

## Tanpınar'ın Oyun Dünyaları: Sinema-Enstitü-Kıraathane

Serdar ÖZTÜRK (Gazi Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, serdar\_ztrk@hotmail.com)

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın *Yeni İstanbul'da* 1954'te tefrika edilen (Tanpınar, 2000b: 330) ve ilk baskısı 1962'de yapılan *Saatleri Ayarlama Enstitüsü* adlı romanı (2000a) değişik yazılara konu olmuştur. Bunların tümü, eserin, geleneksellik-modernlik zıtlığındaki bir süreçten geçen Türk toplumunun davranışlarını, konuşmalarını, saçmalıklarını, hicvetme ve eleştirme üzerine kurulu olduğu konusunda birleşir (Moran, 1978: 44-54; Ayvazoğlu, 1985: 29-33; Kutlu, 1983: 1-7).

Romandaki bu hiciv ve eleştiri, roman kahramanı Hayri İrdal'ın gözlemleri ve anlatısı çerçevesinden Abdülhamit döneminden başlayarak Cumhuriyetin ilk yıllarına kadar uzanan toplumsal ilişkileri konu almaktadır. Berna Moran'a göre romanın birinci bölümü Hayri İrdal'ın çocukluğunu geçirdiği Tanzimat öncesini anlatmaktadır. Bu bölümde İmparatorluğun bozulan iktisadi düzenine koşut olarak İrdal'ın ailesinin ve aile dostlarının mali durumlarının giderek kötüleşmesi ve bu nedenle onların "büyü, tılsım, simya" gibi akıl ve bilim dışı yöntemlere başvurarak sorunları çözmeleri işlenir (Moran, 1978: 46). İkinci bölüm Tanzimat sonrasını, üçüncü ve dördüncü bölümler ise Cumhuriyet dönemini anlatmaktadır. Bu bölümlerde İrdal'ın I. Dünya Savaşı'ndan dönüşü, evlenmesi, mali açıdan yaşadığı zorluklar, Doktor Ramiz ve Halit Ayaracı ile tanışması, hayatının bu tanışma sonrası dönüşümü konu edilir. Halit Ayaracı'nın kurmak istediği Saatleri Ayarlama Enstitüsü'nün (bundan sonra SAE diye anılacaktır) İrdal'a görev vermesi üzerine onun mali ve aile sorunları bir ölçüde düzelir. Ciddilik, hiciv, oyun üçgeninde SAE'deki iç ilişkiler romana damgasını vurur. Sonunda Amerikalıların SAE ile ilgili siyasal iktidara verdikleri olumsuz rapor üzerine Enstitü kapatılır. Halit Ayaracı bir trafik kazasında ölür ve roman biter.

Ana konusu bu olmakla birlikte 2000 yılındaki yedinci baskısı 362 sayfa olan romanda, içerisinde doğu-batı karşıtlığı, batıya yönelmek isteyenlerle oraya girip girmeme konusunda tereddüt yaşayanların durmuş zamanları ve o zamanları ayarlamak isteyen Halit Ayar ve onun gibi diğer "Nizamcı"ların yürüttükleri mücadeleleri oldukça derinlikli işlenir.

Romanın tartışma yaratan bir başka özelliği eserde anlatılan dünyanın özellikleri ve anlatılış biçimidir. Romanda anlatılan dünya hakkında kimi yorumcular "saçma", "yalan", "uydurma", "kaçış" gibi sıfatlar kullanırlar. Hatta Moran, "Romanın tümüne egemen bir duygudan söz etmek gerekirse buna "abes" in duygusu diyebiliriz" der (Moran, 1978: 48). Aynı ibareyi Beşir Ayvazoğlu da kullanır ve romanın örgüsünü "abesler zinciri" olarak niteler (Ayvazoğlu, 1985: 30). Mustafa Kutlu abes sözcüğünden ziyade saçma sözcüğünü tercih ettiği yazısının başlığını "Tanpınar'ın Yalan Dünyası" koyar (Kutlu, 1983: 1). Bu nitelermeler boşuna değildir. Tanpınar'ın kendisi de İrdal'ın ağzından SAE etrafında kurulan ilişkiler ağı hakkında sık sık benzer sıfatlar kullanır.

Ama romanda anlatılan dünya üzerine yorum yapanların kaçırdığı bir kavram daha vardır: Oyun. Oyun, aşağıda ayrıntılı inceleneceği üzere romanda betimlenen ilişkiler ağını betimlemek üzere zaman zaman kullanılan bir sözcük olmuştur.

Gerçekte daha yakından bakıldığında "oyun", saçma, yalan, uydurma gibi diğer tüm nitelikleri içinde barındıran bir anlama sahiptir. Oyunun toplumsal işlevlerini Batı merkezli bir bakış açısının dışında, değişik uygarlıklardan kanıtlar getirerek işleyen Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'ya göre oyun "akla dayandırılmaz", "irrasyoneldir" (Huizinga, 2006: 20), gündelik ve asıl hayattan bir kaçıştır. Oyun, Huizinga'nın deyişiyle, "bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar." (Huizinga, 2006: 25). Ama bu dünyaya kaçış genellikle zevk için yapılır. Kişiler oyun oynadıklarının bilincindedir. Oyun kurallar içinde oynanır, kuralları ihlâl eden ihraca kadar varan cezalara uğrar.

Tanpınar, *Saatleri Ayarlama Enstitüsü'*nde sinema, SAE ve kıraathane üçlemesi etrafından bir oyun dünyası kurgulamıştır. Bu mekânlar, makalede görüleceği gibi hem oyunların icra edildiği alanlardır, hem de bizatihi oyun üretimi faaliyetine etki etmektedirler. Dolayısıyla mekân, oyunda önemli bir unsurdur; çünkü Huizinga'nın da belirttiği gibi her oyun önceden belirlenmiş bir mekânsal sınır içinde gerçekleşir. Bu mekân bir "arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme" olabilir, bunların tümü biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır. Bu alanlar, Huizinga'nın sözcükleriyle, "bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır." (Huizinga, 2006: 27-28). Böylece bu makale, *Saatleri Ayarlama Enstitüsü'*nde anlatılan dünyanın nasıl bir oyunsal karaktere sahip olduğunu bir

tür kaçışın sığınağı haline gelen sinema, SAE ve kıraathane gibi üç mekân temel olarak incelemektedir. Makalede, bu mekânlarda üretilen ilişkilerin oyunsal özelliği romandan getirilen kanutlarla vurgulanmaya çalışılmaktadır.

Tanpınar, Tanzimat modernleşmesinin emek ve zamanı değerlendirmenin öneminin altını çizen öncüller Namık Kemal ve Ahmet Mithat Efendi'nin (Ülgener, 2006: 71) Cumhuriyet kuşağının bir başka temsilcisidir. "Üretim", "iş" gibi kavramlar onun başka yazılarında önemli yer tutar. Ona göre bütün sorunların, ümitsizliklerin çoğu üretim azlığından kaynaklanmaktadır. Tam bir ekonomik kalkınma, ancak konusunu iyi kavrayan bir bilgi ile yapılan çok büyük bir üretim hamlesi ile mümkündür. Kendi uygarlığımızı, hayat biçimlerimizi yaratmak için kendi gerçekliğimizle uyuşan bir üretim programına ihtiyaç vardır (Moran, 1978: 54). 1950'de kendisiyle yapılan bir görüşmede Türk toplumunun en önemli sorununun az üretimden, az insan çalıştırmaktan ve çalışanların da gereği gibi ve gereği araçlarla çalışmamalarından ileri geldiğini savunur. Hakiki üretim, ona göre, ancak insan emeğiyle, insanların işbirliğinden doğabilir (Tanpınar, 2006b: 293). O zaman Tanpınar'ın SAE'de insan ilişkilerinin üretildiği mekânlar etrafından kurguladığı oyun/irrasyonel dünyasıyla, gerçek yaşamında her fırsatta önemle vurguladığı üretimin ve rasyonelitenin hakim olduğu dünya arasında bir gerilimin olduğu açıktır. SAE'ye niteliğini veren de bu gerilimdir. Makalelerinde ve kendisiyle yapılan söyleşilerde bu gerilimin üretim ve rasyonellik kutbunda bir konum benimseyen Tanpınar, romanda kurguladığı oyun dünyasıyla (irrasyonel dünyayla), deyim yerindeyse, bir tür oyun oynamaktadır. Tanpınar, bunu, irrasyonel/oyunsal dünyanın dışından bir bakışla (rasyonel bir bakışla) yapmaktadır. Rasyonel dünya, irrasyonel dünyayı kurmakta, onu hicivleştirmektedir.<sup>1</sup> Bu makale, Tanpınar'ın benimsemediği ve hicvettiği oyun dünyasını, romanın esasına damgasına vuran üç mekân –sinema, SAE, kıraathane- etrafından ve yer yer Batı literatüründeki kavramlardan da yararlanarak ortaya çıkarmayı amaç edinmektedir.

