

## KIRMIZI ZAMAN ROMANINDA OYUNLAŞAN KURGUSAL YAPI\*

Ahmet EVİS

Doç. Dr, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay, Türkiye

ahmetevis@gmail.com

Orcid ID: 0000-0003-4205-2661

Makale Geliş Tarihi: 02/12/2023 Makale Kabul Tarihi: 09/12/2023

Makale Türü: Araştırma Makalesi

**Atıf:** Evis, A. (2022). Kırmızı Zaman romanında oyunlaşan kurgusal yapı. *Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(52), 188-201.

### Öz

*Roman, öykü, deneme, biyografi gibi farklı türlerde eserler veren Mine Söğüt, son dönem Türk edebiyatının üretken isimlerinden biridir. Modern ve çoğunlukla postmodern özellikler gösteren roman ve öykülerinde gerçekliğin sınırlarının zorlandığı, tematik yönden objektifliğin başarıyla sağlandığı ve muhtevasında toplumsal eleştirel bir kapsamın da yer aldığı bir görünüm hâkimdir. Roman sanatı yönünden sıklıkla postmodern tekniklere başvuran yazar; metinlerarasılık, üstkurmaca gibi yöntemlerle özgünlüğü yakalar. Eserlerinde halk kültürü ürünleri, mitoloji, masal, büyü gerçeklik, fantastik, modern dünya tenkiti gibi tür ve söylem tarzlarını sıklıkla kullanan Söğüt, okur odaklı bir sanat anlayışını benimser.*

*Bu çalışmada betimsel bir yöntem kullanılarak Mine Söğüt'ün Kırmızı Zaman adlı romanı oyun-kurgu ilişkisi odağında değerlendirilmiştir. Yapılan tahliller sonucunda yazarın, romandaki kurgusal yapıyı postmodern edebiyat anlayışına büyük oranda uygun şekilde tasarladığı ve bunu yaparken üstkurmaca, zamanda kırılma ve kayganlık gibi uygulamalara başvurduğu gözlemlenmiştir.*

**Anahtar Kelimeler:** Mine Söğüt, Kırmızı Zaman, Postmodernizm, Oyun

## THE GAMIFIED FICTIONAL STRUCTURE IN THE NOVEL KIRMIZI ZAMAN

### Abstract

*Mine Söğüt, a prolific figure in contemporary Turkish literature, has produced works in various genres: novels, short stories, essays, and biographies. In her modern and predominantly postmodern novels and stories, the boundaries of reality are often pushed, achieving thematic objectivity, and encompassing a critical social perspective in their content. In terms of the art of the novel, the author frequently employs postmodern techniques, capturing originality through methods including intertextuality and metafiction. Incorporating elements of folk culture, mythology, fairy tales, magical realism, fantasy, and critiques of the modern world in her works, Söğüt adopts a reader-centric artistic approach.*

\* - Bu çalışmada "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler" başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

- Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan edilmemektedir.

*In this study, a descriptive method is employed to evaluate Mine Söğüt's novel "Kırmızı Zaman" with a focus on the relationship between game and narrative. Through the analysis, it is observed that the author adeptly employs postmodern literary principles in the construction of the novel's fictional structure, employing techniques such as metafiction, temporal disruption, and fluidity to align with the postmodern literary perspective.*

**Keywords:** *Mine Söğüt, Kırmızı Zaman, Postmodernism, Game*

### Giriş

1980 sonrası Türk edebiyatında artış gösteren postmodern eğilimler, dönemin özellikle romancı ve öykücülerini üzerinde etkili olur. Mevcut apolitik ortam gereği siyasal içerikli edebiyat, bu dönemde yerini daha çok modern, postmodern ve popüler tarza bırakır. 90'lı yıllardan sonra özellikle postmodern türde hem nicelik hem de nitelik yönünden artış sağlanır. 2000'li yıllardan sonra ise türde Türk edebiyatında dünya çapında eserler verilir. Orhan Pamuk, Hasan Ali Toptaş, İhsan Oktay Anar gibi öncü isimler hâricinde modern-postmodern arası çokça metin kaleme alınır. Mine Söğüt de hem modern hem de postmodern tarza uygun yazıp 2000'li yıllardan sonra Türk edebiyatının önemli isimlerinden biri olmayı başarır.

Yazarlık hayatından önce çeşitli gazete ve dergilerde köşe yazarlığı ve editörlük yapan Mine Söğüt, bu alanlarda kısa sürede tanınırlık kazanır. 1990'da Güneş gazetesinde mesleğine başlayan yazar, gazetenin kapanmasından sonra *Tempo* dergisi ve *Yeni Yüzyıl* gazetesinde yazmaya devam eder (Kocacıoğlu, 2020). 1993 yılında, karikatürist Bahadır Baruter ile evlenir. Yine bu yıl içerisinde Türkiye Gazeteciler Cemiyeti tarafından düzenlenen bir yarışmada mansiyon ödülü alır. 1996 ve 2000 yıllarında "Haberci" adlı televizyon programının metin yazarlığını üstlenerek edebiyata eğilim süreci başlar (Kas, 2018: 16). Bir söyleşisinde, yazar kimliğinin oluşumunda ailesinin ve gazeteciliğin tesirinden şöyle bahseder:

Ben okumanın çok kutsandığı bir evde büyüdüm. O yüzden öncelikle tutkulu bir okurdum. Annemden ve babamdan bana geçen, bir kitabın kutsallığı vardı benim için. Zaten okumaya başladığınızda bu durum eğer tutkulu bir okurluğa da dönüşürse yazmak üzerine hayal kuruyorsunuz. (...) Gazetecilik marifeti isteyen bir işti ama yazmaya koyduğumda farklı bir metin çıktı ortaya. İş bittiğinde bu farklılığın bir kıymeti olduğunu fark ettim (Tüzül, 2014).

İlkin *Adalet Cimcoz: Bir Yaşam Öyküsü Denemesi* (2000) adlı biyografiyi kaleme alan Söğüt'ün, roman türündeki ilk eseri ise *Beş Sevim Apartmanı-Rüya Tabirli Cin Peri Yalanları*'dır. Bu çalışmaya konu olan ikinci romanı *Kırmızı Zaman* (2004), özellikle özgün kurgusal yapısıyla dikkatleri üzerinde toplamayı başarır. Yazarın sonraki yıllarda monografi, öykü, deneme türlerinden çokça eseri yayımlanır. Mine Söğüt'ün sanat anlayışını şekillendiren şahsiyetlere bakıldığında eserlerindeki tür ve anlatım çeşitliliğinin kaynakları hakkında kolaylıkla fikir edinilebilir. Çocukluk yıllarında Nazım Hikmet, Samed Behrengi gibi isimlerin eserlerine ilgi duyan yazar; gençlik döneminde Samuel Beckett, Fyodor Dostoyevski, Leyla Erbil, Sabahattin Ali ve Edip Cansever gibi sanatçıları okur (Bozkurt, 2021).

Mine Söğüt'ün eserlerindeki belli başlı temalar; kötülük, ölüm, hayâl, rüya, yalnızlık, yoksulluk, kimsesizlik, iktidar karşıtlığı ve zamandır. İçinde bulunduğumuz "postmodern dönemde kötülük, belirsiz bir kara deliğin içine doğru çekilip alışımlı bir durum hâlinde günlük hayatın bir parçası olarak konumlanmıştır" (Hatiboğlu, 2023: 98). Kötülüğe karşı genel kabullenmişliğe isyan eden yazarın, romanlarında genellikle öfke duygusu etrafında bir dil tercih ettiği görülür: "Mine Söğüt'ün öfkesi her türlü otorite unsuruna ve otoritenin boyunduruğunda değişen tüm insanlığıdır" (Kıraç, 2023: 51). Kötülükle özdeşleşen iktidar yahut yiten insani/toplumsal değerler karşısında varoluş mücadelesi veren bireyin, toplumla ve kendisiyle yaşadığı çatışmalar belirtilen temalar etrafında ve çoğu kez pesimist bir atmosferde işlenir.

