

Yüksek Lisans Tezi

TUTUNAMAYANLAR'DA "OYUN" KAVRAMI

ARZU AYGÜN

TÜRK EDEBİYATI BÖLÜMÜ
Bilkent Üniversitesi, Ankara

Ağustos 2008

Bilkent Üniversitesi
Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü

TUTUNAMAYANLAR'DA "OYUN" KAVRAMI

ARZU AYGÜN

Türk Edebiyatı Disiplininde Yüksek Lisans Derecesi Kazanma
Yükümlülüklerinin Parçasıdır

TÜRK EDEBİYATI BÖLÜMÜ
Bilkent Üniversitesi, Ankara

Ağustos 2008

Bütün hakları saklıdır.

Kaynak göstermek koşuluyla alıntı ve gönderme yapılabilir.

© Arzu Aygün

Beni "insan" a inandıran Oğuz, Edip ve Andrey'e

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Türk Edebiyatında Yüksek Lisans derecesi için yeterli bulduğumu beyan ederim.

.....
Yrd. Doç. Dr. Laurent Mignon
Tez Danışmanı

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Türk Edebiyatında Yüksek Lisans derecesi için yeterli bulduğumu beyan ederim.

.....
Prof. Talât Halman
Tez Jürisi Üyesi

Bu tezi okuduğumu, kapsam ve nitelik bakımından Türk Edebiyatında Yüksek Lisans derecesi için yeterli bulduğumu beyan ederim.

.....
Yrd. Doç. Dr. Çetin Türkyılmaz
Tez Jürisi Üyesi

Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü'nün onayı

.....
Prof. Dr. Erdal Erel
Enstitü Müdürü

ÖZET

TUTUNAMAYANLAR'DA “OYUN” KAVRAMI

Aygün, Arzu

Yüksek Lisans, Türk Edebiyatı Bölümü

Tez Yöneticisi: Yrd. Doç. Dr. Laurent Mignon

Ağustos 2008

Modern Türk edebiyatının öncülerinden sayılan Oğuz Atay'ın (1934–1977) eserlerinde “oyun” kavramının sıkça kullanımı dikkat çekmektedir. Özellikle bu teze konu olan ilk romanı *Tutunamayanlar*'da oynamayı bir yaşam tarzı olarak benimsemiş; gerçeğin karşısına oyunu koymuş ve gülünç şekilde her bir edimine “oyun” demiş karakterler yer almaktadır.

Şimdiye dek eleştirel tartışmalar, Oğuz Atay karakterlerinin “aydın” olduklarının öne sürüldüğü ve metinlerdeki hemen her ögenin rahatlıkla bu olguya bağlandığı yorumlarla şekillenmiştir. Biz bu çalışmada, Atay metinlerinde önemli bir yere sahip olan “oyun” kavramını *Tutunamayanlar* özelinde araştırmayı amaçladık.

Romanda bu kelimeye yüklenen anlamlardan hareketle, Selim Işık karakterinin intiharının nedeninin varoluşsal sıkıntıları olduğunu gösterdik. Sonra da hem Selim Işık hem de Turgut Özben'i ifade eden “tutunamayan” özne için *homo ludens* adının uygunluğunu tartıştık. Huizinga'nın bu kuramındaki kimi boşluklar sayesinde “oyunbozan” özne ile tutunamayanı koşturmuş olduk. Ekte de, romanda gösterdiğimiz kimi iletilerin referansı olan G.W.F. Hegel'in tarih tasarımıdaki Tin ile Turgut Özben'in hikayesinin paralellliğini gösterdik.

anahtar sözcükler: oyun, intihar, Tin, *homo ludens*

ABSTRACT

THE CONCEPT OF “PLAY” IN *TUTUNAMAYANLAR*

Aygün, Arzu

M. A., Department of Turkish Literature

Supervisor: Yrd. Doç. Dr. Laurent Mignon

August 2008

Oğuz Atay, who is considered one of the pioneers of modern Turkish literature, utilized the notion of “play” quite frequently in his works. Several of his characters consider playing to be a manner of living, putting “play” in contradistinction to reality, and comically terming each and every one of their actions “play”. This is especially true in Atay’s first novel, *Tutunamayanlar*, which will be the subject of this study.

Previously, critical arguments concerning Oğuz Atay’s writing have viewed his characters as “intellectuals” and posited this concept as the main point of reference for nearly all of the elements of Atay’s texts. In this study, we will analyze the concept of “play”, which has a special importance in Atay’s texts, and will focus particularly on *Tutunamayanlar*.

Through a consideration of the meanings given to the word “play” in this novel, we will show how the existential anxieties of the character Selim Işık lead to his suicide. Next, we will discuss the appropriateness of the term *homo ludens* for the “disconnected” subject of the novel’s title, which is used in reference to both Selim Işık and Turgut Özben. Through certain gaps in the theory of Johan Huizinga, we will show the parallel that exists between the “spoilsport” subject and the “disconnected” subject. In the appendix, we will additionally show the parallel that exists between the story of Turgut Özben and the concept of *Geist*, which was created by G.W.F. Hegel in his conceptualization of history and which has been the point of reference for some of the messages that we will have pointed out in the novel.

keywords: play, suicide, Geist, *homo ludens*.

TEŞEKKÜR

Eđitim hayatım boyunca kendi yolumu çizmemi hep destekleyen anneme ve babama; tez çalışmamın ilk yılında danışmanlığını yürütmesinin yanı sıra bana asla unutamayacağım ölçüde manevi destekte bulunan Süha Oğuzertem'e ve ikinci yılda çalışmamın danışmanlığını üstlenen Laurent Mignon'a minnet borçluyum.

Tezimin benim için sürpriz olan üçüncü bölümünün ilhamını veren *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu* kitabını benimle paylaşan Yalçın Armađan'a; dijital kütüphanesinden faydalanmamı sağlayarak çalışmama büyük katkıda bulunan Fazlı Can'a, tezime vakit ayırarak jürime katılan Talat S. Halman ile Çetin Türkyılmaz'a ve özet bölümünün çevirisi için yardımcı olan Aslıhan Aksoy Sheridan ve Michael Sheridan'a teşekkür ederim.

Bir zaman tıkanan bu çalışma bittiyse, bir bankada öğle aralarını *Tutunamayanlar* okuyarak geçiren yorgun bir adamın bunda büyük katkısı vardır. Eleştiri kurumunun geređine inanmadığı halde yazdıklarımı okuyan, özlediđi savaşın çıkması yolunda bir faydası olmayacağını bile bile kollarını sıvayarak tezimin çeşitli aşamalarında bana yardımcı olan ve bana güvendiđini her zaman hissettiren Emrehan Demiröz'e tüm kalbimle teşekkür ederim.

En bařtan beri moralimi yksek tutmam iin bana gelecek masalları anlatan, Galata'dan bahseden, hep inanan ve bu dnyada iyi insanın var olduėunu gsteren Elif Trker'e; yurt hayatım boyunca hayallerimizi paylařtıėımız, desteėini ve sevgisini esirgemeyen Nuryoldař Yařar'a; hayatımın en zorlu dnemecinde elimden tutan Burcu řafak'a; İstanbul seferlerinde daha bir hissettiėim dostluėu iin Mehmet Fatih Uslu'ya ve elbette Oėuz Atay'ı aynı dnemde keřfedip kalbimize sakladıėımız Yeřim Gner'e hayatım boyunca minnet duyacaėım.

İÇİNDEKİLER

	sayfa
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vii
GİRİŞ	1
A. <i>Tutunamayanlar</i> Tartışmaları.....	3
B. “Aydın” Olgusu.....	6
C. Nasıl Bakacağız?.....	12
BÖLÜM I: Edebiyat ve Oyun	16
BÖLÜM II: Oyunun Analitiği	27
A. Selim’in Oyunları.....	33
B. Oğuz Atay’ın Oyunları.....	48
C. Son: Selim Dikenli Tellerde.....	53
BÖLÜM III: Oyunbozan ve Tutunamayan	61
A. <i>Homo Ludens</i> Önerisi.....	62
B. Tehlikenin Keşfi.....	66

C. Oyunbozan Dikenli Tellerde: Son.....	77
SONUÇ	83
EK: Tin ve Turgut Özben	87
A. Tinin Resmi.....	89
B. Turgut'un Hüzünlü Fotoğrafı.....	94
SEÇİLMİŞ BIBLİYOGRAFYA	100
ÖZGEÇMİŞ	102

GİRİŞ

Bu çalışma, Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* romanında “oyun” kavramını konu edinmekte ve romanın bu kavramı odak alarak yeniden okunması ile ortaya çıkacak yeni iletileri araştırmaktadır.

Tutunamayanlar (1971–1972), *Tehlikeli Oyunlar* (1973), *Korkuyu Beklerken* (1975), *Bir Bilim Adamının Romanı* (1975), *Oyunlarla Yaşayanlar* (1985), *Günlük* (1987) ve *Eylembilim* (1998) yazarı Oğuz Atay, özellikle kendisine 1970 yılında TRT Roman Ödülü'nü kazandıran ilk romanı *Tutunamayanlar* ile Türk edebiyatında bir mit yaratmıştır. Romanın intihar eden Selim Işık adlı ana karakterinde somutlaşan tutunamama miti, okurunun bir yazara “bağlanması”nın oldukça ilginç bir örneğini oluşturmaktadır.

Orhan Pamuk *Öteki Renkler* adlı kitabında yer alan “Bat Dünya Bat!” başlıklı yazısında, okurun Oğuz Atay'a karşı tavrını “anlamak” nosyonu bakımından şöyle değerlendirir: “İki türlü Oğuz Atay okuru vardır: 1. ‘Ah canım Selim!’ duyarlığına ilgi duyan kültür ve melodram düşkünü okur. 2. ‘Bat dünya bat!’ sinizmini seven alaycı okur. Ben ikinci takımdanım ve birincilerin Oğuz Atay’dan pek bir şey anladıklarını sanmıyorum” (190). Pamuk’un,

“duygusal” denebilecek bir yaklaşımı anlamsız bulduđu anlaşılmaktadır. Sıkıntılı gördüđu nokta da yazarla özdeşleşme ile metinleri kendi başlarına birer nesne olarak görebilme arasında düşündüđu ayırmadan ileri gelmekte gibidir. Beri yandan, Oğuz Atay okurunun bu “duygusal” tavrı Yıldız Ecevit tarafından iki farklı çalışmasında serimlenmiştir. İlk Ecevit, *Kurmaca Bir Dünyadan* adıyla toplanan makaleleri arasında “Bir Öğrenciyle Oğuz Atay Üzerine Söyleşi”ye yer verir. Bu söyleşide Atay yazımına dair soruların ardından, öğrenciye şöyle bir soru yöneltilmiştir.

Oğuz Atay’ı okuyan birçok kişi ya büyük bir boşluğa ya da karamsarlığa düşüyor. Üstelik bir de buna ilerisini karanlık gören, umudunu yitirmiş bir gençliği de eklersek, Oğuz Atay okuyucusu olan her üniversite genci, sizce bir “Selim” olmaya aday mıdır, yoksa isyankâr bir ‘tutunamayan’ mı? İntihar bir tutunamayan için tek çıkar yol mudur? (180)

Öğrencinin yanıtından ziyade, Yıldız Ecevit’in sorusu bizim için Oğuz Atay’ın bahsettiğimiz açıdan nasıl alımlandığını gösteren bir özet gibidir. Okur ağzından bu durumu görmek için de, “*Ben buradayım...*”: *Oğuz Atay’ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası* adlı çalışmasında yine Yıldız Ecevit tarafından aktarılan “ekşi sözlük” adlı internet sitesindeki okuyucu yorumlarına bakmak mümkündür. “Utku” takma adını kullanan bir okuyucunun “hayatımın gidişatını ‘burdan devam edilir’ tabelası gibi değiştiren [...] ve bana ‘[O]ğuz [A]tay’la yaşayanlar’ kavramını keşfettiren adam”(572) yorumu, Orhan Pamuk’un bahsettiği yaklaşımlardan ilkinde tekabül etmektedir. Bu bakışın Oğuz Atay’ı anlamak demek olup olmadığı, hatta Oğuz Atay’ı anlamının nasıl mümkün olacağı bizim için fazlasıyla soyut kalmaktadır. Ancak, Oğuz Atay’ın

bir yazar olarak dikkat çekici biçimde kendine özel bir alımlanış biçimini yaratmış olmasından bahsetmek de gerekli görünür. Yıldız Ecevit'in "*Ben Buradayım...*": *Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası* adlı çalışması, Atay'a böyle bakan, özdeşimi esas alan bir bakışla Atay yazımını anlamlandırmaya meyyal okur için olduğu kadar onun kurmaca dünyasını da tanı(t)maya yönelik tavrıyla farklı bir biyografi çalışması olmasıyla diğer okurlar için de Oğuz Atay'a dair gerçekleştirilmiş en önemli çalışmalardan biri olarak görülebilir. Bu çalışma sanki Orhan Pamuk'un saptadığı iki türlü yaklaşım biçimini de içeren ve bunları diyalektiğe tabi tutan bir niteliktedir.

A. Tutunamayanlar Tartışmaları

Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* romanına dair şimdide dek yazılanlar içinde, Yıldız Ecevit, Nurdan Gürbilek ve Jale Parla'nın belirgin üç farklı okumayı gerçekleştirdikleri söylenebilir. Bu üç yazarın çalışmalarında getirdikleri yaklaşımları dile aktaralım.

Oğuz Atay'da Aydın Olgusu adlı kitap boyutundaki inceleme çalışmasında Yıldız Ecevit, Oğuz Atay'ın hemen tüm eserlerine değinilerde bulunmaktadır. Örneğin *Tutunamayanlar* romanının ana karakteri Selim Işık'a dair "Hayalet-kahraman", "Selim'de pikaresk öğeler", "Selim ve kültürel ortam", "Selimlik" ve "Tutunamayan aydın Selim ve İsa Özdeşliği" başlıkları altında bu açılara ilişkin sadece temel tespitlerini okuyucuya sunar; her birine ilişkin birer makale teşkil edecek kapsamda temellendirme çabasına girişmez. Bu tespitlerden özellikle bizim çalışmamız için önemli olan, Huizinga'nın

homo ludens kavramına dikkat çeken aynı kavramı başlık edinen alt bölüm olacaktır. Tezimizin ilgili bölümünde Ecevit'in tespitine değineceğiz.

Yıldız Ecevit'in bu çalışmasında ortaya koyduğu, Oğuz Atay karakterlerinin birer "aydın" olduklarına dair tespit, Oğuz Atay tartışmalarını önemli ölçüde şekillendirmiştir. Tezimizde ele aldığımız "oyun" kavramına da kimi açılardan bağlanmış bulunan aydınlık meselesini, bu konuda ortaya konan başka bazı yorumlarla birlikte bir sonraki alt başlıkta ayrıca tartışacağız.

"Kemalizmin Delisi Oğuz Atay" adlı yazısında Nurdan Gürbilek, bu kez Oğuz Atay yazısına dair bir okuma sunacaktır. Gürbilek *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* romanlarına birlikte değinerek yürüttüğü çalışmasında bu metinler arasındaki paralelliği, böyle adlandırmamakla beraber bir "Oğuz Atay özü" olarak görmektedir. Gürbilek'in iki temel vurgusuna bakıldığında anlaşılmaktadır ki bu "öz", Atay'daki ironi ve karakterler aracılığıyla karakterize olmuştur.

Gürbilek'in "Atay, hicivci değildi; çünkü okurlarıyla paylaştığı bir zemin, bir hakikat yoktu [...] Atay'ın kullandığı bütün [...]tekniklerin toplam etkisi, yalnızca bir teknik değil, aynı zamanda bir bakış açısı olarak tanımlanabilecek bir başka alay biçimini yaratır: İroni"(25) biçimindeki saptaması, hiciv ve ironiyi ayıran ve Atay'ı ironi kullanan bir yazar olarak konumlandırışıyla dikkat çekici bir okumadır. Gürbilek'in Atay karakterlerine ilişkin başlıca saptaması da, onların birer "hayat acemisi" olmalarıdır. Yıldız Ecevit'in "aydın" kavramı ile karşıladığı bu karakterler burada bambaşka bir değerlendirmeye anılırlar. "*Tutunamayanlar*'da Selim Işık, *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet Benol, düşünmekten yaşamaya fırsat bulamamış, 'hayat bilgisi'nden yoksun, bu yüzden de zihinlerindeki doğrularla birlikte evde

kalmış, çocuk kalmış kişilerdir”(27) biçimindeki tespitiyle, tezimizde getireceğimiz bakışı önceleyen bir ortaklık da taşır. Bu iki karaktere ilişkin söylenenlerin gerek *Tutunamayanlar*, gerekse *Tehlikeli Oyunlar* romanları açısından “oyun” kavramıyla sıkı bir ilişki içinde bulduklarını belirtmekte fayda vardır. Zaten tezimizde *Tutunamayanlar* için bu sıkı bağları da ortaya koymuş olacağız.

Jale Parla, *Don Kişot’tan Bugüne Roman* adlı kitabında yer alan “Takib-i Macera-i Metindir Şiir: *Tutunamayanlar*” başlıklı yazısında, “tutunamamak bir öğrenme süreci de olabilir [...]. Bu süreç okur için, Turgut’un bulup çıkardığı metinleri onunla birlikte okuyarak gerçekleştireceği bir süreçtir”(205) der. Oğuz Atay’ın okurunu da metinselleştirdiğini (204) de dile getiren Jale Parla böylece, Atay’ın romanda okuru da metne çektiğinin altını çizer. Tezimiz bağlamında dikkat noktamızı oluşturan karakter meselesinde ise ilginç bir yorumu vardır Parla’nın: “Adım adım gelişen depresyonu Selim’i intihara kadar götürmüştür. Turgut aynı yolu izlerken adım adım gelişen bir şizofreniye mahkûm olacak ve sonunda Olric’le buluşacaktır. Demek ki anlatıcının başta sözünü ettiği ‘Olay’ şizofreni, başlangıcı da şizofreninin başlangıcıdır”(207). “Şizofreni” kavramı çarpıcıdır. Çalışmamız *Tutunamayanlar*’da ana karakterler Selim Işık ve Turgut Özben hakkında söz söylerken psikolojik bir bağlama işaret etmeyecek; fakat Parla’nın bu değerlendirmesini akılda tutmak, muhakkak gerekli görünmektedir. Değineceğimiz karakterin bu alımlamaya da imkân sağlamışlığı önemlidir.

Tutunamayanlar romanını “oyun” kavramı açısından ele alan, Hasip Akgül’ün *Oğuz Atay’ın Yaşam Oyunu* kitabında ortaya konanlara çalışmamız sırasında değineceğiz. Şimdilik sadece, “varoluş problemi” kavramını göz

önünde tutması bakımından bakışımızla bir paralellik vadettiğini, fakat yeterli derinlikte bir inceleme sunmadığını söyleyebiliriz. Yine de bu çalışmada, ilk bölümümüzde bir çerçeve oluşturması bakımından kısaca değineceğimiz “edebiyat” ve “oyun” kavramları arasındaki bağ konusunda bize yardımcı olacak göz ardı edilmemesi gereken bir tanıtıcı içerik sunulmaktadır.

B. “Aydın” Olgusu

Aydın olgusu üzerinden romana getirilen yorumları ayrıca ele almamız iki nedene bağlıdır: Oğuz Atay okumalarında “yazarın aydın kişileri eleştirdiği” mutlak bir gerçeklik olarak alınmaya başlamış gibidir ve bu yüzden *Tutunamayanlar* romanı bağlamındaki literatürü ele alırken ayrıca dikkat etmeyi gerekli kılmaktadır; aydın olgusu bağlamındaki kimi okumalar, Oğuz Atay’ın “oyun”u kullanımını de buraya bağlamaktadır. Bu yorumları tartışmak, “oyun”u konu edinen çalışmamız için şarttır. Tartışma sırasında, çalışmamızda nasıl bir içerik sunacağımızı da bir ölçüde bu bağlantılardan hareketle dile getirmiş olacağız. Diğer alt başlıkta ise tezimizin organizasyonunu açıklayacağız.

Oğuz Atay’da Aydın Olgusu adlı kitabında, Oğuz Atay bağlamında “aydın” kavramını odağa alan Yıldız Ecevit, “Atay’ın roman kişileri, evrensel aydın özellikleri taşır; okur, düşünür ve tepki gösterirler”(9) der.

Tutunamayanlar’dan aktarmalar ile “düşünce namusunun” onlar için önemli olduğunu ve söylenen sözlerin onlar için yaşamdan daha ağırlıklı olduğunu belirtir (9). Sözüün yaşamdan daha ağır olması nosyonu, pek irdelenmez; adeta “aydın” olan bir insan için doğal bir durum olarak görülmektedir. Oysa ilk

bakışta bile pek de “normal” görünmeyen bu durum gerçekten de *Tutunamayanlar*’da bir sorunun görünüşü olarak ortadadır. Çalışmamızda bu sorunu irdeleyeceğiz; çünkü bu tavır romanda kendisine “oyun” denen kimi edimlerin yarattığı bir sonuçtur.

Pek çok Atay karakterini aydın olmaları bakımından ele alan ve onlardaki kimi ortak özellikleri de saptayan Yıldız Ecevit, ortaya koyduğu kategorizasyonlarla kimi tartışmalara zemin hazırlar. “Aydın” nosyonu, daha sonraları Oğuz Atay okumalarında kabul görmüş ve derinleştirilmiştir.

Murat Belge, “Tutunamayanlar” adlı yazısında “*Tutunamayanlar*’da küçük burjuva dünyamız, değerleri, ülküleri, özlemleri, davranış ve düşünce tarzlarıyla zekice alaya alınıyor. Ne var ki bu dünya varolan ve mümkün olan tek dünya gibi konuyor. Dış dünya ve kahramanların erdemleri, değerleri arasında böylece bir uçurum meydana geliyor. İşte bu bağlam içinde oluşuyor Selim’in intiharı”(208) der. Ona göre “Romanın sorunsalı Selim’den ve Selim’in ‘ortamı’ olan küçük burjuva dünyasından meydana gelince intihardan başka alternatif kalm[amıştır]”(209). Görüldüğü gibi Belge, Selim’in yanlış bir algılayışın “kurbanı” olduğunu düşünmektedir. Biz, bu intiharın yönelimini farklı bir biçimde algılasak da Belge’nin düşüncesini önemli ve açıcı buluyoruz. “Yanlış algılayış”, bizim de Selim’de gözlemlediğimiz bir durum olacak, ancak epey farklı bir anlamda.

Aydın olgusu üzerinden *Tutunamayanlar*’ı değerlendiren çalışmalardan biri de Oğuz Demiralp’in “Habis Aydınlık” başlıklı yazısıdır.

Demiralp’e göre, Selim Işık “referanssız kalmış” bir Türk aydınıdır; “boşlukta sallanmaktadır”(128). Selim’in bu durumu, yaşadığı çapın tipik aydını olmasından ileri gelmektedir. Demiralp, “[o] yıllarda Türkiye’nin büyük

kentlerinde, iyi kötü batılı yaşama biçimini benimsemiş, belirli bir öğrenim görmüş ve orta sınıf vardı. Büyük kentler köyden kente göç dalgalarına henüz tutulmamışlardı”(127) der.

“O yıllar”, hangi yıllardır? Romanda, XX. yy.ın ikinci yarısı olduğu söylenip geçilen ve yalnızca Turgut’un rüyasında altmışlardan bahsedildiğini sezdiren yazar, bizce “o yıllar” denebilecek kadar net bir dönem ruhu havası yaratmaktan özellikle kaçınmıştır. İlginçtir ki, *Tutunamayanlar*’da tarih disiplini de, “tarih” kavramı da çok defa farklı farklı açılardan ele alınmaktadır. Bunların pek çoğu “oyun” üzerinden gündeme gelmiştir ve çalışmamızda da bunlara yer verilecektir. İncelememizde net olarak görülecek olan şu durumu şimdiden açıklığa kavuşturmakta sakınca görmüyoruz: Oğuz Atay, tarihin belirli bir döneminde olan bitenden ziyade insanın belli koşullarda başına gelebileceklerle ilgilenmiştir. Elbette romanda burjuva hayatına dair eleştiriler, gözlemler, rahatsızlıklar dile gelmiştir. Selim’in burjuva kesimden sayılabileceği de doğrudur. Fakat şu soru kaçınılmazdır: “Acaba Selim üzerinden ortaya konan gerçek mesele hangi sınıfa ait olduğundan mı kaynaklıdır?”. Getirilen yorumlar, bu soruya yanıt bulamadıklarından bizce pek ikna edici değildir.

Özgür / özgün birey ile kitle kişisi arasındaki karşıtlıktan söz eder ve Selim Işık’ın intiharını bu bakımdan yorumlar: “Selim Işık, genel olarak Avrupa’da kentsoylu kültür ortamına kültür ortamına özgü sayılan bu durumu Türkiye’de yaşayan sayılı roman kahramanlarımızdandır. Belki hiçbir düşlemsel ünlümüz bu durumu Selim Işık denli ağırlı boyutlarına taşımamıştır. Işık ‘ontolojik intihar’ düzeyine çıkarmıştır kişisel deneyimini”(127).

Ontolojik olmayan bir intihar tasarımına dayandığı görülen bu ifade düşündürücüdür. İntihar hangi hâli ile ve hangi amaca yahut nedene bağlıyken gerçekleştiği takdirde zihnimizde “ontoloji” bağlamı dışına taşacaktır acaba? “Varlıktan yokluğa geçmek”ten başka nasıl bir tanım bulacaktır? Burada muhtemelen Yıldız Ecevit’in de Atay aydınının bir özelliği olarak saptadığı “ontolojik sorunsal” kastedilmektedir. Ecevit, bu tür durumlar için daha açık olarak “insanın kendisiyle hesaplaşması”(53) der; ona göre “Toplumdaki yaygın düşünce tembelliği olgusuna karşın, Atay’ın bireyleri aydın olmanın bu birinci koşulunu yerine getir[mektedirler]”(53).

Bizim için Oğuz Demiralp’in “ontolojik intihar” sözünde anlamlı görünen, burada üstü örtülü olarak “Selim Işık aydındır ve bu yüzden intiharının da salt bir varoluş problemine bağlanması doğaldır” denmesidir. Böylece Selim’in “derdi sorulmaksızın”, sıkıntısı toplumca dışlanmış yalnız bir aydın olmasına bağlanır. Belki de Selim Işık’ın aydın olarak kabul edilip edilmeyeceğini tartışmadan önce bu sayılıtının yanlışlığı ortaya konmalıdır. Biz, Selim Işık’ın aydın olduğunun “o kadar da kesin” olmadığını, sonra da o bir aydın ise bile içinde bulunduğu insanlık durumunun “aydın olduğu için” ve dolayısıyla da “her aydın için mantıksal olarak zorunlu” olarak ortaya çıkacak bir durum olmadığı kanısındayız. Ortada “Selim kaynaklı” ve “Selim’e yönelen” bir durum vardır. Bu yüzden de benimsediğimiz yaklaşım, aydın olup olmama sorununu dışarıda bırakan bir tartışma konusu olarak karşımıza çıkan, Selim’in de, diğer karakterlerin de yaşama biçimi olarak benimsediği, âdeta kendilerine özgü bir varlık tarzı olarak kurmaya çalıştıkları “oyun”u araştırmaya yönelmek olmuştur.

