

Şahmurat ARIK\*

**MUSTAFA KUTLU'NUN "BU BÖYLE DİR" HİKÂYESİ İLE  
YILDIZ RAMAZANOĞLU'NUN "MEHTAP TURU"  
ADLI ESERİNDE DÜNYA SİMÜLATÖRÜ \***

**Öz:** SİMÜLATÖR kelimesi, Latince "benzer" anlamına gelen similis sözcüğünden türetilmiştir. SİMÜLATÖR, Türkçe'de "öğrencelik" kelimesiyle karşılanmaktadır. "Benzetim" ve "öğrence" anlamlarına gelen SİMÜLASYON ise, "simulare" köküne dayanan "sİMÜLATÖR" sözcüğünden doğmuştur. SİMÜLASYON, daha çok sanal ortamda, gerçeğin modelinin oluşturulması; sİMÜLATÖR ise, farklı maksatlarla gerçeğe benzetilerek onun yerine kullanılan, hatta gerçeğin yerini alan araç, eşya, nesne ve mekânlar için kullanılmaktadır. Daha çok teknik bir terim olarak literatürde yer alan her iki sözcük, Mustafa Kutlu ile Yıldız Ramazanoğlu'nun hikâyelerinde kelimelerin anlamlarına paralel bir biçimde soyut yeni bir anlam kazanır. Mustafa Kutlu'nun, *Bu Böyledir*'inde ve Yıldız Ramazanoğlu'nun *Mehtap Turu* isimli öyküsünde sİMÜLASYON ve sİMÜLATÖR; benzeri/modellemesi yapılmış bir eşya, araç, nesne ya da sınırlı bir mekân yerine bütün bir dünya/evren için kullanılır. Her iki hikâyede de dünya, büyük bir sİMÜLATÖRE benzetilir. Bunun farkına varmayan ve dünyayı ahiret hayatına tercih edip onu gerçek zanneden kahramanlar, bu sİMÜLATÖRE hapsolüp içinde kaybolur ve kendilerine bu labirentten bir türlü çıkış yolu bulamazlar.

Bu çalışmada, zikredilen hikâyeler merkeze alınarak, ahiret hayatına nispetle gerçek olmayan; ama kahramanlar tarafından gerçek zannedilen ve her iki yazara göre de "sİMÜLATÖR"den farkı bulunmayan "dünya"yı, Mustafa Kutlu ile Yıldız Ramazanoğlu'nun lunapark ve mehtap gezintisi metoforlarıyla nasıl kurguladıkları irdelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** SİMÜLATÖR, SİMÜLASYON, Mustafa Kutlu, Yıldız Ramazanoğlu, *Bu Böyledir*, *Mehtap Turu*.

**SIMULATOR IN MUSTAFA KUTLU'S STORY "BU BÖYLE DİR"  
AND YILDIZ RAMAZANOĞLU'S WORK "MEHTAP TURU"**

**Abstract:** The word simulator was derived from the Latin word similis meaning "similar". The counterpart of the word simulator in Turkish is "öğrencelik". The word simulation meaning "benzetim" and "öğrence" in Turkish was derived from the word "simulator" the origin of which is based on the word simulare. Simulation is mostly used in the meaning of modelling the reality in the virtual environment; simulator is used for the means, items, objects and places which are used instead of real objects by making them look like the realia and sometimes substitute for realia. Both of the words, mostly used as technical terms in the literature, gain new abstract meanings, paralleling the real meanings, in the stories of Mustafa Kutlu and Yıldız Ramazanoğlu. In Mustafa Kutlu's "Bu

\* Prof. Dr.; Kastamonu Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Kastamonu/TÜRKİYE; sahmurat@kastamonu.edu.tr

\* Bu çalışma, 25-27 Mayıs 2016'da Bakü'de düzenlenen III. Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Sempozyumu'nda sunulan bildirinin genişletilmiş hâlidir.

Böyledir” and Yıldız Ramazanoğlu’s “Mehtap Turu”, the words simulation and simulator are used to address the whole universe instead of an item, means, object or a limited place, the identical counterpart of which is constructed. In both of the stories, the world is likened to a grand simulator. The heroes, who are not aware of this and who think that it is real, are imprisoned in this simulator and disappear and they can never find a way out.

In this study, how Mustafa Kutlu and Yıldız Ramazanoğlu fictionalise the “world”, which is not real but perceived as real by the heroes and isn’t different from a “simulator” for both of the authors, with fun fair and a walk under moonlight metaphors will be investigated taking the stories into the centre.

**Keywords:** Simulator, Simulation, Mustafa Kutlu, Yıldız Ramazanoğlu, Bu Böyledir, Mehtap Turu.

## Giriş

### Simülasyonlar ve Simülasyon

Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramı, modern hayatın birey üzerindeki dayatmalarını ve bu dayatmaları nasıl görünmez kıldığını gösteren önemli kuramlardan biridir. Baudrillard, üç grup simülasyon bahseder. Bunlar, “taklit ve kopya üstüne kurulmuş doğalcı simülasyonlar”, “Enerji ve güç üstüne kurulmuş üretken simülasyonlar” ve “hipergerçeklik ve mutlak denetimi hedefleyen simülasyon simülasyonları”dır.(Baudrillard: 2011, 168).

İlk grup simülasyonlarda ütopya karşımıza çıkar. Dolayısıyla simülasyon ile gerçek arasındaki mesafe aşılabilir derecede büyüktür. Üretken simülasyonlarda ise bilimkurgu hâkimdir. Bilimkurgu yaşanan dönemin birkaç adım sonrasında alacağı şeklin muhtemel bir modelini sunduğu için gerçek hayata -o gün için olmasa bile- daha yakındır. Yansıttığı evren dış dünya gerçekliğinin içindedir. Modern hayatın insanı getirdiği nokta daha çok simülasyon simülasyonlarıdır. Çünkü ortada gerçek adına gösterilebilecek bir şey kalmamıştır. Bu yüzden oluşan yeni kopyalar ancak simülasyonların yeni görünüşleri olabilir.

