahzun ve şaşkın adam mı? Hangimiz düş ve hangimiz gerçek?” Düşünüyorum, o hâlde ben varım. Düşünen bir adamı düşünüyorum ve onun, kendisinin düşündüğünü bildiğini düşünüyorum. Bu adam düşünüyor olmasından varolduğu sonucunu çıkarıyor. Ve ben, onun çıkarımının doğru olduğunu biliyorum. Çünkü o, benim düşüm. Varolduğunu böylece haklı olarak ileri süren bu adamın beni düşlediğini düşünüyorum. Öyleyse, gerçek olan biri beni düşlüyor. O gerçek, ben ise bir düş oluyorum” (PKA, 237).

Kendi düş dünyasından yola çıkarak her şeyin düşüncelerinden ibaret olduğunu iddia ettiği hâlde, kendi kimliğini sorgulama sürecine girmesi, neyin gerçek, neyin düş, neyin kurmaca olduğu belirsizliğine yol açarak metnin, okurla oynanan bir oyuna dönüşmesi sağlanır. Kahraman ile yazarın kimliğinin karıştığını gösteren bu satırlar, yazarın üstkurmaca bağlamında okurlarla oynadığı bilmece-mesmi bir oyundur. “Yazarın metnin kurgusal olduğunu vurguladığı, okuyucu ile oynayan bu tavrı, yazma ediminin bir tür oyun olduğuna yönelik ifadeler olduğunu düşünebiliriz” (Koçakoğlu, 2010: 131).

Her Őeyin dűřlerinden ibaret olduđunu sűyleyen Uzun İhsan Efendi'nin bu dűřuncelerine birćok kiři gűler, onunla dalga gećerler. Ona inan tek kiři Ali Said elebi'dir. Sultan Ahmet Camii'ne műezzin olmak isteyen Ali Said elebi, Uzun İhsan Efendi'den kendisini sűz konusu camiinin műezzini olarak dűřlemesini rica eder. Uzun İhsan Efendi onun bu isteđini kısmen yerine getirerek onu, Sultan Ahmet Camii'ne mutemet yapar. Kurmaca bir karakter olan Uzun İhsan Efendi'nin kendi dűřlerinden oluřturduđu kurmaca karakterlerin kendisine inanmaları veya kendisiyle dalga gećmeleri, temsili de olsa űst dűzlemde yazar İhsan Oktay Anar'ın okurlarıyla kurduđu iliřkinin tezahűrű olarak yorumlanabilir.

Uzun İhsan Efendi'nin ođlu Bűnyamin'e verdiđi *Dűnya Atlası* ile yazar İhsan Oktay Anar'ın yazdıđı *Puslu Kıtalar Atlası*, ić iće gećen ve birbirlerini yansıtan metinler olarak űrtűşmektedir. Olayların geliřimini gűsteren *Dűnya Atlası*, *Puslu Kıtalar Atlası*'nı bićimlendirir. Metin ićerisinde aynı metne gűnderme yapma ve aynı metnin yazma sűrecinin kendi ićerisindeki bir ić metin bađlamında kurgulanmasıyla bu durum, űstkurmaca ve metinlerarasılıđın űst dűzlemdeki bir yansıması olarak dűřűnűlebilir.

Yazar İhsan Oktay Anar'ın yazdıđı *Puslu Kıtalar Atlası* ile kurmaca kiři Uzun İhsan Efendi'nin yazdıđı *Dűnya Atlası*'nın oluřturulma sűrecinin metinde paralel yűrűtűldűđű gűrűlmektedir. Uzun İhsan Efendi, Descartes'ın, "Dűřűnyorum, o hűlde varım" űnermesine, "Dűřűnyorum, ama sadece ben var deđilim. Dűřűndűđűm ićin asıl sizler varsınız" (PKA, 127) karřı űnermesini getirir. İnsanlar, kentler, olaylar, her Őey Uzun İhsan Efendi'nin dűřlerinden ibarettir. Cebinde yűz akće olması ićin zihninde yűz akće dűřlemesi yeterlidir. Bu durumda yazar İhsan Oktay Anar'a ait *Puslu Kıtalar Atlası* romanı da Uzun İhsan Efendi'nin kurguladıđı bir eserdir, onun dűřlerinin bir sonucudur. Yazarın burada bilmecemsi bir oyuna bařvurduđu gűrűlmektedir. Uzun İhsan Efendi, esasında yazar İhsan Oktay Anar'ın bir dűř űrűnűdűr. űte yandan Uzun İhsan Efendi ise bir ić metin olan *Dűnya Atlası*'nin ićinde kiři ve olayları, yazar İhsan Oktay Anar dűhil, kurgulayan, daha dođrusu dűřleyendir. Uzun İhsan Efendi bir dűř űrűnű olduđu hűlde diđer kiřileri de dűřlemektedir. "Burada űstkurmaca yazarlarının sıklıkla bařvurdukları bilmecemsi oyun akla geliyor. Geleneksel romanın vazgećilmezi olan ve her Őeyi bilen űst anlatıcı/hűkim anlatıcı ortalıktan ekilmiş, yerini varlıđı dahi kuřkulu kurmaca dűnyanın yazarına bırakmıřtır" (Gűndűz, 2012:128).

Anlatının son kısmında yer alan ve ereve olaya eklemlenen dalgın tűccarın hikűyesi de űstkurmaca tekniđinin oyunsuluk bađlamında kullanıldıđını gűsteren ipularını barındırır. Bir zamanlar Anadolu'nun bir kasabasında yařayan dalgın ve hayalperest bir tűccar, dűř gűrmek ićin uyuduđunda rűyasında, bir evin penceresinin űnűnde bulunur. Pencereden ićeriye gűzetlediđinde beřikte uyuyan biri ve onun bařucunda defterine bir Őeyler karalayan bir adam gűrűr. "Boyu uzun, gűzleri ekik ve elmacık kemikleri ıkık olan bu adam"ın (PKA, 225) ne yaptđını ona sorar. "Uzun boylu, ekik gűzlű" adam, dűřekte uyuyan kiřiyi kendisinin dűřlediđini, onun birtakım dűřler gűrdűđűnű ve onun dűřlerini deftere yazdıđını sűyler. Tűccar, adamın dűřűnde ne gűrdűđűnű merak edince "uzun boylu, ekik gűzlű" adam, "Seni, diđerlerini ve sizlerin yařadıđımız dűnyayı gűrűyor" (PKA, 227) cevabını verir.

Tűccarın dűřűndeki "uzun boylu ve ekik gűzlű" adam, Uzun İhsan Efendi'yi hatırlatır. "Uzun boylu, ekik gűzlű" adamın birini dűřlemesi, dűřlediđi kiřiye dűř gűrdűrmesi ve onun dűřlerini yazması akla, Uzun İhsan Efendi'nin dűřűnde Dűnya haritası yapma sevdasını getirir. Nitekim Uzun İhsan Efendi, uyku Őurubu ićerek rűyaya yatar ve Bűnyamin'in macerasını yansıtan *Dűnya Atlası*'nı kaleme alır. Dűřlediđi adamın dűřlerini yazan "uzun boylu, ekik gűzlű" adam olarak kendisini

kurguya dâhil eden İhsan Oktay Anar ise üstkurmaca bağlamında eserin yazılma aşamasının düşlerle oluştuğunu vurgular. Uzun İhsan Efendi'nin yazdığı *Dünya Atlası* ile yazar İhsan Oktay Anar'ın kaleme aldığı *Puslu Kıtalar Atlası* arasındaki ilişki her iki eserin de paralel bir düzlemde düşünerek yazıldığını gösterir. “Uzun boylu, çekik gözlü” adamın, uyuyan kişinin kendi düşünden ibaret olduğunu, onun düşlerini yazdığını ifade etmesi, üstkurmaca tekniğiyle anlatılanların düş olduğuna dair yapılan bir vurgudur. Bütün bu düş-kurmaca atmosferi ise anlatının oyunsu yönüne işaret eder. Gerek yazar İhsan Oktay Anar gerek Uzun İhsan Efendi gerekse de tüccarın düşündeki “uzun boylu ve çekik gözlü” adam, birbirleriyle örtüşerek, iç içe geçerek bu oyunsu atmosferi, okura, kimin kim olduğuna sorgulatacak bir yapıya büründürür.

Yazarın, eserin oluşum sürecini ifade ettiği üstkurmada dikkat çeken bir başka husus ise, İhsan Oktay Anar'ı andıran *Bilgeliğin Yedi Sütunu* adlı eserin yazarını bekleyen “uzun boylu, çekik gözlü” (PKA, 35) adam ile Uzun İhsan Efendi'nin fiziksel özellikleri bakımından birbirlerine benzemeleridir. “Çekik gözlü, çıkık elmacık kemikli ve seyrek bıyıklı bir zat olan” (PKA, 20) Uzun İhsan Efendi ile “Boyu uzun, gözleri çekik ve elmacık kemikleri çıkık olan” (PKA, 225) adamla arasındaki bu benzerlik, okur nezdinde kafa karışıklığına yol açmaktadır. Gerçekte kendisi de “uzun boylu, çekik gözlü ve elmacık kemikleri çıkık” biri olan İhsan Oktay Anar'ın, kendi fiziksel özelliklerini romanın iki karakterine de vererek kurguya dâhil olduğu görülmektedir. Üstkurmaca bağlamında düşünüldüğünde her iki karakterin de İhsan Oktay Anar'ı temsil ettiği söylenebilir. Fakat “eserlerinde Uzun İhsan Efendi adında bir karakter olarak görünmesini sadece, yazarın kendi deyişiyile ‘panayıra katılmadan edememe’sine bağlayarak açıklamak yeterli değildir. Romanda kullanılan bu taktik, var olma sorunu üzerinde duran eserin sorularına bir katman ekleyince neyin gerçek, neyin düş veya roman olduğu iyice birbirine karışıyor” (Esen, 1997: 8).