Kötülük odağında kurgulanan eserlerde, olaylar gerçekçi bir şekilde ortaya konulur ve psikolojik durumlar öne çıkarılır (Türkeş, 2010). Bu noktada Mine Söğüt eserlerindeki tip ve karakterlerin özgünleştiğini de hatırlatmakta fayda vardır. “Kirlenmeden Yazmanız Mümkün Değil” adlı söyleşisinde yazarın karakterize ettiği kişiler üzerine dile getirdikleri dikkat çekicidir: “‘Alışılmışın dışında’ diye tanımladığınız o karakterler aslında görmeyi reddettiğimiz ama etrafımızda, çok yakınlarımızda olan kalabalık bir insan topluluğunun içinde var olan karakterler. (...) O yüzden o karakterler alışılmışın dışında karakterler değil daha çok görmezden gelmeye alıştığımız karakterler” (Özsoy, 2022). Dolayısıyla “Mine Söğüt’ün terk edilmiş roman kahramanlarının dünyasını okura açarak acıyla örselenmiş yaşamlara ışık tutan bir yazar olduğu” (Ayan, 2020: 366) söylenebilir.

Sanat anlayışı yönüyle, postmodern tekniklerden sıkça faydalanan Mine Söğüt, eserlerinde gerçekliğin sınırlarının zorlandığı fantastik, masal, büyü, gerçekçilik, mitoloji gibi türlerin anlatım tekniklerine yer verir. Yazarın anılan türler içerisinde fantastiğe ziyadesiyle başvurduğu görünür. Nesnel yahut kurmaca gerçekliğin muğlak bir zemine oturtularak âdeta rüya ortamında sunulması ve ilgi çekici bir anlatımla aktarılmasında fantastik türünün sunduğu imkânlar sanatçılar için önemli kaynaklardır. Şöyle ki “modern ve postmodern zamanların büyüklere yönelik masalları olan fantastik anlatılar, anlamı okuyucuya hazır bir şekilde sunmak istemeyen yazarların, gerçeği dönüştürerek daha etkili kılma çabalarının bir sonucudur” (Burcu Yılmaz, 2011: 1327). Dolayısıyla “Geçmişle hesaplaşmaktan ve geçmişin sert rüzgârından, salt gerçeğinden kaçmak isteyen Mine Söğüt’ün romanlarında fantastik öğelere yer vermesi ve diğer türlerin kapılarını aralaması son derece olağandır” (Kızılgök, 2015: 10). Bu tarz kullanımlar metinlerarasılığın imkânları dahilinde eserlerin özellikle kurgusal yapısı ve tematik evreni üzerinde belirleyici bir misyon kazanır. Fiktif ile gerçekliğin iç içe sunumuyla okurda anlamın idrakine dair muğlaklıklar yaratılır. Metin içinde bırakılan boşluklar okurun çözmesi gereken bir bulmacaya dönüşür. Hatta çoğu kez üstkurmaca tekniği sayesinde metindeki anlamsal belirsizliğin dozu gittikçe arttırılır. Böylece kurgu, başlı başına yazarının elinde bir “oyun” alanına dönüşür. Üstelik bu oyunun kuralları gizli/belirsiz şekilde okurdan saklanır. Böylelikle yaratılan metin, bilindik roman kalıplarından sıyrılarak postmodernizm ile ortaya çıkan “anlatı”ya dönüşür. Neden-sonuç ilişkisinden kopuk, sanallığı öne çıkararak ve farklı türlerin oluşturduğu melez yapı, okuru aktif hâle getirmede işlevsel bir rol üstlenir. Zira Mine Söğüt’ün yapmak istediği de budur: “Yaşadığımız gerçekliğin yanı sıra benim beslendiğim en önemli kaynaklar felsefe ve psikoloji. Dolayısıyla yazdığım metinlerde sorgulayıcı, düşündürücü ve sarsıcı atmosferler yaratmayı tercih ediyorum” (Yenen, 2022).

Mine Söğüt’ün eserleri bahsedilenlerin yanında reel dünyanın gerçeklerinden de tamamen kopuk değildir. Şöyle ki içinde bulunduğumuz dünyanın daha çok çirkin yönlerine hem eleştirel hem de realist bir bakış içerir. Keza Söğüt’ün, eserlerin çıkış noktası hakkında söyledikleri bu bakımdan anlamlı görünmektedir: “Beni yazmaya kışkırtan tek şey maruz kaldığımız, memnun olmadığımız ama değişmesi için de ne yapacağımızı bilemediğimiz sistem, düzen, hayat... O karmaşık yapıyı yeniden yaratarak ve ona bambaşka açılardan tekrar ve tekrar ve acımasızca bakarak başımıza ne geldiğini anlamaya çalışıyorum” (İnce, 2023). Ayrıca yazar, anılan menfi durum yahut olayları derinlemesine analiz etmede sözlü kültürün önemli parçalarından biri olan halk kültürünü de eserlerinde yeri geldikçe kullanır: “Bugünkü Türkiye’nin sosyolojik ve siyasi analizini yaparken kullandığım referansların başında halk kültürü geliyor” (Kas, 2018: 6). Kadınların toplum içinde yaşadığı problemler, dışlanmış, ötekileşmiş kişilerin ruh hâlleri, yoksulluk, çocukların yaşadığı trajik durumlar, ekonomik sınıflaşmanın yol açtığı hemen her türden sorun gibi güncel, yerel ve evrensel problemler Söğüt’ün eserlerinde başarılı tasvirlerle işlenir. Örneğin 1970-1980 arası Türkiye’de siyasal ve toplumsal alanda yaşanan problemler

Şahbaz'ın Harikulade Yılı 1979 adlı eserde etkili şekilde işlenir: Eser, "O yılların olağan üstü toplumsal olaylarını bir kez daha içinde hissetmemi ve söz konusu yılların üzerine yeniden düşünmemi sağlamıştı. Üstelik neredeyse birebir tanıklık ettiğim o yılları yeniden hatırlatmış, yine içimi acıtmıştı" (Yılmaz, ?). Milli ve evrensel meseleleri gerçekçi şekilde eserlerine konu edinen Söğüt, kaleme aldığı problemlere yönelik çözüm önerileri sunmak yerine, aksaklıkları çapıcı ve akılda yer edecek şekilde tüm çıplaklığıyla okurun dikkatine sunar. Böylelikle bireyden topluma doğru açıklanan bir farkındalık yaratmış olur. Bu yönüyle eserlerde, sosyolojik okumalara da imkân tanıyan bir içerikten bahsetmek de mümkündür.

Bu çalışmanın sonraki bölümlerinde Mine Söğüt'ün *Kırmızı Zaman* romanındaki kurgusal yapıya odaklanılarak eserin olay örgüsünün özgün tarafları ortaya konmaya çalışılacaktır. Çalışmada jenerik kavram olarak "oyun" tercih edilmiştir. Dolayısıyla inceleme boyunca kavramın çoğunlukla doğrudan ilişkide bulunduğu postmodern kurama uygun okumalara yer verilecektir.