Denklem artık tersine dönmüştür, zira gerçek dediğimiz kavram artık bir ütopya halini almıştır. Aşkınlık fikrini yitiren insan geleceğin değil geçmişin simülasyonlarını yapmaya çalışır. Kaybedilen aşkınlık gerçek hayatta değil bir kurmaca olan geçmişin yeniden canlandırılması içinde aranır. Gerçek göreceleştirdiği andan itibaren hipergerçeklik evrenine kayma başlar. Bu süreci tetikleyen şeylerden biri insanın, o sürece kadarki tek gerçeklik uzamı olan dünyanın sınırlarını aşır uzayı keşfe koyulmasıdır. Bu keşif zamanı ve mekânı sonsuzluğa çeker, dolayısıyla insanın sağlam bir zemin saydığı tek gerçek önce göreceli bir hal alır ardından da bu göreceli gerçek simülasyonlar arasında tamamen erir.

Bu modellemeye göre modern toplumlar ile modernleşmeye çalışan toplumlar arasında geçmişten günümüze yaşanan süreç farklılıkları göz ardı edilerek “-miş gibi” yapmaya zorlanan öznelerin çıkmazlarına ışık tutulmaya çalışılır.

Gerçekliğin simülasyon ve simülakr yoluyla yeniden üretimlerinin yol açtığı büyük yanılsamanın altı çizilir.

XVIII. yüzyıldan itibaren Batı'da gerçek ile yansıma, soyut ile somut, fizik ile metafizik birbiriyle asla bir araya gelemeyecek kutuplar olarak kabul edilir. XX. yüzyıla gelindiğinde ise, bu çerçevede tersine çevrilir ve kutuplar arasındaki ayırım kademeli olarak eritilir. Artık gerçeğin yerini yansıma-soyut-metafizik kavramları ile yoğrulmuş bir hipergerçek alır. Baudrillard'a göre, "Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon" denir (Baudrillard: 2011, 14). Baudrillard, Modernizm'in geldiği noktada mutlak gerçeğin kristal yansısı arasında yitirilişini şöyle açıklar:

"Burada bir taklit, suret ya da parodiden değil asıl yerine göstergeleri konmuş bir gerçek, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz ediyoruz. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden. Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir." (Baudrillard: 2011, 15).

Simülasyon, "–miş gibi" yapmanın/olmanın ötesine geçmektir. Bu boyutta ne var olanın gizlendiğine; ne de var olmayanın var gibi gösterildiğine dair kesin bir yargıya varılamaz. Simülasyon, bir gerçeğin tüm göstergelerini taşıdığı için onun şu ya da bu olduğu/olmadığı hakkında kesin bir kanaate varmak güçtür. İmgeler çoğaldıkça işaret ettikleri gerçek saydamlaşır:

"Bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiş bir dönüm noktasıdır. Çünkü birinciler ideolojilere özgü bir hakikat ve sır teolojisine gönderirken ikinciler bir simülasyon ve simülakrlar çağına girilmiş olduğunu, artık ortada ne kendi kurallarına sahip çıkabilecek bir Tanrı, ne de gerçekle sahte ve gerçekle yapay bir yöntemle başvurularak diriltilmiş 'gerçeğin' birbirinden ayrılmasını sağlayacak bir Kıyamet Günü olasılığı bulunmadığını söylemektedirler." (Baudrillard: 2011, 15).

Bilim kendini var edebilmek için belli gerçekler tanımlayıp onları simülasyonlar arasında yitirmemek adına adeta karantinaya almaya çalışır. Bu muhafaza anlayışı entnolojide açıkça görülebilir. Dünyanın geri kalanı ile hiç temas geçmemiş toplulukları keşfeden ve onların kendi gerçeklerini koruma adına bu toplulukları kırmızı hat içine hapseden bilim aslında yeni bir simülasyon oluşturmaktan başka bir şey yapmış olmaz. "Maddi tüketim çağına koşut hatta ondan daha ileri bir çılgınlık düzeyine ulaşan gerçek ve gönderen sistemleri üretilmektedir." (Baudrillard: 2011, 21). Dolayısıyla hayatın hangi alanında olursa olsun artık mutlak, dokunulmaz bir gerçeklik fikrini sürdürme çabası dahi farkında olmadan yeni simülasyonlara yol açar. Demek ki keşfedilen, belli bir tanım içine sokulan, görünür hale getirilen her şeyin simülakrları türetiliyor ve keşif-tanım öncesindeki gerçek böylece yok ediliyor.

İnsan, kendine gerçek bir geçmiş inşasına çalışırken o gerçeği kurmaca, yansıma hale getirir. Benzer şekilde günlük rutinlerini ve gelecek tasavvurlarını biricikleştirdiğine inandırılarak birbirinin minyatürü hayatlara/yaşam alanlarına/fiillere hapsolür. Modern yaşamın teknoloji ve yalnızlık anaforu içinde insanlık gerçeklerini birer simülasyon halinde yeniden keşfetmek zorunda kalır. "Yaşama ilgili her şeye örneğin yitirilmiş yetenekler, yitirilmiş vücutlar, yitirilmiş toplumsallık ya da eski tadını yitirmiş yiyecekler konusunda, hemen her alanda her şeye eski işlevi yeniden kazandırılmaya çalışılmaktadır."(Baudrillard: 2011, 31). Bu bocalama hali uçsuz pazar ekonomilerinin elinde ironik zıtlıklar meydana getirir.