<sup>1</sup> Tanpınar (2006b) 1955'te, yani SAE'nin tefrika edilmesinden bir yıl sonra, kendisiyle yapılan görüşmede sanatsal bir üretim faaliyetini oyun oynamaya benzetmiş ve kendi konumunu oyunun dışında konumlandırmıştır. Tanpınar, bu noktayı şiir örneğinde açıklar. Şiirde kafiye, vezin ve şekil "oyunun şartları" olarak bulunur. Kendisi bu durumu çocukların oyun oynamasına benzetir: "Hiç oyun oynayan çocukları seyrettiniz mi? Nasıl kaidelere riayet için kıyamet koparırlar. "Kardeşim olmadı..." diye birbirlerini yerler. Aksi taktirde kendilerini veremezler işe de onun için. Çünkü oyun oynadıklarını bilirler. Onun ciddiyetine inanmak, o zahmete katlanmak için gizli mukaveleye riayet ederler. San'at da oyun gibi içtimâi bir mukaveledir." Ama Tanpınar kendisinin oyunun şartlarından zaman zaman çıktığını kabul eder ve bunun gerekçesini "ben modern adamım da onun için!" diyerek açıklar (316). Böylece Tanpınar, irrasyonel olan oyun dünyasına bir Avrupalı gözüyle, dıştan bakar. Başka bir yerde Doğu'yu niçin sevdiğini açıklarken bu bakışını biraz daha net ortaya koyar: "Bu sevgi bizim için bir nevi evvel yaşanmış hayattan kalma sevgidir. Yani artık Avrupalı olduğum için severim. Yani tefsir ederek severim. Bunda da bir fevkalâdelik yok. Her nesil mazinin tefsirini yapar. Sevmek, daima hususî bir bakış tarzıdır." (Tanpınar, 2006b: 321). Tanpınar bu genel anlayışına uyumlu olarak SAE'deki oyun tefsirini irrasyonel dünyanın içinden değil, irrasyonel dünyanın karşı kutbundaki rasyonel dünyadan yapar.

## SİNEMANIN YARATTIĞI OYUN DÜNYASI

Sinemanın Osmanlı'ya ilk girişi sırasında ve ilk dönemlerinde toplum katında nasıl anlamlar içerdiği, toplum üzerinde nasıl etkiler yarattığı eksik bırakılmıştır. Tanpınar'ın romanı bu açıdan ilginç veriler sunar. Romanda, özellikle Cumhuriyetin ilk yıllarında bazı toplum kesimlerinin gerçek yaşamdan fantazyaya, kurmacaya veya bütün bunları kapsayacak bir üst tanım olarak oyun dünyasına kaçış için sinema salonlarını doldurdukları anlatılır. Ama bu dünya sinema salonlarıyla sınırlı bir kaçıştan ibaret değildir. Fantazyaya, salonların dışlarına da yansır, gerçek yaşam izlenilen filmler gibi zannedilmeye başlar.

Hayri İrdal'ın eşi Pakize bunun canlı bir örneğidir. Pakize hayata sinema perdesinden bakar: "hayata beyaz perdeden bakıyordu. Binaenaleyh ister istemez onun gözü ile ben de değişecek, sinema olacaktım." (Tanpınar, 2000a: 275). Pakize, bazen kendisini Hollywood'da zannetmektedir (218). O, sinemaya kendisini öylesine kaptırmıştır ki İrdal ile evlendiği günlerde onu bir akşam önce seyrettiği filmin artistleri olarak düşünür, sabahları yataktan kalktığında Bağdat Hırsız filminde giydiği incili terliklerini arar (279). Pakize, gülüşlerini bile sinema yıldızlarına benzetir (325). Sinema onun için hayattaki en büyük zevktir, öyle ki bu yüzden gerçek yaşamla sinemada seyrettiği yaşamı sık sık birbirine karıştırır:

Hayatta sevdiği tek bir şey vardı, o da sinema idi. Pakize sinemanın terbiye değil, tatmin ettiği insandı da. Beyaz perdenin karşısında o kadar kendinden geçer, o kadar her şeyi bırakırdı ki, sonunda yaşadığı hayatla seyrettiği macerayı birbirinden ayıramaz hâle gelirdi." (Tanpınar, 2000a: 149).

Enstitü kurulmadan önce İrdal'ın eşiyle birlikte tek gittiği yer sinemadır. Bu yer, Pakize'nin kendisini fantazyaya dünyasında algılamasına yol açar, Pakize kendisini seyrettiği filmlerin sanatçılarıyla özdeşleştirir. Aynı zamanda eşini de fantazyaya dünyasına göre konumlandırır, onu da seyrettiği filmlerdeki sanatçılardan biri zanneder. Eşini Clark Gable, William Powel ile karıştırır. Bazen eşi için, filmlerde seyrettiği kırmızı sabahlıklarını ve süvari ceketlerini arar, bulamadığında ağlayacak denli üzülür. Bir başka sabah İrdal işe giderken filmlerdeki sahnelerine uygun olarak eşinin boynuna sarılır ve ona dikkatli olmasını sıkı sıkı tembih eder. Bazı zamanlar komşu kızını Martha Egerth'e benzetir ve pencereden "Martha, kardeşim, nereye gidiyorsun böyle?" diye seslenir (150).

Kısaca Pakize kendisini fantazyaların, kurmacaların süslü olduğu bir oyun dünyasında zannetmekte, filmlerde izlediği sahneleri günlük hayatına yansıtmaktadır. Pakize'nin gerçek yaşamı sinema dünyasının oyunsallaştırılmış bir yansıması gibi algılaması, gerçek yaşamdaki aksaklıkları görmemesine neden olur:

Karım, dediğim gibi sinema ile tatmin oluyor, hayatımızın aksak taraflarına bakmıyordu. Vâkıa Adolf Menjou gibi en aşağı yüz dokuz kat elbisem olduğu için artık düğmelerim dikilmiyordu. Fakat ceketimin dirsek yerlerinin çıktığını da pek fark etmiyordu. Gördüğü filmlerdeki her şey bizimdi, şatolar, elmaslar, bahçeler, asil kibar dostlar... Bu itibarla bu akşamki yemeği mutfakta yememizin veya hiç yememeliğimizin ehemmiyeti yoktu. (150).

Hayri İrdal, Pakize'nin sinema zevkine inceden eleştiri getirse de, kendisinin de zaman zaman o dünyaya girdiğini itiraf eder. Yapacaklarını, ileriye yönelik planlarını, hatta rüyalarını bile bazen "yerli film sahne"lerine göre kurgular, bu rüyadan Cemal Bey tarafından uyandırılmayı "yıkım" olarak niteler (199). Tıpkı İrdal üzerinde olduğu gibi, sinema, romancı Atiye Hanım'ın kurmaca dünyasına da müdahale eder. Atiye Hanım genç bir kızın yaşamı hakkındaki görüşlerini belirtirken gençliğinde seyrettiği *Kıraliçe Kristin* adlı filmde yararlanır:

Atiye Hanım (...) bilmem nedense derhal gençliğinde pek rağbet kazanmış olan *Kıraliçe Kristin* adlı bir filmi hatırlıyordu. O zaman fikirleri biraz karışıyordu. Çünkü Atiye Hanımefendi bu filmi çok sevmişti. Kendi sanat hayatında bu film bir dönemeç yeri olmuştu. Çoktan beri tıpkı ona benzer bir *Kösem Sultan* yazmak istiyordu (165).

### **Oyun Ve Oyunun Zorunlu Temsili Alanı: Saatleri Ayarlama Enstitüsü**

Her oyun öncelikle "gönüllü bir eylemdir", emirlerin içerimlendiği oyun, oyun olmaktan çıkar. Bu, olsa olsa bir "oyunun zorunlu temsili" olabilir (Huizinga, 2006: 24). Oyun, bir görev olmayan, boş zaman için gerçekleştirilen bir etkinliktir (Huizinga, 2006: 25).

SAE bu açıdan incelendiğinde hem oyun hem de oyunun zorunlu temsilinin mekânıdır. Enstitüyle ilişkili bazıları açısından burası oyunun oynandığı yerdir, örneğin daha aşağıda ayrıntılı inceleneceği üzere Pakize ve Hayri İrdal'ın kızı Zehra için burası fantazyaya dünyasıdır. Bunun dışında Enstitü'nün çıktılarını takip eden ve bunlarla gerilim ve trajik komik yüklü uydurma bir dünya yaratan okuyucular ve diğer başka kesimler için kurumun anlamı da budur. Ama hem Enstitü kurucusu Halit Ayaracı hem de kurum çalışanlarının çoğu için SAE, içerisinde emrivakinin yer aldığı, gönüllü çalışmadan ziyade iş yapmanın görev addedildiği bir mekândır. Ona göre "her iş, iş değildir. İş evvelâ bir zihniyet ve zaman telâkkisidir." Enstitü kurulmadan önce ülkede gerçek iş yoktur. Çalışmak ancak belirli bir düzende olur. (Tanpınar, 2000a: 133). Enstitü çalışma hayatını organize edecektir.