Görülüyor ki yazar, okurlarla âdeta bir oyun oynamaktadır. Gerek kendi fiziksel özelliklerini karakterlere yüklemesi gerekse ikinci bir şahıs olarak kurguya dâhil olması ancak bunun muğlak olması, anlatının oyunsu düzlemde kotarıldığını gösterir. Anlatının oyunsu atmosferini oluşturan bu kurgu aynı zamanda metne eğlenceli, bilmecemsi/bulmacamsı bir hava katar.

3.1.2. Doğu-Batı İkilemini Yansıtan Postmodern-Felsefi Oyun

Puslu Kıtalar Atlası'ndaki oyunun ana eksenini oluşturan bir boyut da karakterlerin algı farklılığı üzerine kuruludur. Doğu'yu simgeleyen Uzun İhsan ile Batı'yı temsil eden Arap İhsan'ın yaşam biçimleri ve düşünce tarzları, bir yandan iki medeniyetin yapılarındaki farkı yansıtırken öbür taraftan iki uygarlık arasındaki bilgi alışverişinin, etkileşimin sergilendiği oyunsu bir görünüm arz eder. Bir taraftan düşsel yaşamı, hayali olanı, rüyayı, fanteziyi önceleyen Uzun İhsan'ın, öte taraftan günlük hayatı, macerayı, gezmeyi yeğleyen dayısı Arap İhsan'ın yaşam şekilleri ve hayata bakış açılarındaki farklılık bir nevi Doğu-Batı algısındaki farklılığın yansımasıdır. Arap İhsan'ın, kendisiyle aynı ismi taşıyan ve uzun boyundan ötürü kendisine Uzun İhsan Efendi denilen yeğenine uyuduğu bir sırada hitaben söylediği şu cümleler, ikili arasındaki düşünce farklılığının somut göstergesidir:

“Ey kör! Aç gözünü de düşlerden uyan. Simurg'u göremesen de bari küçük bir serçeyi gör. Kaf Dağına varamasan bile hiç olmazsa evinden çıkıp kırlara açıl; böcekleri, kuşları, çiçekleri ve tepeleri seyret. Bırak dünyanın haritasını yapmayı! Daha hayattayken bir taşın üstüne koy. Gülleri ve bülbülleri göremeyip gün boyu evinde oturan adam Dünyanın kendisini hiç görebilir mi?” (PKA, 21)

Uyanıklar âlemindeki dayısı Arap İhsan, Uzun İhsan'a bunları söylerken o ise düş görmeye devam eder. Bazı nazari sorunları halletmek için geceden rüyaya yatan Uzun İhsan Efendi, Frenk kâşiflerine imrenerek 'Dünya haritası' yapma sevdasına kapılır. Ancak dayısı Arap İhsan'a göre "bu miskin yeğen değil dünyanın haritasını yapmak, dünyanın onda birini bile dolaşacak tıynetle biri" (PKA, 20) değildir. "Yani Arap İhsan uygulamacı; Uzun İhsan Efendi ise kuramcıdır. Yaşam ve hayal arasındaki tercih bu biçimde romanın felsefi yapısı içerisine yerleştirilmiş olur" (Hüküm, 2017: 41).

Arap İhsan ile yeğeni Uzun İhsan Efendi arasındaki bu bakış açısı farklılığı, Doğu dünyası ile Batı medeniyeti arasındaki düşünce farklılığından doğmaktadır. Bu fark aynı zamanda anlatıdaki felsefi-postmodern oyunun temelini oluşturmaktadır. "Arap İhsan'ın Batıyı temsil eden maddi, somut, pozitivist yaşam anlayışının karşısına; bu yaşamı alıp; rüyanın, düşün ve maneviyatın merceğinde kırıp yeniden üretmek sunan Uzun İhsan'ın Doğu dünyası konur" (Demir, 2011: 62). Arap İhsan ile Uzun İhsan arasındaki bu düşünce farklılığından kaynaklanan felsefi-postmodern oyunu oynayacak olan ise Bünyamin'dir. Uzun İhsan Efendi, düşünce dünyasının bir yansıması olarak oğlu Bünyamin'in oynayacağı bu oyunu rüyasında görür.

Doğu ile Batı medeniyetleri arasındaki düşünce farklılığının bir başka yansıması ise Uzun İhsan Efendi'nin Descartes'ın, "Düşünüyorum, öyleyse varım" söylemini, "Düş görüyorum, öyleyse varım" şeklinde yorumlamasında görülür. Batılı filozofun felsefi anlayışının Doğulu bakış açısıyla bu şekilde yorumlanması, *Puslu Kıtalar Atlası*'nda kurgulanan postmodern-felsefi oyunun bir parçasıdır. Uzun İhsan Efendi'yi bu düşünceye götüren süreç şöyle gelişir: Kubelik, Arap İhsan'ın tercüme etmesi için kendisine verdiği kitabı üç gün içinde çevirerek insanîyet namına Arap İhsan'a verilmesi için yeğeni Uzun İhsan'a teslim eder. Uzun İhsan, dayısının eve bir daha gelmeyeceğini bildiğinden Kubelik'in kendisine verdiği kâğıt tomarını karıştırmaya başlar. Uzun İhsan Efendi, Rendekâr adlı yazarın *Zagon Üzerine Öttürme* adlı bu çeviri kitabını okumaya başlar. Külhani bir dille kaleme alınan eseri okudukça, Rendekâr'ın şüpheyi bir "zagon" yani bir metot olarak benimsediğini öğrenir. Rendekâr'ın amacı, şüphe edilmeyecek ilk kesin, gerçek, doğru bilgiye varmaktır. Bunun için her bilgidan şüphe eden Rendekâr, şüphesinden şüphe edemez ve bunun sonucunda da kendisinin var olduğu çıkarımına ulaşır. Tercümeyi okuyup bitiren Uzun İhsan, Rendekâr'ın şüphe düşüncesi üzerinde derin düşüncelere dalar. Rendekâr, düşünen bir varlık olmaktan yola çıkarak kendi varlığını açık ve seçik bir şekilde açığa çıkarır. Fakat bu yöntemle insan, kendisi dışında başka hiçbir varlığın varlığını kanıtlayamaz. Uzun İhsan, aklına takılan bu sorunu çözmek için rüyaya yatmaya karar verir. Yeşil uyku şurubunu içtikten sonra uyumaya başlar. Düşünde, uçsuz bucaksız bir çölde kendisini gören Uzun İhsan Efendi, kendi kendine şöyle der: "Düş görüyorum. (...) Düş gördüğümde şüphe edemem. Düş görüyorum, öyleyse ben varım" (PKA, 45).

Uyandığında, uykunun bir uyanış, düşlerin ise gerçeğin ta kendisi olduğu fikri zihnini meşgul etmeye başlar. Uyanıp gözlerini gerçek dünyaya açtığında belki de bir uykuya daldığını düşünür. Eğer öyleyse şu an gördüğü her şey bir düştür. Gördükleri ister gerçek olsun ister düş, bundan gerçeği veya düşü gören bir öznenin varlığı çıkar, sonucuna varır. Bu durumda bütün bunları gören biri olarak o, vardır. Böylece Uzun İhsan Efendi, Descartes'ın "Düşünüyorum, öyleyse varım" sözünü, Doğu'ya ait yöntemler kullanarak (istihareye yatması, uyku şurubundan içmesi) ve Doğulu bir bakış açısıyla yorumlayarak "Düş görüyorum, öyleyse varım." şeklinde bir sonuca ulaşır.

Bünyamin, bir taraftan babasının düşsel, soyut ve manevi anlamlar yüklü değerler manzumesini öte taraftan büyük dayısı Arap İhsan'ın somut ve gerçekçi bakış açısının yansıması olan determinist anlayışı sentezleyen renkli bir atmosferde eklektik oyunlar oynar. Bu çoğulcu, düalist ve oyunsu yapıda okur, “bir taraftan Doğu anlatı geleneğinin zengin, renkli ve çoğul anlamlar içeren epizotları, masalları, mitleri, menkıbeleri arasından kaybolurken; öte taraftan bu yan hikâyeler arasında kurulan determinist bağ sayesinde Batılı bir anlatı türü olan romanın gerçekçi dünyası içinde kalır” (Demir, 2011: 62). Bu düalist yapının sergilendiği *Puslu Kıtalar Atlası*, bir taraftan fantastik, masalsi içeriğiyle Doğulu özellikler yansıtırken bir taraftan da Batılı temsil düzeneği olan roman türünde kurgulanmasıyla da Batı'ya özgü nitelikler ihtiva eder. Bu da, anlatının oyunsu yönünün çoğulcu yapısını oluşturur.