Simülasyonun gücünü ispatladığı bir başka saha kapitalist düzenin en önemli araçlarından biri olan medyadır. Medya, görünüşleri gerçeğin ta kendisi olarak sunma konusunda teknolojiyi, sanatı, insanı, kapitali ilkesizce kullanmaktan geri durmaz. Bu yüzden medya, ahlaktan fiziğe varıncaya kadar her şeye dair gerçeklik algımızı yöneten bir iktidara sahiptir. Ne var ki, medya bize gerçekler sunmaz, gerçeklerin cilalanmış simülasyonları içinde büyük bir çarpıklığı gizlemeye çalışır. Güzelliğe dair bakışı sıfır beden giymeye, sevgiye dair hassasiyetleri kedi beslemeye indirger ve koşullanmış davranışlar içerisinde sahte skandallar ve sahte gündemlerle insanları oylar. Sahte bir dünyada yaşayan insanlar, hayatın gerçeklerinden uzaklaşır ve hayatın asıl anlamını ıskalar.

Birbirine zıt görünen gerçekler ve onların simülakrları arasında bir çekim gücü vardır. Örneğin, ideolojiler birbirini çürütmeye çalışırken çoğu zaman aynı söylemleri farklı simülasyonlar ile üretirler. Benzer şekilde arzu ile kayıtsızlık arasında birbirini gizlemeye çalışan bir taklit ilişkisi vardır. Mordenizm'de her şeyin zıttını bilinçli olarak ürettiğini, bunu yaparken simülakrları kullandığını antikahraman, antihümanist, antikapitalist gibi örnekleri çoğaltabilecek hemen her kavramın önüne eklenen "anti" ibaresi açıklar. Karşıtına dönüşme, bu üretim sürecinin kaçınılmaz sonucudur.

Modern hayat simülasyonlar yoluyla gerçeği siler ve hipergerçeklerle sarılmış bir sistemi işletir. Bu sistem içinde doğru-yanlış, iyi-kötü arasındaki ayırım kaybolur. Her türden iktidarın hoşlanmadığı gerçekleri bertaraf etmek için siyah-beyaz zıtlığını muğlaklaştıracak simülasyonları kullandığı görülür. Fakat iktidarın aleyhine üretilen simülasyon oyunları da her zaman için olacaktır. "Günümüzde simülasyon tarafından tehdit edilen (göstergeler oyunu içinde yok olup giden) iktidar: Hem gerçek, hem de bunalım üreterek yapay toplumsal, ekonomik ve politik mücadele biçimleri sunmaktadır." (Baudrillard: 2011, 44).

Üretim-tüketim ilişkilerinde de benzer oyunlar geçerlidir. Her geçen gün daha fazla üretmenin gerekliliği, çalışmanın ülkü olduğu gibi fikir aşılamları ile kapital düzenin tüketim ihtiyacı karşılanmaya çalışılır. Yapay talepler oluşturma piyasanın canlı kalmasını sağlamanın şartlarından birdir. Hâlbuki gelinen noktada gizlenmeye çalışılan durum, çalışma ve üretme edimlerinin büyük ölçüde yitirilmiş olduğudur. "Yalnızca bir çalışma senaryosu vardır, tıpkı bir iktidar ideolojisi değil de iktidar senaryosundan söz edilebileceği gibi."(Baudrillard: 2011, 59).

Simülasyonun kalelerinden bir diğeri televizyondur. Gelişen teknolojik gelişmeler neticesinde artık televizyon izleme aşamasından televizyonun insanları izlediği bir evreye geçilir. Modellere bakan insanın yerini, her biri televizyon için bir model ve araç hâlini alan insan alır. Dolayısıyla taraflar birbirine karışır, sürekli olarak birbiriyle yer değiştirir. Bu yüzden belli bir gösteri-izleyici formülü ortadan kalkar. İki kutupluluğun sona ermiş olduğu tüm alanlarda, örneğin politika, biyoloji, psikoloji, medya vb. alanlarda simülasyon evresine geçilmiştir.” Medya karşılaştığı herkesi aşırı saydam bir “-mış gibi” oyununa dâhil ederek hipergerçekliğin içine çeker. (Baudrillard: 2011, 58). “Televizyon bizi izlemekte, bizi kendimize yabancılaştırmakta ve güdülemektedir.” (Baudrillard: 2011, 59).

Hayatın çoğu alanında simülasyon hâkimdir. İnsanın farklı gezegenleri keşfe ve ele geçirmeye, uzayı uydularla doldurmaya, nükleerin gücünü en büyük enerji ve tehdit olarak kullanmaya çalışmaya olan iştiafında bunu görmek mümkündür. Oluşturulmaya çalışılan teknik bir kusursuzluk modeli vardır. Bu modelde rastlantısal olan hiçbir şeye yer vermemek esastır. Bu yüzden gerçeğin kendiliğindenliği tahtını simülasyonun programlanmışlığına bırakır. Kurgu her yerdedir; savaşlar, krizler, felaketler, zaferler, yenilgiler hepsi birer simülasyon hâlini almıştır. Bu teknik kusursuzluğun toplumsal boyutta yansması kaçınılmazdır. Halk bu modeli yukarıda sözü edilen alanlarda aynı kusursuzlukla kurmaya çalışır. Herkes bir simülasyon içinde olduğunu bilir fakat bunun kabullenmeye yanaşmaz. Zira bu kabul gerçek diye bir şeyin kalmadığını onaylamak olacaktır. Kimse böylesi bir boşluk hissiyle baş etmeye cesaret edemez.