### 1.Edebî Metinlerde Oyun Kavramı

Edebî metinler, tabiatları gereği gerçek ve hayal edilen/tasarlanan evrenlerin harmanlanmasıyla ortaya çıkar. Yazar, isteği ve kaleme aldığı tür doğrultusunda kurgusunu oluşturur. Yaratılan fiktif yapı az ya da çok nesnel gerçeklikten izler taşır. Bu noktada yazarın gerçek olarak görüp algıladığı her "şeyi" kendince yorumladığı, yeniden yarattığı bir başka ifadeyle oyunlaştırdığı düşünülebilir. Elbette gerçeğin kurmacaya dönüştürülmesi yahut bir arada sunumu bu çalışmada jenerik kavram olarak belirlenen oyun ile bütünlüklü olarak örtüşmez. Dolayısıyla oyun kavramına yönelik özgün ve teorik yaklaşımlardan kısaca bahsetmek gerekir.

Postmodern sanat anlayışıyla bilindik kalıp yahut tanımlamaların dışında anlamlar yüklenen oyun kavramı, özellikle çok anlamlılık, nesnel gerçekliğin yok sayılması, modernizmin sistematikleştirdiği mekanik yaşama ve düşünce biçiminin reddi gibi hususlarla özgünlük kazanır. Postmodernistlerin vurduymaz yahut alaycı tavrına uygun şekilde oyunlaştırılan realite temelli her unsur, yazarının elinde sınır tanımaz bir hareket alanı kazanır. "Oyunun gönüllü katılım, misyon yüklenmeme ve kaçış özellikleri postmodern tavrı bu açıdan uyum hâlinindedir. Oyun, bir amaç ve çözüm olarak değil, mevcudun görünümü olarak 'postmodern anlayışın' doğal bir sonucu olarak belirir. Olumlu ya da olumsuz bir değer üstlenmez. Bu nedenle postmodernizm 'temsil edilemezliğin' temsili olarak oyun kavramına yaslanır" (Sayak, 2016: 25). İşlevi ve tesiri bakımından "(ç)ıkkış noktası, bir düş oyunu olan postmodern romanda üstkurmaca ve metinlerarası biçimler kullanılarak edimsel ve evrensel bir sınırsızlık yaratılır" (Eliuz, 2016: 12).

Özellikle roman sanatının tarihsel süreçte yaşadığı yenilikçi değişimlerden olay örgüsünün gerçeklik algısına bağlı olarak farklı şekillerde tasarlandığı bilinmektedir. Postmodern edebiyat ile gerçekliğin hipergerçeklik<sup>†</sup> adıyla sanal bir hüviyet kazanması ve kurgunun realitenin önüne geçmesi farklı anlatım tekniklerinin önünü açmıştır. Bunlar içerisinde öne çıkanlar kurgunun oyunlaşması ve dil oyunlarıdır. Postmodern edebiyatın başat unsurlarından olan üstkurmaca ve çoğulcu dil anlayışı temelde oyun kavramından hareketle tasarlanır. Çoğulculuk, belirsizlik, ihtimal gibi kavramlar üzerine inşa edilen postmodern kuram, işe, gerçekliğin algılanma ve idrakine konulan sınırların yıkılması gerekliliğinden başlar. Alışlagelmiş tüm öğrenmeleri

---

<sup>†</sup> İlk kez Jean Boudrillard tarafından "(b)ilinen gerçeklik anlayışlarının dışında tasarlanan Hipergerçeklik kavramının ortaya çıkışı; mutlak bir hakikatin mümkün olamayacağını, aslında her şeyin bir oyundan/simülasyondan ibaret olduğuna işaret eder" (Atlı, 2019: 1733).

yerinden etmeyi amaçlayan postmodernistler, ellerindeki tüm argümanları bu doğrultuda kullanırlar. Edebiyat sanatında yazı ve dilin temel unsur olduğu düşünüldüğünde sestem başlayarak kelime, cümle ve metnin tamamında köklü dönüşümler yapılır. Söz konusu dönüşümün özgün tarafı ise anlamı bozarak yeniden yapmak/inşa etmektir.

Dile dayalı oyunlaştırma durumu, postmodern sanat anlayışı içerisinde J. Derrida ve L. Wittgenstien tarafından teorileştirilmiştir. Wittgenstien için dil oyunları “bir etkinlik olarak görülmüş ve bitmeyen bir süreç olarak ele alınmıştır. Bu süreç içinde dilin, kendini yenileyen, üretken karakteri vurgulanmıştır. Aslında bir bütün olan dil oyunları içerisinde, sayısız kullanımları ve farklı uygulamaları içermektedir” (Yalçın, 2013: 27). Derrida’nın ise post-yapısalcı teoriye bağlı tasarladığı gramer-dil-anlam ilişkisinde çoğulluğu sağlamak amacıyla dilsel bir dönüşüme odaklandığı görülür. Yapisöküm/yapıbozum şeklinde isimlendirilen bu teknik, aslında bir okuma önerisi yahut denemesidir. Söz konusu söylemin en dikkat çekici tarafı ise her türden metne yönelik subjektif eleştirel bir söylem geliştirebilme kabiliyetidir. Yapisökümcü/yapıbozumcu okuma denemesi sayesinde biçimiyle oynanan her sözcük, metinde birden fazla ve her biri doğru kabul edilebilme potansiyeli taşıyan anlam/çıkarımları yaratır (Evis, 2021: 282).

Kurgunun nesnel gerçekliğin yerine geçmesi, yazma işinin metnin temel meselesi hâline gelmesi postmodernistlerce farklı uygulamalarla pratiğe dökülmesiyle modern yahut klasik romanlardaki olay örgüsü büyük oranda değiştirilir. Yazarın, metin içinde aktif şekilde yer alması, kurmaca içinde yeni kurmacaların boy göstermesine vesile olur. Özellikle modern romanlarda teknik bir kusur olarak kabul edilen somut yazarın araya girişleri, kimliğini açık şekilde okura göstermesi ve dolayısıyla yeni kurguların oluşumu postmodern anlatıların olmazsa olmazlarından birine dönüşür. Edebî eserlerde “üstkurmaca”<sup>‡</sup> tekniği olarak bilinen bu kullanım, kronolojik yahut kendi içinde tutarlı bir bütünlük gösteren olay örgüsünde kopuklukların yaşanmasına neden olur. Başka bir ifadeyle üstkurmacada, sanatçı eserin yaratma sürecinde okurla öz-bilinçli oyunlar oynayarak anlatının kurgusal statüsüne vurgu yapar ve olay örgüsünün farklı metotlarla bozulmasını sağlar (Sim, 2006: 393). Kurgunun oyunlaşmasını sağlayan üstkurmaca, işlevi bakımından üç yönüyle öne çıkar. Bunlardan ilki metnin yazılışını kurgunun temel meselesi hâline getirmek ve başka metinleri esas metne eklemektir. İkinci işlevi, anlatıcı-yazarı kurgu içinde görünür ve aktif kılmaktır. Üçüncü ve son işlevi ise gerçeklik ve kurmaca ilişkisindeki çelişkiyi olabildiğince belirginleştirmektir (Sazyek, 2002: 494-509).

Söz konusu bozulma veya kopukluk benzer biçimde zaman unsurunda da kırılma ve geçişkenlik yaratır. Kurgusal ve zaman yönüyle muğlaklaşan çizgisel yapı, okur için anlamın çözümlenmesinde bir çıkmaza dönüşür. Bu durum ise temelde postmodernistlerin benimsediği çok anlamlılığa hizmet ederken her türden teklik algısını kırmaya yönelik bir eylem olarak yorumlanabilir. İşin felsefi tarafı bir kenara bırakıldığında teknik açıdan üstkurmaca, metindeki çizgisel yahut bütünlüklü kurgusal yapıyı bozarak oyunlaştırır. Söz konusu oyunlaştırmanın üç temel muhatabı bulunur: yazar, metin ve okur. Metnin yaratıcısı her ne kadar yazar olsa da mevcut anlamsal belirsizlikler ve metin içi boşluklar nedeniyle yap-boza dönüşen eserin kurgusal bütünlüğünün inşasında asıl sorumluluk okurun omuzlarındadır. Pauline M. Rosenau’ya (2004: 25) göre edebî eserlerde katı, çizgisel olay örgüsünden vazgeçen postmodernistler, anlatılardaki her türlü unsur ve/ya tasarımın okur tarafından sağlanması hatta uydurulması gerektiğini belirtir.

