

İstanbul Bilgi Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü

TEHLİKELİ OYUNLAR'DA RÖNESANS ETKİSİ VE SOYTARILIK

CEM UÇAN

Karşılaştırmalı Edebiyat Disiplininde Yüksek Lisans Derecesi Kazanma
Yükümlülüklerinin Parçasıdır

Karşılaştırmalı Edebiyat
İstanbul Bilgi Üniversitesi
İstanbul, 2009

TEHLİKELİ OYUNLAR'DA RÖNESANS ETKİSİ VE SOYTARILIK
RENAISSANCE INFLUENCE AND FOLLY IN TEHLİKELİ OYUNLAR

Cem Uçan
107667003

Tez Danışmanı Prof. Dr. Jale PARLA :.....

İtir ERHART, Yard. Doç. Dr. :.....

Bülent SOMAY, MA :.....

Tezin Onaylandığı Tarih : 11 Ağustos 2009

Toplam Sayfa Sayısı : 87

Anahtar Kelimeler (Türkçe)

- 1) Oğuz Atay
- 2) Tehlikeli Oyunlar
- 3) Rönesans
- 4) Soyтары
- 5) Edebiyat Eleştirisi

Anahtar Kelimeler (İngilizce)

- 1) Oğuz Atay
- 2) Tehlikeli Oyunlar
- 3) Renaissance
- 4) Fool
- 5) Literary Criticism

Bütün hakları saklıdır.

Kaynak göstermek koşuluyla alıntı ve gönderme yapılabilir.

© Cem Uçan, 2009

ÖZET

Bu tez çalışması, Oğuz Atay'ın Tehlikeli Oyunlar romanı ile Rönesans dönemi edebiyatı arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Delilik ve soytarılık, Rönesans dönemin düşünür ve sanatçıları tarafından hâkim bir tema olarak kullanılmış, bu dönemde deli ve soytarı karakterler edebiyat eserlerinde ön plana çıkmıştır. Bu çalışmada Tehlikeli Oyunlar, hem ana karakteri Hikmet Benol'un soytarılık ve delilik arasındaki konumu, hem de odağında yer alan akıllılık ve delilik teması nedeniyle Rönesans dönemiyle ilişkilendirilmiştir. Bu amaçla, Desiderus Erasmus, William Shakespeare, François Rabelais gibi bazı Rönesans dönemi yazarlarının bazı eserleri, içerdikleri temalar ve karakterler açısından Tehlikeli Oyunlar'la karşılaştırmalı olarak ele alınmış, Tehlikeli Oyunlar'daki Rönesans dönemi etkisi ile soytarılığın sağladığı işlevler ortaya konmuştur.

anahtar sözcükler: Oğuz Atay, Tehlikeli Oyunlar, Rönesans, Soytarı, Edebiyat Eleştirisi

ABSTRACT

This thesis identifies the relationship between Oğuz Atay's Tehlikeli Oyunlar and Renaissance literature. During the Renaissance, folly was a major theme in literature and many writers of the time had fool characters in their works. In Tehlikeli Oyunlar, Oğuz Atay placed its fool-like character Hikmet Benol in a state where Hikmet seems to shift continuously between a state of folly and sanity. In this study, selected works of Renaissance writers such as Desiderus Erasmus, William Shakespeare and François Rabelais have been comparatively analyzed with Tehlikeli Oyunlar on the context of their mutual themes of folly, and their fool characters in order to identify the relationship between Tehlikeli Oyunlar and Renaissance's fool literature.

keywords: Oğuz Atay, Tehlikeli Oyunlar, Renaissance, Fool, Literary Criticism

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının ortaya ıkmasındaki katkıları dolayısıyla tez danışmanım Prof. Dr. Jale Parla'ya teőekkür ederim.

Tez alıőmasının başlangıcında, sürdürülmesinde ve tamamlanmasındaki sürekli destekleri nedeniyle Büőra Yalınöz'e ve macomplit camiasının deęerli üyelerine ayrıca teőekkürü bir bor bilirim.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM: RÖNESANS'TA DELİLİK VE SOYTARILIK	8
A. Delilik ve Soytarılık Hakkında	8
1. Kişi Olarak Deli	10
2. Delinin Bilgeliği: Bilgenin Deliliği	13
3. Meslek Olarak Soytarılık: Saray Soyтарыsı	16
4. Festival Kültüründe Soyтары	20
5. Delilikten Edebi Geleneğe	22
6. Edebiyatın Meşhur Soyтарыsı: Stultitia	24
B. Rönesans, Delilik ve Soyтарыlar	26
1. Rönesans ve Neoplatonizm	27
C. Sonuç	29
İKİNCİ BÖLÜM: TEHLİKELİ OYUNLAR'DA RÖNESANS ETKİSİ	33
A. Tehlikeli Oyunlar ve Rönesans	34
B. Tehlikeli Oyunlar'da Soyтарыlık	46
1. Çocuklar, Deliler ve Soyтарыlık	46
2. Soyтарыlığın Geçişli Dünyası	49
3. Soyтарыının Dili: İroni, Alay	53
4. Hakikate Ulaşmak İçin Soyтарыlık	57
5. Bir Savunma Olarak Soyтарыlık	62
6. İsevi Delilik ve Hikmet	64
7. İzlek Olarak Soyтарыlık: Kendini Arayan Hikmet	66
C. Rönesans ve 20. Yüzyıl: Dönemsel Etkiler	72
D. Sonuç	75
SONUÇ	79
SEÇİLMİŞ BİBLİYOGRAFYA	83
ÖZGEÇMİŞ	87

GİRİŞ

Oğuz Atay, Türk edebiyatında eserlerini verdiği dönemden çok daha sonra “keşfedilmiş” yazarlardan birisidir. Keşfedildikten sonra da Türk edebiyat tarihine, hakkında sayfalarca eleştiri yayımlanmış sayılı edebiyatçılardan biri olarak geçmiştir. Tüm bunlara karşın, yine de Oğuz Atay'ın tam olarak anlaşılabilirdiği üzerinde bir fikir birliğı olduğunu söylemek güçtür. Kimi eleştirmenler onun “ciddi mizah”ı hakkında yazar, kimi yazdıklarında “ironi”nin baskın olduğunu söylerken bir başkası buna karşı çıkararak aslında Atay'ın edebiyatını *humour* çerçevesinde değerlendirir. Aslında eleştirilerdeki bu çok seslilik Atay'ın edebiyatı dikkate alındığında çok da şaşırtıcı sayılmamalıdır. Atay, okuru her zaman farklı bir okuma tecrübesine götürür. Özellikle *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar*'da, bir çok edebi konvansiyondan yararlanırken, okumanın herhangi bir anında bir tiyatro oyunu, bir ansiklopedi maddesi, bir şarkı ya da şiirle karşılaşan okur, o andan itibaren başka bir okumaya zorlanabilir; anlatıya hâkim olan anlam düzeyi alt üst edilmiştir. Tüm bu çeşitlilik içerisinde sınırlanmış karşıtlıklar, söylenen sözün bir sonraki cümlede değersizleştirilmesi, ciddiyet ile alayın birbirine karıştırılarak olayların kimi zaman içinde ironinin baskın olduğu bir ciddiyetle ele alınması, Atay okurunun sıklıkla karşılaştığı ve çözümlemesi gereken durumlar olarak ortaya çıkar.

Orhan Koçak, Oğuz Atay için “hakkında en çok ve en iyi yazılmış

romancılardan biridir” demiş, Atay'ın kahramanlarının kimi eleştirmenlerce çözümsüzlüğün, ironinin, doğruluk ve dürüstlüğün sesi olarak görüldüğünü belirtmiş sonra da, belki de ilk sözlerine karşı bir itiraf olarak, şunu eklemiştir: “Yine de, Oğuz Atay'ın tam anlaşılamayan [...] bir yanı vardır” (255).

Gerçekten de hakkında “en çok ve en iyi” yazılmış romancılardan biri olan Atay'ın eserleri hakkında farklı görüşler dile getirilmektedir. Bu görüşler elbette Atay edebiyatının daha iyi anlaşılmasına hizmet eder. Yine de eleştirilerdeki çeşitlilik akla şu soruyu getirmektedir: Atay edebiyatındaki çok sesliliğin, ciddiyeti takip eden ciddiyetsizliğin, ironinin, çözümsüzlüğün kısacası metinlerde yer alan bu ikircikli yapının ardında bütünlüklü bir anlam var mıdır? Ya da farklı bir şekilde sorulacak olursa bu bütünlüğe (eğer gerçekten varsa) nasıl ulaşılabilir?

Tehlikeli Oyunlar ve *Tutunamayanlar* bağlamında ve Atay'ın edebiyatına genel bakışlarında eleştirmenlerin bazıları oyun kavramı üzerinde durmuş, geniş bir bağlama sahip olan oyun kavramını post-modern edebiyat içerisinde incelemiş, bazıları farklı yazarların Atay üzerindeki etkileri üzerinde durmuştur, bazılarıysa Atay edebiyatını ulusal alegori olarak okuyarak görüşlerini dile getirmiştir. Yine Atay'la ilgili yazılmış eleştiri metinlerinde yazarın kullandığı dilin özellikleri, kahramanlarının Doğu ve Batı arasındaki sıkışmışlıkları, yanılısamarları, ciddiyet ve ciddiyetsizlikleri, anlatının çok sesliliği üzerinde durulmuş ve tüm bunlar Atay'ın anlatımındaki ironi, alay ve mizah çerçevesinde incelenmiştir. Buna karşılık pek az eleştirmen, Oğuz Atay'ın bu iki romanında hâkim bir tema olan akıllılık-delilik izleğinin kökenlerini edebiyat

tarihi içindeki bir dönemde aramıştır. Hem *Tutunamayanlar* hem de *Tehlikeli Oyunlar*'da ve kısmen de öykülerinde, Atay'ın karakterlerinin delilik ve akıllılık sınırında değişkenlik gösteren durumları, bu durumun karakterlerin dil ve anlatımı üzerindeki yansıması, Atay edebiyatında genellikle karşılaşılan “kendi altını oyan söylemin” özellikleri, anlamını Batı edebiyatında Rönesans'a kadar uzanan bir edebiyat geleneği içinde bulabilir: Delinin, bilge delinin ve soytarının başrolde olduğu bir edebiyat geleneğinde.

Rönesans'la birlikte 15. ve 16. yüzyılda Avrupa'da, tiyatroyu da içeren kurmaca dünyada, bir izlek olarak delilik ve soytarılık, sanatçı ve düşünürler için dünyaya farklı gözlerle bakmanın imkânlarını sunmuş, soytarılığın sağladığı dokunulmazlık, bu kişilerin kendilerini özgürce ifade edebilmeleri için önemli bir koruma sağlamıştır. Ana karakteri geleneksel bir soytarı olan Desiderus Erasmus'un *Deliliğe Övgü* adlı eseri ve onu takip eden diğer düşünür ve sanatçılar sayesinde Rönesans, sanatta ve edebiyatta deliliğin hâkim bir tema, deli ve soytarının da hâkim bir karakter olarak ortaya çıktığı özel bir dönem olmuştur.

Deli ve soytarı karakterlerin damgasını vurduğu bu dönemden sonra benzer temalar, farklı zamanlarda farklı yerlerde edebiyatta kullanılmıştır. Bu bağlamda Oğuz Atay edebiyatına bakıldığında pek çok ana karakter, özellikleri itibarıyla bu deli/bilge/soytarı karışımı karakterleri andırmaktadır. Kullandıkları dil, düşünce yapıları, delilik ve akıllılık sınırındaki durumları, tek ve mutlak bir anlama direnen söylemleriyle Atay karakterlerinin kökenini, Avrupa'da Rönesans döneminde, toplumsal hayattan edebiyat dünyasına girerek baş role çıkan delinin ve soytarının dünyasında bulmak

mümkündür.

Bu tez çalışmasının çıkış noktası temel bir önermeye dayanmaktadır. Jale Parla edebiyattaki iki temel temadan (gerçeklik-yanılsama ve akıllılık-delilik) bahsederken *Tutunamayanlar*'da bu ikinci izleğin baskın olduğunu söyler:

Delilik oyuna, arzu metinsel kahramanlarla özdeşleşmeye, ama özdeşleşilen hiçbir kimlikte de tutunamamaya, tutunamamak oyuna, oyun her türlü duygusallığa çılgın bir kahkaha savurmaya, kahkahalar dilin yetkesini bozmaya ve anlamı boğmaya [...] uzanan bir yaratıda deliliğin özgürleştirici işlevi yadsınamayacak kadar açıktır. (222)

Tutunamayanlar için söylenen bu sözler, *Tehlikeli Oyunlar* için de geçerlidir büyük ölçüde. *Tehlikeli Oyunlar*, anlatım özellikleri, yapısı, anlatıya hâkim olan temalarıyla delilik ve akıllılık arasında gidip gelen Hikmet Benol'un hikâyesidir. Hikmet'in oyun tutkusu, onları sürdürmedeki ısrarı zaman zaman aklın sınırlarının ötesine taşmaktadır. Hikmet'in hayatta oyunlar dışında tutunacağı herhangi bir şey yok gibidir, belki de hayatı sürdürmenin tek yolunun bu olduğunu düşünür. Gerçekten de kimi zaman son derece akılcı, kimi zaman çılgınca davranan, bu hiç susmayan karakter ne yapmaya çalışmaktadır? Bu noktada bu çalışmanın temel önermesi ortaya konabilir: Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında yarattığı Hikmet karakteri aslında bir deli/soytarı temsili yapmakta, yani soytarıyı oynamaktadır.

Bu önerme, soytarıyı ya da deliyi oynamanın ve aslında Rönesans döneminde edebiyata bir başrol oyuncusu olarak giren soytarılığın taşıdığı anlamları ortaya koymayı amaçlarken, soytarı kavramının toplumsal işlevi

ve deliyi/soytarıyı oynamanın edebiyat geleneği içindeki yerinin araştırılmasını gerektirir. Çok az eleştirmen Hikmet ile soytarılık arasında bir ilişki kurmuş, Hikmet'i soytarılıkla (dili, davranışları, düşünce yapısı vb) özdeşleştirmiştir. *Tehlikeli Oyunlar* ve Hikmet karakterinin, Rönesans'ta bir çok sanatçının ele aldığı deli/soytarı edebiyatı ve dönemin düşünce akımlarıyla birlikte incelemiştir. Hikmet'in deliliğinin ve soytarılığının bu dönemdeki deliler ve soytarılarla değerlendirilmesiyse neredeyse hiç üzerinde durulmayan bir konu olmuştur. Bu nedenle deliliğin, soytarılığın, soytarıyı oynamanın kültürel ve toplumsal işlevleri ile Hikmet arasındaki ilişkiyi ortaya koymak Atay edebiyatı hakkında söyleyebilecekleri zenginleştirme ihtimali sunar.

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm delilik ve soytarılığa ilişkin kısa bir tarihsel süreci içerir. Bu nedenle ilk bölümde, Rönesans döneminde -özellikle de 16. ve 17. yüzyılda, çeşitli yazar ve düşünürlerin delilik ve soytarılık temasını bir gelenek haline getirmelerinin kısa bir tarihçesi yer alacaktır. Burada özellikle Avrupa'da Hıristiyanlık, halk kültürü, saray gelenekleri ve dönemin düşünce akımlarının etkisiyle eş zamanlı olarak farklı bölgelerde ortaya çıkarak yaygınlaşan delilik ve soytarılık kavramının gelişimi üzerinde durulacaktır. Bu noktada akla gelen ve cevaplandırılması gereken yönlendirici sorular şunlardır: Deli kimdir, bilge deli ne demektir? Soytarı kimdir? Soytarıyı oynamak ne demektir? Elbette çalışmanın bu bölümüyle ilgili akla gelen sorular sadece bunlarla sınırlı değildir. Bu sorular, tez çalışmasının başında yönlendirici sorular olarak ele alınmış ve çalışmanın sınırlarının belirlenmesi amacıyla diğer soruların kaynağını oluşturmak üzere cevaplandırılmıştır. Çalışmanın ilk

bölümünde deliliğin, bilge deli karakterinin ve soytarılığın kültürel ve toplumsal yaşamdaki işlevleri incelenecek ve bunun edebiyat tarihinde bir gelenek olarak konumu ele alınacaktır.

İkinci bölüm öncelikle, Rönesans döneminde sıklıkla rastlanan delilik ve soytarılık temalarının *Tehlikeli Oyunlar* romanındaki izlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar* hakkında *Günlük*'te şöyle yazar:

İnsanlarımızın, daha doğrusu benim ilgilendiklerimin dünyaya nasıl baktıklarını –benim bilebildiğim, görebildiğim kadarıyla– bu arada anlatmak istiyorum. Batı Dünyasından bütünüyle farklı bir görüşü anlatmayı bilmem nasıl becermeli? [...] Bir bakıma 'irrational' – Batının anladığından ayrı– bir görüş bu. (24)

Atay burada, Batı dünyasından farklı bir görüşten, Batı'nın anladığından farklı bir "irrational"den bahsetmektedir. Buna karşın, çalışmanın bu bölümünün temel iddialarından biri de aslında Atay'ın bunu gerçekleştirmek için kökeni Batı'da bulunabilecek bir kavramı kullanmış olduğudur. Özellikle Rönesans dönemindeki bazı metinler ile *Tehlikeli Oyunlar* arasındaki benzerlikler ve bu dönemde başrole çıkan deli/soytarı karakterinin bilgeliği ile Hikmet arasındaki benzerlikler, hem *Tehlikeli Oyunlar*'ın hem de ana karakteri Hikmet'in Rönesans dönemiyle olan bağını ortaya koymaktadır. Bu sayede, Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanında kurguladığı Hikmet Benol karakterinin, bu bağ ışığında, "soytarıyı oynadığı" hakkındaki iddiaları temellendirmek, toplumsal alandan edebiyata taşınan soytarının Atay edebiyatındaki işlevini vurgulamak mümkün olacaktır. Hikmet'in soytarılığını, diyalog içinde bulunduğu Rönesans dönemindeki soytarılık ve delilik kavramlarıyla

birlikte incelemek, aslında Atay edebiyatıyla ilgili olarak birçok eleştirmenin deđindiđi çok sesliliđe dair yeni bir bakış getirme imkânını kuvvetlendirmektedir. Bunun sonucunda Atay edebiyatının, eleştirmenlerin üzerinde çođunlukla hemfikir olduđu ikircikli yapısı hakkında temel bir iddia ortaya konmuş olacak ve Atay'ın “yine de tam olarak anlaşılamayan” edebiyatına yeni, farklı bir eleştirel katkı sağlanabilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

RÖNESANS'TA DELİLİK VE SOYTARILIK

A. Delilik ve Soytarılık Hakkında

Dünyanın bir sahne olduğu insanlık tarihi boyunca çeşitli defalar dile getirilmiştir. İnsanların, burada üstelendikleri çeşitli rolleri yerine getirdiği düşüncesi yaşamın da bir oyun olduğu sonucunu ortaya koyar. Böylece bir oyun yeri olarak görülen dünyada (kelimenin her anlamıyla) oynamak, yaşamın içerisinde bir eylemde bulunmak ve yaşamakla eşdeğerdir. Bir anlamda, ölümlü olduğunun bilincindeki insan için, onu bekleyen kaçınılmaz sona dair bir farkındalığı olan herkes için belki de “oynamak” dışında çok fazla seçenek yoktur. Walter Kaiser, *Praisers of Folly* adlı kitabında gerçek dünya ile tiyatronun kurmaca dünyası arasında kurulan bu benzerliğin mimetik temsil dışındaki bir başka sonucuna işaret eder: Eğer bütün dünya bir oyun yeriye, gerçek dünyadaki insanlar gibi edebiyat –yani kurmaca– dünyasındaki karakterler de bu dünyada zamanları geldiğinde sayısız rol içinden (kral, hizmetçi, sanatçı, tüccar vb.) kendilerine ait olanı sergileyecekler –elbette kimi yan rollerde kimi başrolde görev alacak– ve rolleri bittiğinde de sahneden inceklerdir (2). Bu benzetme sürdürülecek olursa, gerçekten de edebiyatın kurmaca dünyasında farklı tarihlerde, birçok karakter, birçok farklı nedenle başrol oyuncusu olarak görev almış, rolleri tamamlandığında sahneyi bir başka karaktere bırakmıştır. Bu karakterler tarihine bakıldığında “deli” ve aslında

bilge bir deli sayılabilecek olan “soytarı” karakterinin de bir dönem boyunca bu sahnede başrol oyuncusu olarak görev aldığı görülmektedir. Walter Kaiser'e göre Rönesans dönemindeki bazı yazarlar Ortaçağ (ve aslında daha önceki dönemlerde hem festival kültüründe hem de pagan geleneğinde yer alan) deli karakterini bilgelikle birleştirerek dönüştürmüş ve edebiyatta bir karakter olarak başrole yerleştirmişlerdir (14).

Bu çalışma boyunca soytarı, deli, budala, çılgın kelimeleri ve bu kelimelerin işaret ettiği kavramlar bazen eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Bunun nedeni, bu kelimelerin taşıdığı farklı anlamları kendi davranış ve düşüncelerinde bir araya getiren bir kişiyi tanımlamak için zaman zaman kelimelerin tek başlarına yetersiz kalmalarıdır. Yine de, özünde tüm bu anlamları birleştirebilen bir karakter olarak ortaya çıkması nedeniyle soytarı, bu kelimelerin işaret ettiği durum, davranış ve düşünceleri kapsayan temel bir kavram olarak kullanılmaktadır. Soytarılık, içinde delilik, deli rolünü oynamak, delinin bilgeliği, bilgenin deliliği gibi durumları barındıran ve yukarıda bahsedilen edebi geleneğin oluşumunda yer alan ana unsurdur. Bu nedenle deli ve delinin toplumdaki yerinin, soytarının bir kişi olarak işlevinin, dünyanın bir sahne olmasından hareketle soytarıyı oynamanın toplumsal ve kültürel anlamlarının anlaşılması, bu edebiyat geleneği içindeki delilerin, soytarılardan işlevlerinin daha iyi değerlendirilmesine yol açacaktır. Böylelikle, *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet'in aslında bir soytarıyı oynadığı iddiası bu gelenek içindeki yerine yerleştirilebilir.

Bu bölümde, delinin ve soytarının toplumsal hayattaki yeriyle ilgili bazı temel konulara değinilecektir. Delilik ve soytarılık, tarihteki

konumlarına bakıldığında hem bir insana ait sıfatlar ve eylemler topluluğunu ifade eden somut bir kişiyi hem de gerçek dünyadan aldığı özelliklerin bir temsili olarak simgesel bir kavramı işaret eder: İnsan olarak deli/soytarı ve simgesel olarak, yani edebiyatta delilik/soytarılık kavramı. Soytarının simgesel anlamını değerlendirebilmek için onun kökeninde yer alan deliliğin, akıl dışılığın toplumsal düzeydeki işlevinin anlaşılmasında yarar vardır. Simgesel olarak soytarı, bu toplumsal işlevler üzerinde temellenmekte ve soytarıyı oynamak kavramının alt yapısını oluşturmaktadır. Bu nedenle bu bölümde öncelikle delilik, delinin bilgeliği (ve bilgenin deliliği) kavramları incelenecek, bir insan olarak deli ve soytarının kim olduğu ve bir meslek olarak soytarılık değerlendirildikten sonra soytarılığın kurmaca dünyadaki yeri ve işlevi ele alınacaktır. Özellikle Rönesans'ın, Ortaçağ'da belki de bir yan karakter olarak nitelendirilebilecek deli karakterini dönüştürerek yeniden kurgulaması, bu karakterin edebiyata girmesinde, hem de başrole gelmesinde önem kazanmaktadır. Bu nedenle Rönesans'ın kurmaca dünyasında, Erasmus, François Rabelais ve William Shakespeare gibi yazarların bu geleneğe kazandırdığı bazı deli ve soytarılardan özellikleri ve üstlendikleri işlevler ışığında Hikmet Benol'un soytarılıktan deliliğe giden yolculuğu incelenecektir. Böylelikle, *Tehlikeli Oyunlar* kendi bağlamı içinde soytarıyı oynayan bir ana karakterin varlığı temelinde, genel olarak Oğuz Atay edebiyatı da bu gelenek çerçevesinde Jale Parla'nın değindiği delilik-akıllılık izleğine yerleştirilebilecektir.

