



ÖYUN-KURMACA İLİŐKİSİ BAĞLAMINDA LE ROMANI

Selma BAŐ*

ÖZET

Türk edebiyatında postmodern roman örnekleri, 1990'lı yıllarda verilmeye başlanır. Kurguyu önemseyen postmodern edebiyat; üstkurmaca, metinlerarasılık, çoğulculuk, polisiye gerilim, ironi, pastiş, parodi gibi özellikleri öne çıkarır. Postmodernizmin benimsediğı özelliklerden biri de “oyun-oyunsuluk” kavramıdır. Eserlerinde okurla arasındaki mesafeyi kaldırmak, okuru metnin yaratım sürecine dâhil etmek ve onu eğlendirmek isteyen yazar, hem kurgu hem içerik düzleminde oyundan yararlanır. Türk edebiyatında oyun-kurgu ilişkisine yer veren romanlardan biri de M. Sadık Aslankara'nın *Le* adını taşıyan romanıdır. Bu yazıda yer yer postmodern tekniklerden de yararlanan *Le* romanı, oyun-kurgu ilişkisi çerçevesinde incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, oyun, kurmaca, roman, metinlerarasılık

THE NOVEL “LE” IN PLAY-FICTION RELATIONSHIP CONTEXT

ABSTRACT

Postmodern novel examples in Turkish literature were given in 1990s. Post modern literature, which gives importance to fiction, put forward such characteristics as superior fiction, intertextuality, pluralism, detective tension, irony, pastiche, parody etc. One of characteristics that postmodernism adopts takes shape around “play-playishness” concepts. Author, who wants to remove distances with reader; to include reader in creation process of text and to entertain reader, benefits from the play both in fiction and content platform. One of the novels which gives place to play-fiction relationship in Turkish literature is Sadık Aslankara's novel called *Le*. In this article, the novel *Le* will be examined in the framework of play-fiction relationship.

Key Words: postmodernism, play, fiction, novel, intertextuality

Giriş

Modern sonrası anlamına gelen postmodern kavramı, ilk kez 1870'de İngiliz ressam ve sanat eleştirmeni J. Watkins Chapman tarafından izlenimci sanat akımından daha modern ve

* Yrd. Doç. Dr., Yüzüncü Yıl Ü. Fen-Ed. Fak. Türk Dili ve Ed. Böl. El-mek: selmabas@yyu.edu.tr

avangard olduğu düşünülen resimleri nitelendirmek için kullanılır. Postmodernizmin edebiyat ve sanat alanında yaygın bir kullanıma sahip olması ise 1960 sonrasına rastlar.¹

Postmodernizm, 20. yüzyılının ikinci yarısında modernitenin eleştirisi olarak kendisine yeni bir söylem alanı açar.² 1969'da *Playboy Dergisi*'nde yayımlanan "Geç Şu Sınırı-Kapat Şu Boşluğu" başlıklı yazısında Fiedler; Proust, Joyce ve Mann'ın öne çıktığı modernist yazının ölüm-kalım savaşı verdiğini, postmodernizmin ise doğum sancısı çekmekte olduğunu vurgular. Bu yazısıyla Fiedler, hiyerarşik ve seçkin yapıyla kanonlaşmış modernist yazının ölümünü oldukça kışkırtıcı biçimde bir pornografi dergisinde duyurmuş olur.³

Türk edebiyatında ise postmodernizm, Batı'dakinden daha farklı bir gelişim çizgisi sergiler. Batıda modern sonrasını ifade eden postmodern kavramı, Türk edebiyatında modern olanla bir arada görülür. Çünkü Türk edebiyatında modernizmin arkasından gelen bir postmodernist etkiden çok, modern ve postmodern özelliklerin bir arada yer aldığı eserlerden söz edilebilir ancak. Bu nedenle edebiyatımızda modernizmin öncüsü olan Oğuz Atay, başta *Tutunamayanlar* (1972) olmak üzere eserlerinde görülen postmodernist özellikler nedeniyle de ilk postmodern yazarımız olarak nitelendirilir. Modern özelliklerden büyük ölçüde yalıtılmış postmodern eser örnekleri ise ilk olarak 1990'larda verilir.⁴

Postmodern sanatın benimsediği temel özellikler, Mike Featherstone'ın ifadesiyle şöyle belirlenebilir: "Sanat ve gündelik hayat arasındaki sınırın silinişi; yüksek ve kitle kültürü/popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çöküşü; eklektisizmi ve kodların harmanlanmasını destekleyen bir üslup melezliği; parodi, pastiş, ironi, oyunculuk ve kültürün yüzeysel derinliksizliğinin selamlanışı; sanat üreticisinin özgünlüğünün/dehasının gözden düşüşü ve sanatın ancak yinelemeden ibaret olabileceği varsayımı."⁵

Postmodern romanın kurgu düzleminde ortaya koyduğu belirgin özelliklerden biri de "oyunsuluk"tur. Postmodernizmin benimsediği biçimsel özelliklerin birçoğu gibi "oyunsuluk" da kaynağını modernizmden alır. Postmodern anlayışa göre "Her şey sanatsal düzlemde oynanan bir oyundur. Yazar, etik/siyasal ya da tarihsel malzemeyi oyunlaştırır."⁶ Edebiyatı bir oyun olarak gören⁷ postmodern yazar, sanatsal yaratıcılığı odağa alarak hem içerik hem biçim düzleminde onunla oynar. Bu, "kurmacanın kendi içinde oynanan bir oyundur."⁸ Öyle ki postmodernizmde öne çıkan üstkurmaca, metinlerarasılık, yaşamın karışıklıklarıyla oynamaya dayanan çoğulculuk gibi ilkeler, bu oyunun bir parçasıdır. Çünkü bu unsurlar, romanı "çoksesli bir estetik oyun" haline dönüştürür.⁹

Postmodern edebiyat; oyunu, modern olanın ürettiği ve gerçek olarak ortaya koyduğu değerler karşısında sığınabileceği tek alan olarak kabul eder. Bu nedenle de postmodern yazar, modernin oluşturduğu gerçeğin ruhunu ortadan kaldırmak için oyundan yararlanır.¹⁰ Bu konuda Rosenau, postmodernistlerin oyun merakını şöyle anlamlandırır: "Eğer şüphecilerin iddia ettikleri

¹ Funda Kızıler, **Moderniteden Postmoderniteye Kavramsal Bir Yolculuk**, Salkımsöğüt Yayınları, Konya 2006, s.116-118.

² Hakan Sazyek, "Türk Romanında Postmodernist Yöntemler ve Yönelimler", **Hece Türk Romanı Özel Sayısı**, S.65/66/67, Mayıs/Haziran/Temmuz 2002, s.493.

³ F. Kızıler, **A.g.e.**, s.165-167.

⁴ Yıldız Ecevit, **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, İletişim Yayınları, İstanbul 2001, s.85-86.

⁵ Mike Featherstone, **Postmodernizm Ve Tüketim Kültürü**, Çev. Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996, s.28.

⁶ Y. Ecevit, **Türk Romanında...**, s.71-72.

⁷ Y. Ecevit, **Türk Romanında...**, s.99.

⁸ Yıldız Ecevit, **Orhan Pamuk'u Okumak**, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1996, s.115.

⁹ Y. Ecevit, **Türk Romanında ...**, s.73.

¹⁰ İsmet Emre, **Postmodernizm ve Edebiyat**, Anı Yayıncılık, Ankara 2004, s.114-115.

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 6/4 Fall 2011

üzere hakikat diye bir şey yoksa o zaman geriye kalan tek şey oyundur, sözcüklerin ve anlamın oyunu.”¹¹ Yıldız Ecevit ise “estetik düzlemdeki sonsuz özgürlüğün aracı ve göstergesi” olan oyunun “eğlendiricilik” yönüne de dikkat çeker. Zira yazar, okurun metinden zevk almasını sağlamak için “bilinçli olarak eğlendirici/sürükleyici görünümlü öğelerle donatır metnini.” Böylece metin, okurla oynanan “bilmecemsi/bulmacamsı bir oyuna” dönüşür. Yazarın konusunu öykülerken bunu farklı bir estetik konumdan yapması, eseri aynı zamanda “ironi düzleminde gerçekleşen bir oyun” olarak karşımıza çıkarır.¹²

Oyun, çağ romanında önemli işlevler yüklenir aynı zamanda. Schiller’in ifadesiyle “insanın en özgür olduğu düzlemdir oyun düzlemi. Homo ludens (oynayan insan) aynı zamanda ‘yaratıcı’ insandır; özgünlüğün ana koşuludur özgürlük. Metin içinde oyun oynayan okurun da, özgürleşmesi, özgünleşmesi, yaratıcı olması demektir bu.”¹³

Türk edebiyatında oyun/oyunsuluk kavramlarının hem içerik hem kurgu düzleminde yoğun olarak kullanıldığı romanlardan biri de Sadık Aslankara’nın 2010’da yayımlanan romanı *Le*’dir. *Le* romanında oyunsuluk, sadece postmodern romanın bir kurgu ögesi olarak kullanılmaz; ele alınan konu ve kişiye uygun bir yöntem olarak da benimsenir. Çünkü psikanaliz yöntemi ile yaklaşıldığında romanın başkarakteri *Le*’nin kişiliği; yaşadıkları, psikolojisi, oyun oynamaya ve yaşadıklarını oyunsu bir anlatımla ortaya koymaya çok uygundur. Zira Freud’un ifadesiyle oyun; çocuğun (bireyin) engellerden, yasaklardan kurtulup isteğini gerçekleştirmesine ve kaygı veren olayların üstesinden gelmesine uygun bir ortam hazırlar. Ona göre oyun; rahatsız edici şeylerin üstesinden gelme, kaygılardan arınma, kendine özgü bir dünya yaratmada etkilidir. Oyunun diğer önemli bir işlevi ise bozulan dengenin yeniden kurulması ve hazza yönelme konusunda bir denge unsuru olmasıdır.¹⁴

Sadık Aslankara, adından başlamak üzere okurda merak duygusu uyandıran romanını, “Gül-Le-Sin” adlarını taşıyan üç ayrı bölüm halinde kurgular. Roman, adının *Le* olduğunu sonradan öğrendiğimiz kahraman anlatıcının ben ağzından ve gözlemci bir bakış açısıyla anlatılır. “Gül” adını taşıyan birinci bölüm, aşkın ve cinselliğin, erotizm düzeyinde öne çıktığı bir bölümdür. Burada yalnızlık, korku ve güvensizlik içinde içe dönük olarak yaşayan sinema eleştirmeni-yazar *Le*’nin, sinema oyuncusu olan ve aynı zamanda Gül, Güler Guvan, Gülerguvan adlarını da taşıyan Aysel’e duyduğu tutkulu aşkı konu edilir. İkinci Bölüm “*Le*”, roman kişinin adını taşır. Bu bölümde aşkı Gülerguvan’ın ortadan kaybolması üzerine (daha sonra onun intihar süsü verilerek öldürüldüğünü öğreniriz) *Le*’nin onu unutma adına verdiği mücadele ve taşındığı yeni apartmandaki kapı komşusu Perihan, diğer adı Nurgül olan kadın ile arkadaşlıkları anlatılır. Bu bölüm de Perihan’ın, oğlu Harun tarafından bıçaklanarak öldürülmesine *Le*’nin şahit olmasıyla son bulur. “Sin” adını taşıyan son bölüm ise bir çözülme-rahatlama, değişip-dönüşme ve olgunlaşma aşamasını ortaya koyar. Bu bölümde, İstanbul’dan Antalya’nın Teke Yarımadası’na gelen *Le*’nin görüp yaşadıklarına değinilir.