---

<sup>‡</sup> “Kurmacanın kurmacası ya da metnin kendi kendini, nasıl kurgulandığını anlatma süreci olarak tanımlanabilecek metafiction (üstkurmaca) tekniği romandaki estetik dokuyu oluşturan unsurlardan biridir” (Karadeniz, 2016: 121).

Bu noktada metnin oyunlaşarak önce yazarın sonrasında okurun elinde yeniden ve sonsuz kez yazılmasını sağlamaktadır.

Nurullah Çetin, postmodern eserlerdeki kurgusal tertibi “mekanik yapılaşma” kavramıyla izah eder. “Paralel anlatı” yahut “eş zamanlı kurgu” olarak da tanımlanan kavramın uygulandığı eserlerdeki vakalar, neden-sonuç ilişkisinden ya da çizgisel bir ilerleyişten bağımsız şekilde metne yerleştirilir. Olayların izahında nedensellikten ziyade zamansallık öne çıkar. Şahısların birbirinden bağımsız hikâyeleri veya farklı vakalar, müstakil epizotlar hâlinde art arda ya da yan yana işlenir (2009: 198-199).

Oyun kavramının postmodernistlerce modern sanata ve/ya felsefeye yönelik doğrudan bir eleştirel argümana dönüştüğünü söylemek de yanlış olmayacaktır. Şöyle ki “(o)yun kavramı gerçek ile düş arasında durmasıyla modern ve postmoderne yakın iki ucu bünyesinde barındırır. O vardır, her yerdedir ancak hiçbir zaman gerçek kabul edilmez. Aynı zamanda içinde gerçeğe zıt bir tavır da barındırır. Bu yönüyle modernin ürettiği gerçeği oyun kavramı ile yok etmeye çalışmaktadır” (Koçakoğlu, 2012: 67). Ayrıca oyun kavramı, postmodern sanatçının elinde okurunu eğlendirici bir fonksiyon da üstlenerek (Ecevit, 2001: 74) modern sanatın ciddi ve elitist tarzını dolaylı şekilde yok etmeyi amaçlar.

Özetle postmodern edebiyat anlayışı içerisinde oyun kavramının kurgusal oyun ve dil oyunları odağında yoğunlaştığı söylenebilir. Dil oyunları; ses, kelime, cümle ve metnin tamamında anlamın tekilliğini kırarak eseri açık yapıt düzeyine taşırken kurgusal oyunlar ise gerçekliğin sanal bir düzleme taşıyıp üstkurmaca, somut yazarın metne dâhil olması, eserin yazılma sürecini temel mesele hâline getirmek gibi kullanımlarla en nihayetinde modern sanatın etkili bir biçimde eleştirilmesine hizmet etmektedir.

## 2. Kırmızı Zaman Romanında Oyunsuluk

*Kırmızı Zaman* romanındaki olay örgüsü, sistematik bir yapı arz etmemekle beraber anlatılanların genellikle şahısların birbirinden bağımsız görünen öykülerinin kurgu sonuna doğru kimi ortak yaşantılarda kesişmesi üzerine inşa edilir. Âdeta bir yap-bozun parçalarını andıran farklı kurgular, yazarın sunduğu kimi ipuçlarıyla romanın sonunda kısmen anlam kazanır. Metinlerarası göndermeler, bazı mekânların ortaklığı, zamanda geriye dönüş ve ileri sıçramalar gibi kullanımlarla okur, önündeki parçalı metni bir bütün hâline getirmeye çalışır. Bu durum, okuru aktif olarak metne dâhil ettiği gibi eseri, postmodern sanatın temel görünümüne uygun kılar.

Kitabın ismindeki zaman vurgusu kırmızı sıfatıyla nitelendirilerek alışılmadık bir bağdaştırma<sup>9</sup> meydana getirir. Böylelikle romanın henüz isminden başlayarak okur, dilsel bir oyunla karşı karşıya kalır. Kırmızı zaman ifadesindeki anlamsal muğlaklık okur için çözülmesi gereken bir bilmeceye dönüşerek romanın kolaylıkla anlaşılabilir bir kimlikte olmadığı mesajını verir. Eserin adındaki kırmızı vurgusu, metinlerarası bağlamda çağrışımsal olarak *Kırmızı Pazartesi* ve *Benim Adım Kırmızı* romanlarına yapılan göndermeyi dilsel bağlamda anırtırma tekniğiyle örnekler. Ayrıca anılan eserlerin muhteva yönüyle *Kırmızı Zaman* romanıyla belli noktalarda benzerlikler taşıması söz konusu eserlerle kurulan metinlerarası bağın pastiş metoduna uygun olarak da inşa edildiğini gösterir. Şöyle ki işlenen cinayetler, namus kavramının kadın üzerinden yargılanan toplumsal bir probleme dönüşü, bireyden topluma doğru yöneltilen

<sup>9</sup> Alışılmamış bağdaştırmalar, birbirinden uzak çağrışımlı sözcüklerin bağdaştırılarak (Geçgel, 2005: 440) okur için sıra dışı ve düşündürücü kombinasyonların oluşturulmasına dayalı dilsel kullanımdır (Balci, 2012: 44). Daha çok şiir türünde tercih edilen alışılmamış bağdaştırmalar, sözcüklerin yan anlamlarından hareketle sanatlı dil kullanılan her esere uygulanabilir.

sosyal eleştiri gibi kullanımlar sadece zaman sözcüğü ile ortaya çıkan metinlerarası ilişkilerin derinliğine işaret eder.

Romandaki başlığındaki zaman ifadesi ise bulunduğu bağlama göre değerlendirildiğinde kırmızı sözcüğünün açıklanan tüm yönlerine rağmen kurgunun sonlarına dek muğlaklığını korur. Bu noktada Mine Söğüt'ün zaman kavramına dair söyledikleri önem taşır:

Tüm kitaplarımda uğraştığım şey aslında benim “zaman”dır. Şöyle düşünürüm: “Zaman tanrının ta kendisidir.” Hâkim olduğumuz ve gerçekten içinde var olduğumuz tek şey andır. Geçmişe de geleceğe de içinde bulunduğumuz andan bakarız. O yüzden andaki farkındalık çok önemli (Başaran, 2015).

Varoluşsal bir bakışla zamana yüklenen anlamlar ve “an” vurgusuyla yazarın postmodern bir bakışla kurguyu şekillendirdiği söylenebilir. Zira postmodernizmle an, zamanın kendisine dönüşür. Şimdi, tüm zamansal tanımlamaları kapsar ve an ile özdeşleşir. Dolayısıyla edebî eser de anlıksaldır; an bitince eser de tükenir (Almasulu, 2008: 304-305). Başka bir ifadeyle dün-bugün-yarın tarzındaki bilindik zamansal tasnifler, postmodernizmle beraber geçmişin şimdiki zamanı, şimdinin şimdiki zamanı ve geleceğin şimdiki zamanına evrilir (Borst, 1997: 26). Yazarın söylemleri ile postmodern kuramdaki zamansal izahların örtüşmesi, eserde yalnızca kurgunun değil aynı şekilde zaman olgusunun da eser-kurgu özelinde kuramla paralellik gösterdiğini doğrular niteliktedir. Konumuzla bağlantılı olarak dilsel bir oyun üzerinden zaman ifadesinin postmodern bir duyarlılıkla adından başlayarak romanın tamamına sirayet edecek şekilde metne yedirildiği rahatlıkla söylenebilir.

