

TEHLİKELİ OYUNLAR'DA YER ALAN POSTMODERN UNSURLAR

Dr. Handan GÜRBÜZ YENİ* / Doç. Dr. Hüsrev AKIN**

Öz: Modern kelimesi, ilk olarak Hristiyanlık öncesini ve sonrasını birbirinden ayırmak için kullanılır. Zamanla anlam genişlemesi yaşayarak yeninin karşılığı olur. Modern ifadesi bir dönemin ve roman anlayışının adlandırılmasında da tercih edilir. Modern dönem, Rönesans ve reform hareketleriyle Orta Çağ'ın karanlık dünyasının aydınlanmaya başladığı zaman dilimini teşkil eder. Modern dönemle birlikte kilisenin baskıcı tutumu sona erer, dogmatik bilgiler yerini rasyonel bilgilere bırakır.

Modern dönem edebiyatta ve sanatta kendine yer bulur. Bu dönemin edebiyattaki yansıması daha çok romanlarda karşımıza çıkar. Modern romanlar, insanın iç dünyasına yönelir. Bireyin kendine ve topluma yabancılaşmasını konu edinir. Modernizmin insanlığa vadettiği özgürlük ve zenginlik unsurlarının gerçekleştirilemeyişi postmodernizmi ortaya çıkarır. Postmodernistler, özellikle bireyin birbirine benzetilmeye çalışılmasına, kapitalizme, aklın ve bilimin her şeyden üstün tutuluşuna karşı çıkarlar. Onlar için hayat oyundan ibarettir. Sanatta oyun içinde oyunu temsil eder. Postmodern yazarlar üstkurmaca, metinler arasılık gibi teknikleri kullanmaları, imge ve sembollerini ön plana alışları, dilin yapısını kurmaca dünyada bozmaları ve modernizme yönelik eleştirileriyle modern sanatçılardan ayrılırlar. Çalışmada önce modern daha sonra postmodern romanların özelliklerine yer verilecektir. Ardından postmodern unsurlar açıklanacaktır. Bu unsurlardan hareketle Oğuz Atay'ın postmodern roman olarak anılan *Tehlikeli Oyunlar* adlı eseri incelenerek eserdeki postmodern unsurlar ortaya çıkarılacaktır. Bu sayede postmodern unsurların eserdeki işlevi belirlenecektir.

Anahtar Kelimeler: modernizm, postmodernizm, Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*

POSTMODERN ELEMENTS IN DANGEROUS GAMES

Abstract: The word modern was first used to distinguish between pre-Christian and post-Christian. Over time, its meaning expanded and became the equivalent of new. The expression modern is also preferred in naming a period and the concept of the novel. The modern period constitutes the period of time when the dark world of the Middle Ages began to be enlightened with the Renaissance and reformation movements. With the modern period, the oppressive attitude of the church ended, and dogmatic knowledge gave way to rational knowledge.

The modern period finds its place in literature and art. The reflection of this period in literature is mostly seen in novels. Modern novels focus on the inner world of man. They deal with the alienation of the individual from himself and society. The failure to realize the free dom and wealth elements promised to humanity by modernism gives rise to postmodernism. Postmo

ORCID ID : 0000-0003-3343-4828* 0000-0002-9844-1781**

DOI : 10.31126/akrajournal.1555651

Geliş Tarihi : 25 Eylül 2024 / Kabul Tarihi: 06 Şubat 2025

*Herhangi bir kuruma bağlı değil.

**Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı.

modernists oppose the attempts to make individuals resemble each other, capitalism, and the superiority of reason and science over everything else. For them, life is a game. Art represents a game within a game. Postmodern writers are distinguished from modern artists by their use of techniques such as metafiction and intertextuality, their foregrounding of images and symbols, their distortion of the structure of language in the fictional world, and their criticism of modernism. In the study, the characteristics of modern and then postmodern novels will be included. Then, postmodern elements will be explained. Based on these elements, Oğuz Atay's work called *Dangerous Games*, which is known as a postmodern novel, will be examined and the postmodern elements in the work will be revealed. In this way, the function of postmodern elements in the work will be determined.

Key Words: modernism, postmodernism, Oğuz Atay, *Dangerous Games*

Giriş

Modern kelimesi Latince ‘moderrius’tan gelir. Modern ifadesi ilk olarak Hristiyanlık öncesini ve sonrasını ayırt etmek için kullanılır.¹ Hristiyanlığın kabulü modernlik olarak düşünülür. Zamanla anlam genişlemesi yaşayan modern sözcüğü şimdilerde ‘yeni’nin karşılığı olarak kullanılır. Bu kelime çağa ayak uydurmayı ifade eder.

Modern dönem, Rönesans ve reform hareketlerinin etkisiyle şekillenir. Bilimde, sanayide, teknolojide yaşanan gelişmeler insanlığın önceki yaşamından çok farklı bir hayat sürmesini sağlar. Kilisenin baskıcı tutumu ve sorgulanamaz bilgiler, yerini aklın ve bilimin önderliğine bırakır. Böylece Orta Çağ’ın karanlık yapısı aydınlık hâle dönüşmeye başlar. Modernizm, modern dönemin edebiyatta ve sanatta kendine yer buluşudur. Öte yandan modernizm geleneksel unsurların değişimine işaret eder.

Geleneksel roman zamanla yerini modern romana bırakır. Bu değişimin gerçekleşmesinde “I. Dünya Savaşı’nın getirdiği maddi ve manevi yıkımlar, pozitivist değerlerin alt üst oluşu ve Freud, Adler, Jung’un insan psikolojisi; Nietzsche’nin Tanrı konusundaki yeni düşünceleri”² etkili olur. Modernistler, bu değişiklikler neticesinde boşluk duygusuyla bunalıma düşen insanın iç dünyasına yönelir. Bilinç akışı tekniğini kullanarak onun hislerini hiçbir müdahaleye gerek duymadan açığa çıkarır. İnsanı merkeze alan modern romanlarda bireyin ruhsal bunalımı, topluma yabancılaşması ve yalnızlığı söz konusu edilir. Bu anlayışla oluşturulan metinlerde mekân tasvirleriyle kişinin iç dünyası arasında benzerlikler dikkat çeker.