Le, çok katmanlı yapısıyla çoğul okumalara açık bir roman. Bu nedenle farklı açılardan romana dair yapılacak değerlendirmeleri dışlamayan-reddetmeyen bir roman. Örneğin; *Le*, bir karakter romanı olarak kabul edilebilir. Psikanalitik bir yöntemle baskın baba-ezilmiş oğul çatışması ya da oedipus kompleksi yönüyle incelenebilir. Kadın-erkek ilişkileri ve cinsellik merkeze alınarak değerlendirilebilir. Bütünüyle postmodern bir roman olmasa da bazı postmodern anlatım tekniklerine yer vermesi açısından ele alınabilir. Toplumsal arka planı dikkate alınarak

¹¹ İ. Emre, **A.g.e.**, s.113.

¹² Y. Ecevit, **Türk Romanında ...**, s.73-74.

¹³ Y. Ecevit, **Orhan Pamuk’u Okumak**, s.116.

¹⁴ Sinan Koçyiğit, Mehmet Nur Tuğluk, Mehmet Kök, “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”, **e-dergi.atauni.edu.tr/index.php/kkefd/article/viewFile/4181/4005**

Osmanlı Devleti'nden Cumhuriyet Türkiye'sine geçiş süreci ve o dönemden günümüze uzanan toplumsal sorunlara bakış yönüyle irdelenebilir. Bazı mistik yönelimleri de içinde barındıran bir dönüşüm romanı, kimliğini oluşturma adına çıkılan bir iç yolculuk macerası olarak da okunabilir. Bu okumaları çoğaltmak mümkün. Zira roman; bir dizi zıtlıklar, çelişkiler, çatışmalar üzerine kurulu bir roman aynı zamanda.

Biz burada *Le* romanına, postmodern romanlarda karşımıza sıkça çıkan oyun kavramı ve oyun-kurgu ilişkisi açısından yaklaşacağız. Zira *Le* romanı, bu konuda hem içerik ve imge düzeyinde hem de teknik anlamda zengin bir malzeme sunar. Romanda oyun ile ilişkilendirilebilecek unsurlar şöyle sınıflandırılabilir:

1.Cinsellik Oyunu

Edebi eserlerde kişilerin cinsel dünyalarının estetik bir biçimde yansıtılması gerektiğini düşünen Sadık Aslankara, pornografinin değil ama erotizmin bir sanat olduğunu ifade eder.¹⁵ Yazar, son romanı *Le* 'de de bu düşüncesini uygular. *Le* romanının "Gül" adlı birinci bölümü ben anlatıcı Le ile Aysel, Gül, Gül Erguvan, Güler Guvan, Gülerguvan adlarını kullanan kadın arasında yaşanan aşkın ve erotizmin öne çıktığı bir bölüm olarak dikkat çeker. İkisinin arasında yaşanan ilişki, her defasında değişen eğlenceli bir oyuna dönüştürülerek anlatılır. Bu oyun; ışık-gölge, ses-nefes, karanlığa gömülme-perdeye yansıma, çıplaklık-gizem, şaşırtmaca-merak-belirsizlik-deşifre etme, kaybetme-arama-bulma, yok olma-dirilip yeniden var olma, tabiattaki mevsimsel değişim ile tinsel ve tensel değişim gibi motifler etrafında şekillenir. Bu sahnelerde görsellik, heyecan, hareketlilik ve erotizm ön plandadır. Yaşanan bu aşk, içine kapanık olan ben anlatıcının olumlu bir çizgiye kaymasına neden olur. Le'nin Gülerguvan ile yaşadığı cinsel birlikteliklere dair her bir sahne, hep farklı bir oyun formatında şekillenir. Örneğin romanın ilk bölümünde Gülerguvan, Le'nin gözlerini bir örtü ile kapatır. Kendisi ile "*ölüm gibi bir oyun*"¹⁶ oynayacaklarını söyler. Gülerguvan, oyunsu bir tutumla Le'nin elleriyle dokunarak kendisini tanımlamasını ister.

Cinsellikle iç içe olan oyunlardan biri de Çingene oyunudur. Gülerguvan, Le ile birlikte iken onun karşısında saçında gül, elinde kaşıklar, eteklerinde şal ile hayali bir müzik eşliğinde dönme ve Çingene oyunu oynamaya başlar. Bu oyunuyla Le'yi bir kez daha kendisine âşık eder.

Gülerguvan'ın polisin peşine düştüğü gerekçesiyle ortadan kaybolup telefonla yerini Le'ye tarif etmesi ve Le'nin onun yerini bulduktan sonra bir araya gelmeleri de böylesi bir oyundur. Diğer taraftan Le, kendisini 4 gün aramayan sevgilisine karşı kırgınlığını yine bir oyun oynayarak ve ona daha az önce görüşmüşlermiş gibi sıcak davranarak gizler.

2.Sinema Oyunu

Romanlarında daha çok tiyatro ile ilgisini ortaya koyan Sadık Aslankara, bu romanda belgesel sinemacılıktan gelen deneyimlerini yansıtır ve sinema ile ilgili unsurları yoğun olarak kullanır. Romanda Gülerguvan; sinema bölümünde okumuş, daha sonra da Yeşilçam'ın "*delimsirek karakter oyuncusu*" olarak isim yapmış biridir. Le ise sinema eleştirmenidir. Günlük bir gazetenin kültür-sanat sayfasında haftada bir kez sinema eleştirileri yazar. Gülerguvan'la Le'nin samimiyet kurma nedenleri de ben'in, biri Kürt diğeri Türk olan iki gencin evliliğini konu edinen *Düğüm* adlı filme dair yazdığı övgü dolu değerlendirmelerdir. Gülerguvan ise bu filmin senaryo danışmanlığını yapan ben'in görüşlerine karşı çıkmaktadır. Daha sonra Gülerguvan yazdığı *Orada Kuşlar* adlı senaryoyu incelemesi için Le'ye verir. Bunun üzerinde yorumlar yaparlar. Romanda Adile Naşit, Kemal Sunal, Ömer Lütfü Akad gibi bazı sinema oyuncularının ya da yönetmenlerinin isimleri anılır.

¹⁵ Mine Hoşcan Bilge, "M. Sadık Aslankara ile Söyleşi", *Öykü Teknesi*, S.16, Temmuz 2010, s.10.

¹⁶ M. Sadık Aslankara, *Le*, Can Yayınları, İstanbul, 2010, s.22.

Le, mesleği gereği sinema ile içli dışlıdır. Sürekli film izler, eleştiri yazıları yazar. Türk sinema dünyasını yakından tanır. Sinema aynı zamanda onu sıkıntı ve korkularından uzaklaştıran bir sığınak gibidir. Örneğin Le, aşkı Gülergüvan'ı kaybedince diğer aşkı olan sinemaya tutunmaya çalışır. Evini sinema yurduna dönüştüren ben, film izleyerek sevgilisinin öldürülmesi şokunu atlatmaya çalışır. Sinemasız, aşksız, Gülergüvan'sız yaşayıp yaşayamayacağını sorgular. Gülergüvan'dan sonra komşusu Perihan'ın da cinayete kurban gitmesi üzerine evinin her yerini dışa kapatır. Evi, tam bir taşra sineması karanlığına gömülür: "*Perde karanlık, sinema kapalı, film oynamıyor.*"dur artık.¹⁷ 500 koltuklu olan salonundan afişleri, fotoları ve bobinleri kaldırıp orta yere çöker. Burası Le'nin zihninde oluşturduğu hayali bir mekândır aslında.

İçeriğe yansıyan sinema unsurlarının yanı sıra Sadık Aslankara, teknik anlamda da sinematografik unsurlardan yararlanır. Romanda kimi sahneler, bir film karesinde perdeye yansıtılıyor gibi anlatımını bulur. Romanı yer yer film karesine aktarmaya çalışan yazar, böylece romanı oyunlaştırır; onu ışık-gölge oyununa, sessiz filme ya da perdeye yansıyan bir filme dönüştürür.

Romanda bazı sahnelerin bir filme çekilir gibi bir kareden diğerine aktarılması, karelerin yavaş çekimle çekiliyor gibi yavaşlatılması ya da dondurulması gibi kullanımlar dikkat çeker. Bu sahneler, romanın başarıyla yakalanmış sahneleridir. Özellikle romanın sonlarında yer alan sahneler, sinematografik unsurların zirveye taşındığı, görüntülerin adeta bir kamera objektifinden aktarıldığı izlenimini verir. Bu sahneler aynı zamanda romanı estetik bir oyuna dönüştürür. Örneğin; köyde güzelliği ile göze çarpan Nazlı gelinin köylü Harun'un askere uğurlandığı düşünülen oğlu ile kaçıp birlikte olması, Le'nin kaldığı odanın penceresinden görülür ve onun adeta bir kamera işlevi gören bakışlarıyla romanın diline şöyle dökülür:

"Merdivenleri ellerimle tırmıyorum sanki. Giriyorum odama, atacağım kendimi yatağa ya, pencereden gözüme ilişen leke, birden yekindiriyor beni, toparlanıyorum, gözlerimi kırıştırıp başımı silkeliyorum.

Sedirlerin dalları görüntüyü bulandırıyor sürekli, kare oynuyor durmadan, ne oluyor, bir şeyler var, tuhaf, aykırı şeyler... Önde giden Nazlı, ardındaki kim öyle, o genç?

Öteki pencereye geçiyorum hızla, kareden çıkacakken yakalıyorum, Harun'un askere uğurlanan delikanlısını.