Roman başlamadan Mine Söğüt'ün okuruna verdiği bilgiler kurgu-gerçeklik ilişkisinde postmodern bir bakışın hakimiyetine işaret eder. Ön söz mahiyetindeki bu kısımda iki husus dikkat çeker. Bunlardan ilki somut yazarın metne dahil oluşu ve yazma eylemini ön plana çıkarması, ikincisi ise anlatılan her şeyin nesnel gerçeklikten kopuk olduğu ve dolaylı olarak okuru metne davet edışıdır:

“Bu romandaki İstanbul, efsaneler, insanlar, balıklar, kayıklar, iskeleler, saraylar, dehlizler, kesik başlar, mezarlar, hastaneler, morglar, deniz kızları, cinayetler, katiller, cellatlar, deliler, yani her şey uydurmadır.

Efsanelerin yalanı abartılmış, insanların hayatına olmadık benekler atılmış, şehir baştan yaratılmıştır. Yok eğer, ‘Bunların hepsi gerçek (...)’ diyen biri çıkar da beni yalanlarsa, ne mutlu bana” (Söğüt, 2022: 9).

Alıntıda dikkat çeken ilk vurgu “uydurma” söylemidir. Bu ifade sayesinde modern romanlardaki kurgusal bütünlük ve tutarlılık daha roman başlamadan ters yüz edilir. Böylelikle anlatılacaklara dair okurda, kurgu bile olsa, mutlak bir gerçeklik olamayacağı farkındalığı yaratılır. Alıntının sonundaki yalanlama söylemi ve neticesinde yazarın bu durumdan mutluluk duyacağını belirtmesi ise okurun metne aktif biçimde dâhil olarak metni kendince yeniden kurgulayıp/yorumladığını düşündürmesi bakımından dikkat çeker. Her iki durumda kurgu ve gerçeklik ilişkisinde yapay ve öznel çıkarımların kurguyu oyunlaştırarak metni bir açık yapıya yakınlaştırdığı sonucuna ulaşılabilir.

Romandaki kurgusal oyunsuluk tek bir olay örgüsüne bağlı kalmaksızın her biri birkaç sayfadan ibaret, kısa kısa oluşturulmuş bölümlerle tasarlanmış ve bölümlerin başında metinlerarası göndermelerle desteklenen bir yapının varlığıyla öne çıkar. Kaldı ki bölümlere numaralandırma yapılmayıp, alfabetik bir sıralama olmayışı ve olaylar arasında mantıksal bir sıralanışın yoksunluğu olay örgüsünde kopukluklar yaratarak kurgunun oyunlaşmasına hizmet eder. Postmodern eserlerin olmazsa olmazları olan metinlerarası teknikler, *Kırmızı Zaman* romanında yetkin şekilde kullanılır. Tematik yapının desteklenmesi için daha çok montaj ve pastiş tekniklerine başvuran yazar, bazı bölümlerin başına sözlüğü andırır tarzda bir kavram verir

ve bunun izahını başka eserlerden yaptığı alıntılarla örnekler. Ne var ki bu örneklemelerde sistematik bir kullanım görünmez:

**Yeraltı:**

Yer yüzeyi altı, belli bir derinlik... Genellikle tamlayan olarak gizli, yasadışı olanı belirtir. Yeraltından Notlar (Zapiski iz podpolya) Dostoyevski'nin bir öyküsüdür. Bu hikâye çağdaşları tarafından anlaşılmamış ama Nietzsche tarafından bir 'vahiy' olarak değerlendirilmiştir. Yeraltı, karanlıktır, tehlikelidir ve sır saklamakta ustadır (Söğüt, 2022: 157).

Yazar, her bölüm öncesinde bu tarz izah ve alıntılara yer vererek bu kısımlar özelinde biçim ve biçem bakımından bir ortaklık yaratır. Ne var ki anılan bölümlerin kimilerinin uzun kimilerinin kısa oluşu yahut bazı başlıkların aşırı öznel yorumlamalardan oluşması yine belirtilen bölümlerde tutarlı bir kullanım olmadığını göstertir. Ayrıca her bölüm taşıdığı tanımlayıcı özelliklerle okuru her daim bir farkındalık durumuna sokarak metnin kurmacası içinde onu, pasif hâlde kalmaktan kurtarır. Metnin bütününe etkisi bakımından bu bölümler olay örgüsünde kesinti/kopukluk yaratarak kurgusal manada düzensiz bir yapının ortaya çıkmasına yol açar. Özetle yazarın belirtilen bölümlerde stabil bir kullanıma yer vermesi ve sözlük tarzında metinlerarası göndermelere başvurması kurgunun oyunlaşmasına olanak tanıyarak okura, elindeki metnin nesnel yahut kurmaca gerçekliğin tekeli anlayışından uzak olduğunu hatırlatır.

Romandaki üstkurmacaya uygun duran kullanımlar Zaman Dayı'nın hikâyesinin farklı şekillerde yorumlanması, yazma eyleminin öne çıkarılarak kurgu içinde yeni kurguların üretilmesi, farklı kişilerin birbirinden bağımsız görünen olayların içine dâhil edilişi gibi hususlarla belirginleşir. Postmodern anlatıların temel dayanaklarından biri olan üstkurmaca hem nesnel hem de kurmaca gerçekliği yerinden ederek sanal ve çoğulcu bir anlamsal yapının ortaya çıkışına imkân tanır. Örneğin Hüsrân'ın gündelik hayatından kesitlerin sunulduğu "Efsane" adlı bölüm altında yazarın üstkurmaca tekniğini postmodern edebiyat anlayışına hemen her açıdan uygun olarak kullandığı görülür. Hüsrân'ın Aziz'in getirdiği eski kırmızı kapaklı bir kitabı okuması ya da okumaya çalışmasıyla başta üstkurmaca olmak üzere birden çok metinlerarası tekniğin başarıyla uygulandığı anlaşılır:

"Oku bakayım adı neymiş bunun" demişti Hüsrân'a.

Hüsrân çayır çayır yanan kırmızının içinde en sert hâliyle duran siyah kocaman harfleri okumuştur:

"Kırmızı Zaman" (Söğüt, 2022: 47).

Yazarın masal yahut efsane kitabı olarak kurguya yerleştirdiği kitaba verdiği isimle romanın adının aynı olması hem nesnel hem de kurmaca gerçekliğe vurulan yıkıcı bir darbe gibidir. Söz konusu aynılık romanda anlatılanların en az bir masal yahut efsane kadar uydurma olduğunu hissettirerek okur üzerinde elinde tuttuğu kitabın taşıdığı gerçekliğin sahteliğine vurgu yapar. Böylelikle okur, âdeta bir şok etkisi yaşayarak dâhil olduğu kurgusal realitenin dışına çıkar. İsim ortaklığı ve kırmızı kitapla ilgili bir başka içerik ise romanın ilerleyen sayfalarında tekrar öne çıkarılır. "Mezar" bölümünün başında yine aynı kitap hakkında bilgiler verilerek bu sefer başka başka trajik olaylar, ölümler, cellatlar ve mezarlıklardan bahsedilir:

Kırmızı kitabın rengi kadar içi de kışkırtıcıydı. Tıpkı adı gibi: Kırmızı Zaman. Tarihteki kanlı olayları, dehşet verici şehir efsanelerini, korkunç cinayet öykülerini sanki yeryüzünün en doğal olaylarıymış gibi anlatan kitap, Hüsrân'ın kışkırtılmaya hevesli aklına surların altından başlayıp tüm şehri dolaşan dehlizler gibi, cellatları da sokmuştu (Söğüt, 2022: 105).