Puslu Kıtalar Atlası'nın oyunsu atmosferini oluşturan bir başka boyut ise bilimin, sanatın ve felsefenin Doğu'dan Batı'ya ve Batı'dan Doğu'ya gidiş-gelişi üzerine kuruludur. Bir kâğıt parçasının sınırları, ülkeleri, denizleri aşarak elden ele dolaşması ve nihayetinde aynı yere gelmesi anlatının üstkurmaca, metinlerarasılık ve ironik boyutunu oluşturur. Bu bağlamda anlatıya sirayet eden olaylar şöyle gelişir: Bir deniz cenginde Frenk kalyonuna rampa ettiklerinde Arap İhsan, kaptan köşkünde bulunan bir kitabı koynuna sokuşturuverir. Fakat bir kâfir Arap İhsan'ın tam göğsüne ateş eder; kurşun onu sendeletmesine rağmen Arap İhsan sağ kalır. Koynundaki esere saplanan kurşunu görünce, eserde bir hikmet olduğuna inanır. Bu hikmet de, hayatta kalamasını sağlayan ilim ve irfanla dolu bu kitabın içinde olmalıdır. Arap İhsan, kitabı tercüme etmesi için Frenk lisanına vâkıf sarhoş Kubelik'e verir. Venedik balyosunun kâtipliğini yapan Kubelik, yazısı çok güzel olduğundan müsveddeleri temize çekmekle görevlidir. Fakat kötü arkadaşları onu içkiye alıştırdığı için sürekli sarhoş olan Kubelik'in elçilikteki kâtiplik görevine son verilir. Kubelik, Arap İhsan'ın ganimet olarak getirdiği kitabın başlığının “Zagon Üzerine Öttürme” ve yazarının Rendekâr isminde bir feylesof olduğunu söyler. Böylece Kubelik, Rene Descartes'ın “Yöntem Üzerine Konuşma” adlı eserini “Zagon Üzerine Öttürme” başlığıyla Türkçeye çevirir. Arap İhsan, rastgele bir sayfayı açar ve Kubelik'ten tercüme etmesini ister. Kubelik'in, bir kâğıda temize çekip Arap İhsan'a verdiği tercümeden, meyhanede bulunanlardan hiç kimse bir şey anlamaz. Elden ele dolaştıktan üç gün sonra mutfakta bulunan kâğıt, bir dua olduğu sanılarak meyhanenin duvarına asılır. Kefeli meyhanesinin duvarında yarım asır asılı duran kâğıdı, Kefeli'nin İspanya'ya göç eden torunu hatıra olarak alır ve bir kitabın arasına koyar. Şövalye romanı olan bu kitap, Sevilla kentinde, bir derebeyinin kütüphanesinde yıllarca okunmadan bekler. Kitap, yıllar sonra İngiliz ilindeki bir açık artırmada otuz üç altına satılır. Basit bir roman için bu kadar altın veren kişi, kitabı, doğum gününü kutlayan kuzenine hediye eder. Hayatın anlamını sorgulayan delikanlı, vaktiyle Kubelik tarafından tercüme edilen o malum kâğıdı kitabın içinde bulur. Delikanlı, kâğıttaki yazıların sırrına vâkıf olmak için şarkiyat tahsil etmeye karar verir. Fakat bu şarkiyatçı, bir doğum gününde aşk yüzünden intihar eder. Delikanlının odasını inceleyen yetkililer, intiharından kimsenin sorumlu olmadığını ifade eden ve onun imzasını taşıyan kâğıdın arka yüzünde Arap ve Fars harfleriyle yazılı o malum yazıya rastlarlar. Yazının sırrını çözmesi için kâğıdı, *Bilgeliğin Yedi Sütunu* adlı kitabın yazarına verirler. Bu ünlü yazarın, merhumun yıllar önce kutlanan doğum günü partisine katılanlara, ona verilen hediyelere, mezatçılara, oradan ölüm döşeğindeki mirasyedi zata ve Kefeli sülalesinin ince hastalığa yakalanan son ferdine ulaşması kolay olmaz. Bu ünlü yazar, araştırmaları sonucunda uzun bir deniz yolculuğundan sonra İstanbul'a gelir. *Bilgeliğin Yedi Sütunu* kitabının yazarı, Kubelik'in yıllar önce bu garip şeyleri karaladığı Kefeli meyhanesinin yerine

dikilen büyük binanın önünde, koltuğunun altında bir kitapla “uzun boylu, çekik gözlü bir adamın” kendisini beklediğini görür (PKA, 33-35). Bu adam, yazar İhsan Oktay Anar’dır.

Bir kâğıt parçasının denizleri, ülkeleri aşan fantastik serüveni, bir yandan bilimin, sanatın ve felsefenin Doğu ile Batı arasındaki gidiş-gelişini ortaya koyarken öte yandan *Puslu Kıtalar Atlası*’ndaki oyunsuluğu oluşturan bir unsur olarak değerlendirmek mümkündür. Kubelik’in tercüme ettiği kâğıdın serüveni bilimsel ve sanatsal olanın önce Doğu’dan Batı’ya geçtiği, sonra tekrardan Batı’dan Doğu’ya aktarıldığı düşüncesini yansıtır. “Böylece bilimin, sanatın, romanın Doğu’dan Batı’ya, Batı’dan Doğu’ya uzanan serüvenini fantastik bir oyun olarak kurgulayan İhsan Oktay Anar, Batılı bir oyuncak olarak üretilen romanı, Doğulu öğelerle yeniden ürettiğini, ona üstkurmaca düzlemde mistik, fantastik ve hayali bir ruh üflediğini imler” (Demir, 2011: 63). Güzel bir el yazısıyla yazıldığı ve kimse de bir şey anlamadığı için dua zannedilerek meyhanenin duvarına asılan kâğıda insanların kutsiyet atfetmesi ironik bir şekilde dile getirilerek bu oyunsu atmosfer devam ettirilir. Aynı kâğıdın elden ele dolaşması, ülkeleri, sınırları aşması ve uzun bir zamandan sonra yazar İhsan Oktay Anar’ın ene geçmesi ve Anar’ın bunu metnine konu etmesi metinlerarasılık, nihayetinde yazarın romanının yazma serüvenini dile getirmesi de üstkurmaca bağlamında değerlendirilebilir. Tüm bunlar ise anlatımın oyunsu atmosferine hizmet eder.

3.2. Oyunbaz Yazarın Oyuncağı: Metin

Bir edebiyat terimi olarak en genel anlamıyla bir metnin kendisinden önceki metinlerle kurduğu ilişki olarak tanımlanan metinlerarasılık, çok eskilere dayanmakla birlikte ilk kez Rus Biçimciler tarafından temel bir tutum olarak ele alınır. Kavramın, postmodern anlatılarda bir yöntem olarak kullanılması, 1960’larda Julia Kristeva’nın görüşleri ve katkılarıyla yaygınlık kazanır. Metinlerarasılığı, bir alıntılar mozaığı, her metnin başka metinlerin eritilmesi / dönüştürülmesi (aktaran Aktulum, 2007: 41) biçiminde açıklayan Kristeva, kavramı, metin oluşturma odağına yerleştirerek metnin çok sesli (*polyphony*) yönüne işaret etmektedir. Kubilay Aktulum da kavramı, yazarın; resme, müziğe, siyasete, dine, bilime yani edebî metnin alanında olmayan her şeye (2007: 110) yaptığı gönderme şeklinde ifade ederken aynı yöne dikkat çekmektedir.

Bir metnin kendinden önceki metinlerden tümüyle bağımsız olamayacağı gerçeğinden hareketle Umberto Eco, “Kitaplar her zaman başka kitaplardan söz ederler ve her öykü daha önce anlatılmış bir öyküyü anlatır” (1999: 575) der. Bu yargı, her metnin kendinden önce yazılmış metinlerin izlerini taşıdığı, bir yazarın kendi metnini zenginleştirmek veya başka yazarların metinleriyle alay etmek, dalga geçmek için o metnin yapısını değiştirip dönüştürerek yeniden yazmak amacıyla yararlandığını gösterir.

Metinlerarasılık, bir tutum olarak çok eskilere dayanmakla birlikte ve günümüzde daha çok postmodernist anlatılara atfedilmesine rağmen esasen yansıtmacı, modernist ve postmodernist romanların ortak ögesidir (Sazyek, 2015: 227) Fakat bu üç yaklaşımın da metinlerarasılığa bakışı farklılık gösterir. Yansıtmacı anlayışa sahip romanlarda metinlerarasılık yazar merkezli bir nitelik taşır. Yani yazarın psikoloji, sosyoloji, sanat, felsefe, tarih vb. alanlarda yaptığı edebiyat dışı okumalara ait bilgilerinin tortusu kurmaca yapının içine siner. Modernist ve postmodernist yaklaşımlarda ise metinlerarasılık, metin merkezlidir. Farklı metinlerin edebî, kurmaca olanlarına yönelen modernist romanda metinlerarasılık, çoğunlukla imge, motif, yapı gibi estetik düzlemde uygulanır. Böylelikle farklı

metinler, metinsellik niteliğini elde ettikleri taraf bağlamında değerlendirilmektedir. Postmodernizmdeki fonksiyonu ise çok farklı olan metinlerarasılık, bu anlayışta, oyunun parçası konumundadır. Yansıtmacı ile modernist tarzlarda daha çok anlamı etkileme veya belirleme noktasında gerek dış gerekse iç gerçekliği yansıtma bağlamında kesişen metinlerarasılık, postmodernist tarzda, romanı bir sanal gerçeklik ortamı, çoğulcu bir sentez ve bu çoğulculuğu sağlayan bir öge olarak yer almaktadır (Sazyek, 2015: 227-228). Berna Moran da metinlerarasılığın postmodernist romandaki yerini saptarken kavramın, postmodernistler tarafından oyun olarak kullanıldığına dikkati çeker (1994: 98-99). Zygmunt Bauman ise postmodern anlatılardaki metinlerarasılığın temelinde, önceki metnin anlamının değişime uğratılarak dönüştürüldüğünü savunur (2000: 148).

Sosyal, kültürel, tarihsel vb. her türlü malzeme, postmodern anlatının kurgu dünyasında oynanan oyuna araç olarak kullanılır. Bu oyun, metin düzleminde gerçekleşir. Metni oyunlaştırma sözcük bağlamında oyuna yansır ve asıl amaç eğlendirmektir. Metni oyunsulaştırmak için ise postmodern yazar; parodi, pastiş, kolaj, ironi gibi tekniklere başvurur. Postmodern yazarın “geleneksel anlatıcıdan tek farkı ise onun gibi ballandırarak anlatmak değil, ironi düzleminde bir oyunu gerçekleştirmektir” (Gündüz, 2012: 27).