Bir kurumun çalışma, eğitim gibi idealleri ön plana alması oyunsal ilkeye fazla yer bırakmaz (Huizinga, 2006: 243). SAE, en azından görünürde, ayarsız saatleri ayarlayarak kaybolan zamanları üretici güce, işe dönüştürmek amacıyla kurulmuştur. Ayaracı, romanın bir yerinde kurumun görevini saatleri ayarlamak

olarak açıklar (Tanpınar, 2000a: 268). Bir başka yerde “iyi ayarlanmış bir saat, bir saniyeyi bile ziyan etmez!” (37) diyerek zamanı ayarlamanın önemini belirtir. Ayarcı’ya göre zamanı ayarlamamak çalışmada ve üretimde kayba yol açar:

Halbuki biz ne yapıyoruz? Bütün şehir ve memleket ne yapıyor? Ayarı bozuk saatlerimizle yarı vaktimizi kaybediyoruz. Herkes günde saat başına bir saniye kaybetse, saatte on sekiz milyon saniye kaybederiz (...) Çıldırıcı bir kayıp (Tanpınar, 2000a: 37).

Dolayısıyla Enstitü’nün görevi bu kaybı önlemek olarak açıklanır. Bu açıdan bakıldığında burasının oyunsal ilkeye asgari derecede yer veren bir kurum olduğu düşünülebilir, ne var ki bu sadece görünüştedir. Roman boyunca Enstitü’nün kurucusu Halit Ayarcı burasının kendi işlevini kendisinin yaratacak bir kurum olduğu mesajını verir. Asıl önemli olan, Ayarcı’ya göre, Enstitü’nün işlevlerinin olup olmaması değildir, böyle bir kurumun bir realite olarak varlığı esastır. Enstitü gibi bir kurum kurulduğuna göre onun asıl işlevini zamanın kendisi gösterecektir. Dolayısıyla, Ayarcı, kurumu daha başından bir oyunun zorunlu temsiliyetine olanak veren mekân gibi algılar. Kurumun kurucusu kendisi olduğuna göre, asıl oyuncu da doğal olarak O’dur. Ayarcı kurumun hakimi bir pozisyonda diğerlerini oynattığını yadsısa da bu gerçek onun söylemlerine ve eylemlerine yansır. Gerek İrdal gerekse kurumda çalışan diğerleri eylemleri ve söylemleriyle Ayarcı’nın aslında bir tür oyun oynadığının bilincinde olduklarını gösterirler. Enstitü’de üst düzey bir pozisyonda çalışmasına rağmen Hayri İrdal, kurum hakkında şöyle der: “Bana şimdi müessesemiz, memlekette iş hayatını kurmaktan ziyade bazı işsizlerin kendilerine iş bulmasına yardım etmiş gibi görünüyor.” (Tanpınar, 2000a: 134). Sonuçta kurumun ne işe yaradığını sadece Ayarcı bilmekte ve bunu söz oyunları ile etrafa anlatabilmektedir. Böyle olduğu içindir ki romanın sonuna doğru Enstitü’yü bıraktığında kurumu teftiş etmeye gelen Amerikalı ekibe İrdal, kurumun ne işe yaradığını ikna edici bir şekilde anlatamaz. Amerikalı ekip, 0135 servisini arayarak saatin kaç olduğunu öğrenmek varken böyle bir kuruma niçin gerek duyulduğunu sorar. İrdal, Ayarcı’ya Enstitü’nün ilk kurulduğu andan itibaren aynı soruyu defalarca sorduğunu ve ondan görünürde mantıklı yanıtlar alabildiğini belirtir. Ama sofistçe sözcük oyunları yaparak çevresindekileri etkileyen Ayarcı artık yoktur. İrdal, bu teftişten üç gün sonra Enstitü’nün kurulması üzerine burasının bir tür oyun kurumu olduğunu çok iyi bilmektedir: “Saatleri Ayarlama Enstitüsü rolünü yapmıştı.” (abç., 368-369).

Ayarcı, Enstitü kurulmadan önce Doktor Ramiz ve Hayri İrdal ile lokantada sözcük oyunları ile yüklü olan görüşmesinde gerçek yaşama nasıl müdahale edileceğinin, onun dönüştürüleceğinin formüllerini de anlatır. Ayarcı için çıplak gözle görünen “hakikat” yoktur. Önemli olan hakikati görmek değil, onu istenilen şekle dönüştürmektir. Şayet İrdal’ın baldızı sesi kötü olmasına rağmen

ünlü bir musiki sanatçısı olmak istiyorsa, yapılması gereken kalabalıkların güdülerinden yararlanarak ve baldızına uygun bir musiki bir türü belirleyerek onu isteğine kavuşturmak. Gerçek kendi işleyişine bırakılmaz, yeniden yaratılabilir; gerçeğe oynanılabilir (217-223).

İrdal'in işsiz olması dönüştürülmesi gereken bir realitedir, çünkü O, saatlerden anladığı konusunda -uydurma da olsa- Ayarcı'yı ikna etmiştir. O halde İrdal, SAE'nin çekirdek bürosunda çalışmayı hak etmiştir. Ayarcı, böylece büroda İrdal'a iş verir (224). Ancak İrdal'in ne yapacağı belli değildir. Büroda "iş"ten ziyade "gösteriş" vardır. Burada sanki oyun oynanmaktadır. Ayarcı, sanki oyuncular sahneye çıkacaklarmış gibi kurumda çalışanların kılık kıyafetleriyle özellikle ilgilenmektedir (228).

Enstitüdeki çalışanlar -veya oyuncular- kendilerini bir süre rüyada zannederler. Dedikodu ve kurumla ilgisi olmayan etkinliklerle geçirilen zaman, hademeyi bile şaşkınlığa düşürür ve bir gün Hayri İrdal'a utana sıkıla şöyle der: "Beyim (...) bu işe ben de şaşıyorum. İçime acayip şüpheler girmeye başladı. Acaba öldüm de cennette miyim diye düşünüyorum (230-31).

Hademe, kendisini bir fantazyaya aleminde zanneder, ama üst düzey yöneticiler ve bürokratlar da eylemleri ve söylemleriyle bu dünyaya girerler. Belediye başkanıyla birlikte ofisi ziyaret eden Halit Ayarcı, orada sanki bir tiyatro oyunu sahneye koyarlar. Ofis iki odadan oluştuğu halde, Ayarcı başkana işyerini gezmeyi teklif eder. İrdal, bu durumu mizahi bir üslupta anlatır:

Gezilecek ne vardı? Bizim odadan Halit Bey'in odasına geçilecekti, o kadar. Fakat tecrübeli adamlar başka türlü oluyor. Belediye reisi bulunduğu yerle öteki odanın arasındaki birkaç adımı yarım saatlik bir mesafe yapmasını biliyordu (Tanpınar, 2000a: 232).

Enstitü'de kadroların seçimi bile bir tür oyundur. Çalışan herkesin Enstitü'ye alınmak üzere tanıdık birisini önerme süreci hakkında İrdal "bir çeşit aile oyunu oynuyorduk" der (247). Ayarcı ve İrdal işe alınacaklara dair isim önerme oyununa girerler. (247-248). İşe alınacaklara ilişkin böyle bir kriter aslında modern bir kurum kurmak isteyen Halit Ayarcı'nın çelişki içinde olduğunu gösterir. Ülgener'in belirttiği gibi geleneksel dünyada bir kişinin çalışma kriteri onun *ne olduğuna* ilişkinken, modern dünyada onun *ne iş gördüğü, neye yaradığıdır* (Ülgener, 2006: 51).

Oysa Enstitü'nün kurucusu olan Halit Ayarcı kurumu rasyonel eylem ve söylemlere uygun olarak örgütlemeye çalışır *görünür*. Kurumun örgütlenmesi ve işleyişi değerlendirildiğinde kurumun en azından irrasyonel olmadığı söylenebilir. Burası Erving Goffman'ın sözünü ettiği total bir kurumu<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Erving Goffman'a göre total kurum, duvarları, kilitli odaları, elektrikli telleri ile kurum içindekilerin dışarıyla etkileşimini önleyen bir özellikle karakterize edilebilir. Hapishane, hastane, manastır, çalışma kampı, yatılı okul, kışla, huzurevleri bu kurumlardan bazılarıdır. Total kurumun en önemli özelliği,

andırmaktadır. Enstitü’de müdürlerin dışında herkes tek tip üniforma giyecektir. Konuşma, nazik, ciddi olmalıdır. Bunun için kurum elemanlarına konuşma kuralları öğretilenektir. Tıpkı zamanın ayarlanması gibi personel de tam takır ayarlanacaktır (25-51). “Çalar saat gibi konuşup susacak insanlar” üretilecektir (251).