Her iki bölümde de kitaptan bölümler okunarak yeni anlatılarla okur karşı karşıya getirilir. Örneğin "Efsane" bölümündeki kurgunun devamında kitabın okunmaya başlanmasıyla metne bir başka bir metin montajlanır ve dolayısıyla kurgusal anlamda çoğulluk sağlanmış olur. Bu tarz bir kullanım, genel görünümü bakımından metinlerarası tekniklerden montaj ve üstkurmacaya

örnek teşkil ettiği gibi işlevi bakımından tematik düzleme sağladığı katkı bakımından pastiş etkisi yaratır. İmparatorluk devri bir aşk cinayetinin anlatıldığı oldukça eski olan kitapta lekeli, okunamayan kısımların mevcudiyetiyle postmodern edebiyatın bir başka önemli noktası olan metnin okur tarafından yeniden yazılması hususu örneklendirilir:

İmparatorluk Sarayı (...) Bu sarayda tarihin en kanlı cinayetlerinden biri aşk yüzünden işlendi...

Sayfanın devamında ne yazık ki kapkara bir leke vardı. Belli ki uzun uzun cinayetin ayrıntıları anlatılıyordu. Hüsrân önce hayal kırıklığına uğradı. Nasıl bir cinayetti bu kim bilir (Söğüt, 2022: 48).

Postmodern sanat anlayışında sıklıkla başvuru olan metin içinde boşluklar bırakılarak okurun metne dâhil edilme hususu, bu noktadan itibaren Hüsrân'ın yarım kalan hikâyeyi kendi döneminde okuduğu namus cinayeti konulu gazete haberlerinden uyarladığı bir hikâyeye devam ettirmesiyle örneklenmiş olur:

İmparator o gün işten erken çıktı. Saraya geldiğinde anahtarla kapıyı açtı. Salondaki masada mezeler ve rakı ve iki de rakı bardağı vardı. Sarayın yatak odasında, karısını generalle çıplak hem de çırılçıplak yakaladı. Kızgın koca tabancasını çekip karısını ve âşığı oracıkta öldürdü. Her yer, halılar hep kanlar içinde kaldı. Kızgın koca sonra saray polisine teslim oldu ve yaptıklarından pişman değilim. Benim gururumla oynadılar dedi. Sonra da ellerinde kelepçelerle polis otosuna bindirilirken hüngür hüngür ağladı... (Söğüt, 2022: 49-50).

Alıntıda metin içindeki boşlukların kurmaca karakterlerden Hüsrân tarafından tamamlanışı, farklı türden bir başka metnin daha kurguya dahil edilişi ve nesnel gerçeklik taşıyan bir olayla masalsı bir kurgunun iç içe sunuluşu esere postmodern bir kimlik kazandırdığı gibi kurgunun hem yazarın hem de okurun elinde oyunlaştırıldığını gösterir. Ayrıca metnin Hüsrân tarafından yeniden kurgulanışı dilsel manada olmasa da anlam yönüyle bir yapı söküm/yapıbozum okuması olarak değerlendirilebilir. Sadece bu örnek üzerinden dahi romanın, isminden başlayarak muhtevasına kadar sanal bir gerçeklik içinde ve metinlerarası teknikler aracılığıyla yetkin şekilde tasarlandığı söylenebilir.

Metinlerarası tekniklerle kurguya eklenen farklı edebî türlerin mevcudiyeti metin içinde birden fazla kurgunun ortaya çıkışına zemin hazırlar. Kısa öykü, şiir, cinayet masalları, gazete yazılarına göndermeler, sözlük yahut ansiklopedik tarzdaki maddelemeler metni melez bir yapıya soktuğu gibi romanı Bakhtin'in ifadesiyle bir "karnaval"<sup>\*\*</sup> alanına dönüştürür. Kısa öykü ve masalların metne yerleştirilmesi kurmaca içinde yeni kurmacalar yaratıp kurgunun üstkurmaca tekniği ile oyunlaştırıldığını bir kez daha doğrular. Metne montajlanan şiirler ise üslupta çoğulculuk sağladığı gibi metni, türlerin harmanlandığı bir karnaval atmosferine dönüştürür. Ayrıca söz konusu göndermeler, kurgunun çizgisel ya da klasik bir yapılanma dışına çıkmasına olanak tanımıştır. Belirtilen tüm bu hususlar, son tahlilde, eseri postmodern sanatın sınırlarına dâhil ederek eserin kendisini başlı başına bir oyun alanına dönüştürür.

Romanda gerçeklik olgusu üzerinden kurgunun oyunlaştırıldığı birçok kırılma noktası bulunmakla beraber bunlar içinde en dikkat çeken Zaman Dayı'nın işlediği sanılan cinayettir. Söz konusu cinayetin başta kendisi olmak üzere herkes tarafından farklı şekilde yorumlanması kurgusal manada somut bir yaşantının nasıl oyunlaştırıldığını örnekler. "Cinayet" adlı bölümde Zaman Dayı'nın ölmek üzereyken bulduğu bir deniz kızını kendi rıza ve arzusu üzerine cesedini

---

<sup>\*\*</sup> Mikhail Bakhtin'in roman sanatı üzerinden pratiğe döktüğü karnaval kavramı, türler arasındaki kopukluğu, yalıtılmışlığı ve birbirlerine yönelik küçümseyici ya da reddiyeci tavrı yok sayarak metinlerarası söylem ve ifade biçimlerinin ortaya çıkışını sağlamıştır. Kavram, işlevi bakımından başkaldırı, güldürü, çoğulculuk gibi hususların ortak bir zeminde yani anlatılarda buluşmasını sağlamıştır (Bakhtin, 2001: 254).

ikiye bölerek belden aşağısını denize attığı işlenir. Bu olay belli yönleriyle esrarengiz şekilde açığa kavuşturulmadan ucu açık şekilde sonlandırılır. Bölümün ilerleyen kısımlarında Zaman Dayı'nın bulunduğu kişinin bir deniz kızı değil, Yedigâr isimli köylü bir genç kız olduğu anlaşılır. Tecavüze uğrayıp işkenceye maruz kalan kız, utanç içerisinde kaldığı için annesinin kendisini o hâlde görmesini istemez. Bunun üzerine Zaman Dayı, kızın bedenini baltayla ikiye bölerek kanlar içindeki belden aşağısını denize atar. Ardından kızın bedenini köye götürür fakat kimsenin ona inanmayacağını düşündüğü için ahaliye sadece onu kendisinin öldürmediğini söylemekle yetinir:

Hikâye kısmen doğruydu. Ama kısmen! Zaman Dayı konuşsa anlatırdı: Boğulduğu sanılan kız gerçekten sağ bulmuştu. Ama kız onun sandalına tutunduğunda ölmek üzereydi. Evet kızın belden aşağısını kesip balıklara atmıştı ama bunun tek nedeni kızın öyle istemesiydi. (...) Denizde kaybolan kızlar eğer balık prensle karşılaşarlarsa denizkızı olurlar dese kim inanırdı? (Söğüt, 2022: 180).