Postmodernizm, modernizme tepki olarak doğar. Bu durum postmodernizm adlandırılmasında da kendini belli eder. Zira postmodernistler her türlü ad-

1. Sezgin Kızılcıkelik, “Postmodernizm: ‘Modernlik Projesine’ Bir Başkaldırı, *Türkiye Günlüğü*, S. 30, 1994, s. 87.

2. İsmail Çetışli, *Metin Tahlillerine Giriş/2 Hikâye-Roman-Tiyatro*, Akçağ Yayınları, 5. bs. Ankara 2016, s. 54.

landırmaya karşı çıkarlar. Belki de bu itirazları terimin anlaşılabilirliğini zorlaştırmıştır. Postmodernizm İngilizcedeki post ‘ön eki’ modern ‘kelimesi’ ve izm ‘son eki’nin bir araya getirilmesiyle oluşur. Kelime anlamı ‘modern sonrası akım’ dır.

Postmodernizm resimde, mimaride, edebiyatta modernleşmenin de ötesine geçiştir. Bu sebeple postmodern özellikler taşıyan her unsur modernizmle belli veya belirsiz şekilde hesaplaşır. Modern sanat ve modern toplum belli dönemlerin temsili olmaktan kurtulamaz. Nasıl ki 17, 18 ve 19. yüzyıllardan bahsedilirken her dönemin içinde yaşananlar bir önceki zamana göre yeni ise; postmodernizm de modernin aynı seyir içinde devam etmesine engeldir. Bu akımın dalları bir yandan şimdiki modernizme bir yandan da yenileşmeye dayanır. Öte yandan yenilik, postmoderni de belli süre sonra eskiteceği için o günümüzde yenileşmenin temsilidir.

Postmodernizmin bu kadar hızlı yayılması “Çok genel olarak Batı insanının insanlığa ve uygarlığa duyduğu güvensizlik”³ ile açıklanabilir. Zira modernizmin insanlara vadettiği özgürlük, zenginlik gibi unsurların II. Dünya Savaşı ve Soğuk Savaş Dönemi’nin oluşturduğu güvensiz ortam ve büyük yıkımlarla gerçekleştirilemeyişi postmodernizmi ortaya çıkarır. Postmodernizm “Modernizmin dünyasında unutulmuş aklın ve mantığın baskın nitelikleriyle ikincilleştirilen maddeye karşı insanın, insancıl olanın yeniden hatırlanmasıdır.”⁴ Postmodernistler; Sanayi Devrimi’nden sonra giderek artan kapitalizme, makinelere, üretim/tüketim çılgınlığına, aklın ve bilimin her şeyden üstün tutuluşuna, kişilerin duygusuzlaşarak birbirlerine benzeyişlerine, umursamazlığa, kanunların keyfi uygulanışına, teknolojiye, gerçekliğin belli ölçütlerle sınırlandırılışına topyekûn karşı çıkarlar. Onlar için hayat bir oyundan ibarettir. Sanat da bu yönüyle oyun içinde oyunu temsil eder. Postmodernist yazarlar çok renkli, üstkurmacayı, metinler arasılığı, imge ve sembollerini başarılı şekilde kullanan, dilin yapısını kurmacanın içinde bozan, ideal okurun peşinde olay örgüsü oluşturan özellikleriyle dikkat çekerler.

Bir romanın postmodern olarak değerlendirilebilmesi için postmodern unsurları barındırması gerekir. Bu unsurlar; metinler arasılık ve üstkurmacadır. Metinler arasılığın alt teknikleri arasında ise parodi (yansılama), pastiş (öykünme), ironi vb. (gülünç dönüştürüm) teknikler yer alır.

Çalışmada öncelikle postmodern öğelerden metinler arasılık ve üstkurmaca hakkında bilgiler verilecektir. Bu bilgiler doğrultusunda metinler arasılık ve

3. Oya Batum Menteşe, “Sanatta ve Edebiyatta Postmodernizm”, *Türk Dili*, 1995, s. 276.

4. Fatih Arslan, “Postmodernizmi Yeniden Anlam(landırm)a Denemesi”, *Türk Dili*, S. 680, Ağustos 2008, s. 142.

üstkurmaca öğelerinin yazara ve okura ne gibi imkânlar tanıdığından bahsedilecektir. Ardından *Tehlikeli Oyunlar* adlı eserde yer alan postmodern öğelerden bahsedilecektir. Böylece postmodern öğelerin hem işlevi hem de *Tehlikeli Oyunlar* adlı yapıtta ne ölçüde yer aldığı tespit edilecektir.

1. Metinler Arasılık

Metinler arasılık kavramı, ilk kez 1960'lı yıllarda Julia Kristeva tarafından kullanılmıştır. Kristeva'ya göre metinler arasılık "Bir başka metinden alınan sözcelerin bir metnin uzamında kesişmesi ve tarafsızlaşmasıdır."⁵ Bu değerlendirme metnin, önceki metinlerdeki sözceler değiştirilerek yeniden üretildiğine işaret eder. Yeni bir metnin oluşması için kendinden öncekilerin bilinmesi ve yeniden değerlendirilmesi gerekir. Her ne kadar metinler arasılık Julia Kristeva'yla özdeşleşse de ondan önce Rus eleştirmen Mihail Bahtin metinler arasılığın özü olan söyleşimcilik kuramını meydana getirir. Mihail Bahtin'in ortaya çıkardığı bu kuramdan etkilenen Julia Kristeva söyleşimciliği metinler arasılık şeklinde adlandırılır ve geniş kitlelere tanıtır. Söyleşimcilik "bir söz-cenin başka sözcelerle ilişki içerisine sokulabilme özelliğidir."⁶ Bahtin'e göre hiçbir yazınsal söylem bir öncekinden bağımsız değildir. Üstelik metinler, tarihsel ve toplumsal olgularla da sürekli alışveriş içindedir.⁷