Harun ne zaman dönmüş, yoksa hiç mi inmemiş aşağıya, niye peki? Bana seslenmiş de değil, tuhaf, katurını bile bağlamamış, heybesini indirmemiş, ne işi var katran kulede? Ağır ağır çıkıyor basamakları, yükseliyor sedir ağacında tepeye doğru, sonra görünmez oluyor.

Bethoven gittikçe yükselen gümgümlerle kapıyı vuruyor.

Sonra bir salkım kınalı üzümün, üzerinde buğusu incecik kabuğuyla, taneleri arasından dolanıvermiş asma yaprağıyla öylece kayıvermesi etli, sulu, olgun taneleriyle sepetin kenarından.

Yavaş çekim çiltim çiltim dağılışı, eli kolu başka yerde pelte halinde yere yapışıp titremesi, kalması öyle.

Sonra buğunun dağılıp kızıl bir kınayla yayılması toprağa..."¹⁸

3. Hayal-Gerçek-Rüya Oyunu

Romanda yaşanılanların hayal mi gerçek mi olduğundan emin olunamaması, bazı anların hayal-gerçek-rüya arasında gidip gelmesi, okur üzerinde oyunumsu bir etki bırakır. Romanda ben,

¹⁷ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.154.

¹⁸ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.190-191.

zaman zaman yaşadığı olayların da şoku ile neyin gerçek, neyin hayal ya da rüya olduğunu çok net ayırt edemez. Zihni bulanıklaşır. Kimi zaman yaşananların gerçekliğini kendine ispat etme ihtiyacı duyar. Öyle ki yaşadığı mekânlardan, adreslerin gerçek olup olmadığından bile şüphe duyar. Bildiklerini doğrulamak için Gülerguvan ile tanışıp yakınlaştığı önceki evini ve Gülerguvan'ın yaşadığı yeri bulmaya çalışır. Önceki evinin adresi doğrudur, ama Gülerguvan'ın evini bulamaz. Zamanı yitirmiştir. Öyle ki Gülerguvan'ın bir düş aşkı olduğuna inanmaya başlar.

Le'nin şüpheye düştüğü bir diğer konu da Aysel'in yazdığı metinle ilgilidir. Ben, okuduğu bu senaryoda anlatılanlar ile babasının çocukluğunda yaşadıklarını benzer bulur. Bu nedenle yaşananların gerçek mi sanrı mı olduğunu bilemez. Ayrıca, Gülerguvan'ı komşu kadının camında görüp kaybeden ben, camda onun rüyasını gördüğünü düşünür.

Roman boyunca Le, yanılsamalar içine düşer. Bu anlardan biri de Mecidiyeköy'den Taksim Meydanı'na çıkmaya çalıştığı andır. Ben, meydanı bulamaz ve kendini bir boşluk içinde hisseder:

“Ama yoktu işte, yoktu, meydan yoktu.

O zaman gördüm, kent boşluğa açılıyordu, boşlukta yer aldığınızda kentli oluyordunuz, bunun dışına çıktığınızda boşluğa düşüyordunuz.”¹⁹

Ben, zihninden kız kardeşi Serpil'e *“Sahi, babamız kim bizim?”* sorusunu yöneltir. Serpil'in yüzüne bön bön bakması üzerine Serpil'in gerçekte olmadığını, zaten dört erkek kardeş olduklarını ya da Serpil ile babalarının başka kişiler olduğunu düşünür. Yanılsamalar içinde olduğunu, anımsamalarının hiçbirinin gerçek olmadığını fark eder:

“Demek ki hastaydım ben, ussal açıdan iflah olmaz yarılmalar yaşayan toplumsal şizofreninin orta yerinde bir zavallı şizofren tekil.”²⁰

Ben, kendisini ve diğerlerinin varlığını sorgularken de içinde bulunduğu yanılsamayı sürdürür:

“Neresindeyim bu ülkenin, kentnin, hele şu toplumun? Var mıydım ben bunların arasında gerçekten, yoksa hiç kimse için var değildim de yokluk mıydım öteden beri, olmayan meydanların boşlukları gibi? Ya onlar ne kadar vardı bende?”²¹

Romanın sonlarında kendi benliğini bulmaya başlayan ve daha sağlıklı, daha gerçekçi bir dönemi yaşayan ben, iç yolculuğunu başarıyla tamamlar. Bütün olumsuzluklardan, korku ve yalnızlıklardan arındığını düşündüğü sırada yeniden sanrılar içinde bocalamaya başlar. Tanıdığı herkes, yaşadığı her şey karşısına yeniden dikilir. Herkesin rolleri birbirine karışır. Koşan-kovalayan, ezen-ezilen, av peşinde olan ya da avlanan sürekli yer değiştirir. Zihninde bir şeyleri bütünüyle değiştiremeyen ya da bunlara son veremeyen ben, yine tereddütler yaşar. Romanın başlangıcındaki ruh haline yeniden bürünür. Böylece romanda anlatılanların da gerçekten yaşanan şeyler mi yoksa bir sanrı ya da rüya mı olduğu birbirine karışır ve roman yine başladığı noktada şu sözlerle son bulur:

“Yoksa kapının arkasında mıyım hâlâ ben, soluk soluğa, kilitleyip de kendini, kendinin kafesinde tüneyen, öyle... bin acıya kiracı...”²²

¹⁹ S. Aslankara, **A.g.e.**, 143.

²⁰ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.139.

²¹ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.139-140.

²² S. Aslankara, **A.g.e.**, s.193.

4. Büyü Oyunu

Romanda oyun olarak nitelendirilen kullanımlardan biri de ben'in yaşadıklarından dolayı kendisini bir büyüün içinde yüzüyor gibi hissetmesidir. Ben, kız kardeşi Serpil ile arkadaşı Perihan'ı baş başa bırakıp dışarı çıkar. Zihni bulanıktır. Bir büyü oyunu oynanıyor gibidir: Ben, "Kadınlar el birliği yapmıştı da kardıkları büyüye mi çekmişlerdi beni sinek gibi üşüştürerek üzerlerine? Gülerguvan'la Perihan bu büyüün oyuncularını mıydı?" diye sormaktan kendini alamaz.²³

5. Polisiye Oyun

Polisiye gerilim, postmodern edebiyatın kullandığı özellikler arasında yer alır. *Le* romanında da polisiye unsurlardan yararlandığı görülür. Gülerguvan ile *Le* arasında oynanan oyunlardan biri de polisiye oyundur. Gülerguvan bir yandan polisler tarafından arandığını düşünür ve bundan dolayı gizemli davranır. Şifreli konuşur. Ben, Gülerguvan, polis ve kendisi arasında oynanan bir oyun içinde olduğu hissine kapılır. Gülerguvan, *Le*'yi telefonla arayarak ona kendisini bulacağı adresi verir. Bu adres, sürekli değişir. Bu durum, aynı zamanda ben'de polisiye bir filmde oynuyor etkisi uyandırır.

6. Sokak Bulmaca Oyunu

Romanda yer alan polisiye oyunların bir uzantısı da verilen adresi bulmaca oyunudur. Bir gün Gülerguvan, sevgilisine bir oyun oynayacaklarını söyler. Bu oyun, Gülerguvan'a göre "sokak bulmaca, sokakta buluşmaca" oyunudur. Bunun için bir kırka iki metre boyutunda harflerin, kelimelerin, sayıların, renklerin ve çizgilerin yer aldığı kapsamlı bir kroki hazırlamıştır. Ben'e bunun şifrelerini göstererek ezberlemesini ister. Çünkü daha sonra kendisine vereceği direktifler doğrultusunda ben, bu şifreleri hatırlayarak hareket edecek ve onu ancak bu şekilde bulabilecektir. Ben, bu oyunu oynarken "Bir Umberto Eco romanındaydım, Orson Vels sinemasının yapı taşları arasında geziniyordum." diye düşünür.²⁴ Çünkü bu, içinde gizlerin olduğu bir oyundur. Kendisi de bir denektir. Bu nedenle kendisini, Gülerguvan'ın sağlamasını yapmak üzere senaryo dosyalarından birisi arasına bırakılan bir fare gibi hisseder. Giz, merak, şaşırtmaca, heyecan, tedirginlik dolu olan bu oyunun ödülü; polisten birbirlerini korumak ve birbirlerine kavuşabilmektir. İkisi de aynı filmin oyuncularını konumundadır. Cinsellik, polisten kaçma ve krokide yer bulmaca oyunu iç içe geçmiştir.

7. Erguvan Oyunu

Geniş bir inanç ve mitoloji coğrafyasına sahip olan erguvan, Bizans ve Hristiyanlığın önemli imgelerinden biri olduğu gibi Türk ve İslam kültüründe de önemli bir yere sahiptir. Zengin bir anlam ve çağrışım gücünü içinde barındıran erguvan, Türk ve dünya edebiyatında çeşitli anlamları simgeler. Asaleti, zenginliği, gücü, İsa'nın gözyaşlarını ve onu ihbar eden Yehuda'nın ihanetinin utancını, hâkimiyeti, kavuşmayı, baharın gelişini, yeni bir başlangıcı, hastalıklardan kurtulup iyileşmeyi, sevgilinin yüzünü, aşk ateşini, gözyaşını, sevgilinin elbisesini, şarabı vb. sembolize eder. Aynı zamanda erguvan İstanbul'un yanı sıra Bursa'yla da özdeşleşen bir çiçek olarak göze çarpar.²⁵

Le romanında da hem imge düzeyinde hem de teknik boyutta erguvandan yoğun olarak yararlanır. Sevgilinin adı Gül Erguvan, Güler Guvan bazen de Gülerguvan'dır. Erguvan kelimesi sık sık kullanılır. Örneğin sevgili erguvan renginde iç çamaşırını giyinir. Ben, 14 Şubat'ta sevgilisine

²³ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.135.

²⁴ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.76

²⁵ Erguvanla ilgili daha geniş bilg. için bkz., Şener Demirel, " 'Türk Şiirinde Erguvan' Üzerine Bir Deneme", http://turkoloji.cu.edu.tr/ESKI%20TURK%20%20EDEBIYATI/sener_demirel_erguvan_deneme.pdf, s.1-13.

erguvani bir harmani hediye eder. Erguvan kokuları yayan Aysel'in ayak tırnakları da erguvan ojelidir.