Zaman Dayı, cesedi köye getirmesiyle kahvedeki jandarma komutanı tarafından tutuklanarak hapse atılır. Aslında tüm bu yaşananlarda önem arz eden nokta, vakanın kendisinden ziyade algılanma ve yorumlanma biçimleridir. Çünkü Zaman Dayı, bölümün sonuna dek öldürdüğü kişinin denizkızı olduğuna ve onun acısına son vermek, utancından kurtulmasını sağlamak adına kıza bir nevi iyilik yaptığına inanmaktadır. Köylüler ise -her ne kadar ona yakıştıramasalar da- masum olduğunu ispat edemediği için Zaman Dayı'yı cani bir katil olarak kabul eder yahut etmek durumunda kalırlar. Keza adalet sistemi de Zaman Dayı'yı suçlu bulup cezalandırmıştır.<sup>††</sup> Her üç bakış açısı da kendi içinde haklılık payı taşımakla beraber ne sebepler ne de sonuçlar vakanın anlam kazanmasında önem arz etmez ve mutlak bir gerçeklik taşımaz. Aslında bu vakada yazar tarafından yapılan şey, tek bir eylem üzerinden -varsayımsal düzeyde olsa bile- üç farklı kurgu yaratma ve bunların her birinin yoruma açık şekilde işlenmesidir. Cinayetle ilgili olayın birbirinden kopuk şekilde işlenmesi, araya farklı durumların eklenmesi ise bu bölümün olay örgüsünde kopukluklara yol açarak kurguda oyunsuluğu bir kez daha öne çıkarır. Ayrıca anılan olaya bağlı olarak kurgu boyunca vurgulanan esrarengiz dehliz, denizkızı gibi gerçeküstü unsurların köylü genç kız, cinayet, hapis, namus gibi reel toplumsal yaşamda karşılığı olan gerçekçi unsurlara ilişkilendirilmesi kurgu içindeki gerçeklik boyutunun değişkenlik gösterdiğine işaret eder. Dolayısıyla postmodern felsefenin temel dayanaklarından olan sanal gerçeklik, çoğulculuk, yoruma açıklık, ihtimal gibi kavramların sıradan bir cinayet üzerinden nasıl ustaca işlendiğini örneklendirir.

Şimdiye dek yapılan tüm tespit ve örneklerden hareketle Mine Söğüt'ün *Kırmızı Zaman* romanında postmodern anlayışa uygun biçimde okur ve metin odaklı bir tavrı benimseyerek kurguyu oyunsu bir düzleme taşıdığı ve nesnel gerçekliği kaygan bir zemine çektiği anlaşılır. Bunu yaparken metinlerarası tekniklere başvuran yazar, romanı karnavalesk bir içerikle tasarlamış ve zenginleştirmiş olur. Gerek anlamsal muğlaklıklar gerekse kurgusal düzensizlikler ise metnin tamamını bir oyuna çevirerek esere özgünlük kazandırır.

---

<sup>††</sup> Bu olaydaki gerek sosyal çevre gerek olayın gerçekleşme biçimi gerekse neticeler *Kırmızı Pazartesi* romanıyla büyük oranda benzerlik taşır. Halktaki yanlış "namus" algısı nedeniyle gerçekleşen alışlagelmiş bir cinayet örneği olan bu vaka, her iki eserdeki köylü/kasabalı ahalinin gittikçe artan umursamaz tavrını ortak bir zemine taşır. Kadınların ölümü, namus cinayetinin ortak vurgusu şeklinde tematik olarak öfkeden vurdumduymazlığa evrilen bir atmosferin yaratımında işlevsellik kazanır. Mine Söğüt'ün toplumsal meselelere yönelik hassasiyeti ve eserlerindeki toplumsal eleştirel boyut hatırlandığında bu vakanın, kadınların maruz kaldığı şiddete yönelik bir farkındalık yaratma çabası olarak daha da anlam kazandığı söylenebilir.

### Tartışma/Sonuç

Çağdaş Türk edebiyatının öne çıkan yazarlarından biri olan Mine Söğüt, eserlerinin çoğunda postmodern sanat anlayışının birçok temel ilkesini başarıyla pratiğe döker. *Kırmızı Zaman* romanı da bu bağlamda yazarın külliyatı içerisinde öne çıkan eserlerdendir. Diğer eserlerinden farklı olarak bu romanında kurgunun oyun kavramı etrafında metnin temel dokusunu, anlamsal ve tematik çerçevesini şekillendirmede işlevsellik gösterdiği anlaşılmıştır.

Özgün roman karakterleri, yoğun imgesel kullanımlar, eleştirel bir düzlemde toplumsal meselelere çarpıcı şekilde temas edilmesi, okur ve eser odaklı bir tavır benimsenmesi, dil, üslup ve kurguda bilindik kalıpların dışına çıkılması, metinlerarası tekniklere sıkça başvurulması gibi hususlarla *Kırmızı Zaman* romanı, postmodern edebiyat anlayışının yetkin eserlerinden biri olarak kabul edilebilir. Kurgunun stabil bir düzen göstermeyişi, nesnel gerçeklik, kurmaca gerçeklik ve kurmaca gerçekliğin başka kurmaca gerçeklikler üzerinden sürekli olarak birbirini çürütecek tarzda işlenmesi metnin, bir yerde açık yapıta evrilmesini sağlar. Farklı edebî türlerin metne eklenmesiyle melezleşen eser, okur için bir bulmacaya dönüşerek biçimsel ve anlamsal bakımdan çoğulcu bir muhtevanın oluşumuna olanak tanır.

Son tahlilde denilebilir ki *Kırmızı Zaman* romanı, Türk edebiyatı içerisinde, oyunsuluk kavramını gerçekliğin sahteliği, dil ve özellikle kurgusal bağlamda farklı açılardan örnekleyen orijinal eserlerden biridir.

### Kaynakça

- Almasulu, D. (2008). *Postmodernizm sanatın sonu mu?*. Sone Yayınları.
- Atlı, F. (2019). İbiş'in Rüyası tiyatro metninde oyun hayat benzerliği. *Turkish Studies*, 14(4), 1719-1736.
- Ayan, E. (2020). Mine Söğüt'ün romanlarında terk edilmiş kahramanlar üzerine bir inceleme. *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 354-367.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan romana -edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar-*. C. Soydemir (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Balci, U. (2012). Şiir dilinde sapma ve alışılmadık bağdaştırmaların çevirisi. *JASS*, 5(2), 43-53.
- Başaran, E. (2015). "Zaman Tanrının ta kendisidir!" / Bir Mine Söğüt röportajı. *Kolektif Psikoloji*.<https://kolektifpsikoloji.com/zaman-tanrinin-ta-kendisidir-bir-mine-sogut-roportaj>.(24.09.2023).
- Borst, A. (1997). *Computus*. çev. Z. Aksu-Yılmaz (Çev.), Dost Kitabevi.
- Bozkurt, K. (2021). Yazdığım birçok şey anlayışamayabilir; kurulmayan bağlardan, görünmek istenmeyen gerçeklerden bahsediyorum. *Independent Türkçe*.<https://www.indyturk.com>. (01.11.2023).
- Burcu Yılmaz, E. (2011). Geceye söylenen masallar: Fantastik anlatılarda gerçeküstünün işlevi. *Turkish Studies*, 6(3), 1315-1328.
- Çetin, N. (2009). *Roman çözümleme yöntemi*. Öncü Kitap.
- Ecevit, Y. (2001). *Türk romanında postmodernist açılımlar*. İletişim Yayınları.
- Eliuz, Ü. (2016). *Oyunda oyun postmodern roman*. Kesit Yayınları.
- Evis, A. (2021). *Türk romanında postmodernizm -teori ve inceleme-*. Kriter Yayınları.