1. Kişi Olarak Deli

Toplumların deliyi değerlendirme ölçütleri kültürel farklılıklar

gösterse de deli, kısaca akıl sağlığından yoksun olan kişi olarak tanımlanabilir. Kaiser'in de belirttiği gibi genel olarak delilere bakıldığında bu kişilerin, “doğal” deli olarak anıldığı görülmektedir (6). “Doğal” olarak adlandırılan kişinin akıl yoksunluğu ona Tanrı tarafından verildiği, yani deliliğin doğal nedenlerle oluştuğuna dair yaygın bir inanç vardır. Bu “doğal” delilere özgü bir çok davranış, onlar için kullanılan sıfatta anlam bulabilmektedir: tamamen içgüdülerine ve anlık arzularına göre hareket eden, akıl sağlığı olmayan “doğal” insanlar. Bu görüşe göre delinin içinin ve dışının bir olduğu düşünülür; bu lafını sakınmayan saf insanların zihinsel işlevlerinin yerinde olmadığına inanılır. Bu özellikleriyle de “doğal” deli, toplumsal sınırların varlığından habersiz bir kişiyi işaret eder; toplumsallaşmanın olumlu ya da olumsuz herhangi bir yanıyla ilişkisi yoktur, çünkü temelde neden ve sonuç ilişkileri kurma becerisine sahip değildir. Bir geçmiş ve gelecek fikrine haiz olmaması nedeniyle anlık olarak yaşar. Davranışlarından sorumlu tutulamayacak doğal deliler, insan ilişkilerinin doğasından, toplumsal kurallardan ve yerleşmiş geleneklerden muaftır. “Doğal” deli her ne kadar Ortaçağ Avrupa’sında toplum için bir tehdit oluşturmuş olsa da –deli hem siyasi hem de dinî iktidarın otoritesi karşısında kural tanımaz bir karakter olarak tehdit unsuru olabiliyordu– Kaiser'in de belirttiği gibi genellikle hoşgörü sınırları içinde değerlendirilmiştir; ne de olsa o “doğal” nedenlerle böyle davranırdı, doğası böyleydi (7). Delinin her şeyi yapabilme ehliyetinin kısaca bu “doğal” niteliklerine özgü olduğu söylenebilir.

Bu özellikleriyle değerlendirildiğinde toplumun deliye bakışında aslında bunun bireysel bir özellikten çok kolektif bir kişi kavramını işaret

ettiği düşünülebilir. Orrin E. Klapp'a göre nasıl bir kahraman, kötülüğün karşısında iyinin temsilcisi ve düzenin koruyucusuysa, bir delinin de toplum tarafından dışlanan değerlerin, önemini yitirmiş ve terkedilmiş amaçların temsilcisi olduğu söylenebilir. Böylece anti-kahramanlığın metaforu haline gelir çünkü kahramanlara biçilen güzellik, zekâ, iktidar gibi niteliklerden yoksundur (157-58). Tüm bu özellikleriyle kötünden ayrılır, çünkü niyeti kötü değildir. “Doğal”lığı nedeniyle kötü niyetten yoksun olduğuna dair yaygın inanç toplumun onu ciddiye almamasıyla sonuçlanır.

“Doğal” olmaları ve belirli sınırlar içinde hoşgörüyü karşılanmaları, delilerle ilgili iki kutuplu bir anlayışı beraberinde getirir. Burada bahsedilen, saldırgan ya da çevresine karşı şiddet içeren davranışlarda bulunmayan, genellikle “zararsız” olarak nitelendirilen delilerdir. Toplumda delilerden korkulur, onlardan uzak durulur, ya da onlar uzaklaştırılır, diğer yandan bu delilere acınır, gülünür, deliler aşağı görülür, itilip kakılırlar fakat yine, doğal ve saf olarak değerlendirilmeleri nedeniyle toplum onlardan her şeyi yapmalarını bekleyebilir ve davranışlarını hoş görebilir. Klapp'ın da belirttiği gibi bu özellikleriyle deliler ikili bir anlam taşır; toplum gözünde hem değersizdirler hem de ayrı, hattâ kimi zaman kutsal bir yerleri vardır (161). Tarihin farklı dönemlerinde farklı coğrafyalarda akıl sağlığı yerinde olmayan insanlara karşı tutumlar ve tavırlar da çeşitlilik gösterir. Michel Foucault, *Madness and Civilization* adlı kitabında deliliğin Batı dünyasındaki izini sürer. Foucault, delileri kentlerinin sınırlarından uzaklaştırmak için gemilere bindiren yöneticilerden, bu yolculuklarda oradan oraya sürüklenen delilerden bahsederken aslında deliliğe içkin bir ikilemi de dile getirir bir bakıma: “[deli] en özgür, en açık olan yolculuğun

ortasındaki bir tutukludur” (11). Gerçekten de deli, yaşadığı topraklardan koparılmıştır, yaşadığı mekândan “dışarı” atılmasına karşın aslında “dışarı” hapsedilmiş, ne oraya ne de başka bir yere ait hale gelmiştir. Deli hem dışarı atılan ve böylelikle o toplumun kurallarından özgürleştirilen hem de içeride tutularak hoş görülen bir karakter olarak dokunulmazlığın, özgürlüğün, toplumsal kurallardan muafiyetin bir simgesi halini almıştır.

2. Delinin Bilgeliği: Bilgenin Deliliği

Delinin bilgeliği ve bilgenin deliliği hakkındaki görüşler, delinin toplumsal kurallardan muaf olması dışında da anlam bulur. Walter Kaiser, *The Dictionary of the History of Ideas*'ın Deliliğin Bilgeliği başlıklı maddesinde, çelişkili görünen delinin bilgeliği kavramının kökeninde insanın daha basit bir yaşama duyduğu nostaljik özlemin yattığını söyler: kendi akılcılığını sorgulayan insan daha basit, yitirilmiş, medeni olmayan bir dünya özlemi duymaktadır. Özellikle, hakikat arayışı içindeki insanın, kendi bilgeliği üzerinde düşündükçe, bu hakikate, sonradan elde edilen, öğrenilmiş bir bilgelikten ziyade, insana içkin olan ve daha basit bir yaşam ve daha saf bir bilglikle ulaşılabileceği inancı vardır. Medeniyetlerin ilerlemesi gibi akılcılığın ilerlemesi de insan için faydaların yanında sorunları beraberinde getirmiştir. Nicolaus Cusanus, kendi ifadesiyle “delice” bir uğraş olduğunu belirttiği, 15. yüzyılda yazdığı *De Docta Ignorantia* adlı eserinde hakikate ulaşmanın yolunun bir tür bilgisizliğin bilgisine sahip olmaktan geçtiği ifade eder. Cusanus, *De Docta Ignorantia*'da “kesin hakikatin anlaşılabilir” olduğunu söyler (1:3). Socrates'te ifade bulan bilge kişinin hiçbir şey bilmediğini bilmesi düşüncesini takip ederek, hakikat arayışında bilgili olmanın yolunun

bilgisizliđinin farkına varmak olduđunu vurgular (1:1). İşte, delilik ile bilgelik arasında kurulan bađlantının bir ađıklaması da bu bir Őey bilmediđini bilmenin hakikatle olan iliŐkisinde bulunabilir. Dođal deli, tanrı vergisi saflıđı ve bilgisizliđiyle, birŐok Őey bildiđini dűŐünen dűnyevi bilgeye gűre hakikate ulaŐmaya daha yakındır.

Erasmus, *Deliliđe Ővgű* kitabında, yersiz bilgeliđin maskaralıđın doruđunu oluŐturduđunu sűyler (29). Aslında gerŐekten de insanın etrafındaki her Őeyi istisnasız bir Őekilde akıla dayandırdıđı durumda ortaya ők da yaŐanılabılır olmayan bir dűnya őkacaktır. Bu nedenle de mutlak suretle akla dayanmayan, daha basit ve saf bir bilgeliđin varlıđından sűz etmek műmkűn olabilir. *Deliliđe Ővgű*'de kendisi de bir bilgi deli/soytarı olan ana karakter Stultitia Őűyle der; “temel olarak bizi Őeylerin bilgisinden alıkoyan iki Őey vardır: zihni bulandıran őkeringenlik [...] ve bizi tehlikeli gűrűnen her tűrlű Őeyi denemekten alıkoyan korkaklık” (27). Stultitia'ya gűre bu iki engelin karŐısında deliliđin űzgűrleŐtirici gűcű etkili bir őkaredir. Bu nedenle delilik, insanı, bilgiye ve bilgeliđe giden yolda űnűne őkkan engellerden, birŐok toplumsal kuraldan ve en űnemlisi őkeringenlikten ve korkaklıktan kurtarır, ona bir tűr bađıŐıklık kazandırır. Bu bađıŐıklıđın sađladıkları, hem “dođal” deli iŐin hem de daha sonra bu dođallıđın bir tűr temsilini oluŐturacak olan soytarı iŐin geŐerli olacaktır.

“Bilgenin deliliđi” ya da “delinin bilgeliđi” fikrinin kűkenleri sadece delinin toplumsal kurallar karŐısındaki dokunulmazlıđı ya da űzgűrlűđű fikriyle anlaŐılamaz. Kaiser, bu kavramın geŐmiŐini Eski Yunan uygarlıđına kadar takip ederken aynı zamanda bu kavramın Hıristiyanlıktaki yerini de tespit eder. Delinin bilgeliđiyle ilgili bu zıtlık her iki yűnde de iŐlemektedir;

delinin bilgeliğinin yanı sıra bilgenin deliliği olarak. Bu düşüncenin Hıristiyanlığın farklı öğretileri içindeki yerini de inceleyen Kaiser, Aziz Paul tarafından yazılmış mektupların Corinthians başlığı altındaki bazı bölümlerine dikkat çeker. Bu bölümlerde, dünyevi bilgelik ve delilik/çılgınlık/saçmalık ikiliği üzerinde durulmaktadır. Burada dünyevi bilgeliğin Tanrı tarafından delilik (kimi çevirilerde saçmalık ve akıl dışı) olarak görüldüğü belirtilir:

Çarmıhla ilgili bildiri mahva gidenler için delilik, biz kurtulmakta olanlar içinse Tanrı gücüdür (1:18). Nitekim şöyle yazılmıştır: Bilgelerin bilgeliğini yok edeceğim, Akıllıların aklını boşa çıkaracağım (1:19). Hani nerede bilge kişi? Din bilgini nerede? Nerede bu çağın hünerli tartışmacısı? Tanrı dünya bilgeliğinin delilik olduğunu göstermedi mi? (1:20) Madem ki dünya Tanrının bilgeliği uyarınca Tanrıyı kendi bilgeliğiyle tanımadı, Tanrı iman edenleri delilik sayılan bildiriyle kurtarmaya razı oldu (1:21). Çünkü Tanrının deliliği insan bilgeliğinden daha üstün, Tanrının zayıflığı insan gücünden daha güçlüdür (1:25).

Bu bölümlerde açık olarak, dünyevi bilgelik ile tanrısal, aşkın bilgelik arasında bir ayırım yapılmaktadır. Hıristiyan öğretisinde deliliğin bilgeliği fikrine temel teşkil eden düşünceler ağırlıklı olarak İncil'e ve İsa'ya olan inancın niteliğine yapılan göndermelerde kendini gösterir. Bu inanca göre, dünyevi bilgelik tanrısal bilgeliği anlamak için yeterli değildir, İsa'yı anlamak için dünyevi bilgiden ziyade tanrı vergisi, doğal, saf bir inanç gerekir; bu da dünyevi bilgeliğin karşısında delice bir iman anlamına gelir. Deliliğin bilgeliğiyle ilgili "doğal" deliden alınan özellikler yanında Hıristiyan öğretilerde yer alan "dünyevi bilgelik" karşısındaki "tanrısal delilik", "bilge bir

deli olarak İsa” ya da İsevi Delilik anlayışını doğurur. Kaiser, bu İsevi Deliliğin, Ortaçağ boyunca çeşitli yazarlar tarafından canlı tutulduğunu ve deliliğin bilgeliği fikrinin ardındaki önemli bir unsur olduğunu belirtir.

3. Meslek Olarak Soytarılık: Saray Soyтарыsı

Doğal deliliğe ve festival dönemindeki çılgınlıklara yaslanan simgesel deli/soyтары kavramının Rönesans'taki dönüşümünü anlamak için bu kavramın Avrupa'daki durumunun kısa bir özeti yararlı olacaktır. Bu özetten de anlaşılabilceği gibi deliliğe dayanan soytarılığın farklı zamanlarda ve farklı yerlerde geliştiği ve dönüşümlere uğradığı görülmektedir. Soytarılık, aslında hem akıl sağlığı yerinde olmayan “doğal” deliler için hem de bunu “doğal” delinin bir temsili haline getiren kişiler için bir meslek olabilmektedir. Bu bölümde ağırlıklı olarak ikinci türde, delilik temsili yapan soyтарыlar üzerinde durulmaktadır. Doğal delilerden, yılın belirli zamanlarında hüküm süren festival dönemine has deliliğe dayanan çılgınlıklara, bu festival çılgınlıklarını yılın her gününe yaymak amacıyla kurulan özel deli-toplulukları'na ve saray soyтарыlarından edebiyat sahnesinde başrole çıkan soyтары karakterlerine kadar bu kavramın pek çok dönüşüm gösterdiğini söylemek mümkündür. Bunların her biri, diğeriyle etkileşim halinde evrilmiş ve birbirlerinden ödünç aldıkları özellikleriyle sanatta bir tema olarak deliliğin Rönesans döneminde yaygın bir ifade biçimi olmasında rol oynamışlardır.

Soytarılığın bir meslek olarak ortaya çıkışının kökenlerini Helenistik çağa götürmek mümkündür. Soyтарыnın toplumsal yaşamdaki tarihini anlatan *The Fool: His Social and Literary History* adlı eserinde Enid Welsford, Parazit [*parasite*] kavramından bahseder. Helenistik dönemde,

varlıklı kişiler tarafından verilen yemeklere resmî olarak davet edilen rahipler ve yargıçlara Parazit adı verilmektedir. Daha sonra yıllar içinde Parazit kelimesi aslında seçkin bir mevkii temsil eden anlamını yitirerek, karınlarını doyurmaları karşılığında davete katılanları eğlendirmeleri beklenen kişileri temsil eden bir anlam kazanmıştır (4). Erken dönem soytarıları olan bu kişilerin temel görevleri katıldıkları davetlerde insanları güldürmektir. Zaman içerisinde davetlerde insanları güldürmek dışında başka işlevler de edinmeye başlayan bu kişiler zekâlarıyla da ön plana çıkmaya başlamışlardır. Soytarının, bir yanda delice eylem ve sözleri diğer yanda mizahı ve hazır cevaplığını kullanması, yukarıda belirtilen bilgelik delilik karşıtlığında olduğu gibi zıt anlamlar taşıyan delilik ile zekâ kavramlarının bir arada anılmasına yol açmıştır.

Deliliğe atfedilen bilgeliğin yukarıda işaret edilen kökenlerinin yanı sıra, büyük ihtimalle, farklı mekânlarda ve farklı sofralarda birçok insan tanıyan, birçok ilişki kuran ve gözlem yapan bu erken dönem soytarıları zekâlarını kullanarak buldukları ortamda bir ilgi ve eğlence merkezi olmayı başarıyorlardı. Yine de bu kişilerin tam anlamıyla oyuncu olduklarını söylemek çok olası değildi, çünkü genellikle kendiliğinden gelişen anlık söz oyunları yapıyor, şiirler okuyor ve abartılı eylemlerde bulunuyorlardı. Her ne kadar bütün bunları bir meslek olarak icra etseler de Welsford'a göre hakiki soytarı, delilik ve bilgelik arasındaki ayrımı çok iyi kavramış bir kişiydi:

Hakiki maskara [*buffoon*], delilik ile bilgelik ve sanat ile hayat arasındaki ayrımı alt üst eden bir kişidir. Maskara ne bilinçsiz delidir, ne de onu sergileyen bilinçli oyuncudur; o, temelde kazanç amacıyla ortaya atılan bilinçli bir delidir, zaman zaman da bunu

sadece delilik aşkına yapar [...] soytarılık oynamakla eş anlamlı değildir. Maskara, en büyük hazzı en fazla kendisi olduğu zaman verebilir. (27)

Welsford'un bu tespiti aslında soytarının hayal ile gerçek arasındaki bir arafta varolan, ne kelimenin tam anlamıyla kendisi ne de temsil ettiği deli olan bir kişi olduğu fikrini doğrulamaktadır. Soyтары, temelde bir eğlence kaynağı olarak eylemleri ve sözleriyle insanları güldüren komik sayılabilecek bir karakterdir. Buna karşılık zaman içinde soytarılığın, temellendiği doğal delilik, bilgenin deliliği ve deliliğin bilgeliği gibi özgürleştirici ve kurallara karşı muafiyet sağlayan özellikleri bu karaktere farklı bir işlev yüklenmesine neden olmuştur. Soytarılar da sahip oldukları bu dokunulmazlıktan faydalanarak sanat ile hayat arasındaki ayrımları yok etmeye, bu iki alanı birbirine yakınlaştıran, birbirinin içine sokan bir karaktere bürünmeye başlamışlardır. Sınırların diyalektiğinden doğan soyтары karakterinin temel dayanağı, doğal delilerin yanı sıra bu araf durumuna özgü dokunulmazlıkla yakından ilgilidir. Hem halk festivallerindeki sınırları belirlenmiş zaman içindeki çılgınlıkları sergileyen deli/soyтары karakteri hem bir meslek icra eden kişi olarak saraylarda yöneticilerin himayesi altındaki soyтары, delilik ile bilgelik ve hayat ile sanat arasındaki geçişken ince sınırdaki doğal deliye özgü bir dokunulmazlık kazanıyordu.

Bu görece dokunulmazlık algısının bir başka yan ürünü, soytarıların delilikten ödünç aldıkları doğaları gereği içlerinin ve dışlarının bir olduğuna dair inançtır. Erasmus'un Stultitia'sı da *Deliliğe Övgü*'de bu özelliğini ortaya koymaktadır: "ben hiç makyaj kullanmam, yüzüme bir ifade takınıp yüreğimde bir başkasını taşımam. Her zaman, tam olarak kendim

gibiyimdir” (9). Her ne kadar, tarihte soytarılık mesleğinde akıl sağlığı gerçekten yerinde olmayan kişiler, cüceler ve o dönemin değer yargılarına göre aykırı görünen karakterler önemli rol oynamış olsa da birçok soytarının deliliği taklit ettiği söylenebilir. Her şeye rağmen, icra ettikleri meslek gereği ne zaman aklın ne zaman deliliğin sınırında olduğu anlaşılmayan bu soytarı karakterlerin davranışları toplumsal kurallar çerçevesinde değerlendirilmezdi. Yaslandıkları “doğal” deliler gibi soytarının davranışları da doğal olarak algılanırdı, yani onların bir deli/soytarı gibi davranmaları beklenirdi.

Yine de Welsford'un saray defterleri, mektuplar, çeşitli anılardan derlediği çalışması soytarılığın, taşıdığı tüm eğlendirici, haz verici işlevine karşılık son derece ciddiyetle sürdürülen bir meslek olduğunu ortaya koymaktadır. Welsford'un belirttiği gibi özellikle Batı soytarılık geleneğinde, dinî törenler soytarılının bürlesk gösterilerinde yararlandıkları temel malzemeydi ve bu bazen tehlikeli bir eğlence halini alabiliyordu (140). Özellikle merkez Avrupa'da, Katolik, Protestan mezhepleri arasındaki egemenlik çatışmaları ve bu çatışmaların bir ucunda yer alan yerel iktidarlar ve krallıklarda soytarılar, zaman zaman her türlü inançta ortodoksluğun temsilcisi olurken zaman zaman da radikal eleştirileriyle bir şekilde siyasetin içinde önemli rol oynamışlardır (141). Soytarılığı bir meslek olarak sürdüren bu “bilinçli deli”lerin, eğlendirme işlevlerinin yanı sıra, hatta bunu sık sık aşan bir biçimde, alayı, satiri ve keskin eleştiriyi de söz ve eylemlerine katarak dokunulmazlıklarının avantajlarını kullandıkları söylenebilir: Zaman zaman, himayesi altında buldukları yöneticinin dile getiremediklerini çığınca dışa vuran kuklalar olarak, zaman zaman da

hayatları pahasına bir yaşam tarzı olarak benimsedikleri soytarılık aracılığıyla her türlü eleştirel bakışı ortaya koyarak.

4. Festival Kültüründe Soyтары

Delilik ve soytarılıkla ilgili olarak Batı dünyasına bakıldığında soytarının yaslandığı temel değer olan deliliğin toplumsal alanda bir ifade biçimi halini aldığı görülür. Kökeni Roma dönemindeki pagan geleneklerine dayandırılabilen bazı halk festivallerinde delilik, çılgınlık, kısa süre de olsa dünyaya farklı bir biçimde bakmanın imkânlarını sağlamıştır. Pagan geleneklerine göre her yıl Aralık ayında çiftçiler ekim işlerini tamamladıktan sonra artık kışı beklemeye başlarlar. Kışın yıkıcı etkilerinden korunmak amacıyla da tarım ve hasat kralı Satürn'e adanan Saturnalia adlı festivalde bu zorlu ekim döneminin tamamlanmasını kutlarlar. Bu dönemin çok temel bir özelliği vardır: Geçici bir süre için de olsa toplumsal kurallar gevşetilir, köleler özgür kalır, kumar oynamak serbest bırakılır; dolayısıyla hiyerarşide geçici bir değişim yaşanır. Festival boyunca, etkisiz hale gelen kurallar nedeniyle alt üst edilen dünyayı geçici olarak seçilen sahte bir kral yönetmektedir. Avrupa'da Hıristiyanlık öncesinde yaygın olan bu festivaller, Hıristiyanlık sonrasında da sürmüştür, delilik ve çılgınlık bu ters yüz edilen yaşam biçiminin bir simgesi haline gelmiştir. Welsford'un da belirttiği gibi, Katolik Kilisesi'nin pagan geleneklerini ayıklama çabalarına karşın Saturnalia etkisini sürdürmüştür ve hatta bir eğlence biçimi olarak birçok kilisenin içine sızmayı başarmıştır (201). Bu gelenek, *Feast of Fools* (Deliler Bayramı) ya da birçok farklı isimle 5. yüzyıldan itibaren Avrupa'da yaygın bir şekilde devam ettirilir: Sahte kralın yerini artık Deliler Kralı almıştır.