Roland Barthes, Kristeva ve Bahtin'in metinler arası ilişki konusundaki görüşlerini destekler. O, *Yazı Üzerine Çeşitlemeler Metnin Hazzı* adlı eserinde bu konudan şöyle bahseder:

"Metin demek, dokuma demektir; ama bugüne kadar bu dokuma, bir ürün, yapıpı bitmiş bir kumaş olarak ele alınmış, arkasında iyice gizlenmiş ya da hafifçe örtülmüş bir anlamın (gerçekliğin) bulunduğu düşünülmüş olduğu hâlde bugün dokumanın kendisine odaklanıyoruz, metnin kendini üretmesi, yaratması, harfleri sürekli olarak birbirlerinin arasına, içine karması düşüncesi üzerinde duruyoruz; bu dokumanın –bu dokunun- içinde kaybolan özne, kendini çözüyor, bir örümceğin, ağını yapmakta kullandığı salgılarının içinde kendi kendini eritmesi gibi."⁸

Roland Barthes metni bir dokuma parçası olarak görür. Yazarın metne dayalı bu bakış açısı metnin diğer metinlerle ilişkisini ön plana çıkarması açısından dikkate değerdir. Barthes'e göre verilen her yapıt bir önceki metinden parçalar taşır, onu değiştirip dönüştürerek yeni bir metin hâline getirir. İşte bu süreç

5. Kubilây Aktulum, *Metinlerarası İlişkiler*, Öteki Yayınevi, 2. bs., İstanbul 2000, s. 44.

6. Kubilây Aktulum, *age.* s. 28-29.

7. Kubilây Aktulum, *age.* s. 25-26.

8. Roland Barthes, *Yazı Üzerine Çeşitlemeler Metnin Hazzı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2006, s. 140.

metinler arası ilişki olarak tanımlanır. Roland Barthes'in yukarıdaki ifadeleri metinler arası ilişkide metnin anlamını çözecek olan okurun önemli bir paya sahip olduğunu gösterir. Okur, metin aracılığıyla kendine açılan kapıdan içeriye girerek yazarın metin içinde verdiği ipuçlarından hareketle âdeta metni yazmaya devam eder.

Metinler arasılığın nasıl ki Batı'da Mihail Bahtin, Julia Kristeva gibi kişiler tarafından ortaya çıkarıldığı gerçeği yaygınsa, Doğu'da da bir kuram hâline gelmeden önce eserlerde bilinçli ya da bilinçsiz şekilde kullanıldığına dair görüş yaygındır.

"Metinler arası tekniğin 20. yüzyıla has yeni bir teknik olduğunu ve post-modern yazarlar tarafından kuram hâline getirildiğini düşünmek; iktibas, telmih, irâd-ı mesel ve tazmin gibi klasik belâgat ilminin öne sürdüğü edebî kavramları bir tarafa bırakmak anlamına gelmektedir."⁹ Her eser bir öncekinden ilham alıyorsa o hâlde bu kuramın da bir önceki metinlerde yansıması vardır. "Orta Çağ edebiyatında –buna divan edebiyatı da dâhildir- içerik ve gide-rek biçim düzlemlerinde yüzyıllarca aynı öğelerin yinelenildiğini düşünürsek, metinler arasılığın -buna isterseniz taklit de diyebiliriz- hiç de yeni olmadığını görürüz."¹⁰ Bu açıdan metinler arasılık bir kuram hâline gelmeden önce hem Doğu hem de Batı dünyasında uygulanan bir unsur olarak görülebilir.

Bir metinde yer alan metinler arasılık, hem yazara hem de okura farklı imkânlar tanır. Bu imkânlar şu şekilde sıralanabilir:

1. Metinler arası ilişkide metin, tarihsel ve toplumsal ilişkiden hareketle âdeta dokuma bir kumaş hâline dönüşür. Yazar, metni dokudukça genişletir. Okur ise metni yorumladıkça zenginleştirir.

2. Metinler arası ilişki, okurun metnin konusu hakkındaki duygu ve düşüncelerini değiştirip geliştirir. Üstelik metinler arası ilişkinin varlığını tespit edebilen okurun bilgi seviyesi artar.

3. Okuyucu karşılaştığı metindeki cümlelerde ya da mısralarda onun çağrışım yaptığı asıl eseri saptayabilirse okuduğu eserden daha fazla estetik zevk alır. Bu durumun gerçekleşmesi okuyucunun bilgi birikimiyle doğrudan ilişkilidir. Kişi okumaları sırasında ne kadar çok metinle karşılaşarsa onların birbiriyle ilişkilerini daha hızlı ve kolay şekilde saptar. Yazarın önceki okumalar-

9. Ferhat Korkmaz, "Metinlerarası İlişkilerin Klasik Retorikteki Kökeni Üzerine Bir Araştırma", *Hikmet- Akademik Edebiyat Dergisi*, Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl: 3, 2017, s. 71-72.

10. Yıldız Ecevit, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İletişim Yayınları, İstanbul 2009, s. 76.

dan etkilenererek ortaya çıkardığı yapıt, okuyucu tarafından çözüldükçe anlamlı hâle gelir.

Öte yandan kuramcılarının metin ilişkilerini tespit etmeleri mukayeseli edebiyatın oluşumuna zemin hazırlamıştır. Eleştirmenler, birbirine benzeyen metinlerle karşılaştıklarında hangi eserin ilk eser olduğu konusunda araştırmalar yaparlar. Bu sırada yazarın hayatı, eserin yazıldığı tarihî dönem ve sosyal koşullar dikkate alınmaz. Metinler arasında kıyaslama yapılırken dikkat edilen tek nokta metnin kendisidir. Onlar, kaynak metni “alt metin”; türeyen metni ise “ana metin” olarak kabul ederler. Metinlerin olay örgüleri ve yazarın kullandığı kelimeler incelenerek birbirleriyle benzer veya farklı yönleri ortaya çıkarılır.