Postmodern anlatılarda metinlerarası ilişkiler farklı düzlemlerde uygulanmaktadır. Parodi, pastiş, kolaj en yaygın olarak kullanılan metinlerarası tekniklerdir. Anlatının oyunsu niteliğine katkı sunan metinlerarasılığın *Puslu Kıtalar Atlası*’ndaki yansımaları şu şekilde gerçekleşmektedir:

İhsan Oktay Anar’ın, ilk romanı *Puslu Kıtalar Atlası*’ndan başlamak üzere eserlerinde parodi tekniğini yoğun bir biçimde kullandığı görülmektedir. *Puslu Kıtalar Atlası*’nda parodisi yapılan ilk eser, Fransız filozof René Descartes’ın *Yöntem Üzerine Konuşmalar* (1637) adlı eseridir. Bilindiği üzere Descartes, şüpheyi bir yöntem olarak kullanıp şüphe edilmeyecek ilk kesin bilgiye varmayı amaçlar. İlk kesin bilgiye ulaşmak için her bilgiden şüphe eder fakat şüphe ettiğinden şüphe edemez ve bundan da düşündüğü, dolayısıyla var olduğu sonucunu çıkarır. “Düşünüyorum, öyleyse varım (cogito, ergo sum)” şeklinde en veciz ifadesini bulan bu çıkarım, yazar İhsan Oktay Anar tarafından “Düş görüyorum, o hâlde varım” şeklinde parodileştirilir. Parodik düzlemde metne taşınan bu çıkarıma Uzun İhsan Efendi’yi götüren süreç, onun, Kubelik’in çevirdiği Rendekâr adlı filozofun “Zagon Üzerine Öttürme” adlı eserini okuyup istihareye yatmasıdır. Romanda bundan sonra gelişen olaylar da Uzun İhsan Efendi’nin düşünce ürünü olarak gösterilir. Her şeyi düşüncelerinden ibaret sayan Uzun İhsan Efendi, bu bağlamda Descartes’ın söyleminin tersine bir söylem geliştirir. Çünkü Descartes, düşünen bir varlık olmaktan yola çıkarak varlığını ispatladığını iddia eder, oysa Uzun İhsan Efendi düşündüğü için sadece kendi varlığının olmadığını, diğer varlıkları da düşündüğü için onların var olduğunu söyler. Yani ona göre her şey düşünceden ibarettir.

Yazarın, *Puslu Kıtalar Atlası*’nda parodisini yaptığı ikinci eser ise Kâtip Çelebi’nin *Cihannüma* adlı eseridir. Uzun İhsan Efendi dünyayı gezmeden, oturduğu yerde rüyalarından hareketle bir Dünya atlası yapmayı planlar. Uzun İhsan Efendi’nin dünyayı gezip görmeden, düşlerinden yola çıkarak Dünya haritası yapma sevdası, Kâtip Çelebi’nin, “coğrafyanın insana oturduğu yerde dünyayı gezen seyyahlar gibi âlemi dolaşıp görme imkânı verdiğini, bu eserlerin okunmasıyla ömürleri boyunca seyahat edenlerden daha çok bilgi sahibi olunacağı” (Gökyay, 1993: 541) sözlerini anımsatır. Dolayısıyla *Puslu Kıtalar Atlası* romanının çıkış noktası, Kâtip Çelebi’nin coğrafya bilimi ile ilgili yukarıda anılan düşünceleridir, denilebilir. “Sanatçı ünlü ilim adamının bu düşüncelerini ironik ve parodik bir

biçimde eserine taşımıştır” (Koçakoğlu, 2010: 138). Nitekim Uzun İhsan Efendi, hazırladığı *Dünya Atlası*’nda oğlu Bünyamin’e hitaben yazdığı mektupta Kâtip Çelebi’nin eserini zikrederek aslında ona *Cihannüma* gibi bir eser hediye etmek istediğini ama dünyaya sırtını çeviren biri olarak zihninde boşluk dışında bir şey olmadığı için *Atlas Vacui*’yi, yani *Boşluğun Atlası*’nı kaleme aldığını itiraf eder. Böylelikle Anar, Kâtip Çelebi’nin *Cihannüma* adlı eserinin parodisini yaptığını açıkça belirtmiş olur.

Anar’ın, hem Descartes’ın *Yöntem Üzerine Konuşmalar* hem de Kâtip Çelebi’nin *Cihannüma* adlı eserlerinin parodisini yapması, onun, Doğu ve Batı medeniyetlerini sentezleyen bakış açısını gösterdiği gibi aynı zamanda bu iki medeniyetin yerleşik düşünce kalıplarına eleştirel tavrının sonucu olarak da yorumlanabilir. Bununla birlikte her iki eseri kendi metninin bünyesine dâhil etmesi, anlatının oyunsu yönünün çoğulcu yapısına işaret eder.

Puslu Kitalar Atlası’nda kutsal metinlerin de parodisi yapılmaktadır. *Tevrat*’ta ve *Kur’an*’da anlatılan Hz. Âdem ve Hz. Nuh kıssaları ile cehennem ve yasak meyve hikâyelerine gönderme yapılmaktadır. Söz konusu olguların parodisi romanda şöyle gerçekleşmektedir: Zülfiyar’ı kurtarma kuşatmasında Bünyamin yüzüne aldığı darbenin etkisiyle kendinden geçip bayılır. Yaralılarla dolu bir öküz arabasında taşımırken düş görür. Düşünde Vardapet’le birlikte dehlizler açarak yeraltında ilerlerler. Bıkıp usanmadan kazmaya devam edip sarkıtlar ve dikitlerle dolu sayısız mağaralara, hesaba gelmez yeraltı nehirlerine ulaşırlar. Ancak en ufak sesin bile gök gürültüsüne yol açtığı bir mağaraya ulaştıklarında donakalırlar: Burada devasa bir gemi görürler. “İçine girdiklerinde hepsinden bir erkek ve bir dişi olmak üzere envai çeşit hayvanın iskeletini görüp korktular” (PKA, 84).

Burada Nuh Tufanı’na açık bir gönderme yapılmaktadır. Bünyamin’in düşünde gördüğü gemi, Nuh peygamberin gemisidir. Bilindiği üzere Nuh peygamber, Allah’ın izni ile bir gemi inşa ederek kavminden kendisine inananlar ile her canlı türünden bir erkek ve bir dişi olmak üzere onları helaka uğramaktan kurtarır. Yazar, kutsal kitaplarda yer alan bu hadiseye gönderme yaparak o metinlerin parodisini yapmaktadır. Bundaki amacı, kutsal metinleri ciddiyyetten uzaklaştırıp söz konusu olayı dönüştürerek kendi metnini çoğulcu bir yapıda inşa etmek olduğu söylenebilir. Bir başka ifadeyle, farklı metinlere gönderme yaparak metinsel düzlemde bir oyun oynamaktadır.

Romanda gönderme yapılan bir başka olgu ise cehennemdir. Bünyamin, ustası Vardapet’le birlikte düşünde dehliz açmaya devam ederken cehennemi andıran bir mağarayla karşılaşır. Nuh’un gemisinin bulunduğu mağaradan sonra yerin altına indiklerinde cinlerin yıkandığı kaynar çamurları, kibrit buharlarını ve ergimiş kurşun ırmaklarını geride bıraktıktan sonra mıknaatlı bir mağaraya varırlar. Bu mağara, bütün pusulaların gösterdiği yerdir. Gördükleri karşısında dehşete kapılırlar. “Çünkü kara alevler mıknaatlı duvarları yalıyor, geçmişin ve geleceğin bütün günahkârları bu mağarada azap içinde inliyordu. Burası varabilecekleri nihai derinliği” (PKA, 84). Bu cümlelerle yazarın, *Kur’an*’daki şu ayetlere gönderme yaptığı anlaşılmaktadır: “Oraya atıldıklarında, onun (ateşin) kaynarken çıkardığı korkunç uğultuyu işitirler.” (Mülk, 67/7)², “Gömlekleri katrandandır. Yüzlerini de ateş bürüyecektir.” (İbrahim, 14/50)³. Kutsal metinlerle kurulan bu ilişki, bir yandan

² <https://kuran.diyaret.gov.tr/mushaf/kuran-meal-2/mulk-suresi-67/ayet-1/diyaret-isleri-baskanligi-meali-1>

³ <https://kuran.diyaret.gov.tr/mushaf/kuran-meal-2/ibrahim-suresi-14/ayet-50/diyaret-isleri-baskanligi-meali-1>

anlatıya polifonik bir çeşni katarken öbür yandan bu ilintiyi fark etmesi beklenen okuyucuyla oynanan bir oyuna dönüşür.

Romanda atıf yapılan bir diğer olgu ise yasak meyve ve bu meyvenin yetiştiği ağaçtır. İnsanlığın kaderinin çıkış noktası olması sebebiyle hem kutsal kitaplarda hem de mitolojide oldukça üzerinde durulan yasak meyve mitosuna *Puslu Kıtalar Atlası*'nda da değinilir. Yasak meyvenin hangi meyve olduğuna dair farklı görüşler olsa da genel kabul bunun elma olduğu yönündedir. Romanda da elma olarak gönderme yapılan yasak meyve ve onun yetiştiği ağaç şu şekilde geçmektedir: Bünyamin ve Vardapet, cehennem andıran mağaradan çıkıp kurtulmak isterken içlerindeki ses onlara, ağaç kökünü takip edip yukarı çıkmalarını söyler. Yer altından yer üstüne çıkmaya çalışırken toprak katmanları arasında fosilleşmiş kalıntıları sırasıyla geçerler. Ağacın kökünü izleyip yukarı çıkmaya çalışırken Vardapet, bir elması bulmaktan söz eder. Elması bulunca bu değerli taşın üstüne yatıp uyumaya başlar. Bünyamin ne kadar uğraşsa da Vardapet'i uyandırmayı başaramayınca çaresiz bir şekilde yukarı doğru kazmaya başlar ve ağacın köküne erişir. Yeryüzüne ulaştıca ay ışığında silueti seçilen ağacı görür. Dolunaya ulaşmak için ağaca tırmanır. Ağacın tepesine varınca, dolunay zannettiği şeyin aslında ağacın meyvesi olduğunu görür. Bu meyveyi tatmak için dayanılmaz bir arzu duyar. Bünyamin'in yediği meyve, Hz. Âdem'in yediği yasak elmayı akla getirir. Dolayısıyla bu olaya ve bunun üzerinden insanlığın kaderine bir gönderme söz konusudur. Kutsal kitaplarda geçen yasak meyveye yapılan bu atıfla birlikte meyvenin yetiştiği ağaca da bir gönderme söz konusudur. Bünyamin'in, yeryüzüne ulaşmak için köklerine asıldığı ağaç, mitolojik devirlerden beri doğurganlığı simgeleyen *hayat ağacını* akla getirir.