Bir yandan, Oğuz Demiralp'ın kullandığı “ontolojik intihar düzeyine çıkarmak” ifadesi de bize sorunlu görünmektedir. Burada da “ontoloji” kavramıyla ilişkisi kurulan şeylerin “yüksüleceği” gibi bir başka sayıltı vardır ki anlaşılan, kimi intiharların “yüce değerler uğruna” ve bilinçli gerçekleşmedikleri için “ontolojik” olmadıkları düşünülmektedir. Oğuz Demiralp, Selim Işık bir aydın olduğu için intiharının da “dolayısıyla” ontolojik bir intihar düzeyine “çıktığını” belirtiyor. Peki, Selim Işık bizim iddia ettiğimiz gibi aydın olmayan yahut aydınlığı şüpheli birisi ise, intiharına “sıradanlık”—bir intihar ne kadar sıradan olabilirse—atfedip susmalı mıydık? Varoluşsal meselelerle herhangi bir ilgisi olabileceği olasılığını dışlamalı yahut bu olasılığı “aydın” meselesine bağlanmadığından—bu şartlarda Türkiye tarihine de referansı bulunmazdı—önemsiz mi görmeliydik? Cevabımız elbette, “Hayır”dır.

Oğuz Demiralp aynı yazısında Selim Işık'ın “pısrık” olduğu için düzene muhalefetini eyleme dönüştüremediğini de belirtir (128). Oyun tartışması bağlamında çalışmamızda eylem sorunu da gündeme gelecek ve Selim'in neden eyleme geçmediği anlaşılmalı çalışılacaktır. Demiralp'ın yorumundaki gibi Selim'e “pısrık” dersek, gizliden gizliye onda tam bir bilinç bulunduğunu dile getirmiş de oluruz; çünkü pısrık olduğu için eyleme geçmiyor demek, eyleme geçmesinin önünde teorik temel açısından herhangi bir sorun yok demektir. Bu durumda, bu derece sağlam bir bilincin nasıl olup da sadece pısrıklık nedeniyle eyleme geçemediğini sormak gerekir.

“Pısrıklık”, böyle bir bilincin önündeki tek engel olacak kadar değişmez bir kişilik özelliği midir? Peki ya intihar, “pısrık” biri ile birlikte düşünülmesi güç bir tercih değil midir?

Eylem meselesi ile ilgili, bu kez “oyun”u da ele alan bir başka yorum olarak karşımıza Kürşad Ertuğrul’un “Türkiye Modernleşmesinde Toplumsal ve Bireysel Özerklik Sorunu: Oğuz Atay ve Orhan Pamuk’la Birlikte Düşünmek” yazısı çıkar. Burada Ertuğrul, daha önceki okumalara paralel olarak Oğuz Atay’ın yazınında bir burjuva hayatı betimi olmasından hareket eder. Farklı olarak, karakterler için “aydın” yerine “yarı-aydın” ifadesini kullanır. “O. Atay’ın romanları ve öykülerindeki ana karakterler büyük şehirlerin gelişen küçük burjuvazinin ‘yarı-aydın’ temsilcileridir. Ancak bu karakterler, parçası oldukları toplumsal sınıfın yüzeysel, öykünmecî, sıradan, yabancılaşmış ve başarı-odaklı yaşamlarından ‘kurtulmak’ isterler” (92). Yarı-aydının bu kurtulma isteği Ertuğrul’a göre şöyle sonuç verir: “Yaşamını kendi özgür eylemleriyle belirlemek / kurmak ister, ancak ‘eylemleri’ kendi yarattığı oyunların içinde sıkışır kalır. Geride bıraktığı yazılarında dile gelen bu oyunlarda yaşamı boyunca karşılaştığı her söylem alaya alınır. Alaycı oyunlar, yaşamı kuran gerçek eylemlerin yerini alır” (92). “Oyun”un tek anlamının alaycılık olduğu belirtilmektedir. Gerçi Ertuğrul sadece *Tutunamayanlar*’dan söz etmediği için bizim itiraz etmemiz yersiz görünebilir; fakat genelleme yapıldığına göre, “*Tutunamayanlar*’da da durum budur” denmiş sayıyoruz. Gerçek ile bir sorun yaşandığından oyun oynanıyor olması, açıklayıcı bir saptama olduğu halde, “oyun”un tek karşılığının alaycılık olarak alınması yakalanan açığı kısır bırakır. Bizce yaşamını kendi eylemleriyle kurmak isteyen bireyin ne tür oyunlara başvurduğu, neden başarısızlığa uğradığı açığa kavuşmalıdır. Çalışmamız, bu açıklığı sağlama gayretindedir.

Sonuç olarak, bizce küçük burjuva dünyasına ait görünen Atay karakterlerinin, özelde *Tutunamayanlar* karakterlerinin esas görünüşleri bu

sıfatlarından kaynaklanan durumlarla örülmemiştir. Hatta bize kalırsa, “oyun” gibi bir kavrama yüklenen ve karakterlerin hayatlarında başat gösterilen kimi eylem girişimleri ve yarattıkları hüsranın temelde aydın olup olmamalarına göndermesi yoktur; sadece sahibi buldukları “insani öz”lerine ilişkindir. “Peki, romanda ortam neden burjuva hayatı olarak seçilmiştir?” sorusuna yanıtımız, Oğuz Atay’ın bu hayatı iyi tanıdığı, ona dair kimi itirazları, eleştirileri ve onda “gülünç” bulunduğu noktalar bulunduğu ve bunları yazmayı tercih ettiği olacaktır.

C. Nasıl Bakacağız?

Romanda ana karakter Selim Işık’ın en çok kullandığı kelimelerden biri “oyun”dur. Gündelik kullanımda epey popüler sayılabilecek “Hayat bir oyundur” sloganına yaslanan romantik söyleme paralel addedilen “tutunamayanın oyunu” da, bizce bahsettiğimiz tutunamama mitini doğuran ve yaşatan öğelerden birini oluşturmaktadır. Orhan Pamuk’un sakıncalı bulunduğu bakış, Selim’in oyununu da doğru algılayamamış görünmektedir. Bu iddiamızın altında, henüz “Nedir bu oyun?” diye soran bir çalışma yapılmamış olması yatmaktadır. İşte çalışmamızın gerekçesi de, burada ortaya çıkmaktadır.

“Oyun”, Oğuz Atay yazınında sıkça yer almıştır. *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* romanlarında da, *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı tiyatro metninde de hep yaşama biçimlerine “ oynamak” adını vermiş karakterler karşımıza çıkar. Üstelik bu adlandırma, her üç metinde de bir yeniden içeriklendirmeye denk düşmüş görünmektedir. Bu da, buradan hareketle bir sorunsallaştırmaya gidileceğini ve belki de saptanacak soruna dair çözüm önerisi bile

sunulabileceğini hissettirmektedir. *Tutunamayanlar* için bu hissin bir yanığı olmadığını çalışmamızla göstermiş olacağız.

Dikkat edilirse “içeriklendirme” ve “sorunsallaştırma” kurmaca metinlerin bizatihi amaçlarına doğrudan bağlı bulunması zor iki işlemdir. İşte çalışmamızın sonunda, okurun zihninde kalmasını beklediğimiz bir iddiamız “*Tutunamayanlar* romanında kimi yeni düşünce içerikleri ortaya konduğu ve yapının da neredeyse bir felsefe metni kurulur gibi özenle kurulduğu” olacaktır.

Tezin ilk bölümünde “oyun” kavramı ile ilgili teorilerle bir tanışıklık sağlamak ve böylece kavramla ilgili bir çerçeve çizmek amaçlanmıştır. Burada, çalışmamızın savları ile ilgili bir içerik bulunmamakta, matematikten felsefeye, psikolojiden sosyolojiye ve edebiyata hemen her disiplinde “oyun”un bir karşılığı bulunduğunu göstermektir. “Metin” ve “anlam” kavramları arasındaki ilişkiyi kendi bağlamında yeniden tanımlayarak bu ilişkinin adını “oyun” koyan Derrida’nın görüşüne ve modernlik ile edebî oyunların ayrılmaz biçimde bir arada durduğunu belirten Susan Robin Suleiman ve Ronald Foust’un makalelerine önemli birer tanışıklık sağlayacakları için yakından bakacağız.

Çalışmamızda ortaya koyacağımız okuma, iki temel amaca hizmet etmektedir. Bu iki amaç da, sonuç itibarıyla iki net savın ortaya konmasına götürmüştür.

Birinci çabamız, Oğuz Atay yazınında çok önemli bir yeri olan oyun meselesini *Tutunamayanlar* romanı için araştırmaktır. Amacımız da “anlamak”tır. Muğlak gibi duran bu ifadeden kastımız, yukarıda dile getirdiklerimizden de anlaşılacağı üzere bir eksiklik olarak gördüğümüz “Nedir bu oyun?” sorusunu yöneltip cevaplama işidir. Bu ilk araştırmanın ulaşacağı

sav da, Oğuz Atay'ın "oyun"u kimi nedenlerle hem bir varoluşsal duruş ve hem de sorun olarak gördüğü / gösterdiği olacaktır. Tezimizin ikinci bölümü araştırmamızın ilk kısmına, serimleme aşamasına ayrılmıştır. Bu kısımda ortaya çıkan sonucu diğer bölümlerde iki farklı açıdan değerlendireceğiz.

İçeriğe değgin bulunan bu bakış açısının yanı sıra çabamız bir yandan da *Tutunamayanlar*'ın bir "roman" olması ile ilgilidir. İlk araştırmamızda ortaya çıkan tespitlerimiz bizi iki kuramsal / felsefi içeriğe götürmektedir. Bu iki içerikle kuracağımız ilişkiler de, "Edebiyat metni ve kuramsal içerik arasında bu türlü ilişki kurmak da mümkün ve üstelik açımlayıcıdır" savını, iki yan sav üzerinden ortaya koymamızı haklı kılacaktır.

İlk olarak, "oyun" araştırmamızın bizi yönelteceği diğer kuramsal içerik de Johan Huizinga'nın toplumsal örüntüde bir tavır olarak betimlediği ve temelde sosyolojik nitelikteki çalışmasıdır. Bu çalışmasında yazarın insan için ortaya koyduğu *homo ludens* adının ilhamı, bize yeni bir açı sunacaktır. "Oyun oynayan insan" için ortaya konan kimi saptamaları *Tutunamayanlar* üzerinden düşünerek—burada kurmaca içeriğini, olası tekil bir durumu serimlemesi bakımından "gerçek"e eş alıyoruz bir anlamda—romandaki "oynayan"ları "oynayan insan" düzeyinde görmüş ve buradan hareketle de "oynayan insan" için yeni tespitlerde bulunmuş olacağız. İkinci yan savımız, özellikle insani olanı konu edinen kuramsal içeriğin "genel" olana ilişkin söz söyleme zorunluluğu nedeniyle eksik kalabilecek kimi noktalarının tekil durumu serilmeyen edebiyat metnilerince "aydınlatılabileceği"dir. İddialı görünen bu savı, tezimizin üçüncü bölümünde yeter düzeyde temelli kılmaya çalışacağız.

Ekte ise "oyun" kavramının romandaki hemen her göndermesinin kendisine ait bulunduğu tarih-yazı bağı üzerinden ortaya çıkan bağlam

dolayısıyla G.W.F. Hegel'in tarihte Tin'in ilerleyişi üstüne kurulu tasarımına bakacağız. Açıkça dile getirmeliyiz ki, Hegel felsefesini bu roman için bir felsefi dayanak olarak saptamak büyük bir hata olacaktır. İlgili bölümde ayrıntılı olarak ifadesini bulacak olan söz konusu çağrışım bizce, imge düzeyinde bir benzerliktir. Çalışmamıza da, Turgut Özben karakteri ve başka bazı noktalar hakkında bir yeniden değerlendirme imkânı sağlaması bakımından faydalı olacaktır. İşte edebiyat metni ve kuram arasında bulunması / kurulması muhtemel ilişkilere dair ana savımızı oluşturacak ikinci yan savımız buradadır: imge düzeyinde bir benzerlik "bile" bizce edebiyat metni ile felsefi içerik arasında bir iletişim yaratabilir. Tezimizin ekinde, Hegel'in tarih tasarımı ile "oyun" okumamız yeniden değerlendirilmiş ve "oyun"un neden devamlı olarak burada konumlandırılmıştır.

BÖLÜM I

EDEBİYAT ve OYUN

Bu bölümde “oyun” kavramı üzerinde şekillenmiş kuramsal tartışmalardan belli başlıları ile kavram için bir çerçeve çizeceğiz.

Birçok disiplinde teoriye nesne olan “oyun”, her bir ele alınış bağlamında bir başka yüzü ile aydınlanmış ve bulunduğu bağlama hep bir “insanîlik” vurgusu kazandırmıştır. Sosyoloji, psikoloji, felsefe ve edebiyat gibi bağlamlarda bu sıradan bir işlev olarak görülebilir fakat bir matematik kuramı olarak “oyun teorisi”nin katettiği yol bu bakımdan ilgi çekicidir.

Davranış ekonomisti Colin F. Camerer, 2003 yılında kaleme aldığı *Behavioral Game Theory* (Davranışsal Oyun Teorisi) başlıklı çalışmasında “Oyun teorisi, insanlar—doğal durumunda insan yahut milletler halinde insan—karşılıklı etkileşime geçtiğinde olan biteni ele alır”(1) derken, “oyun” a dair iki öznelik saptamıştır. Birincisi oyunun insan doğasına ait bulunuşu ve ikincisi de bir karşılıklılığı gerektirmesidir.

Camerer, 1994 yılında ünlü matematik profesörü John H. Nash'e ekonomi bilimleri alanında Nobel ödülü kazandıran oyun teorisine dair şunları söyler:

Oyun teorisinin kaynağı çok açıktır. Ana hatlarının çoğu 1944'te von Neumann ve Morgenstern tarafından ortaya kondu (von Neumann, Borel ve Zermelo'nun 1920'lerdeki çalışmasını takiben). Birkaç yıl sonra, John Nash, akıl sahibi varlıkların nasıl oynadıkları problemine, şimdilerde "Nash Dengesi" olarak anılan bir "çözüm" önerdi. Nash'in düşüncesi, fizikteki denge kuramından hareket etmekteydi: oyuncular, stratejilerini, ortaya çıkacak sonuçtan başka hiçbir oyuncunun faydalanamayacağı biçimde belirlerler. Böylece tüm oyuncular diğer oyuncuların stratejilerine göre en yüksek faydayı sağlayacak stratejiyi tercih ederler. (2)

Nash'in "prisoner's dilemma" (mahkûm ikilemi) örneği göstermiştir ki, bu tür bir eğilim sonucunda her bir oyuncu farkında olmadan kaybetmesine neden olan stratejiyi seçmiştir. Esasen, hem kendi hem de grup çıkarını hesaba katması, oyuncuların doğru stratejiyi belirlemesini sağlayacaktır. Bu durumun yanı sıra, matematiğin soyutlayıcı ve genelleyici tavrının "oyun" gibi bir eğilimi ele alması "istisnanın kaideyi bozamamasından" daha vahim bir manzara çıkarır. Biricikliği ile diğer canlılardan ve varoluş biçimlerinde ayrılan insan için "ya öyle davranmak istemezse" şüphesinin her an revaçta bulunduğu açıktır. Elbette sosyal bilimci gözüyle hesaba katılmaktadır bu olasılık; zira oyun teorisi ekonomi alanında önemli açılımlar sağlamış görünmektedir. Nash'in oyun teorisindeki saf rasyonalitenin tercihleri belirleyeceği

varsayımındaki keskinlik, insanda “duygunun” ve irrasyonel / nedensiz istencin de varolduđu gerçeğinden hareketle “tiyatro teorisi” ile kırılmıştır.

Burada bizi ilgilendiren nokta, “oyun”un sosyal alan dışında bile gündeme geldiğinde insani ve sosyal olanı beraberinde getirmesi ve biricik durumları kutsamasıdır. Çalışmamızda biz de “oyun”un yalnızlıkla, tek tek durumlarla, uç deneyimlerle şekillendiğı bir anlatı olan *Tutunamayanlar*’ı ele alacağımız için bu noktanın altını çizmiş bulunmak önemlidir.

İnsan bilimlerinde “oyun”un teoriye nasıl nesne edildiğine gelince, karşımıza öncelikle psikoloji çıkar. Bilhassa çocukluk evresinde “oyunama” eyleminin sonraki davranış bütünlüğüne nasıl etki ettiğini sorgulayan ve oyuna bu bakımdan “kendi kendine kalmanın öğrenilebilmesi”nde özel bir ödev atfeden Winnicot, *Oyun ve Gerçeklik* adlı çalışmasıyla psikolojinin bakışını örnekler / temsil eder.

Bizim çalışmamıza bir çerçeve çizmesi bakımından yararlı gördüğümüz asıl hat, başkadır. Öncelikle sosyolojik bakışı temsil eden *homo ludens* kavramı üzerinden “oyun”u ve “oynayan insan”ı kültürel yapı içinde irdeleyen çalışması ile Johan Huizinga, çalışmamızın kendisi ile ilişki kurduğı bir kuramsal içeriğı oluşturur. Daha sonra ayrıntılı şekilde ele alınacağından şimdilik bu çalışmayı sadece anarak sözünü ettiğimiz hattın devamına değineceğiz.

“Edebiyat” ve “oyun” kavramları arasındaki bağı ortaya koyan çalışmalardan önce durağımız, aslında onlardan çok sonraki bir düşünceyi sunan “oyun”u “yazı” ile ilişkilendiren Jacques Derrida olacaktır. Her ne kadar daha geç dönemde ortaya konmuş olsa da, “edebiyat”a özellenmemiş anlamıyla “yazı” kavramı ile oyun arasında bir ilişki kurduğı için daha saf bir bağlantı

olarak gördüğümüz bu kuram yapıbozum adını taşımaktadır—çeşitli şekillerde çevrilmektedir, biz “yapıbozum” diyeceğiz.

Derrida, Saussure’ün yapısalci dil anlayışından hareket etmiştir. Terry Eagleton, *Edebiyat Kuramı* adlı kitabında Derrida’nın dikkatini çeken noktayı şöyle dile getirir:

Saussure, dilde anlamın yalnızca bir farklılık meselesi olduğunu ileri sürer. “Kaz”, “kar” veya “yaz” olmadığı için “kaz”dır. Peki ama bu farklılık süreci nereye kadar götürülebilir? “Kaz” aynı zamanda “kaş” veya “saz” olmadığı için de “kaz”dır, “saz” ise “sal” veya “faz” olmadığı için “saz”dır. Nerede durulması gerekiyor? Dildeki bu farklılık süreci sonsuza kadar götürülebilir gibi görünmektedir: Ama bu süreç sonsuzsa, Saussure’ün dilin kapalı, istikrarlı bir sistem oluşturduğu fikrine ne olur? (160)

“Farklılık”, yapıbozumun temel kavramı olan—Derrida’nın “yaptığı” bir kavramdır—*différance*’ın esinidir. “*Différer*” kelimesindeki “ayırt edilebilirlik” anlamı, “*ance*” ekindeki etken-edilgen birliği—ya da ikisinin de yokluğu ile bir araya getirilerek oluşturulan bu kavram, en basit ifadesiyle bir metinde anlamın yakalanamayacağını anlatmaktadır. Bu günümüzün moda söylemlerinden birini de oluşturan metinlerin çokanlamlı yapıları oldukları görüşünden hayli farklı bir savdır. Basit bir örnekle, anlamını bilmediğimiz bir kelimenin tanımında karşılaştığımız anlamını bilmediğimiz bir başka kelime ve onun tanımında karşılaştığımız anlamını bilmediğimiz bir diğer kelime bize şunu gösterecektir: bir kelimenin yazıdaki görevi, anlamı ertelemek,

saklamaktır. Elbette son derece şematize kalan bu örnek, yine de kastedilenin çoğul anlamlılık olmadığını ifade etmeye yeterlidir.

Taylan Altuğ, *Dile Gelen Felsefe* adlı kitabının Derrida'ya ayırdığı bölümünde, *différance*'ı “ayırım” diye çevirerek şöyle der: “[A]yırım, mevcudiyet ve mevcut-olmama temelinde kavranamaz olan bir yapı ve hareket şeklinde tasarlanır” (229). Terry Eagleton burada hareket olarak ortaya konan durumu “Bir cümleyi okurken cümlenin anlamı bir şekilde her zaman askıya alınır, ertelenir veya daha belli değildir, ‘gelmekte’dir” (162) biçiminde ifade eder.

Derrida'nın tasarladığı, sonsuz, sınırsız bir ertelemedir. “Göstergebilim ve Gramatoloji”de, *différance*'ın kuruluşundan anlamına—eğer sabit bir anlamsa bu—bağlantıyı kurarak der ki: “Différance'ın *a* sına yüklenen etkinlik [...] ve üretkenlik [...] ayrımların oyununun doğurgan hareketine gönderme yapar” (179). Derrida'nın doğurgan bulduğu “oyun” aslında sadece kendisinin devamı için enerji doğururken, “anlam”, “sonuç”, “öneri”, “iddia” yahut bir okurun bir metinden bekleyeceği herhangi bir zihinsel içeriği yaratmaz. Biraz esnek bir yorumlama çabası ile şunu söylemek olanaklıdır belki de: Derrida, okurundan “kaçan”, kendini ele vermeyen metnin bu boşnalığa yönelik hareketini doğurgan bulmakla “metin yalnızdır” der. İşte bu da bizce, okur ve metin arasında herhangi türden bir ilişki tasarlandığı durumlarda epey geniş bir bakış yakalamayı sağlayacak bir iddiadır. Ele aldığımız *Tutunamayanlar* romanında, yazma ve okuma edimleri ile bağlantısını göstereceğimiz “oyun”, okuru bir tür trajediyle baş başa bırakırken; ya da biz bunun böyle olduğunu iddia ederken Derrida'nın düşündüğü bu açığı epey kaygan ve tekinsiz bir zemin oluşturması bakımından orta yerde duran “hüznü” de, “intihar” olgusunu

da bir nebze akla yatkın kılabiliriz gibidir. Bu koşullarda “var” olmasıyla okurda dünyayı / insanı / salt metnin sözünü “anlama” ümidi yaratan metin, asla yakalanamayacak, anlaşılacak bir şey olarak tek başına bir acı kaynağı olmaya yetecektir. Bir kez daha ifade etmeliyiz ki, ne Derrida’nın ortaya koyduğu bu açı ne de oyun tartışmalarının oluşturduğundan bahsettiğimiz hattaki diğer duraklar birebir bizim okumamıza değgindirler. Burada onlardan beklenen, bir ön merak yaratmaları ve okur için “oyun” kavramını biraz şekillendirip anlamlandırmalarıdır. Ayrıca Derrida’nın kuramını ortaya koyuş biçimi, onu bir roman içeriği ile birlikte düşünüp koşutluklar yakalamaya ve böylece kapsamlı bir okuma ortaya koymaya engeldir. Saptamamız, bu boyutta kalmaya mahkûm görünmektedir.

Şimdi “edebiyat” ile “oyun”un doğrudan bağlandığı teorilere değinelim.

Edebiyatta “oyun”, modern edebiyatın önemli öğelerinden birisi olarak görülmektedir. Susan Rubin Suleiman, 1988 tarihli “Playing and Modernity” (Oyun ve Modernite) adlı çalışmasında önce kimi sorular sorar, sonra kimi örnekler gösterir ve son olarak *metapolylogue* dediği “oyun ve modernlik üzerine” bir oyun yazar. Oyunda bir baba ile kızının diyaloglarına, modern çağın oyun kuramcıları karışıp görüşlerini anlatırlar: Bataille, Derrida, Winnicott, Alain Robbe-Grillet.

“Oyun neden moderndir? Modern neden oyunbazdır? Bilmiyorum. Bilmiyorum.”(267) gibi ironik bir tonda temel soruyu ortaya atan Suleiman, örnekler üzerinden gitmeyi seçer. Böylece, modernin oyunbazlığını bir saptama olarak koyar. “Modern” olmak ile “oyunbaz” olmanın özleri arasında bir bağlantı kurmaya soyunmaz. “Modern sanat ve edebiyat, ve sanat ve edebiyat üzerine modern yazı, oyunun apaçıklığını sorunsal olarak merkeze alırken,

“oyun” sözlüğümde apaçık biçimde henüz tanımlanmaya muhtaçlığıyla tanımlı”(267). Kendisinden ne anlaşıldığı konusunda uzlaşmamış olmak, teoriye malzeme edilen herhangi bir kavram için zaten anlaşılabilir birşey iken, hem insani öze atfedilen ve hem de başka başka disiplinlerce ele alınan “oyun” gibi bir kavram için böyle bir durumun varlığı hiç şaşırtıcı değildir. Özellikle, Suleiman’ın ele aldığı açıdan, hangi yazarın metninde nasıl bir oyun oynadığı düşünülecek olursa “oyundan tek bir şey anlamanın” güçlüğü daha kabul edilir bir hâl almaktadır. Yine de Suleiman’ın şu saptaması anlamlıdır: “modern yazının herhangi bir teması, aynı zamanda oyunun da temasıdır”(267).