Erguvan, romanda farklı işlevlerle kullanılır. Bunlardan biri de cinsel göndermelerde erguvandan yararlanılmasıdır. Aysel, bedenini erguvaniye dönüştürür. Ben, kendi bedenini erguvani bir top kumaşa; sevgilisini ise buna hayat veren manifaturacıya benzetir. Sevgilisi, onun bedeninde gezinen erguvani bahçedir. Aysel, içinde erguvanlı bir dere aktığını sanır. Erguvanlar, cinsel ilişki sonrası patlar. İki sevgili sevişirken kendilerini bahar mevsiminde hissederler ve ruh hallerini yine erguvanlar üzerinden şu ifadelerle dile getirirler: “*Bahardaymışız, erguvanlar konfetilerini bırakıyormuş üzerimize... (...) Çok az kaldı altımızda erguvanlar açacak.*”²⁶

Erguvan, aynı zamanda sevgililer arasında oynanacak oyunun adı olur. Gülerguvan, Le'ye sıkıldığını ve bir gün buralardan çekip gideceğini, belki kendisinin de oraya gelip onunla oynayacağını söyler. Bu oyun şöyledir: “*(...) hoppacık oynarız birlikte. Bir erguvan ağacının altında. Fırlatıp havalara atarsın beni, erguvan dallarına, çiçeklerine değer geri dönerim, kucağına... Hi?*”²⁷

Bu oyun teklifinin ardından Gülerguvan, Le'yi telefonla arar ve kendisini bir dal erguvan olarak tanımlar. Erguvanla özdeşleşen sevgilinin Le ile konuşması şöyledir: “*Biliyor musun sana yalan söyledim, adım ne şu ne bu, erguvanım ben, bir dal erguvan, bak bana, gövdemde çiçeğim, tüm ruhumda yani, oramda buramda değil. (...) Üsküdar'a uçacağım(...) İstanbul'un tüm erguvanlarını telek yapıp koluma takacağım... Erguvan bebekler serpeceğim İstanbul'un üzerine...*”²⁸

Gülerguvan, sevgilisini, hayalleriyle süslediği bu oyunumsu erguvan gösterisine davet eder. Le, belirtilen adrese geldiğinde kalabalıkla karşılaşır. Sokağa erguvanlar yağmış, burada bekleyen polislerin de üstü başı erguvanla kaplanmıştı. Polisin Gülerguvan'ı sıkıştırdığını düşündüğü anda ben'in burada karşılaştığı manzara son derece görkemlidir: “*Dallardan konfeti seli halinde akan erguvanlar, Üsküdar'a uçan bir meleğin gökyüzündeki görüntüsünü indirmişti*”r yere.²⁹ Bu, Gülerguvan'ın “*erguvanlara karıştığı*” gündür. Romanın daha sonraki bölümlerinde Gülerguvan'ın o günden sonra kayıplara karıştığı ve daha sonra öldürülüp bu olaya intihar süsü verildiği anlaşılır.

Romanda anlatılan zamanı belirleyen öğelerden biri de erguvandır. Çünkü “*erguvan mevsimi gelmek üzeredir, erguvanlardan ses yoktu henüz, erguvanlar açmıştı*” gibi ifadelerle zamanın ve olayların akışı belirlenir.

Erguvanlar, aynı zamanda yer belirleme görevi de üstlenir. Romanda iki sevgili arasında kullanılan şifrelerden biridir erguvan. Abbasağa Parkı'nda dört erguvan ağacı vardır ve bunlar buluşma yeri olarak da kullanılır.

Romanda erguvan, sürekli değişen bir imge olsa da hep olumlu anlamlar taşır. Örneğin Aysel'in ölümünden sonra polisler de değişir; artık erguvani üniforma giyerler. Elllerinde erguvan dalları ile çocuklara, kadınlara ve diğer insanlara yardım ederler. Le, erguvan ağacının altında soluklanır. Üzerine yağmur gibi erguvan yağar. Havada erguvan gülümseyişleri vardır. Başka bir yerde ise erguvan, aşkın adı olur. Le, kendine “*...Gül'süz Güler'siz, erguvansız, aşksız?*” yapıp yapamayacağını sorar.³⁰

²⁶ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.83.

²⁷ S. Aslankara, **A.g.e.**, s. 86.

²⁸ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.91.

²⁹ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.91-92.

³⁰ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.157.

8. Özdeşleşme Oyunu

Yıldız Ecevit'e göre postmodern edebiyat, "içeriğin değil kurgunun sanatıdır." Bu nedenle "hiçbir şeyin sağlam bir anlam temeline oturmadığı bu kaygan/geçişimli oyun ortamında yazar da, anlatıcısı da, anlatı kişisi de aynı özelliği taşırlar; her türlü değişimin/dönüşümün/takasın olası olduğu bir ortamın varlıklarıdır onlar. Geçmişin güvenilir/sağlam/ağırbaşlı yazarı, yerini, ağırlık/bilgelik sergilemekten hoşlanmayan, yaşamın anlamı konusunda kuşku dolu olan ve okurunu yönlendirmeyi aklından bile geçirmeyen oyunculuk bir kurgu sanatçısına bırakır."³¹

Le romanında da bir yandan kişiler, ayrı isimlerle anılıp ayrı kimliklere dönüşürken; bir yandan da farklı kişilerin birbirleriyle özdeşleştirilmeye çalışıldığı görülür. Bu, okuru zinde tutan ve onun dikkatini ölçen bir oyun gibidir. Çünkü okur, ancak romana yayılan bu özdeşleştirmeleri yerli yerine koyarsa bulmaca anlamlı bir bütün oluşturabilecektir. Örneğin, Le'nin Tuncelili olan sevgilisi Gülergüvan'ın gerçek adı Aysel'dir. İlerleyen sayfalarda Le'nin babaannesinin adının da Aysel olduğunu, yüzbaşı olan dedesinin görevi nedeniyle Tunceli'de bulduklarını ve kadının orada öldüğünü öğreniriz. Üstelik bu, sadece isimler ve coğrafya düzeyinde yaşanan bir benzerlik değildir. Dedesinin tablolarında çizdiği Aysel ile sevgilisi Aysel, akraba olacak kadar fiziksel yönden birbirine benzemektedir. Ben'in sevgilisi Aysel'e "Aşığım sana nene!" diye hitap etmesi de bu durumu pekiştirir. Üstelik Le, sevgilisinden babaanesi Ayfer'in Aysel adında bir kız kardeşi olduğunu ve köylerinde bir yüzbaşının eşi olduğunu öğrenir. Daha sonra Le, gittiği dağ köyünde karşılaştığı Harun'un yaşlı ablasının yüzünü tanıdık bulur ve onun Aysel Nene olduğuna karar verir. Ben, ona Aysel Nene deyince o da Aysel ve Ayfer'in kız kardeşleri olduğunu, kendi adının ise Havva Nene olduğunu söyler. Ayfer, Aysel ve Havva Nene arasında farklı zaman ve farklı coğrafyalarda kurulmaya çalışılan ilgiler, kişilerin birbiriyle benzerliği, özdeşliği ya da akrabalığı üzerinden insanoglunun kardeşliğine yapılan bir vurgu olarak anlamlandırılabilir.

Romanda özdeş görülen bir diğer durum da senaryo-gerçek hayat özdeşliğidir. Le, Aysel'in yazdığı senaryoda anlatılan kişiler, olaylar ve motifler ile babasının Tunceli'de yaşadıkları arasında bir özdeşlik kurar. Aysel ile akraba olmamalarına rağmen Le, burada anlatılan çocuğun kendi babası, kadın ve adamın ise dedesi ile neyesi olduğunu düşünür. Gülergüvan'ın yazdığı metin, gerçeklerden beslense de senaryo içinde kurgulanan öykü ile hayal ya da anımsamalarla dolu olan gerçek yaşam öyküsü özdeşleşir.

Romanda dikkat çeken bir diğer özdeşleştirme ise Harun ismi etrafında şekillenir. Le'nin kapı komşusu Perihan'ı öldüren kişi, kendi oğlu Harun'dur. Bu olaydan korkup kaçan Le'nin dağ köyünde karşılaştığı ve ona yol gösteren kişinin adı da Harun'dur. Ben anlatıcı, barmen-katil Harun ile köylü Harun ve "cinayet karunu Halife Harun"³² arasında da özdeşlikler kurar. Diğer taraftan Le, roman boyunca babasını olumsuz bir kişilik olarak yansıtır. Romanın son bölümünde ise dağ köylüsü Harun'a dair olumlu bir portre çizer ve onun kendi babası olduğunu düşünür ya da öyle olmasını ister. Bu nedenle babası ile köylü Harun'u özdeşleştirmeye çalışır. Ben'in içinden geçirdiği "Sen galiba benim babamsınız"³³ ifadesi; bu özdeşleştirme çabasını, aynı zamanda köylüye duyduğu yakınlık ile babasıyla arasında olan mesafeli tavrı ve zihninde buna dair oluşan karmaşıklığı gözler önüne serer. Ben bu kez, bu köylü babanın beş kızdan sonra doğan veliaht oğlu olduğunu düşünür. Harun, babasıymış gibi onu Gökbel'de gezdirir ve bildiklerini ona anlatır. Onu, kendisini eğitip hayata hazırlayacak bir baba olarak benimser. Yer yer babasına ait özellikleri köylüye yükler. Havva Nene'yi Aysel Nene'ye benzetince de "yoksa Harun da dayım mı?" der bu kez.

³¹ Y. Ecevit, *Türk Romanında...*, s.76.

³² S. Aslankara, *A.g.e.*, s.155.

³³ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.155.

Zaman zaman Le'nin sevgilisi ile annesi özdeşleşir. Çünkü cinsel yönden başarısız olan Le, sevgilisi ona seslendiği zaman annesini hatırlar. Daha önce de birlikte olduğu gazeteci kadının ona "bebeğim" demesi, annesini anımsamasına ve ölmüş olan annesinin yaşayıp yaşamadığını sorgulamasına yol açar. Aynı zamanda annesi ile sevgilisi Aysel ve onun nenesi Aysel özdeşleşir. Le'nin sevgilisinin kendisini var eden ve doğuran kişi olduğuna inanması da bu durumu pekiştirir.

Romanda ayrıca baba figürü; erkek olması, baskıcı, programlayıcı, denetleyici ve şiddet uygulayıcı bir kişilik sergilemesi yönüyle toplumla, toplumsal yaşamla ve özellikle de devlet ile özdeş bir anlam taşır. Bunun karşısında anne ise dışı olması, ezilen, baskı gören ve denetlenen taraf olması yönüyle kişinin duygularını, iç dünyasını ve birey olma yönünü temsil eder.