Kutsal metinlerde yer alan Nuh Tufanı, cehennem ve yasak meyveyle ilgili açık veya örtük şekilde yapılan bu göndermeler, söz konusu olayların parodisinin yapıldığını gösterir. Metnin konusuna/içeriğine yönelik bir tutum olan parodi tekniğiyle yazar, örneksediği ilk metni hareket noktası alıp bazı eklentilerle onu deforme ederek yeniden üretir. Her şeyi yaşanan gerçeklikten uzak sanal bir gerçeklik, Baudrillard'ın ifadesiyle simülakr gören olarak postmodernist anlayışın bu mantığının esere yansımaları oyunu bir düzlemde gerçekleştirir. Anar'ın yaptığı tam da budur. Kutsal metinlere, dokunulmaz olana dokunarak onları ciddiyetten uzaklaştırıp metne yeni bir anlam yükleyerek onu başka bir amaçla kullanır. Böylece kendi metnini karnavalesk bir yapıya büründürür.

Anar'ın, anlatının oyunu bağlamını metinlerarasılık düzlemde yansıttığı bir teknik de pastıştır. Postmodern bağlamda eserlerini dokuyan yazarlardan biri olarak Anar'ın, *Puslu Kıtalar Atlası* romanında pastiş tekniğini yoğun bir biçimde kullandığı görülmektedir. Romanda pastiş, farklı metinlerin üsluplarının taklit edilmesiyle gerçekleşir. 17. yüzyıl İstanbul yaşantısından kesitler sunan *Puslu Kıtalar Atlası*'nda kullanılan dilin, dönemin dilsel özelliklerini yansıttığı görülür. Her ne kadar sözdizimi açısından günümüz Türkçesinin özelliklerini yansıtması da kelimelerdeki arkaik yoğunluk, romanın tarihsel perspektifiyle uyum içindedir. Bu da, Anar'ın romanlarındaki anlatıcının vakanüvisle özdeşleştirilmesine olanak tanır. Yani anlatıcı, bir roman anlatıcısından ziyade bir müverrih gibidir (Sazyek, 2015: 278).

Hakan Sazyek, halk hikâyesi gibi türlerin, *Binbir Gece Masalları*, *Tarih-i Taberî* gibi metinlerin genel söylemini yansıtan arkaik Doğulu söyleyiş tarzının, 'pastiş' ilişkisi bağlamında Anar'ın eserlerinde belirgin bir formel özellik taşıdığını söyler: "Söz gelimi 'Gül ile Ali Şir Hikâyesi'ndeki 'râviyân-ı ahbâr, nâkılân-ı âsâr, muhaddisân-ı ruzigâr şöyle rivayet ederler ki'; (...) *Binbir Gece Masalları*'ndaki

‘anlatırlar ki’; (...) Tarih-i Taberî’deki, ‘çok kişi der ki; çok kişiler (...) şu rivayette bulunmuşlardır’ (...) gibi klişe giriş ve geçiş ibareleri, *Puslu Kıtalar Atlası*’nda hem romanın hem de bölümlerin başında yer alır” (Sazyek, 2015: 278-279). Yazarın, halk hikâyelerinde, masallarda, tarih kitaplarında kullanılan geleneksel kalıp ifadelerle yer vermesi, söylemini rivayet ve beyan ediciler aracılığıyla nakletmesi, metni çoğulcu bir görünüme, çok katmanlı bir yapıya büründürürken, aynı zamanda eserin tarihi, fantastik, oyunsu dokusunu oluşturur.

Puslu Kıtalar Atlası’nda görülen bir diğer pastiş örneği ise oyun kuralları özenle kâğıtlara yazıldıktan sonra Alibaz’ın namının, Osmanlı padişahlarının mektuplarında, fermanlarında kullandıkları üslubu anımsatacak şekilde verilmesidir: “Haliç’in ve Boğaziçi’nin hakanı, Azap, Meyyit, Kürkcü, Yağkapanı, Karaköy, Kireç, Tophane ve Kule Kapıları’nın koruyucusu, Galata’nın bütün hazinelerinin sahibi Efrasiyaboğlu Alibaz Efrasiyab Han” (PKA, 64). Bu cümle, Kanuni Sultan Süleyman’ın Fransa Kralı I. Fransuva’ya gönderdiği mektubu hatırlatmaktadır. Mukaddime ve dua satırlarından sonra söz konusu mektup şöyle devam etmektedir:

“Ben ki sultân-üs-salâtin (sultanlar sultanı) ve burhân-ül-Havâkîn (hakanlar hakanı) tacbahş-i Husrevân-ı ruy-u zemin, zıllullah-ı fi’l-arzeyn (hükümdarlara taç veren Allah’ın yeryüzündeki gölgesi), Akdeniz’in ve Karadeniz’in ve Rumeli’nin ve Anadolu’nun, ve Karaman’ın ve Rum’un ve Kürdistan’ın ve Azerbaycan’ın ve Acem’in ve Haleb’in ve Mısır’ın ve Mekke’nin ve Medine’nin ve Kudüs’ün ve külliye diyâr-ı Arab’ın ve Yemen’in ve dahî nice memleketlerin —ki âbâ-i kiram ve ecdâd-ı İzâmın— kuvveti kahireleriyle fethyledikleri ve Cenâb-ı Celâletmeabım dahî tîğ-i âteşbar ve şemşîr-i zaferniğârım ile (yüce atalarımızın ezici kuvvetleriyle fethettikleri ve benim dâhi ateş saçan zafer kılıcımla) fethylediğim nice diyârın sultânı ve pâdişâhı:
Sultan Bayezid-Han oğlu, Sultan Selim Han oğlu Sultan Süleyman Hân’ım” (Danışman, 1965: 50).

Görüldüğü üzere Alibaz, Kanunî Sultan Süleyman’ın tuğrasını anımsatacak şekilde kendini tanımlamaktadır. Kanunî’nin tuğrasının biçimsel düzeyde taklidini yansıtan bu ifadelerle yazar, Osmanlı Devleti padişahlarının fermanlarında kullandıkları mübalağalı üslupla alay etmektedir. Dünyaya hükmeden bir devletin padişahının künyesi için kullanılan ifadeleri yaramaz bir çocuk için kullanarak ironik bir tavır sergilemektedir. Bu da anlatıdaki oyunsuluğun pastiş düzlemindeki yansımasıdır.

Anlatının oyunsu atmosferinin sergilendiği bir diğer metinlerarasılık teknik ironidir. İhsan Oktay Anar’ın eserlerinde ironik anlatıma sıklıkla başvurduğu görülür. *Puslu Kıtalar Atlası*’nda Alibaz ve arkadaşlarının çetesine katılan çocukların sicil defterlerine kaydedilmesi, her hafta düzenli olarak toplantı yapmaları ve bu toplantılar sonucunda çeşitli kararlar almaları, oyunlardan vergi ve kira ücreti alınması, oyun kurallarının saptanması ve bunlara uymayanların cezalandırılması ile bütün kuralların yazıya geçirilmesi hususları ironik bir anlatımla aktarılır.

Anar’ın ironiyle yaklaştığı alanların başında tarih ilmi gelmektedir. Yazar; tarihin kurmaca bir metin olduğunu, mutlak bilginin olamayacağını, her şeyin kesinlikten yoksun olduğunu, dolayısıyla gerçek diye kabul edilenlerin aslında kaygan bir zeminde vücut bulduğunu ironik bir anlatımla oyunsu bir atmosferde aktarır. Alibaz ve arkadaşlarının oyuncakçı dükkanlarını basıp talan etmeleri hadisesi, bu düşüncenin âdeta vücut bulmuş şekli olarak metinde verilir:

Yazarın, olayı, “Daha sonra bazı güvenilmez vakanuvislerin ‘eftal isyanı’ diyeceği hareket” şeklinde tanımlaması, okuyucuları kuşkuya düşürür, söylenenlere

itibar etmemesi ima edilir. Olayı vakanüvisler aktarmasına rağmen aslında anlattıkları bilgilerin kişisel yorumlar olduğu, cümlenin başında söz konusu vakanüvislerin “güvenilmez” sıfatıyla nitelendirilmesi bu bilgilere itibar edilmemesi gerektiği vurgulanır. Sıradan insanların günlük hayatlarındaki olaylardan “resmi tarihinin diliyle ve bir vakanüvis tavrıyla alaycı bir şekilde söz edilmesi, okurda hem klâsik tarih algılayışına hem metne karşı bir yabancılaştırma duygusu yaratır” (Özdemir, 2013: 242). Yazarın sıradan olayları bir tarihçi üslubuyla ironik ve alaycı bir dille aktarması, rivayetlere dayalı bir anlatımı tercih etmesi, postmodern düşüncenin temelinde yatan gerçeklik sorunsalının yansımasıdır. Bilindiği üzere postmodernizmde gerçek bilinemez, bilinse bile başkalarına aktarılamaz, aktarılsa bile artık o gerçek değişmiştir. Tek bir gerçeğin olmadığı, parçalanmış bir gerçekliğin söz konusu olduğu postmodern anlayışta bu gerçek de kurgulanmış bir gerçektir. Dolayısıyla yazar tarih ilmine ironik ve alaycı bir dille yaklaşırken aslında gerçeği yeniden kurgular. Zaten “Yazarın maksadı burada reel bir tarih vermekten ziyade bunu bir anlatım tekniğine dönüştürmektir” (Aslan, 2010: 587).

