

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun

Eugen Fink

EUGEN FINK

Bir Dünya Sembolü Olarak

OYUN

D

DOST

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun

Eugen Fink
(1905-1975)

Yirminci yüzyılın etkili Alman düşünürlerinden. Konstanz'da doğdu. Münster ve Berlin'de felsefe, tarih ve iktisat eğitimi aldıktan sonra Freiburg'da Edmund Husserl'in asistanı oldu. Uzun yıllar Husserl'in eserlerinin ve kişisel yazışmalarının düzenlenmesinde aktif bir sorumluluk üstlendi. Bir dönem Heidegger'in de yakın çevresinde yer aldı. Fenomenolojik fikirlere duygudaşlık besledi ama kendi felsefesini daha ontolojik bir temel üzerinde inşa etti. Başlıca eserleri arasında *Vom Wesen des Enthusiasmus* (1947), *Nietzsches Philosophie* (1960), *Metaphysik und Tod* (1969), *Erziehungswissenschaft und Lebenslehre* (1970) sayılabilir.

D

Necati Aa

1971 doęumlu. Almanya'da b y d . ODT  Kimya ve Hacettepe İngilizce M tercim Terc manlık b l mlerinde okudu. Uzun yıllardır  eviri i iyle uęra ıyor. Halen bir yayın kurulu unda terc manlık yapmaktadır. İlk kez Heidegger  evirileriyle adından s z ettirmi tir.

Fink, Eugen

Bir D nya Sembol  Olarak Oyun

ISBN 978-975-298-531-5 / T rk esi; Necati Aa / Dost Kitabevi Yayınları

Mayıs 2015, Ankara, 367 sayfa

Felsefe-Mitoloji-Pedagoji

 cretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

BİR DÜNYA SEMBOLÜ OLARAK OYUN

Eugen Fink



ISBN 978-975-298-531-5

Spiel als Weltsymbol
EUGEN FINK

© Eugen Fink, 2010
Verlag Karl Alber
part of Verlag Herder GmbH
Freiburg im Breisgau

Bu kitabın Türkçe hakları
Dost Kitabevi Yayınları'na aittir
Birinci Baskı, Mayıs 2015, Ankara

Almancadan çeviren, Necati Aça

Teknik hazırlık, Mehmet Dirican

Erdal Akalın - Dost Kitabevi
Sertifika No: 12386
Paris Caddesi No: 76/7 Kavaklıdere 06680, Ankara
Tel: (0312) 435 93 70 • Fax: (0312) 435 79 02
www.dostyayinevi.com • bilgi@dostyayinevi.com

Baskı, Pelin Ofset Ltd. Şti.
Sertifika No: 16157
İvedik Organize Sanayi Bölgesi, Matbaacılar Sitesi
1514. Sokak No: 28-30, Yenimahalle / Ankara
Tel: (0312) 395 25 80-81 • Fax: (0312) 395 25 84

İçindekiler

<i>Mutluluğun Vahası: Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler (1957)</i>	9
<i>Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun (1960)</i>	
<i>Birinci Bölüm: Felsefeye Bir Sorun Olarak Oyun</i>	31
1. Felsefenin olanaklı ve uygun bir nesnesi olarak oyun	31
2. Beşerî oyunun dünya anlamı	41
3. Metodolojik mülahazalar	50
4. İnsanın Batı'nın Kentauros metafiziğindeki konumu	60
5. Oyun olarak dünya?	70
Oyun dünyası görünüşünde başlangıç noktası	
<i>İkinci Bölüm: Metafiziğin Oyun Yorumu</i>	81
6. Oyunun gerçekdışılık karakteri	81
7. Oyun ve diğer insanî yaşam sahaları:	91
Platon'daki varlık ve hiçlik karışımı	
8. Platon'un ayna fikri üzerinden yaptığı oyun yorumu,	101
şair eleştirisi	

9. Üzerindeki büyü bozulmuş olanın optiği: Platon'un ayna modelinin eleştirisi	111
10. Yeni başlayan metafizikte oyunun ontolojik değersizleştirimi: Sembol sorunu	121

Üçüncü Bölüm: Mitosun Oyun Yorumu	131
11. Mitsel kült-oyununun temel özellikleri	131
12. Kült simgesi ve onun saklı dünya-işareti: Daimonlarla iletişim	141
13. Oyun sembolüğünün kozmik derecesi – Arkaik zamanın daimon inancı: Maskenin büyüü	151
14. Dinî teknik, kozmik benzerlik, başlangıç sihri: Kültüsel oyuna geçiş	160
15. Dünya ilişkisinin tanınmaz hale getirilmesi [değiştirilmesi] olarak kült oyunu: Tanrılar oyunu ile dünyanın oyunu	170
16. Oyun ve kutsama – kültüsel oyun ve din: Tanrıların oyununun kendisi kültüsel oyun değildir	180
17. Mitos'ta "tanrılardan geçilmeyen" doğanın içi, geç dönem kültüründe tanrılardan boşalmış. "Kendine yabancılaşma" modeli üzerinden din eleştirisi. Oyunun dünyeviliği sorusu ne dinî ne de dindışıdır.	190

Dördüncü Bölüm: Beşerî Oyunun Dünyeviliği	201
18. "Dünyevî" kavramının çokanlamlılığı	201
19. Oyunun dünyeviliği – metafizik ve mitolojik yoruma karşılık olarak	211
20. İnsanın dünyaya esrimesi olarak ve dünyanın kozmopolit varolana geri ışıması olarak oyun: Oyuncusuz oyun olarak dünya	221

Oyun ve Şenlik (1975)	232

Tamamlayıcı Metinler

Çocuk Oyunu (1959)	245
Oyun ve Felsefe (1966)	248
Oyunun Dünya Anlamı (1973)	254
Oyun ve Kült (1973-1973?)	272

Notlar

<i>Oyunun Felsefi-Pedagojik Sorunu (1954)</i>	277
<i>Spor-Semineri (1961)</i>	298
<i>Oyun ve Spor (1962)</i>	301
<i>"Oyun ve Felsefe"ye Dair Notlar (1966)</i>	305
<i>"Oyunun Dünya Anlamı"na Dair Notlar (1973)</i>	310

Ek

<i>Metin-eleştirel Aygıt</i>	323
I. <i>Kitabın yapısı</i>	323
II. <i>Metinlerin tasviri ve metin-eleştirel notlar</i>	325
<i>Fink'in alıntı yaptığı metinlerin listesi</i>	343
<i>Yayıncılardan Sonsöz</i>	346

Mutluluğun Vahası: *Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler* (1957)