“Oyun”un bulunduğu karşılıklar daha ayrıntılı biçimde Ronald Foust’un 1986 tarihli “The Rules of the Game: A Para-Theory of Literary Theories” (Oyunun Kuralları: Edebiyat Teorilerinin Üst-Teorisi) adlı çalışmasında kendisine yer bulmuştur. Oyunun teoriye malzeme oluşunu, Platon’dan başlatır Foust: “Platon oyun ve insan doğasının yekpareliğini ilk tanıyan olmuş görünmektedir. Örneğin *Yasalar*’da, şöyle yazar: ‘İnsan Tanrı’nın oyuncağı ve en iyi parçasıdır. Bu yüzden her kadın ve erkek buna göre davranmalı ve en asil oyunları oynamalıdır””(6). Sonrasında Shakespeare ve Voltaire’i de önemli duraklar olarak saptayan Foust, sosyolojik çalışmalara dikkat çekerek Huizinga’nın *homo ludens* kavramını ve Roger Caillois’nun *Man, Play, and Games* adlı çalışmasındaki oyunun temeli olarak gösterilen *agon* (yarışma), *alea* (talih), *mimicry* (taklit) ve *Ilinx* (baş döndürücülük) öğelerini hatırlatır. Foust’a göre, bu çerçevede edebiyat teorisine de uygunluk göstermektedir (7). Bir başka açıdan da, postmodernlik tartışmalarında altı çizilen metinlerarasılık (*intertextuality*) ve üst-anlatı (*metafiction*) tekniklerini de edebiyatın oyunla kesiştiği birer nokta olarak ortaya koyar. Tam bu noktada, Georges Perec’in *La*

Disparition (Kayboluş) romanını bir vaka örneği gibi sunan Foust, bu romanın “e” harfi kullanılmadan yazılmış olmasını tek başına bir edebî oyun olarak görmekle beraber okurun bu durumu açıklanıncaya kadar fark etmemesini de bu oyun sürecinin bir parçası, belki de en düşündürücü noktası olarak algılamaktadır (268). Buradan, edebî bir oyunun alacağı tepkinin de oyunun parçası olarak algılanması durumunu şöyle yorumlayabiliriz: demek “oyun” sadece teknik bir denemeden fazlası, okur ile yazarı içine alan bir süreçtir ve canlıdır. En azından Perec’in bu romanını ve ona tepki sürecini göz önünde bulundurduğumuzda haksız sayılamayacak bu görüş de, okur ile yazarı tıpkı çocuk oyunlarındaki gibi karşılıklı ve “sokakta” tasarlamaya yönlendirir ve oyunun canlılığına vurgu getirir.

Foust’un çalışmasında da adı geçen Alain Robbe-Grillet, yeni roman görüşünün öncüsü olarak, “oyun” ile birlikte anılmaktadır. Onun oyunu da, Perec’in oynadığı türdendir, denebilir. 1968 yılında yazdığı “Games and Game Structures in Robbe-Grillet” (“Robbe-Grillet’de Oyunlar ve Oyun Biçimleri”) adlı makalesinde Bruce Morrisette, yazar için şöyle bir tanımlama kullanmıştır: “Öncelikle, Alain Robbe-Grillet’in eserlerinde oyun biçimlerindeki çoğalma, onun bir yazar olarak dikkate değer bir *artifex ludens* olduğunu gösterir”(159). Morrisette, “usta oyuncu” / “oynama ustası” olarak Türkçeleştirebileceğimiz *artifex ludens* kullanmasının gerekçesi olarak da yazarın kullandığı oyun biçimlerinin esinlerini ortaya koyar: bulmacalar, matematiksel oyunlar, bilmeceler, paradokslar, topolojik tuhaflıklar (Möbius şeridi gibi), optik yanılsamalar (*Labyrinth*’teki iğne deliğinde uçan nesne gibi), ve bunun gibi birçok akıldışı fenomen çocukluğundan beri Robbe-Grillet’yi büyülemiştir(160).

Sonuç olarak, Robbe-Grillet için “oyun” biçimsel bir özgürlüktür; geleneksel kuralların ve bağlantı zorunluluklarının yokluğudur. Önceki romanın kronoloji, bakış açısı ve diğer parametrelerinin yokluğudur. Yapısal anlamda da yeni modeller üretmek, yeni bağlantılar geliştirmek *nouveau roman*’ı daha ileriye götürecektir. (167)

Modern ile ilişkisinde edebî olanla bağı böyle kurulan “oyun”, ilginçtir ki postmodern olanın da benzer sunumunda kullanılmaktadır.

“Edebiyat” ile “oyun” arasındaki benzer bağlantı noktasını postmodern çağımız bize hâlâ sağlamaktadır. Oynamak, yazarın tavrı olarak karşımıza çıkar. Okurla yahut metinle oynuyor olmak postmodern sürecin açtığı yeni bir kapı gibi alımlanmaktadır. Tam bu bağ, “deneysel edebiyat” gibi bir alanı da yaratmıştır. Henüz neliği konusunda bir uzlaşım sağlanmamış olsa da deneysellik günümüz edebiyat ortamında olmazsa olmaz bir yöntem ve tartışma konusu olmuştur. Bu konuda *kitap-lık* dergisinin Murat Yalçın tarafından düzenlenen bir çalışması olan *Türkiye’de Deneysel Edebiyat Antolojisi*’nin “Sunu” yazısında Yalçın “oyun” kavramını hiç kullanmaz. Çalışmalarının hazırlık sürecinde Ferit Edgü ve Enis Batur’un *avant-garde* ile *deneysel* kavramlarından hangisinin çalışmada sunulan örneklerle denk düşeceği konusundaki kararsızlıklarını aktarır (5). Oysa bu bağlamı Yıldız Ecevit “oyun” ile ilgili bulmaktadır. *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar* adlı çalışmasında, “Oyun Olarak Kurmaca” altbaşlığını, “Postmodern Durum”, “Postmodern Düşünce” ve “Postmodern Anlatı” altbaşlıklarından sonra kullanmıştır. Demek kurmacanın oyuna dönüşmesi, ya da zaten her zaman öyle olmuş olsa bile en azından öyle alımlanmaya da başlamasının içinde

bulduğumuz çağ ile bir ilgisi vardır. Peki nedir yeni durum? Tam da dile getirdiğimiz ikinci olasılığı iddia eden Ecevit şöyle der:

Kendine yeni bir poetika, yeni bir estetik üretemeyen post-modernizmin biçimsel düzlemdeki ana özellikleri genelde modernizmden alınmıştır. Postmodern romanın kurgu düzlemindeki en belirgin özelliklerinin başında geldiğini düşündüğümüz *oyunsuluk* da kaynağını yine modernizmden alır. Ancak, postmodernist anlatıda yaygınlık kazanan bu kurgu eğilimi, söz konusu edebiyatta sanatın özüne yönelir, içerdiği ontolojik renk vurgu kazanır; metin, oynanan bu sanatsal oyunda ana erek durumuna gelir: edebiyat, artık somut yaşamı kurgulamıyor; *kendini, nasıl oluştuğunu, nasıl kurgulandığını* anlatıyordur. (71)

“Edebiyat” ile “oyun” arasında bugün kurulmuş bulunan bu özel ilişki, Oğuz Atay’ın *Tutunamayanlar*’ını derinden kavramış durumdadır. Okur roman boyunca hem birçok metnin nasıl yazıldıklarına, hem de Turgut Özben’in okurun elindeki kendi hikâyesini yazışına şahit olur. Bizce, bunu saptayıp “Demek ki, Tutunamayanlar postmodern bir romandır” demek pek de aydınlatıcı sayılmaz. “Oyun”u araştırırken zaten yolumuzun keşişeceği metinselleştirme meselesinin salt bir “postmodernlik” etiketi sağlamaktan çok uzakta, başka türlü bir içerik sunduğunu göstereceğiz. Ondaki bu yapının ancak, Yıldız Ecevit’in modernizmin de sağladığı bir imkân olarak gösterdiği “oyunsuluk” ile sınırlı durduğunu belirtmek gerekir. Üstelik ayırım noktası da zaten temel derdin ne olduğu ile ilgilidir. *Tutunamayanlar*’ın temel meselesinin

“Böyle de roman yazılır” demek olmadığı açıktır; yahut çalışmamızın sonunda açığa kavuşacaktır.

BÖLÜM II

OYUNUN ANALİTİĞİ

1972 yılında, Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* romanının ilk cildi Sinan Yayınları tarafından yayımlandığında, Mehmet Seyda onu şöyle görmüştür:

Bir roman; gerekli gereksiz ayrıntılarıyla, kendi bütünlüğünü zedeleyen fazlalıklarla, yinelemelerle, filtreli sigaranın kanseri %7 oranında azalttığını söylemeden geçemeyen bilgilerle dolu. Yazarının ayıklama ve seçme gözetmeden, ne biliyorsa içine katmaktan zevk duyduğu sayfalar. (137)

“Tutunamayanlar” başlıklı yazısında Seyda, romanı belirtilen biçimde nitelemenin yanı sıra onu “insansız” bulduğunu da ekler; üstelik gerisinin gelmeyeceği kanısındadır. Bugün, bu söylenenlerin geçerli bir yanı pek kalmamıştır; en azından Atay'ın “gerisini getirdiği” açıktır ve *Tutunamayanlar*'da insanın varolduğu da pek çok okuma aracılığı ile defalarca ortaya konmuştur. Yine de, romanın yapısını bir yığın olarak gören Seyda'nın bu gözleminin kimi okurlarca her zaman taşındığı kanısındayız. Bu kanıyı yaratan görüşlerden birisi, Jale Parla'ya aittir. *Don Kişot'tan Bugüne Roman*

adlı kitabında “Takib-i Macera-i Metindir Şiir: *Tutunamayanlar*” başlığını taşıyan yazısında, roman için “Turgut’un boğuştuğu metinlerin tamamlanmamış bileşkesi” (205) der. Parla’nın temel tezi ve gözlemlerinden ayrı olarak bizi ilgilendiren bu niteleme romanın eksik olduğu anlamına gelir; o, okura sunması gereken bir şeyi sunmamıştır. Bu da, romanın organik bir tamlığa erişemediği anlamına “da” gelir.

Bu nokta çalışmamız için büyük bir önem arz ettiğinden öncelikle romanın hangi kurgusal öğeler ve aşamalarla nasıl bir yapı içinde oluşturulduğunu kısaca açıklayacağız. Gerçekten de, bilhassa biçimsel olarak yan yana gelmeleri, geldiklerinde de organik bir yapı oluşturmaları güç görünen kimi kurmaca unsurları bu romanda bir arada kullanılmışlardır.

Tutunamayanlar, “Turgut Özben adlı genç bir mühendisin kaybolmasıyla ilgili haberler, günlük gazetelerin dördüncü ya da beşinci sayfalarında yer aldığı zaman[lar]”dan (16) başlar ve sonunda yine bu kaybolmaya varır. Turgut Özben ile trende tanıştıklarını ve bu tanışmadan kısa bir süre sonra kendisine onun tarafından bazı notlar iletildiğini, bu notları şimdi yayımlamak istediğini iddia eden bir gazetecinin “Sonun Başlangıcı” adlı giriş yazısı ve “Yayımcının Açıklaması”nın ardından ana kurmaca katmanının Turgut Özben’li “şimdi”si başlar. Yakın arkadaşı ve kendisi gibi mühendis olan Selim Işık’ın kendisine yazdığı intihar mektubu onu sadece üzmez, yeni bir hayata başlamasına önayak olur. Turgut Özben’in yeni hayatının anlatımında, tanıdığını zannettiği arkadaşı Selim Işık’ı adım adım keşfetmesi temel izlektir. “Keşif” izleğince içerildiği düşünülebilecek olan kafa karışıklığı, merak, yeni şeylerle karşılaşma gibi olgular âdeta romanın biçimine de yansımıştır ve bahsi geçen parçalı durum bu açıdan da kendisini gösterir. Ana

olay örgüsü, Turgut Özben ile sürekli paslaşan bir üçüncü tekil şahıs anlatıcı ile okura aktarılırken önce Selim Işık'ın, Süleyman Kargı adlı bir arkadaşı ile yazdığı “karmakarışık şeyler” ortaya konur. Kimi kez şarkı, kimi kez tarihsel metin, kimi kez destan, kimi kez tiyatro oyunu ve kimi kez de kutsal metin biçiminde kurulmuş bu notlar ana olay örgüsüne bağlanamayışları ile okuru yorarlar, üstelik bir “gereksiz yere oyalanıyor olma” hissi yaratırlar. Zira *Tutunamayanlar*'ın okura hâlâ aslen ana olay örgüsünü sunma niyetinde bir romanmış gibi gelmesi, okur alışkanlıkları nedeniyle ihtimal dâhilindedir. “Dün, Bugün, Yarın” başlığı ile sunulan bu bölümün ardından Turgut Özben yoluna devam ederken bu kez “15. Bölüm” okurun dikkatini dağıtır. Hiçbir noktalama işaretinin kullanılmadığı bu bölüm epeyce uzundur. Bir sonraki bölümde okuru karşılayan Selim Işık'ın günlüğü ile beraber artık romanın ana olay örgüsünü gözünde canlandırabilmenin pek bir anlamı kalmadığı, okur tarafından iyiden iyiye sezilir. Öyleyse, acaba anlamı parçalılıkta mı aramak gerekir? Belki de şöyle sormak daha yerli yerinde olacaktır: Romanın bütün varlığıyla tekabül edeceği tüm anlamları / iletileri bu tür bir yapıda kurulmuş olmasında aramak değilse bile, en azından, parçalılıkta da bir anlam aramak mı gerekir?

Bu noktada akla gelebilecek bir diğer soru, az evvelkilere yanıt vermek için düşünürken yanıtlanması şart görünen soru şudur: “Eklektik yapı muhakkak yağın mı oluşturur?”. Bize göre bu sorunun kesin yanıtı “Hayır”dır. Çünkü “yağın” kelimesinde, Mehmet Seyda'nın da açıkça dile getirdiği üzere romanda ayıklama ve seçme gözetilmediği iması bulunmaktadır. Oysa pekâlâ eklektiklik, yazarın bilinçli bir tercihinin sonucu olabilir. Elbette *Tutunamayanlar*'daki her bir cümlenin, Seyda'nın tespit ettiği türden—filtreli

sigara hakkındaki— her tür bilginin işlevini göstermeye çalışmak pek akla yatkın görünmez, zaten bizce bunun gereği de yoktur. Romana öyle bir bakış getirilebilir ki, okurun romanda ayıklama olup olmadığına dair şüpheleri boş çıkarılabilir. Bu söyleyiş ironiktir aslında; böyle bir bakışın amacı sadece Oğuz Atay’ın bir yığın oluşturmadığını göstermek olamaz. Böyle bir uğraşı, sadece bir özne olarak Atay’ı ele almış ve onun yazdıklarını bile değil, yalnızca yazar olarak tavrını bir anlamda “aklamış” olurdu. Edebiyat eleştirisini ilgilendiren, temelde metinsellik olacağından, yazarın anlatısında neyi seçtiği ve seçtikleriyle neye işaret ettiği asıl ilgi alanını teşkil edecektir.

Murat Belge “Tutunamayanlar” başlıklı yazısında, bu açıdan romanı benzer biçimde değerlendirmiştir: “İlk bakışta belki çok dağınık, çok keyfi. Yazar aklına geleni yazmış gibi. Oysa bu dağınık görünümlü malzeme titiz bir seçmeyle toplanmış ve rastgele değil yapısal bir bütün meydana getirecek biçimde örülmüş. Oğuz Atay özellikle roman kurguculuğuyla başarılı bir yazar” (203).

Romanın bu yapısı üzerinden bir okuma biçimi öneren “Tutunamayanlar’da Karnaval” adlı yazısında Alper Akçam, farklı bir açıdan şöyle bir bakış ortaya koyar:

Oğuz Atay poetikası, anlatıcısını da kahramanlarıyla birlikte karnaval atmosferinin bir parçası yapabilmiş diyalojik bir dilin, tüm kültürel öğelerin harman edildiği bir türler parodisinin sergilendiği roman yapılanmasıyla, özgün, benzersiz bir yazınsallık kurmuştur. Üzerine eklenmiş romantik kasvetin gölgesiyle, roman boyutlarını zorlayan bir imgeler yığını, kültürler karmaşası gibidir Tutunamayanlar...

(http://www.ayrinti.net/index.php?option=com_content&task=view&id=890&Itemid=199).

Akçam'ın kullandığı “karnaval” ve “diyalojik” kavramları, Rus kuramcı Mikhail Bakhtin'in içeriklendirdiği terimlerdir. Dilimizde *Karnavaldan Romana* adıyla kitaplaşan altı Bakhtin makalesini derleyen Sibel Irzık bu kitabın önsözünde Bakhtin'in kuramını “kişinin ancak bir başkası yoluyla kendini bir bütün olarak ortaya koyabildiği, öteki tarafından görülebileceğini bilmenin benliği tanımladığı, öznenin ancak özneler arası bir ilişki biçiminde varolabildiği fenomenolojik bir model”(8) olarak niteler. “Karnaval” imgesi böylece hem bir ses kalabalığını, hem ironiyi, hem de tuhafılığı imler. Gerçekten de bu hat, *Tutunamayanlar* romanının tonunu değerlendirmek için takip edilebilecek bir yol gibi görünmektedir. Yalnız, Akçam, bu hat üzerinden ilerleyerek romanın biçimsel yönünün işlevini çıkarsayan şu saptamada bulunmuştur: “Tutunamayanlar, bir şeyi temsile, göstermeye, işaret etmeye değil, dağıtmaya, savurmaya, değiştirmeye doğru yola çıkmıştır” (http://www.ayrinti.net/index.php?option=com_content&task=view&id=890&Itemid=199). Bu ifade, Bakhtin'in romana özgü gördüğü diyalojik söylem imkânının organik yapıya bir engel teşkil ettiğini düşündürebilir. Oysa Bakhtin epiğin monolojik söylemine karşılık romanın çok daha katmanlı ve çoksesli bir yapı içinde bulunabileceğini, hatta bulunması gerektiğini dile getirmektedir. Bu bağlamda, “savurmak” ile “parçalamak” arasındaki önemli ayrımın bu bağlamda göz önünde tutulması şarttır.

Romanın biçimselliği üzerine Jale Parla ve Alper Akçam'ın yorumlarına baktıktan sonra dile getirmeliyiz ki, tez çalışmamızda ne romanın yapısına “eksiklik” atfedecek, ne de bu yapının “böyle bir yapı” olmaklığındaki

anlamı sorgulayacağız. Bu yapıyı, verili hâliyle kabullenecek, baştan herhangi bir değer yüklemeksizin, ele alacağımız “oyun” kavramı aracılığıyla romanda oluşturulmuş bulunan düşünsel arka planı gösterirken zorunlu olarak “içinde” kalacağımız bir alan olarak benimseyeceğiz. Zira parçalılıkta anlam aramaktan kastettiğimiz buydu. Eklektiklik meselesinin bizim için önemli yanı ise ulaştığımız sonuç noktasında belirecek: “oyun” kavramının son derece bilinçli biçimde eritildiğini ve görünürdeki eklektik sunumun aslında romanın düşünsel meselesini her sefer farklı yöntemle ve yeniden sorunsallaştırmaya hizmet ettiği bir “araç” olarak göstermiş olacağız.

İşte, 724 sayfa hacmindeki *Tutunamayanlar* romanında 191 defa kullanılan “oyun” kelimesinin / kavramının romanın farklı düzlemlerindeki koordinatlarını saptamaya yönelik çalışmamızın ilk sorusu: “Oyun nedir?” olacaktır. Soru bu hâliyle, roman dışından bir yanıtı talep etmektedir; zira “oyun”un romandaki özelleş(tiril)miş konumunu saptamanın ön şartı, hâlihazırda kelimenin yüklendiği anlamları net olarak ortaya koymaktır.

Türk Dil Kurumunca yayımlanan *Türkçe Sözlük* kelimeyi şöyle tanımlar:

1. Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence. 2. Kumar. 3. Şaşkınlık uyandırıcı hüner. 4. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 5. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. 6. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için yazılmış eser, temsil, piyes. 7. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma. 8. *sp* Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. *sp* Teniste, tavlada taraflardan

birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. 10. Hile, düzen, desise, entrika. (1526)

Şimdi, “Oyun nedir?” sorusunu, “*Tutunamayanlar*’da ‘oyun’ nedir?” sorusuna dönüştürüyoruz.

Bu soruyu yanıtlama süreci zorunlu olarak, “oyun” kelimesine romanda yüklenmiş bulunan anlamların belirtilmesi; romandaki “oyun” karakteristiği gösteren kullanımların tespiti ve ortaya çıkacak saptamaların bizce işaret ettiği düşünsel bağlamın açıkça dile getirilmesi aşamalarını izleyecektir.

“Oyun”un, sözlük anlamlarının hemen hepsini *Tutunamayanlar* romanında üstlendiğini söyleyebiliriz. “Futbol”(120), “poker”(216), “ortaoyunu”(275), “oyuna getirmek”(357), “Hortlaklar” (608) gibi pek çok farklı karşılık ile metinde yer bulan bu kelimenin başka kimi kullanımları, sözlük tanımınca tek tek içerilmez. “*Tutunamayanlar*’da ‘oyun’ nedir?” sorusunun yanıtı, bu taşmada kendisini gösterecektir.

“Selim’in Oyunları” ve “Oğuz Atay’ın Oyunları” olarak iki ana oyun biçimi gözlemliyoruz.

A. Selim’in Oyunları

Arkadaşı Selim Işık’ın intihar haberi üzerine üzüntüden çok şaşkınlıkla sarsılan Turgut Özben, bu intiharın nedenini araştırmaya koyulduğunda artık Selim’in anılarından ibaret bir hayat yaşamaya başlar. Selim’in arkadaşları, onun yazdıkları ve en önemlisi, Turgut’un kendi zihninde ondan kalanlar, onun yepyeni hayatını kuran başlıca öğeler olmuşlardır. Bu koşullarda, okuru pek de şaşırtmayacağı üzere odak karakter Selim’in âdeta idealize edildiği bir ortam bulunmaktadır. İşte, *Tutunamayanlar*’da yaratıcı bir özne olarak öne çıkan

Selim, “oyun” bağlamında da bu niteliktedir ve oyunlar yaratma işini de üstlenmiş görünmektedir. “Selim’in Oyunları” ifadesi yine de oyunun / oyunların tek taşıyıcı öznesinin o oluşundan kaynaklanmaz; zaten durum bu değildir. “Yaratıcı Selim”den beklendiği üzere bu oyunların tek taşıyıcısı o değilse de, kurgulayanı odur.

Tutunamayanlar’da karşımıza çıkan ilk ve en somut “yeni” oyun içeriğinin örnekleri “vakit geçirme oyunu” ve “duraklar arası maç oyunu”dur. Şimdi bu iki oyunun niteliklerine bakalım.

"Vakit geçirme oyunu oynuyoruz," dedi [Selim]. "Ve başarıyoruz da. İyi bir şekilde olmasa da geçiriyoruz vakti. Kenan saat tutuyor, ben de yazma işini yürütüyorum." Turgut tekrar sayılara baktı: otuz dörtten başlayıp aşağı doğru birer birer azalarak sıfır oluyordı sonunda. Sıfırın altına da ‘zırrr’ diye yazılmıştı. [...] "Zil çalınca da ‘zırrr’ı siliyoruz," dedi. "Denemeyle sabittir ki bu metotla bütün sıkıcı dersler en garanti bir şekilde geçirilir. Şubemiz yoktur, ilk deneme parasızdır. Bakkallarda ısrarla arayınız." "Sevdim sizleri," dedi Turgut. "Benim adım Turgut Özben, oyununuza katılabilir miyim?" (39)

Turgut ile Selim’in tanışmasına vesile olan, sıkıcı derslerde vakit öldürmek için sıraya sayılar yazıp tek tek silme oyunu, üzerinde durmaya değer görünmeyecek kadar sıradandır. Amacı sıkıcı bir süreci katlanılır hâle getirmektir; fakat üniversite çağında bir grup gencin olsa olsa bir tür şakalaşma izlenimi yaratan bu davranışları anlatıldıktan sonra karşımıza çıkan Selim’in şu sözleri düşündürücüdür: “Otobüste, evle okul arasında geçen zamanın bana nasıl bir yük olduğunu bilemezsin. Böyle zamanları, yaşanmamış zaman haline

getirmemek için olmadık oyunlar icat ederim” (41). Selim’i oyun icat etmeye zorlayan durumun “sıkılmak”tan daha köklü bir yaşantı olduğu görülmektedir. Otobüs ile evden okula giderken geçen vakit, “boş”tur ve akla yatkın nitelenmesi ancak “kayıp” olabilir. Oysa Selim onu “yük” diye niteler. Yitirmenin “yük” kavramı ile tek bağlantısı, “kaybetmek” düşünülerek ulaşılabilecek olan olası “vicdan azabı” ile kurulabilir. Selim’in derdi, kaybettiği şeyin yarattığı boşluklardır. Ortada bir boşluk kalmasının onda bir sıkıntı yarattığı ve bu boşluğu kendi deyimiyle “oyun”larla doldurmaya çalıştığı görülmektedir. Burada asıl önemli olan Selim’in kaybettiği şeyin ne olduğudur: zaman. Yitip giden ve yerinde boşluk bırakan şey zamandır. Bu söylenen, anlamsızdır aslında; zira “zaman” zaten bir akışın, sürekli bir yitimin adıdır. Yitmek, zamanın doğasıdır. Otobüste geçen zamanın söz konusu edilmesinin ayrıca anlamlı olduğunu düşünüyoruz; boşa gitmiş uzun yıllardan değil, “boşa gitmesi zorunlu” olan bir günlük yaşam parçasından bahsedilir. Kaldı ki, Selim’in bakışı dışına çıkılırsa, saf mantıksal açıdan otobüs ile yolculuk etmek, bir yere ulaşma amacına hizmet eden bir yaşantıdır. Bu tür bir durumu “kayıp” olarak algılamak, bundan rahatsızlık duymak, hatta buna “dayanamamak”(41) ancak bu duruma yüklenen özel bir anlama bağlanabilir. Bu noktada onun ne olduğunu belirlemek pek mümkün değildir ama açık olan şudur ki, Selim için oyun icat etme gereği “zaman” ile ilgili bir kaygıdan doğmuştur.

Vakit geçirme ve duraklar arası maç oyunlarının her ikisinde de, bahsettiğimiz gibi zamanla bir tür mücadele vardır. “Katlanmak”, hem de gündelik ve sıradan olana katlanmak amacı güdülmektedir. Bu noktada, “oyun” kelimesinin sözlükteki ilk anlamını hatırlamak önemli bir tespit bulmamıza

yardımcı olacaktır. “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence” biçimindeki bu tanım ilk bakışta Selim’in icat ettiği iki oyunla da – ilkinin adı bile bu tanımda geçmektedir – birebir örtüşmekte gibi gelir. Oysa sözlük anlamlarından taşan kimi kullanımlardan ve bunların “oyun” a romanda yüklenen yeni içerikler olduklarından bahsetmiş ve bu iki oyunu da örnek göstermiştik. İşte, yaptığımız bu ayrımı, sözlük tanımında hiç de göze batmayan “eğlence” ile Selim’in oyunlarının temel amacı olarak ortaya koyduğumuz “katlanmak” olgusu arasındaki ayırmada temellendiriyoruz. “Eğlenmek” ve “katlanmak” arasındaki anlam ilişkisi yönünden, her iki oyunun öznelere şöyle konumlandırabiliriz:

A	“oyun”	B	“oyun”	C
sıkılganlık, ihtiyaç		NORMAL		zevk, ihtiyaç yok

Bu konumlandırma ile ifadesini bulmasını beklediğimiz durum şudur: A öznesi, “normal” duruma gelebilmek için zorunlu olarak oynarken hâlihazırda normal durumdaki B öznesi oynarsa—ki bu onun için zorunlu değildir—bundan zevk alır. B öznesinin C olmaya gidişine “eğlenmek”, A öznesinin B olmaya gidişine ise “katlanmak” denecektir. Burada, atlanmaması gereken asıl nokta “normal” duruma gelmekten kastedilenin bir çeşit “-mış gibi yapma” yahut maske takma olduğudur. A öznesi, normal konumda yer almadığına göre—belli bir bilinç düzeyini varsayarak, hem de aklî dengesinin yerinde olması ve patoloji düzeyinde bir psikolojik sorunu olmaması durumunda—normal konumda yer almamayı seçmiştir ya da normal olana ayak uydurmakta sorun yaşamaktadır. Başka bir olasılık düşünülemez. Buraya Selim’in iki

oyunundan yola çıkarak geldiğimizi göz önünde bulundurarak, Selim'in otobüs yolculuğu ve ders dinleme gibi sıradan günlük deneyimlerde ciddi bir "sıkıntı" yaşamasının temelinde "normal" olanla ilişkisinde sorun yaşamasının yattığını artık söyleyebiliriz.