Romanlarda metinler arası ilişkiler parodi, pastiş, gönderge vb. teknikler ile ortaya koyulur. Metinler arası ilişkiler hem modern romanlarda hem de postmodern romanlarda görülür. Modernistler farklı metinleri daha çok estetik bir unsur olarak kullanırken, postmodernistler ise bir oyunun parçası olarak kullanır. Postmodernistler bu şekilde anlatıya sanal bir gerçeklik kazandırırılar.¹¹ Bu tekniklerin bilinmesi konunun daha iyi öğrenilmesi bakımından önemli olacağı için bunlardan bazılarını aşağıda kısaca değinilmiştir.

Parodi, metinler arası alışverişin türlerinden biridir. Parodinin kullanıldığı metin, kendinden önce yazılan metni alaycı şekilde taklit eder. Parodi, “Ciddi sayılan bir eserin bir bölümü veya bütünü alaya alarak, biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek biçim ile öz arasındaki karşıtlık kullanılarak gülünç etki yaratan bir oyun türü”dür.¹²

Eserinde parodi tekniğinden faydalanan yazar, bilgi birikimine sahip olan okuyucu kitlesine hitap eder. Üstelik alay konusu yaptığı eserin kusurlarını görmeyi okuyucuya bırakır.

Pastiş, önceden yazılmış metnin üslup özelliklerinin taklit edilmesidir. Parodide içerik taklit edilirken pastişte üslup taklit edilir. Pastişin bilinen iki kullanımı vardır. İlkinde belli başlı yazarların tarzı yeniden canlandırılırken ikincisinde önceki eserin müphemlikleri ön plana çıkarılır. İkincisinin parodiden tamamen ayırt edilmesi mümkün değildir. Dikkat edilecek husus parodist, orijinal eser zikrederken pastişçi çeşitli üslupları karıştırarak yeniden yaratır.¹³

Gönderge, yazarın eserinde bir eser ya da yazar adını anmasıyla oluşan metinler arası yöntemdir. Göndergede anılan kişiden ya da eserden alıntı yapıl-

11. Hakan Sazyek, “Türk Romanında Postmodernist Yöntemler Ve Yönelimler”, *Hece*, C. 2, S. 65/66/67, 2017, s. 607.

12. *Türkçe Sözlük*, hzl. Şükrü Halûk vd., Türk Dil Kurumu, 10. bs., Ankara 2009.

13. Hasan Boynukara, *Modern Eleştiri Terimleri*, Boğaziçi Yayınları, İstanbul 1997, s. 192.

maz. Kubilay Aktulum, göndergeyi şu şekilde açıklar: “Geniş anlamıyla bir metinde bir çağın, bir türün (yazınsal olsun ya da olmasın), bir geleneğin vb. yanmetinsel göstergelerden biriyle olduğu kadar yalnızca yapıt başlıklarının, yazar adlarının ya da bir roman, trajedi, şiir kişinin, tarihî bir kahramanın, kutsal kitaplardan birinin adının açıkça anılması alıntısız göndergeleri için içine sokar.”¹⁴

Anıştırma, bir eseri doğrudan ifade etmeden onu okuyucuya sezdirme tekniğidir. Anıştırma, gönderme tekniğiyle birbirine benzer. Bu iki tekniğin birbirinden ayrılmasında dikkat edilecek temel husus anıştırmada doğrudan alıntıya yer verilmemesidir. Gönderme tekniğinde doğrudan eser ya da yazar adından söz edilir.

2. Üstkurmaca

Üstkurmaca 1960’larda bir terim olarak kullanılmaya başlanır. “Bir romanın ya da hikâyenin yani kurmaca bir metnin yazılma macerasının, başka bir kurmacaya konu olması”¹⁵ şeklinde tanımlanan üstkurmaca, özellikle postmodern metinlerde bilinçli şekilde kullanılır. Böylece modern dünyanın gerçekliğinin değişmezliğine olan vurgusu üstkurmaca ile ortadan kalkar.

Üstkurmaca tekniği yazar ve okuyucuya çeşitli katkılar sunmaktadır. Bu katkılardan kısaca şöyle bahsedilebilir:

1. Üstkurmacanın yer aldığı “Postmodern anlatıda yazar, çeşitli şekillerde anlatının içerisine girer. Bazen kurmacaya müdahale eder, bazen kendi anlatısını sorgular veya onunla alay eder. Bazen de okura anlattığı şeyin bir kurmacadan ibaret olduğu mesajını vermeye çalışır. Kimi zaman da anlatının yönünü değiştirmek için metni yönlendirir.”¹⁶ Okuyucu üstkurmacanın sağladığı etkiyle roman veya hikâyenin yazılış sürecine tanıklık eder. Böylece o, kurmaca bir dünyanın içinde olduğunun daima farkına varır.

2. Üstkurmaca tekniğiyle yazar, geleneksel roman tarzından uzaklaşır. Eserinde metnin nasıl kurgulandığından söz eder. Böylece yazar, eserinde neyin gerçek neyin oyun olduğu konusunda okuyucuyu düşündürür.

3. Oyun unsurunu kullanan yazar, kahramanlarını kendi kurguladığı dünyaya davet eder. Gerçeklikten kaçan roman kahramanları kısa süre de olsa kurgulanan oyun aracılığıyla rahatlar.

4. Üstkurmaca tekniği romanda anlatıcıyı yeniden etkin figür hâline getirir.

14. Kubilay Aktulum, *age*. s. 102.

15. T. Karataş, *Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, İz Yay, İstanbul 2018, s. 347.

16. Yusuf Aydoğdu, “Postmodern Anlatıda Bir İmkân Olarak Üstkurmaca (Metafiction) Ve Murathan Mungan Öykülerine Yansımaları”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, C. 10, S. 52, Ekim 2017, s. 62.

Böylece “Yazar, romanını hem yazmakta hem de kurmacasının içinde kendine figüratif anlamda yer açmaktadır. Zira postmodernist romanda yazmak ve yaşamak iç içe geçmiştir.” (Sazyek, 2017: 605.)