Norbert Elias’ın Avrupa’da yüzyıllar aldığını belirttiği duyguları denetim altına almayı kapsayan uygarlık süreci (2004) SAE sayesinde kurum elemanlarına çok kısa bir sürede aşılınmaya çalışılmaktadır. Özünde oyunsal özelliğe sahip olan irrasyonel duygular üzerinde oto-kontrol uygulanmaktadır. Kontrol altına alma süreci, gözlemleyerek ve talimatları öğrenerek gerçekleşir. Hayri İrdal’ın maaşının artırıldığını duyduğunda içinden geçen duygu Ayarcı’nın boynuna sarılmak ve iki elini öpmektir, ancak sonra kendi deyimiyle “ona yetişmeye, onun gibi hareket etmeye karar” verir. Yani kendisini “yarı yolda” tutar ve sadece en ciddi sesiyle teşekkür eder ve ekler: “fakat bence asıl mesele müessesenin muvaffakiyetidir.” (53)

Bunlar İrdal’ın gerçek duyguları değildir. İrdal, görünürde maske takarak rolünü oynar. İrdal, aslında ciddiye bile oyun oynamaktadır. Ama bu oyun zevk için değil, maddi açıdan daha iyi bir yaşam sürdürebilmek içindir. İnsanı oyun oynamaya yönelten böyle bir gerekçe ise Huizinga’nın anlayışında o eylemi gerçek anlamda oyun olmaktan çıkartır, onu bir zorunlu temsil yapar. Gerçek anlamda oyun, bizatihi kendisi için oynanır, “gündelik hayatın mantığının dışında, gereklilik ve yararlılık alanında dışında” yer alır (Huizinga, 2006: 202). “Oyun, her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir.” (Huizinga, 2006: 31).

Enstitü’ye rasyonel ilişkilerin egemen olması için gayri şahsiliğe öne çıkarılmaya çalışılır. “Ayar Enstitüleri Nizamnamesi”, saatlerini kurdurmak isteyen müşterilerin çalışanlara kişisel sorular sormalarına ve müşterilerin bunları yanıtlamalarına izin vermemektedir (Tanpınar, 2000a: 253-54). Çalışan-müşteri iletişimi mümkün olduğu kadar gayri şahsi temele yaslanmalıdır. Bu baskı çalışanlar üzerinde o derece yoğundur ki, ayar istasyonlarından birisine uğrayan ve orada çalışan kişiye kendisini tanıyıp tanımadığını soran Hayri İrdal, ondan herhangi bir yanıt alamaz. Çünkü soru kişiseldir ve SAE talimatnamesi hangi konumdaki kişiden gelirse gelsin kişisel nitelikli sorulara yanıt vermeyi yasaklamaktadır. İrdal’ın ısrarı üzerine çalışanın getirdiği açıklama bu noktanın altını çizer:

Tabii tanıdım..., fakat Sabriye Hanım’ın verdiği talimatın dışına çıkmak istemedim. O bize müşterilerin yüzlerine fazla bakmadan gülümsemememizi, son derece gayri şahsi davranmak şartıyla şahsi olmamızı ve daima saatten bahsetmememizi, ezberlemiş gibi konuşmamızı, enstitüye dair her türlü izahatı en açık şekilde vermemizi söylemiştir (254).

---

kurum çatısı altında uyuma, oynama ve çalışma gibi üç etkinliğin tamamen rasyonel bir şekilde ve bir otorite altında gerçekleştirilmesidir. Ayrıntı için bkz. (Goffman, 1961).

SAE’de gülümsemenin bile talimatlara bağlanması Sosyolog Arlie Hochschild’ın *The Managed Heart* isimli 1983 tarihli kitabındaki “duygusal emek” kavramını hatırlatır. Bir pilotun stajyer uçuş görevlilerine yönelik talimatı şöyledir: “Kızlar, şimdi oraya gidip gerçekten *gülümsemenizi* istiyorum... Gülümsemeniz en büyük servetinizdir. Oraya gidip bunu kullanmanızı istiyorum. Gülümseyin. *Gerçekten gülümseyin. Gerçekten bunda aşırıya kaçın.*” (aktaran Giddens, 2005: 626). Dolayısıyla rasyonel ilişkilerin egemen kılınmaya çalışıldığı bir kurumda yöneticiler çalışanlardan sadece fiziksel emek değil, duygusal emek de isterler. Bu noktada artık tıpkı bir beden işçisinin kolunu hareket ettirirken makinenin rastlantısal bir parçası olması gibi gülümsemek de hizmet işçilerinin yüzlerinde “asılı” kalır. Çalışanlar, gülümserken bile kendi duygularına uzak kalmaktadırlar. Duyguların insanın derin ve kişisel bir parçası olduğu dikkate alındığında bu ilginçtir (aktaran Giddens, 2005: 206). Gayri şahsiliğin egemen kılınmaya çalışıldığı SAE’de işçilerin konuşmalarının, gülümsemelerinin ve davranışlarının emrivakiyle olması, bu eylemleri gerçek anlamda oyun kavramı altında toplamaya engel olur. Artık zevk için gülümsemez ve konuşulmaz, dışardan yönlendirmeye zorunlu bir gülümseme ve konuşma gerçekleştirilir.

Ama rasyonellik özellikle kurumun üst düzey görevlileri arasında zaman zaman *bozulur*. Örneğin tecrübeli işçiler yerine tecrübesiz işçilerin ve üstelik kura yöntemiyle işe alınması kabul edilir (Tanpınar, 2000a: 312-314). Kura ile eleman seçme oyununun temel bir başka özelliği olan şans faktörüne işaret eder (Huizinga, 2006: 28). Ama burada şansın belirleyici olduğu oyun, başkalarının egemenliği altında oynanmaktadır. Enstitü’nün kurucuları ve üst düzey görevlileri başkalarının şanslarıyla oynamaktadırlar, oynatılanların oyuna katılma şansları, hatta kura çekme şansları yoktur.

Aslında Enstitü kurucusu Halit Ayarçı ile üst düzeyde görevli olmasına rağmen nihayetinde ücretli bir çalışan olan Hayri İrdal’ın arasındaki oyun da gerçek anlamda bir oyun değildir. Çünkü daha önce belirtildiği gibi Huizinga’ya göre oyunun oyun olabilmesi için ona herkesin istekle katılması gerekir. Ne var ki İrdal, işsiz kalma korkusuyla rol icra eder, gerçekte düşünmediğini, inanmadığını “müş gibi, müş gibi” yapar görünmeye çalışır. Örneğin Halit Ayarçı, bazı yetkili kişilere Hayri İrdal’ın Ahmet Zamanî Efendi hakkında önemli bir etüd yaptığını söylediğinde İrdal rolünü kabul eder. Tuhaflik şuradadır ki gerçekte Ahmet Zamanî Efendi diye birisi yoktur, bu şahıs uydurmadır ve İrdal onun ismini dahi duymamıştır. Ayarçı’nın bütün amacı yetkili kişileri etkilemektir. Bu etkileme oyununa İrdal gönülsüz de olsa katılmak zorunda kalır, anılan kişiyi *tanırmış gibi* yapar. Ama içinden şunu söylemekten kendini alamaz: “Ah yârabim, ekmek paramı niçin bana doğrudan vermedin de beni başkalarının uydurduğu bir yalan yaptın!” (265). Ne var ki içsel dünyasındaki bu sesi dışarıya yansıtmaz, onu denetim altına alır ve Ayarçı’yla elbirliği içinde

yetkili kişilere konuyla ilgili uydurma yanıtların bol tekrarlandığı doğaçlama bir tiyatro sahnesini icra eder (265-267).

Hayri İrdal'ın sahneye koyduğu oyun, kendi oyunu değil Huizinga'nın deyimiyle "zorunlu temsil"dir. Tanpınar'ın betimlemeleri ve Huizinga'nın analizlerinden yola çıkarsak buna "dışardan yönlendirmeli" oyun da diyebiliriz. Dışardan yönlendirmeli ya da zorunlu temsil anlayışının Enstitü'ye nasıl nüfuz ettiği roman boyunca Hayri İrdal'in pek çok serzenişinde bulunabilir:

Ne garipti, hepimiz Halit Ayarcı'nın elinde bir kukla gibiydik. O bizi istediği noktaya getiriyor ve orada bırakıyordu. Ve biz o zaman, sanki evvelden rolümüzü ezberlemiş gibi oynuyorduk (Tanpınar, 200: 324).