Öyleyse, Selim'in oyunları arasında en somut olanlar "vakit geçirme oyunu" ve "duraklar arası maç oyunu", Selim'in zaman ile ilgili kaygıları bulunduğunu düşündürmüştü; bunların ilk bakışta bekleneceği gibi eğlenmeye değil katlanmaya hizmet etmeleri de sıradan olanın Selim'e katlanılmaz geldiğini göstermiştir.

Turgut ile üniversitede iken yaptıkları konuşmalarda bahsettiği bu iki ufak oyunun işlevlerini biraz fazla ciddiye almamızın nedeni, Turgut'un anıları ve Selim'den kalanlar romanda gün yüzüne çıktıkça kendisini gösterir. Selim'i intihara götüren süreç, düşünsel bir temelden beslenirken, bir yandan git gide daha çok şeye dayanamamaya sahne olmuş ve otobüs duraklarını saymaktan çok daha köklü ve trajik deneyimlere dönüşen "oyun" ile somut görünüm kazanmıştır. Turgut'un anılarında, sürekli olarak oynamaktan bahseden bir ölü arkadaş olarak oyunla ilgisi bakımından epey bulanık bir imge teşkil eden Selim'in neye "oyun" dediğini gösterelim.

Bu adımda ilk olarak önemli bir noktanın altını çizmekte yarar vardır. "Selim Işık" derken kastettiğimiz kişi, büyük ölçüde Turgut tarafından yaratılan bir kişidir. Yukarıda Selim'in yaratıcı özne olarak sunulduğunu düşündüğümüzü belirtmiştik; bir çelişki oluşmuş gibi görünebilir. Oysa romanın en ilginç yönlerindedir ki, ana karakter Selim Işık okurla hiç karşılaşmaz; o bir izdir. Günlüğü, kendisiyle en yakın temas noktasını oluşturmuştur. Onun dışında Selim, Turgut'un anılarından çıkarsadığı, bizzat

hayal ettiği bir Selim olmuştur. Biz de Turgut tarafından yaratılan, yazdıklarından çıkarsanan ve günlüğündeki izleriyle okurun karşısında duran bu “Selim”in oyunlarını kastetmekteyiz. Ayrıca kimi zaman Turgut’un “anısı” mı, yoksa “hayali” mi olduğunu kestirmenin güç olduğu düşünce akışı bölümleri vardır ki, “Selim”i böyle, bir iz olarak almayı zorunlu kılar. Belki en dikkat çekici boyutu da, romanda pek çok kişi tarafından ayrı ayrı anlatılan “Selimler” arasında inanılması güç bir tutarlılık bulunmasıdır. Her bir arkadaşı başka bir yönünü anlattıkça, Selim hep aynı özün sürekli evrildiği bir kişilik olarak karşımıza çıkar. Bu tutarlılık da, anılardaki Selim’i çekincesizce “gerçek Selim” –aslen kaygımız onu araştırmak olmasa da—olarak alabileceğimizi düşündürür.

Turgut’un evinde, Selim’in intiharından kısa zaman sonra, henüz keşif süreci başlamamışken gerçekleşen aşağıdaki sahnede “oyun” bizi şu kılıktaki karşılar:

Aceleyle çekmeceleri karıştırdı. Kâğıtları, dosyaları, kutuları telaşla çekmecelerden çıkarırken yalnız Selim’in sözlerini duymaya başlamıştı: "Sen günün birinde çok meşhur olacaksın. Ben o zamana kadar belki sağ kalamam." Öyle oldu Selim; kalmadın Selim. "Gel, senin bir tercümei halini yazalım. Kimseye yararlı olmasa da tarihe hizmetimiz dokunur." Dokunur Selim. Dur Selim, bulacağım, bir dakika. "Bütün bu adamların biyografileri yanlışlarla dolu." Yanlış, evet Selim. Tarih oldu Selim. Çekmecelerde olmalıydı; iyi hatırlıyorum. Elini sıkıştırdı çekmecenin birini kaparken. Acıyla bir an durdu; parmağına baktı. "Biz seninle yeni bir çığır açacağız bu konuda

Turgut." Tanmadığım bir telaş içindeyim Selim. "Bu oyuna heves duyuyor musun?" Duyuyorum Selim duyuyorum. Allah belamı versin ki duyuyorum. "Yalnız bir mesele var: hangi üslubu kullanacağız?" (50)

Bu tür sahnelerin Turgut'un hayali mi yoksa anısı mı olduğunu kestirmenin güçlüğünden söz etmiştik. Bu örnek, bir anıdır; zira Turgut, eski bir proje dosyasının içinde hatırladığı bu sahne ile ilgili bir şeyler bulacaktır. Şimdilik bu sahnenin bir anı olmasının tek önemi, oyunun, intihar eden bir arkadaştan geriye kalan belli başlı anılarda hep yer bulmuş olmasıdır.

Burada, önceki oyunlarından farklı olarak Selim'in oyun kurmasının nedeni, "bütün bu adamların biyografilerinin yanlışlarla dolu olması"dır. Meşhur kimselere gönderme yapan "bütün bu adamlar" ifadesi ile yazınsal bir tür olan biyografideki bir eksikliğe / yetersizliğe işaret eden Selim, yeni bir çığır açmaktan bahseder. Oldukça ironik duran bu "çığır açma" ifadesinde Selim'in ciddi olup olmadığı sorgulanması gereken bir noktadır; şimdiden söyleyebiliriz ki son derece ciddidir. "Bu oyuna heves duyuyor musun?" sorusunda belki hemen oracıkta akıl edilen yeni oyun olarak, biyografi yazmak; daha üst kategoriye bakarsak "yazmak" ortaya çıkar. Aynı sahnenin devamında Selim'in oyunu biraz daha "inceltilmektedir":

"Doluyorsun," diye bağırdı Turgut. "Evet, sonunda doldum," dedi. "Sonunda doldum, Turgutçuğum Özben. Ayak tırnaklarımın ucundan saçlarımın tellerine kadar doluyum artık. Üslubumuz da belli oldu bu arada. Tarihi Türk, Roma ve Fransız kahramanlarıyla büyük matematikçi ve fizikçilerin hayat hikâyeleri tarzında yazacağız. Heyecanlı sahneler de

kovboy filmlerini andıracak. Sen, önce bana, o tatsız ve sıkıcı anlatışınla hayat-ı hakikiyeni nakledersin...” (51)

İşte bu anı, romanda Selim’in büyük oyununun ilk görünümü olarak karşımızda durmaktadır. Arkadaşı Turgut’un hayat hikâyesinin “hakikisini” önce onun ağzından “sıkıcı” haliyle dinleyecek, sonra da kendisi tarihi kişiliklerin biyografileri tarzında, anlaşıldığı kadarıyla hakiki olandan epey uzak biçimde yeniden yazacaktır. Burada, Turgut’un gerçek yaşantılarının ve hele kendi anlatımının sıkıcılığı ile Selim’in kurguladıklarının eğlenceli olarak karşı karşıya kondukları görülür. Bu karşı karşıya koyma, Selim’in işidir. “Dolmakalemimize kan doldurup yazacağız bu satırları”(51) dediğinde “ciddiyet” meselesine ister istemez yeniden dikkati çekilen okur için asıl sürpriz galiba Selim’in gerçekten Turgut için söz ettiği nitelikte bir metni onunla beraber yazmasıdır. Yazma işinin beraber yapılması belki Selim’in oyunların tek taşıyıcısı değil ama kurucusu olduğunu hatırlatabilir.

“Bundan yirmi beş yıl kadar evveldi. Aksaray’ın Horozuçmaz Mahallesi Lâlegül Sokağı Hane No. 54, Cilt No. 22, Sahife No. 669’da, iki katlı ahşap bir evde, medeni hali bekâr, cinsiyeti erkek, dini islam bir çocuk dünyaya geldi”(52) cümleleriyle başlayan bu metin, romanda okurun kafasının “oyun” kavramı ile ilgili olarak karışmaya başladığı noktadır, diyebiliriz. Bir yandan Selim ve Turgut tarafından ortaklaşa yazılan bu metin, bir yandan da metnin yazılması sırasındaki diyaloglar aktarılırken bu diyaloglar birdenbire tiyatro metni biçiminde gösterilmeye başlar. İçerik açısından yeterince “garip” olan bu metnin bir de oyun biçiminde sunuluyor olması “oyun”a yapılan vurguyu gitgide artırmaktadır.

“Selim’in oyunları”ndan belki en önemlisi olarak göstereceğimiz yazma ediminin romandaki bu ilk görüntüsünü hatırlayan ve Selim ile beraber yazdıkları notları proje dosyasında bulup okuyan Turgut’un şu yorumu düşündürücüdür: “Canım Selim; hep oynayabilseydik bu oyunları. Biraz olsun dinlenseydin arada. Durmak bilmeyen kafanı rahat bırakıp kuvvet toplasaydın biraz. Kim dayanabilmiş ki sürekli? En basit insanların bildiği bu gerçeği nasıl göremedin?”(52). Turgut’un, Selim’in içinde bulunduğu hataya ilişkin yorumunu bir kenara bırakmak bizim için daha doğru olacaktır; nitekim biz “doğru / yanlış” gibi, değer biçmeye yönelik bir ikilemi dışarıda bırakarak bakmak durumundayız. Selim’in yaptığıının nasıl değerlendirildiğinden çok ne yaptığı bizim için araştırma konusu olduğu için, bu sözlerde bizim dikkatimizi çeken şey, Turgut’un Selim’in “sürekli” oynadığını belirtmesidir. Bunun da bir değerlendirme olduğu düşünülebilirdi, eğer romanın yarısına yakın bölümü Selim’in yazdığı metinlerden oluşmasaydı. İşte, Selim’in büyük oyunu olan yazmanın nasıl bir yapıda olduğuna ve ne gibi temellerde yükseldiğine bakmak için şimdi Turgut’un keşif sürecinin ilk ayağı olan, Selim’in annesinden sonra görüştüğü arkadaşı Süleyman Kargı tarafından kendisine verilen metinlere bakacağız. Bu metinler *Tutunamayanlar*’da “oyun”un bir yerlere oturduğu, kimi kez kaotik bir manzara da çizdiği aslî ortamı oluştururlar.

Süleyman Kargı’nın, Selim ile, “Her şey çok iyi başlamıştı. Şiir yazıyorduk mesela. Tozlu yollarda saatlerce dolaşıyorduk, içki içiyorduk ve tartışıyorduk”(105) sözleriyle anlattığı bir yakınlık dönemleri olmuştur. Bu dönemde Selim ile birlikte yazdıkları parçalı metinler toplamını Turgut’a okuması için verir.

Metinler “Dün, Bugün, Yarın” ve “Süleyman Kargı’nın Açıklamaları” başlıklarını taşıyan iki ana bölümden oluşur. “Dün, Bugün, Yarın” ise kendi içinde “İthaf ve Mukaddime” ve “Birinci Şarkı” örneğindeki gibi numaralandırılarak başlıklandırılmış beş şarkıdan oluşur. Bu bölümün başında, bir de epigraf – biçim olarak epigraf, fakat Selim’in ağzından – bulunmaktadır. “When I was a little child / Bir yokluktu Ankara / Apres moi dull and wild / Town ne oldu, que sera?” (Ben küçük bir çocukken / Bir yokluktu Ankara / Benden sonra cansız ve vahşi / Şehir ne oldu, ne olacak?) (114). Şarkılar da, epigraftan anlaşıldığı üzere Selim’in çocukluğu üzerinden kurulmuş ve birbirlerinin devamı niteliğindeki metinlerdir. Hatta denebilir ki, destan türünü andıran bir yapıda kurulmuştur. Bir tarihsel anlatı biçiminde kurulan şarkılarda merkezi halkayı oluşturan Selim’in çocukluk hikâyesi, yer yer açılan tali yollardaki kimi konularla metni kaçınılmaz olarak bir kaos görünümüne bürür. Birinci şarkıdan alınan şu bölüm örnek gösterilebilir:

Kelimenin anlamı: sevmek demek Yunanca.

Filo. Sofya’yı sevmek oluyor Filosofya.

Hatırlarsın pasajda Lefter’in meyhanesi,

Servis yapar, şarkı söyler; biraz kısık sesi.

“O Sofya mu, Sofya mu. Sensiz içmek olur mu?”

Kır saçlı laternacı biraz mahzun dururdu,

‘in vino veritas.’ Ders sofistlerden Duzikos,

Tarih felsefesinde, ‘Armoniko Muzikos...’ (117)

Bir “dikkat dağılması” olduğu görülen bu düşünce akışının metinden çıkarılmamış olması sözünü ettiğimiz kaotik durumun oluşmasına neden

olmuştur. Süleyman Kargı'nın ağzından – ama muhtemelen gene Selim'in kendisi tarafından – bu dikkat dağılmasının yorumlanması, anlamlıdır.

“Gene sapıttın Selim. Seni kim durduracak?” / Söylemişim Süleyman: ben başlamazsam ancak / Durdurulabilirim [...] ‘Bir şarkının sonuna kadar sabredemedin’ / Bundan kaybediyorum, böyle olduğum için”(117). “Dün, Bugün, Yarın” başlığını taşıyan metnin kendi yazılış şeklini de içerdiği görülmektedir. Bir yandan bir içerik sunulmakta, bu içerik tarihsel anlatı biçimine bürünmekte ve hem de metnin yazarının “nasıl yazdığı / yazmadığı” da anlatılmaktadır. Şimdi, şarkılarda Selim'in çocukluğu ile doğrudan yahut dolaylı hiçbir ilgisi bulunmayan öğeleri örneklemek bakımından sadece “Birinci Şarkı”dakileri – kimi kez kelime, kimi kez söz öbeği – sıralayalım: “King Solomon Speare” (Kral Süleyman), “İncil”, “Hamlet”, “Horatio”, “Corridos adası”, “Permanlar”, “barracında”, “Ferrania Sandolem”, “Panton Hipyos”, “Hun”, “Atatürk”, “Hegel”, “Fichte”, “Platon”, “Yunanca”, “Lefter'in meyhanesi”, “in vino veritas”, “Duzikos”, “Armoniko muzikos” (117).

Eldeki temel hikâye ile ilgisi bulunmayan bu öğelerin bu kadar yoğunlukla kullanılmış olması, yazma nedeninin hikâye anlatmak olmadığını düşündürür. Öyle ki, sanki tek başına metinselleştirmenin bir anlamı olduğu düşünülmekte ve eldeki herhangi bir malzemenin metne dönüştürülmesinde ayrıca bir anlam aramaya gerek duyulmamaktadır. Yazmanın Selim'in “büyük oyunu” olduğunu da belirtmişken, bu metinselleşme meselesi üzerine gitmenin zorunluluğu açıktır. Bu noktada şu sorunun yöneltmesi şarttır:

“Metinselleşmenin nasıl bir anlamı olabilir?”. Yanıt vermek için şarkılara bir başka açıdan daha bakmak lazımdır. Bize metinselleştirmenin özel bir anlam yüklenmiş olduğunu düşündüren az evvel sıraladığımız öğelerin tek ortak

noktaları dikkat dağıtmaları yahut anlatılan asıl hikâye olan Selim'in çocukluğu ile ilişkisiz olmaları değildir.

Selim'in çocukluğuyla doğrudan ya da dolaylı herhangi bir ilgisi olmayan öğelerin muhakkak kendisine gönderme yaptığı bir alan vardır: tarih. Karşımıza ya bir tarihî kişilik, ya bir savaş, ya tarihe malolmuş olan bir eser / kutsal metin çıkmaktadır. Nitekim şarkıların başlığı “Dün, Bugün, Yarın”dır. Diyebiliriz ki, “vakit geçirme oyunu” ve “duraklar arası maç oyunu” gibi oyunlarından çıkarsadığımız “zamanla bir meselesi olma” durumu, “oyun” çok daha sofistike bir edim olan yazmaya dönüştüğünde, çok daha karmaşık ve köklü bir göndermesiyle, “tarih” ile karşımıza çıkar.

“Selim'in tarih ile derdi nedir?” sorusunu net olarak ortaya koyduktan sonra şarkıların açıklamalarına bakalım. Zira tarihi bir mesele haline getiren temel gerilimleri orada göstereceğiz. Önce, bir parantez açıyoruz:

“Selim, gözümü öyle korkutmuştu ki, kimseye vermeye cesaret edemedim.” Dosyayı Turgut'a uzattı: “Sonunda bir de, benim ağzımdan yazılmış ‘Açıklamalar’ var. Beni karıştırmadan içi rahat etmedi. ‘Sen filozofsun,’ dedi. ‘Açıklamaları senin yapmış görünmen gerekiyor. Böylece hiçbir şeyin farkında olmazlar. Atlatırız onları.’ Onlar, onlar diye tutturmuştu. Okursan göreceksin.” (114)

Selim'in bu metinleri gizli tutmak niyetinde olduğu ve bu yüzden Süleyman Kargı'nın “gözünü korkuttuğu”, ancak diğer yandan da açıklamalar kısmını kendisi tarafından yazıldığı anlaşılmasın diye onun ağzından yazdığı anlaşılıyor. “Onlar”, metinlerini paylaşmak istemediği, kazara onları ellerine geçirseler bile anlamalarını istemediği bir topluluk olarak konumlandırılır.

Burada yaratılan “ben / onlar” kutupluluğunun sıkça destek bulduğunu görüyoruz. “‘Onlar utansın sonuçtan,’ diye kestirip attı. ‘Hangi onlar Selim?’ dedim. ‘Onlar işte,’ dedi.” (136). “Onlar”, “ben”in hatalarından bile utanç duyması gereken bir topluluktur.

Kimi zaman “onlar”, başka isimler de alır: “insanlar”, “başkaları”. Selim, epey trajik bir söylem geliştirir onlar ile kendisini bir arada konumlandığında; “Başkalarının yaptıklarını silmeye çalıştım: mürekkeple yazmışlar oysa. Ben, kurşunkalem silgisiydim. Azaldığımla kaldım”(597) der. Bu şartlarda Selim’in birilerinin yapmadığı bir şeylerden kendisini sorumlu hissettiği anlaşılmaktadır. Acaba tarih ile derdi olmasının bununla bir bağlantısı var mıdır? Şimdilik soruyu askıda bırakıyor ve parantezi kapatıyoruz.

Bizce “Selim’in tarih ile derdi”, tarihsel metin olgusunda düğümlüdür. Süleyman Kargı’nın ağzından yazdığı açıklamalar bölümünde, şarkılardan aldığı kimi dizeler üzerine çeşitli biçimlerde – kutsal metin, tarihsel anlatı, tiyatro metni gibi – hikâyeler yaratır. Diyebiliriz ki, onların tarihini yazar. “Dandini dandini dasdana” ninnisinin aslında Dandini ve Dasdana adlı iki kardeşin hikâyesine dayandığı (168) üzerinden giden bir anlatı, çarpıcı bir örnektir. Filozof Hegel’in adaşı kasap Hegel ile ilgili uydurma hikâyeyi de (174) düşünürsek, sadece varolmayan bir hikâyenin anlatıldığını değil, gerçek – “romanın gerçeği” – bir temeli olan hikâyenin de değiştirildiğini anlayabiliriz. Burada “gerçek” olan ile “metinsel” olanın garip bir ilişkiye sokulduğunu görüyoruz. “Batılı tarihçiler, durmadan belgelerden bahsederler. Ben de size, büyük göçten çok önce, Anadolu’ya doğru, dört bin kilometrelik bir öteleme yapan küçük bir okun yaşantısını dile getiren bir belgeyi açıklamak istiyorum” (182) diyen Selim, tarih kitabı yazar gibi uzun uzun Orkan Talmug,

Salgan Saçak, Durman Elger, Yılgin Mete, Gökçin Karma, Kutbay Çalık ve Düzgen Silik (183-184) isimli kahramanların diyaloglarını da tiyatro metni biçiminde verdiği “karmakarışık” bir alt bölüm yazar.

Unutulmamalıdır ki, söz konusu açıklamalar, Selim’in çocukluğunu anlatan şarkılar için birer “açıklama”dır. Bu durumun totolojik bir basamaklanmaya benzediği görülebilmektedir. Bilinen bir şeylerden türetilmiş olan sonuçtan hareketle, geriye gidilerek ilk malzeme çıkarsanmaktadır. Ancak burada, “X A’dır” türünden önermeler bütünü değil, anılar toplamı söz konusudur. Bu yüzden de, zaten bilinen bir şeylerin çıkarsanmasından ziyade “şimdi”nin gözünden tüm o anıların yeniden yaratıldığından; daha açık ifadeyle Selim’in kendisi için bir tarih kurguladığından bahsedebiliriz. Zaten mesele epistemolojik değil, ontolojik düzlemde. “Açıklama” kelimesi de bir yandan son derece önemlidir, çünkü bahsettiğimiz yeni kurgudan “anlamlandırma” / “keşfetme” / “çözme” gibi sonuçlar beklendiğini düşündürür. Bu akış şöyle gösterilerek netleştirilebilir:

Selim’in çocukluğu → Şarkılar → Açıklamalar
Gerçek / Yaşanan Metin / Anlatılan Selim’in çocukluğu / Çıkarsanan

Okurun Selim’in peşinde “tarih” meselesinin aslını merak ederek yaptığı kafa karıştırıcı yolculuk, şimdiye kadar göstermeye çalıştığımız “oyun”un bir parçası olmak demektir. Selim, teoride, çocukluğunu yeniden kurgulamıştır; daha naif bir ifadeyle değiştirmiştir. Çocukluğunun buna neden olacak yaşantıları –örneğin babası ile sorunlu ilişkisi—bağlamımız dışında kalır. Fakat “gerçek” olanı “metinle yeniden yaratmak” biçimindeki bu türden

bir çabayı saptamış olmak, Selim'in tarihle derdini de anlamaya en önemli adımdır.

Bu noktada şunu söyleyebiliriz: bir parantez açarak ortaya koyduğumuz “onlar” ile “ben” arasındaki kutupluluğun yanına bir de “gerçek” ile “metin” arasındaki eklenir. “Şarkı” ve “açıklama” arasında da benzer bir durum olduğu açıktır. Böylece, birinci ve ikinci kutupların metaforik özellik gösterdikleri gözlenir:

Onlar	Ben (oyun)
↓	↓
Gerçek	Metin (oyun)
↓	↓
Şarkı	Açıklama (oyun)

Bu gösterimi okurken dikkatli olmakta fayda vardır. Örneğin, meselenin “onlar gerçeği temsil ederler ve metinle ilişkilerinde yorumdan yoksundurlar” gibi bir noktaya açıldığını düşünmüyoruz. “Kutupluluk” gibi bir kategori üzerinden değerlendirmenin yararına inansak da, söylemediğimiz kimi kanılara varılması da bir tehlike arz etmektedir. Söylediğimiz sadece *Tutunamayanlar* romanında “onlar”, “gerçek” ve “şarkı” kavramlarının halkalanarak “ben”, “metin” ve “açıklama” kavramlarını karşılıklarına aldıklarıdır.

Selim Işık'ın tarih ile derdine gelecek olursak, onun temelde bir gerilime dayandığı kanısındayız. “Gerçek” ve “metin” kutupluluğu, tarih yazımının ana sorunsalını teşkil eder. Latince’de *res gestae* ifadesi, “olan-biten”, “yaşanan”, “deneyimlenen” anlamlarına gelir ve aslen bir hukuk terimidir. Herhangi bir hukukî işleme konu olan “vak’a”nın kendisini kasteder;

örneğin bir arabanın saat X ile Y arasında A tarafından çalınışını. A'nın kapıyı nasıl açtığını, alarmı nasıl durdurduğunu, ne “yaşandı” ise bizzat onu. *Res gestea*, “yaşananların hikâyesi” anlamına gelen *historia rerum gestarum* ifadesiyle birlikte tarih felsefesinde de kullanılmıştır. Bir yanda yaşananlar, bir yanda onların dile dökülüğü vardır. *Historia rerum gestarum* elbette tarih felsefesi bağlamına girdiğinde artık “hikâye” derken, “tarihi”, “tarihsel anlatıyı” kasteder. Dolayısıyla Selim'in, en temel gerilimi “gerçek” ile onun “yazı”daki karşılığı arasındaki uyumsuzluk olan tarih üzerinden bir söylem geliştirmesi şaşırtıcı değildir. Çünkü o, dayanamadığı “onlar” / “günlük yaşam” / “normal” karşısında oynayarak durmaya çalışan bir insandır.

Buraya kadar söylenenler ışığında *Tutunamayanlar*'ın Selim Işık'ın intiharıyla başladığını hatırladığımızda, yaşam ve ölüm arasında tercih yapma noktasına getirmiş bir varoluşsal sıkıntı bulunduğu görülür. Zaten bizce Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* romanında, göstermeye çalıştığımız gibi kurmaca eksenine şekil veren “gerçek” ile “metin” karşıtlığının halihazırda taşıdığı, metnin gerçeği ne derece karşıladığının, dolayısıyla elde sadece metin varken de gerçeğin “aslında” ne olduğunun bilinip bilinemeyeceği gibi bir sorundan doğan epistemolojik boyutu aşan, etik bir yönü de vardır; *Tutunamayanlar*'ın bu bağlamı çizdikten sonra işaret ettiği düşünce içeriği de, oradadır.

Önce Oğuz Atay'ın “gerçeği” sorunsallaştırmasında işlevi olan oyun karakteristiğindeki kullanımlara değineceğiz.

B. Oğuz Atay'ın Oyunları

“Selim'in Oyunları” irdelendiğinde ortaya çıkan ikilem, romandaki başka açılarda da kendini göstermektedir. Bunlar romanın “gerçek” ve “metin”i

karşı karşıya koymaktan ziyade “gerçek”i tek başına bir sorun olarak sunan; başka bir söyleyişle gerçek konusunda okurun kafasını karıştıran yönleridir.