5. Oyun unsuruyla kurulmuş bir metinle karşılaşan okuyucu, okuma boyunca son derece aktif olur. Aksi hâlde kurgunun içinde yer alan oyun içinde oyun unsurunu fark edemez. Bir puzzle parçası gibi ince ince romana işlenen oyun unsuru, okuyucunun dikkatiyle çözülmeye çalışılır.

6. Postmodern metinde üstkurmaca tekniğinin etkisiyle parçalılığın ve bölünmüşlüğün yer almasından dolayı geleneksel romandaki gibi bütüncül bir kurguyla karşılaşılmaz. Bu durum okuyucunun metindeki olay ve kişilerle özdeşleşmesini engeller.

3. Tehlikeli Oyunlar’da Yer Alan Postmodern Öğeler

3.1. Metinler Arasılık

Tehlikeli Oyunlar’da metinler arası ilişkilerden parodi, anıştırma, gönderge, gönderme (atıf) teknikleriyle karşılaşılır. Oğuz Atay, bu teknikleri kullanarak yapıtını zenginleştirerek genişletir.

Tehlikeli Oyunlar, W. Shakespeare’in *Hamlet*’i ile benzerlik taşır. Oğuz Atay metninin bazı kısımlarını bu eser ışığında yönlendirir. Dikkatli okur, Hidayet’in yazdığı oyunda askerin generaliyle olan konuşmasının W. Shakespeare’in *Hamlet*’iyle olan yakınlığını fark eder. *Hamlet*’te Marcellus ve Bernardo adlı subaylar, gece nöbetindeyken ölen kralın hayaletini görürler. Olayı Hamlet’in arkadaşı Horatio’ya anlatırlar fakat o, subayların kralın hayaletini gördüklerine inanmaz. Marcellus, Horatio’nun hayaleti görmesi için onu nöbet tuttukları yere çağırır ve o da hayaletle karşı karşıya gelir.¹⁷ *Tehlikeli Oyunlar*’da general; askere gece nöbetinde korkup korkmadığını sorar. Asker gece vakti her şeyin insan kılığına büründüğünü söyleyerek onu bir şeyin korkutamayacağını ima eder. General bu cevaptan hoşnut olmaz. Asker, horozun sesi duyulunca ruhların mezarlarına geri döndüğünü söylese de general bunun boş bir inanış olduğunu söyler.¹⁸ Oğuz Atay, *Hamlet*’teki sahneyle metnini parodiden yararlanarak ilişkilendirir. Böylece yazar, asıl metnin bir parçasını yeniden yazmış olur.

Oğuz Atay, anlatıda anıştırma tekniğinden faydalanır. Hikmet Benol ile *Yeraltından Notlar*’ın başkişisi arasındaki benzerlik bu duruma örnektir. Yeraltından Notlar’ın başkişisi yalnızlık ve kenara itilmişlik duygusuyla yeraltına

17. W. Shakespeare, *Hamlet*, çev., Orhan Burian, MEB, İstanbul 2004, s. 14-15.

18. Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*, İletişim Yayınları, 33. bs., İstanbul 2015, s. 42.

sığırır.¹⁹ Ona göre insanoğlu nankördür.²⁰ Üstelik o, siz ve biz ayrımı yaparak kendine benzemeyenlerin hâlini şu sözlerle ortaya koyar: “İzin verin baylar, ben bu hepimizliğe dayanarak kendimi temize çıkarmıyorum ki. Benim nasıl yaşadığıma gelince; ben, sizin hayatta yarıda bıraktığınız şeyleri sonuna değin götürdüm. Üstelik sizler bu ödlekliginizi ölçülü davranış sayarak kendi kendinizi aldatıp avutuyorsunuz.”²¹ Anlatının başkişisi davranışlarından ve düşüncelerinden dolayı yeryüzündeki kişilerin hah, hah, ha!²² şeklinde kahkahalarına maruz kalacağından bahsederek var olan durumuna ironi de katar. O, aslında kendine güler. *Tehlikeli Oyunlar*’da Hikmet Benol *Yeraltından Notlar*’ın başkişisiyle benzer özellikler taşır. O da yalnızlık ve anlaşılamama duygularıyla gecekonduya sığırır. Kendine hayali bir hayat kurar. Sevgi de Hikmet’te var olan dünyanın insanı değildir.²³ Bu durum anlatının üçüncü bölümündeki Yalnızlığın Oyuncakları adlı kısımda da görülür. Hikmet, Yalnızlığın Oyuncakları’nda “Nihayet insanlık da öldü.”²⁴ der. Modern dünyanın yok ettiği insanlığı bu şekilde okuyucuya duyurur. Onun yaşadıklarının ardında vazgeçemediği gülüşleri vardır: O, “Ha ha”²⁵ şeklinde kahkaha atmaktan da vazgeçmez.

Oğuz Atay, eser ve kişi adlarını anarak metinler arası ilişkilerden biri olan gönderge unsurunu eserine dâhil eder. Oğuz Atay, anlatıda öncelikle *Satıcının Ölümü*, *Farelerle İnsanlar*, *Kurtlarla Kuzular* adlı eser adlarını zikreder: “HİKMET gençliğimde çok oyun seyretmişim albayım, oğlum Hidayet sen de dinle, Satıcının Ölümü, Farelerle İnsanlar, Kurtlarla Kuzular falan filân”²⁶ Anlatının ilerleyen kısımlarında Albay Hüsamet’in gençlik yıllarında izleyip etkisi altında kaldığı oyunlardan ve oyun yazarlarından şöyle söz edilir: Albay “Otello (Arabın İntikamı) ve Hamley (Hain Baba) piyeslerine özenerek bazı manzum dramlar”²⁷ kaleme almıştır. Kant,²⁸ Gogol,²⁹ Polonius,³⁰ Goethe³¹

19. Dostoyevski, *Yeraltından Notlar*, çev., Ahmet Ekeş, Cem Yayınevi, İstanbul 1973, s. 44.

20. Dostoyevski, *age.* s. 35.

21. Dostoyevski, *age.* s. 165-166.

22. Dostoyevski, *age.* s. 19, 32.

23. Oğuz Atay, *age.* s. 202.

24. Oğuz Atay, *age.* s. 255.

25. Oğuz Atay, *age.* s. 100, 116, 125, 144, 451.

26. Oğuz Atay, *age.* s. 49.

27. Oğuz Atay, *age.* s. 405.

28. Oğuz Atay, *age.* s. 318.

29. Oğuz Atay, *age.* s. 404.

30. Oğuz Atay, *age.* s. 71.

31. Oğuz Atay, *age.* s. 410.

Cornelius³² da *Tehlikeli Oyunlar*'da tanınan kişilere yapılan göndermelerdir.