9. İmge Oyunu

Romanda kullanılan çeşitli imgeler, okurun da işin içine dâhil edildiği bir imge oyununa dönüşür. Okur, roman boyunca bir bulmaca çözüyor ya da bir puzzle'ın parçalarını buluyor konumundadır. Romanda kafes, kedi, av, ayna gibi birçok imge kullanılır.

Le romanında erguvandan sonra kullanılan en yoğun imge, kafes'tir. Ben anlatıcı; her türlü korku, yalnızlık, tedirginlik ve ürpertiden arınacağı evinde kendini güvende bulur ve bu evi bir kafese benzetir. Daha sonra kafes, ben'in babasının, kendi annesinden yadigar olarak Tunceli'den Muğla ve İzmir'e taşıdığı ahşap örgülü kafes olarak karşımıza çıkar. Ben, kız kardeşi Serpil'in İzmir'deki evinde babasından kalma bu ahşap kafesi görür. Babasının çocukken içine saklandığı ve dışı çeşitli hayvan figürleri ile dolu olan bu sandık-kafesin gizli bir dili ve anlatımı olduğunu düşünür. Her bir çubuğunda ayrı bir yaşam öyküsü, ayrı bir sanat vardır. Ben kafesin üzerinde nehir, tarla, karlı dağ, ağaç, güneş, zafer takı, kuş, aslan, şahmeran, yollar, el ele tutuşmuş kadın ve erkek figürleri olduğunu fark eder.

Kafesin karşımıza çıktığı bir diğer alan da Le'nin babasının yapmış olduğu tablolardır. Bunlarda kafes resmi ile birlikte onun üzerinde yer alan figürler de vardır. Ayrıca kafesin yanında bir çocuk ile uzun, siyah saçlı ve taçlı bir kadın da resmedilmiştir. Bu kadın, babasının hayalinde çizmeye çalıştığı annesinin görüntüsüdür; yani Aysel Nene'dir ve Le'nin bir yandan annesine bir yandan da sevgilisi Aysel'e benzemektedir. Bu nedenle ben, sevgilisi ile akraba olduğunu düşünür; bir yönüyle de akrabalık kurmaya ve kardeşliğe göndermeye yapmaya çalışır. Daha sonra kız kardeşi İstanbul'a gelince ben, ona hediye olarak bir kafes alır.

Aysel'in yazdığı *Orada Kuşlar* adlı senaryonun içinde de bir kafes vardır. Çocuk kafesteki kuşu sürekli turnalara götürür. Çocuğun bu kuşun bir gün turna olacağını beklemesi, ilginç bir ayrıntı olarak görünür. Burada tekrarlanan turna-kuş-çocuk-yolculuk motifleri dikkat çeker.

Romanın sonlarında kafes, bu kez dağ köyünde karşımıza çıkar. Ben, Havva Nene'nin kilerinde kendisindekine benzer bir kafes görür. Bunun ne olduğunu sorunca Havva Nene, bunun herkesin taşıdığı "can kafesi" olduğunu söyler. Ona göre kafesi oluşturan 60 çubuk etimizi ve kemiğimizi, üzerindeki resimler de hayatımızı temsil etmektedir. Dünyanın bütün sesleri ile dillendirilen nenenin ağıtlarını dinleyen ben, nihayetinde kafesin sırrına erer: "Buluyorum o kuşu, kafesteki, şimdiye dek düşünmediğim, öyle ya nasıl bir kuştur o, vah bana, kafesle ilgilenmişim de, içindekini bir an olsun aklıma getirmemişim."³⁴

Ayna, romanda yer alan diğer bir imgedir. Ben, kendisi ile yüzleşmek, kendini aynada görmek ve içini temizlemek-kalaylamak ister. Ayna, "kutsal ayna" olarak da nitelendirilir. Ayrıca Le, komşusu Perihan'ın ne giyineceğine karar vermesi konusunda yardımcı olurken ayna görevini üstlenir.

³⁴ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.189.

Kedi, romanda farklı çağrışım ve anlamlar taşır. Sırnaşmak, sıcaklık, samimiyet, cinsellik çağrışımları da olan kedi; bir arkadaş ya da dost olarak görülür. Daha sonra kedi; kişinin kendi içinde gizli kalmış, ama açığa çıkması gereken yönler olarak anlam kazanır. Ben, uysal olma yönüyle de arkadaşını süt dökmüş kediye benzetir.

Romanda yer yer kullanılan yeşermek-filizlenmek ifadeleri; bitki örtüsündeki değişimin yanı sıra ben'in içinde kurumuş, büzülmüş tohumdan yeni bir yaşamın filizlenmesi anlamına da gelir.

Romanın sonunda yer alan diğer bir imge ise av-avcı-avlanmak üzerine kuruludur. Güçlü, sert, baskın bir babaya sahip olan ben, dağ köyünde babasını ve onun kendisine öğrettiği avlanmak ve av olmak üzerine söylediklerini anımsar. Bunlar hep zayıfı ezmeye, güçlü karşısında sinmeye dayalı atasözleridir. Burada av-avcı-avlanmak, sembolik ifadeler olarak kullanılır. Bu kullanımları okur, kendince anlamlandırabilir. Örneğin hayat, avcı; insanlar avdır. Güçlü ve acımasız olan baba, avcı; zayıf olan anne, kız kardeş ve erkek çocuklar avdır. Devlet, avcı; vatandaş avdır. Romanın sonunda av ile avcı da birbirine karışmıştır ben'in zihninde. Kimi zaman ben, av konumundadır; Harunlar, polisler, erkekler, askerler, yöneticiler, din görevlileri ama hep erkek olanlar avcı konumundadır ve ben'in peşine düşmüşlerdir. Kimi zamanda ben'in tanıdığı kadınlar Gülergüvan, Perihan, Nazlı, alageyik olur ve ben onların peşlerine düşer. Ben için değişmeyen tek şey vardır: O da ben'in, kendi üzerinde baskı oluşturan unsurlar, kişiler, kimlikler kısacası toplum karşısında av konumunda olmasıdır: Ben, bu durumunu "*Ülkemin yitik insanıyım, avım ben, toplumun "hiç"i.*" sözleriyle ifade eder.³⁵

10. Yazar-Okur Arasında Oynanan Metinlerarasılık Oyunu

Postmodern edebiyatta öne çıkan özelliklerden biri de metinlerarasılıktır. Yansıtmacı ve modernist anlayışta da görülen bu özellik, postmodernizmde farklı bir işleve bürünür. Zira postmodern eserlerde farklı metinlere yer vermek, sadece oyunun bir parçasıdır.³⁶ Çünkü postmodern metinlerde gerek üstkurmaca gerekse metinlerarası ilişkiler, edebiyatı oyun olarak görme anlayışının bir ürünüdür.

Postmodern romanın gerçekliği, geleneksel romanın gerçeklik düzleminden farklıdır. Postmodern romanda ikinci elden, titiz bir şekilde üretilen gerçeklik, "*oyunsu*" bir yaklaşımla biçim düzlemine taşınır. "*Belki de geleneksel-gerçekçi romanın ortadan kalkmasıyla birbirinden uzaklaşan yazar ve okuru arasındaki ilişkinin farklı bir düzlemde yeniden kurulması için bir olanaktır postmodern romanın 'oyunsuluğu'. Bu roman oyununda okur artık yazarın oyun arkadaşı olmuştur. Geleneksel romanın yönlendirici yazarı, oyunu istediği gibi oynaması için özgür bırakmıştır okurunu postmodern romanda.*"³⁷ Görüldüğü gibi açık yapıtlar evreninde söz sahibi yazar değil, okur'dur. Okur, anlamı hiçbir zaman tüketilmeyecek metinler evreninde, "*Calvino'nun dediği türden romansıl bir 'oyun', bir tür 'satranç oyunu' içinde, romancının oyun arkadaşıdır*" artık.³⁸ Bu anlayış doğrultusunda yazar, okuru da işin içine kattığı bir oyun oynar. Yazar, okurdan kendi metnin şifrelerini ya da gönderme ve çağrışımlarını ortaya çıkarmasını ister. Böylece eserini bir haz ya da eğlence düzeyine çıkarır.

Le romanında da açıkça belirtilen ya da sezdirme ve çağrışım yolu ile yapılan birtakım metinlerarası göndermeler karşımıza çıkar. Bu göndermeler, Türk ve dünya edebiyatından şiir, öykü, roman türlerine yönelik olabildiği gibi bazen de masal, türkü, atasözü gibi anonim türleri de içerebilmektedir. Metinlerarasılık olarak nitelendirilebilecek bu kullanımlar şöyle belirlenebilir:

³⁵ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.192.

³⁶ H. Sazyek, *A.g.m.*, s.499.

³⁷ Y. Ecevit, *Orhan Pamuk'u Okumak*, s.19

³⁸ F. Kızıler, *A.g.e.*, s.171.

Romanın başında ben anlatıcı, bir cumartesi yalnızlığı yaşar ve bu ona böyle bir öykü kitabı yazmış olan Selim İleri'yi anımsatır. Gülerguvan'ın yazdığı senaryo dosyalarından birinin adının *Kumru* olması, Tahsin Yücel'in *Kumru ile Kumru* romanını çağırıştır. Le, Sultanahmet Meydanı'ndayken burada mitingler düzenlemiş olan Halide Edib'i anımsar. Ben'in sürekli korku yaşama, eve sığınma ve kendini bir kafeste hissetme hali Oğuz Atay'ın *Korkuyu Beklerken* öyküsünde anlatılanlara benzer. Yine ben, yaşadığı her olumsuz ve korku dolu olaydan sonra içine kapanır. Kendi rahmine çekilene dek büzüşür ve daha ötesi yok diye düşünürken “*Yoo, var, kafanın içi var, beynin, karanlık beyninde senin!*” sözlerini zihninden geçirir.³⁹ Bu durum, Ferit Edgü'nün *Kaçkınlar* adlı öykü kitabını akla getirir. Ben, dağ köyünde kendini bir “*yaban*” olarak duyumsar. Bu yönüyle Yakup Kadri'nin *Yaban* romanındaki Ahmet Celal'e benzer. Hatta buradakilerin dilini bilmediği için ondan daha çok yabandır. Buradaki köylü güzelini “*Nuri İyem'le Duran Karaca'nın tablolarını harmanlayan, öyle yakıcı bir kadın*”⁴⁰ olarak nitelendirir. Köylü nene elinde bir avuç cicoz varmış gibi tespihini sallar. Bu, Aslankara'nın öykü kitabı *Cicoz'u* akla getirir. Gökbel yaylasında ben, sırtında ölülerini taşıyordur. Bu ifade ise Yavuz Ekinci'nin *Sırtımda Ölümler* adlı öykü kitabını çağırıştır.