Simülasyon konusunda en önemli aşamalardan biri hiç şüphesiz reklamlardır. Reklam, sabun köpüğü gibi gelip geçici bir niteliğe sahiptir. Unutulmak üzere yüzeysel bir düzeyde oluşturulup kendine benzeyen kopyalar üretmeyi amaçlar. Reklam dili kısa, çarpıcı, tahrik edici bir yapıda bütün özgün üslup ve söyleyişleri kendi amacı doğrultusunda --çarpıtmaktan çekinmeden-kullanarak dikkatleri üzerine çeker. Propaganda ile reklam birlikte yürür, aynı yüzeyselliği ve her şeyi kendine malzeme edinme tavrını paylaşırlar. Ekonomi ve politika, reklam ve propaganda düzlemlerinde birleşir. Her biri toplumsallaşma dayatmasını süsleyerek sunar:

“Duvar afişlerinde, spikerin insanı baştan çıkarıcı ses tonlarında, ses şeridinin tiz ve bas sesleriyle, gözlerimizin önünden akıp geçen çeşitli renk tonlarına sahip imge şeridinde bir toplumsallaşma çağrısı vardır. Her yerde toplumsallaşmadan söz edilmektedir. Sonuç olarak mutlak bir reklam düzeni mutlak bir toplumsallaşmaya yol açmıştır. Başka bir deyişle toplumsal tamamıyla çözümlenmiş ve basitleştirilmiş bir toplumsallaşma talebi ve duvar afişlerinden yansıyan çökmüş bir toplumsal yansımından ibaret bir şeye dönüşmüştür.”(Baudrillard: 2011, 130).

Reklam farklılıkları eritip, nesnelere, insanları, düşünceleri tektipleştirmek ve herkesi bu tekdüzeliğe inandırmak için çalışır. Bu tavır artık kanıksanmış, “geleneksel” bir hal almış olduğu için “reklam önemini ve anlamını” yitirmiştir. Onun yerini bilişim sistemlerinin reklamdan çok daha fazla insana ve alana nüfuz edebilme gücü almıştır. Fakat reklam bu bilişim sistemleri ile yeni

suretler kazanarak her şeye rağmen hayatımıza etki etmeye devam etmektedir. Ekranlar ve bilbordlar çeşitlenip çoğaldıkça insandaki seçme kabiliyeti ve özgürlüğü azalır. Hayatın her alanına dair büyük puntolar, parlak tonlar, hızlı tempolar ve yüksek sesler anaforu karşısında oluşan refleks ise, tepkisizlik olur. Tepkisiz fakat anaforun içinde sürüklenmekten kendini alamayan insan yığınları halini alan toplum, modalar ve modeller eliyle şekillendirilir. Biricikliği vadeden reklamlar, propagandalar modern yaşantının öngördüğü tektipleşmeye hizmet etmekten başka bir işe yaramaz. Herkesi aynı kıyafete, aynı saç modeline, aynı şeyleri yemeye, aynı takımı tutmaya, aynı partiye oy vermeye vb. çağıran bu sistem, önerilerinin cazipliğini hep “en iyi, en güzel, en güçlü, en elit” modelleri devreye sokarak kabul ettirir. Hâlbuki ekranların dışına çıkıldığında bu “en”leri kendinde toplayabilen birine rastlamak neredeyse imkânsızdır. Gerçek hayatın kusurlu yapısına, ekranların kusursuz “en”leri monte edilmeye çalışılınca ortaya komik ve acınası insan kalabalıklarından başka bir şey çıkmaz.

## İki Yazar-İki Eser

### Bu Böyledir ve Mehtap Turu

Mustafa Kutlu, *Bu Böyledir* adlı hikâyesini (Kutlu:1987), başkahraman Süleyman etrafında kurgular. Bu hikâyede vak'a bir lunaparkta geçer. Dünya hayatını sembolize eden lunapark, kendisine yüklenen metaforik anlamla eserin mihverini oluşturur. Süleyman, hayatta muvaffak olamamış bir insandır. Zinnure'yle evlenmiştir. Karı koca, lunaparkta kötü talihlerini tersine çevirmeye çalışsalar da bunda muvaffak olamazlar. Sonunda lunaparkta kaybolurlar. Hikâyede olayların cereyanı, geriye dönüş tekniğiyle tekdüzelikten kurtarılır ve derinleştirilip zenginleştirilerek çok boyutlu bir biçimde okuyucuya sunulur.

*Bu Böyledir* hikâyesinde lunapark; insanları cezbedip kendine çeken bir mekân unsurudur. İhtiras, zevk ve eğlenceyi imler. Bu yönleriyle ahiret hayatının yerine ikame edilen dünya hayatını temsil eder. Hikâye; gerçeğin izini kaybetmiş, heves ve ihtiraslarının peşinden koşan insanların dünya hayatında en başta kendilerini kaybedeceklerini sonra da dünyanın içinde kaybolup gideceklerini vurgular. Mustafa Kutlu, lunaparka yüklediği bu metaforik anlam dünyasını doğrular ve bu hikâyedeki “asıl mazmun”un lunapark olduğunu söyleyerek, “bu yer”in “dünyaya tekabül” ettiğini ifade eder.(Dirin: 1999, 106-107).

Yıldız Ramazanoğlu'nun *Mehtap Turu* (Ramazanoğlu:2007) ismini verdiği hikâyesi zaman, mekân ve şahıs kadrosu itibariyle farklı olsa da ana izlek itibariyle *Bu Böyledir*'le aynı mahiyete sahiptir. Yazarın *Derin Siyah* adlı öykü kitabındaki on bir hikaye arasından eserde ilk sırayı alan *Mehtap Turu* hikâyesi, bir tatil beldesinde açık denizde yapılan gece eğlencesini merkeze alır. Hikâyede ana kahramanın ismi belirtilmez. Gece bir tekneyle denize açılan hikâye kahramanları, teknede görevli seviyesiz bir animatörün yönlendirmesi/zorlamasıyla eğlenmeye başlarlar. Bu eğlence şeklinde bireyin kendi şuuru devre dışı kalır. Bireysel düşünce, değer yargıları, ahlâk anlayışı vb. silikleşir ve şahsılık yerini toplum psikolojisine bırakır. İlerleyen saatlerde

eğlencenin dozu artar; tekne sahilden iyice uzaklaşır ve içindekilerle birlikte karanlığın içinde kaybolur. Teknedekiler durumu fark ettiklerinde evlerine dönmek isterler; ancak bu, o an için mümkün olmaz.