Yazar, Batı dünyasını da tanıdığını bu şekilde ortaya çıkarır. Tehlikeli Oyunlar, Franz Kafka'nın *Dönüşüm* romanından izler taşır. *Dönüşüm*'de Gregor Samsa bir sabah uyandığında kendini bir böceğe dönüşmüş hâlde bulur. Bu duruma kısa sürede alışır. Modern toplumda insanın bir değerinin olmadığı sa de ce yapılan işin değer kazandığı Franz Kafka'nın kurgusuyla ortaya çıkar. *Tehlikeli Oyunlar*'da Sevgi; Nursel Hanım'ın yanında kendini küçük bir böcek gibi görür.³³ Onu, bu düşünceye sevk eden şey, Nursel Hanım'ın kültürlü, marifetli bir kadın olmasıdır. Bu durum her iki metinde de kişilerin bir böcek kadar değersiz olduklarına işaret eder. Oğuz Atay, Franz Kafka'nın böcek imgesine Sevgi aracılığıyla gönderme yapar.

Tehlikeli Oyunlar'da şövalye romanlarının etkisi görülür. Nazım Bey, Sevgi'nin yanında kendini eski şövalyelerden biri olarak düşünür. Sevgi 'üşüyorum' diye mırıldanınca Nazım Bey, bir şövalye gibi kibar şekilde yerinden kalkarak Sevgi'ye: "Sizi canlandıracak, kanınızın de veranımı sağlayacak ne gibi bir hizmette bulunabilirim?"³⁴ diye sorar. Nazım Bey, Sevgi'nin pısrık hâlde oluşundan dolayı ona bir şövalye gibi davranmaktan vazgeçer. Sevgi ile tavlama oynarken de onunla alay eder. Onun bu davranışı anlatıda 'Şövalye alayı'³⁵ olarak nitelendirilir. Ayrıca Miguel de Cervantes Saavedra'nın *Don Kişot*'un başkişisi olan Alonso takma adıyla Don Kişot ile Hikmet Benol arasında da benzerlikler göze çarpar. "Her iki romanın başkarakteri de deliliğin sınırında bir yanılsama dünyasında bulunur. Don Kişot, artık kimsenin ciddiye almadığı şövalye romanlarındaki hayatı kendine özgü saf ve aşkın bir delilik içinde yaşar. Hikmet, içinde bulunduğu dünyada bir türlü içselleştiremediği değerler, kurumlar, kimliklerle yüzleşebilmek için kendine hayalleri, anıları ve gerçekler arasında soytarılığa yaslandığı geçişken bir dünya kurar."³⁶ Don Kişot nasıl ki adaletsizliklerin, yapılan haksızlıkların karşısında dimdik durarak ezilen sınıfın yanında delilik imajını kullanarak yer aldıysa; Hikmet Benol da gecekonduya sığınarak adil, çıkarsız şekilde yaşanılır bir dünyanın örneğini sunmaya çalışır.

Görülüyor ki metinler arası ilişki; asıl metnin konu, kurgu yönünden veya üslup açısından yeni yazılmış metne kimi zaman gönderge kimi zaman parodi kimi zaman anıştırma gibi teknikler aracılığıyla dâhil edilmesini sağlamakta

32. Oğuz Atay, *age*. s. 406.

33. Oğuz Atay, *age*. s. 223.

34. Oğuz Atay, *age*. s. 175.

35. Oğuz Atay, *age*. s. 177.

36. Cem Uçan, *Tehlikeli Oyunlar'da Rönesans Etkisi Ve Soytarılık*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karşılaştırmalı Edebiyat, İstanbul 2009, s. 43.

dır. Öte yandan Oğuz Atay'ın anlatısında pek çok metinler arası ilişkilerin yer alması, yazarın eserini özverili bir çalışma neticesinde ortaya çıkardığını gösterir. Çünkü yukarıda verilen asıl metin örneklerinin her biri anlatının içine ustalıkla yerleştirilmiştir. Hiçbiri metnin orijinalliğine gölge düşürmemiştir.

Yazarın anlatısında yer alan metinler arası ilişkileri fark edip çıkarmak okuyucunun görevidir. Okuyucu ne kadar çok anlatı ile karşılaşarsa metinlerin birbiriyle olan ilişkisini daha kısa sürede fark edecektir. Aksi hâlde anlatıda yer alan teknikler sıradan bir kurgu ögesi olarak düşünülecektir. Böyle bir durumda eserin zenginliği ile yazarın bilgi birikimi göz ardı edilecektir.

Okurun anlatıda yer alan metinler arası ilişkiyi görmesi için aktif bir okuma gerçekleştirmesi gerekir. Postmodern anlatının parçalanmışlığı arasında kaybolan bir okur, okuduğu metinden yeni bir anlam üretemez.