Ama Ayarcı bu görüşte değildir:

Size rol filan yaptıran yok. Emrivaki de yok. Sadece hürmet eden inanan insan var. Tasavvurlarımı tabii hayatınız şeklinde yaşamamanızı istiyorum. Evvelden haber versem hürriyetinizi ihlal etmiş olurum. Asıl o zaman rol yapmış olurdunuz. Sokağa çıktığınız zaman kime tesadüf edeceğinizi bilmediğiniz gibi, bu gece de olacakları bilmiyordunuz. Geldiniz, gördünüz ve karşılaştığınız şeyleri hepimiz birden yaşadık. Burada emrivaki yok ki..." (Tanpınar, 2000a: 336).

Bu zorunlu oyunun icra edildiği dünyada gerçek olan nedir? İrdal'a göre tek gerçek SAE'nin İrdal'ın işsiz ve sefil hayatına nokta koymasındır (270). Ama İrdal'ın oyuna, bizzat oyun için değil içinde bulunduğu koşullar dolayısıyla katılmak istemesine rağmen, eşi Pakize bizzat zevk için katılır. Sinemanın yarattığı fantazyaya dünyasında yaşayan Pakize oyunu tüm içtenliğiyle yaşar. Pakize kocasıyla bütün iletişimde "aklı başında, iyi niyetli kocasının sıhhatine dikkat eden kadın rolü"nü oynar (290). Gece yatağa geldiğinde kocasına "Yine bu vakitlere kadar çalıştın, değil mi? Hayri, sen hiç kendine acımıyorsun!" diye mırıldanır. Bunu söyleyen Pakize, İrdal'ın geceleri çalışmadığını gerçeğini görmezlikten gelmektedir (290). Pakize bir başka gün bir gazeteye verdiği demetçe olağanüstü bir Hayri İrdal portresi çizer. Çizilen portre İrdal ile ilintisizdir, onun maskelenmiş, cilalanmış bir görüntüsüdür (275-6). İrdal'ın kızı ile Halit Ayarcı çizilen bu tabloda oldukça memnundur. Zehra, bir elinde gazete babasının boynuna sarılır ve "ben zaten biliyordum böyle bir insan olduğunu senin!" der (278). Zehra tıpkı Pakize gibi kendisine düşen rolü yaptığını sandığı için mutludur (291).

Hayri İrdal ise kendisiyle ilgili oynanan oyundan bazen hoşnut olmaz. Bu nedenle Ayarcı, İrdal'a rol oynamanın kurallarını sık sık hatırlatır: "[Mülakat] Sizi ıslah ediyor, tanzim ediyor, sevebileceği şekle sokuyor... Niçin ters tarafından alıyorsunuz hep? Bütün bunları da sizi sevdiği için yapıyor. Size hakikî çehrenizi veriyor." (277).

Kısaca Ayarcı'ya göre Enstitü'de çalışan herkes "olanı" değil; "olması gerekeni" oynarsa hiçbir sorun yoktur. Ama İrdal bu konuda hep ikircikli davranır, zaman zaman oyuna istemeyerek de olsa katılır, ancak eşinin gazeteye verdiği mülakata yönelik sesli tavrı örneğinde olduğu gibi oynanan oyuna zaman zaman oldukça kesin ve net karşı çıkış sergiler: "Baştan aşağı yalan ve hamakat!" (277). İrdal, gerçeğin sunulandan, gösterilenden çok farklı olduğunu Ayarcı ve Ramiz'e sürekli hatırlattığında, onların yanıtları asıl gerçeğin sunulandan ve gösterilenden ibaret olduğudur. Sahnenin dışında kalmak istemeyen, yeni ve olması gerekeni kabul etmelidir (279).

Halit Ayarcı, yalan dünyasını meşrulaştıracak pragmatist bir yaklaşım sergiler. Örneğin İrdal, *Şeyh Ahmet Zamanî'nin Hayatı ve Eseri* adlı kitabı yazdığında, eserin uydurma olduğunun herkes tarafından anlaşılacağı korkusuna kapılır. Bu korku Ayarcı tarafından yalanı meşrulaştıracak bir gerekçeyle bertaraf edilmeye çalışılır. Ona göre böyle bir eserde yalan söz konusu olamaz; çünkü içinde bulunulan modern dönem, kendi ihtiyacı için geçmişten yararlanmak zorundadır. Geçmiş şimdinin ihtiyaçları için yeniden yaratılabilir (296-297). Bu sanki, Hobsbawm ve Ragner'in "geleneğin icadı" (the invention of tradition) (1996) kavramının Ayarcı'nın diliyle ifade edilmesidir. Ayarcı'ya göre geçmişten yeniden yaratma faaliyeti sahicidir ve ancak "şimdiki" başarılı Hayri İrdal tarafından gerçekleştirilebilir. On yıl önceki Hayri İrdal'ın yarattığı bir eser uydurma ve yalan olarak değerlendirilebilir, çünkü İrdal o zaman tanınmamıştır (297).

Dolayısıyla Ayarcı, Enstitü'yü rasyonel temellere oturtmaya çalışır görünmesine rağmen aslında *kurmaca* bir rasyonellik temeline yaslanmaktadır. Kurduğu oyun dünyasını rasyonel bir gerekçeye temellendirmeye çalışan Ayarcı'nın amacı başarıdır, başkalarını geçmedir, birinci olmadır ve onurlandırılmazdır. Romanda Ayarcı'nın maddi kazancından söz edilmez. Oyun, onur, itibar ve prestij için oynanır. Bütün bu özellikler, Huizinga'nın oyun tanımına uyar. Ona göre, oyunda ilk güdü, başkalarını geçme, birinci olma ve onurlandırılmazdır. Bunun sonucu olarak ortaya çıkabilen kişinin veya grubun maddi gücünü artırabilme olasılığı, yalnızca ikincil düzeyde kalır. Esas olan kazanmış olmaktır (Huizinga, 2006: 75). Ancak Ayarcı'nın sahneye koyduğu oyun, Huizinga'nın anlayışından biraz farklıdır. Ayarcı'nın denetiminde ve emirleri altında oynanan oyun olsa olsa "zorunlu bir temsil"dir. Diğer yandan ücret, oyun alanına tamamen yabancı olduğundan ve ücret elde etmek için yapılan çalışma oyunu oyun olmaktan çıkardığından (Huizinga, 2006: 76) İrdal'ın ve birincil amacı para kazanmak olan diğer bazı işçilerin gerçekleştirdikleri etkinlikler de gerçek anlamda oyun değil, zorunlu temsildir. Buna karşın Pakize ve Zehra gibi Enstitü'de ücretle çalışmasına rağmen gerçek amaçları ücretten ziyade başarmak, prestij, onur ve fantazyaya dünyasının nimetlerinden yararlanmak olan kişilerin Enstitü'deki etkinlikleri ise oyundur. Yine Enstitü'nün etkinliklerini takip eden bazılarının etkinlikleri de oyundur. Örneğin İrdal'ın uydurma kitabı *Şeyh Ahmet Zamanî'nin Hayatı ve Eseri* kitabını okuyarak oyuna

katılan bazı okuyucular kendilerinin Ahmet Zamani'nin oğlu olduğunu kanıtlayacak belgeler bile ileri sürerler (298-9). İspitizma Cemiyeti'ndeki bazı kimseler ise Ahmet Zamani'nin ruhunu çağırma ve onunla konuşma seansları düzenlerler (299). Bu iki grup, isteyerek, bilerek ve zevkle bir eyleme katıldıklarından sözcüğün tam anlamıyla oyun oynamaktadırlar.

Buna karşın tüm okuyucular, her ne kadar oyun tanımına yakın olsa da tam anlamıyla oyun oynamazlar. Onlar İrdal'ın uydurma kitabının gerçek olmadığını, bir başka uydurma kahraman öne sürerek kanıtlamaya çalışırlar. Bu grup, oyuna, önce İrdal'ın kitabının kahramanın reddiyesiyle katılmakta, sonra onun karşısında uydurma başka kahramanlar çıkarmaktadır. İleri sürülen sava göre o devirde Ahmet Zamani değil, Fenni Efendi yaşamıştır. Hayri İrdal, Fenni Efendi'nin eserini Zamani Efendi'ye uyarlamıştır. Nedeni, Zamani isminin Enstitü için en uygun reklamı temsil edecek bir çağrışımı içermesidir. İrdal tarihi bir gerçeği kurumun reklamı için tahrif etmiştir (299). Normal koşullarda uydurma kahramana karşı uydurma kahraman çıkarma, tam bir oyun sayılabilir. Çünkü oyun, Huzinga'nın deyişiyle gerilimi, mücadeleyi içinde barındırır. Aşıkların atışmaları, bilme uydurma yarışmaları, sofistlerin sözcük ve ifade hilelerini içeren mücadeleleri hep oyundur (Huzinga, 2006). Buna karşın oyun, "intikam" için icra edilmeye çalışıldığında oyun olmaktan çıkar ki romanda İrdal'ın eserinin uydurma olduğunun ortaya konulmak istenmesinin nedeni İrdal ile kişisel ve ailevi sorunları olanların ondan intikamını alma olarak gösterilmiştir (299-300). Dolayısıyla mücadele, yarışma, rekabet kendi içinde bir amaç değil, intikam alma amacının bir aracı olduğundan bu son grubun irrasyonel eylemleri oyun olarak değerlendirilemez.