Bu eğlence etrafında ana kahramanın içinde yaşadığı toplumu eleştirdiği, bunu yaparken de bu eleştiri oklarının merkezine kendi benliğini koyduğu dikkat çeker. Söz konusu eleştiri ile iç huzursuzluğunun iç içe geçerek esere yansıdığı gözden kaçmaz. Hikâyede tatil beldeleri ve eğlence hayatı, toplumsal değişim, değerlerin değersizleştirilmesi, kalabalıkların içinde kendi hür iradesini kaybeden bireyler vs. sorgulanır. Netice olarak, istemeye istemeye tekne eğlencesine katılan/kapılan ve animatörün zorlamasıyla kalabalığa uymak zorunda kalan ve denizde kaybolan ana kahraman etrafında, hayatını kendi değer yargıları yerine, başka insanların yönlendirmesiyle yaşayan insanların dünyada/kalabalıklar içerisinde kaybolmaktan kurtulamayacağı vurgulanır.

## Dünya Simülatorü

### Allah'ın Boyası Yerine Dünya'nın Boyasıyla Boyanmak

Mustafa Kutlu'nun *Bu Böyledir*'inde metforik okumalara açık bir biçimde okuyucu karşısına çıkan lunapark, aldatıcı olan "dünya"yı temsil eder. Lunapark, gecenin karanlığında parlayan türlü renkleriyle dikkat çekicidir ve her yerden fark edilir. Işıltılı ve cazip görüntüsüyle davetkârdır ve cezbedicidir. Hatta bu cazibedarlık, kendisinden başka her şeyi gölgede bırakıp görünmez kılacak boyuttadır. Hikâyede bu hususu imleyen çok sayıda göndermeden ilki şöyledir: "Lunapark parlıyor. Kendinden gayri her şeyi karartarak. Neonlarını florasanlarını salgılıyor üzerimize. Onun rengine boyanıyoruz. Yeşil yeşil bakarken birden kıpkızıl ateşte yanıyoruz. Sonra yine mor, yine mor. Her yerden seçiliyor. Sesi her yere ulaşıyor. Ovalarda, dağ tepelerinde yankılanıyor. Nereye bakarsak, nereden bakarsak hep o. Ona dönsek de yüzümüzü, dönmese de, yanımızda, çevremizde." (Kutlu: 1987, 9)

İnsan lunaparka sırtını da dönse veya ondan uzaklaşmaya da çalışsa sürekli kendini bir şekilde hissettirir lunapark. Sesten ve ışıktan ağırlarıyla insanı içeri davet eder..

Lunapark/dünyanın bu ışıltılı davetine kapılan insanlar; hayatın gerçeklerini, varlık âleminin var edilme amacını ve insanın dünyaya gönderiliş maksadını unuturlar. Bütün bunlar, lunapark/dünyanın ışıltısıyla kûsûfa tutulur. İnsanlar, dünyanın mahiyetini unutarak, "Dünya hayatı bir oyun ve eğlenceden başka bir şey değildir. Müttaki olanlar için ahiret yurdu muhakkak ki daha hayırlıdır. Hâlâ akıl erdiremiyor musunuz?" (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 6/32) ve "Biliniz ki, dünya hayatı oyundan, eğlenceden, süs ve gösterişten, birbirinize karşı övünmeden, mal ve evladı çoğaltma yarışından ibarettir. Bu hayat, ekini ve bitkisi çiftçisinin yüzünü güldüren bol yağmura benzer. Fakat bir süre sonra kuruyan bu bitki örtüsünün sarardığını görürsün. Arkasından da ot kırıntılarına dönüşür. Ahirette ise bir yanda ağır bir azab, öbür yanda Allah'ın bağışlaması ve hoşnutluğu vardır. Dünya hayatı, aldatıcı bir hazdan başka bir şey değildir." (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 57/20) ve "Bu dünya hayatı, oyun ve eğlenceden başka bir şey değildir. Muhakkak ki ahiret yurdu,

elbette o gerçek hayattır. Keşke bilselerdi.” (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 29/64) ayetlerinde ifade edilen hakikate muhalif olarak, dünyaya dahil olur/lunaparka girer ve oradaki eğlencelere kapılarak, lunapark/dünyanın içinde kaybolurlar. Nihayetinde, sarhoş gibi ne yaptıklarını bilemeyecek noktaya gelirler, çıkış kapısını bulamayacak derecede kendilerini kaybederler. Süleyman ve karısı Zinnure, uzun müddet aramalarına, farklı kişilere sormalarına; hatta polislerin onlara yardım etmesine rağmen lunaparkın çıkışını bulamazlar. Telaş ve ümitsizlik içinde kurtuluş yolu ararken duydukları son cümleler şöyledir: “Hah.. Ha... Buradan çıkacağınızı sandınız değil mi?.. Ohoooo... Aptallığı bırakın... Çıkış mıkiş yok... Birer şişe bulun kendinize...”(Kutlu: 1987, 89).

Lunapark ve ışıkları, avını ele geçirip onu hareketsiz hâle getirmeye çalışan zehirli avcı hayvanlar gibi ışıklarıyla sanki bir tür salgı salgılar ve insanları avlayarak, onları zehirler ve kendinden geçirmeyi başarır. Bu durum şu cümlelerle ifade edilir: “Neonlarını florasanlarını salgılıyor üzerimize.”