Oyunun insan varoluşunun yapısı¹ içinde taşıdığı büyük anlamlılığın içyüzünü kavrayış; makinelerin gürültüsüne boğulmuş olan yüzyılımızda, kültür eleştirisinin önder ruhlarında, modern pedagojinin öncülerinde ve antropolojik disiplinlerin temsilcilerinde yükselişe geçmiş bulunmakta; günümüz insanının edebî özgüvenine şaşırtıcı derecede büyük bir boyutta nüfuz etmekte ve, ayrıca, kitlelerin oyun ve spora karşı duyduğu tutku dolu ilgide de kendisini göstermektedir. Oyun, kendi değerine ve derecesine sahip bir yaşam içtepesi olarak onaylanıyor, özen görüyor, modern teknokrat bir uygarlığın zararlarına karşı bir ilaç olarak düşünülüyor, gençleştirici, yaşam yenileyici güç olarak övülüyor – sabah tazeliğindeki doğallığa ve capcanlı yaratıcılığa bir geri dalış misali. İnsanlık tarihinde, oyunun izini şimdiki zamanımızdan daha çok taşımış olan zamanlar şüphesiz olmuştur; daha neşeli, daha rahat, daha şakacı olunan, boş vakit nedir bilinen ve göksel ilham perileriyle içli dışlı olunan zamanlar – fakat hiçbir çağın bu kadar çok nesnel oyun imkânları ve oyun fırsatları olmamıştır, çünkü hiçbiri henüz böylesine devasa bir yaşam aygıtına sahip değildi. Oyun sahaları ve spor alanları şehir planlamasının birer parçası oluyor; bütün ülke ve ulusların oyun âdetleri uluslararası trafikte bir araya geliyor; oyun-

caklar fabrikalarda seri halde üretiliyor. Ne var ki, zamanımızın, oyunun özüne dair daha derin bir anlayışa ulaşip ulaşmadığı, oyunun türlü türlü görüngülerini etraflıca kavrayıp kavramadığı, oyun fenomeninin *ontolojik anlamına* yeterli bir bakışa sahip olup olmadığı ve oyun ile oynamanın ne *olduğunu* felsefi açıdan bilip bilmediği açık bir sorudur. Böylece, oyun ontolojisi sorununa temas edilmiş olacaktır.

İlerleyen kısımlarda çalışılan şey, insanî oyunun (insanın oynadığı oyunun) tuhaf ve kendine has ontolojik karakteri üzerinde ölçünmek, yapısal² unsurların kavramsal olarak ifade edilişi ve spekülatif oyun kavramının geçici olarak gösterilmesidir. Bazıları bunu belki kuru ve soyut bir iş gibi görebilir. Şimdi, belki hemen, oynayan yaşamın uçucu hafifliğinden, verimligürlüğünden, her yerden fışkıran zenginliğinden ve bitmez tükenmez cazibesinden küçük bir esinti olsun hissetmek isteyenler çıkabilir. Dinleyici ya da okuyucu ile belli bir ölçüde oynayan, sözcük ve eşyanın ardında yatan sihirli manaları şaşırtıcı kelime oyunları ile açığa çıkaran zekâ dolu makale, oyun üzerine bilimsel bir incelemenin uygun bir üslup ögesi gibi duruyor. Çünkü, oyun hakkında *ciddiyetle* konuşmak, hatta sözcük seçimi ve kavramlar konusunda kılı kırk yaran bir kimsenin kaskatı ciddiyetiyle konuşmak, nihayet düpedüz bir çelişki ve çok feci bir oyunbozanlık olurdu. Gerçi felsefe, büyük düşüncelerde de, mesela Platon'da³, hafif ve kıvrak bir gidişe cüret etmiş ve oyun üzerine öyle düşünmüş ki, bu düşünüşün kendisi tin'in yüksek bir oyununa dönüşmüştür. Fakat buna, nükteli söz⁴ gerekmektedir.

Basit ve yalın ölçünüşümüzün gidişi üç adımdan ibarettir: 1. Oyun fenomeninin geçici karakteristiği. 2. Oyunun yapı analizi. 3. Oyun ile varlık arasındaki bağlantıya yönelik soru.

I.

Oyun, herkesin yakînen bildiği bir yaşam fenomenidir. Herkes hayatında oyun oynamıştır ve kendi tecrübelerinden yola çıkarak da bu konuda bir şeyler söyleyebilir. Demek, her şeyden önce keşfedilip açığa çıkarılması gereken bir araştırma nesnesi değil söz konusu olan. Oyun bildik bir şeydir. Oyun oynamayı ve çeşitli oyunları hepimiz biliriz, üstelik buna kendi hayatımız tanıklık eder; hepimiz vaktiyle oyuncu olmuşuzdur. Oyunu bireyler olarak bilmekten çok, ortak ve umumî yönüyle biliriz. Oyun sosyal dünyadan aşına olduğumuz yaygın bir olgudur. Bazen oyunun

içinde yaşarız; onu yapar, onu icra ederiz; oyunu kendi eylemimize bir olanak diye görürüz⁵. Oysa birey kendi yalnızlığına hapsolmuş, kapatılmış değildir; oyunda bizler hemcinslerimizle toplumsal temasımızı özel⁶ bir yoğunlukta sürdürdüğümüzden emin oluruz. Her oyunun, hatta en yalnız çocuğun inatçı oyununun bile kişilerarası bir ufku vardır. Yani, oyunun içinde yaşıyor oluşumuz, onu dışsal bir olay olarak görmüyor oluşumuz, insanın oyunun “özne”si olduğuna işaret eder. Yalnızca insan mı oynar? Hayvan da oynamaz mı? Hayatın gümrahlığından taşan dev dalga yaşayan her canlının kalbine ulaşır mı? Biyolojik araştırmalar hayvan davranışıyla ilgili şaşırtıcı sonuçlar sunuyor. Bu davranış, görünüşü ve motor biçimleri bakımından insanların oyununa benziyor. Fakat bu noktada ortaya çıkan kritik soru şu ki, görünürde aynı olan şey *ontolojik* açıdan da aynı mıdır? Burada, insan ile hayvanı hayvanî bir akrabalık üzere gösteren, biyolojik bir oyun davranışı kavramının haklı bir zemine oturtulabileceğini tartışmak istemiyorum. Ama yine de, bununla, aynı gibi görünen bu davranışın hangi varlık tarzına sahip olduğu henüz netleşmiş⁷ olmuyor. Bu sorun, ancak insanın varlık yapısı ile hayvanın varlık tarzları ontolojik olarak aydınlatılıp belirlendikten sonra üzerinde konuşulabilecek kıvama gelebilir. Bizler, insanî oyunun kendine ait, özgün bir anlam taşıdığı kanaatindeyiz – hayvanların oyunundan veyahut da antik tanrıların oyunundan yalnızca yasaklı mecazlar kullanılarak söz edilebilir. Sonuçta, iş, “oyun” terimini *nasıl* kullandığımıza, bununla nasıl bir anlam doluluğunu kast ettiğimize, bu kavramı hangi çerçevenin ve hangi kavramsal şeffaflığın içine oturttuğumuza bakıyor.