Tutunamayanlar, “Sonun Başlangıcı” başlıklı, bir gazetecinin ağzından kaleme alınmış bir yazı ve ardından gelen “Yayımcının Açıklaması” ile başlar. Gazeteci, elimizdeki metnin, elyazısı notlar halinde kendisine, bir tren yolculuğu sırasında tanıştığı Turgut Özben adlı genç bir mühendis tarafından yollandığını belirtir (16). Yaptığı araştırmalarda, Selim Işık’ın annesinin öldüğünü öğrendiğini; Selim’in bir zamanlar sevgilisi olmuş Günseli ile görüştüğünü belirten gazeteci böylece *Tutunamayanlar*’ın, “gerçek” bir hikâyeye dayandığını imâ eder. “Yıllar önce meydana geldiği ileri sürülen bir olaya dayanan bu kitabın gerçekliği hakkında kesin bir söz söyleyemeyeceğimizi belirtmek isteriz”(19) diyen yayımcı ise, bu anlatılanların gerçek olmadığına ısrarlıdır. “Bizce yazar, ya da yazarlar, belki de yüzyıllarca önce yaşamış insanları bugünün kılığıyla, bugünün şartları içinde sunmak ve böylece bir çeşit anakronizm ile, kitaba gösterilecek ilginin artmasını sağlamak istemişlerdir”(20) diyerek notların yazarını bir nevi eleştirir. Böylece Oğuz Atay daha romanın başında okuru iki kolundan çekiştiren bu iki farklı açıklama ile belki de romanda olup bitenin gerçekliğini asla merak etmeyecek okur için bile “Acaba bunlar gerçek midir?” sorusunu gündeme getirir. Elbette bahsettiğimiz, Turgut, Selim ve diğerlerinin gerçeklik düzlemine yönelik bir meraktır; *Tutunamayanlar*’ın bizim gerçeğimizle bağlantısı değildir.

Jale Parla, “Takib-i Macera-i Metindir Şiir: *Tutunamayanlar*” başlıklı yazısında bu noktayı vurgulayarak “Okurun bu iki giriş yazısından elindeki kitabın niteliğine ilişkin bir şey çıkarmasına olanak yoktur. Cervantes’in *Don Quijote*’da yapmış olduğu gibi, daha kitabın ilk sayfalarından değişik anlatıcı

sesleriyle okura seslenerek yazarlık yetkesi kırılır”(206) der. Bizce ortada sadece farklı sesler yoktur; romanda anlatıcının sabitlenmemesi göz önünde tutulursa, Parla'nın saptaması yerindedir. Fakat bu iki yazı asıl olarak “gerçek” kavramı açısından anlamlıdır.

Yine hemen romanın başındaki bir başka “oyun” da, bir romanın okurda yaratacağı gerçeklik duygusu açısından en önemli iki unsur olan zaman ve mekân üzerinden kurulur. “Olay, XX. yüzyılın ikinci yarısında, bir gece, Turgut’un evinde başlamıştı”(22), ana metnin ilk cümlesidir. XX. yüzyılın ikinci yarısı gibi “bulanık” bir zamana karşılık Turgut’un evi gibi net bir mekân verilir. Hatta “Turgut’un oturduğu apartman, büyük şehrin kuzey doğusunda, enlemi kırk bir derece sıfır sıfır dakika kuzey ve kırk bir derece sıfır sıfır dakika bir saniye kuzeyle boylamı yirmi dokuz derece on iki dakika doğu ve yirmi dokuz derece on iki dakika bir saniye doğu olan noktalar arasında sıkışan bir arsa üzerine kurulmuştu” (42) gibi bir bilgi verilerek mümkün olacak en gerçekçi netlik sağlanır. Oysa, XX. yüzyılın yarısı, zaman ve mekânın kesişmesini okurun zihninde neredeyse olanaksızlaştıracak denli geniş bir zaman aralığıdır. Zaman konusunda bir veri sunacak gibi yapan yazar, Turgut’un bir rüyasında doğum ve ölüm tarihleri olarak 1933-1962 aralığının yazılı olduğu bir mezar taşı gösterir (33). Fakat “rüya”, güvenilir bir bilgi kaynağı değildir. Görüldüğü gibi, zaman ve mekân gerçeklik izlenimi konusunda bir bulanıklık yaratacak biçimde kullanılmışlardır.

Gerek gazeteci ve yayımcının birbiri ile çelişki içindeki açıklamaları, gerekse zaman ve mekândaki uyumsuzluk, okurda “bunların gerçek olup olmadığı” konusundaki dikkatin sürekli canlı tutulmasını sağlamalarıdır.

“Oğuz Atay’ın Oyunları” alt başlığı altında, romandaki oyun karakterli kullanımlar dışında, “oyun” kavramının ilginç bir kullanımını da dile getirmek gereklidir.

Turgut’un bir devlet dairesinde işini halletmek için uğraşmasını anlatan bölümde, “daire dediklerine göre, çevresinde dönüp duracaksın, yumuşak bir dönüş: yavaş yavaş yıpratır insanı”(289) sözleriyle betimlenen bürokrasinin somutlanmış hâlimden başka birşey olmayan “daire”, “battal [bir] kütle”ye (290) benzetilir. “Kati”lığı böylece iyiden iyiye sivriltilen bir yapı olarak bürokrasiye ilişkin, “daire oyunu”(306) ifadesinin kullanılması düşündürücüdür. Memurlar işini yaptıkça, “oyun tekrarlanmaktadır”(308). “Oyun” kelimesinin buradaki kullanımı göz önünde bulundurularak, “oyun” kavramının “mış gibilik” ve “hile” anlamları arasında beliren gerçeğin karşısında konumlanma durumu da hesaba katıldığında daire betimi içeren bölümden hareket ederek şu çıkarım kurulabilir:

Bürokrasi kurallarla işler.

Oyun da kurallarla işler.

∴ Bürokrasi bir oyundur.

Bu çıkarım, “daire oyunu” ifadesinin “Dairede olup biten bir oyundur.” gibi bir önerme olarak düşünüldüğünde, temellendirilebilmesi için ortaya konması zorunlu olan çıkarımdır. Bu, basit bir benzetme olarak da düşünülebilir; bürokrasi, oyuna benzetilmektedir. Bizim “yeni” olarak dile getirdiğimiz tek şey, benzetme yönüdür. “Kati” bir kurallar toplamı olan—nitekim, bahsettiğimiz kısımda da bu hâliyle ironisi yapılan—bürokrasi, “oyun” kavramının kendi içinde kuralları ve amacı olan bir yapıyı da sunan

içeriğinde karşılığını bulur. Mantık düzleminde ifade ettiğimiz bu durumun sonucu yahut “imâ”sı, yine mantık düzleminde şöyle ifade edilebilir:

Oyun gerçek değildir.

Bürokrasi bir oyundur.

∴ Bürokrasi gerçek değildir.

Ortaya çıkan “Bürokrasi gerçek değildir.” önermesi, elbette romanda açıkça dile getirilmez—zaten romanda söylem mantık düzleminde kurulmamıştır—, hatta “bürokrasi” kelimesi romanda hiç kullanılmaz. Ancak zaten bürokrasiyi, “daire” imgesinde görünür olan soyut bir aralan olarak koymuştuk. Çıkarımımızı “daire” kelimesi ile de kurabilirdik. Yalnız, “bürokrasi” kelimesinin daha katı ve daha “büyük” bir “şey” olarak algılanan hali bizim için anlamlıdır.

“Bürokrasi gerçek değildir.” önermesinin bu şartlarda romanda “ima edildiği”nin kabul edilmesi için bir engel yoktur. Onu böyle kabul ettiğimizde de, “oyun” kelimesinin “daire oyunu” ifadesinde kullanılması aracılığıyla “bürokrasi” gibi katı ve net bir gerçeklik izlenimi yaratan bir kavramın bu göndermesinden uzaklaştırıldığını, bu açıdan bir dönüşüme uğratıldığını görürüz. “Oyun” kavramı aracılığıyla bir mantık oyunu gerçekleşir ve “Bürokrasi gerçek değildir” gibi okura saçma / anlamsız / kabul edilmez görünecek bir noktaya varılır.

Böyle bir ayrıntı neden önemlidir? “Oğuz Atay’ın oyunları”nın işlevi, gerçeği bulanıklaştırmaktır. “Bu gerçek mi?” sorusunu sıradanlaştırmaktır—bunu söylemek zor değil, bürokrasiye bile bu soru sorulacaksa. “Gerçeklik” kavramını mesele edinen bu boyut da, “Selim’in oyunları”na ilişkin olarak

ortaya konan meselenin romandaki kimi başka durumlarla da açıldığını—
ya da bir “mesele” olduklarının vurgulandığını—gösterecek yapıdadır.

Şimdi, “Selim’in Oyunları” ve “Oğuz Atay’ın Oyunları” alt
başlıklarındaki saptamaların gösterdiği düşünsel arka plan ortaya konacaktır.

C. Son: Selim Dikenli Tellerde

Tutunamayanlar’ın ana karakteri Selim’in yaratıcı bir özne olarak kurduğu oyunlara yakından bakarak, “gerçek” ve “metin” karşılığında “sözleşen” birkaç karşıtlık tespit etmiştik. Selim’in “oyun icat etmek” olarak nitelediği (40) eylemi için artık “oyun kurmaya çalışmak” diyeceğiz. Zira, bu alt bölümde Selim’in karşıtlıklar içinde sıkışmış bir durumda bulunduğunu; “sıkıntısının” hem bir epistemolojik, hem bir etik yansıması bulunduğunu göstereceğiz. Bu konum içindeki Selim’in gelip dayandığı sınır, epistemoloji ile ontolojinin arasındakidir. Selim’in sıkıntısının açık dile getirilişi, “X şartlarda, Y ve Z gibi sonuçları olabilecek bir sıkıntı doğabilir” türünden ifadesini bulacak olan, belirli bir insanlık durumu betiminden hareketle ortaya konmuş ontolojik bağlamda bir sorunsallaştırma teşkil edecek; ayrıca “oyun” kavramı üzerinden *Tutunamayanlar* romanında şekillenmiş bulunan düşünsel arka planın ifadesi olacaktır.

Yazılan ile yaşanan arasındaki gerilimin Selim’i ilgilendirmesi “yazılan” kavramıyla sıkı ilişki içinde bulunan “okunan” / “öğrenilen” kavramlarıyla da ilintilidir. Yazma ediminin öznesinin okuma edimi ile de sahip olması neredeyse şart olan yakınlık, gerçek olanın yazıda dile gelişine *Tutunamayanlar* bağlamında epistemolojik boyutu kazandırır.

Turgut'un, Selim'in annesinin yanına gittiğinde bulduğu notlar arasındaki "Ne Yapmalı" başlıklı metinde, başlığın da göndermede bulunduğu üzere bir eylem arayışı vardır. "Kendi değerini eksiksiz bilen ve her an bu değeri, yeni şartların ışığında eleştirebilen bir kişi ne yapmalı, ne yapmalı diye bocalamaz"(96). Benlik algısı ve onun üzerine geliştirilecek eleştirel bir tutumun, doğru eylem içinde olmanın temel şartı olarak gösterildiği bu metinde, Selim kendini böyle bir durumun uzağında görmektedir. Ayrıca, sonunda "sıkıntı" kelimesinin güller içine alınarak süslendiği belirtilen notlarda, "Ben de bu satırları yazar yazmaz söylediklerimi uygulamaya girişeceğim hemen"(96) demektedir. Yaşantının, deneyimin, yazmaktan sonra gelmesi önemlidir. Bu bakımdan ele alındığında, okudukları ile kurduğu ilişki de ilginçtir. Bu ilişkiyi, arkadaşı Esat'ın Turgut'a anlattıklarından görebiliriz: "Kitaplar yüzünden çok acı çekiyorum Esat Ağabey," derdi. "Sanki hepsi benim için yazılmış. Bu kadar insanı birden canlandıramıyorum: hepsini birbirine karıştırıyorum. Gülünç oluyorum." Odayı dolaşırdı inleyerek"(383). Selim'in özdeşimi en üst noktada yaşadığı görülür. Bu özdeşimin sonucunun yazarları—metinlerdeki kahramanlar değil, yazarları kastettiği akıştan anlaşılacaktır—canlandırmaya çalışması, okur olarak algısının yeterli olgunlukta olmadığını gösterir. Elbette "yeterli olgunluk" bulanık ve bu bakımdan da içeriksiz bir söyleyiştir; fakat açıkça "acı" kelimesinin kullanılması, bir sıkıntının var olduğunun bilinmesi bir eksiklik olduğu düşüncesini de haklı kılar. Böylece "yeterli olgunluk" ifadesi, olgunluk için bizim bir ölçüt belirlediğimizi ima etmez, bahsettiğimiz eksikliği vurgular.

"Benim Üniversitelerim'de Nietzsche'yle Marx'ı uzlaştırmaya çalışan biri var. Ne garip değil mi? Bunu yapmaya fırsat bulamadan da ölüp gidiyor.

Ne yapabilirdi acaba yaşasaydı? Böyle yarım kalan işler bana hüznün veriyor” (368) diyen Selim’in kendisinin de benzer durumda olduğunu Esat gözlemlemiştir (368). Demek oluyor ki Selim’in acısı, okuduklarını uzlaştıramamak ve “Ne Yapmalı”yı da hatırlarsak—yazılı olanı uygulamaya yönelimi olduğu açıktı—uygulayamamaktan kaynaklanmaktadır.

Görülen odur ki, Selim okuduğu / yazdığı ile yaşadığı arasında bir paralellik, bir örtüşme beklemektedir. “Metin” onun tarafından böylece normatif bir bütünsellik olarak algılanmaktadır; gündelik söyleyişle “romanlardaki, hayatı belirlemelidir”. İlginçtir ki bu cümleyi tersten okursak tarihselleştirme / metinselleştirme nosyonlarının ortak yönü ile bir kesişme çıkacaktır karşımıza: “hayat romanlara / metinlere konu olmalıdır”. Bu yönüyle düşünüldüğünde metin bir yandan da kaçınılmaz olarak “zihinde olanı” temsil ettiği için, yazı ile yaşanan arasında bir çelişki olması böylece, akıldaki ile yaşanan arasında da zorunlu bir uyuşmazlık durumu yaratır. “Gerçek” ile “yazı” karşıtlığının etiğe sızdığı yer de burasıdır; aklı da temsilen bilgi ve norm üretmesi beklenen “metin”, insanlara sorumluluk da yüklemektedir. Selim’in arkadaşı Metin, şunları söyler:

“Masum insanlara kötülük ediyorlar, gerçek olaylara karşı güvenimizi sarsıyorlar.” Göz ucuyla Metin'e baktı, “inanarak dinlememizi güçleştiriyorlar. İnsan her sözü kuşkuyla karşılıyor artık. Gerçekle düş birbirine karışıyor; yalanın nerede bittiğini anlayamıyoruz. Tutunacak bir dalımız kalmıyor.

Tutunamıyoruz.” (253)

Selim ve arkadaşları arasındaki en bağlayıcı ortak yön olarak alabileceğimiz “tutunamamak” olgusu, burada tam anlamıyla tanımlanır.

“Onlar”ın “kötü” eylemleri, gerçeğe olan güveni sarsmaktadır. İnanç zayıflamaktadır. “Gerçek” ve “iyi”nin bu çakıştırılmışlığı da düşündürücüdür. Gerçek ile düş birbirine karışmaktadır; bu biçimdeki bir ifade olsa olsa ironik temellidir, diye düşünülecektir. Fakat tekrar hatırlanması gerekir, “tutunamama” olgusunun en başat temsilcisi konumundaki Selim, intihar etmiştir. Metin, “gerçekle düşün birbirine karışması”ndan söz ederken, acaba “ciddi” midir?

“Ciddiyet” nosyonu, Selim Işık için “oyun”un sahip olması gereken birinci nitelik gibidir. “Amerikalıların dediği gibi, ciddiyet kediyi öldürür” (64) cümlesi, romanda okuru güldüren, kimi kez yoran binlerce ayrıntıdan biri olarak aslında bu bağlama hizmet etmez. Oysa biz romanın bütününe göz önünde bulunduran ve onu bizim okuduğumuz hattan takip eden bir okur için ona kendi anlamımızı yüklüyoruz: Selim Işık’ı, ciddiyet öldürmüştür.

Kelime oyunu yapıyorsun Selim. Benim bütün işim oyundu, bunu biliyorsun Turgut. Hayatım, ciddiye alınmasını istediğim bir oyundu. Sen evlendin ve oyunu bozdun. Bütün hayatımca nasıl oynayabilirdim? Sen de dayanabildin mi? Sen de ürkütücü bir gerçekle bozdun bu oyunu. Herkesin belirli bir işle uğraştığı bu kocaman dünyada yalnız başına oradan oraya sürüklendin canım kardeşim benim. Necati’nin işi oyun yazmaktı. Küçük burjuva alışkanlıklarını yeren son oyununu hatırlıyor musun? Oyunun yarısında çıkmıştım. Sen bütün oyunların yarısında çıktın aslında. Necati’nin oyunu dört yüz elli kere oynandı ve Necati de bir kat aldı kazandığı parayla. Senin işin neydi onların

arasında? Ne yapıyordun? Hiçbir işim yoktu. Bu nedenle sevmezlerdi seni işte. Bu nedenle aldırmadılar sana. (30)

Selim'in ölümünün ardından Turgut'un, bir bütün olarak Selim'in tükenişini böyle algılaması, ciddiyetin Selim için nasıl bir önemi olduğunu açık eder. Önceleri başa çıkamadığı durumları geçiştirmek için ya da en fazla kendisi için bir dünya kurgulamak için—okumak ve yazmak ekseninde—başvurduğu oyun, onun için gitgide “hayat”a eşlenmiştir. Romanda Selim'in günlüğünün, tükeniş dönemine denk düşmesi de anlamlıdır. Hayata sıkı sıkıya bağlı olduğu, kimi rahatsızlıkları olsa da heyecanla okuduğu, yazdığı, dostlarıyla sohbet ettiği zamanların “iz”i ardından evden çıkmadığı, uzun zaman hasta yattığı bir sürecin “kendisini” görürüz. “Dün gece rüyamda birileri beni öldürdü. İçimin boşaldığını hissettim. Ben de ne işkenceler düşünmüşümdür bana kötülük edenler için. Beni de öldürmelerini istiyorum artık. Çünkü, artık olduğum gibi kalmaya dayanamıyorum”(594). Bu kasvet, yine okuma deneyiminden beslenir; artık Kafka okumaya çalıştığında içi bulanır (595), oysa ona göre “İnsan Kafka okuyamazsa... Bitiktir işi”(595). Kendisini bir “silgi”ye benzettiği noktadadır; başkalarının yanlışlarının sorumluluğu altında ezilmiştir. Yazma edimi açısından da artık yılgınlık içinde bulunduğu görülür. Artık kurmacaya değil, katı gerçeğe yönelmiştir ve günlük yazmaktadır.

Aslında bu, durumun Selim'in gözünden görünüşüdür. Oysa dediğimiz gibi, sorun oyununun “onlar” tarafından ciddiye alınmış olup olmamasının ötesinde Selim'in onu lüzumundan fazla ciddiye almış olmasıdır. Hatta Kafka okuyamayan insanın işinin bitik olduğu türünden düşüncelere kapılan Selim'in sorunu, okuduklarına ilişkin yanlış bir alımlama biçimi geliştirmiş olmasıdır.

“Yazarları canlandıran”, hayatını okuyup sevdiği yazarlara göre evrelere ayıran, kendi yaşamını “gülünç” bir şarkı ile anlatmayı bir sorumluluk sayan ve işte en ilginç olanıdır ki tüm bunları birer eğlence olarak değil “ciddi ciddi” yapan, dünyaya ve insanlara güvenini bu edimlere alacağı tepkilere bağlı olarak kurgulamayı seçen Selim için, varoluşsal bir sıkıntı, âdeta yazgıdır. “Yazgı” kelimesini yalnızca “trajedi”ye göndermesi bakımından işe yarar buluyoruz. Şimdi, “Metin, ‘gerçekle düşün birbirine karışması’ndan söz ederken, acaba ‘ciddi’ midir?” sorusuna yanıt veriyoruz: “Evet”. Elbette bağlamımızdan da anlaşılacağı üzere gerçek ile düşün karışmasından çıkacak anlam halüsinasyon yahut benzeri bir “semptom” değildir. Akıl sağlığı yerinde insanların da, gerçek ile düşün karıştırabileceklerini düşünüyoruz; pekala varoluşsal sıkıntı da bu sözlerde, bu tür bir şikâyet olarak ifadesini bulabilir. İşte bu özel durum “tutunamamak” olarak adlandırılmıştır.

Metin’in sözlerinde meselenin etik boyutuna işaret bulunduğunu belirtmiştik. Metin “ciddi” olduğuna göre, insanlardan akla uygun davranmaları ve “iyi”yi akıldan çıkarsamaları doğrultusunda bir beklenti taşıdığı ve böyle yaşamının “doğruluğuna” inandığı açıktır. Bu, “tutunamamak” ortaklığı nedeniyle, Selim ile paylaşılan bir bakıştır. Zaten böyle bir beklenti olmaksızın “masum insanlara kötü davranılması”, “gerçek olaylara karşı güveni” nasıl sarsabilir?

Akıl → “İyi” / “ahlâklı” / “doğru” → Eylem / Gerçek
“Metin”

Artık, *Tutunamayanlar* romanında “oyun” kavramının kullanılışı dolayımından açılan asli meseleyi tek bir cümleyle dile getireceğimiz noktadayız. Bu cümle, çalışmamızın ilk tezidir: Görünürde epistemolojik bir mesele olan gerçeğin akla uygunluğu sorunu; aklın temsilcisi olarak ‘metin’ seçilip ona bilgi ve norm üretme sorumluluğu yüklenir de sonsuz bir güvenin nesnesi hâline getirilirse “ben”in ontolojik konumlandırılmasında bir bozulma meydana gelebilir.

Romanda Selim Işık’ın kendisine yüklediği anlam bakımından önemli bir öge olan “oyun” kavramının izlerini takip ettiğimizde, önce Selim’in aralarında sıkışıp kaldığı “gerçek / metin (oyun)”, “onlar / ben”, “şarkı / açıklama” kutuplarının yarattığı gerilimi saptadık.

Romanın eklektik görünümlü yapısı “yaşananın metinselleşmesi” bağlamında büyük bir işlev üstlendiği, romanda sunulan ve az evvel dile getirmeye çalıştığımız düşünsel arka planı bir ağ gibi örerek tutarlı ve organik bir yapı teşkil etmiştir. Bu boyutu, “Oğuz Atay’ın Oyunları” başlığı altında göstermeye çalıştık.

Tutunamayanlar’ın genel çerçevesini de, Selim’in Turgut tarafından gitgide kazanılan bir sezgiyle kavranan “son arzusu”nun yerine gelmesi oluşturur. Turgut, elimizdeki “eser”i yazar; çünkü Selim’in en çok isteyeceği şeyin bu olduğunu “artık” bilir.

“Oyun” okumamızın ortaya koyduğu sonuçları, bir kez de üst kategoriden değerlendirmeyi sağlayacak olan *homo ludens* kavramına bakmak, çalışmamızın üçüncü bölümündeki işimiz olacaktır. İlk Selim’in oyunlarına, sonra bunların düşündükleri üzerinden Turgut’a baktıktan sonra “tutunamayan” adı ile romanda kişileşen özel bir insanlık durumu

değerlendireceğimiz bu kısımda, tutunamamanın sosyoloji disiplini bağlamında oyun konusunda ortaya atılan Huizinga'nın *homo ludens* teorisiyle nasıl "hesaplaştığımızı" göstereceğiz. Böylece nasıl bir oyun oynadığımızı anlamaya çalıştığımız tutunamayan özneyle bir ad daha bulacağız. Böylece, Selim'i ve onun tarihi üzerinden kendini kurma çabasındaki Turgut'u bir tür genellemeye tabi tutmuş olacağız. Aslında bu genellemeyi de, *homo ludens* gibi bir genelleme yaparken "ufak bir istisna" gibi gösterilen ve Huizinga tarafından sonuçları pek de hesaba katılmadan betimlenen "oyunbozan" tipinden hareketle yapacak olmamız da *homo ludens* üzerinden konan kuramsal içeriğe ve dolayımında genellemeye de bir tür eleştiri olacaktır. Zaten temelde, Selim ve Turgut'a yeni bir ad bulmak, onarlı bir üst kategoriye bağlamaktan bahsederken asıl amaçladığımız oyun teorisi ile *Tutunamayanlar*'ın oyununu çarpıştırmaktır. Bu da, tezimizde göstermeyi amaçladığımız edebiyat metni ile kuram arasında kurulması muhtemel ilişkilerden biri olacaktır.

BÖLÜM III

ÖYUNBOZAN ve TUTUNAMAYAN

Tehlikeli bir Őey deęil canım. Oyun oynuyoruz.

Tutunamayanlar

Bu bölümde, *Tutunamayanlar* romanında “oyun”un izini sürdüęümüz ilk bölüme binaen, bu romana bu açıdan bakan tek okuma denemesi olarak— *Tehlikeli Oyunlar*’a ilişkin Yıldız Ecevit’in bahsededeęimiz bir deęinisi olmuştur—karşımıza çıkan, Hasip Akgül’ün *Oęuz Atay’ın Yaşam Oyunu* adlı çalışmasındaki gizil bir öneriyi deęerlendireceęiz. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga’nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı kitabındaki kuramsal içerięi, Oęuz Atay’ı yeni bir açılım sağlayacak nitelikte bulduęu anlaşılan Hasip Akgül’ün işaret ettięi bu noktanın üzerine gitme nedenimiz, “oyun” meselesi bağlamında *homo ludens* gibi özel bir alan “oynamaktaki” özneye—“oyuncu” kavramı sıkıntı yaratabilir—getirilen vurgunun ilk bölümdeki çalışmamız ardından özneye odaklanmayı ve böylece daha incelikli bir bakış geliştirmeyi sağlayacaęı kanısında oluşumuzdur.

Huizinga'nın çalışmasıyla bizim kuracağımız ilişki, Hasip Akgül'den daha farklı ve nispeten çok daha yakından olacaktır. Öncelikle Oğuz Atay ile ilgili olarak *homo ludens* kavramının nasıl gündeme geldiğini gösterip, ardından da çalışmamızın ilk bölümünde sunduğumuz okumaya eklemenecek *homo ludens* üstünden bakışı ortaya koyacağız.