Dünya hayatının ahiret hayatı yerine tercih edilmesi, farklı bir söylemle dünyanın ahiret hayatının yerini alması, bilinçsiz de olsa dünya, dünyalılar ve dünyalıkların boyasıyla boyanmayı netice verir. Bundan böyle insanların zihin ve kalplerini Allah'ın boyası yerine, dünya ve içindekilerin boyası boyayacaktır. Mustafa Kutlu bu tespiti, lunaparkın ışıkları vasıtasıyla şöyle dile getirir: “Onun(lunaparkın) rengine boyanıyoruz. Yeşil yeşil bakarken birden kıpkızıl ateşte yanıyoruz. Sonra yine mor, yine mor.” Yazarın burada Allah'ın boyası yerine, dünyayı ifade eden oyun ve eğlencenin rengiyle kahramanlarının boyanmasını ifade ederken, onları, ışıkların tesiriyle “kıpkızıl ateşte” yakması ve “mor”artması oldukça manidardır. Bu son, ilahi hakikate uymayan insanlar için kaçınılmazdır. Zira Kur'an-ı Kerim'de yapılması gereken açıktır ve emir bellidir: “Allah'ın boyası ile boyan. Allah'ın boyasından daha güzel boyası olan kimdir? Biz ancak ona kulluk ederiz.” Yine başka bir mealde bu ayet şu şekilde Türkçe'ye aktarılır: “(Yine deyin ki: “Biz, sonradan çalınmış birtakım sunî boyalarla değil) Allah'ın (bütün varlığa vurduğu fitrî ve silinmez İslam) boyası(yla boyanmışız ve ona talibiz.) Allah'ın boyasından daha güzel boya, Allah'tan daha güzel boya vuran kim vardır? Biz, yalnızca O'na ibadet edenleriz” (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 2/138).

Yine lunaparkın her yerden görünmesi ve yüzlerin ona çevrilmesi yukarıdaki paragrafta dile getirilen başka bir husustur: “Nereye bakarsak, nereden bakarsak hep o. Ona dönsek de yüzümüzü, dönmese de, yanımızda, çevremizde.” İnananların yüzlerini Allah'a ve O'nun dinine çevirmesi ve her şartta bunlarla bağlarını koparmaması istenir ve beklenirken, bu hâlin yerini dünya almıştır. Yüzler, dünyaya ve içindekilere döndürülmüş; kalb ve ruh boyutunda bütün alâkalar gerçeğin yerini alan simülasyona tevcih edilmiştir. Bu konudaki emir ise, son derece açıktır: “(Ey Muhammed!) Nereden yola çıkarsan çık, yüzünü Mescid-i Haram'a doğru çevir. (Ey mü'minler!) Siz de nerede olursanız olun, yüzünüzü Mescid-i Haram'a doğru çevirin ki, zalimlerin dışındaki insanların elinde (size karşı) bir koz olmasın. Zalimlerden korkmayın, benden korkun. Böylece size nimetlerimi tamamlayayım ve doğru yolu bulasınız.”(Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 2/150).



Kur'an-ı Kerim'de bu hakikat, başka bir ayette şöyle hatırlatılır: “Yine bana şöyle emredildi: “Hakka yönelen bir kimse olarak yüzünü dine çevir. Sakın Allah’a ortak koşanlardan olma. Allah’ı bırakıp da sana ne fayda ve ne de zarar verebilecek olan şeylere yalvarma. Eğer böyle yaparsan, şüphesiz ki sen zâlimlerden olursun.”(Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 10/105). Diğer bir ayette ise bu emir şu şekilde tekrar edilir: “Hakka yönelen bir kimse olarak yüzünü dine çevir. Allah’ın insanları üzerinde yarattığı fitrata sınımsız tutun. Allah’ın yaratmasında hiçbir değiştirme yoktur. İşte bu dosdoğru dindir. Fakat insanların çoğu bilmezler.” (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 30/30).

Yukarıda *Kur'an-ı Kerim*'den aktarılan hakikatler, olması gerekeni; lunapark ile tasvire çalışılan durum ise, insanların içinde bulunduğu pratik hayatı ifade eder. İnsanların ebedi kalacakları ve asıl yurtları olan Cennet yerine, dünyayı onun yerine ikame etmeye çalışmaları, gerçeğe ulaşmada hedefin iskanması ve istikametini kaybedilmesine sebep olur. Bu nedenle insanlar, arzu ve isteklerine kapılarak, heva ve heveslerinin peşinden koşar ve zevk ve eğlenceye saplanıp/hapsolup kalırlar. Bu yönüyle dünya, bir labirente dönüşür ve insan bu labirentin içinde bir türlü çıkış yolu bulamaz. Netice olarak insanoğlu için bu son, kaçınılmazdır. Zira, bunun böyle olduğu ve olacağı, bütün varlıkların yaratıcısı ve bunların bütün keyfiyetlerini bilen Rabb tarafından *Kur'an-ı Kerim*'de mükerreren belirtilmiştir: “Bu böyledir” (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 19/21, 51/30, 8/18, 8/53, 47/28, 22/32, 22/61).

Kutlu'nun hikâyesinde yukarıda alıntılanan cümleler ve paragrafa paralel olarak pek çok malzeme bulunmaktadır. Kısacası, insan yaratılış ve dünyaya gönderiliş gayesini unuttuğunda kendi eliyle dünya hayatını, ahiret hayatının yerine ikame etmekte ve dünyayı bir simülâtöre dönüştürmektedir. Sonra da bu simülâtörü/hayatı gerçek ve yegane kabul ederek, ömrünü bu kopya/yansıma dünyada bir türlü çıkış yolu bulamayarak, kendini kaybetmiş bir biçimde harcaşıp tüketmektedir.