Sorumuz, insanların oynadığı oyun hakkında. Bu soruyu da, öncelikle bu fenomenin gündelik yaşam içindeki tanınmışlığı üzerinden soruyoruz. Oyun bizim hayatımızda öyle basitçe bitkisel süreçler gibi yer alan bir şey değil. Oyun daima, *anlamlı* bir biçimde aydınlanmış bir hadisedir, yaşanmış bir icradır. Biz, oyun oynamanın hazzıyla yaşıyoruz (ne var ki, bu, derin düşünceli bir özgüveni gerektirmez). Kendimizi yoğun bir biçimde oyuna verdiğimiz pek çok durumda her türlü derin düşüncenin epeyce uzağında kalırız – ve, yine de, her oyun, insan hayatının kendi kendisiyle, anlayan bir münasebetidir. Oyunun tanınmışlığı arasında şu gündelik, yaygın yorum da bulunmaktadır, yani, doğal bir egemenliğe ulaşmış, mutlak “yorum”. Buna göre, oyun, insan hayatının bir *kenar* fenomenidir, ikincil bir görüngüdür, yalnızca ara sıra parıldayan bir varoluş olanağıdır. Dünyevî varoluşumuzun büyük aksanları, açıkları, başka boyutlarda duruyor. Ne kadar sık oyun oynandığını, insanların oyuna karşı ne kadar şiddetli bir

ilgi duyduğunu ve nasıl bir yoğunlukta oyun oynadıklarını gerçi hepimiz görüyoruz – fakat, bilindiği gibi, oyun, bir “dinlenme”, “kafa dağıtma”, keyifli bir vakit geçirme olarak, ciddi ve sorumluluk taşıyan yaşama etkinliği karşısına çıkarılıyor. Deniliyor ki, insan hayatı anlama mücadelesi verirken, erdem ve çalışkanlık, itibar, şeref ve namus, iktidar ve refah ve benzeri şeyler için çabalayıp dururken gerçekleşiyor. Oyun ise ara sıra verilen mola ya da *ara* niteliğindedir ve yaşamın esas, ciddi icrasıyla olan ilişkisi de bir bakıma tıpkı uykunun uyanma ile olan ilişkisi gibidir. İnsan ara sıra angaryanın boyunduruğundan kurtulmalı, kendisini biteviye çabaların baskısından bir kez salıvermeli, işlerin yükünü üzerinden atmali, bölünmüş zamanın darlığından kendisini çekip zaman konusunda biraz daha başına buyruk bir münasebet geliştirmelidir. Öyle ki, zamanı bolca sarf edebilmeli, hatta bu bolluğu da “oyalanarak” bertaraf edebilmeliyiz. Hayatımızı idare ederken, “gerginlik” ile “rahatlama” arasında, iş ile kafa dağıtma arasında gider gelir ve “buruk haftalar” ile “şen bayramlar” arasındaki o ünlü reçeteyi uygular dururuz. Böylece, oyun, insan hayatının ritmik akışı içinde, sınırlı da olsa, meşru bir yer ediniyor. Oyun bir “tamamlama”dır; bütünleyici bir fenomendir; dinlendirici bir moladır; bir boş zaman etkinliğidir; ağır göreve ara verip tatile çıkmadır; hayatımızın katı ve karanlık doğası içinde bir ferahlamadır. Böylelikle, oyun yaşamın ciddiyetiyle, bağlayıcı etik tutumla, işle ve sade gerçeklik duygusuyla karşı karşıya getirilerek sınırlandırılmış oluyor. Oyun az ya da çok bir şakalaşma ve keyifli bir muziplik olarak ele alınıyor; fantezinin ve boş olanakların havadar evreninde bağlayıcılığı bulunmayan bir gezinti olarak, eşyanın direncinden çıkıp düşsel-ütopik olana bir sapma olarak. Fakat modern iş dünyasının beyhudeliğine bütünüyle kendimizi kaptırmamak için, etik katılık içinde gülmeyi unutmamak için, çıplak gerçekliğin esiri olmamak için kültür teşhisçileri günümüz insanına oyun oynamayı tavsiye etmektedir – insanın hasta ruhunu tedavi edici bir ilaç gibi adeta. Peki ama böylesi iyi niyetli bir tavsiyede oyunun doğası “nasıl” anlaşılmaktadır? Oyun, halen bir kenar fenomen midir⁶ – ciddiyete, sahiciliğe, işe kıyasla? Acaba, aşırı bir iş yükünün, devasa boyutlardaki bir çalışma hırsının, açılmamış karanlık bir ciddiyetin altında mı eziliyoruz? Acaba, “gökyüzündeki kuşlara” ve “bahçedeki zambaklara” tekrar yakın olabilmek için bir miktar ilahî kayıtsızlığa ve oyunun keyif verici hafifliğine mi ihtiyacımız var? Acaba oyun sadece günümüz insanının devasa yaşam aygıtıyla geçirdiği ruhsal bir kasılmayı mı gevsetmeli? Böylesi düşünceler zincirinde, “iş ve oyun”, “oyun ve yaşam ciddiyeti” gibi popüler karşı-tezlerle halen safdil bir

çerçevede meşgul olunduğu sürece, oyun dediğimiz şey, varlığının içeriği ve derinliği açısından *anlaşılmamış* olacaktır. Oyun, sözde karşıt fenomenlerin ters gölgesinde kalacak, bu yüzden karartılacak ve tanınamaz hale gelecektir. Oyun, ciddi olmayan, bağlayıcı olmayan ve esas olmayandır; haylazlık ve avareliktir. Oyunun iyileştirici etkisini olumlu yönde nasıl tavsiye ettiğimize bakacak olursak, diyebiliriz ki, oyunu halen bir kenar fenomen gözüyle, ikincil bir karşı ağırlık gözüyle, adeta varlığımızın ağır mönüsüne kattığımız bir çeşni gözüyle gördüğümüz ortaya çıkıyor.