A. Homo Ludens Önerisi

Oğuz Atay'da Aydın Olgusu kitabının “Homo Ludens” başlıklı alt bölümünde Yıldız Ecevit, Oğuz Atay yazını okumak için Johan Huizinga'nın *homo ludens* kavramından ilk kez bahseder. “Toplumsal yaşam, Oğuz Atay'a göre bir oyundur”(37) diyen Ecevit, Atay'ın *Günlük*'ünden bir alıntı yaparak bu düşüncesine bir “kanıt” gösterir. “Gerçek hayattaki insanların çoğu da öyle. Verilen rolü oynayıp duruyorlar” (160, aktaran Ecevit) biçimindeki bu alıntı, Ecevit tarafından “gerçek kimliklerin yaşanmayıp, toplumun beklentileri doğrultusunda uygun bir rol oynanması”(37) olarak yorumlanır. Kitabının kısa bir bölümünü oluşturan bu kısımda Ecevit, Oğuz Atay'ın bir yazar olarak tüm yazınına yansıtıldığını düşündüğü bu yaklaşımı *Tehlikeli Oyunlar* romanını örnek göstererek bir ölçüde açıklar.

“Tehlikeli Oyunlar”ın ana figürü için [...] oyun, gerçek kimliğiyle özdeşleşmek yolunda başvurduğu yöntemlerden biridir. Hikmet bilinçli bir “homo ludens”tir; gerçekleri oyunlaştırır. Somut yaşamın gerçekleri, Hikmet'in kafasında, onun senaryosuna uygun olarak oyunlaştırılır; dış dünya koşullarıyla düşsel olarak yeniden yaşanır. Hikmet'in oyunlarındaki yaşam, onun gerçek “ben”inin yaşamıdır. (37)

Bu şekilde *Tehlikeli Oyunlar* romanında oyun meselesinin ana karakter Hikmet Benol'un kimlik sorununa bağlanmaktadır. Hikmet Benol'un oynamakta oluşu, ona bir kimlik kazandırmaktadır; o bir *homo ludens*dir. Hatta Ecevit'e göre "romana adını veren 'tehlikeli oyun' ise, 'ben'in soyut yaşamı olan 'oyunlar' ile somut yaşamın özdeşleşmesidir; kişinin kendini, dış gerçek içinde, yani toplumda açık bir biçimde yaşamasıdır"(38). Romana ilişkin bu yorumda *homo ludens* kavramınca getirilen bir açı yoktur. Burada *homo ludens* kuramsal içeriğinden soyut biçimde "oynayan insan" anlamında kullanılmış da olabilir; zira bu kavramın kuramsal içeriğini özelleştiren Huizinga'nın adı geçmez.

Sonuçta temelde Oğuz Atay yazınında "aydınlık" nosyonu üzerinde duran çalışmada bir ara not gibi sunulan bu kısımda Ecevit, *homo ludens* kavramının kuramsal köklerine değinmez. Bu kavramın oyuna ilişkin oluşu dışında okura pek bir bilgi vermez; niyeti belki de Oğuz Atay okumaları için bir öneri getirmektir. Sonuç olarak *homo ludens* kavramı burada ister istemez okur için bir merak unsurundan öteye pek gitmez. Ecevit'in bu "notu", "Oğuz Atay'ı okurken *homo ludens* meselesini de göz önünde tutarsak yeni bir açılım görebiliriz" gibi ifadesini bulabilecek mesajı ile anlamlıdır.

Yıldız Ecevit'in 1989 yılında yayımlanan *Oğuz Atay'da Aydın Olgusu* adlı kitabındaki bu değiniden sonra, 1996 yılında yayımlanan Hasip Akgül'ün *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu* adlı çalışmasında *homo ludens* meselesi gündeme getirilir. Üstelik bu kez, çalışmamıza konu "oynayan insan"dan daha fazla olarak taşıdığı kuramsal içerik ile kastedilen bir *homo ludens*ten bahsedilmektedir.

Hasip Akgül önce kitabının “Önsöz”ünde Huizinga’nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı çalışmasına değgin olarak, Arapça “la-ab” kökünün yazar tarafından “oyun” kavramının içeriğine en uygun kök olarak belirlendiğinden (VIII) ve Niğbolu Savaşı’ı oyun ve savaş kültürü arasındaki bağlantıyı dile getirmekte örnek olarak ortaya koyuşundan (X) söz açar. Son derece genel olarak “Oğuz Atay için oyun önemliydi” demeye gelen içerikte Huizinga’ya yer verilmiş olması şaşırtıcı görünmektedir. Ancak Akgül’ün asıl olarak Huizinga’ya değindiği bölüm, “Giriş” kısmının ilk alt bölümü olan “Felsefe ve Sanatta Oyun” başlığını taşıyan bölümdür.

Akgül’ün Huizinga’ya değinişini ele alırken muhakkak göz önünde bulundurulması gereken, bu çalışmada kuramsal içeriğin amaçlı, sınırları belirlenmiş bir yaklaşımla sunulmamış olmasıdır. “Felsefe ve Sanatta Oyun” ve “Psikoloji ve Yaşamda Oyun” başlıklarını taşıyan iki alt bölüme ayrılmış bulunan giriş bölümü, belli ki “oyun” ile ilgili “genel” bir çerçeve çizme amacıyla oluşturulmuştur. İşte tam da “genel” kavramınca yaratılan bir risk üzere, oyun hakkında kafası karıştırılmış bir okurdan başka bir sonuca varması olası görünmemektedir. Oğuz Atay’a “oyun” açısından bakan bildiğimiz iki çalışmadan biri olması ve Yıldız Ecevit’in “değınme”sine kıyasla daha hacimli oluşu bakımından bizim için önem arz eden *Oğuz Atay’ın Yaşam Oyunu*, bu dağınık görüntüsüyle kendi yaklaşımını işlevsizleştirmektedir.

Hasip Akgül, “Felsefe ve Sanatta Oyun”da, “Huizinga, Homo Faber-Homo Sapiens (Yapımcı İnsan-Düşünen İnsan) ikiliğinin dengesini Homo Ludens kavramı ile bozmuştur”(8) der. Halbuki, Huizinga kitabının “Önsöz”ünün hemen başında okuyucusunu *homo ludens* kavramı ile

tanıştırırken insana ilişik bu üç adlandırmayı birbirleri karşısında şöyle konumlandırmaktadır:

Aydınlanma çağının saf iyimserliği içinde hayal edildiği kadar akıllı olmadığımız sonunda ortaya çıkınca *Homo sapiens* adının türümüze eskiden sanıldığından daha az uygun olduğu açıkça belli oldu ve bu ilk tanıma bir de *Homo faber*'in eklenmesinin uygun olacağına inanıldı. Oysa bu ikinci terim bizi anlatmaya çok daha az uygundu; çünkü *faber* birçok hayvanı niteleyebilir. Ve imal etme konusunda doğru olan, oyun oynamak konusunda da doğrudur: birçok hayvan oyun oynar. Buna karşılık *Homo ludens*, yani “oyun oynayan insan” terimi bana, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş ve buna bağlı olarak da *Homo faber* teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir. (13-14)

Anlaşılan, *homo sapiens* ile *homo faber* arasında bir karşıtlıktan çok, kronolojik bir ardılık ve karşıladıkları içerik ve vurgu noktaları bakımından da olsa olsa “farklılık” vardır. Yani tarihte insana bakışın değişimiyle beraber, insanda görülen temel yetinin de değişmesinden ileri gelen bir farklılık vardır. Böylelikle Hasip Akgül'ün söyleyişi biraz üstünkörü kalmaktadır.

“Oyun”un Huizinga tarafından anlamlandırılışını özetleyen—ama yazarın “oyun” tanımını bile dile getirmeyen—Akgül, “Huizinga, oyun kavramı üzerinde yazdıklarıyla bir yol açmıştı. Ancak bu kavramın önemine nedense sosyologlar, antropologlar pek ilgi duymamışlardır. Huizinga'ya en çok tiyatro bilimcileri sahip çıkmışlardır” (10) saptamasına ulaşır. Bu ifadedeki genelleme eğilimi de yine söylenenin içini boşaltmış görünmektedir.

Hasip Akgül, bir de “Tutunamayanlar’ın ‘Oyunu’” alt bölümünde bu bağlama gönderme yapar: “Oğuz Atay’ın etkilendiği kaynaklar kuşkusuz bir Huizinga, bir Eric Berne ile sınırlı değil”(34). Dolayısıyla gerek Huizinga’nın, gerekse Berne’nin çalışmaları yazarın haberdar olduğu bilinen, bu yüzden de “muhakkak etkilenmiş olduğu” varsayılan birer malzemedir. Elbette bir yazarın hangi yazarlardan, hangi metinlerde etkilendiği “de” konu edinilebilir; fakat Oğuz Atay yazısına “oyun” kavramı açısından bakma iddiasındaki bir çalışma için bu kuramları özetlemenin yetersiz olduğu ve sözü edilen “etki”yi metinlerden göstermenin gereği açıktır.

Hasip Akgül’ün bu çalışmasını bir öneri olarak alımladığımızı belirtmiştik. Şimdi, *homo ludens* kavramına ve bu kavram tarafından temsil edilen “oyun”a yakından bakmakla başlayacağız. Bu yakınlık, kurama kimi sorular yöneltmek suretiyle bizi kuramdaki kimi boşlukları saptamaya götürürken, ilginç şekilde bu boşluklarda Huizinga’nın gözünden kaçmış yahut belki de bağlamının dışında görüldüklerinden dile getirilmemiş bulunan kimi zorunlu sonuçların *Tutunamayanlar*’a dair şimdiye dek ortaya koyduklarımızı da göz önünde bulundurarak okumamızı bir adım daha ileri götürdüğünü göreceğiz. İkinci alt bölümümüze “Tehlikenin Keşfi” başlığını seçmemiz, şimdilik sadece “keşif” kelimesi ile kurama yaklaşımımızın adını koymaktadır.

B. Tehlikenin Keşfi

Søren Kierkegaard’ın yazılarının bir toplaması olan *Kahkaha Benden Yana* adlı kitabın epigrafı şöyledir:

Az önce insanların neşesine neşe kattığım bir partiden geldim;
dudaklarımdan nükte döküldü, herkes güldü ve bana hayran
kaldı—fakat ben ayrıldım—bu çizgi dünyanın yörüngesi kadar
uzun olmalı _____

_____ ve kendimi vurmak istedim.

Bu alıntının okurda yarattığı etkinin büyük ölçüde “komiklik / (eğlence) - ciddiyet” ikiliğinden kaynaklandığını sezme zor değildir. Buradaki mesele, acının eğlenceli olanın ardılı olarak tespit edilmiş olmasındadır. Bir insan, birilerinin kendisine hayran kaldığı, birlikte çok eğlendikleri bir partiden çıkışta neden kendisini vurmaya ister? Bu sorunun yanıtını vermeye çalışmak, bağlamımız açısından zorunlu olmadığı gibi gerekli de görünmemektedir. Ama buradaki imge, söze başlamak için epey yardımcı olacak gibi görünmektedir.

Bahsettiğimiz “komik-ciddi” ikiliği, Huizinga’nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı çalışmasında, “oyun”un alımlanışı açısından sıkıntı yaratan bir ikilik olarak ortaya konmuştur. Eğlenceli olanın ciddiye alınmasının gereksizliği; hatta kimi durumlarda buradan, eğlenceli olanın ciddiye alınmaması gerekliliğinin de türetilbilir görünmesi gibi bir sıkıntıdır. Oyunun ciddi olmadığını düşünülmesinin, “oyun”daki anlamı sıfırlamasına ilişkin hak verilebilir bir kaygı sezilmektedir. Çalışmanın çevirmeni Mehmet Ali Kılıçbay, sunuşunda şöyle diyor: “Huizinga, [...] oyun-ciddiyet zıtlığını gayet ikna edici bir şekilde reddetmektedir; çünkü oyun ciddi olabilir”(8). Bu noktada sorulabilecek en anlamlı soru, “Oyunun ciddi olması ne demektir?” olsa gerektir. Bu sorunun

ardından, Kierkegaard'dan alıntıladığımız kısa parçadan şu kısım akla gelebilir: “ve kendimi vurmak istedim”. Bu çağrışımın yersiz olup olmadığı, ilerledikçe anlaşılacaktır.

Huizinga'nın homo ludens kavramını *homo sapiens* ve *homo faber* ile birlikte nasıl konumlandığını göstermiştik. “Akıllı insan” ve “imalat yapan insan” nitelemelerinden sonra “oyun oynayan insan” nitelemesini kullanırken, kendisinin de “metafizik” olduğunu / kaldığını kabul ettiği şöyle bir önerme koyar: “Eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlenmeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp-etmelerinin yalnızca oyundan ibaret[olduğu görülür]”(14). Huizinga bu önermeyi metafizik bulduğu gibi, oyunun fazla geniş bir anlam yüklenmesinden de çekinir. “Oyun” için şu tanımı verir: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir”(48).

Çalışmasına seçtiği alt başlıkta—“Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme”—“oyun” kavramını toplumsal örüntüdeki konumu açısından ele aldığı açıkça ifade eden Huizinga, imal etme gibi oynamanın da hayvanlara atfedilebilir olduğunu dile getirirken meselenin bu yönüne bir de rasyonalite sorununu ekler ve oyuna da bu açıdan konumlandırır: “hayvanlar oyun oynayabilirler. Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir”(20). Burada oyuna yüklenen irrasyonelitenin “akılın ötesi” olarak—“dışı” değil, ötesi—gösterilmiş olması, oyunun insandaki özel bir imkân olarak olumlanması

demektir. Hâl böyleyken oyun da insandaki hayvani / ilkel / tipik (salt biçimsel) bir davranış olmaktan çok, aklın dışına taşabilmeyi imler görünür.

Oyun için kullanılan “bildik dünyanın geçici iptali”(30) nitelemesi de nasıl bir oyundan bahsedildiği üzerine düşünülürken açıklayıcı olacaktır. “Bildik dünya” kavramı basitçe gündelik akış olarak düşünülebilir ve bu durumda ifadenin ucu, gündelik olana “bunaltıcı” / “bıktırıcı” / “boğucu” gibi kimi sıfatların yüklenebileceği biçimde açıktır; iptal etme gereksiniminin nasıl doğduğu üzerine düşünmek böyle bir sıfat dizisini oluşturmak için yeterli olabilir. Elbette iptal etmenin, insanın oyuna salt doğal bir eğilim taşımasından kaynaklanan bir nedensizliği de tasarlanabilir; ama sözünü ettiğimiz türden bir yorum için “bildik dünyanın geçici iptali” ifadesinin ucunun açık bulunduğu da yadsınmamalıdır. Nitekim bu tarzda yoruma niyetli okur, Huizinga’ya göre oyunun “hayatı süsle[diğini], onun boşluklarını doldur[duğunu] ve bu bağlamda vazgeçilmez ol[duğunu]”(26) da hesaba katarak büyük bir yanılığın içinde olmadığını ifade edebilecektir.

Bu noktada, Huizinga’nın neye “oyun” dediğini göstermiş sayılırız. Artık “Oyunun ciddi olması ne demektir?” sorusuna yönelebiliriz; ki bu yönelim *Tutunamayanlar*’a bakarken Huizinga’nın bize sağlayacağı zeminin de oluşmasını sağlayacaktır.

Temelde kültürel-sosyolojik bir bağlamda oyunun karakteristiğini irdeleyen Huizinga, ciddiyet ile oyunun karşıt görülmesine karşı çıkarken, çalışmasında önemli bir tespit olarak kutsal ayinlerin de oyun karakteristiği taşıdığını ortaya koymaktadır. İbadet olgusu için, “[i]badet, ciddiyetin en yüksek ve en kutsal biçimidir. Bununla birlikte, acaba aynı zamanda oyunun da en yüksek ve en kutsal biçimi olabilir mi? Daha başından beri şu saptanmış

durumdadır: İster çocuklara ister yetişkinlere ait olsun, her oyun tam bir ciddiyet içinde oynanabilir”(36) der. Burada söylenen, bizim için son derece önemlidir. Çünkü ibadet ile somutlaştırmaksızın “oyun ciddi olabilir” dendiğinde zihinde canlanacak “ciddiyet” bu somutlama varken olandan farklı olacaktır. Burada biraz cesurca bir soru sormak yararlı olabilir: “Bu açıklamada ibadet yerine başka ne gibi örnekler gelebilir?”. Huizinga bizzat başka örnekler vermeden böyle bir soruya yanıt aramak ve bulmak mümkün olmadığı gibi, türetmek de farazî olacaktır. Ancak bizim Huizinga’ya bakarken bir adım daha yaklaşmamızla birlikte saptayacağımız boşluklar dolayısıyla bu farazîlik, artık kabul edilebilir bir noktaya varacaktır. “İbadet” yerine ne koymayı düşündüğümüzü, *Tutunamayanlar* üzerinden değerlendirmeye geçtiğimizde dile getireceğiz.

Huizinga’nın çalışmasına bir adım daha yaklaşırken, “Oyunun ciddi olması ne demektir?” sorusuyla birlikte “ve kendimi vurmak istedim” ifadesi de hatırımızdadır. Bu iki cümleyi yan yana koyduğumuzda akla gelmesi zor olmayacak bir kelime vardır ki, biz onu bu noktada bir ilham kaynağı olarak görmekteyiz: “tehlike”.

Herhangi türden bir metin için hacmin onunla iş görmek söz konusu olduğunda bir fayda sağlayabileceğinden emin olmamakla beraber burada Huizinga’nın metnine dair şu veriyi sunmamız anlamlı olacaktır: bütünü iki yüz kırk sayfa hacmindeki bu çalışmada, kendisine bir buçuk sayfa ayrılan bir kavram bulunmaktadır. “Her insan *homo ludens*tir” önermesini temel alan, çünkü oyun oynama niteliğinin insan olmanın özü ile bağlantısı bulunduğu hareket eden bu çalışmada, bahsi geçen bir buçuk sayfada bazı *homo ludens*lerin oyun ile başka türden ilişki içinde bulunabileceklerine

değnilmiştir. Bu “bazı *homo ludenslerin*” adı, “oyunbozan”dır. Tezimizin ilk bölümünde ortaya koyduğumuz noktalar hesaba katıldığında, oyunbozan öznenin “tutunamayan” özne ile bazı bağları olduğu görülecektir. Bu bağlara değinmenin ön koşulu Huizinga’nın oyunbozanı nasıl tanıttığını ortaya koymak olacaktır. Tam bu sırada da, bir buçuk sayfa içinde içine girilen bir meselenin oyunun toplumsal işlevi bağlamında, oyun oynayan insanın ontolojik durumuna dair, Huizinga’nın pek tahmin etmediği kimi sonuçlar çıkarmaya imkân sağlamış olacaktır.

Huizinga, “oyunbozan”ı şöyle betimlemektedir:

Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır. *Fair* kavramı oyun içindeki tutuma sıkı sıkıya bağlıdır: “Dürüstçe” oynamak gerekir. Oyunbozan, oyun oynuyormuş gibi yapan sözde oyuncudan tamamen başka bir şeydir. Sözde oyuncu, görünüşte oyunun büyüğü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder. Oyuncular topluluğu onu oyunbozandan daha kolay affederler, çünkü oyunbozan onların evrenlerini tahrip etmektedir... Hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir. (29)

Burada bizim için hayatî önem taşıyan bir durum bulunmaktadır; Huizinga’nın metninde oyunbozan sahneye çıkar çıkmaz “dürüstlük” olgusu masaya yatar ve bu dolayından da kaçınılmaz olarak oyun oynamak etik bir bağlamda yeniden anamlanmaya başlar. Söylenenlerden anlaşılana odur ki, oyunbozan suistimal etmez, bu son derece önemlidir. “Sözde oyuncu” adlandırmasıyla belirlenen başka tür bir oyuncu öznenin ayrılan oyunbozan

için çok daha “ciddi”—bizim için bu noktanın önemi de açıktır—bir durum söz konusu edilmiştir. Onun kurallara ilişkin bir eleştirisi, en azından rahatsızlığı var gibidir. Çünkü onun hâli sadece oyundan istediği hazzı alamamak ya da canının sıkılmakta olması değildir. O, reddetmekte; reddedişini de eyleme çevirerek “bozmakta”dır. Oyunbozanın bir rahatsızlığı olduğunu belirtirken gözden kaçırmamalıyız ki, rahatsızlık “eleştiri” gibi sağlam düşünsel bir temele dayanmayabilir; onun kadar köklü bir biçimde düşünselliğe göndermesi olan bir kavramsal içerik taşımaz. Oyunbozan için eleştirel bir duruşun da mümkün olacağı düşünülebileceği gibi, sadece bir rahatsızlık taşıması ve hatta bu rahatsızlığın nedenini zihninde net olarak belirlemiş olmaması hâlinde bile, en azından “başka türlü de oynanabileceği” kabulünde olduğu zorunludur. Bu da, azımsanamayacak nitelikte bir farkındalık demektir. Zaten Huizinga da, adına bizim gibi “farkındalık” demediği bu durumdan sonra olacağı sezmiş ve şöyle dile getirmiştir:

Birçok durumda bu kişiler yeni ve kendine özgü kuralları olan yeni cemaatler kurmaktadır. Bir topluluktan atılanlar, devrimciler, gizli örgüt adamları ve sapkın kişiler grup kurma konusunda olağanüstü yeteneklidirler ve üstelik bu gruplar âdeta her zaman güçlü bir oyunsal karakterin damgasını taşırlar. Oyuncular topluluğu, oyun bitmiş olsa bile, sürekliliğe yönelik genel bir eğilim göstermektedir. (29)

Huizinga’nın insanda oyun oynama konusunda doğasından ileri gelen bir eğilim olduğunu varsaydığını göz önünde tuttuğumuzda, bir süreklilik ihtiyacını da çıkarsamak güç olmaz. Zira doğal bir ihtiyaç / yönelim demek “o olmaksızın varolunamayacak” birşey demektir. Bu koşulların “doğal”lığını

böylece kabul ettiğimizde de oyunbozan için kaçınılmaz olan da, sürekliliği sağlamak / yaşamak için yeni bir oyun kurmak olacaktır. Ortaya yeni bir oyun koymaya yönelmek, “oyun”un neliğine, salt “oyun” olarak varlığına yönelen bir düşmanlık bulunmadığının saptanabilecek en açık göstergesidir. Sorun oynamak yahut kurallara tâbi bulunmak değil; “bu” oyunu oynamak” ve “bu” kurallara tâbi bulunmaktır. Yalnızca rahatsızlık mı yoksa eleştirel tavır mı olduğunu tüm oyunbozanlar için genellemeyeceğimiz oyunu bozma eğilimi böylece bir anlam daha kazanır. “Bu” oyundan rahatsız olmanın bir görünümü de “bu oyunu kuran(lar)a” karşı durulduğudur. Bu da “onlar” biçiminde bir ötekileştirme olarak formüle edilebilir.

“Yeni oyun kurmaktan” kastın bir grup oluşturma olarak düşünülmesi de ilginçtir. Demek, oyunu bozma Huizinga tarafından pek bireysel bir edim olarak algılanmaz. Bir yandan da oyun kurmanın özel bir yaratıcılık gerektirdiği, herkes tarafından gerçekleştirilemeyeceği; tam bu nedenle de yeni bir oyun kurulduğunda da muhakkak kurucunun dışında da katılımcıları olacağı iması sezilir. Bu durumda oyunbozanlık “eylem” kavramında kilitlenirken, oyunbozan özne de “yaratıcı” sıfatını üstlenir ve böylece açıkça “yüksekte” konumlanır. Onların “olağanüstü yetenekli” oldukları da zaten yukarıda alıntıladığımız bölümde görüldüğü gibi Huizinga’nın kendi ifadesidir.

Huizinga’ya göre, oyunbozan ve etrafındakiler—“grup” ifadesi kullanıldığına göre—açısından şöyle bir durum da söz konusudur: “İstisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır”(29). Burada istisnailik

vurgusu bizim için anlamlıdır. Ayrıca sezdiğimiz ötekileştirme eğiliminin de akla yatkın olduğu böylece açığa kavuşmuştur.

Huizinga'nın oyuna dair şu saptaması, şimdiki durağımızdır:

Oyun birşey için mücadeledir veya bir şeyin temsilidir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun birşey için olan mücadeleyi temsil etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir. Temsil etmek, etimolojik olarak, bir şeyin görülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlama sahiptir [...] Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. (31)

İşte oyunbozan öznenin yüklendiği “yaratıcılık” ve “isyankârlık” nitelikleri oyunun bu özelliğinde, “mücadele” ve “temsil”in iç içe geçmişliğine paralellik oluşturmaktadır. Bu paralelliğe eklenmiş bulunan “görünür kılma” da oyunbozanın yüklendiği yeni rolün bir özelliği olacaktır. “Rol” kavramını anarken, Huizinga'nın oyunbozanlık nosyonunu yorumlayışımızdaki “ciddiyet” vurgusunu hatırlatmakta fayda vardır. İçinde bulunduğu oyundan bir rahatsızlığı olan ve hatta kimi durumlarda ona karşı eleştirel bir tavrı da olabilecek oyunbozan için “rol” kavramının taşıdığı içerik artık pek de Huizinga'nın kültürel bir öge olarak ve son derece “doğal” bir olgu olarak değerlendirdiği “oyun”un bağlamından dışarı doğru taşar ve “mış gibi yapma”yı aşarak kendi tercihi doğrultusunda belirlediği bir varlık alanı kurgulayıp tam manada “ben” olarak yaşamak demek olabilir. Bunu kesin olarak söylemek Huizinga'nın katı sosyolojik bakışı ve “demek istediklerinin” bu şekilde sınırlarının çizili bulunmasıyla önceden engellenmiştir. Ancak kesinlemenin önü kapalı olsa da, bizim kuramı böyle yorumlayışımız onun

kendi satır aralarında saklı verilerce haklı kılınmaktadır. Kesin önermeler kurup “-dir” diyemeyiz, fakat Huizinga’nın “oyun” olgusuna ilişkin saptamalarından hareketle “oyun” meselesini kendi düşündüğümüz bağlamda değerlendirirken yeni açılımlar keşfedebiliriz. Hâlihazırda, şimdiye dek getirdiğimiz yorumların sonucu olarak baştan beri “tehlike”ye işaret ettiğini belirttiğimiz imayı net olarak dile getirecek noktadayız. Diyebiliriz ki, tehlikeyi keşfetmiş bulunmaktayız.

Oyunbozana dair olarak ilkin sözde oyuncu ile karşılaştırılışını dile getirmiştik. Dürüstçe oynama esasına ihanet etmeyen oyunbozanın “oyun” için bir tehdit olduğunu belirtmişti. İşte burada, “oyundan atılmak” söz konusu edildiğinden bizce oyuna dâhil olanların—oyunbozan için “öteki” olacaklar— elinde bir affedip affetmeme yetkesinin varlığı ima edilmektedir. Bu saptama, tehdit yaratan bir “kişi”nin bir ortamdan herhangi bir biçimde “atılması” ile birlikte düşünülünce “ceza” kavramının akla gelmesi kaçınılmazdır. İşte böylece, oyunbozanı bekleyen ilk tehlike “suçluluk” olarak ortaya çıkar.