Behçet Necatigil'in adının verildiği bir sokak vardır, ama şiirleri yoktur ortada. Ben'in sevgilisi Aysel'in elinde zil, kulaklarında gül, eteklerinde şal ile dönerek oynaması, Yahya Kemal'in “*Endülüste Raks*” şiirini akla getirir. Ayrıca masa etrafında bir yığın söz sarf eden ve çocuklarına “*bu masadır*” diyen babanın bu sözü, Edip Cansever'in “*Masa da Masaymış Ha*” şiirini çağırıştır. Ben, Ahmet Haşim'in “*Ağır ağır çıkacaksın bu merdivenlerden*” mısraını, bir kadının merdivenlerden çıkarken evi sallaması üzerine söyler.⁴¹ Ben, “*bin acıya kiracı*” olduğunu düşünür. Bu ifade, Metin Altıok'un *Bir Acıya Kiracı* adlı şiir kitabını anımsatır.

Ben, Gülerguvan'ın kendisini çağırması üzerine kendini ünlü Rus psikolog Pavlov'un deneklerine benzetir. Kendisini film yönetmeni Kosta Gavras'ın setindeymiş gibi hisseder. Yine Aysel'in hazırladığı krokinin şifrelerini çözmeye çalışırken bu uğraşı, onda Umberto Eco romanında ya da Orson Vels sinemasının yapıtaşları arasında dolaştığı hissini uyandırır. Baba, Kollodi'yi kıskandıracak bir masa yapar. Bu ifade ile Kollodi'nin yazdığı *Pinokyo*'nun öyküsüne gönderme yapılır.

Cinsellikle alakalı olarak Çin felsefesindeki Tao'dan ve Hint felsefesindeki Kama Sutra'dan ismen söz edilir. Okulda Darwin'in okutulup okutulmadığı sorulur.

Babının modern dünyaya dair söyledikleri, çocuklarına yönelik sert müdahaleleri, Kafka ve baba figürüne götürür okuru. Zaten ben anlatıcı da ironik bir tutumla anlattığı bu bölümlerde bunu açıkça belirtir. Babasının yaptığı masa, modern dünyanın sembolüne döner. Çünkü babasına göre bu masada yemek yemekle modernleşmiş ve işçi ailesinin ne olduğunu bütün ulusa göstermiş olacaktı. Burada kullanılan “*böcek*” kelimesi de Kafka'yla ilişkilidir. Ben, babasının ağzıyla şunları söyler: “*Modern dünyaya adım attığımızı, uygarlaştığımızı, artık böcek gibi yerde sürünmekten kurtulup insan olduğumuzu. Sonra herkesin çanağı da ayrı olacaktı, aynı kaptan yemek yenmeyecekti bundan böyle, (...) Kafka'yı bilmiyor muyduk, ayıp ayıp!*”⁴² Romanda cinsel yönden başarısızlığı, hayat karşısında korkulu, tedirgin ve güvensiz bir kişilik sergilemesi ve adının Le olması gibi özellikler yönüyle ben, Kafka'ya ve onun romanlarındaki kahramanlara yakın durur. Ben'in babası da baskın bir figür olması ve çocuklarını ezmesi yönüyle Kafka'nın babasına benzer.

Ben, Maşuklar yokuşu ve Kalıpçı yokuşundan sonra Gökbel yaylasına çıkar. Ben'in içe kapanıp dışa açılma çabasının sürekli tekrarlanması, en nihayetinde dışa açıldığını sandığı bir anda

³⁹ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.154.

⁴⁰ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.163.

⁴¹ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.171

⁴² S. Aslankara, **A.g.e.**, s.112.

bunun bir sanrı olabileceği izlenimiyle yeniden içe dönme noktasında romanın son bulması ve her bölümde ben'in bir üst yokuşa taşınması, Albert Camus'nün *Sisifos Efsanesi*'ni çağırıştırır. Ayrıca ben'in, korkularından sürekli söz etmesi ve bunu korku ideolojisi, korku yönetimi ve egemenliği ile birleştirmesi, kendi yaşadığı çağı "*korku çağı*" olarak nitelendiren Albert Camus'ye bir gönderme olarak okunabilir. Ben, dağ köyünde ise yanında getirdiği Faulkner'in romanlarını okur.

Ben, Perihan'a ne giymesi gerektiği konusunda ayna vazifesi görür ve bu anda zihinden geçen "*ayna ayna söyle bana*" ifadesi, Pamuk Prenses masalına bir gönderme içerir. Ben, Perihanla çarşıya çıkarkenki hallerini Lorel ile Hardi'ye benzetir. Le, Kızkardeşi Serpil'e arkadaşı Perihan'ı La olarak tanıtır ve "*bizimki Le'yle La'nın, Leyla'nın öyküsü.*" der. Bu Leyla ile Mecnun'u akla getirir. Ayrıca romanın sonlarında Le'nin yârinin suretini gördüğü alageyiklerin peşinden koşması, yine bu hikâyeye ilişkilendirilebilir.⁴³

Av-avcılıkla ilgili "*sürüden ayrılanı kurt kapar, el etek öpmeylen dudak aşınmaz, büyük balık küçük balığı yutar, köprüyü geçene kadar ayıya dayı diyeceksin*"⁴⁴ gibi atasözlerine yer verilir. Ben, bunları babasının kendisine verdiği av ile ilgili sözler arasında sıralar. Ben, köylülerle semaha dururken "*Semah dönüyorum ben de... Bir biir, dönüyorum, bir gözleriii, dönüyorum, sürmeliiii...*" sözleri, "*bir gözleri sürmeli*" redifinin tekrarlandığı Nevşehir yöresi türküsüyle özdeşleşir. Aşkın Nur Yengi'nin "*Hesap Ver*" şarkısı ise ismen anılır.

11. Masa Yapmaca Oyunu

Romanda oyun olarak algılanan durumlardan biri de ben'in babasının masa yapma uğraşısıdır. Ben, sert ve disiplinli bir babaya sahiptir. Babası, dört oğlu ile birlikte bir masa yapar. Babanın masayı yaparken gösterdiği çaba ve ciddiyet, çocuklarda oyun oynadıkları izlenimini uyandırır. Ayakları biraz titrek olan masaya uygun bir yer aranır ve masanın yeni bir açıyla zemine oturması sağlanmaya çalışılır. Bunun için masanın dört köşesine yapışan dört çocuk, babalarından alacakları direktifleri beklerler. Bu, çocukların da katıldıkları "*eğlenceli bir oyun*" olarak nitelendirilir.⁴⁵ Bu bölümde anlatıma karışan ironik ton, oyun hissini anlatım düzlemine de taşınmasını sağlar.

12. Alt Ediş Oyunu

Le romanında hayatta karşılaşılan sıkıntılar, yaşanan bunalımlar kadar bunlara çözüm yolu bulmalar da bir oyun olarak algılanır. Örneğin Le, Gülergüvan öldükten sonra sağlık sorunları yaşar. Olanları unutmak için çaba sarf eder. Evini değiştirir, sürekli temizlik yapar, film izlemeye koyulur; ama bunlar etkili olmaz. Bu nedenle eve dışı bir kedi almak ister ve bu çözümü, sorunları alt ediş oyunu olarak görür. Bu düşüncesini "*Hem kedi hem dışı. Bir karşı duruş, alt ediş oyunu ya da, kendini kandırma.*" sözleriyle ifade eder.⁴⁶

13. Tığ Oyunu

Romanda ben'in hayat karşısında yaşadığı bocalamalar, yine oyun olarak ifadesini bulur. Le, kendi etrafındaki kişileri ve kendi benliğini sorgular. Bu sorgulama içerisinde kendi varlığını ve taşıdığı anlamı oluştururken yaşadığı süreci bir tığ oyununa benzetir: "*Hangi anlama karşılık geliyordum? Hangi anlamdan çıkagelerek, hangi ilmeklerin, hangi mekiklerin, iğlerin eğirip biçimden biçime çevirerek dokuduğu, tığların bin bir oyunla dolayıp dönuştürdüğü?... Sonra hangi erkeğe teyellenmiş olarak?*"⁴⁷

⁴³S. Aslankara, *A.g.e.*, s.133.

⁴⁴S. Aslankara, *A.g.e.*, s.156.

⁴⁵S. Aslankara, *A.g.e.*, s.110.

⁴⁶S. Aslankara, *A.g.e.*, s.116.

⁴⁷S. Aslankara, *A.g.e.*, s.117.

14. İçe Kapanıp Dışa Açılma Oyunu/Perde Açma-Kapatma Oyunu

Oyun olarak adlandırılmasa bile roman boyunca tekrarlanan bazı ifadeler ya da durumlar, okurda bir oyun izlenimi uyandırır. Örneğin, içe kapanık olan ben, Gülerguvanla tanıştıktan sonra dışa açılmaya karar verir. Eve kapanan ben, bir gün avluya bakan pencereyi açar ve bahçedeki açan meyve ağaçlarını görür. Sembolik bir kullanımla “*Açtım perdeyi, açtım... Kapandıkça değil, açıldıkça kavuşacağız biz, dilediğince yaşayan bu kediye, kendi kendinin kediliğine*” der⁴⁸ ve kapısını ara ara açık bırakır. Gülerguvan’ın cinayete kurban gitmesi ve bu olaya intihar süsü verilmesi üzerine ben, yine korkular ve sanrılarla evine dolayısıyla da içe kapanır.