Fakat, böylesi bir açıdan bakıldığında oyunun taşıdığı fenomen karakterinin bile uygun bir biçimde kavranılıp kavranmadığı oldukça şüphelidir. Görünüşe göre, yetişkinlerin yaşamı, delişmen bir varoluşun şen şakrak zarafetinden pek bir iz taşımıyor artık. Yetişkinlerin “oyunları”, çoğunlukla, rutinleşmiş vakit geçirme teknikleridir ve can sıkıntısından doğduklarını da belli ediyorlar. Yetişkinler nadiren rahatça oyun oynatabiliyor. Çocukta ise oyun halen tıkr tıkr işleyen bir varoluş sahası gibidir. Oyun, çocukluğun bir ögesi diye geçer. Ne var ki, fazla sürmez ve hayat söz konusu “saha”nın içinden çıkar, esenlik dolu çocukluk dünyası yıkılır ve sert rüzgârlar korunaksız bir yaşam üzerinde hâkimiyet kurar: Büyüyeduran genç insanın yaşam enerjisi görev, dert ve iş yolunda harcanır gider. Hayatın ciddiyeti aşikâr oldukça, oyunun kapsam ve önemi de o derece kaybolur. Oyun oynayan insandan çalışan insana dönüşümün sert ve haşın kırılmalar yaşanmaksızın gerçekleştirildiği; işin, çocuğun önüne neredeyse bir oyun olarak –bir tür disiplinli ve metodik bir oyun olarak– sunulduğu; ezici ve boğucu ağırlıkların ancak yavaş yavaş ortaya çıkartıldığı eğitim biçimi, tam “çocuklara uygun” bir eğitim diye övülüyor. Böylece, oyunun spontaneliğinden, fantezisinden ve inisiyatifinden olabildiğince çok şey elde etmek; çocuk oyunundan hareketle yaratıcı bir tür çalışma sevincine doğru kesintisiz bir geçiş sağlanmak isteniyor. Bu ünlü pedagojik deneyimin arka planında, oyunun özellikle çocukluk çağında insanın psikik yapısının bir parçası olduğuna ve insanın gelişimiyle birlikte iyice geri plana çekildiğine ilişkin yaygın bir görüş yatmaktadır. Elbette, çocuklukta oynanan oyun, insanın oynadığı oyunun belli başlı öz niteliklerini daha açık olarak göstermektedir – fakat, aynı zamanda, yetişkinlerin oyununa kıyasla daha zararsız, daha az gizemli ve kapalıdır. Çocuk, maskenin ayartıcılığını pek bilmez. Masumane oynar. Oysa, yetişkinler dünyasının “ciddi” işlerinde, namusunda ve şerefinde, toplumsal geleneklerde bile ne çok gizli kapaklı ve sahte oyun var – cinslerin karşılaşması ne kadar çok “sahne”lerle dolu! Nihayet, ağırlıklı olarak yalnızca

çocuğun oyun oynadığı sözü hiç de doğru değil. Belki yetişkin insan da en az onun kadar oyun oynuyordur – sadece daha farklı oynuyor, bunu daha az çaktırıyor ve maske takarak yapıyor. Çocuk varoluşunun içinden oyun kavramımızın idealini çekip çıkarırsak, oyunun ürkütücü ve gizemli, ikiz-anımlı doğasının fark edilmemesine yol açmış oluruz. Hakikatte oyunun genişliği, kız çocuğunun bebeklerle oynamasından tutun tragedyaya kadar uzanmaktadır. Oyun, insan hayatının yöresindeki bir kenar fenomen, yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfî bir fenomen değildir. Oyun, esasen, insan varoluşunun ontolojik yapısının bir parçasıdır; hayatî öneme sahip temel bir fenomendir. Şüphesiz, tek fenomen değildir, fakat, yaşamın diğer görüngülerinden türetilmeyen özel ve bağımsız bir fenomendir. Diğer fenomenlerle kuru kuruya bir karşıtlık kurmakla yeterli düzeyde kavramsal bir perspektif elde etmiş olamayız. Ama, diğer yandan, şurası da yadsınamaz: İnsan varoluşunun belirleyici temel fenomenleri birbirine dolaşmış ve çitişmiştir. Bunlar, birbirinden ayrı olarak yan yana bulunmaz, birbirine nüfuz eder ve birbirlerinden geçerler. Bu gibi her temel fenomen insanı baştan aşağı belirler. Elementer varoluş unsurlarının çitişmesini, o unsurların gerilimlerini, çatışmalarını ve gerisin geri uyumlarını aydınlatmak; biyolojik, ruhsal ve tinsel gerçekleri yalnızca tasvir etmekle kalmayan, yaşamış olduğumuz hayatın paradokslarına daha çok anlayarak nüfuz eden bir antropolojinin halledilmeyi bekleyen işidir.

İnsan, varoluşunun tamamında, yani yalnızca belli bir bölgesinde değil, eşikten içeri giren veya eşikte bekleyen ölümün yazgısı altında hareket eder. Ölüm, insanın gittiği her yerde karşısına çıkar. İnsan bedensel ve duysal bir varlık olarak da, yine bütünüyle, dünyanın hem direnişiyle hem de cömertliğiyle arasındaki ilintinin yazgısı altında durur. Aynı şey, insanın hemcinsleriyle birlikte (var-)oluşunun güç ve sevgi boyutları için de geçerlidir. İnsan özü gereği ölümlüdür, özü gereği işçidir, özü gereği savaşıdır, özü gereği sevicidir ve özü gereği oyuncudur. Ölüm, iş, egemenlik, sevgi ve oyun insan varoluşunun gizemli ve çok anlamlı temel gerilim dokusunu ve anahatlarını meydana getirir. Schiller'in dediği gibi: "...İnsan yalnızca oynadığı yerde tamamen insandır..."⁹ Şunu da diyebiliriz: insan yalnızca çalıştığı, mücadele ettiği, ölüme karşı durduğu, sevdiği yerde tamamen vardır. Şimdi, gerisingeri temel fenomenleri soran bir varoluş yorumunun temel üslubunu anlatmanın yeri burası değil. Fakat, şurası ima edilebilir: İnsan varoluşunun bütün "özel" temel fenomenleri titrek bir ışıkla parıldar ve ikiz-anımlı bir gizem taşır. Bunun da derin nedeni, insanın aynı anda hem terk edilmiş hem de emin kılınmış olmasıdır.