### **Sae'deki Oyunun Zorunlu Temsilinin Bozuluşu**

Enstitü'de Halit Ayarcı'nın sevk ve idare ettiği dıştan yönlendirmeli oyun, Enstitü'de çalışanların "maddi menfaatlerine" zarar veren "Saat Evleri Projesi" yüzünden bozular. Aslında, proje Hayri İrdal'ın bazı gerçekleri öğrenmek üzere ortaya koyduğu oyunun bir parçasıdır. İrdal'ın amacı, Enstitü'de herkesin rol yapıp yapmadığını, kendi gerçekliklerini koruyup korumadıklarını öğrenmektir.

Romanda oyunun bozuluşu şöyle anlatılır: İrdal, SAE'nin binasına yönelik projeyi açıkladığında herkes rolünü oynamakta, projeyi beğeniyor görünmekte ve İrdal'ı bu yüzden takdir etmektedirler. Ancak ne zamanki Enstitü'de çalışanların yaşayacakları mahallede inşa edilecek Saat Evleri'nin projesini kendisinin üstlendiğini duyurur -ki bunun İrdal'ın bir oyunu olduğu daha önce belirtilmişti- herkes rollerinden sıyrılır ve gerçek yaşama döner. Herkes projeye karşı çıkar, onlar SAE gibi anormal binalar değil, normal binalar inşa edilmesini istemektedirler. İrdal'ın diliyle kurumda çalışanların tepkisi şöyledir: "...Onlar da benim gibiydi, hatta daha beterdiler." (Tanpınar, 2000a: 365). Topluluk,

“umumun parası sarf edilirken o kadar cömert, hasbi, kayıtsız şartsız yenilik taraftarı” olmasına, İrdal’ın SAE binası projesini övmesine rağmen, “şimdi kendi menfaatleri ortaya konunca birdenbire dönmüşler”dir (365). İnsanlar kendi çıkarlarına dokunulduğunda oynanan oyunu yüksek sesle eleştiriye başlamaktadırlar. Eleştirilerde baş payeyi Halit Ayarcı almaktadır: “İnsanla bu kadar oynanmaz ki, a canım!” sözü dillerinden düşmüyordu. Hulasa herkes kendisi olmuştu. Ve bunun için herkes birbirine benziyordu.” (365).

Halit Ayarcı da bu duruma anlam vermekte zorlanmasına rağmen, yine de bir sonuç çıkarır: Herkes o ana kadar yalan söylemiştir:

Dünyanın en modern müessesinde, en mükemmel ve yeni şartlar altında ve bu kadar yenilik içinde çalışan bu insanlar bu işi nasıl anlamazlar? O halde enstitüde ne işleri var? Niçin yeni binayı alkışladılar? Niçin bizi tebrik ettiler? Demek yalan söylüyorlar! (Tanpınar, 2000a: 365).

İrdal’a göre ise kimse yalan söylememektedir, herkes son derece samimidir. Onlar sadece “yeniliği kendilerine ucu dokunmamak şartıyla” sevmektedirler. Şimdi de “o şartla severler. Fakat hayatlarında emniyetli ve sağlam olmayı tercih” etmektedirler (Tanpınar, 2000a: 365).

Topluluğun görüşlerini değiştirmeyi ilk kez başaramayan Ayarcı nerede hata yaptığının sorusunu İrdal ile tartışır. İrdal’a göre, yanlış, etrafla fazla oynanmasıdır. Ayarcı bu görüşe katılmaz: “Hayır ... Hiç oynamadık. Bizi aldattılar. Biz fazla inandık onlara...” (Tanpınar, 2000a: 367). Ayarcı, insanın ikircikli bir mantığa sahip olmasına açıklama getiremez ve kendisinin de oynatılan haline düşürüldüğünü şu cümleyle belirtir: “Bu müessese artık benim değil! Bundan sonra ben de herkes gibiyim burada...” (367).

Kısaca, roller artık değişmiştir, oyunun kurallarını “ayarlama” sırası artık Ayarcı’nın elinde değildir. Vaktiyle Ayarcı’nın oynattıkları şimdi oyunbozanlık etmekte, oyunun kurallarını yeniden düzenlemek istemektedirler. Ancak oyunbozanlığın boyutu, rollerini icra edenlerin oyundan çıkmalarını gerektirecek çapta değildir. Onların, sonunda başarıya ulaşan bütün mücadeleleri, oyunun çıkarlarına dokunan sahnesini çıkarmaktan ibarettir.

### **Gerçek Bir Oyun Dünyası: Kıraathane**

Tanpınar’ın Hayri İrdal’in işsiz kaldığı dönemde kullandığı İstanbul Şehzadepaşa’daki kıraathaneye yönelik betimlemeleri Salah Birsel’e göre İstanbul’daki *Darüttalim Kıraathanesi*’ne aittir. Gençliğinden itibaren bu kıraathaneye tutkun olan Tanpınar, romanın kişilerini de çoğunlukla buradan çıkartmış, bu kıraathane yaşamına yönelik gözlemlerini romanına aktarmıştır (Birsel, 2002: 139).

Kıraathane dünyası romanda, içerisinde seyirci ve oyuncuların yer aldığı bir tiyatro biçiminde anlatılır. Tiyatrodaki konuşmalar, eylemler, sahnelenen oyunların repertuarlarını oluşturur. Kıraathaneye yönelik tiyatro benzetmesi, burasının gerçek bir oyun alanı olduğu anlamına gelir. Huizinga'nın belirttiğine göre sadece "tiyatro, sürekli eylem özelliğinden ötürü, oyunla olan bağlantısını korumaktadır" (Huizinga, 2006: 185). Richard Sennett ise tiyatro ve kahvehane arasında ilginç bir bağlantı kurar. Düşünürü göre 18. yüzyılda Paris ve Londra'daki tiyatrolar çevresindeki kümelenen kahvehanelerde ve publarda üretilen sohbetler (Sennett, 2002: 110) tiyatro sahnelerindeki oyunları andırır (116). Tiyatrodaki seyircilerin "anlılık kendiliğindeliği" kahvehane konuşmalarına benzer.

Bu benzetmeyi daha iyi anlayabilmek için iki kavramın üzerinde durmak gerekir: "noktalama" (pointing) ve "halletme" (settling). Bu iki kavram 18. yüzyılın tiyatrosunda seyircinin oyuncuya doğrudan müdahalesini anlatmaktadır (Sennett, 2002: 109). Bu dönemdeki her tiyatro oyununda seyircinin merakla beklediği ve çok iyi bildiği sahneler vardır. Oyuncu bu "nokta"da sahnenin önüne gelmekte, repliğini, ortada bir yerde ve seyircinin yüzüne dönerek söylemektedir. Seyirciler bu performansa ıslık çalarak, yuh çekerek tepki verebilecekleri gibi, beğenilerini gözyaşları ve hıçkırıklarla da gösterebilmektedirler. Bu son durumda oyuncular, gösterimi tekrarlamaktadır. Oyuncu, seyircilerin beğendiği "nokta"yı yedi sekiz defa dahi tekrarlayabilir. Sennett'in deyimiyle "Noktalar hem sahne kuralları gereği olması gerekenleri kesintiye uğratan uzlaşma anları hem de seyirciyle oyuncu arasında doğrudan birleşmenin gerçekleştiği" anlardır (2002: 110). "Halletme" ise oyuncu ve suflör ile ilgilidir. Bir oyuncu oyun sırasında sözleri unuttuğunda aşağıdaki suflöre doğru bakmaktadır. İzleyiciler bu durumu fark ederlerse oyuncunun suflörün söylediklerini işitmesini engellemek için yüksek sesle yuha çekerler, ıslık çalarlar. Sennett'in deyimiyle seyirciler oyuncuyu böylece "toptan hallederlerdi" (2002: 110).

Tiyatro oyunlarına ait bu kendiliğindenlik Paris ve Londra'daki tiyatroların çevrelerindeki kahvehanelere ve publara da taşınır. Buralarda sohbet edenlerden konuşma sırası kendine gelenler herhangi bir "nokta"ya değinmek ve onu vurgulamak için ayağa kalkmaktadır. Müdavimler sohbet ve eylem yüklü bu vurguyu beğenirlerse onun tekrarını isteyebilir. Tıpkı bir tiyatro sahnesini andıran bu durum kimse tarafından yadırganmaz. Konuşmacı sıkıcı bulunduğu dinleyiciler tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi gürültüler yaparak onu susturmakta, yani "halletmektedirler" (Sennett, 2002: 118-119).

Tanpınar'ın Cumhuriyetin ilk yıllarındaki *Darüttalim Kıraathanesi*'ndeki betimlediği ve analiz ettiği dünya Sennett'in 18. yüzyıl Avrupa kahvehanelerindeki oyun dünyasının benzeridir.