Ben, Gülerguvan’ı kaybetmenin acısını unutmak için başka bir yere taşınır. Bu kez arkadaş olduğu yeni komşusu Perihan’ın tutumu nedeniyle dışa açılma kararı alır. Öyle ki bu toplumsal temelde de örnek alınması ve uygulanması gereken bir açılımdır. Perihan’ın oğlu tarafından öldürülmesine şahit olan ben; perdelerini kapatıp yeniden karanlıklara, kapalı alanlara gömülür, küçülür, yok olur. Öyle ki evin pencerelerini, hava alan her yerini kapatır. Karanlık, korkularını sindirmeye yetmeyince evinin odalarından, mutfağından yatak odasına oradan da yorganını başına çekip ana rahmine çekilene kadar büzüşür. En nihayet kafanın içine dek çekileceğini düşünür. Çünkü asıl karanlığın beyninde olduğunun bilincindedir:

*“Bana kalıyor karanlıklar, karanlığın üzerime saldığı korkular, tabii korktukça kapanıyorum, kapandıkça karanlıklara dalıyor, o zaman da daha bir korkuyorum... Açık eve hayır, yaşasın kapalı ev, kapalı sofra! Kapalı olmak, kapalı kalınan yerde daha bir kapanmak, hatta küçülmek, yok olmak, daha doğrusu karanlıklara katılıp karanlıklaşmak anlamına geliyor.”*⁴⁹

Perihan öldükten sonra bu kez çözümü uzaklara gitmekte bulur. Gökbel yaylasındaki bir dağ köyüne gitme kararı alarak ortamından uzaklaşır. Dağ köyünde kendi özünü bulmaya çalışan ben; dışa, doğaya, gerçek olana yönelir. Böylece iç seslerinin azalverdiğini ve dışa açıldığını görür. Kendinden çok dış dünyadakilere ilgilenir. Doğanın diliyle konuşmaya çalışır. Bu açılımı tam gerçekleştirmişken bu kez başa dönülür ve bunların bir rüya mı, gerçek mi, sanrı mı olduğu belirsizleşir. Ben; yeniden kuruntularına, içine, kapalı kapılar ardında evine kapanan bir kişiliğe dönüşür. Böylece sürekli kapanma ve açılma kavramları etrafında şekillenen bir oyun karşısında hissederiz kendimizi. Bu durum, özellikle ilk iki bölümde “*perdeyi açmak*” ve “*perdeyi kapatmak*” ifadeleriyle de oyunsu bir etki yaratır.

15. Kişiliğini Bulma Oyunu/Arayış-Değişim-Dönüşüm Oyunu

Postmodern eserlerde yazar da dâhil olmak üzere anlatıcı ve roman kişileri her türlü değişim/dönüşüme uygun bir yapı sergilerler. *Le* romanında da özellikle ben anlatıcı, bir değişim/dönüşüm evresinden geçer. Romanda içe kapanıp dışa açılma oyunu, aynı zamanda ben’in kendi kimliğini sorgulama sürecini, bu süreçteki arayışları ve yaşanan sancıları da yansıtır. Ben, yaşadığı olayların ya da tanıştığı kişilerin de etkisiyle kendi özüne ulaşmaya çalışır. Bunun ancak dış dünyaya, çevreye, tabiata, diğer insanlara ve belki de kendine açık olma ile sağlanabileceğini düşünür. Bu şekilde daha gerçekçi bir aşamaya ulaşacaktır. Başlangıçta çarşıdan eve hızla girip kapıları ardına kadar kilitleyen; korkuları, güvensizliği, yalnızlığı ile bir eve, kafese hapsolan; çözümü bunda bulan ben, artık tam tersi bir sürece girer. Bu kez dış dünyayı seyreden, kapısını herkese korkusuzca açan, hatta kapısını açık bırakmakta sakınca görmeyen bir kişiliğe bürünür.

Kapalı toplum, kent, kimlik, cinsiyet gibi kavramları sorgulayan ben, bu konularda da açık davranmak gerektiğini savunur. Ben, açılımı kendinde başlatır; ama polislin, loncaların, diğer grupların, farklı etnik kimliğe sahip olanların da kalıplarını kırarak kendilerini nasıl aşabileceklerini

⁴⁸ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.119.

⁴⁹ S. Aslankara, **A.g.e.**, s.153-154.

sorgular. Böylece benin değişim-dönüşümü sadece kendine özgü bireysel bir çaba olmaktan çıkacak ve toplumsal bir zeminde buluşacaktır.

Ben, en nihayetinde Antalya'nın Teke yarımadasındaki Gökbel yaylasına gelir. Burada doğa ile Anadolu insanlarla iç içe yaşar. Kendi özünü burada bulur. Korkularından, güvensizliğinden, sıkıntılarından ve yalnızlığından burada kurtulur. Gökbel, onu iyileştirir. Burada her varlık ile barışık yaşamayı öğrenir. Yaşamı karabasana çeviren şeyleri içinden atar. Yaşadığı şeyleri düşünür. Gülerguvan, ona yalnızlığa hapsediği hayatında mutlu olmadığını göstermiş, sonra hayatından çekip gitmiştir. Farklı renkler taşıyan Perihan da ona yaşama sevinci vermiş, ancak onun da gidişyle yaşamı cehenneme dönmüştür. Oysa burada Huma, Suna adlı iki çocuk ve köpekleri Garaman ile doğada dolaşip oyun oynayarak yaşamın anlamını kavramaya çalışır. Burada İstanbul'daki korku ve sancularından arınır. Daha önceki yaşamında var olan gelgitlerden farklı bir yaşam tarzı ile karşılaşınca yaşamını kuşatan karabasanlardan kurtulur. Sadece yaşadıklarıyla yetinir, artık yaşamının muhasebesini yapmaz. Buraları keşfettikçe kendinden geçip çoğalır. Çünkü buradakilerde bireyleşme, ben olma değil; bir ve bitişik olma duygusu ön plandadır. Ben, ayrıca burada Havva Nene ile dualar eder, onun Tanrı ile konuşup ona sitem etmesini dinler. Onunla birlikte Abdal Musa denen yere gelip nenenin anlamadığı bir dilde ağıt okumasından etkilenir. O da köylülerle birlikte semaha durur ve onlarla birlikte döndükçe arınır. Burada fanusundan-kozasından çıktığını hisseder.

16. Oyun Dışı Bırakılma

Roman boyunca anlatılanlar, toplumsal bir arka fona oturtulur. Buna göre bu toplum; demokrasisi gelişmemiş, emperyalizm güdümünde bir politika benimseyen, holdinglerin dümen suyuna giden, polis devleti olmaya çalışan, derin devleti olan, kentleşmeyi ve modernleşmeyi becerememiş bir toplumdur. Ben, böylesi bir toplumsal düzeni, içinde yaşanan korku, karanlık ve olumsuzluklarla donatılmış olan bu hayatı bir oyuna benzetir. Bu düzene uyum sağlayamayan ve giderek içine kapanan ben, toplumun nezdinde hiçleşir. Bu nedenle ben, kendisini oyun dışı bırakılmış hisseder.

Oyun dışında kalan bir diğer grup ise annesi Perihan'ı öldüren Harun gibi yok eden ve toplumsal düzeni de yok edeceği düşünülen kişilerdir:

“Aslında karanlıklaşıp kapanan, sonra da hiçleşip yok olan benim tabii, yoksa kapanıp karanlıklaştıkça ben, oyundan çıkan, çıkarılan benim, ötekiler, yani karanlıkları yönetenler bundan pek etkilenmiyor.

Olan Harun'ların yok ettiklerine oluyor, bir de yok edenler belki, Harun'lar yani, kendilerine zarar vermesin diye, onlar da oyun dışı bırakılıyor.”⁵⁰

17. Toplanıp Dağılma Oyunu/Doğayı ve Yaşamı Keşfetme Oyunu

Romanın son bölümünde göze çarpan oyunlardan biri de toplanıp dağılma oyunudur. Bu oyun da tıpkı dışa açılma ve içe kapanma gibi düzenli olarak tekrarlanan ve bu nedenle de okurda ritmik bir etki uyandıran bir oyundur. Ben, Gökbel yaylasında tanıştığı köylülerin kızları Huma, Suna ve köpekleri Garaman ile arkadaş olur. Her gün onlarla bir araya gelip oyun oynarlar. Önce bir araya toplanırlar. Sonra herkes bir yere dağılıp bir şeyler bulur ya da bir şeyleri keşfeder. Sonra tekrar bir araya toplanıp buldukları şeyleri birbirlerine gösterirler ya da birbirlerini keşfettikleri yerlere götürürler. Taşlarda sekerler, mantar toplarlar. Defalarca kat kat dizilmiş taşlara, kayalara çıkıp sonra inerler. Ben, kendisini alageyikte yârini görüp onun peşine düşmüş Mecnun gibi hisseder. Taş saray denilen eski mezarlığı gezerler. Bazen Huma ile Suna heybelerinden masal

⁵⁰ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.154.

çıkartırlar ve alageyik dedikleri yaban keçisine dair birçok masal anlatırlar. Ben, çocuklarla oynadığı bu oyunlarla hem doğayı hem de yaşamın özünü keşfeder:

“Ben, Suna, Huma, Garaman bir toplanıp bir dağılıyoruz. Toplandıkça ormanları da çekiyoruz yanımıza, şenlik şamata, neler neler gösteriyoruz. Birbirimize, Suna’yla Huma daha çok taş getiriyor, tohum gösteriyor: ‘Bak, bak.’ (...)

Evet, ben, Suna, Huma, Garaman bir toplanıp bir dağılıyoruz, çocukça oyun işte, bir dağılışınca on-onbeş dakika sürüyor, ya sonra, bir yerlerden bir kaval üflemiş de nağmeler yaymışçasına gülüşerek bir kayabaşında, ucu bucağı görünmeyen bir katranın altında toplanıyoruz, Garaman bile sanki bir şeyler getiriyor topladıklarından havlantılarla.

(...) Büyülenmiş gibi geyiklere bakıyoruz, işte yaşamak bu, bu kadar, söylemek isteyip de anlatamadığım, yaşamak isteyip de duyuramadığım şey...”⁵¹

18. Arınma Oyunu: Semaha Durma

Romanın sonlarında ben anlatıcının geçirdiği dönüşüme paralel olarak bir arınma oyunundan söz edilir. Bu oyun, saflığını koruyan köylülerle semaha durmadır. Ben, geçici bir süre için geldiği Gökbel yaylasındaki dağ köyünde kent insanının bunalımlarından, sorunlarından, korkularından arınmış, gerçek varlığın ve yaşamının özünü kavramış samimi Anadolu insanı ile tanışır. Onların arasında kendisi de sorunlarından uzaklaşır. Özellikle köylülerin semaha durmasından çok etkilenir. Köylüler, onu da aralarına alıp onunla birlikte semah yaparlar. Ben, bu törenle birlikte arınmaya başladığını düşünür:

“Nazlı’yımsı, musahip oluyoruz, dedenin önünde niyaza duruyoruz, ayak başparmaklarımızı kilitleyip, burunlarımızla kavilleşip sonra da dönmeye başlıyoruz. (...) Döndükçe arınıyor arınıyorum, arındıkça da bir avuç dariyla turna olup göğe savruluyorum.”⁵²

19. Kelime-Dil Oyunu

Postmodernizmde oyun kavramıyla ilişkilendirilerek kullanılan unsurlardan biri de dildir. J.W.Murphy’ye göre *“varoluş dille oynanan bir oyundur, eti ve kemiği etkilememesi düşünülemeyecek bir oyun.”*dur. Foucault ise öznelerin, kişiler arasındaki söylem aracılığıyla hareket eden iktidar oyunları içinde biçimlendiğini düşünür.⁵³ *Le* romanında da kelime üzerinden yapılan oyunumsu bazı kullanımlar göze çarpar. Örneğin; romanın adı, okurda merak duygusu uyandıran *Le*’dir. Romanın bölümleri ise *“Gül-Le-Sin”* adlarını taşır. Her bölümde bu adlara yüklenen anlamlar, okurun çağrışımları ile zenginleşmektedir. Romanın birinci bölümünde sevgili olan Gül, öne çıkar. Asıl adı Aysel olan sevgili; Gül, Güler, Gül Erguvan, Güler Guvan, Gülerguvan adlarını kullanır. Kendisine bazen Dersimli Gül ya da Kızıl Gül der. Gül, divan edebiyatı geleneğinde olduğu gibi burada da sevgiyi, aşkı sembolize eder. Roman boyunca sevgili, erguvan çiçeğiyle de özdeş görülür. Erguvan çiçeği; renk, koku, şekil yönüyle birçok farklı imge ve çağrışım ile yüklenir. Erguvan, ayrıca romanda zaman olarak bahar mevsimini ve yer olarak da İstanbul’u imler.