İnsan, hayvandan farklı olarak, doğanın alanında tutulmuyor artık ve henüz cisimsiz bir melek kadar da özgür değil – insan, doğaya daldırılmış bir özgürlüktür; kendisini zapturapt altına almış karanlık bir baskıya bağlı kalmaktadır. İnsan basit ve saf değildir; kendi varoluşuyla anlayan bir ilişki içindedir – ama, öte yandan, özgürlüğünün eylemleriyle kendisini bütünüyle belirlemekten de acizdir. İnsan varoluşu, terk edilmişlik ile emin kılınmışlığın çapraz etkisi nedeniyle daima gergin olan bir kendi kendisiyle ilişki halindedir. Kendi kendimize biteviye üzüntü halindeyiz. Ancak ve ancak, “varlığı içinde varlığının derdine düşmüş” (Heidegger)¹⁰ bir canlı ölebilir, çalışabilir, mücadele edebilir, sevebilir ve oynayabilir. Yalnızca böyle bir varlık çevresindeki varolan olarak varolan ile ve her şeyi kapsayıcı bütün –yani dünya– ile ilişki halindedir. Kendi kendisiyle ilişki, varlık anlayışı ve dünya açıklığı (kozmopolitik) şeklindeki üçlü¹¹ unsuru oyunun içinde fark etmek, insan varoluşunun diğer temel fenomenleri içinde onu fark etmekten belki daha güçtür.

Oyunun icra karakteri şöyledir: Spontane eylem, etkin yapıp etme, canlı içtepi. Oyun adeta kendi içinde harekete gelmiş varoluştur. Fakat oyunun içindeki hareketlilik ile insanın yaşamının içindeki bütün diğer hareketlilikler aynı zamana denk düşmez. Bunun dışında, yapıp edilenler yapıp edilen her şeyde –bu, ister, hedefi kendi içinde olan basit bir pratik olsun, isterse, hedefi bir eser yapısı olan üretim (Poiesis) olsun– esasen insanın “nihaî hedefi”ni, yani mutluluğu, Eudaimonia’yı gösterir. Hayatımızın dosdoğru akışı içinde başarılı bir varoluş uğruna çabalıyoruz. Hayatı bir “görev” olarak alıyoruz. Deyim yerindeyse, hiçbir anımız rahat geçmiyor. Kendimizi hep “yolda” biliyoruz. Sürekli olarak, yaşam taslağımızın gücü tarafından şimdiki her bir andan koparılıyor ve doğru ve başarılı varoluşa doğru çekistirilip duruyoruz. Hepimiz Eudaimonia için çabalıyoruz – fakat onun ne olduğu konusunda kesinlikle hemfikir değiliz. Bizler yalnızca, bizi alıp götüren çabalayışın huzursuzluğuna değil, aynı zamanda gerçek mutluluğun “yorumu”nun huzursuzluğuna da sahibiz. Eudaimonia’nın peşini hiç bırakmadığımız halde ona ulaşamayışımız ve tam anlamıyla hiç kimsenin ölüm karşısında mutlu addedilmemesi insan varoluşunun derin paradokslarından biridir. Nefes alıp verdiğimiz sürece, yaşamın dimdik eğiminde takılıp kalmış, bölük pörçük varlığımızın tamamlanması ve yerine getirilmesi dürtüsü tarafından sürüklenip durmuş olur, geleceğin öngörüsü içinde yaşar ve şimdiki zamanı bir hazırlık olarak, bir istasyon, bir geçiş aşaması olarak algılarız. İnsan yaşamının bu tuhaf “fütürizm”i şu esas özellikle yakinen ilişkilidir: basitçe ve sadece birer

bitki ve hayvan gibi değil; daha ziyade, varoluşumuzun “anlam”ı için çabalıyoruz ve dünyada neden bulunduğumuzu anlamak istiyoruz. İnsanı dünyevî yaşamını yorumlamaya iten tutku, tekinsiz bir tutkudur, tin’in tutkusudur. Büyüklüğümüzün ve sefaletimizin kaynağı ondadır. Hiçbir canlının mevcudiyeti, burada oluşunun karanlık anlamını sorgulaması yüzünden tedirgin olmaz. Hayvan kendi kendisini sorgulayamaz, Tanrı’nın da kendini sorgulamaya ihtiyacı yoktur. İnsanın, hayatın anlamı sorusuna vereceği her yanıt, bir “asıl amaç” belirlenmesi demektir. Gerçi bu, çoğu insanda bariz bir biçimde gerçekleşmez, fakat insanların yapıp ettiği her şey, “en yüksek iyi”ye dair kafalarındaki temel tasarımın hükmü altındadır daima. Bütün gündelik amaçlar, asıl amaca yönelişte mimarî bir bağ taşır – mesleklerin bütün özel amaçları, genel olarak, insanın nihai amacı sanılan şeyde birleşir.

İnsanın bütün işleri ve yaşamın ciddiyeti amaçların bu yapısı içinde devinir, sahicilik de yine amaçların bu yapısı içinde devinir ve kendini doğrular. Fakat insanın ne kadar *vahim* bir durumda olduğu şuradan bellidir: İnsan asıl amaç konusunda kendiliğinden asla emin olamıyor; varoluşunun en önemli sorusuna gelince, karanlıkta bocalıyor, tabii eğer kendisine bu konuda insanüstü bir güç yardımcı olmazsa. O yüzden, insan varlığının asıl amacının, belirleniminin, gerçek mutluluğunun ne olduğunu söylemek söz konusu olduğunda insanlar arasında onulmaz¹² bir dil karmaşasına rastlıyoruz. O yüzden, huzursuzluğu, telaşı ve insana eziyet veren belirsizliği de insanın yaşam tarzının izdüşümünü ıralayıcı özellikler olarak görürüz.

Diğer bütün eylemlerin aksine, oyun, bu yaşam tarzının içine uymuyor. Oyun, yaşamın bütün¹³ fütürist karakterinden dikkat çekecek ölçüde ayrılır. Ayrıca, amaçların karmaşık mimarisine de öyle kolay kolay uymaz. Oyun, “asıl amaç” hatırına gerçekleşmez. Oyun, mutluluğu yorumlayışımızdaki derin belirsizlik yüzünden eylemlerimizin huzursuz ve rahatsız olması gibi huzursuz ve rahatsız olmaz. Oyun oynama, yaşamın gidişine ve huzursuz dinamiğine, karanlık şüphe-uyandırıcılığına ve kışkırtıcı gelecek-odaklılığına nazaran sakın “şimdiki zaman” ve kanaatkâr anlam karakterine sahiptir – oyun oynama, normalde hep sürdürdüğümüz mutluluk çabalarının ve Tantalosvari arayışımızın çölünde vardığımız bir mutluluk “vaha”sına benzemektedir. Oyun bizi *alıp götürür*. Oyun oynayarak, yaşamın mekanizmasından bir süreliğine salıveriliriz – hayatın daha kolay, daha hafif ve daha iyi gidiyor gibi görüldüğü başka bir gezegene bırakılmış gibi oluruz. Sıklıkla denilen o ki, oyun oynamak