Puslu Kıtalar Atlası’nda aktarılan bir diğer ironik durum ise Bünyamin’in dilenciler loncasına kaydedilmesi sırasında yaşanır. Kulakları ve burnu kesilip gözleri oyulan ve dilencilik yapmak üzere dilenciler kethüdası Hınzıryedi’ye satılan babası Uzun İhsan Efendi’yi kurtarmak için Bünyamin dilenci kılığına girer. Hınzıryedi, yüzü parçalanmış ve tanınmaz bir hâlde olan Bünyamin’i dilenciler loncası defterine kaydederken önceki isminin bir önemini olmadığını, aralarına katılanlara lakap taktıklarını söyler. Hınzıryedi, Bünyamin’e vereceği ismi düşünürken Zülfiyar’ın kendisine asla unutmamasını tembih ettiği bir ismi hatırlar ve ona “Bünyamin” adını verir. Hınzıryedi’nin Bünyamin’e aslında onun kendi adını vermesi ironik bir durumdur. Bünyamin’in parçalanmış yüzü onun kimliğini gizlemesine imkân sağlarken, ona tekrar “Bünyamin” adının verilmesi, ironik bağlamda oyunsu bir motif oluşturur.

Bünyamin’in macera sürecinde başında Büyük Efendi’nin yani Ebrehe’nin bulunduğu Teşkilat-ı İstihbarat-ı Humayunun kurulma aşaması da oyunsu bir şekilde kurgulanır. Nitekim teşkilatın kurulması ve sonraki süreçte geçirdiği aşamalar, “puslu kıtalar atlası” adlı oyun zincirinin bir halkası şeklinde tezahür eder. Söz gelimi istihbarat teşkilatının kurulma süreci şöyle gelişir: Bünyamin’in babasını bir fıçıya koymasından yüz elli sene önce, Kostantiniye’de bazı nazırlar, paşalar ve saray görevlileri gizemli bir şekilde ölürlü. Şüpheli bir şekilde ruhlarını teslim eden bu kişiler, Devlet-i Aliye’nin gizli bilgilerini evlerinde bulunduran kimselerdir. İncelemelerde bulunan saray hekimleri, zehirlenme bulgularını hemen tanırlar; böylece canlarından olan üst düzey görevlilerin zehirlenerek öldürüldükleri anlaşılır. Nihayet bir gün bu cinayetlerin faili yakalanır. Söz konusu kişi, konaklara veyalılara temizlik yapmak için kadın kılığında giden bir Frenk casusudur. Devrin padişahının huzuruna çıkarılan casus, sultanın kendisine yönelttiği, “Bu yaptığın erkeklığe sığar mı? Yiğitçe mücadele etmek varken neden kadın kılığına girip de paşaları, nazırları kallesçe zehirledin?” soruları üzerine casus, yaptığının elbette ki erkeklığe sığmadığını ama bilgeliğe sığdığını söyler. Padişahın, ona, “Bilgin olup olmadığı, hangi bilginin peşinde olduğu” sorusuna ise casus, çok şey bildiğini, limanlara girip çıkan gemilerin taşıdığı yükü, yapılan gizli antlaşmaları, devletin idaresi altındaki milletlerin isyana eğilimlerini, depolardaki barut miktarını, topların sayısını, her şeyi ama her şeyi bildiğini söyler. Padişahın, “Bunları bilmekle bilgin olunur mu?” sorusuna ise casus, “Sizin bilginleriniz ne bilirler?” şeklinde bir soru yönelir. Padişah, müneccimlerin harp için uygun zamanı bildiklerini, şeyhlerin gayb âleminin sırlarını, medrese âlimlerinin ise neyin sevap neyin günah olduğunu bildiklerini söyleyince casus, onların pek bir şey bilmediklerini, çünkü bilginin

tehlike ile ölçüldüğünü söyler. Frenk casusuna göre eğer müneccimler ve medrese hocaları hata yaptıklarında cezaya çarptırılmıyorsa ve bundan dolayı da hata yapmaktan korkmuyorsa bu, onların doğru düşünmeleri için gerekli koşulların olmadığını gösterir. “Çünkü onlar doğru düşünseler de düşünmeseler de nasıl olsa saygı göreceklerini, tehlikeye düşmeyeceklerini bildiklerinden hatadan da korkmazlar” (PKA, 135). Oysa kendisi gibi casuslar hatalarının bedelini canlarıyla öderler. İşte bu sebeple, hata yaptığında malını, mülkünü, hatta canını kaybedebilecek olmayan kişilerin fikrine güvenilmeyeceğini, çünkü serveti, sevdikleri, canı tehlikede olmayan birinin doğru düşünemeyeceğini, bilgi tehlike ile ölçülür derken kastettiğinin bu olduğunu söyler.

Casusun sözlerinden etkilenen padişah, mesleğinin sırrını Enderun talebelerine öğretmesi karşılığında onun hayatını bağışlamaya karar verir. Casus, teklifi kabul edebileceğini fakat herkesi çırak alamayacağını söyler. Mesleğinin sırrını öğretmek için, “dairenin çevresinin çapına oranı olan 3,14 sayısını 666 haneye kadar hesaplayabilecek birini” (PKA, 136) çırak almak ister. Enderun talebeleri söz konusu sayıyı hesaplayamayınca medreselere başvurur. Fakat ulema taifesi de beklenen sonuca ulaşamayınca sokaklarda tellal bağırılarak, bu sayıyı hesaplayabilecek kişinin 10 bin altınla ödüllendirileceği bütün Kostantiniye’ye duyurulur. Nihayet bir aylık bir süreden sonra, tefecilerin hesap işlerini yapan bir adamın çırağı, kafasındaki 666 hanelik sayıyı söyler ve çıraklığa kabul edilir. Casus, Efraim adındaki bu çırağa bildiği her şeyi öğretir. Casus öldükten sonra Efraim, padişahın onayıyla Teşkilat-ı İstihbarat-ı Humayunu kurar ve ustasının kendisine öğrettiği üzere gizlilik esasına bağlı kalır. Efraim de yaşlanınca, bir zamanlar ustasının onu tabi tuttuğu sınavı, bu kez kendi çıraklarına uygulamaya karar verir. Zamanla gelenekselleşen sınavı kazanan bir casus çıkar ve böylece teşkilatın daima bir “Büyük Efendisi” olur.

Efraim’den sonra gelen Büyük Efendisi de Teşkilat-ı İstihbarat-ı Humayun için canla başla çalışır. Padişah değişikliğinde teşkilatın varlığını yeni sultana bildirip bağlılık yemini etmek için saraya gider ancak padişahla görüşürülmez. Büyük Efendi bir yolunu bulup teşkilatın varlığını sultana bildirirse de, padişah böyle bir teşkilatın varlığına inanmaz. Böylece Teşkilat-ı İstihbarat-ı Humayun, kurmaya çalıştığı gizliliğin kurbanı olur. Teşkilatın kurmaya çalıştığı gizliliğin kurbanı olması, ironik bir durumdur. Gerek kurulma aşamasında dairenin çevresinin çapına oranının 666 haneye kadar hesaplanması, gerekse dayandığı gizliliğin kendi sonunu hazırlaması, “puslu kıtalar atlası” adlı oyunun ironik düzlemdeki yansıması olarak değerlendirilebilir.

Kubelik’in dışçiliğe başlaması da ironik bir şekilde aktarılır. Sarhoş olup meyhaneden şarkı söyleye söyleye çıktığında, yaptığı gürültüden rahatsız olan bir kişi onun kafasına ağır bir cisim fırlatır. Karanlıkta, el yordamıyla kafasını kıran cismi arayıp bulan Kubelik, bunun bir kerpeten olduğunu görür. Ertesi gün Kubelik dışçiliğe başlar. Elinde kerpetenle sokak sokak dolaşır, insanları dış ağrısından kurtarmaya çalışır. Kubelik’in dışçiliğe bu şekilde başlaması, rastlantıya dayalı durumların mizahi yönünü gösterdiği gibi aynı zamanda yazarın ironik tavrının da bir yansımasıdır. Bütün bu ironik gönderimler, anlatının oyunsu dokusuna mizahi bir çeşni katar.

3.3. Oyuna Davet Edilen Oyuncu: Okur

Postmodernist sanatkar, kendini veya yapıtını öne çıkarmaz. Bunun yerine okuru metne dâhil ederek onu ön plana çıkarır. Okuyucu, okuduğu metinde kendince anlam çıkararak metni oluşturur. Yani okuyucu yapıtta ne görüyorsa veya neyi

görmek istiyorsa söz konusu yapıt, okuyucunun gördüğüdür. Dolayısıyla her okur metni yeniden yazar. Bu aynı zamanda postmodernizmin, “anlam parçalanmıştır, tek bir anlam yoktur” ilkesinin yansımasıdır.

Puslu Kıtalar Atlası’nda Kubelik’in karaladığı kâğıt parçasının ülkeleri, denizleri aşan macerası ironik bir dille aktarılırken, kâğıdın sırrını araştıran *Bilgeliğin Yedi Sütunu* adlı kitabın yazarı, Galata’da bir binanın önünde koltuğunun altında bir kitapla kendisini bekleyen “uzun boylu, çekik gözlü” (PKA, 35) adama ulaşır. Postmodernizmin arzu ettiği araştıran, sorgulayan, anlatıya dâhil olup metni yeniden üreten okur, söz konusu “uzun boylu, çekik gözlü” adamın yazar İhsan Oktay Anar, *Bilgeliğin Yedi Sütunu* (1922) adlı kitabın yazarının ise Thomas Edward Lawrence olduğunu anlar. Ancak dikkatli okurlar burada bir çelişki olduğunu hemen fark edeceklerdir. Zira daha romanın başında anlatının aktüel zamanın 1681 olduğunun vurgulanması ve yazarın Uzun İhsan Efendi kimliğine bürünerek kendisini “tam üç yüz sekiz yıl sonra, sözgelimi İzmir’de oturan mahzun ve şaşkın adam” (PKA, 237) olarak ifade etmesi, *Bilgeliğin Yedi Sütunu*’nun yazarının yaşadığı tarihlerle çelişmektedir. Birinci Dünya Savaşı sırasında Arap ayaklanmasında üstlendiği rolden dolayı kendisine daha sonra Arabistanlı Lawrence denilen Thomas Edward Lawrence, *Bilgeliğin Yedi Sütunu* adlı kitabını 1922 yılında yazmış olup 1935’te ölür. *Puslu Kıtalar Atlası*’ndaki olayın başladığı 1681 tarihi ve hadiselerin cereyan ettiği iki-üç yıllık aktüel zamandan 308 yıl sonra söz konusu olayları kaleme alan yazar İhsan Oktay Anar’ın metnini oluşturduğu tarih ise 1992 yılıdır. Dolayısıyla *Bilgeliğin Yedi Sütunu* kitabının yazarı Thomas Edward Lawrence’ın “uzun boylu çekik gözlü” adama ulaşması, yazarın okurlarla oynadığı küçük bir oyundur. Yazarın bundaki amacı tarih ilmiyle alay etmek, gerçeğin bilinemeyeceğini, bilinse bile tek bir gerçek olamayacağından hareketle gerçeği değiştirmek, algı kırıcılığı yaparak okurları bildikleri konusunda şüpheye düşürmek ve nihayetinde bütün bunları oyunsu bir atmosferde sunmaktır.