12. ve 15. yüzyıllar arasında Avrupa'da ekonomik, siyasi ve toplumsal değişimlerin bu festival geleneğinde önemli değişikliklere yol açtığı görülmektedir. Özellikle şehir sayısının artmasıyla şehir yaşantısının gelişmesi, buralarda yaşayan eğitilmiş insanların çoğalması festival kültürünü de dönüştürmeye başlamıştır. Indra Ghose, "Licence to Laugh: Festive Laughter in *Twelfth Night*" adlı makalesinde, şehir şehir gezerek insanları eğlendiren soytarıların çoğunlukla üniversitelerden atılmış ya da din değiştirmiş keşişlerden oluştuğunu belirtir. Bu kişiler aslında entelektüel birikime sahip, düzenli hayatın dışına kendi iradeleriyle çıkmış olan kişilerdir (39). Welsford da, özellikle görece daha eğitilmiş memurların geleneksel deli karakterine büründüğü zaman bu role farklı bir boyut katma çabalarından bahsetmektedir. Alışılmış kalıpların dışına çıkılarak daha eğitilmiş bir memurun temsil ettiği deli karakteri, deliliğin sağladığı özgürlükten yararlanabilir, bunu hiciv içeren temsillerle ifade edebilir hale gelmiştir, çünkü o artık Deliler Kralı'dır, deliye has özgürlükleri uygulamaya koyabilir (200). Böylelikle dünyadaki düzenin geçici bir süre için bile olsa tersine dönmesi toplumsal konumları farklı olan kitleler tarafından coşkuyla kutlanan bir festival haline almıştır. Hiyerarşinin tepetaklak edilmesi, deli bir kralın hüküm sürdüğü bu kısa çılgınlık dönemleri, Ortaçağ'ın değişikliğe karşı dirençli hiyerarşik yapısında, gülmeceyle birlikte geçici bir değişime işaret etmektedir. Böylece, daha eğitilmiş olduğu varsayılan memur, öğrenci sınıfının bu festivallere yaptıkları katkılar sayesinde, halk arasında artık sıradan hale gelmiş delilik taklitleri yerine işin içine daha fazla zekâ katılmış, festivallerde hiciv içeren konuşmalar, güncel konuları ele alan tiyatro oyunları ve törensel ciddiyetin parodilerinden oluşan bürlesk

temsiller, delilik ile zekânın bir araya getirilmesiyle ortaya çıkmaya başlamıştır.

5. Delilikten Edebi Geleneğe

Doğal deliden, saray soytarısı ve festival delisine giden yolda soytarılık ve delilik yukarıda belirtildiği gibi zekâyla birleşince önemli bir dönüşüme uğrar. 15. yüzyılda, kilisenin yasaklamaya çalıştığı *Feast of Fools* gibi festivallerdeki çılgınlıklar yerini giderek, şehirlerde, üniversitelerde bir araya gelen deli-topluluklarına bırakmaya başlamıştır. Welsford, bu toplulukların kısıtlı bir süre için geçerli olan festival dönemine özgü muafiyetleri bütün bir yıla yaymayı hedeflediklerinden bahseder (205). Fransa'da kurulan *Société Joyeuse* gibi topluluklar, festival delisinin ehliyetsizliği ile saray soytarısının cezalandırılmadan muaf bir şekilde hakikati söyleme ruhsatını birleştirerek delilik ve soytarılığı bir performans haline getirmişlerdir. Deliliğin sağladığı özgürleşme, festival döneminin geçici çılgınlıklarıyla bir araya geldiğinde, ortaya çıkan bu yeni soytarı temsili, toplumsal eleştirinin önemli bir unsuru haline almıştır. Bir yıl boyunca görevde kalması için seçilen çılgın bir yöneticinin (*Prince des Sots, Mère Folle* vb) krallığı altında toplanan bu deli-toplulukları, aslında takipçisi oldukları deli/soytarı geleneğini sürdürerek ve bunu geliştirerek, oyunlarının ardındaki çılgınlıklar ve deliliklerle yaşadıkları topluma bakışlarını eleştirilen bir biçimde dile getirebilmektedir. Welsford da bu toplulukların “cezalandırmadan muaf tutulan, hakikati gören ve bunu dile getiren bir bilge-deli olan saray soytarısı” fikri üzerinde temellendiğini belirtir ve ekler “bu bakış açısından, soytarı, gerçek içgörüsü ince bir biçimde delilikle gizlenmiş, hakikati konuşan bir kişi[dir]” (239).

Deli-topluluklarının, deliliğin ve soytarının edebiyatta temsil edilmesine yaptıkları katkı bir edebi türde kendini gösterir. Saray soytarısının işlevi ve bu soytarının maskesinin ardında sürekli olarak topluma eleştirel bakma fikri bir araya geldiğinde ortaya deli topluluklarının yarattıkları *sottie* adlı edebi tür çıkmıştır. *Sottie*lerin bir kısmı sadece komik diyaloglardan meydana gelen oyunlar olsa da genellikle güncel olayları konu aldıkları söylenebilir. Çoğunlukla *numerus stultorum est infinitus* [delilerin sayısı sonsuzdur] ana fikriyle hareket eden bu deli-toplulukları, Donald Gwynn Watson'un da belirttiği gibi birçok şehri dolaşarak delilik/soytarılık temalı oyunlar sahnelemektedirler. Bunların faaliyetleri arasında şiddet, hiyerarşinin, ciddi söylemlerin ve her gün taşınan kimliklerin parodisi, atasözlerinin dramatik sunumları, monologlar, törenlerin bürlesk taklitleri ve benzeri eylemleri yer alır (337). Bu bakımdan deli-topluluklarının oyunlarında birçok farklı söz ve eylemi bir araya getirdiklerini, oyunlarının bir söz ve eylemler çeşitliliği üzerine kurulduğunu söylemek mümkündür.

*Sottie*ler yukarıda sayılan bazı özellikleriyle, deliliği, deli karakterini sadece kaba gülmece unsurları içerdiği için kullanmıyorlardı. Deliliğin sağladığı özgürlük, toplumsal eleştiriye imkân sunuyordu. Genellikle güncel olayları ele alan oyuncular, delilik maskesi altında zekâlarını da kullanarak bu olaylar hakkındaki fikirlerini söyleyebilme şansı buluyorlardı. Deliliğin, soytarılığın sanat ile hayat arasında kurduğu ilişkide zaman zaman güncel siyasi eleştiri de yer bulabiliyordu. Saray soytarılarının, himayesi altında buldukları yöneticilerin dile getiremediklerini soytarılık maskesi altında dile getirmeleri gibi bu deli-toplulukları da toplumsal

eleştiriyi komik öğelerle birleştirerek oyunlarını siyasi bir söyleme dönüştürebiliyorlardı. Welsford'un aktardığı gibi, 16. yüzyıl başında Fransa'da bir deli-topluluğu olan *Confrérie Joyeuse*'ün siyasi eleştiri içeren gösteriler yıllarca yasaklanmıştı (226). Bu nedenle soytarılığın sağladığı dokunulmazlık, zaman zaman egemen güçlerin baskıları karşısında yeterli bir savunma sağlamıyor, bu tür eleştiri içeren oyunlar çeşitli engellemelerle karşılaşabiliyordu.

6. Edebiyatın Meşhur Soytarısı: Stultitia

Deli-toplulukları oyunlarında, tüm insanların bir biçimde delilik, soytarılık, çılgınlık içerdiğini, Welsford'un da belirttiği gibi, toplumun aslında “soytarılardan büyük bir oyun sahnesi” olduğunu (205) söylemektedir. Erasmus'un, *Deliliğe Övgü*'nün merkezine aslında kendisi de bir deli olan karakterini oturtmuş olması, “tüm dünyanın soytarılardan oyun sahnesi olduğu” fikriyle birlikte ele alındığında anlam kazanmaktadır. Stultitia da, deli-topluluklarının çıkış noktasını teyit edercesine, bir deli/soytarı olarak sahneye çıkmış, elinde tuttuğu aynasıyla okurlara kendi deliliklerini, çılgınlıklarını anımsatmış ve deliliğe övgüler içeren konuşmasını yapmıştır. Bu yönüyle değerlendirildiğinde, doğal delilikten edebiyatta ele alınan soytarılığa uzanan yolda Erasmus'un bu edebi gelenekten yararlandığını söylemek mümkündür, zaten Welsford'un da belirttiği gibi Erasmus büyük ihtimalle *sottiel*lerin farkındadır (238). Bu nedenle Stultitia'yı, Ortaçağ'ın popüler kültür imgelerinin devam niteliğinde, başrole oturmuş bir deli/soytarı karakteri olarak ele almak mümkündür.

Kökenleri hem “doğal” deliye dayanan hem de Hıristiyanlıkta özellikle Nicolaus Cusanus'un “de Docta Ignorantia” öğretisiyle doruk

noktasını bulan bilgeliğin deliliği ya da tam tersinden bakıldığında delinin bilgeliği Erasmus'un *Deliliğe Övgü* kitabının temel izleğini oluşturur. Bu kitapta, ana karakteri bir deli/bilge/soytarı olan Stultitia, yukarıda kısa geçmişi özetlenen edebi gelenekte, başrole çıkan ilk ve en önemli karakterdir. Erasmus, Stultitia aracılığıyla delinin bilgeliği ya da dünyevi bilgeliğin içerdiği delilik konusunu eserinin odak noktasına alır.

Stultitia bir delidir ve Kaiser'in de belirttiği gibi paradoks içeren bir şekilde kendi kendisini övmektedir; yani deli, deliliğe övgü yağdırmaktadır. Bu durumda bu övgünün "sahte" bir övgü olduğu iddia edilebilir, çünkü "Stultitia bu övgünün hem sahibi hem de nesnesidir" (36). Yani buradaki ironi, deliliğe övgü yağdırma yoluyla aslında bilgeliğin övülmesinde yatar. Zaten Stultitia, deliliğe methiye düzerken bunu bilgece bir yolla, son derece akılcı bir yöntemle gerçekleştirir. Sanki bir deli değil bir bilge konuşmaktadır. Bu durumda az önceki önermeyi doğru kabul edersek, yani bu "sahte" bir övgüyse ve burada övülen bilgelikse, aslında Stultitia bir deli olarak bilgeliği övmektedir. Peki ama eğer bir deli, yani akıl sağlığı yerinde olmayan Stultitia, aslında bilgeliliğe övgü yağdırıyorsa, aklın temsilcisi olduğu düşünülen bilgenin bunun karşısında yer alması beklenir. O zaman da bilgeliğin deliliğe övgüde bulunması beklenir. Erasmus, çalışmanın bu kısmına kadar kısaca özetlenen soytarılığın tüm özelliklerini, kendine has ironisiyle bu paradoks içine yerleştirdiği Stultitia karakterinde cisimleştirmiştir.

Burada temeldeki düşünce, Hıristiyan öğretisinin işaret ettiği dünyevi bilgelik ve delilik karşıtlığının yanı sıra, aynı varlığın dış görüntüsü ile içindeki gerçek arasında bir zıtlık olduğu fikrine dayanır; güzelin içindeki

çirkinlik, zenginliğin içindeki fakirlik, ölümün içindeki yaşam, bilgeliğin içindeki delilik veya bunların tam tersi. Stultitia, aynı varlığın taşıdığı bu zıtlığı, delilik ve bilgelik bağlamına yerleştirir ve Platon'un *Sempozyum* adlı eserinde yer alan, Alcibiades'in Silenus figürü benzetmesini örnek gösterir; “insanlığa dair her şeyin Silenus figürleri gibi birbirinden farklı iki yüzü vardır” (28). Bir mücevher kutusu içinde değerli ve güzel olanı barındırır fakat üzerindeki Silenus figürü yani dış görünüşü çirkindir. Benzer bir biçimde, insanın önüne gelen herhangi bir verili hakikati olduğu gibi kabul etmek yerine, tam tersinin de hakikati işaret edebileceğini düşünmesi gerekir. Yani Kaiser'in de belirttiği gibi, Silenus kutusunu açtığımızda, karşımıza bambaşka bir hakikat çıkabilir (60); tıpkı deliliğin, içinde bilgeliği barındırması gibi.

B. Rönesans, Delilik ve Soytarılar

Kaiser, deli/soytarı karakterinin başrole çıkmasının Rönesans'ta gerçekleşmesinin bir tesadüf olmadığını söyler. İnsanın hakikat hakkındaki bilgisini sorguladığı bu sarsıntılı geçiş döneminde, Kaiser, Herry Levin'den alıntılıyarak bu deli/soytarı edebiyatının “teoloji ve bilim arasındaki savaştan” doğduğunu belirtir (11). Galileo ve Kopernik'in çalışmaları başta olmak üzere bilimdeki gelişmeler, bir önceki çağın bilgi sistemini bir sorgulamaya açmıştır. Hakikatin zeminindeki bu sarsıcı kayma, yukarıda söz edilen Hıristiyanlık öğretisiyle birlikte hümanistlerin, düşünürlerin, sanatçıların hakikat arayışındaki yöntemlerini gözden geçirmelerine yol açmıştır. Hakikatin birden fazla görünümü olabileceği ya da bir görüntünün ardında farklı hakikatlerin bulunabileceğine dair inanç deliliğin, bilgelik içeren deliliğin gündeme gelerek hâkim bir tema olmasına yol açmış, delilik

ve soytarılık, bu kafa karıştırıcı geçiş döneminde hakikate ulaşmanın önemli bir aracı olmuştur.

Rönesans hakkında her ne kadar keskin bir yargıya varmanın güçlüğü birçok farklı akademisyen tarafından dile getirilmiş olsa da, hakkında varılabilecek temel yargılardan biri dönemin bir geçiş dönemi olduğudur. Marion Wynne-Davies, Rönesans edebiyatı hakkındaki denemesinde Rönesans'la birlikte bireyin çevresindeki dünyayla olan ilişkisinin radikal bir değişime uğradığından bahseder (6). Hakikatin ne olduğu ve insanın hakikat hakkındaki algısı temelinden sarsılmıştır. Bu özelliğiyle Rönesans, Ortaçağ'ın skolastik düşünce anlayışını izleyen bir sorgulama dönemidir. Bu tür geçiş dönemlerinde kendi varlığı ve içinde bulunduğu dünyayla olan ilişkisini sorgulayan zihinlerin kafa karışıklığını ortaya koymaya çalışan insanın kullandığı dil ve anlatım da mutlak hakikatlerin varlığını işaret eden bir söylemden ziyade, şeylere farklı yönlerden, cesur bir biçimde, mevcut düzeni sarsarak bakmanın yollarını arayan ve sorgulayan bir söylemi gerekli kılar. Rönesans'ta ön plana çıkan ama aslında köklü dönüşüm ve değişim anlarında zemini sarsılan hakikate birçok yönden yaklaşmanın en uygun sayılabilecek yollarından birinin, delilik ve bilge deli/soytarı kavramlarına yaslanması tesadüf olarak değerlendirilmemelidir.

1. Rönesans ve Neoplatonizm

Rönesans'ın düşünme biçimlerine o dönemde yön veren farklı düşünme biçimlerinin kaynakları arasında Neoplatonizm gelmektedir. Hakikat algısında köklü değişimlere neden olan bu geçiş döneminde Neoplatonizm, Ortaçağ'ın skolastik düşünce anlayışının bir bakıma

çökmesinde önemli rol oynar. Michel Jeanneret, Neoplatonizmin 16. yüzyılda oynadığı role dikkat çeker; bu dönemde özellikle gösterge ve anlam arasındaki ilişki derinden sarsılmıştır (61). Platon'un fani olan maddi dünyayı reddedişi ve mutlak hakikate ulaşmak için daha üst seviyede karşıtıların bir araya gelerek ideal bir hakikat oluşturdukları düşüncesi yeniden ziyaret edilir. Gösterge ve anlam arasında artık mutlak kesinlikte bir ilişkinin bulunmaması, ilahi olanın anlaşılmasında artık muğlaklığın hüküm sürdüğü, kalabalık bir gösterge grubunu işaret eder. Artık gerçeğe, hakikate, ilahi olana sadece dolaylı yollarla ulaşmak mümkün olabilecektir. Göstergelerin yetersizliği her defasında bir başka göstergenin kullanılmasını gerektirirken, anlam da bu sonsuz sarmal içinde ancak dolaylı olarak erişilebilecek bir hale gelmiştir; böylelikle, hakikat yerine onun sadece bir gölgesine ya da parçalarına ulaşmak mümkündür. Bu nedenle de göstergelerin, birçok ilişkisel ağ içinde ve sonsuz bir karmaşayı temsil eden hakikati işaret ederken birden çok anlam taşımaları neredeyse kaçınılmazdır. Jeanneret, Erasmus'ta da benzer bir anlayışın olduğunu söyler ve bunu Tanrı'nın Sözü'nün insan algısının ötesinde olmasına dayandırır (62). Tanrı'nın Sözü tek bir anlama indirgenemeyecek kadar zenginlikler içermektedir. İşte bu iki anlayış bir araya geldiğinde Rönesans'a özgü olan göstergelerin tek bir anlama direnç göstermeleri kavramını oluşturur. Özellikle Erasmus gibi hümanistlerin her zaman yeni yorumlara imkân tanımalarının ardında bu kavram yatmaktadır onlarda “her zaman bulunabilecek daha fazla bir şey vardır” (62).

Foucault da, *Madness ve Civilization* adlı kitabında, Rönesans döneminde simgeler ile anlamları arasındaki kopuş üzerinde durur,

Rönesans'la birlikte Gotik simgeselliğin kesinlik içeren görüntülerinin sonunun geldiğinden bahseder. İmgeler ile bir zamanlar simgeledikleri arasındaki ilişki git gide yokolmaktadır. Foucault'ya göre “şeylerin kendileri sıfatlar, göstergeler, imalarla öylesine yüklüdür ki, sonunda kendi biçimlerini yitirirler” (18-19). İmgeler ve simgeledikleri arasındaki uzaklaşma beraberinde bir belirsizlik getirdiği gibi özgürleşmeye de yol açar. Dilin yetersiz kaldığı noktada (imgeler artık tek bir hakikate işaret etmemektedir) anlamlar derinleşmekte, çoğalmakta ve aralarında çok farklı biçimlerde ilişkiler kurulabilmektedir: “Anlam, artık ilk bakıştaki algıda kavranamaz” (19) hale gelmiştir ve ancak deliliğin çok boyutlu, zıt kutuplu dünyasında ifade bulabilir. Bu anlamıyla da aslında deliliğin bilgi içerdiği önermesi doğrulanabilir. Anlam, bu karmaşık dünyanın ardındadır ve ancak deliliğe özgü bir tutumla aşılabilir. Foucault'ya göre deli, aklın ve bilgeliğin yolunda giden insana açık olmayan bu bilgiye ulaşabilme yetisine sahiptir (22).

C. Sonuç

“Doğal” deliden festival kültüründeki ayrık bir karakter olan deliye, sarayda el üstünde tutulan bir meslekten bir edebiyat geleneğine giden yolda soytarılık farklı dönemlerde farklı özellikleriyle ön plana çıkmıştır. Saray soytarısının delilere ve çocuklara has bir doğallıkla, yüzüne geçirdiği maskenin ardından korkusuzca konuşması, zaman zaman eleştiri seviyesini yükseltmesi, *sottie*lerin soytarıyı bir ana karakter, soytarılığı da bu türün temel izleği olarak belirlemesi sonucunda, insanlık tarihinde farklı dönemlerde ortaya çıkan deli ve budala karakterlerinin birbirinden ayrık özelliklerinin bir soytarı edebiyatı içinde bir kimlikte birleşmesi mümkün

olmuştur. Doğal deli, festival delisi ya da saray soytarısının farklılaşan konumlarına karşın en önemli ortak özellikleri kimsenin onların akıl sağlığı hakkında bir şüpheye düşmemesi, aksine delilikleri ya da norm dışı davranışlarının kabul görmesi ve hatta festival dönemlerinde ve saraylarda olduğu gibi desteklenmesidir. Bu da soytarıya toplumun bakışında ayrıcalıklı bir konum kazandırmaktadır. Böylece deliliğin “doğal”lığı, soytarıya toplumsal olan, iktidara ait olan, baskıcı olan, egemen olan her şeye karşı bir başkaldırı imkânı sağlamaktadır.

Soytarılarla ilgili genel olarak komikliğin ön plana çıktığı karakterler çoğunlukta olsa da, deli-topluluklarının soytarı kavramını entelektüel bir biçimde ele alıp sorunsallaştırmaları sonucu, Rönesans'la birlikte edebiyatta ve dramada Ortaçağ'ın neşeli, eğlendirici soytarisından farklı türde karakterler ortaya çıkmıştır. Shakespeare'in eserlerinde ön planda (*Kral Lear*'ın isimsiz Soytarısı, *Henry IV*'ün Falstaff'ı) ya da yan karakter olan (*On İkinci Gece*'deki Feste vb) soytarılar aslında doğal delinin taklidini yapmaktadırlar. Bu karakterler üstlendikleri rollerde kimi zaman bilgeliği ve eleştiriyi komediyle, kimi zaman da trajediyle birleştirirler. François Rabelais'nin Pantagruel'i bilgeliğin ağır bastığı bir delilik/soytarılık temsili yaparken, Panurge içinde saflık barındıran bir deli olarak ortaya çıkar. Cervantes'in Don Kişot'uysa belki tüm bunları da içeren ama farklı bir tür deliliğin temsili olan, gerçeklik ile yanılsama arasındaki bir deli, çılgın karakter olarak ortaya çıkmıştır.

Avrupa'da, Rönesans Dönemi'nin kendine has koşullarında delilik ve soytarılık sadece edebiyatın değil, diğer sanat dallarının da odağında olmuş, Hieronymous Bosch, Pieter Brueghel gibi ressamların resimlerinde

de baskın bir tema olarak kendini göstermiştir. Burada, her insanın içindeki deliliğe yapılan göndermeler, saflığın içerdiği kural tanımazlık ve deliliğin aslında her yerde olduğuna dair inanç ön plandadır. Rönesans düşünürleri ve sanatçıları, Kaiser'in de belirttiği gibi, delilik ve soytarılık figürünü ele alarak herkesin şu ya da bu şekilde deli ya da soytarı olarak nitelendirilebileceğini işaret ederler (14). Bu düşünülere göre, herkesin içindeki deliliği, çılgınlığı ortaya çıkarmaları açısından soytarı karakteri insanlığa dair bir hakikati işaret etmektedir.

Deli ve soytarılıkların yukarıda da sıralanan birçok özelliğini barındıran karakterler, 15. ile 17. yüzyıllar arasında, Rönesans yazarlarının edebiyatta deliyi yeniden kurgulamaları sonucunda, Erasmus'un Stultitia karakteri başta olmak üzere birçok deli/bilge/soytarı karışımı karakter kurmaca dünyanın sahnesinde başrol oyuncusu olmuştur. Rönesans'la birlikte doruk noktasına ulaşan delilin bilgeliği, zıtlıkların birliği gibi kavramlar, soytarılığın, ciddiyet ile komikliğin, komiklik ile bilgeliğin, delilik ile hakikatin bir arada ele alınabileceği bir karakter olarak ön plana çıkmasında etkin olmuşlardır. Böylelikle daha önce ya bir yan izlek olarak kullanılan ya da bir yan karakter olarak kurmaca dünyada yer alan delilik ve soytarılık, hem bir izlek, hem de bir ana karakter olarak Rönesans edebiyatında önemli yer tutar. Bu dönemde yazarlar, delinin, soytarının dilini kullanarak, onun sınır tanımayan ehliyetsizliğinin temsilcisi soytarı karakterlerini edebiyata önemli bir oyuncu olarak sokarlar.