“amaçsız”, “boş” bir faaliyettir. Böyle bir şey söz konusu değil. Oyun, bütün bir etkinlik olarak belli bir amaca sahip; ayrıca, kendi akışının her bir adımı da, birbiriyle alakalı özel amaçlar taşıyor. Fakat, insanın diğer eylemlerindeki amacın aksine, oyunun *içkin* amacı, en yüksek asıl-amaç yönünde tasarlanmamıştır. Oyun faaliyeti yalnızca içsel amaçlar taşır, bu faaliyetin ötesine giden amaçlar taşımaz. Ve, beden eğitimi, savaşçı yetiştirme veya sağlık “amacıyla” oyun oynadığımız her yerde oyun çoktan sahteleşmiştir, başka bir şeyin egzersizine dönüşmüştür. Böylesi pratiklerde, oyun yabancı hedeflerin güdümünde sürdürülür ve sonra, açıkçası, kendi hatırı için gerçekleşmez artık. Oyun faaliyetinin salt kendine yeterliği, yuvarlak ve içine kapalı anlamı, oyun içinde insanın –onu koparıp sürüklemekten ziyade– konaklamaya elverişli ve adeta sonsuzluğun bir umut ışığı gibi parladığı zamanda ikamet etmesinin yolunu açar. Çocuk ağırlıklı olarak oyun oynadığı için, şairin sözünü ettiği zaman ilişkisi en çok ona özgüdür: “Ey çocukluk saatleri, / figürlerin arkasında geçmişimiz yoktu yalnız, / gelecek değildi yalnız önümüzde olan. / Büyümesine büyüdük; / zorladık kimi zaman kendimizi büyümeye, / biraz da onların, / büyümüşlükten başka şeyi olmayanların hatırı için. / Ama kendi başımıza gittiğimiz zamanlar / sevip oyalanırdık kalıcı olanla, / evren ve oyuncak arasındaki uzayda dururduk, / başlangıçlardan beri arık bir olay / için kurulmuş yerde. (Rilke, IV. Duino Ağıtı).¹⁴

Fakat, yetişkin birisi için oyun garip bir vahadır, dur duraksız bir yolculukta ve aralıksız bir kaçışta تنها bir istirahat noktasıdır. Oyun bize şimdiki zamandan bahşeder. Ama, özümüzün derinlerinde susmuş olarak, dünyanın ebedî nefesini hissettiğimiz, faniliğin akıntısında saf resimleri seyrettiğimiz şimdiki zaman değil sözünü ettiğimiz. Oyun etkinlik ve yaratıcılıktır – ve, yine de, ebedî ve sessiz şeylere yakın bir yerde durur. Oyun sürekliliği “kesintiye uğratar”, yani hayatımızın gidişatının asıl amaca yönelik bağlamını. Oyun, yaşam sürüşün diğer tarzlarından garip bir biçimde öne çıkar; oyun, mesafededir. Fakat standart yaşam akışından kendisini *geri* çekiyor gibi görüldüğü anda onunla tam da anlamlı bir biçimde bağ *kurar*; bağ kurması, temsil biçimindedir. Yaygın olduğu üzere oyunu iştent, gerçeklikten, ciddiyetten ve sahiçilikten ayrı bir kefeye koyduğumuz zaman, yanlış biçimde yaşamın diğer fenomenlerinin *yanına* yerleştirmiş oluruz. Oyun, varoluşun bir temel fenomenidir, tıpkı ölüm gibi, sevgi gibi, iş ve hükümdarlık gibi aslî ve bağımsız bir şeydir, fakat, asıl amacı hedefleyen ortak bir çabalar üzerinden diğer temel fenomenlerle kaynaştırılmış *değildir*. Onların adeta *karşısında* durur – onları, temsilen

kendi içine almak için. Bizler ciddiyeti oynuyoruz; sahiciliği oynuyoruz; gerçekliği oynuyoruz; iş ve mücadeleyi oynuyoruz; sevgi ve ölümü oynuyoruz. Üstüne üstlük, bir de oyun oynuyoruz.

II.

İnsanın, varoluşumuzun sıklıkla çoktan gerçekleşmiş bir olanağı diye bildiğimiz oyunu, bütünüyle muammalı türden bir varoluş fenomenidir. Oyun, rasyonel kavramın sokulganlığından kaçıp kendi maskelerinin çokanlamlılığına sığınır. Oyun kavramının yapısal analizine girişiyorsak, böylesi kılık değiştirmeleri de hesaba katmak zorundayız. Oyun kendisini bize cam gibi berrak bir yapı dokusu olarak sunmayacaktır. Her oyun hevesle doludur, kendi içinde şen şakraklı – kıpır kıpırdır. Bu ateşleyici oyun hevesi sönerse, oyun faaliyeti de derhal düşer. Bu oyun hevesi tuhaftır. Onu ne salt duyuşsal olarak ne de salt entelektüel olarak kavramak kolay değildir. O, kendine özgü, büyük bir yaratıcı şekillendirme sevincidir ve kendi içinde çokanlamlı ve çokboyutludur; derin üzüntüyü ve muazzam ıstırapı kendi içine alabilir, korkunç olanı da şevkle kucaklayabilir.¹⁵

Tragedyanın oyun faaliyetine egemen olan heves/şevk, insan kalbinin hoşlaşmasını ve ürpertici-sevindirici sarsılışını böylesi bir korkunç olandan elde eder.¹⁶ Oyunda, (Sparta Kraliçesi) Gorgo'nun¹⁷ çehresi de güzelleştirilir. Kendi içinde çok geniş olan ve tezatları karıp karıştıran, dehşeti ve yakıcı elemi içine alabilen¹⁸ ve bu arada, her şeye rağmen, sevince aşırı ağırlık verebilen bu heves ne tuhaf bir hevestir ki, varoluşumuzun oyun gibi ansıdığımız komedisine ve trajedisine gözyaşlarına boğulmuş bir biçimde gülümsüyoruz. Oyun hevesi hüznü ve acıyı, şimdiki sevinçli bir hatıranın geçmiş ıstıraplardan biriyle ilgi kurması gibi mi içeriyor acaba? Acaba, yaşanıp geçirilmiş elemeleri, vaktiyle gerçek olan acıları biraz kolaylaştıran şey, yalnızca zamanın uzaklığı mıdır? Kesinlikle değil. Oyunda hiç “gerçek acı” çekmeyiz ki – ama, işte, yine de oyun hevesi tuhaf bir biçimde bir ıstıraptan geçer ve bu ıstırap her ne kadar şu anda mevcutsa da, gerçek değildir¹⁹ – fakat, yine de, bizi ele geçirir, sımsıkı kavrar, oynatır ve sarsar. Üzüntü yalnızca “oynanmıştır/yapmacıktır”, ama buna rağmen bizi oyunsal bir kipte kımıldatan bir güçtür²⁰.