3.2. Üstkurmaca

Tehlikeli Oyunlar'da Oğuz Atay üstkurmaca tekniğini kullanarak metnine başka bir boyut kazandırır. Yazar, anlatının başkişisi olan Hikmet Benol'un gecekondudaki yaşamını uyku parantezine alarak kurgu içinde kurgu meydana getirir: "Ev başka, eşyalar farklı farklı. Hüsamettin Albayım ile yeni tanıştım, daha önce tanıımıyordum onu, yeni bir insan, emekli albay, albay, albay... uyu-mak üzeresin sigaranı söndür."³⁷ Hikmet Benol aracılığıyla yazar, oyun içinde yeni bir oyun oluşturur. Albay Hüsamettin, Nurhayat ve gecekonduda bu yeni oyunun vazgeçilmez unsurlarıdır. Albay Hüsamettin, Nurhayat Hanım ve gecekondunun üstkurmacadan ibaret olduğu Hikmet Benol aracılığıyla ortaya çıkarılır. "Bu metinde her şeyin özünde kurmaca yatar. Hikmet'in gecekonduda ya da iç dünyasında kurguladığı oyunlar kadar, küçük burjuva dünyasındaki somut yaşam da kurmacadır. Metinde, insanlar gerçek benini yaşamazlar, toplumsal oyun kalıplarıyla yaşama oyunu oynarlar."³⁸ Hikmet, Bilge'ye: "Senin için her şeyi yaparım: Gecekonduyu ve dul kadını ve albayı ve oyunları hepsini silerim bir kalemde."³⁹ der. Yine anlatının ilerleyen kısımlarında hayatın bir oyun olduğunu vurgulayan Hikmet "Çünkü siz gerçek değilsiniz, albayım. Oyunu gerçekten seyretmek istediğinize göre siz gerçek değilsiniz. (...) Çünkü bir insanı gerçekten seyretmek isteyen, onun oyununa gerçekten katılan biri, o insanın ancak kafasında yaşayabilir."⁴⁰ der. Anlatının son bölümünün adı da Albay'ın kurmacanın kurmacasında yer aldığını gösterir niteliktedir: "ALBAY

37. Oğuz Atay, *age*. s. 33.

38. Yıldız Ecevit, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İletişim Yayınları, 11. bs. İstanbul 2018, s. 106.

39. Oğuz Atay, *age*. s. 158.

40. Oğuz Atay, *age*. s. 351.

GİRER”⁴¹ Nurhayat Hanım’ın Hikmet’in düşünde yer aldığı onun ağzından “Dul kadın da, siz de karşı koymadınız. İnsana ancak hayallerinde karşı konulmaz, ancak rüyalarda olur böyle şeyler.”⁴² sözleriyle bir kez daha açığa çıkarılır.

Hikmet Benol, kendi hayallerini gerçekleştirdiği gecekonduda Nurhayat Hanım ve Albay Hüsamet’in gibi istediği kişileri bir araya getirir. O, “Oyunlarımıza kim karışabilir? Herkesi istediğimiz gibi yargılayabiliriz. Acaba gerçekten öyle mi? Oyunlarda bile olsa hür olmak mümkün mü?”⁴³ derken bunda pek de başarılı olamayacağını okuyucuya sezdirir. Kafasında kurguladığı oyunda kişileri zapt edemediği anlar da olur. Albay Hüsamet’in’e “Ha-haa. Bir de bana kafa tutuyor. İstersem seni şimdi emekli yüzbaşı yaparım da aklın başına gelir.”⁴⁴ diyerek onu, tehdit eder. Anlatının sonuna doğru: “Artık aklıma bile hükmedemiyorum. Beni dinleyen kalmadı albayım. Artık dayanamıyorum.”⁴⁵ dediğinde Hikmet için oyunun sonu gelir. Artık onun yapacağı tek bir şey vardır: Hayalindeki kişiler gibi, bölünmüş “Hikmetleri” de yok etmenin yolu olan: İNTİHARDIR. “Oyun içinde oyun olur mu?”⁴⁶ Albayın dediği gibi elbette olmaz. Bunun bir sonu mutlaka olacaktır. Hikmet’in hayal dünyası da son bulacaktır. “Hikmet’in bu oyunlarda başarılı olup olmadığı onun intiharıyla sembolik bir tarzda ifade edilir. Fakat bu intihar da Selim’in intiharı gibi aslında kendini gerçekleştirmenin bir yoludur.”⁴⁷ Hikmet’in yazma serüveninin sona ermesinin asıl nedeni şu sözlerde saklıdır: “Bir yaşantıyı tam bitirmeli. Hiçbir iz kalmamalı ondan. Yeni yaşantılar için.”⁴⁸ Oğuz Atay, bu sebeple oyunlaştırdığı anlatısına son verir.

Hikmet Benol, anlatıda “Ben kimdim, ya da kimi canlandırıyordum?”⁴⁹ diye sorarak kendine biçilen rollerin adamı olduğunu okuyucuya hatırlatır. O, Oğuz Atay’ın kurgu dünyasına aittir. O, *Tehlikeli Oyunlar*’da “Düzgün bacaklarının üzerinde hiç ağırlığı yokmuş gibi dolaşır.”⁵⁰ O, postmodern anlatılarda var olan dilden varlığın⁵¹ bir yansımasıdır. Hikmet Benol’un ete, kemiğe bürüneme-

41. Oğuz Atay, *age.* s. 463.

42. Oğuz Atay, *age.* s. 351.

43. Oğuz Atay, *age.* s. 338.

44. Oğuz Atay, *age.* s. 352.

45. Oğuz Atay, *age.* s. 459.

46. Oğuz Atay, *age.* s. 264.

47. Yunus Balcı, “Oğuz Atay’ın Romanlarında Kahramanlar”, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 16, S. 16, Yıl 2004, s. 47.

48. Oğuz Atay, *age.* s. 65.

49. Oğuz Atay, *age.* s. 106.

50. Oğuz Atay, *age.* s. 234.

51. İsmail Çetişli, *Batı Edebiyatında Edebî Akımlar*, Akçağ Y, 13. bs. Ankara 2012, s. 177.

yen hâli, ağırlığının olmamasında kendini belli eder. Hikmet Benol, masallardaki ‘bir varmış bir yokmuş’ sözüne bire bir uyar; çünkü o, gerçekle kurmacanın iç içe geçtiği bir hayata hapsolmanın ötesine geçemez. Oğuz Atay, kurmacanın sınırlarını zorlayarak Hikmet’e “Ben de hayalimde yarattıklarımın birlikte bir roman kahramanı olmak istiyordum albayım. Gecekonduya da bu nedenle geldim. Kimsenin eşine rastlamadığı bir olay yaratacaktım. Yaratıcı, kahramanlarıyla birlikte yaşayacaktı.”⁵² diye söyler. Oğuz Atay, bu şekilde modern anlatılardan çok farklı bir kurguya başvurduğuna işaret eder. Yazar, anlatının başkışısına bir yanda hayat denilen oyunu oynatır bir yanda da onun yazdığı oyunu oynatmasına izin verir. Okuyucu, anlatı aracılığıyla oyunun dünyaya davet edilir. Üstkurmacanın böylesine estetik bir tavırla okuyucuya sunulması *Tehlikeli Oyunlar*’ı postmodern anlatılar içinde ayrı bir yere ulaştırır.