Foucault, bir önceki yüzyılda şehir duvarları dışına atılmak istenen deliliğin Rönesans'ta tekrar şehirlerden içeri girmesini şu şekilde açıklar: "Deliliğin ifşa edilmesi eleştirinin genel bir biçimi halini almıştır" (13). Deli

karakteri ya da budala, gitgide daha fazla önem kazanmaya başlamıştır, çünkü o, hakikati dile getirmenin, korumanın önemli bir unsuru haline gelmiştir. Rönesans'la birlikte kimsenin dile getiremediklerini dile getirmek, olayların ve şeylerin diğer yüzleri hakkında özgürce fikir oluşturmak ve bunları dışa vurmak, korkusuzca ve çekinmeden kurulacak eylemlerde bulunan karakterler ve anlatıcılarla mümkündür. Rönesans'ta sanatçı ve düşünürler, kurulu düzenin diğer tarafında neler olduğuna bakmanın, orada olanları dile getirmenin en uygun yolunu arıyordu. Delilik ve soytarıllık, taşıdıkları çift-değerli anlamlarıyla bu imkânı sağlıyordu. Foucault'ya göre herkesin birbirini kandırdığı, aldattığı bir dünyada, aklın varlığını gösterme iddiasında olmayan budalaca laflarıyla deli, komedinin içinde aklın dilini kullanıyordu (14): Sonuç olarak Rönesans'la birlikte bu kez delileri taşıyan gemiye kim olduğuna bakılmaksızın herkes binmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

TEHLİKELİ OYUNLAR'DA RÖNESANS ETKİSİ

Giriş bölümünde de belirtildiği gibi, diğer eleştirmenlerce yapılan Oğuz Atay okumalarında göz ardı edilmiş bir konu vardır. Atay edebiyatını *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* bağlamında değerlendiren eleştirilerin, Atay'ın kullandığı tema, izlek, karakterler, dil, anlatım biçimleri ile Avrupa'da 16. ve 17. yüzyılda Rönesans döneminde belirgin bir tema olan deli ve soytarı edebiyatı arasında açık bir ilişki kurmamış olduğu görülmektedir. Bu bölümde, *Tehlikeli Oyunlar*'da yer alan Rönesans edebiyatı etkisi üzerinde durulacak, bu ilişkiyi işaret eden metinsel örnekler ortaya konacaktır.

Bu bölümde ele alınacak diğer konu, Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanındaki soytarılık temsilidir. Hikmet'in kendisiyle ilgili algısı, çevresinin ona yaklaşımı, kullandığı dil, hayal ve gerçeklik arasındaki muğlak konumu, hakikat arayışı, akılla olan ilişkisi, toplumsal kurallar karşısındaki tavrı, oyunlara olan tutkusu, kendine has mizah anlayışı, zekâsı ve bir çok özelliği değerlendirildiğinde, deliliğin sınırında, bilgelik ile saçmalama arasında gidip gelen çocuksu karakterin Rönesans'ın deli ve soytarısının özelliklerini taşıdığı söylenebilir. Bu bölümünde, Rönesans döneminde edebiyatta sıklıkla rastlanan soytarılık temasının *Tehlikeli Oyunlar* üzerindeki etkisini ortaya koyulduktan sonra, Hikmet Benol, bir soytarı olarak ele alınacak ve soytarı temsilinin ne amaçlarla kullanıldığı üzerinde

durulacaktır. Son olarak da, Atay'ın eserlerini verdiđi dönemin kendine has özelliklerinin delilik kavramının edebiyatta ele alınmasının etkisi incelenecektir.

A. Tehlikeli Oyunlar ve Rönesans

Oğuz Atay edebiyatını deđerlendiren eleştirmenlerin çok sesliliđine karşın onun edebiyatını besleyen damarlar konusunda çođunlukla hemfikir olduđu görölmektedir. *Tutunamayanlar* hakkında Berna Moran, James Joyce ve Nabokov (260) etkisinden bahseder; Sibel Irzık, Dostoyevski ve Cervantes'i vurgular (261); Jale Parla da, Shakespeare ve James Joyce'un etkisine deđinirken özellikle Cervantes'in *Don Kişot* 'unun altını çizer (222). *Tehlikeli Oyunlar* hakkındaysa, Yıldız Ecevit, yine Dostoyevski, ve Shakespeare'in metinlerinin etkilerini sıralar (364). Yukarıda adı geçen ve genellikle Batı edebiyat geleneđinden gelen bu yazarlar, eleştirmenlerce anılan, ilk akla gelen isimlerdir. Yine Moran ve Ecevit in belirttiđi gibi Atay'ın bu iki romanda kullandıđı bilinç akışı teknikleri modernistlerle, metinlerarası izlerin yer aldıđı, çerçeve metinler ve üstkurmacanın hâkim olduđu anlatıları da post-modern edebiyatla ilişkilendirilmesine neden olmuştur.

Tüm bunların yanında, her iki romanın da ortak paydasında yer aldıđı görölen delilik temasının, karakterlere içkin bir bilgelikle birleştirilerek deđerlendirilmesi ve Atay edebiyatı ile bu temanın sıklıkla rastlandıđı Rönesans dönemi arasındaki ilişki, eleştirmenlerce açık bir biçimde dile getirilmemiştir. İlk bölümde belirtildiđi gibi, Rönesans döneminde Erasmus, delilik hakkında konuşmak üzere bir soytarıyı sahneye çıkarmış ve Kaiser'in de belirttiđi gibi Batı kültüründe bilge deli kavramını çağdaş bir

yorumlamayla etkili bir biçimde bu karakterde ortaya koymuştur (21). Bu dönem, yazarların, deliliğin bilgeliğini dile getirdikleri, deliliğe, çılgınlığa övgüler yağdırdıkları, soytarılığın özgürleştirici ehliyetini eleştiri amacıyla kullandıkları, tüm bunları yaparken de ana karakter olarak soytarıları, delileri kullandıkları bir dönemdir. Bu nedenle, Atay'ın delilik/akıllılık düzlemindeki romanı *Tehlikeli Oyunlar*'ın, eylemleri, sözleri ve düşünceleriyle deliliğe ve soytarılığa yaslanan Hikmet Benol karakterini bu dönemi dikkate alarak değerlendirmek Atay edebiyatını tutarlı bir bakış açısına oturtmak açısından önem taşımaktadır.

Tehlikeli Oyunlar'da Rönesans etkisi kendini en bariz biçimde temel izlek olan akıllılık/delilik temasında gösterir. Kaiser'in belirttiği gibi “*Deliliğe Övgü*, Erasmus'un açıklamaktan hiçbir zaman bıkmadığı gibi, bir oyundur” (51). Bu oyun aslında basit bir temele dayanmaktadır: Değerleri değersizleştirmek ve onları tekrar değerlendirmeye tabi tutmak [*transvaluation of values*]. Ralph Tyler Flewelling, *The Things That Matter Most* adlı kitabında “olağan fikirlere saldırmanın en iyi biçimi bunu dolaylı yollarla yapmaktır” der ve Erasmus'un da bunu yaparken “değerleri yeniden değerlendirme” tekniğinden yararlandığını söyler (14-15). *Deliliğe Övgü*'de Stultitia, tüm insani durumlarda birden fazla bakış açısı olabileceğinden bahsetmektedir (28), bu durum Kaiser'in de belirttiği gibi, herhangi bir durumdaki hakikatin tam tersinin de aynı anda geçerli olabileceğini işaret eder (59-60). Erasmus, geleneksel saray soytarısının zilli şapkasını giydirdiği, aslında bilge delinin temsilcisi olan Stultitia karakteri aracılığıyla döneminin hâkim değerleri ile bu değerlerin karşılarında yer alan değerleri diyalektik bir ilişkiye sokar. Bu ironik

karşılaşmanın yarattığı en güçlü etki de aslında bu noktada yatar: olağan değerlerle ilgili kavramların ardında gizlenen muğlaklık ve çift-değerlilik meydana çıkarılmış ve hakikate ulaşmakta zıtlıkların karşılaşmasıyla ortaya yeni değerlerin konabileceği bilge bir biçimde gösterilmiş olur.

Nurdan Gürbilek, “Acı Anlatılabilir Mi?” adlı denemesinde Atay'ın eserlerindeki bazı temel kavramların karşıt anlamlar içerdiğini, bunların aynı anda farklı iki duyguyu harekete geçirme özelliğinin, yazarın dikkatli okurlarının gözünden kaçmadığından bahseder (65). Oğuz Atay'da tek, mutlak bir anlama direnen anlatım *Tehlikeli Oyunlar*'da da yer alır.

Erasmus'un *Deliliğe Övgü*'de kullandığı “değerleri karşıtlarıyla bir araya getirerek yeniden gözden geçirmek” tekniği de Hikmet'in soytarılığının sağladığı ehliyetle anlam bulur. Stultitia'nın sürekli havada asılı kalan ironisine benzer bir biçimde Oğuz Atay, Gürbilek'in de belirttiği gibi “düşüncenin taşlaşmasına, duygunun basmakalıplaşmasına, doğrunun sabitlenmesine karşı ironiyi kullan[ır]” (73). Erasmus'un *Deliliğe Övgü*'sünü temellendirdiği zıtlığın –delilik ve bilgeliğin aynı bedende buluşmasının– yarattığı bir bakıma çözümsüz görünen paradoksun benzeri *Tehlikeli Oyunlar*'da da okurun karşısına çıkar. Örneğin Gürbilek'in, Atay'ın, okuru sürekli içine çektiğini söylediği akıl-duygu çatışmasının (56) içerdiği karşıtlıklar Hikmet'in ironik söz ve davranışlarında bir araya gelir. Hikmet, bir yandan Hüsamettin Albayım'la Akıl Cumhuriyeti'nin milli marşı “En Büyük Hazineimiz Aklımızdır”ı yazar, hayattaki her türlü soruya cevap verebilecek bir Hayat Ansiklopedisi yazma fikriyle akılı yüceltiyor görünür, diğer yandan da aslında akıldan ziyade duyguların ve hayal gücünün baskın olduğu oyunlarını sürdürerek, kendisinin de “tıpkı oyunlardaki gibi

çelişik duygular altında ezildiğini” (259) söyler ve trajedi kahramanlarına özgü bu çelişikler nedeniyle onlarla arasında kurduğu özdeşimi dile getirir. Bu akıl-duygu zıtlığında bir yandan Batılı'nın soğukkanlılığını, olayları akla dayandırmasının sakinliğini benimsemek ister, ama diğer yandan da her söyleneni anladığını göstererek fazla akıllı ve kavrayışlı görünmekten kaçınması gerektiğini söyler (413). Burada akıllı olmak ve aptallık kavramları birbirinin içine girer. Neyin aptallık, neyin akıllılık olduğu mutlak bir anlamda sabitlenmez. Hem Batılı'nın soğukkanlılığı, hem de duygularını sabırsızca ve aklın süzgecinden bağımsız bir heyecanla dışarı vurmak, paradoks içeren bir biçimde “aptallık” olarak nitelendirir:

[Batılıların] acelesizliğini, meselenin esasını öğrenmek isteyen sabırlı durgunluğunu, aptallıkla nitelendiririz. Oysa acele etmek yüzünden, kendimizi bir kere daha ele veririz. Aptal olmalıyız albayım, aptal! Bütün kurtuluşumuz buna bağlı [...] Ayrıca yeni ilkelerimize göre, biraz da aptal görünmemiz gerekiyordu; aptallar gibi ortaya atılmak da tehlikeliydi. (413)

Stultitia, *Deliliğe Övgü*'de bir tiyatro sahnesinden bahseder:

Sahne de oynanan oyun esnasında bir kişinin sahneye atılıp oyuncuların maskelerini indirerek aslında onların, canlandırdıkları kişiler olmadıklarını göstermesi kadar, bilge bir kişinin bir soyluyu canlandıran oyuncunun gerçek hayatta hiç de soylu davranışları olmadığını söylemesi kadar çılgınlık içerdiğini söyler (28). Hayat da aslında farklı insanlara farklı maskeler taşır. İnsanların benimsedikleri kimlikle ilişkili olarak taşıdıkları değerler, düşünceler zaman içinde farklılık gösterir. Eş, çocuk, sevgili, damat, işçi, işveren, yetişkin, erkek ya da kadın olmak bazen farklı zamanlarda bazen de aynı anda sahip olunan farklı kimliklerden sadece

bazılarıdır. İnsanın bu kimliklere ait yaygın davranış kalıplarına uyması, bir yandan bireyin kimlik algısı bütünlüğü açısından çelişkiler içerirken diğer yandan toplumsal yaşamda varlığını sürdürmesinin bir yolunu oluşturur. Hikmet de aslında hem bu durumun farkındadır hem de bu çelişkilerin getirdiği ikiyüzlülüğe tahammül edememektedir. Bu nedenle de aslında sorgulanmadan kabul edilen bu kimliklerle ve değerlerle oynamak onları değersiz hale getirmek Hikmet için, Stultitia için olduğu gibi, en uygun stratejidir. Burada amaç, yeni bir değer bütünü ortaya koymaktan çok, alışılmış değerlerin ve bunların dayattıkları maskelerin ardındaki ikiyüzlülüğü sorgulamadan kabul etmenin çılgınlığına, Stultitiavari bir çılgınlıkla, bu değerleri değersizleştirme ve alaşağı etme yoluyla karşı durmaktır. Bir bakıma bu karşı duruş, Hikmet'in yerleşik değerler ve kurumlarla olan meselesiyle yüzleşmek adına bir gecekonduya taşınmasını, oyunlar kurgulamasını, gerçeklik ile kurmaca bir dünya arasında deliliğe ve soytarılığa yaslanmasını da açıklamaktadır. Sonuçta, Kaiser'in de belirttiği gibi, bu dünyayı olduğu biçimiyle kabul etmek gibi, bize sunulduğu haliyle kabul etmemek de benzer biçimde delilik arz eder. (60). Atay'ın Hikmet'i de, Erasmus'un Stultitia'sı da bu ikilemin farkındadır.

Stultitia ve Hikmet arasında kurulabilecek ilişkinin ipuçları, bu iki karakterin adlarının anlamında da bulunabilir. Perseus Digital Library'nin tanımlamasına göre stultitia, latince *stultus* kelimesinden türetilmiştir ve delilik anlamına gelir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde, hikmet kelimesinin birinci anlamı "bilgelik" olarak belirtilir. Diğer anlamları arasında, "gizli sebep", "Tanrı'nın insanlarca anlaşılmayan amacı" yer alır (994-95). Atay, Cevat Çapan'ın *Tehlikeli Oyunlar'a* yazdığı önsözde de belirttiği gibi,

karakterlerine simgesel isimler vererek (Hikmet, Bilge, Sevgi, Salim vb) Ortaçağ ibret oyunlarına bir gönderme yapıyor gibidir. *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet, ilk bakışta adının taşıdığı anlamla bağdaşmayan düşünce ve eylemleriyle çelişkili bir karakter olarak ortaya çıkar; o, mutlak aklın karşısında, soytarıya has ironik duruşuyla, çocuk kalmış, hayatın içinde hazırlıksız yakalanmış bir karakterdir. Oyunlar oynayarak, içinde bulunduğu durumla başa çıkmaya gayret etmektedir, bu amaçla “ruh proleteryası”na şöyle seslenir:

Onlarla, onların hükmünde olan akıl alanında boy ölçüşmeyiniz [...]

Sizleri, sonunda aklınızı kaybetmek tehlikesiyle korkutanlara aldırmayınız. Kaybedecek hiçbir şeyimiz yoktur. (349)

Descartes'ın kurallarına göre yaşamak isteyenler ayıklanmalı artık.

Bu düzmece oyun sona ermeli [...] Dünyada çok yalan var albayım!

Dünyaya katılmaya devam edersek bu yalanlardan kurtulamayız.

(350)

Mutlak akılla olan mücadelesinde, kurtuluşu deliliğe varan bir soytarılıkta bulan Hikmet, diğer yanda, parçalanmış benliğine atıf yapanlara karşı “öteki ben senin babandır” ya da “beni sembolik yapıyorum sanıyorsunuz” diyerek üst düzey bir farkındalık, ironi ve bilgelik sergileyebilmektedir. Bu nedenle Hikmet'in isminin de temsil ettiği, çelişkili gibi görünen bilgelik ve delilik, akıl ve akıldışı arasındaki karşıtlık, başta Erasmus olmak üzere, Rönesans döneminde birçok yazar ve düşünürün ortaya koyduğu deliliğin içindeki bilgelik ve tanrısal delilik kavramlarını çağırıştırır. Hikmet, hem kendisiyle hem de yaşadığı dünyanın içselleştiremediği değerleriyle hesaplaşmak adına bir gecekonduya taşınmış, bir bakıma “dünyada bir kişinin -hiç olmazsa bir kişinin- kaldıramayacağı bir yükün altına girmesi

gerekiyordu, bunu insanlara göstermesi gerekiyordu, dayanamayacağı yolda yürümesi gerekiyordu [...] işte benim de felsefem buydu” (434) diyerek açıkladığı felsefesini eyleme dökmektedir. Bu bakış açısıyla Hikmet, adının taşıdığı anlamla çelişir gibi görünse de aslında Stultitia'nın dile getirdiği gibi aşkın bir deliliğe ve bilgeliğe sahiptir.

Tehlikeli Oyunlar'da Shakespeare ve özellikle *Hamlet*'le ilgili göndermelere rastlamak mümkündür. *Tehlikeli Oyunlar* da, *Tutunamayanlar* gibi *Hamlet*'ten bir çok iz taşır. Yıldız Ecevit her ne kadar, “Atay bu romanında [...] ana kişinin ve hatta onun babasının adının [HamiT] baş ve son harflerini HamleT'inkilere eşitler” (365) diye belirtmişse de Atay'ın Hikmet'i kurgularken *Hamlet*'i bir örnek olarak düşündüğünü ancak metindeki diğer *Hamlet* göndermelerine bakarak temellendirmek mümkündür. *Tehlikeli Oyunlar*'ın “Dul Kadın” başlığını taşıyan bölümünde Nurhayat Hanım'ın oğlu Hidayet'in yazdığı oyunun girişi ile Shakespeare'in *Hamlet*'inin girişi arasında benzerlikler vardır, Hikmet bir sonraki bölümde Polonius'tan “Bu Polonius, albayım; İngilizlerin Damat Ferit Paşası.” (71) diyerek bahseder. Daha sonra aslında Hüsamettin Albayım'ın da gençliğinde *Hamlet* oyununda rol aldığını hatta kadro darlığı nedeniyle birden fazla rolü üstlendiğini öğreniriz (406). “Bilge” başlıklı bölümdeyse Hikmet ile *Hamlet*'in ortaklığı Hikmet'in ağzından dile getirilir, Hikmet, “sembolik yapıyoruz” der ve ekler “Ben *Hamlet*'in elbisesini giydim” (146). Aslında bütün romanda Hikmet'in hakikat arayışı, bir bakıma *Hamlet*'in hakikati gösterme yolu olarak seçtiği “oyun içinde oyun” kavramı üzerine kurulmuş gibidir.

Shakespeare'in *As You Like It* adını taşıyan oyunda Jacques'in

ağzından bütün dünyanın bir oyun sahnesi olduğunu (150-51) ilan etmesinden yıllar önce Erasmus, Stultitia'ya benzer cümleleri kurdurmuştu (28). *Tehlikeli Oyunlar*'da da "Hayatın bir oyun olduğunu unutmayalım" (398) diyerek kendine telkinde bulunan Hikmet için yaşadığı dünyanın ikiyüzlülüğüyle başetmek ve hayatta kalmanın yolu oyunları sürdürmektir. Roman içinde oyun her ne kadar çok geniş kapsamlı bir kavram olarak ele alınmışsa da, Hikmet'in oyunlarının hakikate ulaşmakta önemli bir araç olduğu söylenebilir. Hüsamettin Albayım'a "Oyun içinde oyun olur mu?" (264) diye soran Hikmet, "gerçeği, iyi oynanan bir oyun haline getirebilmek" (409) için hiçbir fedakarlıktan kaçınmamakta kararlıdır. Bu fedakarlık, Hamlet'in de kendini içinde bulduğu, delilik ve akıllılık arasında gidip gelmeyi de kapsayan tehlikeli oyunları içerir. Sonuçta Hikmet de Hamlet ve Stultitia'nın kaderini paylaşır: Ne zaman ciddi olduğunu kestirmek çok da olası değildir. Hüsamettin Albayım ise bu durumdan duyduğu rahatsızlığı hemen dile getirir, Hikmet'in soytarıllıkları onu çileden çıkarmaktadır: "Neresi ciddi, neresi alay anlaşılıyor ki [...] oğlum sen, bu her şeyi birbirine karıştırmanla, hiçbir zaman gereken alakayı göremeyeceksin" (276).

Eserlerinde ciddiyetin ve alayın birbirine karıştığı, hakikate bakışta birden fazla yol olabileceğini işaret eden delilikleri ve çılgınlıkları ele alan Rabelais, *Pantagruel*, *Gargantua* ve bunları takip eden romanlarında Bakhtin'in kahkaha kültürü diyerek tanımladığı komiği işin içine katar. Bakhtin'in "Gülmenin Tarihinde Rabelais" başlıklı denemesinde "bir yandan korku, zayıflık, tevazu, teslimiyet, yalan, riyakârlıkla diğer yandan da şiddet, bastırma, tehditler, yasaklamalarla dolu" (114) olarak nitelediği

Ortaçağ ciddiyetine karşı Rabelais, resmî, ahlaki ve siyasi düzeni alaşağı eden neşeli bir anlatımı koyar, törensel ayinlerin, kutsal metinlerin ya da resmî ideolojinin söylemi karşısına karnavalın çok sesli, neşeli, sınır tanımayan dilini yerleştirir. Rabelais'nin metinlerinde sıkça rastlanan zıtlıklar ve çift-değerlilik hakkında Jean-Claude Carron, çok az okurun bunların ardındaki epistemolojik boyuta duyarsız kalacağından bahseder (ix). Fikirler ve kavramlar arasında bir tür uzlaşma oluşturmaktan ziyade, gerçekte birbirlerini dışlamak zorunda olmayan zıtlıkların yarattığı yeni fikirleri ve anlamları ortaya koymak amacıyla, soytarılık, ölçüsüzlük ve ciddiyetin iç içe yer aldığı eserlerinde komiklik, Rabelais edebiyatının karakteristik bir özelliğidir. Böylelikle Rabelais, Ortaçağ'ın sadece festivallere özgü çılgınlıklar zamanı olan karnavalın sınırlı dünyasını daha ciddi bir ortama taşımış ve karnavalı edebiyatın dünyasında zaman sınırlarından kurtarmıştır. Rabelais'nin eserlerinde kullandığı farklı türler, farklı söylemler, yer verdiği taklitler, kelime oyunları, törensel eylemlerin parodileri ve deliliğin sağladığı çılgınlıklarıyla ön plana çıkan Pantagruel ve Panurge gibi soytarı/deli karakterler düşünüldüğünde, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rabelais'nin metinleri arasında hem tema hem de karakterler bakımından genel bir koşutluktan söz etmek yerinde olacaktır.