Bu oyun hevesi²¹ bir “olan”dan hoşlanmadır, hayalî²² bir boyuttan hoşlanmadır, sadece oyun içindeki zevk değil, oyundan zevk almaktır.

Oyun yapısının bir başka unsuru olarak da, oyunun *anlamı* üzerinde durmalıdır. Her oyun olarak oyunda, anlamlı olanın ögesi bulunur. Salt bedensel bir hareket –örneğin uzuvları gevşetici türden, ritmik tekrarlardan ibaret bir hareket–, aslına bakarsanız, oyun değildir. Belirsiz bir ifadeyle, genelde hayvanların ya da küçük çocukların gevşeme amaçlı bu gibi davranışlarına oyun oynama deniyor. Böylesi hareketler hareket eden açısından hiçbir “anlam” taşımaz. Bedensel hareketlerin payına, bizzat üretilmiş bir anlam düşüyorsa eğer oyundan söz edilebilir. Aynı zamanda, belli bir oyunun içsel anlamı ile, yani oynanan şeylerin, olayların ve ilişkilerin anlamsal bağlamı ile dışsal anlamını, yani oyunun bu oyuna karar vermiş, ona niyetlenmiş olanlar için taşıdığı anlamı –veyahut da, oyunun, oyuna katılmayan izleyiciler için taşıdığı anlamı birbirinden ayırt etmemiz gerekiyor. Elbette, izleyicilerin bizzat izleyiciler olarak bütün oyun durumunun birer parçası olduğu pek çok oyun var (mesela, sirkteki oyunlar ya da ritüel²³ oyunlar) –ve, öte yandan, izleyenlerin esas teşkil etmediği oyunlar da var.

Bu noktada, oyunun yapısıyla ilgili üçüncü bir unsurdan daha söz edilebilir: O da oyun topluluğudur. Oyun oynama, toplumsal varoluşun temel bir olanağıdır. Oyun, birlikte oynamadır, birbiriyle oynamadır, beşerî birliğin içsel bir biçimidir. Yapısal açıdan oyun oynama bireysel, izole bir eylem değildir –oyun, oyun arkadaşları olarak hemcinslerimize açıktır. Oyun oynayanların genellikle “bütünüyle yalnız” olarak, hemcinslerinden apayrı halde kendi oyunlarını oynadıklarına işaret edilmesi bir itiraz gibi alınmamalıdır. Çünkü, bir defa, olası oyun arkadaşlarına açık oluş, zaten oyunun anlamına dâhildir. İkinci olaraksa, bahsi geçen yalnız birisi genelde hayalî (oyun-) ortaklarıyla oynar. Oyun topluluğunun gerçek kişilerden oluşması gerekmiyor. Ama, eğer yalnızca sanal bir oyun değil de, gerçek bir oyun ise söz konusu olan, o zaman en az *bir tane* reel-gerçek oyuncunun olması şart. Bundan sonra, bir başka esaslı unsur da, oyun kuralıdır. Oyun oynama bir bağ tarafından tutulup kavranılır²⁴, rastgele eylemlerin keyfi çeşitlemesiyle sınırlı halledir, sınırsızca serbest değildir. Eğer bir bağ saptanmamış ve benimsenmemişse, oyun oynamak asla mümkün olmaz. Ama, yine de, oyun kuralı kanun değildir. Bağ, değiştirilemez nitelikte değildir. Hatta oyun faaliyetinin tam ortasında bile, diğer oyuncuların da onayıyla, kuralları değiştirebiliriz. Fakat, o zaman da, değiştirilmiş olan kural geçerli olacak ve karşılıklı eylemler akışını bağlayacaktır. Tüzüklerini baştan kabul ettiğimiz (ve oynayan davranışın herkesçe bilinen malum olanakları olan) geleneksel oyunlarla, deyim yerindeyse “icat edilen” –ve

kuralları üzerinde ilkin oyun esnasında mutabakata varılan– doğaçlama oyunlar arasındaki farkı hepimiz biliriz. Denilebilir ki, doğaçlama oyunların daha büyük bir cazibesi vardır, çünkü doğaçlama oyunlar özgürce fantezi kurmaya çok daha elverişlidir; çünkü onlarda aşırılığa kaçıp salt olanakların havadar evrenine girilebiliyor; çünkü burada kendi kendini bağlama seçiliyor; çünkü burada icat, burada sınırsız bir buluşçuluk yürürlüğe girebiliyor. Ama bu illa böyle olacak değil. Zaten yürürlükte olan bir oyun kuralına bağlılık genelde şevkle ve olumlu bir biçimde yaşanır. Bu, çok ilginç olsa da, geleneksel oyunlarda çoğunlukla kolektif fantezinin ürünlerinin söz konusu olduğu, ilkörneksel ruh tabanlarının kendi kendilerini bağlayışlarının söz konusu olduğu gerçeğiyle açıklanabilir. Çok basit gibi görünen bazı çocuk oyunları en eski büyü pratiklerinin kalıntılarıdır.

Her oyun için bir de oyuncak gerekir. Oyuncakları hepimiz biliriz. Fakat bir oyuncağın ne olduğunu söylemek yine de zordur. Mesele, şu veya bu oyuncak tiplerinin adlarını saymak değil, oyuncağın doğasını belirlemek veya bu doğayı gerçek bir sorun olarak deneyimlemektir. Oyuncaklar, içine kapanık bir eşya bölgesinin sınırlarını çizmiyor – örneğin, yapay bir biçimde üretilmiş olan şeylerde olduğu gibi. Doğada (kendiliğinden varolanın geniş anlamında doğada) yapay şeyler bulunmaz – üreten insandan bağımsız olarak. Yapay şeyleri ilkin insan üretiyor kendi işlerinde. İnsanî bir çevrenin teknisyenidir insan. Tarlayı o ekip biçiyor, yabanî hayvanları o ehlileştiriyor, doğal maddeleri işleyip alet edevat üretiyor, toprağa şekil verip testi yapıyor, demiri döverek silah imal ediyor. Alet, insan eliyle belli bir şekle sokulmuş yapay bir şeydir. Yapay şeylerle doğal şeyler birbirinden ayırt edilebilir, fakat her ikisi de ortak ve kuşatıcı bir toplam gerçeklik içindeki şeylerdir.