İkinci olarak, Huizinga’nın, oyundan ayrıldıktan sonraki durumu serimlerken oyunbozanı yaratıcı bir özne olarak kurguladığını ve birer oyunbozan olarak “devrimci”, “gizli örgüt adamları” gibi somut örnekler verilerek oyunbozan için bir cemaat kurma görevi belirlendiğini göstermiştik. Her ne kadar oyunun doğal bir eğilim oluşu nedeniyle oyunbozanın yeni bir oyuna yönelmesi akla yatkın görünse de, yeni bir oyun kurmanın ayrıca bir “yük” olduğu ve oyundan çıkma düşüncesinde zorunlu olarak içerilmediği de açıktır. İşte ikinci tehlike de böylece, oyunbozanın sırtına yüklenmiş görünen “sorumluluk” olarak ortaya çıkar.

Üçüncü olarak, kurulan yeni oyunda, birlikte cemaat oluşturulan oyuncularla paylaştıkları belirtilen istisnailik bir sorun yaratır. Yeni gruba dahil olunurken bir yandan her ne kadar karşısında durmuş olsa da oyunbozanın kendisinden “ayrıldığı”—ya da, ihtimal ki “atıldığı”—bir grubun daha varolduğu bilinci, ötekileştirme eğilimini bir tür savunma mekanizması olarak da algılamayı mümkün kılarken, son tehlikeyi de böyle bir bağlamda anılabilecek en naif kelimelerden birinde düğümler: “yalnızlık”.

Görüldüğü gibi, bu üç tehlike Huizinga’nın çalışmasında doğrudan ortaya konmuş olamamakla beraber, onun saptamalarının ontolojik düzlemde neye karşılık geldiğine bakılması ile çıkarsanmıştır. Bu tehlikelerin netleştirilmesi bir anlamda da, öznenin varoluş mücadelesinde “oyun”un yerinin ve işlevinin de dile gelmesi demek olur. Görünen odur ki, doğal bir eğilim olarak saptandığında ve Huizinga’nınki gibi katı—“somut”luğa biraz da keskinlik eklendiğini kastederek “katı” diyoruz—bir bilimsellik yaklaşıldığında bile “oyun”un içinden taşan bir varoluşsal sıkıntı yaratma potansiyeli gizlenememektedir. Ancak belirtmek şarttır ki, bu potansiyel ya Huizinga tarafından gözden kaçırılmış ya da kendi bağlamı dışında görülerek dışarıda bırakılmıştır. Oysa bizim bağlamımızda Huizinga’nın oyuna ilişkin yararlı tespitlerinin ima ettiği bu sıkıntı noktaları tam da *Tutunamayanlar*’a bakmakta yeni açılımı teşkil edecektir.

Aslında, tezimizin ikinci bölümünün üzerine Huizinga yorumumuz ele alındığında, *Tutunamayanlar*’a dair söyleyeceklerimiz büyük olasılıkla okurun zihninde şekillenmiştir. Zira dikkatli okurun farkında olduğu üzere, sürekli olarak ilk bölümde “tutunamama” nosyonunun kurucusu / taşıyıcısı olarak

gösterdiğimiz Selim Işık'a dair tespitlerimizi ima eden bir anlatımımız vardı. Şimdi söz konusu imaları açıkça dile getirerek okumamızı sonlandıracağız.

Tutunamayanlar romanı, Johan Huizinga'nın *homo ludens* kavramı etrafında biçimlendirilmiş olan ve oyunun toplumsal işlevini araştıran çalışması yanında bir yere konacağı sırada bize şu soru anlamlı gelmektedir: Acaba *Tutunamayanlar*'daki iki uç deneyim olan kaybolma ve intiharın oyunbozan için öngörebildiğimiz üç tehlike ile bir bağlantısı var mıdır?. Bu sorunun retorik yönü ortadadır; çünkü baştan beri belirttiğimiz gibi biz Huizinga'nın çalışmasındaki bir buçuk sayfayı bu kadar önemli görürken zaten bu sorunun yanıtını sezmiştik. Yanıt verecek olursak, bizce böyle bir bağlantı vardır ve bu bağlantı vaat ettiğimiz “yeni açılımın” ta kendisidir.

C. Oyunbozan Dikenli Tellerde: Son

Yıldız Ecevit'in *Tehlikeli Oyunlar* romanı bağlamında Hikmet Benol için “bilinçli bir *homo ludens* (37) ifadesini kullanmıştı. *Tutunamayanlar* bağlamında da yaratıcı bir özne formunda—neden “öyle” değil de “o formda” dediğimizi belirteceğiz—olarak sunulduğunu ortaya koyduğumuz Selim Işık için de rahatlıkla dile getirilebilir. Ancak “Selim Işık bilinçli bir *homo ludens*” önermesinden çok daha fazlasını söylemek bu noktada bizim için artık mümkündür.

Öncelikle, Selim Işık'ı odağa almamızın altında, “oyun” ile ilişkisi bakımından romanda öne çıkan temel karakterin o oluşu yatar. “Selim'in oyunları” ifadesinin karşıladığı eylemlerine bir adım daha yakından baktığımızda, “gerçek” ile “metin” ve paralelinde düşündüğümüz kimi kutuplar arasında sıkışmış bulunuşuna ek olarak, onu intihara götüren süreçte oyunun

kendisinden doğan sıkıntıları dile getirerek nasıl sarmalandığını görmüş olacağız.

Tıpkı Huizinga'nın altını çizdiği gibi oyun, Selim için doğal ve bu yüzden gerçekleştirilmeksizin varolunamayacak bir şeydir. “Biz, yani bu dünyanın iki sahibi sen ve ben, bu oyuna gelmeyecek kadar yeterliyiz”(65) diyen Selim, dışarıyı bir oyun alanı olarak tanımlar. Hatta Turgut'un hayalindeki Selim, kendisine “evlendi diye, oyunun her dakikasını kuralına göre oynamaktan başka bir şey düşünmeyen inek”(85) nitelemesinde bulunur. Bu ifadelerde görülen bir oyun alanı olarak dışarısının yanına, “Benim bütün işim oyundu, bunu biliyorsun Turgut. Hayatım, ciddiye alınmasını istediğim bir oyundu”(30) ifadesi ile beraber Selim'in kendi dünyasının da bir oyun alanı oluşu eklenir. Böylece oyun hem dışarısı hem de kendi dünyası için zorunlu bir varolma biçimi olarak konur. “Onların” oyunu ile kendisinininkini karşı karşıya koyarkenki tavrı da onlar gibi oynamaya bir tepkisi olduğunu düşündürür.

“Selim'in Oyunları” başlıklı alt bölümde, zaman geçirme amaçlı gündelik oyalanmalardan “Selim'in büyük oyunu” dediğimiz yazma edimine uzanan bir çizgide, oyun eylemine yaklaşımını serimlemiştik. Şimdi, arkadaşlarla paylaşılmasına rağmen özünde bireysel bir nitelik gösteren yazma ediminden doğan bir sonuç olarak, Selim'in “tutunamama” olgusuna bir isim vermesini ele alalım.

Selim, “tutunamama” olgusunu her zaman taşıyıcısı olan özne ile üstelik çoğul olarak anmaktadır. “Tutunamayanlar”, haklarında bir ansiklopedi yazmaya giriştiği, “kader ortakları”dır. Bu çoğul bakış, “onlar”ın oyununa olan tepkisini de hesaba katarak artık çok daha net olarak “oyunbozan”lığı hatırlatır. Selim Işık, doğal olarak bir *homo ludenstir*; fakat bizce, “bu” oyundan

bunalmış bir homo ludenstir, “bu” oyuna göre yaşamadığı için de—
evlenmemek önemli bir göstergedir, bilhassa Selim’in kendisi evlenmeyi “o
oyuna katılmak” olarak algıladığı için—bir oyunbozandır. Kendisi gibi
olanların ayrıksı algılarken, yazma edimini temel alan bir yaklaşımla kendi
oyununu da kurma çabasındadır. “Selim, bütün devreleri arasında benzerlikler
bulurdu; eski devrelerini yenileriyle uzlaştırmaya çalışırdı farkında
olmadan”(368) diyen Esat’ın bu açıklaması, Selim’in taşıdığı okuduklarından
edindikleri yardımıyla bizzat kendisinin yeni bir içerik ve “metinsel” olanla
“hayat”ı çakışık algılayan biri olarak kendisinden bekleneceği üzere bu
kurduğu içeriğe göre yaşama biçimini belirleme niyetini somutlar.

Selim’in “tutunamayan” özneyi adlandırma girişimi, bir
kavramsallaştırma niyeti olarak okunabilir. “Disconnectus erectus” ifadesiyle
karşılanan / parodileşen tutunamayan özne için, Selim’in şarkılar için yazdığı
açıklamalarda karşımıza çıkan “Garip yaratıklar Ansiklopedisi”nde “gülünç”
bir tanım verilir:

Tutunamayan (disconnectus erectus): Beceriksiz ve korkak bir
hayvandır, insan boyunda olanları bile vardır, ilk bakışta, dış
görünüşiyle, insana benzer. Yalnız, pençeleri ve özellikle
tırnakları çok zayıftır. Dik arazide, yokuş yukarı hiç tutunamaz
[...]Gözleri çok büyük olmakla birlikte, görme duygusu zayıftır.
Bu nedenle tehlikeyi uzaktan göremez. Erkekleri, yalnız
bırakıldıkları zaman acıklı sesler çıkarırlar. Dişilerini de aynı
sesle çağırırlar. Genellikle başka hayvanların yuvalarında (onlar
dayanabildikleri sürece) barınırlar. Ya da terkedilmiş yuvalarda
yaşarlar. [...] Toplu olarak yaşamayı da bilmezler ve dış

tehlikelere karşı birleştikleri görülmemiştir. [...] Başka hayvanlarla birlikte yaşarken onların getirdikleri yiyeceklerle geçinirler. [...] Bütün huyları taklit esasına dayandığı için, başka hayvanların yemek yediğini görmezlerse, acıktıklarını anlamazlar. (Bu sırada çok zayıf düştükleri için avlanmaları tavsiye edilmez.) Kendilerini korumayı bilmezler. Fakat -gene taklitçilikleri nedeniyle- başka hayvanların dövüşmesine özenerek kavgaya girdikleri olur. Şimdiye kadar hiçbir tutunamayanın bir kavgada başka bir hayvanı yendiği görülmemiştir. (148-149)

Burada *disconnectus erectus*, mümkün olan en “gülünç” biçimde pasifleştirilmiştir. Bu tanımlamada kendisine atfedilen “zayıflık”, “beceriksizlik” özelliklerinin yanı sıra en doğal özelliklerinden biri olarak taklit eğilimleri de bulunduğu dile getirilmektedir. Taklidin “-miş gibi yapma” içeriğini de taşımakta olan “oyun” kavramını hatırlatması önemlidir. Tutunamayan, “onlar” gibi yemek yemeye ve dövüşmeye çalışır; taklit yeteneğini bunun için kullanır. Bu iki edimin “hayatta kalmaya” göndermesi oldukça açıktır. Demek o ki, tutunamayanlar hayatta kalmak için onlar gibi davranırlar. İlk bölümde ortaya koyduğumuz Selim’in yaşayış ve hayatı algılayış biçimini tutunamayanlara genelleyecek olursak—en azından Turgut Özben için isabetli birşey yapmış oluruz—hayatta kalmayı aşan anlarda kendi oyunlarına ihtiyaç duymaktadırlar. İşte bu koşullarda, söz konusu oyunu kurmamaları durumunda onlar için “son” hazırlayacaktır. Selim’in intihar etmiş oluşu ve Turgut Özben’in romandan öğrenebildiğimiz son edimi olarak

kendisini Tutunamayanlar Ansiklopedisi'ne ekledikten sonra kaybolması bu açıdan da anlaşılır görünmektedir.

Hem kendi gibi olanların ortak bir adı olduğunu / olması gerektiğini düşünmesi, hem de bu ortaklığın dayandığı noktaları belirleyişi açısından açıkça bir oyunbozan özne görünümündeki Selim Işık, Huizinga'nın oyunbozanlıktan söz ederken ortaya koyduğu saptamalarda imasını gösterdiğimiz tehlikeler içine girmiştir. “Sorumluluk”, “suçluluk” ve “yalnızlık”, tezimizin ikinci bölümünde nasıl bir yaşamı ve nasıl bir düşünsel duruşu olduğunu gösterdiğimiz Selim Işık için hiç de yabancı kavramlar değildir.

Huizinga'nın “ibadet” olgusuna ilişkin olarak ortaya koyduğu hem ciddiyetin hem de oyunun en kutsal biçimi olma özelliğinden söz ederken, “ibadet” kavramı yerine başka bir kavram getirirsek aynı önermenin geçerliliğini koruyup koruyamayacağını sormuştuk. Selim Işık açısından düşündüğümüzde “sorumluluk”, “suçluluk” ve “yalnızlık” kavramlarıyla şaşırtıcı ölçüde doğrudan bağlantı içindeki ibadet kavramını “yazı”ya eş görmek mümkündür. Hatırlayalım: yazı, Selim için “büyük” oyunu ve en “ciddi” şeyi oluşturuyor muydu? Bir oyunu bu denli ciddiye almanın onu dikenli tellere taşıdığını dile getirmiştik. Okudukça, okuduklarını birbiriyle uzlaştıramadıkça “odayı inleyerek dolaştığı”(383) bildirilen Selim için yazmanın, okumakla içinde bulunduğu sıkı ilişki ile bir “ibadet” niteliğinde olduğunu söylemek zor değildir. Bir oyunbozan olduğunu kabul ettiğimizde, teorik olarak “oyunbozan” olan özne için “kader” gibi duran suçluluk, sorumluluk ve yalnızlık kavramları ile bağlantı bir de bu ibadet dolayımından sağlanmaktadır.

“Yazı” kavramının Huizinga’nın “oyun” algısında yine bir satır arasında sağlam bir yer bulduğunu da belirtmek gerekir. “Şiir, ilkel kültürlerin unsuru olan başlangıçtaki işlevi içinde, oyun esasında, oyun olarak doğmuştur. Kutsal bir oyundur, ama bu karaktere rağmen hep zıırlılıđın, şakanın ve hoşça vakit geçirmenin sınırında yer almaktadır”(152). Burada Huizinga’nın işaret ettiđi, törensel bir faaliyet olan şiirdir; hatta güzellik yaratma niyetinin bulunmadıđı bir durumu anlatmaya çalıştıđını da açıkça dile getirir. Oysa biz, bu ilkel formun “geleceđi”nin / olgunlaşmış hâlinin sanatsal yaratı—eđlenme örneđi gibi pratik amaçtan soyutlanmış olarak—olmadıđına ikna olmak güçtür. Her ne kadar “oyun”un fazla geniş bir anlam yüklenmesinin tehlikesini kabul edilir bulsak da, şiir örneđinden hareketle metinselleştirmenin “de”, amacı güzellik yaratma olan bir eylemler bütünüün “de” oyun karakteri taşıdıđı hâlâ akla yatkın durmaktadır. Böylece Huizinga bağlamında da yazının oyun karakterinin öngörölmüş bulunduđunu dile getirmek yanlış olmaz.

Kierkegaard’dan alıntıladıđımız “ve kendimi vurmak istedim” cümlesi ile sona eren kısa parça burada artık daha net bir imge kazanmış; birinci tekil anlatıcısı da ister istemez bir “tutunamayan” olarak alımlanır hâle gelmiştir. Herkesin kendisine “güldüđünü”, “hayran kaldıđını” belirten anlatıcı nasıl bir oyunun içinde ise, gözünde dünyanın yörüngesi kadar uzun, tükenmez bir çizgi belirmiştir ve ölme isteđi duymaktadır. Kaçınılmaz olarak retorik bir özü vardır bu sorunun: anlatıcının “nasıl” bir oyunun içinde olduđu, gözünde beliren çizgiye denk düşen sürecin niteliđi ve ölümün tüm bunlarla nasıl bir ilgisi olduđu artık o kadar da anlaşılmaz deđildir.

SONUÇ

Tez çalışmamızda, ilk olarak Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* romanında sıkça kullanılan “oyun” kavramının neliğini araştırmaya giriştik. “Nedir bu oyun?” sorusundan yola çıkarak oyunun karşılık geldiği somut ve sınırları belli içerikler bulunduğunu gösterdik. Selim'in bir yaşama biçimi olarak benimsediği oyunun ne gibi somut karşılıkları olduğunu tezimizin ilk bölümünde ortaya koyduk. Kilit olarak “yazma” edimine gelip çatan oyun, Selim Işık için kurtarıcı olması niyetiyle benimsenmişken, onun intiharı ile sonlanan bir süreci deneyimlemesine zemin hazırlamıştır. İşte, çalışmamızda ortaya koymaya çalıştığımız önemli bir nokta şudur: “oyun”un doğası değil, Selim'in ona yüklediği bu kurtarıcılık özelliği ve ona yaklaşırkenki “hayatî” bir şeye yönelircesine sergilediği ciddiyet sorun çıkarmaktadır.

Sorun, bir okurun varoluş biçimini tümüyle okuduklarının çizmesini beklemekteki “anlamamışlığında” yatar. Tam burada, şimdiye dek edebiyat çevrelerinde *Tutunamayanlar* ve Selim Işık üzerine konuşulurken muhakkak gelip çatılan “aydın” ve onun yanılırları meselesini dışlama gereği duyuyoruz. Selim'in “aydın tipi”ni örnekleyip örneklememesi üzerine düşünmenin

faydasızlığına inanıyoruz. Bunun nedenlerini ve “aydın” olgusu üzerinden romanı okuyan kimi yorumları da giriş bölümünde tartışmıştık. Bizce Selim Işık eğer bir tipi örnekleyecekse çok daha “insanın doğası”ndan söz eden bir bağlama ait bir tipi örnekleyecektir. Bu nedenle biz *Tutunamayanlar* romanının resmettiği bunaltıyı “Cumhuriyet aydınına” değil, oynayan özneye atfediyoruz. Burada ayırım, apaçık somut / gerçek tarihsel düzleme yahut soyut / kuramsal / varsayımsal düzleme yaslanmak ile ilgilidir. Biz, tam da oynama eğiliminin insanın ontolojik doğasındaki bir şeye denk düşüp düşmeyeceğini merak ettiğimiz için çalışmamızda ikinci tarafta yer aldık.

Tezin üçüncü bölümünde tam da bu açıdan önemsenecek olan bütünleyici saptamayı ortaya koyduk. Selim’in durumunun insanın oynayan özünü araştıran Huizinga’nın tespitlerinden hareketle nasıl adlandırılacağını dile getirdik: “oyunbozanlık”. Huizinga’nın değinip geçtiği bir ihtimal olan oyunbozanlık, bizim çalışmamız için anlamlıydı. Zira Cumhuriyet aydını olup olmamasını temel bir mesele olarak görmediğimiz Selim’in örnekleyeceği tipin olsa olsa “oyunbozan” olduğunu gösterdik.

Tezimizde bir de, giriş bölümünde aktardığımız Murat Belge’ye ait olan ve Selim’in intiharına dair yoruma alternatif—belki de onun yerine—bir yorum getirdik. Belge’ye göre Selim, kaçmak istediği burjuva hayatını tek gerçek, tek mümkün dünya olarak algıladığı için ölmek istemişti. Biz Selim’in bir tür eylem çabası olarak benimsediği oyunlarını irdeledikçe şu sonuca vardık: Selim, zihninde oluşan ideal dünyayı, ideal ahlaklılık ortamını ve içinde yaşayacak ideal insanı “burada” bulamadığı için ölmek istemiştir. Ontoloji ve epistemolojinin, hatta etiğin de nasıl sorunlu biçimde Selim’in zihninde birbirine geçtiğini çalışmamızın ikinci bölümünde serimledik. Selim,

okuduklarından, insanlık için “Şöyle yaşanmalıdır” biçiminde normlar üretmelerini beklemekteydi. Kurmaca metinler bile yüklediği bu ödevin yerine gelmediğini keşfetmesiyle Selim’in çöküşü başlar.

Şimdi, ikinci bölümün ve üçüncü bölümün son alt bölümlerinin birbirlerine gönderme yapan başlıklarından, bu durumu göstermeleri beklenir: “Son: Selim Dikenli Tellerde” ve “Oyunbozan Dikenli Tellerde: Son”. Selim’in kendi yarattığı oyunlar tarafından dikenli tellere sürüklenmesinin son olacağı düşünülürken; bu durumun verdiği genel içerikli ileti asıl sonu teşkil etmiş ve Huizinga’nın sunduğu kuramsal içeriğe kimi katkılar sağlamıştır.

“Oyun” araştırmasının içeriği, bizi bir de Hegel parantezi açmaya yöneltmişti; “oyun” tartışmasının sınırlarını zorlaması dolayısıyla bu işi ek bölümüne bıraktık. Burada, Turgut Özben’in hikâyesine bir kez daha, sondan baktık. Tezimizin bu bölümünün hizmet ettiği sav Turgut Özben’in hikâyesindeki “bilinçlenme” vurgusunun yanı sıra, bir romanı “böyle de” okuyabileceğimizdi. Yalnız burada dikkat çekmek istediğimiz şey, oyunu araştırırken ortaya koyduğumuz üç tespittir. Tıpkı tarihin sonunda Tin’in tam olarak kendisi olacağını ifade eden ve buna göre bir tarih tasarımı koyan Hegel gibi, bize göre Oğuz Atay da Selim ve Turgut’un hikayesi üzerinden “tarih” disiplinine vurgu getirmiş, kutupların gerilimini “hayat damarı” gibi sunmuş, “gerçek”te saf bir akla uygunluk aramaktan bahsetmişti. Yani, Hegel’in tarih tasarımını akla getirmesi kaçınılmaz bir malzeme ortaya koymuştu. Yine de romanı “Hegel felsefesi ile okumak” gibi bir eğilimi abartılı bulduk. Çünkü Oğuz Atay’ın asıl ilgi alanı belli ki Hegel gibi tarihsel öz değil insani öz idi. Dolayısıyla da, tezimizin sona erdiği yer de *homo ludens* tartışması oldu. Selim’in “oyunbozan”a dönüşmesini neden önemseyeceğimizi zaten dile

getirmiştik. Yine de, İsa metaforunu epey önemsedığı bilinen ve *Tutunamayanlar*'da da bu metaforu kullanan Oğuz Atay'ın tarihe bakışı bizi Turgut Özben için Hegel'in Tin'ini bir metafor olarak göstermeye yöneltti. Selim'in İsa'lığı kadar, onun oyunlarından kalan izinde kendini arayan; bir yandan onun yeniden doğuşu, bir yandan da kendisinin de oynamayı benimseyerek üst bir bilince erişmesini anlatan Turgut'un Tin'liği de bizce dile getirmeye değerdi.

EK

TİN ve TURGUT ÖZBEN

Tezimizin ikinci bölümünde gösterdiğimiz üzere, *Tutunamayanlar* romanında “oyun” a yüklenen başat anlamın yazı olduğunu hatırlayalım. Selim’in neredeyse günlük yaşamını aksatarak eğildiği bu faaliyet, onda gerçeklik algısının zedelenmesine yol açmıştır, demiştik. Bu dolayından, romanda “gerçek / metin (oyun)”, “onlar / ben”, “şarkı / açıklama” kutuplaşmalarından bir gerilim doğmuş bulunması, “oyun” a yüklenen anlamların bize gösterdiği bir durumdur. Bu durum şöyle de ifade edilebilir: Oğuz Atay’ın kutuplar arasında yarattığı bu gerilim, bilhassa ana karakter Selim için “hayati” bir enerji—negatif bir enerji—sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, oyunu hayatında konumlandırışından ve ona yüklediği anlamlardan hareketle Selim’in okuduklarından fazla şey beklediğini de çıkarmıştık. Hayatın romanlardaki gibi olması gerekliliğine “ciddi ciddi” inanan Selim için, durum o kadar ileri boyutlardadır ki, buna “gerçekte saf bir akla uygunluk arama” demek yanlış olmayacaktır.

Romanda “oyun” görünümü altında gizlenmiş hâldeki kutuplaşmanın bir enerji doğurması ve hayatın “ilke”si halinde olması; gerçekte saf bir akla uygunluk arama ve romanı tümünden kavramış bulunan tarihe / tarihselleştirmeye vurgu gibi üç önemli bulgu bir arada düşünüldüğünde karşımıza G.W.F. Hegel’in tarih tasarımı çıkar. Hegel’in tasarımının da üç temel özelliği olan bu üç nosyon dışında, *Tutunamayanlar*’da Turgut Özben’in hikayesi de Hegel’in tarih tasarımındaki Tin’in “hikâyesine” benzer. Bu benzerlik de, oyun okumasının ortaya koyduğu üç sonuç yanında Hegel’in tarih tasarımını roman ile birlikte düşünmeyi haklı kılar. Zira bir “son” ile başlayan ve “izler” üzerinden kendini değiştiren bir karakterin hikâyesini (de) anlatan *Tutunamayanlar*’ı, “mutlak varlık” olan Tin’in tarihin sonunda başlayacak özlü yaşamını idealize eden Hegel’in tarih tasarımı ile beraber okumak, çalışmamız için zorunlu bir durak gibidir. Böylece okumamız için de, “sonda başlayan bir yeni yaşam” var demektir.

Burada, başlı başına bir yeniden okuma yapılmayacak; buradaki saptamalar gerçekleştirilen okumanın bir sonucu olarak tamamlayıcı birer öge niteliği taşıyacaktır. Dolayısıyla bu bölümde *Tutunamayanlar*’a ilişkin çıkarımlarda bulunmak yerine, Hegel’in tarih tasarımındaki Tin’in hikâyesi ile Turgut’un hikâyesinin benzerliği serimlenecektir. Yani Hegel felsefesinin burada bizi ilgilendiren yanı âdeta bir karakter gibi alımlandığı görülen mutlak varlık “Tin”in tarihteki konumlandırılışı ile çizilen “resmi” ile Turgut’un, elinde Selim’in günlüğü ile haberi olmadan çekilmiş hüznü fotoğrafını yan yana koyarak bir benzerliği ortaya koymak olacaktır.