Atay edebiyatı ile Rönesans dönemi yazarları arasındaki kurulan ilişkide Shakespeare'le birlikte eleştirmenlerin en sık dile getirdikleri yazar Cervantes'tir. Özellikle *Tutunamayanlar*'da *Don Kişot*'a yapılan doğrudan göndermeler nedeniyle iki yazar arasındaki ilişki bu iki roman bağlamında değerlendirilmiştir. Fakat, *Don Kişot* ve *Tehlikeli Oyunlar* arasında hem ortak temaları hem de karakterler açısından bir birliktelikten söz etmek

mümkündür. Öncelikle delilik, farklı özellikleriyle her iki romanın da ana izleğinde yer alır. Her iki romanın baş karakteri de deliliğin sınırında bir yanılsama dünyasında bulunur. Don Kişot, artık kimsenin ciddiye almadığı şövalye romanlarındaki hayatı kendine özgü saf ve aşkın bir delilik içinde yaşar. Hikmet, içinde bulunduğu dünyada bir türlü içselleştiremediği değerler, kurumlar, kimliklerle yüzleşebilmek için kendine hayalleri, anıları ve gerçekler arasında soytarılığa yaslandığı geçişken bir dünya kurar. Bunun yanı sıra Hüsamettin Tambay ile Hikmet'in arasındaki ilişki, Sancho Panza ve Don Kişot ikilisini andırır. Sancho Panza, her ne kadar çok akıllı bir karakter olmasa da Don Kişot karşısında gerçekliğin temsilcisidir, buna rağmen Don Kişot'a hayal dünyasındaki yolculuğunda eşlik eder. Tehlikeli Oyunlar'daysa Hikmet'in soytarılığının karşısında Hüsamettin Albayım'ın gerçekçiliği yer alır. Yıldız Ecevit'in de belirttiği gibi, tarihte sonucu belli olan Austerlitz Savaşı'nı farklı bir biçimde kurgulamak isteyen Hikmet, Hüsamettin Albayım'ın itirazlarıyla karşılaşır; "Albay, *reel* gerçekliğin denetçisi gibi davran[ır...], metnin reel gerçeklikle teke-teke örtüşmesini sağlamak için elinden geleni yapıyordur" (367). Ayrıca Hüsamettin Albayım her fırsatta, "saçmalama Hikmet" diyerek Hikmet'i ciddiyete davet eder. Yine de, Hüsamettin Albayım, Panza'nın Don Kişot'un yanında yer alması gibi, soytarılıktan delililiğe ve sonunda ölüme giden yolda Hikmet'in oyunlarını birlikte oynayabileceği, sadık bir dostu olarak son ana kadar Hikmet'in onunla birlikte kalır; herkes onu terk ettiği durumda bile yanındadır, "üzülme oğlum, ben varım" (446) der, onu teselli eder.

Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*'ı yazmaya başlamadan önce aklında bir "*irrational*" kavramı olduğunu *Günlük*'te belirtir; "Bir bakıma 'irrational' –

Batının anladığından ayrı– bir görüş bu. İçinde, düşüncenin farketmediği bir 'humour' olan, saf diyebileceğim bir görüş.” (24). Atay'ın, içinde *humour* barındıran saf bir görüşe ulaşabilmesinde Rönesans edebiyatında sıklıkla rastlanan delilik ve soytarılığın uygun bir imkân sunduğu söylenebilir.

Tehlikeli Oyunlar'da özellikle “Korku” başlığını taşıyan bölümde Rönesans döneminde sanatın birçok dalında olduğu gibi edebiyatta da karşılık bulan deliler gemisi imgesine gönderme vardır (Aynı gönderme

Tutunamayanlar'da da yer alır). Burada bahsedilen gemi Sebastian Brant'ın 15. yüzyılın sonunda yayımlanan, birçok düşünür ve sanatçıyı etkilemiş olan *Narrenschiff* (Deliler Gemisi) adlı eserindeki gemidir. Hikmet bu delilerin naif bir tasvirini yapar:

Eskiden sokaklarda, köşe başlarında, tam evlerinden çıkarlarken, tam elbiselerinden ve dolayısıyla medeniyetten kurtulmak amacıyla yolun ortasında soyunmaya karar verdikleri sırada; vatana ve devlete, özellikle devlete ve onun koruduğu tüm amcalara ihanet ettikleri gerekçesiyle tutuklanan ve girişte bilet sorulmadan [...] gemilere bindirilerek Rhein ırmağı kıyısında, o liman benim bu liman benim (hiçbir liman onların değil) dolaştırılan [...] İşte geldik denildiği zaman işte geldik diye sevinerek gemiden inen ve tekrar tutuklanan ve hafıza denen canavarın kurbanı olmadıkları için her şeye her an yeniden başladıklarını sanan ve bu nedenle her zaman gülümseyen bu kibar insanlar [...]. (336)

Hikmet de bu delilerden biri olma arzusundadır fakat onlardan bir farkı vardır. Her ne kadar “hafıza denen canavar” Hikmet'i tam anlamıyla terk etmemiş ve roman boyunca onun yüzleşmek durumunda kaldığı önemli bir mesele olsa da Hikmet bu gemiye binmek istemektedir; “Ben de bir bilet

istiyorum bu gemiye doktor, ben üstelik abonman istiyorum, paso istiyorum; dilediğim gemiye binmek, dilediğim parmaklıklarda başımı serinletmek istiyorum [...]” (337). Hüsamettin Albayım ise, Hikmet'in neye özendiğinin farkındadır ve onu hemen uyarır: “Deliliğe methiye yapıyorsun oğlum” (337). Stultitia gibi, Hikmet de deliliğe övgüde bulunmaktadır.

Romanda, delilik ve soytarılığın doruk noktasına vardığı “Korku” adlı bölümde Hikmet, Hüsamettin Albayım'a delilerden oluşan bir grupla yapmayı kurguladığı ihtilal hazırlıklarını anlatmaktadır. Bu delilerin lideri konumunda olan Hikmet iktidarını elde etmek için nutuk çekmek zorunda olduğunu söyler; “Ben nutuk çekmeye mecburum albayım. İktidara gelmek için onların [delilerin] oylarına ihtiyacım var” (338). Burada Hikmet, özellikle Hikmet VI'nın ortaya çıkmasıyla birlikte, Ortaçağ ve Rönesans döneminde festivallerde seçilen Deliler Kralı'nın iktidarına ya da *sottiel*lerde bir baş karakter olan Mére Folle'un [Deliliğin Anası] tüm delileri etrafına toplayıp mutlak hakimiyetini ilan etmesine gönderme yapıyor gibidir.

Sonuç olarak, *Tehlikeli Oyunlar* incelendiğinde, Oğuz Atay'ın hem delilik temasını ele alması, hem de romanın ana karakterini deliliğe ve soytarılığa yaslanan bir kişi üzerine kurmuş olduğu görülür. Bu bakımdan *Tehlikeli Oyunlar* bağlamında, Atay edebiyatı ile Rönesans dönemi yazarları Erasmus, Cervantes, Rabelais ve Shakespeare'in metinleri arasında bir ilişki olduğu iddia edilebilir. Bu ilişki *Tehlikeli Oyunlar*'da yukarıda belirtilen metinlere yapılan göndermelerde görülebileceği gibi bazen dolaysız bir biçimde okurun karşısına çıkar. Doğrudan göndermelerin yanı sıra, Atay ile bu yazarlar arasında soytarılık ve delilik paydasında buluşan karakterler ve izleklerin benzerliği söz konusudur.

B. Tehlikeli Oyunlar'da Soytarılık

Tehlikeli Oyunlar'da Oğuz Atay'ın, deliliği hem temel bir izlek olarak ele alması hem de delilik ve soytarılık sınırındaki Hikmet Benol karakteriyle bu kavramları başrole çıkarmış olması, roman ile Rönesans dönemindeki soytarı edebiyatı arasındaki diyaloga işaret eder. Bu nedenle, Hikmet Benol'un soytarılığını değerlendirirken, onun deliliğe ve ölüme giden yolculuğunda soytarılık temsilinin işlevini değerlendirmek önem taşır. Soytarılık, hem hakikatle yüzleşmenin bir yolu, hem insanın kendilik anlayışını yansıtan bir ayna, hem de yaşanan dünyanın ikiyüzlülüklerini dile getirmenin bir yolunu oluşturur. Tüm bunları ortaya koymak için de Hikmet'in soytarılığının ve deliliğinin izinde, onun çocuklar, deliler ve hakikatle olan ilişkisi, eylemleri ve kullandığı dilin incelenmesinde yarar vardır.

1. Çocuklar, Deliler ve Soytarılık

Hikmet'in soytarılığıyla ilgili izlere daha kitabın giriş bölümlerinde rastlamak mümkündür. Atay, okura, kitabın izleği hakkında erken işaretler vermektedir. Giriş bölümündeki hayal ile gerçekliğin iç içe geçtiği rüya sahnesinden sonra Hikmet'in soytarılığına ait ilk ipuçları delilik ve çocuklar arasında kurduğu ilişkide kendini gösterir:

İnsanlardaki zavallılığı, önce çocuklar seziyor galiba. Delileri de önce onlar kovalar. Eğilip yerden taş alan yüzlerce deli birden gördü kafasında; yüz milyonlarca çocuk, on binlerce deliyi kovaladı. Salim'le iyi geçinmeliyim. 'Saçmalama,' diye homurdandı içeri girerken. (35)

Hikmet'in çocuklarla olan ilişkisi hep bu tedirginlik üzerine kuruludur, Hikmet, Salim'in onu görünce gülmesini sorgular "Neden beni görünce

gölüyor?” (35). Hikmet'in de söylediği gibi çocukların delilikle ilgili sezgileri kuvvetlidir. Aslında delilik söz konusu olduğunda delilerde de çocuklara özgü bir dokunulmazlıktan bahsetmek mümkündür. Çocukların hareketleri, belirli bir yaşa kadar yetişkinler dünyasının dolayısıyla toplumsallığın sınırları dışındadır; hareketleri sorgulanmaz, çocuklar yetişkin bir insanın içinde bulunamayacağı birçok eylemi gerçekleştirmekte özgürdür. Bu durumda çocuğun da bir nevi deli/soytarı dokunulmazlığına sahip olduğu iddia edilebilir; çocuklar da belirli ölçüde davranışlarının sorumluluğunu taşımamaktadır. Erasmus'un delisi Stultitia, bu nedenle çocukları kendisine yakın bulduğunu söyler. İnsanoğlu büyüdükçe, dünyayı tanıdıkça ve insana özgü disiplin altına girdikçe, yani toplumsallaştıkça gözündeki parıltıyı yitirir, hareketlilikleri azalır ve düşüncelerinin hızı yavaşlar; çocuksu delilikten uzaklaştıkça gitgide daha az “yaşamaktadırlar” (14).

Hikmet'in çocuklarla olan ilişkisi çocuklara özgü bu sezgi ekseninde ayrı bir anlam taşır. Romanın daha girişinde Salim, elini cebine sokar, bir tebeşir çıkarır ve kapının karanlık bir köşesine becerebildiği tek yazıyı yazar: “bir çarpı işareti” (34). Burada Salim, yani ruhsal ve bedensel olarak sağlam olan, Hikmet'in, yani bilge olanın, yeni boyanmış kapısının hem de karanlık bir köşesine bir çarpı işareti koyar. Her ne kadar metinde Salim'in “becerebildiği tek yazı”nın (34) bu olduğunu belirtilse de, çocukların delilerle ilgili sezgisini düşünerek Hikmet “Çocuklara dikkat et. (Seni ele verirler.)” (36) der, daha romanın ilk sayfalarında Hikmet'in Salim tarafından işaretlenmiş, seçilmiş, belirlenmiş olduğu söylenebilir. Zaten Klapp'e göre bir kimsenin deliliğiyle ilgili bir yargıda bulunmak şu esasa dayanır: kişi toplumsal anlamda deli tanımlamasını aldığı anda deli olarak

anılır; dolayısıyla deliye özgü budalaca özelliklerinin olması yeterli değildir, birileri insanın “deli” olduğunu söyler, yani deliler seçilir ve belirlenirler (160). Aslında deli olmak, bir yaftadır.

Tehlikeli Oyunlar'da Hikmet, Salim tarafından işaretlenmiştir. Bu noktadan sonra delilik ve soytarılığın izleri belirgin bir biçimde kendini gösterir. Kitabın ilk bölümündeki delilik ve çocuklar hakkındaki bölümler Atay'ın, daha sonra Hikmet'e giydireceği maskeler, onun oynayacağı oyunlar yani soytarılığın araçları hakkında okuru haberdar ediyor gibidir. Hikmet, üniversiteden tanıdığı ve askerliği sırasında karşılaştığı arkadaşının delirmesiyle ilgili Hüsamettin Albayım'la konuşurken onun “iç hizmet talimatnamesine aykırı bir deli” olduğunu “o' hiçbir komuta uymuyordu” sözleriyle aktarır (37). Askeriyenin disiplini dahi bu deliyi ne yapacağını bilemez, “hakkında alınacak tedbirler konusunda anlaşmazlık” (38) vardır. Üstelik, Hikmet herkes onunla alay ederken onun yüzünde “bizimle alay eden bir ifade vardı” (38) der Hikmet. Delinin dokunulmazlığının, deliye ait insanı tedirgin eden bir durumun farkındadır. Bu hizmet talimatnamesine aykırı deli, Erasmus'un deliliğe içkin olduğunu söylediği saf bilgeliği çağrıştırmaktadır.

Hikmet'in hayal ile gerçeklik arasındaki gidiş gelişleri, soytarının dünyasıyla koşutluk barındırır. Hikmet bu iki dünya arasındaki arafta konuşurken düzenli olarak ya kendisini uyarır, ya da Hüsamettin Albayım tarafından uyarılır: “Saçmalama!” Hikmet zaman zaman saçmalamaktadır, fakat bunu neden yaptığını ilk bölümde açıklar: “alay ederler benimle diye korktum. Oysa kolayı vardır: Herkesin yüzüne bakıp gülümsersin aptallar gibi. Onlar seninle alay mı ediyor, sen de kendinle alay ediyorsun ...muş gibi

yaparsın” (28). Soytarılığın ipuçları Hikmet'in ağzından Hüsamet'in Albayım ile yaptığı hayali bir diyalogda dışa vurulur: kendinle alay ediyor ...muş gibi yapmak. Sonuçta deli yaftası kişi üzerinde ne kadar uzun süre kalırsa ondan kurtulması da o denli zor olur. Bundan kurtulmanın bir yolu da deliliği kabul etmek ve bunu olayları tersine çevirmenin bir aracı olarak kullanmaktır, bilge delinin yaptığı budur büyük ölçüde. Hikmet de bu yolu izler gibi görünmektedir fakat sonunda başarısız olacak ve kendisi deliliğin kurbanı olacaktır.

2. Soytarılığın Geçişli Dünyası

Hikmet'in soytarılığını ve deliliğini değerlendirmek için romanın yapısına göz atmakta yarar vardır. Roman, olaylar ve karakterler hakkında çeşitli bilgiler içeren bir metin olarak değerlendirilirse üç farklı bilgi düzleminden söz etmek mümkündür. Birincisi, Hikmet'in anılarıdır, ikincisi Hikmet'in gerçek, biyografik dünyasına ait bilgileri içerir; üçüncü ve son düzlemdeyse Hikmet'in hayal dünyasına ait bilgiler vardır. Bunu Hikmet de teyit etmektedir, “biz burada gerçek, hayal ve anılarla birlikte gayet sıkışık bir vaziyetlerde bulunuyoruz” (44). Yıldız Ecevit bu üç farklı düzlemi sırasıyla iç dünya, reel ve kurmaca olarak tanımlar ve romanın “kurgusunu belirleyen ana düşünce, karşıt gerçeklik düzlemleri arasındaki geçişimlilik ve bunun yarattığı belirsizlik efektidir” der. Ecevit'e göre Atay burada kaygan, geçişimli ve oynak bir zemin üzerinde, gerçekliğin sınırlarını yok etmektedir (355). Sınırların geçişkenliği, gerçekliğin kayıp gitmesi, akıl dışına akıl karşısında bir şans verilmesiyle mümkün olabilir. Bu geçişkenlik, mevcut aklın sınırlarıyla anlatılamaz. Bu nedenle romanın Ecevit'in belirttiği reel, kurmaca ve Hikmet'in iç dünyası arasındaki

geçişkenliğini yansıtmak için soytarılık uygun bir zemin sunar. Hikmet, soytarılık aracılığıyla reel dünyanın değerlerini kurmaca bir dünyada bozar, kurmaca dünyayı reel dünyanın içine katar, anılarla birlikte her iki dünyanın gerçekliğini karşı karşıya getirir ve tüm bunları yaparken de soytarının ironi içeren dilini kullanır. Bu geçişken alan, soytarının kendini ifade etme imkânı bulduğu kurmaca ve gerçek dünya arasında, bir bakıma araf konumunda açıklama bulabilir.

Bakhtin'in *Rabelais and His World* adlı kitabında belirttiği gibi soytarılar Ortaçağ'ın feodal kültürü ve kilisenin resmîyeti ile ciddiyetine karşı bir muhalefeti dile getirmekte önemli bir araç olmuştur (4). Bu muhalefet, ikinci bir dünyanın kurulmasıyla mümkündür: Karnaval dünyası. Yılın belirli dönemlerinde, belirli bir yerde, ait oldukları birinci dünyanın tüm resmiyetinden, ciddiyetinden, kurallarından sıyrılarak bir anlamda özgürleştiren bir ikinci dünya. Bakhtin, bu iki dünya fikrinin önemine işaret eder (6). Taklitler, parodiler, temsiller aracılığıyla sanat ile yaşam arasındaki yanılısamalı oyun alanında gerçekleştirilen (çünkü bir bakıma bir performanstır tüm bunlar) bu dünya, daha sonra edebiyatta ifade bulacak delinin bilgeliği, bilgenin deliliği, soytarının akıllılık/delilik sınırındaki davranışlarının belirli özelliklerini taşımaktadır. Tüm bu özellikler, Hikmet'in oynadığı soytarı kimliğinde de belirgin bir şekilde yüzeye çıkar, bir farkla: Bakhtin, karnaval dünyasının zamansal sınırları olduğunu söyler, Hikmet'in soytarılığının sınırı ise delilik ve ölümle son bulur, yani yaşamın sonuyla birlikte soytarılık zamanı da tükenir.

Tehlikeli Oyunlar'ın geneline hâkim olan anlatım biçiminden ayrık duran ikinci bölümünde yer alan "Mücevherler" adlı kısımda, Hikmet'in

sözlerini ilginç bulan zengin gençlerden bahsedilir:

Hikmet, salondaki tek koltuğa oturarak onlara kendi dünyasından hikâyeler anlatıyordu. Aslında karanlık bir dünyaydı bu. [...] Herkes biliyordu ki, bu dünya aslında yoktu; bunu Hikmet de biliyordu [...] Hikmet, arabada ve meyhanede ve her yerde masallarını anlatmağa devam ediyordu; bu Hikmet'in göreviydi. Onlar da hesabı ödüyorlardı. (241)

Buradaki “görev” ve “hesabı ödemek” kelimeleri, Hikmet'in soytarılığının Welsford'un bahsettiği, soytarının kökenin dayandığı parazitleri çağrıştırır (4). Dolayısıyla Hikmet'in soytarılığının aslında Hüsamettin Albayım'ın alt katına taşınmadan önce başladığını söylemek mümkündür. Gecekonduya taşındığı andan itibaren soytarılık, deliliğe giden yolda Hikmet'in farklı bir bilinç seviyesinde gerçekleştirdiği bir oyun halini alır.

Hikmet'in oyunları, yukarıda belirtilen üç dünya arasındaki geçişkenlik üzerine kurulmuştur. Roberta Mullini, Shakespeare'in soytarılarını değerlendirdiği denemesinde saray soytarisinin oyun kavramıyla bir arada ele alınabileceğini söyler. Oyunun alanının dışında kalan soytarı, alelade, herhangi bir kimseye dönüşür ve delilikten ödünç aldığı ehliyeti geçersiz hale gelir (100). Fakat oyun sırasında, tartışma götürmez bir güçle yetkisini kullanır, herhangi bir kimseyi, herhangi bir fikri, kim ve ne olduklarına bakmaksızın oyunları içine dahil edebilir. Oyunların Hikmet için taşıdığı anlam düşünüldüğünde gerçeklik, oyun alanı dışında kalan bir soytarı için olduğu gibi, Hikmet için de tutunmanın zorlaştığı bir alanı ifade eder. Gerçekliğin dünyasında Hikmet, içinde hissettiği, dile getiremediği (ama çocukların bunu keşfetmesinden ve dünyaya duyurmasından korktuğu), dışa vurma yolunu ancak soytarılık oyunu

aracılığıyla bulan bir tür delilik ile aklın sınırları arasında yaşamaktadır. Bu geçişken alan, Hikmet'in dünyasını anlayabilmenin imkânlarını sunar. Gerçek mi hayal mi olduğu pek anlaşılmayan Hüsamettin Albayım'la yaptıkları bir başka konuşmada Hüsamettin Albay, Hikmet'in kafasının içindeki “unutmak istediği delilikler”den (74) bahseder. Hikmet, kendi iç huzurunu sağlayabilmek için delice bir şeyler yapması gerektiğini düşünür ve ardından bunun nedenini açıklar: “insan bir makinedir, bir yerde bozulur, yavaş yavaş kullan aklını, şimdi biraz dinlen, şimdi hep birlikte saçmalayalım” (36). Burada soytarılık, akli ve mantığı dinlendirmek için bir oyuna dönüştürülür. Böylelikle insan daha uzun ömürlü olabilir çünkü “deliler uzun yaşar” (36) ve çılgınlıklar sırasında akıl dinleniyor olacağı için insanın ömrü uzayacaktır: “yaşamak yaşlanmak demektir, ölmek demektir. Ben ebedi gençliğin sırrını buldum; artık hep genç kalacağım ben ha-ha” (379). Sondaki cümleler Hikmet VI'e aittir. Hikmet VI, diğer Hikmetler tarafından hep küçümsenen, tüm hatalarının sorumluluğunu yükledikleri deli Hikmet'tir ve diğer bütün Hikmetler'in öldüğünü açıklar, “artık kimseyi dinlemiyorum, başıma buyruk oldum” (378) diyerek Hikmet'in yaklaşmakta olan deliliğinin habercisi olur.

“Son Yemek” adlı bölüm, romandaki neredeyse tüm karakterlerin, davet edilmedikleri halde bir anda ortaya çıkarak Hikmet'i ziyarete geldikleri neşeli bir yemek sahnesini içerir. Bu yemek, tıpkı Bakhtin'in bahsettiği, Ortaçağ'da karnaval zamanının bitişi işaret eden, tüm karakterlerin katıldığı, yiyecek ve içkinin bol olduğu son yemeği andırır. Bu ziyafette Hikmet'in kurmaca ve gerçek dünyasında yer alan karakterler bir araya gelir ve yemeğin sonu bir bakıma karnaval döneminin (yani kurmaca

dünyanın) ve soytarılığın bitişini işaret eder. Roman boyunca sürekli yer değiştiren, birbirinin içine geçen, hayal ve gerçek ile akıl ve delilik, yerlerini Hikmet'in intiharına yol açan zihin durumuna bırakacaktır.