- Geçgel, H. (2005). İkinci yeni şiirinde sapmalar, *Uluslararası IV. Dil, Yazın ve Deyişbilim Sempozyumu Bildirileri* (ss. 439-448). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Yayınları.
- Hatiboğlu, B. (2023). Eugene Ionesco'nun Gergedanlar oyunu ve Mine Söğüt'ün Gergedan hikâyesi bağlamında kötülüğün dönüşümü. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, (18), 87-103.
- İnce, S. (2023). Mine Söğüt: Benim için umut öncelikle farkındalık demek. *BirGün*. <https://www.birgun.net/makale/mine-sogut-benim-icin-umut-ocelikle-farkindalik-demek-463960>. (13.11.2023).
- Karadeniz, M. (2016). Orhan Pamuk'un Beyaz Kale romanında anlatım teknikleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(46), 118-122.
- Kas, B. (2018). *Mine Söğüt'ün romanlarında postmodern unsurlar*. (Tez No. 506198) [Yüksek lisans tezi, Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kıraç, T. (2023). Bir söylemin devamını yazmak: Ionesco'nun Gergedanlar adlı tiyatrosundan Mine Söğüt'ün Gergedan adlı hikâye kitabına devam eden bir başkalaşımın hikâyesi ve türlerarasılık. *Journal of Art and Iconography*, 5(1), 38-52.
- Kızılgök, M. (2015). *Mine Söğüt'ün romanlarında halk kültürü unsurları* (Tez No. 412201) [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kocacıçak, G. (2020). "Mine Söğüt", Türk Edebiyatı İsimler Sözlüğü. <http://teis.yesevi.edu.tr/madde-detay/mine-sogut>. (15.10.2022).
- Koçakoğlu B. (2012). *Anlamsızlığın anlamı postmodernizm*. Hece Yayınları.
- Özsoy, A. M. (2022). Mine Söğüt: Kirlenmeden yazmanız mümkün değil. *GazeteDuvar*. <https://www.gazeteduvar.com.tr/mine-sogut-kirlenmeden-yazmaniz-mumkun-degil-haber-1561795> (14.09.2023).
- Rosenau, M. P. (2004). *Post-modernizm ve toplum bilimleri*. T. Birkan (Çev.), Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sayak, B. (2016). *Oyun kavramı etrafında postmodernizm ve roman*. (Tez No. 440743) Yüksek Lisans Tezi, [Yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Sazyek, H. (2002). Türk romanında postmodernist yöntemler ve yönelimler. *Hece Dergisi Türk Romanı Özel Sayısı*, (65/66/67), 493-509.
- Sim, S. (2006). *Postmodern düşüncenin eleştirel sözlüğü*, çev. Mukadder Erkan ve Ali Utku, Ankara: Babil Yayıncılık.
- Söğüt, M. (2022). *Kırmızı zaman*. Can Yayınları.
- Türkeş, A. Ö. (2010). "Kötülük masalları. *Sabit Fikir*. <http://www.sabitfikir.com/elestiri/kotuluk-masallari>. (13.11.2023).
- Tüzül, Ş. (2014). Mine Söğüt: "Çünkü ben itiraz ettiğim için yazıyorum". *Edebiyathaber*. <https://www.edebiyathaber.net/mine-sogut-cunku-ben-itiraz-ettigim-icin-yaziyorum/> (12.10.2023).

Yalçın, C. (2013). *Wittgenstein'in "dil oyunları" kuramı ve dil oyunlarının toplumdaki yeri*, (Tez No. 451748) Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Yenen, Z. (2022). "Mine Söğüt'le Söyleşi". *Star Kıbrıs*.  
<http://www.starkibris.net/index.asp?haberID=308013>. (13.11.2023).

Yılmaz, A. Z. [?]. Okurun gözünden: neden Mine Söğüt okumalıyız?. *Martı Dergisi*.  
<https://www.martidergisi.com/okurun-gozunden-neden-mine-sogut-okumaliyiz/>  
(13.10.2023).

### **Extended Abstract**

While Mine Söğüt is primarily known as a novelist in contemporary Turkish literature, she also explores various genres such as short stories, biographies, and essays. As a prolific writer, Söğüt creates unique atmospheres in her novels, intertwining reality and the surreal. In her novels, written by following the postmodern trends that increased in Turkish literature after 1980, she addresses the types of individuals trapped in the challenges of daily life, with a focus on modernist life criticism. Therefore, the characters and settings in her novels are often designed with pessimistic content. Individual and social problems such as murder, poverty, and violence against women and children are brought to the reader's attention strikingly within the reality of the modern world. The escape from these negative experiences is tried to be achieved through fairy-tale-like, fantastical, and magical realistic realms that Mine Söğüt has incorporated into the story. The formation of such an eclectic structure, postmodern literature, primarily through intertextual techniques, presents content that challenges singular meanings of all kinds, relying on possibilities, embracing uncertainty, and, most importantly, offering a reader-centric narrative. Works approaching the boundaries of postmodern literature from these perspectives, albeit not comprehensively representing every facet of the author, substantially contribute to shaping the overall artistic outlook of the author.

In this article, the author's novel titled "Kırmızı Zaman" has been examined in the light of the postmodern characteristics it embodies, with a particular emphasis on its original aspects, especially from a fictional perspective. In the work where especially the metafiction technique comes to the fore, other fictions are also included in the plot. The act of writing has become one of the main issues of the text. Leaving gaps in the plot, presenting them in a structure that can be filled by the reader, and realities that can be considered virtual are designed by going beyond mental reality. All of these enable the fictional structure to go beyond the traditional plot. The difference in question is defined by some theorists as "playfulness" in the art of literature. As a matter of fact, in this study, the aspects that give originality to the plot were examined within the framework of the "game" determined as a generic concept. The concept of the game is put into practice in basically two different ways within postmodern narratives: the gamification of fiction and the language-games. The former involves elements such as metafiction, including the reader in the text, transforming the act of writing into a central issue, and integrating works of different forms into the text, disrupting the linear and consistent structure of the fictional narrative. The variations in the fictional appearance resulting from these variables are conceptualized through the lens of playfulness on a theoretical level. The language-games, on the other hand, are carried out by the author's conscious deformation of the text in terms of style and grammar, in the grammatical sense. It is applied in literary works with all kinds of original language usage, especially the language philosophies developed by Ludwig Wittgenstein and Jacques Derrida. The theory designed as language-games by Wittgenstein and Derrida's deconstructionist reading experience becomes fundamental to postmodern philosophy and

literature. Linguistic deformation, spanning from letters to words, sentences, and the entire text, allows for playful manipulation of language and style in the hands of both the author and the reader, enabling multiple interpretations. Postmodern narratives, with all these original aspects mentioned so far, turn into an applied criticism of the traditional or stereotyped fictional, linguistic, and semantic features of classical and modern novels.

This study employs a descriptive method, primarily focusing on theory and text, while also incorporating reader-centered interpretations when deemed appropriate. Literature review and interviews with the author serve as additional sources that provide a theoretical foundation for the text. Furthermore, in the "Introduction" section of the study, fundamental variables shaping Mine Söğüt's artistic approach are presented, aiming to establish a consistent and elucidated composition in the author-text relationship. Subsequent sections first provide a theoretical explanation of the concept of game, and then the theoretical aspects of the novel "Kırmızı Zaman" under examination are explored. Attempts have been made to identify a consistent connection between theory, the generic concept, and the novel through quotations from the work.

As a result of the conducted analyses, it is discerned that the concept of game is applied in a multifaceted manner within the text, primarily in a fictional context. It has been understood that the fiction, and therefore the text, is gamified by the inclusion of other fictions in the plot, the intertwined presentation of objective reality and fictional reality, the deliberate creation of gaps within the text to engage the reader actively, and of course the intertextual references and articulations. Additionally, the fact that a book within the fiction shares the same title as the novel, both linguistically and fictionally, demonstrates the gamification of the text in both linguistic and narrative senses. The author's direct communication with the reader, as well as the inclusion of texts in the forms of poetry, stories, and dictionaries into the narrative, disrupts a cohesive linear progression, bringing the novel closer to narration and making the text more conducive to interpretation around the concept of game. In summary, Mine Söğüt's novel "Kırmızı Zaman," especially in terms of its fictional aspects, can be considered to have positioned itself uniquely and differently from its contemporaries through the concept of game.