“Benzetme” kelimesi yeterince kuvvetli bir içerik sunmuyor gibi gelebilir; oysa bizce, bu benzetmeyi ortaya koymak için Turgut’un hikâyesinin

kendisi yeterli değildir. Romana içkin durumdaki “tarih” disiplinine vurgu, kutupların geriliminin “hayat damarı” gibi sunuluşu ve “gerçek”te saf bir akla uygunluk aramanın gösterilmiş olması şarttır. Özellikle son ikisinin çıkarsanması da “oyun” izleğine bağlıdır. Dolayısıyla sözümüz, “Turgut’un hikâyesinin Hegel’i hatırlattığından” çok daha fazlasına denk düşmektedir. Üstelik bu benzerlik ortaya konduğunda tarihin sonundaki Tin ve Selim’in yaşamının sonundaki Turgut gibi, ilk bölüm sonundaki okur da bir “yeniden gözden geçirme” yapmış olacak ve sinemadaki anlamıyla “geri dönüş”e benzer bir deneyim sayesinde kimi taşları yerine oturmuş bulacaktır. Şimdilik en basit ifadesiyle, taşların yerine oturması Selim’in oyunlarının sadece Selim’i değil, onun izinden giden Turgut’u da etkilediğini ve bunun da yine metinselleşme yoluyla gerçekleştiğini görmek demek olacaktır.

İlk olarak Hegel’in tarihte Tin’i konumlandırışını açıklayacak; sonra da Turgut’un hikâyesine bu açıdan bakacağız.

A. Tinin Resmi

G. W. F. Hegel’in Berlin’de 1822/23 kış döneminden başlayarak 1831’e kadar dört kez verdiği derslerin notlarından derlenen *Tarihte Akıl (Die Vernunft in der Geschichte)* adlı kitap temel kaynağımız olacaktır. Bunun yanı sıra, *Felsefi Bilimler Ansiklopedisi*’nin ilk cildi olan *Mantık*’tan da birkaç noktada yararlanacağız.

“*Res gestea*” ile “*historia rerum gestarum*” kavramlarından ilkinin yaşanan / olan biten anlamına, ikincisi de bunların söze / metne dökülüşüne—kabaca “hikâye edilışine”—denk düştüğüne değinmiştik.

G.W.F. Hegel, “yaşanan” ve onun “yazılmışı” meselesini bir mutlaklığı, özel ve belirli türden bir tanrısallığı için içine sokarak ele almıştır. Hegel felsefesi, bir tarih tasarımı üstüne bina edilmiştir. Bu tasarımda, “yaşanan” ve “onun işlenişi” vardır. İşleniş, yazmaktan daha fazlasını kasteder: hâlihazırda tarih disiplininin iş edindiği yaşanana yazmak, zaten onu mantığın konusu yapmak iken, Hegel, “işlemek”ten söz ederek, yaşanana ilişkin doğru ve özlü bir değerlendirmeyi de bir zorunluluk olarak koyar. *Tarihte Akıl*’da bu meselenin belki de en naif dile gelişi şudur: “Sonlu olan şeyle kesinlikle uğraşılmalı, ancak daha üst bir zorunluluk olarak yaşamın bir pazar günü de olmalı, öyle ki insan bir hafta içerisindeki uğraşlarını aşsın, doğrularla aşsın, bunların bilincine varsın”(45). Pazar günü metaforu tatil günü olmasıyla da “işleme” içeriğini zengin kılar; başka her şeyden soyut bir zihin vardır burada, üstelik gündelik uğraşlara değil büyük ölçüde sadece kendisine eğilmiştir. Bir öznenin kendisine eğilmesini, pazar günü metaforu açısından “Bugün canım ne yapmak istiyor?” sorusu ile somutlayacak olursak, insanın kendi istencine yönelişi, Tin’in de doğasında yatan aslî yöneliminin tarihin sonundaki kendine eğilme olduğuna da işaret edecektir.

Tarihte Akıl’da Hegel’in ortaya koyduğu şekliyle tarih, her şeyden önce “yüce bir ilkenin kendinin farkına varması” sürecidir. Söz konusu olan, Hegel’in “Tanrı”, “Geist”, “Tin”, “Mutlak Varlık”, “Mutlak Bilinç”, “Akıl”, “İde” kavramlarıyla karşıladığı, son derece soyut—çünkü somutlar alanında varolmaz—bir içeriktir. Bu saf varlığın içi, tarihin başlaması ile tüm somut varolanlarca doldurulur. Tüm insanlık, her bir nesne, adına “gerçek” diyeceğimiz her şey saf varlığın vücut bulmuş hâlidir. Doğadaki sonsuz çeşitlilik, yanıltıcıdır. *Tarihte Akıl*, saf varlık tasarımı için “bu genel tasarım sonsuz çeşitlilikte

kılıklara (modifikation) girebilir, fakat gerçekte genel-olan çeşitli kılıklarında bir ve aynı özür”(53) der. Bir özün vücut bulmuş hâli olarak tarihi “tarih” yapan ise, “dünya tini”dir. Basit söyleyişle, dünyanın bir ruhu vardır. Ruhsallık / Tanrısallık Hegel tarafından en üst özne olarak tasarlanan Tin’in önemli niteliklerindedir. Tin’in özü bilinçtir fakat bu öze ulaşması ve kendi tamlığına erişmesi için önce “tarihin” tamamlanması gerekir. Kendini varolanlar yoluyla görünür kıldığı bir süreç olan tarihin tamamlanmasının ardından Tin “oturup yaptıkları üzerine düşünür”.

“Bir ben olduğunu düşünme, insan doğasının köküdür. Tin olarak insan dolaysız bir varlık değildir, tersine kendi özü gereği kendi üzerine dönen bir varlıktır. Bu dolayım devinimi tinin özsel öge ve aşamasıdır”(60). Bu söylenen, Tin’in her şeyde zaten varolan özünün insandaki kendini gösterme biçiminin ifadesidir. “Ben varım” bilinci, Tin’in tarihin sonunda ulaşacağı refleksiyon (kendini nesne edinen düşünce) aşamasında en köklü halinde kurulacaktır. Tin, tarih sırasında henüz “-makta”dır. Refleksiyon sonrasında da Tin, “gerçekleşmiş” olacaktır. Yalnız, bu gerçekleşme bir görünür olma değil de daha çok “hakikat” olarak kendisini koyma anlamındadır. Bahsettiğimiz bu süreç şöyle gösterilebilir:

∴gerçek..... ∴ “hakikât”

TARİH

Varlık = Hiçlik

SON: “Bilinç”

“Henüz olmamışlıkta”, somut içeriğe sahip olmamak bakımından Varlık ve Hiçlik kavramları arasında bir fark yoktur. Tıpkı sözlükte karşılaşıcağımız zıt anlamlı iki kelimenin sözlükteki birer kelime olmaları

bakımından tamamen “farksız” olmalarına benzetilebilir. Ne zaman ki oluş başlar, o zaman Varlık’ın içi varolanlarca—doğa—doldurulur ve o zaman Hiçlik ile Varlık arasında ayrım oluşur. Örneğimizde bu durum, sözlükteki iki kelimenin karşıladıkları kavramsal içeriğin—hele hele somut varolanlara karşılık geliyorlarsa söz konusu gerçek nesnelere—gündeme gelmesiyle beraber bu iki kelimenin bambaşka yüzlere bürünecek olmalarına denk gelir. Varlık ve Hiçlik arasındaki, özdeşlikten karşıtlığa giden “çatışma”nın, Hegel’de özel bir adı vardır: diyalektik.

1	2
Varlık = Hiçlik	Varlık × Hiçlik → OLUŞ
Tez Tez	Tez Antitez Sentez

Sırasında yaşadığımız tarih, başlangıçtaki saf soyutluğun zorunlu olarak ayrılaşması ile oluşmuştur. Burada bahsedilen zorunluluk Hegel’in diyalektiği temel yasa olarak görmesinden ileri gelir. Diyalektik, hem mantığın, hem de doğanın temel yasasıdır. Bu sürecin doğası da, şeylerin kendinde içlenir, onlar tarafından taşınır. “Moment” kavramı, Tin’in tarihte görünür olduğu herhangi bir formu imler; her bir kavram bu tasarımda zamansallığıyla anlamlı olduğundan bu formlardan her biri “an” kavramıyla imlenmiştir. Her varolan zıddını kendinde taşır ve bir gün mutlaka ortaya çıkarır. İkisi arasında yaşanacak çatışma da onların, ne A ne de zıttı olan –A ya benzer bir “yeni”ye dönüşmesini sağlayacaktır. İşte Hegel’in tasarımını “ilerlemeci” yapan budur.

Diyalektik, Alman İdealizmi’nin iki önemli filozofu Fichte ve Schelling tarafından da bir ilke olarak tanınmıştır. Shelling onu doğanın “akışında”,

Fichte ise mantığın “işleyişinde” bulmuştur. Hegel ise hem doğa—“gerçek”—hem de mantığın diyalektik ilke ile işlediğini düşünmüştür. *Hukuk Felsefesi* önsözündeki o meşhur cümlesi de buraya dayanır: “Gerçek olan akla uygundur; akla uygun olan da gerçektir”.

Hegel’in tarih tasarımını ana hatlarıyla bir çerçeve olarak açıkladıktan sonra Tin’in özneliği bakımından bir “karakter” gibi algılandığında geçirdiği süreç içinde nasıl bir imge olarak karşımızda durduğunu netleştirmek istiyoruz.

Tin, az çok / şöyle böyle / yarım yamalak bir şekilde tarihi deneyimler. Bu “yarım yamalaklık”, nicel bir eksikliğe değil nitel bir başkalık hâline dayanır. Kendisi kılığında olmadığı gibi, tam bilinç durumunda da değildir henüz. Ne zaman ki tarih sona erer, deneyim biter, o zaman eldeki malzemeyi işlemenin ve “hakikatin farkına varmanın” zamanıdır. Böylece, ortadadır ki “son” aslında bir başlangıç teşkil eder; “gerçek” için son olan “bilinç” için başlangıçtır. Hegel bu farkına varmayı bir tazelenme, bir gençleşme olarak kabul eder. Kendi zıddını içinden taşıran her “şey” gibi Tin de diyalektiğe maruzdur böylece; hemen bir kutup doğuracaktır kendisine, “bilinçte” asılı kalmayacaktır. *Tarihte Akıl*, “Tin’in gençleşmesi düpedüz bir geri dönüş değildir: kendini düzeltme ve kendi kendini işlemedir. Ödevini bitirmesiyle birlikte kendine yeni ödevler bulur, böylece işlediği malzemeyi çeşitlendirip çoğaltır”(38) der. “Yeni bir ödev bulma”yı, yeni bir kılığa bürünme olarak yorumlayabiliriz.

Hegel’in Tin’iyle tanıştıktan sonra, Turgut Özben’in hikâyesine dönelim.

B. Turgut'un Hüzünlü Fotoğrafi

En genel çerçevede, Turgut Özben'in intihar eden arkadaşı Selim Işık'ı "anılardan" ve "izler"den hareketle tanıma süreci Tin'in tarihteki yolculuğu ile sıkı bir örtüşme gösterdiğini hemen söyleyebiliriz. Öyle ki, romanda Selim Işık'ın "varlık"ı ile yüz yüze değildir okur, onun "tarihi" ile yüz yüzedir. Selim'in varlığı bedeniyle, tarihi de yazdıklarıyla temsil edilmekteyse, ölümün "oluşu" bıçak gibi kestiği çarpıcı bir şekilde gözümüzde canlanır. Böylece Selim için net olarak öncelik ve sonralık, varlık ve yokluk, gerçek ve iz gibi tarafların ortasında bir sınır görülür. "Sınır" dediğimizde şunu da açığa kavuşturmalıyız ki, Selim'in intiharını dikenli tellere takılmaya benzetirken bu sınırı değil epistemoloji ve etik sınırını kastetmiştik; kastedilen de gerçeklikte yürürlük gösteren normların epistemeden çıkarsanmış sayılmasındaki yanılgıydı. Aklî olandan ahlakî olana geçiş Selim'in algıladığı kadar doğrudan değildi. Böylece, sınır benzetmesini iki kere, iki farklı açıdan yapıyoruz. Bu alt bölümde Turgut'un konumu ile ilgileceğimizi daha önce belirtmiştik.

Turgut, Selim'in tarihine "şimdi"den bakan gözdür: bu bakışın başlangıç noktası ise "Selim'in intiharı" yani "son"udur; tıpkı Hegel'in tarihin sonunda tamlığına varacak olan tanrısal Tin'i gibi. Arada şöyle bir fark fark var gibidir: Hegel'in tasarımında Tin, aynı zamanda tarihte yaşayanın da ta kendisidir. Oysa *Tutunamayanlar*'da yaşamış olan Selim, geriye bakan ise Turgut'tur. "Fark var gibidir" demiştik, zira esasen Hegel'in tasarımında da Tin tarihte kendisi olarak yaşamaz. Başka başka görünümlere bürünür. Bu nokta hesaba katıldığında görülür ki, eğer bir roman Hegel'in tasarımına koşut bir hikâye sunacaksa tam da *Tutunamayanlar*'daki gibi yapmak zorundadır. Başlıca öğeler ölen bir karakter, onun anılarını araştıran bir karakter olmalı;

ikincisi birinci hakkında düşündükçe kendini yeniden değerlendirip kendisi ile ilgili bir bilince varmalı, nihayet de ona benzemeye başlamalıdır.

“Sonun Başlangıcı” bölümü ile başlayan *Tutunamayanlar*, sondan geriye bakmayı iki katmanlı olarak anlatır. “Ortadan kaybolan genç mühendis” Turgut Özben’in yazdıkları trende tanıştığı gazetecinin eline geçmiştir.

İç katmanı Selim Işık’ın hikâyesinin oluşturduğu romanda, onun kendi kişisel tarihinin “sonu” olan intihardan itibaren Turgut Özben, üst katman olan Turgut’un kaybolmasından itibaren de gazeteci “görünürde”dir. Selim de Turgut da arkalarında metin bırakmışlardır. Beri yandan, hem Turgut hem de gazeteci ellerindeki metinde karşılıklarına çıkan verileri takip ederler. Bu metinlerde gerçeği ararlar; hakikî olan hakkında bilinçlenmek isterler. Ayrıca her ikisi de izini takip ettikleri insanların “yaptığını yapmaya” yönelirler; onlar hakkında yazarlar.

Selim	—metin→	Turgut	—metin→	gazeteci	—metin→
...					
intihar		kaybolma		“normal”	

“Felsefî dünya-tarihi halkların somut, tinsel ilkesini, bu ilkenin tarihini göz önünde bulundurur; tek tek durumlarla değil, bütüne yön veren genel bir düşünce ile uğraşır”(35). Hegel’in tarih tasarımı, bir ilkenin, bir özün tarihidir; taşıyıcı durumundaki “moment”ler—burada “insan”—hep değişirler. Bir yandan da ilke kendini devam ettirdikçe tarihte bir ilerleme de söz konusu olur. *Tutunamayanlar* Selim, Turgut ve gazeteci arasındaki yukarıda gösterilen zincir şeklindeki ilişkiyi / akışı sunmaktadır. Eğer bu akışı Hegel’in

tasarımındaki ile birlikte düşünerek “öz nedir?” diye sorarsak karşımıza kendi tarihini metinselleştirme eğilimi çıkar. Bu özün gerçekten tüm halkalarca taşındığı ve devredildiği görülür. “İlerleme” olarak ise özün devamlılığı sağlanırken ontoloji ile kurulan ilişkide bir iyileşme / sağalma gözlenir. İnsandaki tinsellik olarak Hegel’in ortaya koyduğu—bizim de bahsettiğimiz—“benlik” üzerine düşünme, tam da kişinin varoluşuna değgin düşünme deneyimine denk düşer. İntihardan kaybolmaya, kaybolmadan da metni bir meslek bilinciyle ele alıp gerekli görüşmeleri yaptıktan sonra yayımlamayı seçmeye giden zincirde en “normal” halkanın “yazma” edimini meslek edinmiş olan bir gazeteci olması bizce çok anlamlıdır. Zira yazmanın meslek olması, ona karşı eleştirel mesafenin korunduğunu da ifade eder; böylece “özdeşim” ve “profesyonellik” arasında yepyeni bir kutup daha doğar. Bu hâlde, bir kutbun daha türemesi zincirin devam ettiğini hissettirir. Böylece hikâye hâlâ Tin’in yaşamına koşuttur.

Tutunamayanlar romanında ilkenin korunup “görünümlerin” değişmesinin bir başka yolla daha, bu kez âdeta bir parodi halinde gözlenebildiğini düşünüyoruz. “Tutunamayanlar Ansiklopedisi”, Selim’in “tıpleştiği” bir ortamdır. “Gerçek tutunamayanlara saygım büyüktür. Onları bir ansiklopedide toplamak isterdim. Türk Tutunamayanları Ansiklopedisi”(671) diyen Selim’in yazmaya başladığı bu ansiklopedide Ahmet Aykal, Ahmet Bahadır, Ahmet Celal, Ahmet Çekingen, Hüsnü Ergeç, Nazmiye Erdoğan, Hüseyin Bezenel, Süleyman Kargı, Selim Işık maddeleri yer almaktadır. Bu ansiklopedi, yukarıda verdiğimiz halkanın yanında Hegel’in *Tarihte Akıl*’da söylediği şu sözlerin bir görünümü niteliğindedir: “İlerleyen büyük bir kişilik yolunun üzerindeki bazı çiçekleri ezer, ezmek zorundadır da”(105).

Tutunamayanlar bağlamında ortada tam anlamıyla bir “büyük kişilik” yoktur, fakat imge düzeyinde baktığımızı hatırlarsak bir yerde ilerleme varken bir yerlerde de eş zamanlı bir “harcanma”nın varolduğunun da romanda gözlenebilmesi çarpıcıdır.

Şimdiye dek şöyle ya da böyle Hegel’in tarihi, mutlak bir öznenin “bilinçlenme”sinin temel malzemesi ve ilk basamağı olarak tasarladığımız birçok kez dile getirdik. Ortaya koyduğumuz *Tutunamayanlar* ile tarih tasarımı koşutluğu bağlamında bir de Turgut’un romanın sonunda önemli bir değişim geçirmesini değerlendirmek gereklidir. Her ne kadar Selim ve Turgut’un Hegel’in tasarımındaki tinselliğin ayrı ayrı görünümüleri olarak düşünülmesini akla yatkın gördüysek de, bu düşüncenin onların durumunu başka bir biçimde daha yorumlamaya engel teşkil eden bir yanı yoktur. Bir “çelişki” doğacağından bahsedilemez; zira “çelişki” ancak önermeler üzerinde iş görülüyorsa olanaklıdır. Biz “imgelerle” “benzetme” ilişkisi kurduğumuz için çelişkiye düşme riski almış olmuyoruz. Bu alternatif bir yorumlama biçimi için ilhamı yine *Tarihte Akıl*’dan, oradaki Tin’in gençleşmesi fikrinden alıyoruz: Eğer *phoenix* imgesi Tinin bilinçlendiğinde yeniden kendini bu kez bir tamlıkta var etmesi için uygun bir metafor ise; sanırız koşut biçimde Selim’in küllerinden bir Selim daha doğduğu—bu kez kendini öldürmeyecek bir Selim—düşünülebilir.

Turgut’un kendi ağzından “Selimleşme” adını verebileceğimiz bir süreci takip edebiliriz. “Bu kadar insan bir araya gelip bir Selim olamıyorsunuz. Gülümsedi, insanlar, insanlar... Onu da gördük. Pencereyi kapattı”(328). Burada, bir arkadaşın eksikliğini hissetmenin dışında bir

duygulanım ya da zihinsel içerik aramak için herhangi bir neden hissedilmez.

Ancak, sonraki aşamalarla yan yana geldiğinde anlamlıdır.

Beni yolumdan çeviremeyecekler Olric! İnsan, Selim olduktan sonra ne yapsa olur, anlıyor musun Olric? Anlıyorum efendimiz. Anlamasan da olur. Kimse anlamasa da olur. Gerçek hürriyet budur Olric. Ben anlıyorum. Anlatamasam da olur. Dikkat et oğlum Turgut: bunu gözden kaybetme sakın. Seni aldatmalarına izin verme. Selim, kimin ağzından konuşursa konuşsun, ne önemi var? Onu bir kere öldürdünüz. Buna bir daha fırsat bulamayacaksınız. Birinci ölümünden temizleyeceğim onu, ikinci gelişini sağlayacağım böylece. (416)

Demek, Turgut “ciddi ciddi” insanların bir araya gelip bir Selim çıkarmalarını içten içe istemiştir. “Ciddiyet” nosyonu ve gündeme geldiği garip durum ister istemez Selim’i çağırıştırır. Turgut, kendini “bir yolda” konumlandırır, Selim’in “öldürüldüğü”nü söyler. Bu iki unsur arasında kurulacak bağlantı, Selim’in hayata bakışına epey yakın bir bakışı gözler önüne sermektedir. “Onlar”ın “kötülüğün” yegâne öznesi olduğu; “ben”in ise kendini zorlu bir yolda ve mücadelede konumlandığı bir hayat. Eylem düzeyinde belirgin bir karşılığı ol(a)mayan bir “özgüven”.

Turgut’un kendisini “Tutunamayanlar Ansiklopedisi”ne son madde olarak eklemesi, Selim’in intiharından sonraki süreci “yazması” Selim’i anlamaya başlaması ile paralel biçimde ona benzemeye, en azından benzer bir düşünsel ve edimsel düzleme doğru yönelmeye başladığının göstergeleridir.

İşte *phoenix* imgesi ile de temsil edilebilecek Tin’in gençleşmesi; tarihin sonunda içine gireceği tarihsel malzemeyi işleme sürecinin ardından

yenilenmesi düşüncesi açısından baktığımızda Turgut'un, Selim'in yeni yaşamı görünümünde olduğu yorumunu getirebiliriz. "Selim'in birilerinin ağzından konuşması" ifadesi, bu yorumu haklı kılar niteliktedir. Demek öz, Selim'dir. Üstelik "bu kadar insan bir araya gelip" Selim etmemektedir; tıpkı herhangi bir çokluktaki somut görünümün "ilke"nin kendisi etmemesi gibi. Ancak, burada bu tür bir yorumun ancak Turgut'un Selim algısına ilişkin olarak dile geldiğinde geçerlilik kazanacağını—zaten hareket ettiğimiz ifadeler de Turgut'a aittir—netleştirmek gerekir. Zira, ilk alt bölümde Selim'in "trajik" bir konumda bulunduğunu göstermiş, hatta Hegel bağlamında da ilkin ilerlemenin gözlemlendiği bir zincir gözlemlerken Selim'in en zayıf basamağı teşkil ettiğini ortaya koymuştuk. Bu açığa dair son sözümüz de, *Tutunamayanlar*'ın *phoenix*'e alternatif bir metaforu daha gösterdiği: İsa. Romanda İsa metaforunun yeri, bununla sınırlı değildir. Fakat çalışmamızı ilgilendiren, Hegel parantezi açmışken gündeme gelen *phoenix* ile birlikte İsa'nın temsil ettiği yeniden doğma nosyonudur.

Hegel'in refleksiyona dayanan tarih tasarımının sunduğu "Tin" imgesi ile Selim Işık'ı intihara götüren karmaşık "oyun"un sonunda bir keşif sürecine giren ve bu sürecin sonunda bir roman yazan Turgut Özben'in koşutlukları, işte böyle bir manzara çizer ve okura *Tutunamayanlar* romanının, romanda 191 defa kullanılan "oyun" kelimesinin peşine düşerken pek de aklına getiremediği bir yüzünü gösterir.

SEÇİLMİŞ BİBLİYOGRAFYA

- Akçam, Alper. *Tutunamayanlar'da Karnaval*.
(http://www.ayrinti.net/index.php?option=com_content&task=view&id=890&Itemid=199).
- Akgül, Hasip. *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*. İstanbul: Akış Yayıncılık, 1992.
- Altuğ, Taylan. *Dile Gelen Felsefe*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Atay, Oğuz. *Tutunamayanlar*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2000.
- Belge, Murat. "Tutunamayanlar". Edebiyat Üstüne Yazılar. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- Camerer, Colin F. *Behavioral Game Theory*. Princeton: Princeton University Press, 2003.
- Demiralp, Oğuz. "Habis Aydınlık". *Kitap-lık*. Mayıs 2005.
- Derrida, Jacques. "Göstergebilim ve Gramatoloji". Çev. Tülin Akşin. *Toplumbilim* 10 (Ağustos 1999): 175-83.
- Eagleton, Terry. *Edebiyat Kuramı: Giriş*. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004.
- Ecevit, Yıldız. *Oğuz Atay'da Aydın Olgusu*. İstanbul: Ara Yayınları, 1989.
- . "Bir Öğrenciyle Oğuz Atay Üzerine Söyleşi". *Kurmaca Bir Dünyadan*. Ankara: Gündoğan yayınları, 1992.
- . *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2004.
- . "Ben buradayım...": *Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2005.
- Ertuğrul, Kürşad. "Türkiye Modernleşmesinde Toplumsal ve Bireysel Özerklik

- Sorunu: Oğuz Atay ve Orhan Pamuk'la Birlikte Düşünmek". *Doğu Batı* 22 (Şubat-Mart-Nisan 2003): 89-103.
- Foust, Ronald E. "The Rules of the Game: A Para-Theory of Literary Theories". *South Central Review* 3 (Kış 1986): 5-14.
- Gürbilek, Nurdan. "Kemalizmin Delisi Oğuz Atay". *Yer Değiştiren Gölge*. İstanbul: Metis Yayınları, 1995.
- Hegel, G.W.F. *Tarihte Akıl*. Çev. Önay Sözer. İstanbul: Kabalcı Yayınları, 1995.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Irzık, Sibel. "Önsöz". Mikhail Bakhtin. *Karnaval dan Romana*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.
- Kılıçbay, Mehmet Ali. "Sunuş". Johan Huizinga. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Kierkegaard, Søren. *Kahkaha Benden Yana*. Çev. Nedim Çatlı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2000.
- Morrisette, Bruce. "Games and Game Structures in Robbe-Grillet". *Yale French Studies* 41 (1968): 159-167.
- Pamuk, Orhan. "Bat Dünya Bat!". *Öteki Renkler*. İstanbul: İletişim Yayınları, 1999.
- Parla, Jale. "Takib-i Macera-i Metindir Şiir: *Tutunamayanlar*". *Don Kişot'tan Bugüne Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2003.
- Seyda, Mehmet. "Tutunamayanlar". *Oğuz Atay'a Armağan*. Haz. Handan İnci. İstanbul: İletişim Yayınları, 2007.
- Suleiman, Susan Rubin. "Playing and Modernity". *Novel: A Forum on Fiction* 21 (Bahar-Yaz 1988): 266-274.
- Yalçın, Murat, haz. *Türkiye'de Deneysel Edebiyat Antolojisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2003.

ÖZGEÇMİŞ

Arzu Aygün 1982 yılında Ankara'da doğdu. 2004 yılında Hacettepe Üniversitesi Felsefe Bölümü'nden mezun olduktan sonra Bilkent Üniversitesi Türk Edebiyatı Bölümü'nde yüksek lisans öğrenimine başladı. Halen lisansüstü çalışmalarını sürdürmektedir.