3. Soytarının Dili: İroni, Alay

Eric Berne, "insanlığın ebedi sorunu uyanık olduğu zamanı nasıl geçirdiği"yle ilgilidir der (15). Ölümlü olduğunu bilen insan, bu dünyadaki vaktini nasıl değerlendirmeli, ona sorulan sorulara ne yanıtlar vermeli ya da hangi soruları sormalıdır? Berne'in de belirttiği gibi insanların karşılaştığı sıkıntılı anlar toplumsal hayatta yaşanan sessizlikler ve kesintilerde kendini gösterir. Cevabı bulunamayan bir soruya verilemeyen karşılığın yarattığı sessizlikte, yani yapılandırılmayan bir zaman içinde. Hikmet'in hayal-gerçek-anılar üçgeni içinde, bir gecekonduya yerleşerek kendi zamanını yapılandırma çalışmasına giriştiğini söylemek mümkündür. Bu yapılandırma sırasında suskunluk anlarına yer yoktur. Bu nedenle oyunlar, her türlü suskunluk anını bertaraf etmek üzere yaratılır. Roman boyunca Hikmet her anı doldurmak, kendi zamanını yapılandırmak üzere oyunlara sarılır, sessizliğe izin vermez. Oyunları kurması için Hüsamettin Albayım'la birlikte ellerindeki tek araç kelimelerdir; ironik bir biçimde, Hikmet'in karşı durduğu mutlak aklın kurduğu, düzeni temsil eden kelimeler.

"Büyük Oyun" balığını taşıyan bölümde Hikmet VI, diğer Hikmetler arasından kendi hükümdarlığını ilan eder etmez şöyle der: "Fransa İhtilâli Büyük yapacağım. Bütün mesele kelimelerse, kelimelerle istediğim gibi oynayacağım. Kelimelerle yeni bir akıl kuracağım" (379). Sonuçta başkalarına ait kelimeleri, başkalarına ait aklın kuralları çerçevesinde dile

getirmek gerçeğin sadece tek bir yüzünü gösterir. Oysa varolan gerçeğin diğer tarafında yer alanı mutlak bir akıla dayandırarak anlamlandırmak mümkün değildir, bunun için yeni bir değer sistemine ihtiyaç vardır. Hikmet'in kelimelerle istediği gibi oynaması, onlara yeni anlamlar yüklemesi, cümleler içerisinde istediği şekilde kullanması, yerlerini değiştirmesi, bitişik olarak yazması, bu başkalarına ait aklın yarattığı düzenin karşısına, yeni, farklı bir değer sistemi koymanın bir yolunu oluşturur. Soytarılığa içkin olan çift-değerlilik, bu düzen içinde, görünenlerin ardındakini ortaya çıkarmak için imkân sunar. Soytarının sakınmadan kullandığı diliyse, Hikmet'in kendisiyle, çevresiyle, hakikatle olan meselelerinin ifade edilmesinde önemli bir araçtır.

Nurdan Gürbilek "Oyun ve Adalet" başlıklı denemesinde Atay'ın diliyle ilgili şöyle der:

Atay'ın dilini konuşarak başlayalım. Çünkü iyi edebiyatta çok rastlanan bir durum değil: Atay'ın romanlarında hep bir söz fazlasıyla, bir laf kalabalığıyla karşı karşıyayızdır. Sözün durmadan çoğaldığı, konuşanın hep bir yeni söz üretme gereğini duyduğu, sözün anlamının tüketip konuşanı yorgun düşürdüğü bir konuşma biçimi. Zaten hemen fark edilir: Atay'ın romanlarındaki dil, birbirine eklenmiş çeşitli seslerden, üst üste yığılmış çeşitli söylem katmanlarından oluşmuştur. (13)

Bu laf kalabalığı, bir söylem çeşitliliğidir, fakat diğer yandan tüm bu kalabalık Hikmet'te vücut bulduğu için tek kişinin, soytarının sesidir. Gürbilek'in "iyi edebiyatta çok rastlanan bir durum" olmadığını söylediği bu laf kalabalığı, özünde saçmayı, alayı, ironiyi, komikliği de içerir. Eskiden daha alt türlerin uğraşı alanına girdiği düşünülen kahkaha kültürü,

Rönesans'ta özellikle Rabelais'yle daha kamusal bir nitelik kazanmıştır. Burada söz konusu olan, Ortaçağ karnaval kültürünün de etkisiyle, gülmenin ve kahkahanın, sadece bireyin değil, bir toplumun bilincini ortaya koyan toplumsal bir olgu halini almış olmasıdır. Jale Parla'nın da belirttiği gibi, "komik türler, ciddi türlerin tersine, bozguncu alaycılıklarıyla geçiş dönemlerinde hem daha gerçekçi hem daha popüler olabilmişlerdir (59). Rönesans gibi bir geçiş döneminde, Rabelais, Shakespeare ve Cervantes gibi yazarlar, o zamana dek pek ciddiye alınmayan komik temaları edebiyatlarına dahil etmiş ve gülmenin yaşamda oynadığı toplumsal rolü deli/bilge/soytarı karakterler aracılığıyla bir kez daha ön plana çıkarmışlardır. Artık gülmek, sadece bireyleri ilgilendiren bir şey olmaktan çıkmış, daha genel bir kavram halinde, farklı edebi türler içinde meşruiyetini sağlamış, yaşamın her anında karşılaşılan resmî hakikatin karşısında özgür açılımları olan; dünyanın resmiyet ve ciddiyetini alaya alan bir başka dünyayı ortaya koyabilir hale gelmiştir. Atay'ın dünyasında bu söz fazlasının yarattığı tek ve baskın etkinin komiklik olduğu iddia edilemez elbette, fakat komiği ciddiyetin içinde, ciddiyeti alayla bütünleşmiş biçimde bulmak mümkündür. Gürbilek, "Kemalizmin Delisi Oğuz Atay" adlı denemesinde Atay'ın, "anlattığı hakikatin parçalanıp çarpıtılmadan, gülünçleştirilmeden ciddiye alınamayacağını" (42) ifade eder, çünkü Atay'da ciddiyet, her zaman karşıtının içinde yer alır, bir dengeleme çabası hissedilir. Hem *Tehlikeli Oyunlar* hem de *Tutunamayanlar*'da, karakterlerin kendilerini içinde buldukları komik ve aynı zamanda trajik olayların sonucunda ölüm ve yok olmayla karşılaşmaları ikincisinin ağırlığını ortaya koyar. Yine de bu konuda mutlak

bir yargıya varmak mümkün değildir. Hikmet'in ölümünün ardından Hüsamettin Albayımın kaleme sarılması ve bir bakıma oyunları sürdürmesi, Selim'in ölümüyle Turgut'un hikâyesinin başlaması, onun yola çıkışı ve yokoluşuyla *Tutunamayanlar* adını taşıyan romanın ortaya çıkması bu denge arayışının ifadesi ve ne birinin ne ötekinin hakimiyetinin kabul edilmesi olarak okunabilir. Bu nedenle de her iki romanda etkin bir izlek olan delilik ve soytarıllık tek, mutlak bir yoruma bağlı kalmaz.

Atay'ın metinlerindeki dil kalabalığının temelindeki kavramlar eleştirmenler arasında farklı yorumlara neden olmuştur: Alay, ironi, *humour*... Nurdan Gürbilek, "Kemalizmin Delisi Oğuz Atay" adlı denemesinde, Atay'ın alayının "okuru özgürleştiren bir alay" olmadığını (27), Atay'ın okuruyla bir hakikati paylaşmadığını söyler ve aslında Atay'ın kullandığı tüm tekniklerin etkisinin ironiyi yarattığını belirtir (28). Jale Parla, bu alayın özdeşleştirici de olmadığını (204) belirtir. Ali Akay, Gürbilek'in ironi ve hakikat arasında kurduğu ilişkinin karşısındadır ona göre "ironinin kendisi hakikat taşımaktadır" (315). Dolayısıyla Akay da, okurla paylaşılan bir hakikatin olmadığını düşünmesine karşın "Oğuz Atay yazılarının ironik değil de *humour*, yani nükte taşıyan bir mizaha sahip olduğunu" söyler (315). Peki bu durumda Hikmet'in tavrı, "işi öylesine şakaya getiririm ki" diyerek gerçeği anlamsız kılma çabası nasıl açıklanabilir?

Gürbilek, Atay'ın alayını adalet duygusuna dayandırır, Parla ise anlatıcının sürekli yer değiştirmesi nedeniyle bu alayın *Tutunamayanlar*'da Atay için tutunamayanlar arasına "okuru da katma"nın bir yolu olduğunu söyler (205). Akay, nükte taşıyan mizahın Atay kahramanlarında bir kimliksizleşmeye yol açtığını ifade eder (317). Bu üç yorum da kendi

başlarına tutarlı bir bütünü işaret eder, bir arada değerlendirildiklerinde bir tanımlama karmaşası ortaya çıkmaktadır. Aslında burada söz konusu olan Atay'ın alayının (ironisinin ya da *humour*'unun) ardında yatan çift-değerlilik kavramının varlığıdır. Atay metinleri de, öncülleri olan Erasmus ve Rabelais'nin metinleri gibi ciddiyet ile ciddiyetsizlik arasında bir ayırım yapmaya direnirler. Bu kavramlar keskin çizgilerle birbirlerinden ayrılmazlar. *Tehlikeli Oyunlar*'da ya da *Tutunamayanlar*'da, saf bir ciddiyet ya da saf bir ciddiyetsizlik bulmak çok da mümkün değildir. Anlam ya da hakikat -eğer gerçekten varsa- bu iki ucun arasında, kaypak bir zeminde gidip gelmektedir. Bu git geller arasında bir sentez de yoktur, bu anlamıyla okura bir hakikati işaret etmez. Bu kaypak zemin soytarının hareket alanıdır. Burada, soytarılığın sağladığı imkânlar, Bakhtin'in de işaret ettiği “bu dünyanın sahte gerçekliğinden kurtulmak için dünyaya bu gerçekten arınmış gözlerle bakma”nın (49) yollarını sunar. Soyтары, herhangi bir görüşün, herhangi bir düşüncenin tarafı değildir. Sözleri yıkıcı da olsa, düşünceleri dönüp kendisini de vursa lafını sakınmaz, çünkü davranışları ve sözleriyle ilgili ehliyetini delilikten ödünç almıştır. Bu nedenle de ciddi olduğu bir anın ardından hemen ciddiyetsizleşebilir ya da hakikati söylemiş gibi görüldüğü bir anda o söylemi yerle bir edebilir.

4. Hakikate Ulaşmak İçin Soytarılık

Hikmet, Hüsamettin Albayım'ın “Ciddi değilsin oğlum Hikmet” (275) sözüne “Ciddiyim albayım” diye yanıt verir ve “İnsanlık Öldü” başlıklı metni Bilge'yle gerçekten yaşadığı kavgadan sonra yazdığını itiraf eder: “Edebiyatı kirli emellerime alet ettim” (276). Bu gerçekten de bir bakıma ciddi bir itiraftır, Hikmet'in gerçekleri oyunun içine katmasının bir

sonucudur. Çünkü meselenin ciddiyetine dayanamadığı için oyunlarla durumu kurtarmaya çalışmış “insanın kendisiyle hesaplaşma meselesi'ni bizzat kendi[sine]” (332) uygulamıştır. Çünkü “gerçeği iyi oynanan bir oyun haline getirmek için hiçbir fedakârlıktan çekinmemek gerek[ir] (409). Gerçek ile oyunun bu şekilde iç içe geçmesi karşısında okur gibi Hüsamettin Albay da serzenişte bulunur “Neresi ciddi, neresi alay anlaşılıyor ki” (276). Böylelikle gerçekten de okur bu karmaşadaki alayda (ironide ya da *humour*'da) saf bir hakikat bulamaz, özdeşim imkânı yoktur ve Sibel Irzık'ın da belirttiği gibi farklı sesler, üsluplar ve söylemler arasındaki çelişkiler bir üst düzeyde bir sentezde çözümlenmez (260).

Tüm bunların temelinde, tıpkı Rabelais'nin, Erasmus'un, Shakespeare'in deli/soytarı karakterlerinin ortaya koyduğu türde, zıtlıkların birlikteliği ve bu birlikteliğin yarattığı gerilim vardır. Erasmus, Rabelais ve onları yüzyıllar sonra takip eden Atay'da dilin diyalojik oyunları ile kurulan, karşıtlıklar içeren metinler karşısında okur kendini, açıklığa kavuşması sürekli ertelenen bir anlamın peşinde koşarken bulur. Defaux, benzer durumun Rabelais'nin metinlerinin okurunda uyandırdığı hissiyatı şöyle özetler, okur çoğunlukla bu karmaşık anlamlara sahip yönlerinden sadece birini tercih eder, diğerlerini görmezden gelir (24). Rabelais'nin *Le Tiers Livre* adlı kitabında, kendine özgü bir deli olan Panurge kitap boyunca evlenip evlenmemesi gerektiği sorusunun cevabının peşinde koşar. Bu aslında saf bir delinin hakikati arayış hikâyesidir. Uzun süren uğraşlar sonucunda dünyevi bilgeliğin cevap vermeye yeterli olmadığı bu soru için kendisi de bilge bir soytarı deli olan Pantagruel, Panurge'ye birkaç delinin fikrini almayı önerir: “bildiğim eski bir halk atasözü bir delinin

bir bilgiye öğretebileceğini söyler [...] siz de bir çok kral, prens, devletin delilerin tavsiye, danışmanlık ve tahminleriyle bir çok savaş [...] kazandığını bilirsiniz” (256). Fakat bu soruya herkesin farklı bir cevabı vardır ve her cevap kendi bağlamında tutarlıdır ve diğeriyle çelişir. Bu hakikat arayışı sırasında deliliğin ve soytarılığın sağladığı çift-değerliğin gücü kutsanmaktadır. Sonunda dünyevi bilgelik ile deliliğin bilgeliği arasında bir seçim yapamayan Panurge'nin arayışı şüphe içinde sonsuza kadar sürmeye mahkûm olur. Bu roman tam anlamıyla “ciddi” midir yoksa “tamamen komik” olarak mı ele alınmalıdır, yazarın gerçekte bir meselesi var mıdır, yoksa tüm bunlar birer oyundan mı ibarettir?

Benzer soruları Atay için de dile getirmek mümkündür, belki de eserlerini yayımladığı sırada çok fazla anlayamamış olmasını okurların onun metinleri karşısındaki durumuyla açıklamak mümkündür. Okurlar, yalın ve bütünlüklü bir anlam peşinde koşarken, onun sadece ciddi ya da alaycı yönünü dikkate almayı ve diğer yönlerini görmezden gelmeyi tercih etmiş olabilirler. Elif Şafak'ın dile getirdiği gibi “merkezi tek, öznesi esas, doğrusu biricik, sesi tekil, güzergâhı önceden belirli olan ve giriş-gelişme-sonuç üçlemesine temelde sadık kalan yekpâre anlatılar”dan değildir Atay'ın metinleri. Şafak'ın, Rabelais'nin *Gargantua*'sı hakkında söyledikleri Atay'ın metinleri için de söylenebilir. Rabelais'nin edebiyatında olduğu gibi Atay'ın edebiyatında da “Artık hiçbir sınır yeterince korunaklı, [...] değildir. Artık hakir olan yüceltilebilir, kenarda kalan merkeze çekilebilir, cılız olan palazlanabilir... kısacası toplumsallığın sorgusuz kabullendiği kodların ve ikilemlerin karanlıkta kalan yönleri günışığına çıkartılabilir”. Her iki yazar da bir bakıma hakikat arayışı olarak nitelendirilebilecek olan eserlerinde

deliliğın, soytarılığın sınır tanımayan çift-değerliliğini kullanmış ve tek bir anlama direnen anlatılarıyla okurlarına mutlak bir hakikat yerine onun farklı yüzlerini işaret etmişlerdir. Bu durumda, Gürbilek'in adalet duygusu dediğı şey aslında saf haliyle bir hakikat arayışı olabilir mi? Hakikate ulaşmak, elbette bir adalet duygusunu barındırır ama soytarının adil olmak gibi bir kaygısı yoktur.

Bir senteze ulaşmak amacıyla olmasa da Hikmet'in hakikatle (ve aslında resmî hakikatle) ilgili bir meselesi olduğu açıktır ve bunlara karşı duruşunu ifade ederken o dünyayı alaya alan bir başka dünya koyar. Ülkemiz başlığını taşıyan bölümde Salim'in "Gerçek nedir, Hikmet Amca?" (108) sorusunun cevabını resmî tarih ve ideoloji karşısındaki gerçeklik anlayışını sıralarken verir: "Gerçek, başkalarının bize uygulamaya çalıştığı tatsız bir ölçüdür [...] Birimi insandır" (109). Daha sonra "gerçekler" hakkındaki konuşmasını tam da bir soytarının yapabileceğı biçimde sürdürür, "Ülkemiz birbirine benzemeyen birçok medeniyetin beşiğı olmuştur [...] bu beşikte çok medeniyet uyutmuşuzdur" ile başlayarak ülkenin yetiştirdiğı büyük adamlara ve bu adamların parmaklarıyla uzak noktaları gösteren heykelliklerine değinir (112-13). Burada kullanılan dil resmî tarihin ve ideoloji dilinin parodisidir. Hikmet, bu yaygın, alışılmış, sorgulanmadan kabul edilmiş değerlerin dilini kullanarak aynı değerlerle dalga geçer. Ömer Türkeş bu durumu şöyle açıklar: "Apaçıkmiş gibi görünen doğruların arkasındaki saçmalıkları göstermek için karşısındakinin oynadığı oyunun içine girer [...] karşısına aldığı akıl yürütme tarzını benimsemiş görünür, söylemini çalar. Ancak bu söylem onun kahramanının ağzından telaffuz edildiğinde saçmalaşmıştır artık"

(365). *Tehlikeli Oyunlar*'da ironinin temelini oluşturan bu değersizleştirme stratejisi Stultitia'nın deliliğe yaptığı övgüyle yakın bir diyalog içindedir.

Bir değeri değersiz hale getirmek, sonuçta bir senteze ulaşılmaya da beraberinde bir yıkımı getirebilir. Gürbilek, "Oyun ve Adalet"te, Atay edebiyatındaki yıkıcılıktan bahseder; "kızılan şeyler vardır, küçük burjuva hayat tarzı vardır, halkı küçümseyen aydınlar, aydınları küçümseyen halk [...] vardır. Ya da şöyle söyleyelim: İnsanda yıkıcı dürtüleri harekete geçiren kötü bir dünya vardır" (23). Hikmet'in söyleminde de, mizahın, alayın, ironinin ardına saklanmış bir yıkıcılık vardır. Sadece gerçeğin gizlenmiş görünüşlerine karşı değil tüm gerçeklik unsurlarına (belki de sonu olan her şeye) yöneltilen yıkıcı bir alaycılıktır bu, radikal bir alaydır. Zaman zaman Hikmet'in kendisine de dönük bir yıkıcılıktır.

Kutsal kitabın dilini parodileştirerek "Bir zamanlar seni sevmiştim. Ve sevgiyi senin suretinde yaratmıştım" (90) sözleriyle başladığı konuşmasında ona yapılanları "bir bir" aklında tuttuğunu söyler ve ekler; "En son ha-ha'yı biz söylüyoruz fakat [...] Biz, cehennem zebanileri kollektif şirketiyiz" (92). Bu alay, dışarıya yönelik bir yıkıcılığı içerir fakat sonunda dışarıya çıkamadığı için dönüp dolaşıp Hüsamettin Albayım'ın dediği gibi kendisini vurur: "Sen kendini cezalandırıyorsun evladım". Burada her türlü zemin ayakların altından kayar, tıpkı Hikmet'in, Turgut'un, Selim'in ayaklarının altından kayan gerçeklik zemini gibi. Böylelikle kişi tutunacak bir dal bulmakta zorlanır. Jale Parla'nın bahsettiği okura tutunacağı zemin bırakmayan söylem, içerdiği tutarsızlıklar ve çift-değerlilikle bir bakıma soytarının söylemidir.

5. Bir Savunma Olarak Soytarılık

Gerçeklikle ilgili mesele yukarıda belirtilenlerle sınırlı değildir. Hikmet anılar, hayaller ve gerçeklik arasındaki dünyada gidip gelirken hakikatle yüzleşmek, onu eğip bükmek, zaman zaman intikâm almak, alay etmek, alaydan korunmak ve kendini savunmak için oynamaktadır. “Korku” başlığını taşıyan bölümden itibaren delilik soytarılığa baskın çıkmaya başlar, önce diğer Hikmetler ortaya çıkar, sonra gerçek ve hayal dünyası arasındaki zaten muğlak sınırlar iyice geçişken hale gelir. Bu bölüm, Hikmet’in oyunları ile ilgili önemli itirafını da içerir: “bir gün sonraya çıkabilmek için ve güneşin bir daha doğmak üzere olduğunun görebilmek için her gün yeni oyunlar icat etmek zorundayım, biraz okumuş olsaydın sana Şehrazat filan derdim” (317). Burada *Bin Bir Gece Masalları*’na yapılan göndermeyle oyunların bir ölüm kalım meselesi olduğu açıkça ortaya çıkar. Hikmet’in yaşama tutunabilmesinin tek yolu, gerçek ve hayal dünyası arasındaki geçişken hakikati “oyun içinde oyunlar” kurgulayarak denetimi almaya çalışmasında yatar. Oyunlar ve temelde soytarılık oyunu, Hikmet için hayatta kalmanın en önemli yoludur. Kendisiyle ve yaşadığı dünyayla ilgili gerçeklerle yüzleşmenin zemininin oluşturur. Yine de oyunlar, içinde alayı içeren bir yıkıcılık taşır, o nedenle de “tehlikeli”dirler, en masum görünenleri bile. Hikmet de bunun farkındadır, alayın, ciddiyetsizliğin değersizleştirici gücünün bilincindedir, gerektiğinde oyunun, alayın, elindeki bir silah olduğunu açıkça dile getirir: “Bir espri yaparım, (Aşkla oynanmaz.) Aşkla oynarım: Ogüzeldudaklarınızasahipolabilirmiyim oynarım. İşi öylesine şakaya getiririm ki, gerçeğin anlamı kalmaz” (135).

Nurdan Gürbilek’in “Acı Anlatılabilir Mi?” başlıklı denemesinde

belirttiği gibi soytarılık bir kalkan işlevi görür (70). Hikmet için soytarıyı oynamak, “mış gibi yaparak” onu alaydan, diğerlerinin sözlerinden korumanın bir yoludur: “hayata dayanamayan her insan gibi yapılır oyunda: Mış gibi yapılır” (262). Mış gibi yapmak, ciddiyetin karşısında alayı koymaktır, birçok Hikmet arasında kendilik bilincini yitirdiğinde “Peki o halde ben kimim? Hangi parçamın esiriyim?” sorusuna “Kalbimin esiriyim. Ha-ha” (334) diyerek sorunun ciddiyetinden kendini korumaktır. Mış gibi yapmak, “gerçek mermilerin insanı yaraladığı” bir dünyada “talimler” yapmak (284) kendini gerçek hayata hazırlamaya çalışmaktır. Fakat “gerçek hayat” talimlere benzemez (284). Hikmet, “oyun” kelimesinin arkasına sığınmanın da soytarılığın da aslında geçici bir koruma sağladığının farkındadır. Hüsamettin Albayım'a “Allahtan bu 'oyun' sözünü icat ettiniz albayım; yoksa beni de Schlick ile birlikte kapatırlardı” (300) diyerek yazdıkları oyun içine bir akıl hastası olarak yerleştirdikleri Schlick'le arasındaki özdeşliği ortaya koyar. Bir başka yerdeyse, “Bu ülkede eksikliğini duyduğum 'insanın kendiyi hesaplaşma meselesi'ni bizzat kendime uygulayarak bu meselenin ilk kurbanlarından oldum [...] meselenin ciddiyetine dayanamadığım için, oyunlarla durumu örtbas etmek istedim” (332) der. Gerçeklikle başa çıkma yolunu soytarılığın sağladığı oyunlarda bulduğunu ifade eden Hikmet, bu ikilem içinde, kendini korumak için üzerine sardığı kabuğu çoğunlukla yine kendisi kırar. Duygusallığını alaya alır, çocuk kalmışlığına hayıflanır ama diğer yandan aynı duygusallığı sahiplenir ve serzenişte bulunur, “insanları ağlatmak istiyordum” (422). Oysa Hikmet ne yaparsa yapsın insanları hep güldürdüğü için ona hep gülünmüştür. Bir zamanlar, annesi ve çamaşıra

gelen Fatma Hanım'ın, hiçbir şey anlamadıkları halde mevlüd okunurken ağlamalarına kızan Hikmet, en sonunda, “şimdi ben de, söylediklerimi anlamasalar bile bana ağlamalarını istiyorum” (422) der. Böylelikle Hikmet, ne zaman ciddi ne zaman gayriciddi olduğu anlaşılamayan, aynı anda hem “dokunaklı” hem “acıklı” hem de “gülünçlü” olabilen oyunları yoluyla kendini, ironinin ve alayın kabuğunda, bir sonraki adımda kendi kendisini ifşa edeceği geçici bir koruma sağlayarak gizlemeye çalışır.