Anar’ın romanlarının en önemli özelliklerinden birisi de metnin organik bütünlüğünü sağlayan bir çerçeve hikâye ve onun alt katmanlarını oluşturan iç hikâyelerden oluşmasıdır. Yazar, birbiriyle tam uyumlu olmayan hikâyeleri parçalı bir bütünlük hâlinde okurlara sunarak onlardan bir yapbozun parçalarını birleştirir gibi metni tamamlamalarını bekler. Yazarın bilinçli tercihinin sonucu olan bu tavır, onun bir anlatıcı olarak otoritesini zayıflatmış olduğunu gösterdiği gibi okurun da anlatıya müdahil olup üretken olmasını sağlar. Çerçeve hikâyeyi üst anlatıcı kimliğiyle kuran Anar, iç hikâyeleri ise çoğu zaman karakterler vasıtasıyla nakleder. İç hikâyelerde sözü roman kahramanlarına bırakan yazar, böylelikle metni çok sesli bir ortama dönüştürür. Böylece okur, tek bir bakış açısından anlatılan olay yerine farklı açılardan aktarılan hikâyelerle metnin çoğulcu yapısına tanık olur.

Yazar, çoğu zaman üstkurmaca bağlamında da okuru metne dâhil eder. Kendisini temsil eden “uzun boylu, çekik gözlü” adamın kurgu sürecini dile getirmesi okuru, metnin oluşum süreci üzerinde düşündürerek metnin alt yapısını kavramaya yöneltir. Bu durumun en tipik örneklerinden olan *Puslu Kıtalar Atlası*’nda romanın sonunda Bünyamin, babası Uzun İhsan Efendi’nin kendisine verdiği atlasın içinde bir mektupla karşılaşır. “Bu mektup aslında ‘gizli yazar’ tarafından ‘gizli okur’a yazılmıştır. Romanda ‘ima edilen yazar’ olan Uzun İhsan Efendi’nin ‘muhatap’ olarak kendisine oğlu rolündeki Bünyamin’i seçtiği ve eserin başından itibaren ona okur muamelesi yaptığı çok açıktır. Roman sonundaki mektupta okur işte bu ‘gizli yazar’ın düşünce ve his dünyasına tanık olur ve eseri onun söyledikleri ile yeniden yorumlar” (Özdemir, 2013: 261) Böylece okur, Bünyamin’in elindeki atlas ile kendi elindeki kitabın aynı eser olduğunu ve aslında

Puslu Kıtalar Atlası romanının Uzun İhsan Efendi'nin bir düş ürünü olduğunu üstkurmaca tekniđi sayesinde fark ederek verilen ipularını birleřtirmekle metnin anlaşılması sürecinde aktif olarak rol alır. Metnin oluşum sürecine sık sık gönderme yapılması, okurun dikkatini metne yöneltmesini sağlar.

Puslu Kıtalar Atlası'nda okurun karşı karşıya kaldığı bir başka durum ise olayların rivayet tarzında nakilciler vasıtasıyla aktarılmasıdır. Olayların rivayet üslubuyla nakilciler tarafından aktarılması, okurun söylenenlere kuşkuyla yaklaşmasına neden olur. Söz gelimi roman, "Ulema, cühela ve ehli dubara; ehli namus, ehli işret ve erbab-ı livata rivayet ve ilan, hikâyet ve beyan etmişlerdir ki kun-ı Kâinattan 7079 yıl, İsa Mesih'ten 1681 ve Hicret'ten dahi 1092 yıl sonra, adına Kostantiniye derler tarrakası meşhur bir kent vardı." (PKA, 13) cümlesiyle başlar. Bu cümleden itibaren anlatılanların ulemaya, cühelaya, ehl-i dubaraya, ehl-i namusa, ehl-i işrete ve erbab-ı livataya dayandırılarak aktarılacağı ifade edilmektedir. Olduka farklı ve aslında birbirine zıt anlayışa sahip kişilerden oluşan bu nakilciler kadrosuyla metin çok sesli bir görünüme kavuşurken üst anlatıcı, okurun söylenenlere karşı dikkatli olmasını salık vermektedir.

Romanda, okurun maruz kaldığı bir başka oyun yabancılaştırma tekniđidir. Söz gelimi *Puslu Kıtalar Atlası*'nda olayların geçtiđi 17. yüzyılda Kubelik'in tercüme ettiđi kâğıt parçasının uzun bir serüvenden sonra *Bilgeliđin Yedi Sütunu* kitabının yazarı vasıtasıyla uzun boylu çekik gözlü adama kâğıdın karalandığı meyhanenin yerine dikilen devasa binanın önünde 20. yüzyılda ulaştırılması okuyucuda algı kırılması oluşturur. Postmodern bir tutumla alışlagelen zaman algısı kırılarak okur, 17. yüzyıldan 20. yüzyıla gönderilmektedir. Fizik ötesi bir gerçeklikle karşı karşıya kalan okur, kurmaca düzlemdeki bu oyunu fark ederek metnin gerçeklik boyutunu sorgulamaya girişir. Ayrıca 17. yüzyıldaki meyhanenin yerine 20. yüzyılda devasa bir bina dikilmesi, şehrin yapısındaki gelenekten moderne doğru deđişimi yansıttığı gibi, algı kırılmasıyla yabancılaştırılan okurun da dikkati deđişen dokuya yönlendirildiđi söylenebilir.

Romandaki belirsizliđi besleyen bir başka etken ise olayların sonuca bağlanmasında yaşanır. Belirsiz bir sonla biten olaylar, okurun yorumuyla tamamlanır. Böylelikle gelişim aşamasında ipularını çözmeye çalışan okur, romanın sonunda aktif bir şekilde rol alarak metni kendi bireysel birikiminin süzgecinden geçirerek tamamlar. *Puslu Kıtalar Atlası*'nda Bünyamin, yıllarca uykuda kalan han bekçisini uyandırır fakat etraf karanlık olduğundan bekçi kendisini uyandıran kişiyi göremez ve roman, "görülen ve görülmeyen bütün düşlerin bu karanlığın ta kendisi" (PKA, 239) olduğu cümlesiyle biter. Okurun buradan çıkaracağı mesaj, postmodernizmin temel varsayımlarından olan gerçeğin bilinemeyeceđi mantalitesidir. Romanın bu şekilde belirsizlikle sonuçlanmasının nedeni şudur: Her bilgi, zihnin inşasıdır. İnsan ve evren hakkında kesinlik arz eden hiçbir bilgi yoktur. O hâlde her şey sınırsızca yıkılıp tekrar kurulabilir. "Böylece aslında gerçek dediğimiz şey yalnızca bu yıkıp kurduğumuz şey yani 'anlatı'nın kendisi olur" (Narlı, 2008: 320; 2009:131). Okura sonsuz özgürlük sağlayan bu yaklaşım, anlatının istenilen sayıda ve biçimde tamamlanmasına imkân verir. Oyunun parçası hâline gelen okur, metni, kendi isteđi doğrultusunda anlamlandırabilir. Sonsuz olasılıklar içeren bir labirente oyuna dâhil olan okur, artık oyununun oyuncusu konumuna yükselir. Bu da şüphesiz ki postmodern anlayışın okura sağladığı ayrıcalıktan kaynaklanır.

Sonuç

Postmodernizm, modernizmin gerçeklik anlayışını temelden yıkarak yeni bir anlayış ortaya koyar. Bu anlayışta hiçbir şey tam manasıyla bilinemez. Her şeyin anlamını yitirdiği bir ortamda anlatmaya değer bir şey de yoktur. Anlamsızlığın anlam kazandığı böylesi bir durumda postmodernist yazara düşen şey oyun oynamaktır. Postmodern yazar; çoğulculuk, merkezsizlik, döngüsellik, belirsizlik kavramları etrafında anlatısını dokuyarak gerçeklik anlayışını ontolojik kuşkuyla sorgular. Bunu da sanatsal düzlemde oyun oynayarak yapar. Bir bakıma kendisini oyunla tanımlayan postmodernizmde anlatı, oyun kavramı ana eksene alınarak kurgulanır. Üstkurmaca, metinlerarasılık, çoğulculuk, karnavalesk yapı gibi postmodern teknik ve özelliklerle oluşturulan oyunsu yapı, anlatının ana ereği durumuna gelir. Şüphesiz bu teknikler postmodernizmden önce yansıtmacı ve modernist anlayıştaki eserlerde de kullanılmasına rağmen bunların oyun estetiği düzleminde anlam kazanması postmodernizmle olur.