Yıldız Ramazanoğlu'nun *Mehtap Turu* adlı kısa hikâyesi, *Bu Böyledir* öyküsünde olduğu gibi, tasavvufi söylem/derinlik ve metinlerarasılık bağlamında çok zengin bir yapıya sahip olmasa da ana izlek itibariyle Mustafa Kutlu'nun eseriyle bire bir örtüşür. Hikâyenin ana kahramanı, tasvip etmese de merak duygusu ve arkadaşının zorlamasıyla teknede düzenlenen eğlenceye katılır. Tekne, *Bu Böyledir*'de lunaparkın ışıltılı cazibesine benzer biçimde süslüdür. Gezinti teknesi; rengârenktir ve abartılı biçimde süslüdür. Bu süs ve cazibe aslında aldattıcıdır. Her yanı aydınlatılmış ve etrafa rengarenk ışık saçan ve gökkuşağı gibi her renkten boya ile boyanmış olan teknenin çürümeye yüz tutmuş bir eskilikte olduğu belirtilmektedir. Tekne, ne kadar süslü de olsa, dünya gibi, dağılmaya/tükenmeye/çürümeye yüz tutmuştur. Ancak eğlenceden başka düşüncesi olmayanlar bunu fark edemezler ve tekneye binerler: “Her yanından fışkıran ışık ve boya gösterileriyle gözümüzü boyayan geminin çürümeye varmış eskiliğini birden fark edip dehşete kapılıyordum ki motorun gümbürtüsüyle zangır zangır titreyerek denize açıldık.”(Ramazanoğlu: 2007, 11)

Tatilciler, animatörün rehberliğinde teknede çılgınca eğlenmeye başlarlar. Başkahraman, burada kendisi ve Edibe'ye olan arsız bakışlardan rahatsız olur:

“Şu tatil gecesinde beyefendi taklidi yapar gibi kravatlı, takım elbiseli iki adam şarkıcının salınımları arasından gözlerini kırpmadan Edibe'ye bakıyorlar. Edibe küfürler ederek kan kırmızı rujunu siliyor. Gördün ya, kendin için olmuyor Edibe! Oldurtmazlar asla.”(Ramazanoğlu: 2007, 13).

Animatör, tatilcileri kendi hâline bir türlü bırakmaz. Yolcuları, kendine eşlik ettirerek onları kendi istediği doğrultusunda zorla eğlendirmek ister: “-Elleriniz var mı sizin! –Kaldırın ellerinizi, çırpın şimdi, oldu işte! Oluyormuş gördünüz mü? Burada ben şarkı söylerken kayıtsız kalamazsınız! Gecenin ikisi diye birlikte olduğunuz topluluktan ayrı bir yol tutturup uyumaya kalkışamazsınız!” (Ramazanoğlu: 2007, 14). Yolcular, animatörün kabalığından son derece rahatsızdır. Yolcuların düşünce ve isteklerini hiç dikkate almaz. Hatta onların konuşma ve suallerine cevap bile vermez: “Sesim yok artık, yok demek ki... Çünkü bağırlarıma kimse dönüp bakmıyor, oradan anlıyorum ki sesim yok. Duyulmayan ses yok demektir”(Ramazanoğlu: 2007, 16)

İlerleyen saatlerde kaptanın sorumsuzluğu sebebiyle rota kaybedilir. Teknenin sahilden uzaklaşması ve denizde kaybolması, içindeki insanlarla ilişkilendirildiğinde oldukça manidardır. Teknede bulunanların bazıları, neden kayboldukları ve nasıl kurtulacaklarını sorgulayacak durumda değildir. Büyük bir korku ve tedirginlikle içinde buldukları durumdan kurtulmak isteyenler ise, sahile nasıl ulaşacaklarını bilemezler.

Diğer bazı yolcular ise, kaybolduklarının farkında değillermiş gibi davranır ve içinde buldukları durumdan hiç rahatsız olmazlar. Hatta oyun havası eşliğinde misket oynayanlar bile vardır: “Yanımızdaki çocuklu ailenin reisi de karısıyla misket oynuyor. Kadın eşarabının içinden fırlayan saçları zapt etmeye çalışıyor, kendi üslubunca dengeleri bozmadan eşlik ediyor kocasına.”(Ramazanoğlu: 2007, 16). Adı verilmeyen hikâye kahramanı ve Edibe, açık denizde kaybolmaları sebebiyle hem çok tedirgin; hem de teknedeki eğlencenin devam ediyor olmasından çok rahatsızdırlar. Ancak, bu iki kahramanın hâli, diğerlerini rahatsız eder. Animatör ve diğer yolcular, kaybolmayı umursamadan bu iki kahramanın da eğlenceye iştiraklerini istemektedir: “Gözler Edibe hanımda ve bende. Haydi! Diye sertçe kalkın işareti yapıyor karanlık suratlı animatör. Edibe bu kadarı fazla der gibi yüzüme bakıyor. Biz bir aileyiz, diye gülüyor şarkıcı. Bir arada yaşıyoruz. Aynı gemiyi paylaşıyoruz. Böyle ayrılık gayrılık olmaz! Herkes sinirli bir tavırla bize bakıyor.” (Ramazanoğlu: 2007, 16-17).