6. İsevi Delilik ve Hikmet

Hikmet'in ölümüne giden süreçte, kitapta yer alan “Son Yemek” bölümü, hem Hikmet'in soytarılığıyla ilgili bir başka gerçeği ortaya koyar hem de Berna Moran'ın tabiriyle *Tutunamayanlar*'daki İsa arketipinin (234) uzantısını sergiler. *Tutunamayanlar*'da olduğu gibi İsa figürü *Tehlikeli Oyunlar*'da son bölümlerde ortaya çıkar, fakat *Tehlikeli Oyunlar*'da farklı bir anlam taşımaktadır. Son Yemek sahnesi, roman boyunca karşılaşılan, aslında her birinin kendince delilikleri olan tüm karakterlerin bir araya geldiği bir andır. Bakhtin eski Roma'da, karnavalın gece yarısı verilen bir yemekle sona erdiğinden bahseder (251) ve 12. yüzyılda yazılmış olan, karnaval kültürüne ait oyunların öncülü sayılan *Jeu de la Feuillé* adlı oyunun son bölümünün, gün batımından önce, tüm katılımcıların hazır bulunduğu, içki içip güldükleri, şarkılar söyledikleri bir yemekte geçtiğini yazar (259). Gecenin sonunda, karnaval sona erecek ve tüm o özgürleştirici anlar, altüst olan hiyerarşi eski haline dönecektir. *Tehlikeli Oyunlar*'da da, Hikmet'in gerçek ve hayal dünyasında yaşayan karakterler, davet edilmedikleri halde birer ikişer Hikmet'in evine gelirler. Bu yemekte sadece Bilge yoktur, çünkü Bilge, bir bakıma gerçeklerin dünyasından bir

türlü kopamaz ve onunla oyun oynanamaz. Bir anda ortam, hepsi kendine özgü çılgınlıkları olan bu karakterlerin katıldığı bir ziyafete dönüşür. “Son Yemek”i takip eden bölümün adıysa “Düşüş”tür. Artık karnaval sona ermiş, soytarılık zamanı tükenmiş, soytarılık yerini deliliğe bırakmıştır ve sonunda Hikmet'in ölümü gelir.

“Son Yemek” bölümünün bir başka önemli özelliği de *Tutunamayanlar*'da yer alan İsa figürünün ortaya çıkması ve Hikmet'in kendini İsa'yla özdeşleştirmesine sahne olmasıdır. Sofrada başlayan tartışmalar sırasında Hikmet, Yahuda'nın ihaneti ve İsa'nın hayal kırıklığı hakkındaki görüşlerini açıklar:

Aslında günah, İsa'nın zahmetli ve katlanılmaz yolundan dönmekti [...] dünyada bir kişinin -hiç olmazsa bir kişinin- kaldıramayacağı bir yükün altına girmesi gerekiyordu, bunu insanlara göstermesi gerekiyordu, dayanamayacağı yolda yürümesi gerekiyordu [...] işte benim de felsefem buydu. (434)

Hikmet'in ağzından ortaya konan bu zahmetli yol, Aziz Paul'ün öğretisinde, dünyevi bilgeliğin karşısına aşkın ve saf inanç içeren bir tür bilgelik-delilik karışımını koyan İsevi delinin yoludur. Berna Moran'ın da belirttiği gibi yaşadığı dönemde egemen sınıfın ya da yerleşik düzenin değil de çocuksu, saf, yoksul insanların yanında yer alan İsa (234) bu yolda yalnız kalmıştır. Hikmet de aşkın ve saf bir biçimde, ancak İsevi bir delilikle aşılabilecek “zahmetli ve katlanılmaz” bir yola girmiş, oyunlarına olan inancını sonuna dek sürdürmüştür. Nihayetinde Hikmet'in sonu da terk edilmek olmuştur, hayatının son günlerini üç katlı bir gecekonduda, hayaller, gerçek dünya ve anılar arasında sıkışmış, emekli bir albayla oyunlar yazarak, yalnız bir adam olarak geçirir. Yemeğin sonunda Hikmet,

İsa'nın çarmıhtaki haykırışını yinelercesine Hüsamettin Albayım'a dert yanar: “Beni yalnız bıraktılar albayım” (446).

7. İzlek Olarak Soytarılık: Kendini Arayan Hikmet

Tehlikeli Oyunlar'da Hikmet için soytarılığın sunduğu imkânların kendilik arayışında önemli bir araç olduğu söylenebilir. Delilik ve soytarılığın kendilik-arayışındaki rolüne değinmeden önce Hikmet'in karakteriyle ilgili bazı saptamalarda bulunmak yararlı olacaktır.

Hikmet, her ne kadar çocuklarla ilgili görüşlerinde tedirgin ifadeler kullansa da kendisi de bir bakıma kendi çocukluğunu kaçırmış gibidir. Erik H. Erikson, ergenlik çağının, çocukluğu bitiren son safha olduğunu belirtir. Bu safhanın kesin olarak sona ermesi için de çocuklukta elde edilen özdeşimlerin toplumsallaşmayla elde edilen başka tür bir özdeşimle ikâme edilmesi gerektiğini belirtir; “Bu yeni özdeşimler artık çocukluğun oyunbazlığı ve gençliğin deneysel hazlarıyla değil, [...] daha acil bir biçimde genç bireyi kendilik-tanımlamasına uzanan, geri döndürülemeyen örüntüler ve yaşam için taahhütler içeren seçimler ve kararlar almaya zorlar” (66). Hikmet'in yetişkinlerin dünyasının gereklikleriyle ilgili bir sorunu vardır. Her ne kadar çocuklara karşı tedirgin bir tavır sergilese de kendi çocukluğuyla ilgili belirgin bir pişmanlık taşır:

Çocukluğun biteceğini bilseydim, her ne pahasına olursa olsun oynardım; ben de hiç olmazsa ihanet ederdim [...] haini oynardım, korkağı oynardım, fakat oynardım; kimse beni sahneden çıkaramazdı. Büyüyünce bu rolleri oynamak pek hoş olmuyordu.
(361)

Hikmet, anne babasına kızgındır “benimle uğraşmadan beni hayata gönderdiniz” (418) diyerek sitem eder, çocukları sevmediğini, onları aptal

bulduğunu söyledikten sonra ekler “Allahtan ben hiç çocuk olmamıştım” (419). Yetişkinlerin dünyasına geçtiğinde artık oyun oynayamayacağını farkında olmayan Hikmet çocukken oyunlara katılmamıştır, kenarda kendini yetiştirerek beklemiş (361), bir an önce adam olmak için hayata atılmış, fakat bunu nasıl yaptığını da bir türlü anlayamamıştır (33). Sonuçta Hikmet kendini yetişkinlerin dünyasına ait hissetmemektedir.

Kendisinin de ifade ettiği gibi, çocukluğunu yaşamamış olması ya da bir başka deyişle kendini bir anda yetişkinler dünyasında bulması Hikmet’in, Erikson’un bahsettiği, yetişkinlerin dünyasına adım atmak için gerekli olan, taahhütler içeren seçim ve kararları beraberinde getiren özdeşimleri kuramamış olduğunu çağırıştırır. Çocuklukta kenarda durup oyunlara katılmayan Hikmet, bir yetişkin olarak oyunlara gecikmeli olarak katılır. Ama artık oyunları yetişkinlerin dünyası için uygun değildir, bu nedenle çocukluğuna sıkışıp kalmış bir yetişkin gibidir. Nurdan Gürbilek’in “Çocuk Ülke Edebiyatı” adını taşıyan denemesinde de belirttiği gibi *Tehlikeli Oyunlar* aslında “Hikmet Benol’un aynı kişi içinde ayrı saltanatlar süren parçalara bölünmesinin, “bir çok insanın üstüste yamanmasından” oluşmuş “ben”iyle hesaplaşmasının, bu birbirine düşman, birbirine dargın “Hikmetler kalabalığı”yla sürdürdüğü iç konuşmanın romanı”dır (193). Bu kalabalık “ben”ler topluluğunun birbiriyle çelişen, zıtlaşan dünyasının ortaya çıkardığı birden fazla Hikmet, geç kalmışlığın, çocuklukta sıkışmanın, zamanında oyunlara dahil olamamanın da bir sonucudur. Erikson, egonun işlevinin, insan gelişiminin herhangi bir evresindeki psiko-seksüel ve psiko-sosyal yönleri bir araya getirmek ve yeni elde edilmiş kimlik unsurları ile mevcut unsurlar arasındaki ilişkileri birleştirmek

olduğunu söyler (71). Hikmet'in bu birleştirme sürecinde bazı sorunlar yaşadığı söylenebilir. Bu durumda, Gürbilek'in deyimiyile “üstüste yamanmış insanlar”ın hangisi Hikmettir? Roman bir bakıma bu arayışın da romanıdır: Birbiriyle çelişen birden çok insanı, özdeşimi, kimliği üzerinde taşıyan Hikmet'in kendini arayışının hikâyesi. Aslında Hikmet de bu içsel sorgulamasını şöyle dile getirir: “bu kadar çok parça içinde artık 'Ben' diye bir şey söz konusu olabilir mi? [...] Pek o halde ben kimim? Hangi parçamın esiriyim?” (334).

Oğuz Atay'ın, “kendini arayan kahraman” izleğini kullanırken bunu delilik ve soytarılık temaları içine, kahramanını delilik ve soytarılık sınırlarında, gerçek ve kurmaca dünya arasında bir yere yerleştirmesi tesadüf değildir. Deliliğe içkin özgürleştirici gücün, soytarının delilikten aldığı zıt kutuplu ve çift-değerli söylemin birden fazla işlevi vardır. Öncelikle, delilik ve soytarılık insanın kendini anlaması için en önemli araçlardan bir tanesidir. “Le Thème du Fou et L'ironie Humaniste” başlıklı denemesinde Robert Klein, “delilik imgesi, diğer bütün büyük simgeler ve kolektif yansıtımlar gibi [...] kendi kendini anlama aracıdır” (433) der. Dünyanın çılgın bir yer olduğunu söyleyen *sottie*ler, insanlığın içindeki her türlü çılgınlığı, deliliği dile getiren ve kendisi de bir soytarı olan Stultitia, İsa'yı bir deli olarak gören Hıristiyan inancı bir arada düşünüldüğünde gerçekten de delilik sadece “doğal” delilerle ilgili değil tüm insanlığa atfedilen bir özellik haline gelmiştir. Zaten Stultitia da, insanları eşit biçimde kucaklayan ve cömertliğini onlarla paylaşan tek ilahi gücün kendisi olduğunu söyler (48). Bu çılgın dünyada, insanın kendini tanıması, kendilik bilincine varabilmesi için öncelikle insanlığın içinde bulunduğu durumun

farkına varması gerekir. Delilik ve soytarılık teması, kendi yüzüne tuttuğu aynayla aslında karşısındakini de yansıtır ve birden çok anlam taşıyan, zıtlıklar içeren doğası sayesinde insanın kendini anlaması için önemli bir araç haline alır.

Bu dünyayı olduğu biçimiyle, toplumsallığın insana dayattığı tüm görevler, roller ve kimliklerle birlikte kabul etmek kadar ölümlülüğünün bilgisine sahip bir biçimde ve bunu yok sayarak yaşamaya çalışmak da bir ikilem doğurur. İnsanın hayatını sürdürebilmesi için gerçeklik ile yanılsama arasında gidip gelen bir konumu kabul etmesi gerekir. Gerçekten de bir bakıma, kendini kandırabilmek ve yanılsamaları kabul etmek, ölümlü olduğu bilgisine sahip insan için önemli bir hayatta kalma aracı haline gelir. Kendini kandırmanın bir tür delilik olduğunu ifade eden Stultitia, bu özelliği bahsettiği insanların mutluluğundan bahseder (47). Bu durumda eğer tüm insanlarda içkin bir delilik bulunuyorsa ve kendini kandırmak hayatta kalmak için kaçınılmaz bir yolsa soytarının ve delinin zıt kutuplu, çift-değerlilik taşıyan dünyasında insan kendisine ait birçok yön bulabilir. Böylelikle deliliğin sağladığı bilginin bir bakıma insanın kendisini tanımmasının yolunu açtığı, insanın kendiyle ilgili yanılsamalarıyla yüzleşmesine imkân sağladığı söylenebilir. Foucault'nun da belirttiği gibi delilik, hakikat ve dünya hakkında bir şeyler söyler söylemesine ama daha çok insan ve insanın kendine ait hakikatiyle ilgilidir aslında (27).

Deli ya da soytarı, bazen insanın olmak istediği kişiyi temsil eder; özgürdür, kurallara bağlı değildir, belirsizdir, tahmin edilemeyendir, sınırlarını kendi belirler. Başka bir andaysa yerinde olmak istenmeyen ya da onun gibi görünmek istenilmeyen kişidir: saçmalar, toplumsal yaşamda

dışlanır, aşağılanır. Soyтары, kişinin kendisiyle ilgili algısını şekillendirebildiği bir referans noktasıdır. Erikson, çocukluktan itibaren insanın, hayatının belirli anlarında kim olduğunun bilgisine sahip olduğuna dair bir hissiyat ve inanç taşıdığını söyler ve bu kendinden emin olma durumunun çok uzun sürmediğini ekler. Çünkü psiko-sosyal gelişim sürecindeki kesintiler bu emin olma durumunu her defasında yok eder (69). İnsanlar, kendilik-tanımlamalarında yaşamın çeşitli evrelerinde hayal kırıklıklarına uğrarlar, Erikson'a göre bu gelişimin bir sürecidir. Bu durum, gelişimde herkesin yaşadığı bir süreçse, bu durumda *Tehlikeli Oyunlar*'ın okuru, Hikmet'in durumuna çok da yabancı değildir. Okur burada hem bir izleyici hem de oyunun bir parçasıdır. Hikmet'in içindeki birçok benlikle hesaplaşması, yüzleşmesi meselesinin bir benzerini, yaşamının belirli noktalarında kendisi de deneyimlemiştir aslında. Böylelikle soytarılık ve delilik temasının, okurun kendilik-arayışında da etkili bir araç olduğu söylenebilir. Madalyonun her iki yüzüne bakarak kendisi hakkında, benliği hakkında bir bilgiye ulaşabilir. Atay, okura, Rönesans dönemindeki öncüllerine benzer bir biçimde, insanın kendi doğasındaki delinin farkına varması gerektiğini söylüyor gibidir, insan bu saf deliliği deneyimlemelidir. Ancak bu yolla kendi benliği hakkında gerçek bilgi sahibi olabilir.

Oğuz Atay'ın böyle bir karakteri ortaya koyması, Selim Işık'tan alıntılacak olursak aslında bir bakıma “anlatılamayanı anlatmak” çabasının bir parçasıdır. Gürbilek'in “Acı Anlatılabilir Mi?” başlıklı denemesinde belirttiği gibi Atay'ın ironisi, “birbirini bir türlü iptal edemeyen karşıt düşünceleri aynı anda dile getirme, birbirini çelen farklı sesleri aynı anda duyulabilir kılma, nihayet bilinci başka bilinçlerle bitmek bilmeyen

çatışması içinde kavrama”yı (66) içerir. Bunu anlatabilmek, çelişkileriyle, karşıt anlamlarıyla dünyaya onun önerdiği hakikat gözlüğünden değil, başka bir bakışla, o hakikati reddederek bakmayı gerektirir. İnsan deneyimini türlü boyutlarıyla aktarmaya çalışan bir metin ortaya koymak için komiğin, deliliğin, deliliğin getirdiği zıt kutupluluğun, bilinç-bilinçdışı, akıl-akıl dışı ikiliklerini ortaya koymakta soytarılığın etkili bir araç olması kaçınılmazdır.

Shakespeare'in soytarıları arasında belki de diğerlerinden en ayrık duran, farklı yere konulabilecek olanı *Kral Lear*'ın isimsiz Soytarı'sı da Kral Lear'ın deliliği karşısında, onun gölgesi gibi hareket eden, sürekli hakikati söyleyen bir karakterdir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde Soytarı, Lear'ın deliliğinin farkına varmasında ve kendilik arayışında bir ayna görevi görür. Jane Avner, edebiyat tarihinde bir anda ortadan kayboluşuyla ünlü bu Soytarı'nın son sözünden şöyle bir çıkarım yapar: *Kral Lear*'ın 3. Bölüm, 4. Sahne'sinde Soytarı “Ben de öğleyin yatarım” (150) diyerek oyun boyunca bir daha görünmemek üzere yok olur. Soytarı'nın Kral Lear'ın yüzüne ayna tutan bir karakter olduğundan yola çıkarak Avner, öğle vaktinde tepeden gelen güneş nedeniyle Lear'ın gölgesinin de yok olacağını söyler. Bu durumda bilge soytarı ile deli kralın birlikteliğinden yani zıt kutupların bir arada oluşundan söz edilebilir. Lear, soytarısıyla bütünleşerek, zıt kutupların bir araya gelmesi sonucu deliliğinin farkına varır (Soytarı'nın “deliler soylulardan mı olur, yoksa toprak ağalarından mı?” sorusuna Lear “Kraldan olur, kraldan!” (145) diyerek cevap verir).

Tehlikeli Oyunlar'da soytarılığın dili ve doğası, yeni ve farklı hakikat arayışında Hikmet'in ve okurun, yaşadıkları dünyada zıtlıkların ve çift-

değerli anlamların arasında kendilerine dair bilgiye ulaşabilecekleri bir dünya kurmanın yanı sıra, anlatılamayanı anlatabilmek adına da, Gürbilek'in dediği gibi okuru özgürleştirmese bile, yazar Oğuz Atay'ı özgürleştiren anlatım imkânlarını sunar. Sonuç olarak *Tehlikeli Oyunlar*'da soytarıllık delilik, Hikmet'in kendi yüzüne tuttuğu ayna aracılığıyla hem bir çok Hikmet arasında kendini arayışının, hem okurun Hikmet'in soytarıllıklarında kendini arayışının bir simgesi haline gelir, hem de Atay için anlatılamayanı anlatabilmenin etkin bir yolunu oluşturur.

C. Rönesans ve 20. Yüzyıl: Dönemsel Etkiler

Orhan Pamuk, yazarın yaşadığı dönemle olan ilişkisini şöyle dile getirir: “Romancının tekniğiyle dünyası arasında bir ilişki vardır hep” (192). Atay'ın içinde yaşadığı dünyaya bakışı ile bu dünyayla arasındaki ilişki, Rönesans Dönemi'ndeki düşünürler ve onların kendi dünyalarını algılama çabalarına benzer. Wynne-Davies, Rönesans'la birlikte birey ile onu çevreleyen dünya arasındaki ilişkide çok köklü değişiklikler olduğundan bahseder, dünya artık doğrusal ilişkilerle anlamlandırılabilir bir yer değildir (6). Toplumsal, ekonomik, bilimsel birçok gelişme, insanın kendisi hakkındaki görüşlerinde esaslı bir değişime neden olmuş, bu durum birçok alanda olduğu gibi sanatta da insanın kendilik algısıyla ilgili konumlandırmasında etkili olmuştur. Bu dönemde edebiyat, en uç noktada düşünce ve konuşma özgürlüğü ve samimiyetine ulaşmanın biçimlerinin peşinde koşmaya çalışıyordu. Ancak bu yolla, kimsenin dile getiremediği, olaylar ve şeylerin diğer yönü hakkında özgürce fikir oluşturmak ve bunları dışa vurmak mümkündü; Bakhtin'in de belirttiği gibi, kurulu düzenin diğer tarafında neler olduğuna bakmanın, orada olanlara dile getirmenin en

uygun yolunu arıyordu bu edebiyat (271).

Rönesans dönemi ile Atay'ın soluk aldığı, eserlerini verdiği dünya karşılaştırıldığında her ikisinde de bir geçiş döneminden, hakikatin temellerinin kökünden sarsıldığı bir dönemden bahsetmek mümkündür. Rönesans, Ortaçağ'ın skolastik düşüncesini takip eden bir sorgulama dönemi iken Atay'ın içinde yer aldığı 20. yüzyıl da benzer biçimde bir sorgulama dönemidir; aklın ve gerçekliğin sorgulandığı bir dönem. Berna Moran, bu dünyayı şöyle özetler:

19. yüzyılın gerçekliğe bu güvenli ve iyimser bakışı; herkes için ortak fenomenler dünyasının varlığını sorgusuz kabul edişi; “terakki”ye olan inancı, 20. yüzyılda artık olanaklı bir tutum olmaktan çıkmıştı. Özellikle Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra eski iyimser inançlar sarsıldı ve gerçekliğin ne olduğu konusunda kuşkular belirdi. (263)

Orhan Pamuk da benzer düşünceleri dile getirir, “20. yüzyıl dünyası artık neden-sonuç ilişkilerini çok kolay kuramadığımız bir dünya” dedikten sonra ekler “bugün, insanların yaşadıkları dünyanın anlamını, özünü, eskiye oranla artık daha zor kavradıklarını görüyoruz” (115). 20. yüzyıl insanı da tıpkı Rönesans döneminde olduğu gibi benzer sorgulamalarda bulunur, dönemin kendine has değişimleri, birçok alanda olduğu gibi sanat üzerinde de etkisini gösterir. Pamuk'un bahsettiği, doğrusal olmayan aklın hüküm sürdüğü dünyada bireyin kafa karışıklığı edebiyatta da yansımaları bulacaktır.

Bütün bunlar değerlendirildiğinde Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet'e soytarılık ile delilik ekseninde yer değiştiren bir rol biçmesi nasıl değerlendirilebilir? Ömer Türkeş, Atay'ın edebiyatını değerlendirirken,

Atay'ın, eserlerinde “bireylerin dış dünya izlenimlerini ve bu izlenimlerin yarattığı iç çağrışımları” öne çıkardığını, bu nedenle “bireyin zihnindeki düşünce süreçlerini tam da olduğu gibi, yani şekilsizliği, karmaşıklığı, tamamlanmamışlık ve çelişkili halleriyle yansıtırken, doğrusal bir mantık üzerine kurulu dilin sınırlarına takılmak istememiş” olduğunu belirtir (365). Yazarın yaşadığı, bireyin hakikatle ilgili bilgisinin muğlaklaştığı çağda, içinde bulunduğu dünyayı ve bu dünya içindeki varlığını sorgulaması, bunu bireyin kafa karışıklığını en iyi şekilde yansıtabilecek tekniklerle gerçekleştirme çabası vardır. 20. yüzyıl insanının kafa karışıklığı ve bunun sanattaki yansıması, Rönesans dönemiyle hakikat anlayışı ve arayışı açısından benzerlik gösterir. Kaiser, deli/soytarı karakterinin başrole çıkmasının Rönesans'ta gerçekleşmesinin bir tesadüf olmadığını söyler (11). İnsanın hakikat hakkındaki bilgisini sorguladığı bu sarsıntılı geçiş döneminde, delilerin, soytarılardan bilgelikleriyle ortaya çıkması ve başrole oturması, bu kafa karıştırıcı geçiş döneminde önemli bir araç olmuştur.