Tanpınar'ın kıraathanesindeki oyunun sahne arkasını Doktor Ramiz hazırlamıştır. Şehzadebaşı'ndaki kıraathaneye Hayri İrdal ayak basmadan önce Doktor Ramiz, müdavimleri İrdal'ın yetenekleri, bilgisi ve çalışkanlığı

konusunda bilgilendirmiştir. Bu yüzden İrdal kıraathaneye ayak basar basmaz, müdavimler tarafından tıpkı bir tiyatrodaki rolünü icra etmek üzere sahneye çıkan aktör gibi “sevinç çılgılığı” ile karşılaşılır (Tanpınar, 2000a: 127). Kıraathanede zaman durmuştur, aynı şeyler tekrarlanır, dinlenir, aynı şeylere aynı yerde gülünür (abç.). Bir kıraathane müdavimi yıllar sonra başarılı bir politikacı olsa bile, kıraathanedekiler onun şimdiye ait politikacı kimliğini değil, kıraathane yaşamındaki sözlerini ve davranışlarını anarlar. Bu başarılı politikacının adı sohbet konusu olunca aynı şeyler hatırlanmakta ve müdavimler onun hakkında aynı hükümleri vermektedirler (Tanpınar, 2000a: 128-129). Kıraathanenin oyun dünyasında yaşayan müdavimleri, herkesin belli “noktalar”daki sözlerini, davranışlarını ve bunların bizzat kendileri (müdavimler) tarafından daha önce nasıl “halledildiği”ni anmaktadırlar.

Günlük hayattan kaçış isteği kıraathanedeki en ciddi içerikli konuşmaların bile oyun düzeyine indirgenmesine yol açar. Tarih, Bergson Felsefesi, Aristo, psikanaliz, Kant, günlük hayatı “uyuşturmak için icat edilmiş” şeyler gibidirler (Tanpınar, 2000a: 129-130). “Uyuşturma” günlük hayatı durdurmak, sabitlemek ya da Sennet’in deyimiyle “noktalamak” anlamındadır aynı zamanda.

En ciddi bir olay bile ciddi olduğu için değil, “söyleniş tarzı” için anlatılmaktadır (Tanpınar, 2000a: 130). Huzinga’nın sözünü ettiği keyif almak amacıyla sözcük oyunlarının, bilmecenin, şakanın, kısaca oyunun devreye girdiği söyleyiş şekli Tanpınar’ın kurguladığı dünyada kendinde bir amaç olur. Bu dünyada söyleyiş şekli bir araç değil, bir amaçtır. Söyleyiş bir tiyatro oyunu gibidir. Herkes rolünü bilmektedir:

Birbirlerini o kadar fazla dinlemişlerdi ki, hepsi anlatılanı aşağı yukarı evvelden bilirdi. Burada konuşma yalnız kendisi için, konuşanların kabiliyetleri içindi ve daha ziyade sevilmiş bir eserin, yahut oyunun tekrarına benzerdi ve sohbet, bir ortaoyunu gibi evvelden tayin edilmiş şartlarla devam ederdi (Tanpınar, 2000a: 130).

Tanpınar’ın kıraathane dünyasında sohbetin işleyişine yönelik müdahale, yani Sennet’in “halletme” olarak nitelediği süreç de aynen tiyatro oyununda olduğu gibi işler:

Hep aynı kelimelerle müdahale edilir, aynı yerlerde gülünür, macera oradakilerden birkaçı arasında geçmişse, alakadarlar aynı yerlerde tamamlayıcı sözü alırlardı. Anlatan, daha yeni tafsilata girerse, söz derhal kesilir, “Bunu yeni uydurdun!” denirdi. Mamafih bu yeni şekil ve parça gelecek programda aynı dikkatle aranırdu (Tanpınar, 2000a: 130).

Sonuçta sohbeta giren yeni sahneler ancak beğenilirse (halledilirse) gelecek sohbetinde tekrarlanabilir. Tıpkı bir tiyatro oyunu gibi sohbetlerde tekrar şarttır. Tekrar kimseyi yormaz, tersine aşına olunmayan sohbetler yadırganır (Tanpınar,

2000a: 130). Tıpkı oyun gibi sohbetin de sonsuz tekrarından sıkınılmaz. Ve yine tiyatro oyuncularının beğenilen performanslarını yedi-sekiz defa “noktalamaları” gibi, kıraathane müdavimlerince “halledilen” yani kabul edilen, beğenilen sohbetler defalarca tekrarlanmaktadır (130). Yeni bir fikir veya sorunun –bunu sürekli tekrarlanan tiyatro oyununa yeni bir sahne ekleme diye de okuyabiliriz– müdavimlerce kabul edilmeleri için öncelikle bu fikir ve sorunun “halledilmesi”, oyunsallaştırılması gerekmektedir:

... hakikaten yeni bir fikir veya meselesi olanların sözü ilk defalar sadece nezaket ve biraz da teccüs yüzünden dilenirdi ve daima uyanık olan muhit muhayyilesi onu şakaya en çok müsait tarafından yakalayana, yahut kendi seviyesine indirene kadar öyle kalırdı. Bütün ciddi şeyler böyleydi. Bir kere alelâde çapkınlığa, Karagöz şakasına, pederasti hikâyesine veya ortaoyunu taklidine indirildikten sonra kabul edilirdi. (Tanpınar, 2000a: 130).

Ciddi konulardan söz edenler etrafına düzen vermek isteyen “Nizamcılar”dır (2000a: 130). Bunlar bizatihi oyun için değil, oynatmak, ayarlamak amacıyla sohbet üretmektedirler. Tanpınar, onları “dünyayı düzeltmek zahmetini üstlerine alan ... aristokratlar” olarak niteler. Düzeltecekleri iki grup vardır. İlki “Esafile-i Şark” adını alır. Bu grup “kültürden, medeniyetten bu kahvedeki müşterek hayata yarayacak kadarını almakla yetinen, günlük haznelerin ve geçim sıkıntısını veya çaresizliklerinin dışında yalnızca komığın, aksayanın üzerinde zararsızca durmakla” yetinmektedirler. (130). Ayarlanacak ikinci grup “Şiş Taifesi”dir. Bunlar hiçbir inceliğe sahip olmayan, şehir hayatına uyum sağlayamamış, veya kaba güdülerini yenememiş insanlardır (130-131), Elias’ın sınıflamasında henüz uygarlık sürecine girememiş (2004) bir topluluktur. Nizamcılar ve Şark-ı Efalli ancak “Şiş”likleri tutarsa kavga etmesine rağmen Şiş Taifesi sorunlarını genellikle kavgayla çözmektedirler. Bu tabaka kendi içinde yarım şiş diye de ayrıca sınıflanabilir (131).

Kıraathaneye yeni gelenin müdavimlerce kabulü bir prosedür dahilinde işler. Örneğin Hayri İrdal’ı aralarına alan müdavimler önce onun sınıfını tayin ederler ve ona bir lakap verirler. Lakap verme işlemi uzun müzakerelere konu olur, Tanpınar’ın deyimiyle “birkaç celseye ihtiyaç” hissettirir (131).

Kıraathane dünyasında tüm olup bitenler, insanı kendinden ve gerçek yaşamdan uzaklaşacak bir oyun alemi gibidir:

Yavaş yavaş bu hayata ben de alıştım. Ne kadar hafif ve rahattı. Uysal kalabalık insana başta kendisi olmak üzere her şeyi unutturuyordu. İşimden çıkar çıkmaz bir soluk oraya uğruyor, daha ilk adımda, sanki bir başkası oluyor, günlük üzüntülerden uzak, yalnız şakadan bir âleme giriyordum. Burada yarım saat evvel veya sonraki hayatıma âdeta bir başkasının imiş gibi bakıyordum. Adım bile değişmişti, orada Hayri değildim, Öksüz’üm (Tanpınar, 2000a: 132).

Kıraathanedekilerin oyun dünyasında yaşadıklarını Doktor Ramiz de sık sık vurgular:

Bana mesleğimi asıl sevdiğim bu kahve oldu. Buradaki insanları nereden bulabilirim? Kaldı ki, topluluğun kendisi de ehemmiyetli! Sosyal psikanaliz için bundan iyi bir yer bulunmaz. Bak, mâzi nasıl devam ediyor, şaka, ciddi onu nasıl yaşıyorlar... Hepsi hayallerinde büsbütün başka bir âlemde yaşıyor. Topluluk halinde rüya görüyorlar (Tanpınar, 2000a: 132-133).