Tekneyle denizde kaybolan yolcular, iki kahraman dışında rahattır. Saat çok ilerlemiştir. İki kahramanın sınırları iyice gerilmiştir. Teknenin lambasının patlaması, durumu iyice çıkmaza sokmuştur: “Kaptan nerede? Bu gemi nereye gidiyor? Süslü lambalardan biri rüzgârdan pathyor. İncecik cam parçaları hemen önümüze saçılıyor. Bir şey olmaz, diyor animatör bilmiş tavırlarla.”(Ramazanoğlu: 2007, 17). Başkahraman, zifiri karanlığın içinde sahili ve evini görmek ister. Ancak, açık denizde kaybolmuş ve zifiri karanlıkta evini görmesi veya oraya ulaşması mümkün gözükmemektedir. O, yine de karanlığı delmek ve karayı görmek ister: “Ben sadece denize ve ufka bakmak istiyorum. Karanlığı delip karayı görünceye kadar...”(Ramazanoğlu: 2007, 17).

Dünya hayatında insanların yol ve istikameti kaybetmeleri ve bütünüyle karanlığa gömülmelerinin temsildir bu aynı zamanda: “Yahut (inkârcıların küfür içindeki hâlleri) derin bir denizdeki karanlıklar gibidir. (Bir deniz ki) onu dalga üstüne dalga kaplıyor, üstünde de bulutlar var. Karanlıklar üstüne karanlıklar. İnsan, elini çıkarsa neredeyse onu bile göremez. Kime Allah nur vermezse, onun için nur diye bir şey yoktur” (Haz: Altıntaş-Aydın: 2009, 24/40). Son durum, iki kahraman için içinden çıkılmaz bir hâl alır. Denizde kaybolmuş, karanlığa gömülmüş ve nereye gittiklerini bilmez bir vaziyettedirler. Ne var ki, yolcular hâlâ eğlence derindedir. İsmi belirtilmeyen ana kahraman ve Edibe, bu şartlarda şeytanın neredeyse görünür hâle gelip teknede belireceğini düşünürler: “Şeytan artık aleni göründü görünecek. İçimize doluyor. Yüzlerimiz gecenin laciverdine bulanmış. Kaybolduk, diye bağıyorum. Edibe ellerini yüzüne kapatıyor.”(Ramazanoğlu: 2007, 17-18).

Netice olarak, *Mehtap Turu* hikâyesinde denizde seyahat eden tekne ve eğlenmekten başka bir şey düşünmeyen yolcular ile uzayda seyahat eden yaşlı/dağılmaya yüz tutmuş dünya gemisi arasında ilişki kurulmuştur. Gezinti teknesinde seyahat eden ve sadece eğlenmeyi amaç edinen insanlar, teknenin rotasını şaşırmasıyla denizde karanlık ve korku içerisinde kaybolmuştur. Ancak bu durumda bile, yolcuların çoğu, tedirginlik ve arayış yerine eğlenmeye devam ederler. Hikâyeye göre, insanlar dünya gemisinde de sanki aynı vaziyettedir. Dünyada sadece eğlenmek ve gününü gün etmek derdiyle yaşamak ve olup bitene kayıtsız kalmak, rota veya istikametini kaybedilmesini netice verecektir. Dolayısıyla gerçek insanlar, hikâye kahramanlarının yaşadığı aynı akıbetten kurtulamayacaktır.

## SONUÇ

Mustafa Kutlu, *Bu Böyledir*; Yıldız Ramazanoğlu da *Mehtap Turu* ismini verdiği hikâyesinde dünya ve içinde yaşanan hayatı, örtük bir biçimde simülatöre benzetmişlerdir. Bu simülatör/dünya, ismiyle müsemma olarak, aslına olamasa bile aslına/ahirete/cennete ait birçok göstergeyi/yansımayı kendinde barındırması sebebiyle, gerçeğin, yani ahiret hayatının, yerini almıştır. Daha doğrusu; insanlar, Kur'an-ı Kerim ve Allah Resulünün getirmiş olduğu ölçülere riayet etmeyince dünya simülatörünü, dünyanın cazibesine kapılarak tek gerçek gibi kabul edip, onda en güzel bir şekilde yaşamayı hayatlarının gayesi hâline getirmişler ve dünyayı, ahiret hayatının yerine ikame etmişlerdir. Ancak bu dünya, Türk halk kültüründeki karşılığıyla “yalan dünya”dır. Simülatörün sahiciliği ve ona yüklenen fonksiyonların çokluğu onun inandırıcılığı/aldatıcılığı ve cazibesini arttırmıştır. Bu nedenle meselenin arka planına intikal edemeyen insanlar; bitmek bilmeyen istek, arzu, heves ve ihtiraslarına kapılıp, bunların peşinden koşarak, gerçek ile kopyayı ayırt edemeyecek bir noktaya sürüklenmiştir. Bu vaziyette olanlar ise, dünya hayatında sahici olmayan pek çok cezbedici unsur içinde/peşinde sürüklenerek aldanma, kaybolma ve hapsolmaktan kurtulamayacaktır.

## KAYNAKÇA

BAUDRIALLARD, Jean, (2011), **Simülakrlar ve Simülasyon**, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

DİRİN, İlyas, (1999), "Mustafa Kutlu ile Öykücülüğü Üzerine", **Hece**, S. 33-34.

GÜLPINAR, Yasemin, (2013), Yıldız Ramazanoğlu'nun Hayatı, Sanatı ve Eserleri, Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir.

**Kur'an-ı Kerim Meâli**, (2009), (Haz. Halil ALTUNTAŞ-Muzaffer ŞAHİN), Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.

KUTLU, Mustafa, (1987), **Bu Böyledir**, İstanbul: Dergâh Yayınları.

RAMAZANOĞLU, Yıldız, (2007), **Derin Siyah**, İstanbul: Timaş Yayınları.

## Bazı Simülatör/Simülasyon Örnekleri



Helikopter Simülatörü



Uçak Simülatorü



Otobüs Simülasyonu



Otomobil Simülasyonu



Ahiretin Yerini Alan Dünya Simülatorü