Bu anlamıyla Rönesans gibi, Atay'ın yaşadığı dönem de bir sorgulama dönemidir ve bu tür geçiş döneminde sorgulayan zihinlerin kafa karışıklığını ortaya koyan dil ve anlatım da mutlak hakikatlerin varlığını işaret eden bir söylemden ziyade, şeylere farklı yönlerden, cesur bir şekilde, mevcut düzeni sarsacak biçimlerde bakmanın yollarını arayan ve sorgulayan bir söylemden geçmektedir. Atay'ın metinlerini ve karakterlerini kurarken, Rönesans'ta ön plana çıkan ama aslında köklü dönüşüm ve değişim anlarında zemini sarsılan hakikate birçok yönden yaklaşmanın en uygun sayılabilecek yollarından biri olan saf ve bilge deli/soytarı kavramına yaslanması da tesadüf olarak değerlendirilmemelidir.

D. Sonuç

Tehlikeli Oyunlar'da Hikmet Benol'un bir soytarıyı oynadığı ya da soytarının dilini kullandığı fikri yeni bir buluş değildir. Nurdan Gürbilek bunu açıkça, Atay'ın ironisini adalet kavramına yakın bulduğunu söylediği “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay” adlı makalesinde “soytarı Hikmet” tamlamasını kullanarak ifade etmiştir. Başta Jale Parla, Sibel Irzık olmak üzere başka eleştirmenler de Hikmet'in soytarılığı üzerinde durmuşlardır. Oğuz Atay da, aslında Hüsamet'in Albayım'ın ağzından bunu doğrudan okurun yüzüne karşı söyler “Soytarılık etme Hikmet” (91). Bu çalışmada, daha önce doğrudan ya da dolaylı yollarla ifade edilmiş olan Hikmet'in soytarılığı farklı bir çerçeveye içine yerleştirilmiştir. Çalışmanın özgün olarak nitelendirilebilecek iddiası, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rönesans dönemindeki deli ve soytarı edebiyatı arasında bir bağ kurmasının yanı sıra Hikmet'in soytarılığının bu edebiyat geleneğinin temsilcileriyle kurduğu izleksel diyalogu ortaya koyma çabasıdır. Atay da, Rönesans dönemindeki yazar ve düşünürler gibi, delilik/akıllılık ikilemini *Tehlikeli Oyunlar*'da hâkim bir izlek olarak eserin merkezine yerleştirmiştir.

Oğuz Atay'ın gerek *Tutunamayanlar*'da gerek *Tehlikeli Oyunlar*'da delilik ve akıllılık ikilemini bir izlek olarak seçmesi bilinçli bir tercihtir. Hem yaşadığı dönemin gerçeklik, akıl, mantık gibi konulardaki sorgulayıcı bakış açısını yansıtmak, hem de varolan ya da sunulan gerçekliğin diğer tarafında yer alanları görmek ve göstermek için delilik ve soytarılık teması birçok seviyede etkili bir araçtır. Delilik, Robert Klein'ın da belirttiği gibi insanın kendini anlama araçlarından birini sunar. Deliliğin sağladığı çift-değerlilikler bir paradoksu işaret eder, paradoks da içinde devamlı şüpheyi

ve sorgulamayı gerektiren bir süreç barındırır. Bu bakımdan *Tehlikeli Oyunlar*'da delilik ve soytarılığın insanın kendisini anlamlandırma işlevi üç seviyede iş görür.

Birinci seviyede delilik ve soytarılık Hikmet'in kendi yüzüne tuttuğu bir aynadır. Hikmet kendi soytarılığı ve deliliğini deneyimler, soytarılık oyununu hayatta kalma stratejisine dönüştürür. Çocuk kalmışlığının, hayat denen ikiyüzlü oyunun içinde kendini hazırlıksız bulmasının sonucunda soytarılık ve delilik, karşılaştığı ikiyüzlülükleri ortaya koymanın ve dahası onlarla başa çıkmanın bir yolunu oluşturur. Hikmet, kendisiyle ve toplumun değerleriyle olan hesaplaşmasını bir oyun haline getirerek kendi meseleleriyle yüzleşme imkânı bulur. Soytarılık aynasında üst üste eklemlenmiş, farklı kimliklerin, benliklerin arasından kendilik yansımalarının izini sürer.

İkinci seviyede, tutulan ayna okurun yüzünü yansıtır. Okurun içindeki delilikler, çılgınlıklar, soytarılıklar, Hikmet'in soytarılığından yansıyan görüntülerde anlamını bulur. Okur, Hikmet'in meseleleri ile kendininkiler arasındaki farklılıkları, benzerlikleri görür. Hayatta belki kendisinin de karşılaştığı ikiyüzlülükler, sahte değerler Hikmet'in dünyasında karşısına çıkar. Bu nedenle ikircikli bir konumdadır; Hikmet'te kendini bulur, kimi zaman onunla özdeşim kurarak soytarının söylemine katılır kimi zaman da bu özdeşimden endişe duyar, Hikmet'te kendi soytarılığını, deliliğini keşfeder. Hikmet, okurun zaman zaman özdeşleştiği zaman zaman olmak istemediği benliklerini yansıtır.

Üçüncü seviyede –ve belki de tüm aynaları çerçeveleyen üçüncü seviyede– Oğuz Atay'ın dünyasını bulmak mümkündür. Atay, *Tehlikeli*

Oyunlar' da, başta Erasmus olmak üzere bu çalışmada yer alan diğer yazarlar gibi, delilik temasını eserinin merkezine alarak ve bu temanın içerdiği ironi ve paradoksun sunduğu imkânları kullanarak, içinde yaşadığı dünyanın toplumsal ve bireysel gerçekliğine farklı bir biçimde bakmayı önermiştir. Yazar ile kahramanları arasında kurulacak bir koşutluğun taşıyabileceği sakıncaların farkında olarak bu konuda başka bir şey söylemek gerekirse, Atay'da ironinin işlevini başka bir sözü gerektirmeyecek bir şekilde "Acı Anlatılabilir Mi?" adlı denemesinde dile getiren Nurdan Gürbilek'e kulak vermek yeterli olacaktır:

Aslında kendi duygulu, kendi naif, kendi kırılğan yanını korumaya alır. İroni esas olarak budur Atay'da. Yoğun duyguyu bir duygu efekti içine gizlemenin, acıklı gerçeği bir espri kabuğu içine saklamanın yolu. (70)

İnsan bilincini oluşturan birbirine dargın konumların birbirinin yanı başında gerilimli bir hayat sürdüğünü [...] anlatabilmek için [...] düşüncenin taşlaşmasına, duygunun basmakalıplaşmasına, doğrunun sabitlenmesine karşı ironiyi kullan[ır]. (73)

Tüm bunları ifade edebilmek, hakikate farklı noktalardan yaklaşabilmeyi, zıtlıkların bir araya getirilmesiyle farklı bir gerçekliğe varabilmeyi, ciddiyetin karşısına ciddiyetsizliğin keskin ayrımını koymamayı gerektirir. Mutlak, verili bir gerçekliğe tutunmaya direnmek, farklı gerçeklikler arasında bir sentezi işaret etmemek hakikat arayışında olası tavırlardan biridir. Bu bakımdan ironi, hakikate yaklaşmak için mesafeli bir duruş imkânı sağlar. Oğuz Atay'da hayal ve gerçeklik, akıl ve delilik arasındaki ilişkinin yarattığı ironi, bir yanda bu zıt görünümlü kavramlar arasındaki mesafeyi yakınlaştırıyor gibi görünür; ama diğer

yanda okuru bir biçimde okuduklarına yabancılaştırarak verili hakikat karşısında takınılması gereken ikircikli tutumu anımsatırcasına bu kavramlar ile okur arasına bir mesafe koyar. Bu nedenle de, ironik duruşuyla simgeleşen soytarılık, sağladığı özgürleştirici imkânlar ve yine bunların sağladığı dokunulmazlıkla, Hikmet'in, Rönesans edebiyatındaki deliler, budalalar ve soytarılarla bir birliktelik içinde değerlendirilmesini mümkün kılar.

SONUÇ

Bu çalışmada, Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* romanı ile 15. ve 17. yüzyıl Rönesans Avrupa'sına hâkim olan bir edebiyat geleneği arasındaki ilişki incelenmiştir. Ortaçağ'ın hemen ardından gelen bu dönemde, birçok sanatçı ve düşünür, bireye, bilgiye, hakikate ve aslında çevresindeki dünyaya farklı biçimlerde bakabilmenin peşinde koşmuştur. Delilik ve soytarılık teması, hem dönemin kendine özgü düşünce akımlarıyla olan ilişkisi hem de taşıdığı çift-değerli, paradoks içeren yapısıyla, dünyayı sorgulayan, verili hakikate şüpheyle yaklaşan sanatçı ve düşünürler için uygun ifade imkânları sunmuştur.

Tehlikeli Oyunlar ile bu dönem arasındaki ilişkiyi kurabilmek için, Birinci Bölüm'de öncelikle delilik ve soytarılık kavramlarının zaman içinde, toplumsal yaşamda taşıdığı farklı anlamların kısa bir tarihçesi verilmiştir. Delilik ve soytarılığın yaygın bir tema, deli ve soytarının da ana karakter olarak Rönesans'ta bir edebi gelenek olarak yerleşmeden önce geçirdiği aşamalar, "doğal" deliden, Aziz Paul'un öğretisinde yer alan İsevi Deliliğe ve Ortaçağ karnaval kültüründen, saray soytarılarına uzanan bir yelpazede incelenmiştir. Birinci Bölüm'de ayrıca, Rönesans dönemine özgü düşünce akımlarının, bu edebi geleneğin gelişimi üzerindeki belirleyici etkisi üzerinde durulmuştur.

Birinci Bölüm'de de belirtildiği gibi, Erasmus'un *Deliliğe Övgü* adlı

eserinin bir soytarı olan ana karakteri Stultitia, aslında bir paradoks içeren delinin bilgeliği kavramını Batı edebiyat dünyasına yerleştirmiştir. Erasmus, Stultitia karakterinde, deli ve soytarının taşıdığı dokunulmazlık ile bilgeliği, zekâyı ve eleştiriyi birleştirmiş, ortaya çıkan ironi sayesinde Stultitia, kendisinden sonra gelen tüm deli/soytarı karakterler için bir öncü olmuştur.

Çalışmanın İkinci Bölümü'nde, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rönesans dönemi arasındaki ilişki, Birinci Bölüm'de yer alan delilik ve soytarılık teması bağlamında incelenmiş ve bu ilişkiyi işaret eden metinsel örnekler sunulmuştur. Başta Erasmus olmak üzere, Rönesans döneminde eserlerinin merkezine delilik ve soytarılık temalarını yerleştirerek bu deli ve soytarı edebiyatı geleneğinin önemli temsilcileri olan Cervantes, Rabelais ve Shakespeare'in bazı eserleri ile *Tehlikeli Oyunlar* arasındaki benzerlikler, delilik ve soytarılık teması çerçevesinde ortaya konmuştur.

İkinci Bölüm'de, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rönesans dönemi edebiyatı arasında kurulan ilişkiyi ortaya koyan metinsel örneklerin yanı sıra, *Tehlikeli Oyunlar*'ın ana karakteri Hikmet Benol, bir soytarı/deli karakter olarak ele alınmıştır: Diğer insanlar gibi yaşamasını beceremediği için, bir gecekonduya taşınarak hayal ile gerçek arasındaki dünyasında oyunlar kurgulayan Hikmet, yaşadığı toplum ve onun temsil ettiği değerlerle, çevresindeki insanlarla ve kendisiyle hesaplaşmasını bu oyunlar aracılığıyla dile getirir. Farklı gerçeklik algılarına imkân sağlamayan mevcut değer sisteminin karşısında, zıtlıkların bir arada varolabildiği yeni ve farklı bir değer sistemiyle duran Hikmet, bunu soytarının çift-değerlilik ve ironi yüklü söylemiyle gerçekleştirir.

Bu bölümde, Hikmet'in soytarılığından deliliğe ve sonunda ölüme

varan macerasında, soytarılık ve delilik temasının farklı işlevleri ele alınmıştır. Soytarılığın sağladığı dokunulmazlık ve özgürlük, Hikmet'e meseleleriyle yüzleşebilmek için bir tür koruma sağlarken, soytarılığa içkin çift-değerlilikten doğan farklı bakış açıları hakikat arayışının bir aracı olur. Deliliğin barındırdığı bilgeliğe özgü paradoks sayesinde soytarılık, hem birden çok benlik arasında sıkışmış Hikmet'in, hem de okurun yüzüne tutulan bir ayna işlevi görür.

İkinci Bölüm'de, ağırlıklı olarak Atay edebiyatının temel özellikleri, *Tehlikeli Oyunlar* ve romanın ana karakteri Hikmet hakkında, diğer eleştirmenlerce dile getirilen görüşlerden yararlanılmıştır. Çalışmanın ilk bölümünde ortaya konan kavramların, bu görüşleri de içeren bir bağlamda yeniden değerlendirilmesi sayesinde, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rönesans dönemi arasındaki ilişkiyi ortaya koyan örneklerle birlikte, Hikmet'in soytarılığının bu ilişki çerçevesine yerleştirilmesi mümkün olmuştur.

Sonuç olarak, *Tutunamayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* özelinde, Oğuz Atay ile Rönesans yazarları Shakespeare ve Cervantes arasında kurulan ilişkiler, metinlerarası göndermeler, ortak temalar ve karakter özdeşlikleri gibi konuları odak noktasına alarak, bu yazarların eserleri hakkındaki karşılaştırmalı incelemelerinde diğer eleştirmenler tarafından dile getirilmiştir. Buna karşılık, Oğuz Atay edebiyatı ile Rönesans dönemi arasındaki daha temel bir ilişkinin varlığının, dönemsel benzerlikler, temalar ve karakterler düzleminde değerlendirilmesi eleştirmenlerce ele alınmamıştır. Bu nedenle bu çalışmada, Atay edebiyatı üzerindeki Rönesans etkisi, Atay'ın eserlerini verdiği dönem ile Rönesans dönemi arasındaki bağlantıyı da ortaya koyarak, hâkim bir tema olan delilik ve

soygarlık bağlamında incelenmiştir. *Tehlikeli Oyunlar*'da Oğuz Atay büyük ölçüde Rönesans döneminde sıklıkla kullanılan bu temadan yararlanmış, bu etkinin bir sonucu olarak da ana karakteri Hikmet Benol'u, bir deli/soytarı olarak, Rönesans edebiyatındaki soygarları andıran bir biçimde konumlandırmıştır. Bu çalışma, *Tehlikeli Oyunlar* ile Rönesans dönemi arasındaki ilişkinin altını çizmesi ve Hikmet'i bu bağlam içinde bir deli/soytarı karakter olarak ele alması açısından Atay edebiyatı hakkındaki eleştirilere yeni bir yaklaşım getirmektedir. Bu çalışmanın sınırları içinde, sadece *Tehlikeli Oyunlar* odaklı olarak ele alınan bu yaklaşım, Atay'ın *Tutunamayanlar*, *Korkuyu Beklerken* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* gibi diğer eserlerini de içine alan daha geniş bir çalışmayla daha kapsamlı bir sonuca ulaştırılabilir.

SEÇİLMİŞ BİBLİYOGRAFYA

Akay, Ali. "Oğuz Atay'daki Kimliksizleşme ve *Sense of Humour*". *Oğuz Atay'a Armağan: Türk Edebiyatının "Oyun/Bozan"ı*. haz. Handan İnci. İstanbul: İletişim Yayınları, 2007.

Atay, Oğuz. *Günlük*. 9. baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 2004.

—. *Tehlikeli Oyunlar*. 20. baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 2008.

Avner, Jane. "Shadow play in King Lear". 6 Temmuz 2009.

<http://www.ircl.cnrs.fr/pdf/King>

[%20Lear/Presentation PDF/J Avner.pdf](#).

Bakhtin, Mikhail. "Gülmenin Tarihinde Rabelais". *Karnaval dan Romana*.

Der. Sibel Irzık. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001. 80-163.

—. *Rabelais and his World*. Çev. Hélène Iswolsky. Bloomington : Indiana University Press, c1984.

Berne, Eric. *Games People Play*. New York: Ballantine Books, 1996.

Carron, Jean-Claude ed. *François Rabelais : Critical Assessments*.

Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1995.

Cusanus, Nicolaus. *De Docta Ignorantia*. 2. baskı. çev. Jasper Hopkins.

Minneapolis: The Arthur J. Banning Press, 1985.

Çapan, Cevat. "Önsöz". *Tehlikeli Oyunlar*. 20. baskı. İstanbul: İletişim

Yayınları, 2008.

Defaux, Gerard. "Rabelais's Realism, Again". *François Rabelais: Critical*

Assesments. ed. Jean-Claude Carron. The Johns Hopkins

University Press, 1995. 19-38.

- Ecevit, Yıldız. “Ben Buradayım” Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası. İstanbul: İletişim Yayınları, 2005.
- Erasmus, Desiderius. *The Praise of Folly*. çev. ve ed. Robert M. Adams. New York: Norton, 1989.
- Erikson, H. Erik. “The Problem of Ego Identity”. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 4 (1956): 56-121.
- Flewelling, Ralph Tyler. *The Things That Matter Most*. New York: The Ronald Press Company, 1946.
- Foucault, Michel. *Madness and Civilization*. çev. Richard Howard. London: Routledge, 1995.
- Ghose, Indira. “Licence to Laugh: Festive Laughter in *Twelfth Night*”. *A History of English Laughter: Laughter from Beowulf to Beckett and Beyond*. ed. Manfred Pfister. Amsterdam/New York: Rodopi, 2002. 35-56.
- Gilhus, Ingvild Salid. “Carnival in Religion: The Feast of Fools in France”. *Numen*, 37: 1 (Haziran, 1990), 24-52.
- Gürbilek, Nurdan. “Acı Anlatılabilir Mi?”. *Mağurun Dili*. İstanbul: Metis Yayınları, 2008. 48-73.
- . “Çocuk Ülke Edebiyatı”. *Kör Ayna, Kayıp Şark: Edebiyat ve Endişe*. 2. baskı. İstanbul: Metis Yayınları, 2007. 168-94.
- . “Kemalizmin Delisi Oğuz Atay”. *Yer Değiştiren Gölge*. 2. baskı. İstanbul: Metis Yayınları, 2005. 27-46.
- . “Oyun ve Adalet”. *Ev Ödevi*. 3. baskı. İstanbul: Metis Yayınları, 2005. 9-32.
- Irzık, Sibel. “Tutunamayanlar'da Çok Seslilik ve Sınırları”. *Oğuz Atay'a*

- Armağan: Türk Edebiyatının "Oyun/Bozan"ı*. haz. Handan İnci.
İstanbul: İletişim Yayınları, 2007.
- İnci, Handan, haz. *Oğuz Atay'a Armağan: Türk Edebiyatının
"Oyun/Bozan"ı*. İstanbul: İletişim Yayınları, 2007.
- Jeanneret, Michel. "Signs Gone Wild: The Dismantling of Allegory".
François Rabelais: Critical Assessments. ed. Jean-Claude Carron.
The Johns Hopkins University Press, 1995. 57-72.
- Kaiser, Walter. *The Dictionary of the History of Ideas*. 7 Temmuz 2009.
<http://etext.virginia.edu/cgi-local/DHI/dhiana.cgi?id=dv4-70>.
- . *Praisers of Folly: Erasmus-Rabelais-Shakespeare*. Cambridge:
Harvard University Press, 1963.
- Klapp, E. Orrin. "The Fool as a Social Type". *The American Journal of
Sociology*, 55:2 (Eylül, 1949), 157-62.
- Klein, Robert. "Le Thème du Fou et L'ironie Humaniste". La Forme et
L'intelligible. Haz. André Chastel. Paris: Galimard, 1963. 433-50.
- Koçak, Orhan. "Oğuz Atay Çözumsuzlüğü'nün Yazarıydı". *Oğuz Atay'a
Armağan: Türk Edebiyatının "Oyun/Bozan"ı*. haz. Handan İnci.
İstanbul: İletişim Yayınları, 2007. 255-57.
- Moran, Berna. *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış*. 2. Cilt. 10. baskı.
İstanbul: İletişim Yayınları, 2003.
- Mullini, Roberta. "Playing the Fool: the Pragmatic Status of Shakespeare's
Clowns". *New Theatre Quarterly*, 1 (1998), 98-104.
- Pamuk, Orhan. *Öteki Renkler: Seçme Yazılar ve Bir Hikâye*. 2. baskı.
İstanbul: İletişim Yayınları, 1999.
- Parla, Jale. *Don Kişot'tan Günümüze Roman*. 7. baskı. İstanbul: İletişim

Yayınları, 2007.

Paul, St. 6 Temmuz 2009. http://tur.scripturetext.com/1_corinthians/1.htm.

Perseus Digital Library. Lewis & Short Latin Dictionary. 22 Temmuz 2009.

<http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/lexindex?lookup=stultitia&lang=la&display=>

Rabelais, François. *Le Tiers Livre*. Paris-Genève: Librairie Droz, 1995.

Shakespeare, William. *As You Like It*. ed. Alan Brissenden. New York: Oxford University Press, 1998.

—. *Hamlet*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008.

—. *Kral Lear*. Çev. Özdemir Nutku. 11. baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2008.

Şafak, Elif. "Karnavalın Kaotik Dünyası". 6 Temmuz 2009.

<http://www.elifsafak.us/yazilar.asp?islem=yazi&id=294>.

Türkçe Sözlük. Türk Dil Kurumu. I. Cilt. 9. baskı.

Türkeş, Ömer. "İnsan Zihninin Labirentlerinde *Tehlikeli Oyunlar*. Oğuz Atay'a Armağan: Türk Edebiyatının "Oyun/Bozan"ı. haz. Handan İnci. İstanbul: İletişim Yayınları, 2007. 361-67..

Watson, Donald Gwynn. "Erasmus' Praise of Folly and the Spirit of Carnival". *Renaissance Quarterly*, 32: 3 (Autumn, 1979), 333-53.

Welsford, Enid. *The Fool: His Social and Literary History*. London, 1935.

Wynne-Davies, Marion. "'By Any Other Name': Understanding Renaissance Literature". *Guides to English Literature: The Renaissance from 1500 to 1600*. ed. Marion Wynne-Davies. London: Bloomsbury, 1992. 1-13.

ÖZGEÇMİŞ

Cem Uçan, 1973 yılında İzmir’de doğdu. Orta öğrenimini İzmir’de tamamladı. 1996 yılında Boğaziçi Üniversitesi İşletme Bölümü’nü bitirdi. İlk öykü kitabı *Bambaşka Hayatlar* 2005 yılında Sel Yayıncılık tarafından yayımlandı. Yine Sel Yayıncılık tarafından 2006 yılında yayımlanan *Boşluğun İzinde*, 2007 Yunus Nadi Öykü Ödülü’ne layık görüldü.