Kıraathanedeki topluluğun oyunsal dünyaları üzerine yorum yapan Halit Ayarcı ise konuyu çalışma hayatına uyum sağlamama boyutuna temellendirir. Ona göre gerçek yaşam ile kıraathanedekilerin yaşamları arasında kopukluk vardır. Kopukluğu gideremeyen topluluk üyeleri, bir çeşit "aralıkta", "kapının dışında" yaşamakta, kapının içine girememektedirler. Ayarcı, kapının içerisini "muasır zaman" olarak niteler. Bu zamana girememiş olanlar, ona göre şaşkınlık içinde kalırlar ve "yarı ciddi, yarı şaka, tembel bir hayat"ta yaşarlar (Tanpınar, 2000a: 133).

Bir gözlemci statüsüyle İrdal, Ayarcı'nın bu yorumu hakkında ne düşünmektedir? Ayarcı'nın çalışma, üretim, Enstitü'nün işlevleri, gerçek hayat-oyunsal hayat konusundaki yorumlarına katılmayan, bazen de katılıyor rolünü yapan İrdal, bu konuda onunla hemfikirdir. İrdal'a göre kıraathanedeki hayat "biraz afyon, biraz uyku ilacıdır." Kıraathanedekiler, eşikte yaşamaktadırlar (Tanpınar, 2000a: 134).

## Değerlendirme

Tanpınar, romanda iki akımla çatışır. İlki, mistisizm ve hurafelerle, köşe dönmece ve hilelerle amaca ulaşmayı birincil sıraya koyan klasik şark zihniyetidir. Diğeri, görünürde zaman, üretim ve çalışmayı öne çıkaran ancak gerçekte bunların anlamlarını derinlemesine kavramamış, onlarla oynayan gösterişçi batı zihniyetidir. Tanpınar, romanda üretim ve zamanın önemini *görünürde* önemseyen Halit Ayarcı ile bunları -üretim ve zaman- *gerçek anlamda* önemser görünen Hayri İrdal karşıtlığı etrafından Türkiye'nin Tanzimat'tan itibaren macerasını anlatır. İrdal, saf işi, çalışmayı temsil etmesine rağmen içinde bulunduğu koşullar yüzünden -işsizlik yüzünden- kendisine dayatılan görünürde modern bir oyunu oynamak zorunda kalır. İrdal, bu fantazi hayatın bir tiyatro gibi bu şekilde temsil edilmesine, üretmemeye, çalışmamaya ya da çalıştığını, ürettiğini zannederek çalışanlara zaman zaman karşı çıkar. Karşı çıktığı bir başka konu "iş" in, zamanla insan üzerinde baskı kurmasıdır:

İş insanı temizliyor, güzelleştiriyor, kendisi yapıyor, etrafıyla arasında bir yığın münasebet kuruyordu. Fakat iş aynı zamanda insanı zapt ediyordu. Ne kadar abes ve

manasız olursa olsun bir işin mesuliyetini alan ve benimseyen adam, ister istemez onun dairesinden çıkmıyor, onun mahsubu oluyordu. İnsan kaderinin ve tarihin büyük sırrı burada idi. (Tanpınar, 2000a: 355).

İşin bu diyalektik doğası, aslında İrdal'ın kendi içindeki çelişkilerini ve Ayarcı'yla olan ilişkilerini yansıtır. İrdal, emir almayı, dıştan yönlendirilmeyi, rol yapmaya zorlanmayı sevmez. Sadece rol yapmak zorunda kalmadan, iş yaparak gerçeği yaşamak ister. Ama çalışma, çalışma olmaktan çıkıp insanı tıpkı Ayarcı gibi dıştan yönlendirebilir. Böylece insan, işin esaretinde sadece rolünü oynayabilir. Tanpınar sorunun nasıl çözüme kavuşturulacağına yanıt vermez, onu öylece bırakır. Muhtemelen öyle de kalmasını ister. Gerilim, çelişki aynı zamanda kendi içinde evrimin, gelişimin temelidir. Tanpınar, daha çok kendi içinde ve koşulları içinde emrivaki olmadan, rol yapmak zorunda kalmadan bir gelişime inandığından, romana yönlendirme ile kendiliğindenlik arasındaki gerilim damgasını vurur.

Tanpınar'ın üretime, çalışmaya ve işe dair makalenin girişinde belirttiğimiz olumlu görüşlerini<sup>3</sup> romandaki hicviyle birleştirdiğimizde onun SAE'de kurguladığı oyun dünyasını benimsemediği anlaşılmaktadır. Asıl olan, pür haliyle üretmenin, çalışmanın, zamanı değerlendirmenin, kısaca oyunsallık karşısı olan rasyonel bir dünyanın tüm kurum ve kurumlarıyla hayata geçirilmesidir. Görünürde rasyonel olan SAE gibi kurumlar da Tanpınar'ın idealindeki dünyayı temsil etmez. Bu dünya, oyunsallıkla, oyunsallığın zorunlu temsilinin icra edildiği bir alandır. Oyunsal olan dünya irrasyoneldir ve Tanpınar'ın tasarımıladığı dünyanın karşısındadır. Tanpınar, kısaca, SAE aracılığıyla oyun dünyasını yermekte ve onun yerine gerçek anlamda üretimin, çalışmanın, zamanı değerlendirmenin ve emek harcamanın egemen olduğu bir hayalin özlemine duymaktadır.

#### KAYNAKÇA

Ayvazoğlu, Beşir (1985) " 'Saatleri Ayarlama Enstitüsü' Yahut Bir İnkıraz Felsefesi", *Töre*, Haziran-Temmuz, N. 169-170, s. 29-34.

Birsel, Salah (2002) *Kahveler Kitabı*, Sel Yayıncılık, 4. Baskı, İstanbul.

Giddens, Antony (2005) *Sosyoloji*, Ayraç, Ankara.

Goffman, Erving (1961) *Asylums*, Anchor Books, New York.

<sup>3</sup> Tanpınar'ın makaleleri ve kendisiyle yapılan görüşmeleri içeren *Yaşadığım Günler* (2000b) adlı eserde, yazarın üretimi, çalışmayı, işi, tekniği birincil sıraya yerleştiren çok sayıda yorumuyla karşılaşılır. Örneğin 1960'daki bir yazısında "Batılı insanın en büyük ve en büyük kuvveti, ekonomisidir" (111) der. Türkiye'nin uygarlık basamağında sanayileşme devrinin kapısına II. Dünya Savaşı'nın başında gelmesine karşın savaşın bu süreci durdurmasını iç çekerek karşılar (112). 1950'de kendisiyle yapılan bir görüşmede okulların da üretimi hedef alacak şekilde örgütlenmesini savunur (295). 1956'da yayımlanan bir makalesinde ise şunları yazar: "Hakikatte bir medeniyete içten ve dıştan intibak mecburiyetindeyiz. İş hayatının tanzimi, refahın artması ilim ve mütehassısla olur. İnsanlığı 150 senedir ilim idare ediyor. O hem hayatı hergün değiştiriyor, hem de bu değişikliğin getireceği krizlere karşı evvelinden tedbir düşünüyor." (333).

- Hobsbawm, Eric ve Terence Ranger (1996) (Ed.) *The Invention of Tradition*, Cambridge University Press, England.
- Huizinga, Johan (2006) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, İkinci Basım, İstanbul.
- Kutlu, Mustafa (1983) "Tanpınar'ın Yalan Dünyası (Saatleri Ayarlama Enstitüsü)", *Yönelişler*, Nisan, S. 22, s. 1-7.
- Moran, Berna (1978) "Ahmet Hamdi Tanpınar'ın Saatleri Ayarlama Enstitüsü", *Birikim*, Mart, C.6, S. 37, s. 37-44.
- Sennett, Richard (2002) *Kamusal İnsanın Çöküşü*, Ayrıntı, Çev. Serpil Durak, Abdullah Yılmaz, İkinci Basım, İstanbul.
- Tanpınar, Ahmet Hamdi (2000a) *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*, Dergah, Yedinci Basım, İstanbul.
- Tanpınar, Ahmet Hamdi (200b) *Yaşadığım Gibi*, Haz. Birol Emil, Tekin Yayınevi, İstanbul.
- Ülgener, Sabri (2006) *Zihniyet, Aydınlar ve İzm'ler*, Der'in Yayınları, İstanbul.

## Sayfa 287-288.

### Abstract:

### ABSTRACT

#### SERDAR ÖZTÜRK

*Saatleri Ayarlama Enstitüsü* (*The Institute of Correcting Clocks*), the novel of Ahmet Hamdi Tanpınar, narrates the tense adventure between *irrational* reason and action, and *rational* reason and action, which have been available from the Tanzimat era, of the Turkish society. Places and characters in the novel are presented like actors in a theatrical performance. They are embodiments of the game world which have been told in the books of *Homo Ludens* by Johan Huizinga, and *Kamusal İnsanın Çöküşü* (*The Fall of Public Man*) by Richard Sennett. Although this novel was studied in different ways, the game character of the world in the novel, and how Tanpınar see this world could not be elaborated sufficiently. This article presents empirical evidence about how Tanpınar plays with this irrational world in his own novel.