Postmodern romanda, kurmaca-gerçeklik ilişkisi bağlamında belirginleşen oyunsuluk, üstkurmaca, metinlerarasılık, çoğulculuk gibi teknikler aracılığıyla açığa çıkar. Anar'ın, *Puslu Kıtalar Atlası* romanında Uzun İhsan Efendi karakteriyle anlatıda yer alması ve eserin kurmaca sürecinde rol alması, oyunsuluğun üstkurmaca düzlemindeki yansımaları örneklendirir. Eski metinlere gönderme yapması, onları kurgu ve içerik boyutlarıyla taklit etmesi, metinlerarasılığı yansıtır. Kutsal kitaplara yapılan atıflar ve mitolojik göndermelerle söz konusu eserlerle parodik ve pastiş düzlemde ilişki kurulduğu görülür. İç içe geçen sarmal hikâyelerle metnin tek düzeliği kırılırken, anlatının tek bir kişinin ağzından aktarılmasından ziyade farklı kişi ve kaynaklara dayandırılarak aktarılması da metnin çoğulcu yapısını aksettirir. Ayrıca tek bir anlatıcının sesi ve bakış açısı yerine farklı anlatıcıların seslerini duyurduğu anlatı, metnin çoğulcu kimliğini oluşturur. Böylelikle anlatı polifonik bir özellik kazanarak tek seslilikten kurtulmuş olur. Bütün bunlar metnin oyunsu atmosferine hizmet eder.

Gündelik hayatla sınırlı kalmayan oyun, sanatsal düzlemde de varlığını hissettiren gerçeğe şüphe ile yaklaşan postmodern yazar olarak Anar, sanatın kurmaca özelliğinden yararlanarak *Puslu Kıtalar Atlası* romanını oyunsu bir atmosferde oluşturur. Sonsuz bir özgürlükle eğlenerek oynadığı bu oyunda, okur da zevk alsın diye metnini eğlenceli öğelerle donatır. Her türlü tarihsel, kültürel malzemeyi oyununun bir parçası hâline getirir. Yazar, metnini oyun metaforuyla yüklü bir anlatı ormanına dönüştürür. Oyunun nesnesi anlatının kendisi olurken oyuncular ise yazar ve okurdur. Modernizmin akılcı, kuralcı mantığından uzaklaşıp gerçek hayatın baskısından kurtulmak için kurmaca düzleminde oyun kuran yazar, okuru da bu oyuna davet eder.

Postmodern romanda dikkat çeken bir başka özellik, yazar-okur ilişkisinin kökten değişmesidir. Yazar, tanrısal konumundan çıkarak anlatının sıradan bir figürü hâline dönüşür. Postmodern bir yazar olarak Anar'ın, yansıtmacı veya modernist anlayıştaki sanatçıların aksine büyük anlatılar sunma veya metin içinde mesaj verme kaygısı yoktur. O, metin aracılığıyla okurla oyun oynarken bundan büyük bir keyif alır, okurun da aynı şekilde bunun keyfini çıkarmasını ister. Postmodern yazarın baskın konumunun zayıflamasına karşın, okurun önemi artar. Zira klasik anlayıştaki romanlarda olduğu gibi okur, metni okuyup kıssadan hisse çıkaran bir konumda değildir. Ne postmodern yazarın kimseye akıl verme gibi bir misyonu var ne de okurun artık metinden ders çıkarma gibi bir faaliyeti söz konusudur. Oyun kurucu olarak yazar, çeşitli tekniklerle oyunlaştırdığı metninde okurun, kendisine verilen ipuçlarından hareketle oyunun bir parçası olmasını sağlar. Böylece metnin aktif bir

oyuncusu hâline gelen okur, sanatsal düzlemde kurgulanan oyuna kendi birikimi ve muhayyilesi oranında katılarak metni yeniden oluşturur. Yazarın boş bıraktığı veya kesin bir sonuca bağlamadığı metinsel örüntüleri, kendi zihninde inşa ederek kurmaca oyuna dâhil olur. Yazarın metin içinde okura seslenmesi, ona ipuçları vermesi, onu uyarması yahut zaman zaman aldatmaya çalışması oyunun bir parçasıdır.

Sonuç olarak, oyunbaz bir yazar olarak İhsan Oktay Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası* romanını oyunsu bir atmosferde kurguladığı görülmektedir. Bu atmosferde oyunun nesnesinin metin olduğunu, oyunun karşı tarafında ise okurun bulunduğunu ve tüm bunların ustaca kotarıldığını söyleyebiliriz.

Kaynakça

- Aktulum, Kubilay (2007). *Metinlerarası İlişkiler*, (Üçüncü Basım), Ankara: Öteki Yayın Evi.
- Anar, İhsan Oktay (1995). *Puslu Kıtalar Atlası*, (1. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Anderson, P. (2016). *Postmodernitenin Kökenleri*, çev. Elçin Gen, (6. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aslan, Burcu. (2010). Suskunlar Romanında Zamanın Kullanılış Şekilleri ve Bunun Anlatıma Yaptığı Katkılar. *II. Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Öğrenci Kongresi Bildirileri*. 4-6 Ağustos 2008, s. 585-590, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Postmodernizm ve Hoşnutsuzlukları*, çev. İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Best, S. Kellner, D. (2016). *Postmodern Teori / Eleştirel Sorgulamalar*, çev. Mehmet Küçük, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Çetişli, İsmail. (2013). *Batı Edebiyatında Akımlar II*, (1. Baskı), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Danışman, Zuhuri. (1965). *Osmanlı İmparatorluğu Tarihi*, (C. 6), İstanbul: Yeni Matbaa.
- Demir, Fethi. (2011). "Puslu Kıtalar Atlası'nda Oyunsuluk", *Hürriyet Gösteri*, (Ekim – Kasım – Aralık), S. 305, s. 59-67.
- Doltaş, Dilek. (2003). *Postmodernizm ve Eleştirisi: Tartışmalar / Uygulamalar*, (Genişletilmiş ikinci baskı), İstanbul: İnkılap.
- Ecevit, Yıldız. (2012). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eco, U. (1999). *Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik*, çev. Kemal Atakay, İstanbul: Can Yayınları.
- Emre, İsmet. (2006). *Postmodernizm ve Edebiyat*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Esen, Nüket. (1997). "Puslu Kıtalar Atlası", *Varlık Kitap Eki*, S. 1077, (Haziran), s. 8-9.
- Gökyay, Orhan Şaik. (1993). "Cihannüma", *DİA*, C. 7, s. 541-542, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

- Hüküm, Muhammed (2017). “İhsan Oktay Anar’ın ‘Puslu Kıtalar Atlası’ Romanının Metinlerarası İlişkiler Açısından Değerlendirilmesi”, *Akademik Matbuat*, C.1, S.1, s. 38-51.
- Kahraman, Hasan Bülent (1992). “‘Total’ Kültürel Bir Olgu Olarak Postmodernizm”, *Varlık*, S. 1021 (Ekim), s. 2-4.
- Karaca, Alaattin. (2005). “İhsan Oktay Anar’ın Puslu Kıtalar Atlası Adlı Romanının Olay Örgüsü, Fantastik Özellikler ve Tema Bakımından İncelenmesi”, *Arayışlar Dergisi*, S. 14, s. 93-108.
- Koçakoğlu, Ahmet. (2010). *Yerli Bir Postmodern İhsan Oktay Anar*, Konya: Palet Yayınları.
- Koçakoğlu, Bedia. (2012). *Anlamsızlığın Anlamı Postmodernizm*, Ankara: Hece Yayınları.
- Küçük, Mehmet. (2011). “Postmodernin Modern Karakteri ya da Dönemleştirmenin İronisi”, *Modernite versus Postmodernite*, der. Mehmet Küçük, İstanbul: Say Yayınları.
- Moran, Berna. (1994). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış III*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Narlı, Mehmet. (2008). “Postmodern Romanda Postmodern Gerçekliğin Yitimi”, *Hece*, S. 138-139-140, (Haziran-Temmuz-Ağustos), s. 311-321.
- Narlı, Mehmet. (2009). “Postmodern Roman ve Modern Gerçekliğin Yitimi”, *Türkbilig*, S. 18, s. 122-132.
- Oppermann, Serpil. (2006). *Postmodern Tarih Kuramı Tarihyazımı Yeni Tarihselcilik ve Roman*, Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Özdemir, Gülseren. (2013). *İhsan Oktay Anar’ın Romanları*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: İzmir.
- Rosenau, P. M. (2004). *Post-modernizm ve Toplum Bilimleri*, çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ryan, Michael. (2011). “Postmodern Siyaset”, *Modernite versus Postmodernite*, der. Mehmet Küçük, çev. Mehmet Küçük, İstanbul: Say Yayınları.
- Sazyek, Hakan. (2015). *Roman Terimleri Sözlüğü - Roman Sanatında Yüz Terim-*, Ankara: Hece Yayınları.
- Schiller, F. V. (1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*, çev. Melahat Özgü, (İkinci basılış), İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Tek, Akın. (2003). *İhsan Oktay Anar’ın Romanlarında Üstkurmaca*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.
- Yalçın-Çelik, S. Dilek. (2005). *Yeni Tarihselcilik Kuramı ve Türk Edebiyatında Postmodern Tarih Romanları*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- <https://kuran.diyaret.gov.tr/mushaf/kuran-meal-2/mulk-suresi-67/ayet-1/diyaret-isleri-baskanligi-meali-1>
- <https://kuran.diyaret.gov.tr/mushaf/kuran-meal-2/ibrahim-suresi-14/ayet-50/diyaret-isleri-baskanligi-meali-1>

Çatıřma beyanı: Makalenin yazarları bu alıřma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kiři ya da finansal iliřkileri bulunmadıęını dolayısıyla herhangi bir ıkar atıřmasının olmadığını beyan ederler.

Destek ve teřekkür: Bu makale, “İhsan Oktay Anar’ın Romanlarında Oyunsuluk” adlı yüksek lisans tezinden üretilmiř olup Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Bilimsel Arařtırma Projeleri Bařkanlıęı (BAP) tarafından SYL-2018-7008 No’lu proje olarak desteklenmiřtir. Makalenin yazarı, desteklerinden ötürü Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Bilimsel Arařtırma Projeleri Bařkanlıęına teřekkür etmektedir.

Katkı Oranı Beyanı: Bu makalede birinci yazar %60, ikinci yazar %40 oranında katkı saęlamıřtır.