Sonuç

Türk edebiyatında ilk postmodern anlatı olarak Oğuz Atay’ın *Tutunamayanlar*’ı kabul edilir. Yazar daha sonra kaleme aldığı *Tehlikeli Oyunlar*’la benimsediği sanat anlayışını bir kez daha ortaya koyar. Oğuz Atay, anlatıları aracılığıyla modern dünyanın insanlığı hapsedmeye çalışmasına karşı çıkar. Bu sebeple anlatılarında modern dünyayı eleştirir ve bireyleri özgürleştirir.

Tehlikeli Oyunlar’ın postmodernizmle ilişkilendirilmesini sağlayacak unsurlar vardır. Oğuz Atay’ın metninde metinler arasılıktan yararlanılması ve üstkurmacaya yer vermesi *Tehlikeli Oyunlar*’ın postmodern bir anlatı olduğunu gösterir.

Oğuz Atay’ın *Tehlikeli Oyunlar*’ı anlatının daha önceki metinlerden bağımsız olamayacağını gösteren başarılı örneklerden biridir. Oğuz Atay, eserinde metinler arası ilişkiyi kolaj, montaj gibi doğrudan esere dâhil edilen parçalar aracılığıyla kurmaz. O; anırtırma, gönderme, parodi vb. tekniklerini metninde yoğunlaştırarak yeniden bir metin üretir. Yeni metnin önceki metinlerle olan bağı okurun dikkatiyle ortaya çıkarılır. Böylece hem önceki metnin hem de yeni metnin anlam dünyası genişleyip zenginleşir.

Üstkurmaca postmodern romanların olmazsa olmaz unsurlarından biridir. Oğuz Atay, bu unsur sayesinde hem okura eserin yazılma süreci hakkında bilgiler verir hem de eserin kurmaca bir dünyayı yansıttığına dikkat çeker. Bahsedilen teknikte eserin kurmaca dünyanın kurmacası olduğuna dair vurgu diğerine göre ön plandadır.

Postmodernistler dünyayı bir oyun olarak görürler. Onların metinleri de oyun içinde oyunu temsil eder. *Tehlikeli Oyunlar* da oyun olarak nitelendirilen

52. Oğuz Atay, *age*. s. 329-330.

dünyada var olan pek çok tehlikeyi okuyucuya oyunlaştırılmış bir kurguyla sunar. Metin, bu yönüyle modern sonrası dünyanın bir yansımasıdır.

KAYNAKÇA

- Aktulum, Kubilây, *Metinlerarası İlişkiler*, Öteki Yayınevi, 2. bs. Ankara 2000.
- Arslan, Fatih, “Postmodernizmi Yeniden Anlam(landırm)a Denemesi”, *Türk Dili*, S. 680, Ağustos 2008, s. 140-144.
- Atay, Oğuz, *Tehlikeli Oyunlar*, İletişim Yayınları, 33. bs. İstanbul 2015.
- Aydoğdu, Yusuf, “Postmodern Anlatıda Bir İmkân Olarak Üstkurmaca (Metafiction) Ve Murathan Mungan Öykülerine Yansımaları”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, C. 10, S. 52, Ekim 2017, s. 57-68.
- Balcı, Yunus, “Oğuz Atay’ın Romanlarında Kahramanlar”, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 16, S. 16, Yıl 2004, s. 39-53.
- Barthes, *Yazı Üzerine Çeşitlemeler Metnin Hazı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2006.
- Boynukara, Hasan, *Modern Eleştiri Terimleri*, Boğaziçi Yayınları, İstanbul 1997, s. 192.
- Çetişi, İsmail, *Batı Edebiyatında Edebî Akımlar*, Akçağ Yayınları, 13. bs., Ankara 2012.
- Çetişi, İsmail, *Metin Tahlillerine Giriş/2 Hikâye-Roman-Tiyatro*, Akçağ Yayınları, 5. bs. Ankara 2016.
- Ecevit, Yıldız, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İletişim Yayınları, 11. bs. İstanbul 2018.
- Fyodor, Dostoyevski, *Yeraltından Notlar*, (çev. Ahmet Ekeş), Cem Yayınevi, İstanbul 1973.
- Karataş, Turan, *Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü*, İz Yayıncılık, İstanbul 2018.
- Kızılçelik, Sezgin, “Postmodernizm: ‘Modernlik Projesine’ Bir Başkaldırı”, *Türkiye Günlüğü*, S. 30, 1994, s. 86-96.
- Korkmaz, Ferhat, “Metinlerarası İlişkilerin Klasik Retorikteki Kökeni Üzerine Bir Araştırma”, *Hikmet- Akademik Edebiyat Dergisi*, Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl: 3, 2017, s. 71-88.
- Menteşe, Oya Batur, “Sanatta ve Edebiyatta Postmodernizm”, *Türk Dili*, 1995, s. 273-283.
- Sazyek, Hakan, “Türk Romanında Postmodernist Yöntemler Ve Yönelimler”, *Hece*, C. 2, S. 65/66/67, 2017, s. 599-619.
- Türkçe Sözlük*, haz. Şükrü Halûk vd. Türk Dil Kurumu, 10. bs., Ankara 2009.
- Uçan Cem, *Tehlikeli Oyunlar’da Rönesans Etkisi Ve Soyutluk*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karşılaştırmalı Edebiyat, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul 2009.
- W. Shakespeare, *Hamlet*, (çev. Orhan Burian), MEB, İstanbul 2004.