Romanın ikinci bölümünde *Le*, öne çıkar. *Le*’ye komşusu Perihan Ke adını verir. Sinema oyuncusu adını çağrıştırır şekilde bunun açılımını Kevin olarak yapar. Bu isim, aynı zamanda Kafka’ya ve onun roman kahramanlarına da bir göndermedir. Ke, silik bir çocukluğu, ondan *Le*’ye dönüşen ben ise cinsiyetsiz, kimliksiz olma ya da bunun sancılarını yaşama sürecini vurgular

⁵¹ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.178-179.

⁵² S. Aslankara, *A.g.e.*, s.190.

⁵³ Mehmet Küçük, “Postmodernin Modern Karakteri ya da Dönemleştirmenin İronisi”, *Modernite Versus Postmodernite*, Vadi Yayınları, Ankara, 1994, s.222.

niteliktedir. Le, aynı zamanda birlikteliği, aidiyeti, ortada durma ya da arada kalma durumunu ifade eder.

Üçüncü bölümün adını taşıyan Sin ise dıştan bir bakışın kişiyi yargılaması, kategorize etmesi, isimlendirmesi, emretmesi, ona hükmetmesi ve meydan okuması, her şeye son noktayı koyması, silahın-bakışın-lafın ya da kameranın kişiye çevrilmesi gibi anlamları yüklenir.

Le'nin komşusu Perihan'ın ise gerçek adı Nurgül'dür. Bu isim değişikliği ise gerçeklikten kopuşu simgeler. Onun da adının içinde gül olması dikkat çekicidir.

Adından itibaren kelime oyunları ya da anlam çağrışımlarına açık olan roman, yine bölümlerine ad olan "gül-le-sin" ifadelerinin okurun yorumuna açık bir şekilde sıralanması ile son bulur. Kendini baskıdan, korku ve bunalımlardan kurtaramayan ben; kendini bu toplumda yitik, av olmuş, hiç konumunda biri olarak duyumsar. Kendi varlığını sorgulamaya devam eder ve kendi kendine:

"Öyle değil misin, nesin sen?"

Gül'lesin.

Güllesin.

Gül-le-sin.

Sen mi güllesin, güldürme beni! "Le"sin sen, "le"sin. Gül'süz le, gülle olsan ne değişecek?

Ya ötekiler? Sin, sin, sin... Hep ölüm!

Ormandan dışarı adım atma sakın, yat sedir ağacının altına, sesini çıkarma! Bak, kol geziyor, göreceksin.

İlkin dişilerin işini bitirecekler, sonra sıra sana gelecek...

...Bütün babalar, ağabeyler, kocalar, bütün erkekler birbirinden el alıp birbirine el vererek, sinerek, sindirerek, sinleşerek...

Geliyorlar..."⁵⁴

Romanın sonunda üç bölümün birleşimi olan "Gül-le-sin" kullanımı etrafında söylenenler, yine farklı çağrışımları beraberinde getirir. Bu ifadeleri yorumlamamız gerekirse; Le, aslında bir arada kalmışlığın, bir şeylere tutunma-ait olma ve sahiplenilme duygusunun ifadesi gibidir. Bir yanda kadın-aşk-tutku-dişilik-vatandaş-mağdur olma; diğer tarafta ise erkek olma-saldırganlık-vahşet-erillik-devlet-ezme-emretme ve sindirme söz konusudur. Le, erkektir, ama daha çok kadınlarla anlaşır. Etrafında var olan kız kardeşi Serpil, sevgilisi Gül, arkadaş olduğu Perihan, dağ köyünde hoşlandığı Nazlı gelin ve arkadaşlık kurduğu kız çocukları Huma ile Suna vardır. Le, erkektir ama baskın bir babanın varlığı karşısında ezildiği, cinsel yönden kadınlarla başarılı birliktelikler yaşayamadığı, korktuğu ve güvenini yitirdiği için dişiliğe yakındır. Polisin, askerinin, gücün, şiddetin öne çıkarıldığı devletten çok; ezilen, dışlanan, ötekileştirilen, işkence gören vatandaştan yanadır. Ancak bir yandan da erkek olması yönüyle dışında kaldığı bu özellikleri de taşıması beklenen bir varlıktır. Bütün bu yorumlar bir araya gelince Le varlıkla yokluğun, ölümle dirimin, kadınla erkeğin, aşkla şiddetin, muktedir olanla ezilenin... vb. arasında kalmış bir bireydir. "La" değildir Le'dir. Çünkü yok değildir vardır, ama varlığı da sorgulanması bir durumdadır. Gül-le ifadesi; bir yandan sevgi ile aşkla, sevgili ile birlikte olma durumunu akla getirirken; bir yandan da ağırlık gibi başa çökme, vurma, yere indirme, yıkma eylemlerini, gücü ve baskıyı çağrıştırır.

⁵⁴ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.193.

Romanın diline yansıyan önemli unsurlardan biri de renk-ışık ve sestene yaratılan anlatımın bir cümbüş oyununa dönüştürülmesidir. Özellikle romanın son bölümünde, anlatımda kendini hissettiren bu cümbüş, hem yaşanan coğrafyanın hem burada bulunan Anadolu insanının taşıdığı özelliklerin de belirlediği bir durumdur. Ayrıca ben anlatıcının ruh halinin olumlu yönde değişmesi ve yaşamın gerçek anlamını bu coğrafyada bu insanlar arasında bulduğuna inanması; anlatımı daha aydınlık, renkli, ışıltılı ve hareketli kılar. Örneğin ben'in Havva Nene ile geçirdiği zaman dilimleri buna güzel bir örnek oluşturur:

“Havva Nenemin duasına katılıyorum her şafak, orman öylesine hafifletiyor ki beni, uykuda geçen bir saatim, İstanbul'daki üç saati karşılıyor. Şafak pembesi görünmeden daha, pat dikeliyorum, doğrulup yataktan çıkıyor, nenemi bekliyorum. (...)

Sabah şafaklarına nenemin duaları karışıyor, bir gün kekik kokuyorsa, ertesi sabah pelit ya da çitlembik, iğde veya keçiboynuzu yayılıyor dualarını fısıldarken nefesinden, bir sonraki gün tarçın, bir sonraki gün andız, ertesinde murt, melisa, bana da öğretiyor neyin ne olduğunu nenem. (...)

İlgıt ılgıt akan yele karışıyor sesi nenemin. Ağıt yakılmışçasına dalgalanıyor yüreğim, ucu yanık mendil oluyor, trenle bütün Teke yarımadasını dolaşılıyor, yarımada da söz mü, tüm memleketi, bir baştan öte başa bir tek girip çıkışıya da olsa kentleri dolaşılıyor.”⁵⁵

Sonuç

Sonuç olarak diyebiliriz ki Sadık Aslankara, *Le* adlı romanını postmodern romanın önemli bir kurgu ögesi olan oyun ve oyunsuluk kavramları etrafında şekillendirir. Romanın ve kişilerin adlarından başlayan bu oyun, çok farklı şekil, renk ve dokularla örülerek içeriği de belirleyecek bir işlev yüklenir. Yazar, bu oyunu sadece içerikle sınırlı tutmaz; onu kurgu, biçim-tekni ve dil düzeyine de taşıyarak ustaca bir örgü vücuda getirir. Bu oyunda oyunu kuran yazardır; oyuna davet ettiği okurlardır ve oynanan oyunun adı da kurmaca metindir. Oyunu kimin kazanıp kimin kaybettiği ise okurun bilgi ve kültür birikimine bağlıdır. Oyunun tek yenilmezi ise yazarın ustaca kurguladığı oyunsu metnidir.

KAYNAKÇA

ASLANKARA M. Sadık, *Le*, Can Yayınları, İstanbul 2010.

BİLGE Mine Hoşcan, “M. Sadık Aslankara ile Söyleşi”, *Öykü Teknesi*, S.16, Temmuz 2010, 7-13.

DEMİREL Şener, “‘Türk Şiirinde Erguvan’ Üzerine Bir Deneme”, http://turkoloji.cu.edu.tr/ESKI%20TURK%20%20EDEBIYATI/sener_demirel_erguvan_deneme.pdf, s.1-13.

ECEVİT Yıldız, *Orhan Pamuk'u Okumak*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1996.

ECEVİT Yıldız, *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İletişim Yayınları, İstanbul 2001.

EMRE İsmet, *Postmodernizm ve Edebiyat*, Anı Yayıncılık, Ankara 2004.

FEATHERSTONE Mike, *Postmodernizm Ve Tüketim Kültürü*, Çev. Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996.

⁵⁵ S. Aslankara, *A.g.e.*, s.185-186, 188.

KIZILER Funda, **Moderniteden Postmoderniteye Kavramsal Bir Yolculuk**, Salkımsöğüt Yayınları, Konya 2006.

KOÇYİĞİT, Sinan, Mehmet Nur Tuğluk, Mehmet Kök, “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”, **e-dergi.atauni.edu.tr/index.php/kkefd/article/viewFile/4181/4005**

KÜÇÜK Mehmet, “Postmodernin Modern Karakteri ya da Dönemleştirmenin İronisi”, **Modernite Versus Postmodernite**, Vadi Yayınları, Ankara 1994, s.199-226.

SAZYEK Hakan, “Türk Romanında Postmodernist Yöntemler ve Yönelimler”, **Hece Türk Romanı Özel Sayısı**, S.65/66/67, Mayıs/Haziran/Temmuz 2002, s.493-509.