Ne var ki, oyuncak yapay olarak üretilmiş bir şey olabilir, ama olmak zorunda da değildir. Basit bir parça odun veya kırık bir dal da “(oyuncak) bebek” işi görebilir. Ağaç veya demir parçasına işlenmiş insanî bir anlam olan çekiç, tıpkı odun, demir ve insanın kendisi gibi, gerçek olanla bir ve aynı boyuta aittir. Fakat oyuncak öyle değildir. Deyim yerindeyse, dışarıdan baktıkta, yani, oynamayan birinin gözüyle bakıldığında, tabii ki oyuncak basbayağı gerçek dünyanın bir parçasıdır, bir şeyidir. Oyuncak, örneğin, çocukları oyalama amacı taşıyan bir şeydir; (oyuncak) bebek, oyuncak endüstrisinin bir ürünü sayılır; kumaş, tel ya da yapay maddeden bir gövdedir ve belli bir fiyat karşılığında da satın alınabilir, yani ticari bir maldır. Ancak, oynayan kız çocuğunun gözüyle bakıldığında, bu bebek bir çocuktur, kız da onun *annesidir*. Oysa, bu küçük kız gerçekten de bebeğin

canlı bir çocuk olduğuna inanıyor değildir asla; bu konuda bir yanılgıya düşmez, aldatıcı görünüşünden dolayı bir şeyi başka bir şeyle karıştırıyor değildir. Çocuk, aynı anda hem bebek figürünü hem de onun oyun içindeki anlamını biliyor. Oynayan çocuk iki boyutta yaşamaktadır. Oyunağı oyuncak yapan şey, yani özü, onun *sihirli* karakterinde yatmaktadır: O, sade gerçeklik içinde bir şeydir ve aynı zamanda gizemli olan bir başka “gerçeklik”e sahiptir. Yani, basitçe bir oyalama aracı olmaktan, manipölasyon yaptığımız, tesadüfe dayalı yabancı bir şey olmaktan kerelerce daha fazla bir şeydir oyuncak. İnsanî oyunun oyuncaklara ihtiyacı var. İnsan esasen temel etkinliklerinde eşyadan azade kalamaz, insan onlara muhtaçtır: İş yaparken çekice, hükmederken kılıca, aşk yaparken yatağa, şiirde saza, dinde sunak taşına – oyunda ise oyunağı muhtaçtır.

Her oyuncak, genel olarak, bütün şeylerin temsilciliğidir. Oyun oynama daima varolan ile bir yüzleşmedir. Oyuncakta bütün, tek bir şeyde yoğunlaşmaktadır. Her oyun, direngen varolanın en saf kavramını oyuncakta deneyimleyen bir yaşam denemesidir, hayatî bir deneydir. Fakat insanın oyun oynaması, az önce ifade ettiğimiz gibi, oyuncakla kurduğu sihirli münasebet biçiminde gerçekleşmiyor yalnızca. Yapılması gereken şey, oyun oynayan kavramını daha keskin ve daha katı bir biçimde ele almaktır. Çünkü burada, kesinlikle patolojik olmasa da, çok acayip bir “şizofreni” yatıyor, insanın bir tür yarılması. Oyun oynamaya girişen kişi, gerçek dünyada tipolojisi iyi bilinen belli bir eylemde bulunur. Oyunun anlamının içsel bağlamında ise bu kişi bir *rol* üstlenmektedir. Ve, işte, bu noktada, “oynayan” gerçek insanı, oyunun içindeki rol insanından ayırt etmek gerekir. Oyuncu, üstlendiği “rol” ile kendi kendisini “örtmekte”dir, bir bakıma onun altında yok olmaktadır, kendine has belli bir yoğunlukla rolün içinde yaşamaktadır – ama, yine de, “gerçeklik” ile “görünüş”ü artık birbirinden ayırt edemeyen ruh hastası gibi değildir. Oyuncu kendisini yeniden rolün dışına çıkarabilir; çünkü oyuncu oyun esnasında çifte varoluş üzere bulunduğunu bilir, her ne kadar bu biliş bazen son derece zayıflamış olsa da. Bu biliş, iki evrendedir – ama unutkanlıktan veya konsantrasyon eksikliğinden değil; bu ‘iki’lik, oynamanın özünde vardır. Şu ana kadar değinilen bütün yapı unsurları, köklü bir *oyun dünyası* kavramında birleşiyor. Her tür oyun oynama, bir oyun dünyasının sihirli bir biçimde üretilmesidir. Oynayanın rolü, oyun topluluğunun değişen rolleri, oyun kurallarının bağlayıcılığı ve oyunağın anlamı bu dünyanın içinde yatmaktadır. *Oyun dünyası*, varlık anlamı muğlak ve ağır bir sorun teşkil eden hayalî bir boyuttur. Bizler, gerçek diye tabir ettiğimiz dünyada

oynuyoruz, fakat bu esnada da elimize, hiçbir şey olmayan, ama yine de gerçek bir şey olmayan bir alan, gizemli bir saha geçiyor. Oyun dünyasında bizzat rolümüze uygun olarak hareket ederiz. Ne ki, oyun dünyasında hayalî figürler var, o “çocuk” var, gerçi oyun dünyasında nefes alıyor ve yaşıyordur – fakat, basit gerçeklikte, yalnızca bir (oyuncak) bebek, hatta bir tahta parçasından ibarettir. Bir oyun dünyası taslağında, oynayan kişi kendisini o “dünya”nın yaratıcısı olarak gizler; kendisini eserinin yaratışı içinde kaybeder; bir rol oynar ve oyun dünyası içinde o dünyanın çevresel şeylerine ve oyun arkadaşlarına sahiptir. Bu arada yanıltıcı olan şey şu ki, bu oyun dünyasına ait şeyleri bizzat hayalimizde “gerçek şeyler” diye ele alıyoruz, hatta gerçeklik ile görünüş arasındaki fark oyun dünyasında kerelerce tekrarlanabiliyor.

Yine de, oyun dünyasına ait karakterler, gündelik çevremizin esas ve hakikatte gerçek olan şeylerinin üzerini örtüyor, dolayısıyla da onları bir daha tanınmayacakları şekilde gizliyor değildir. Böyle bir şey söz konusu değil. Oyun dünyası, bizi çevreleyen varolanın önünde bir duvar ya da bir perde gibi duruyor, onu karartıp örtüyor değildir. Oyun dünyası, aslında, zaman ile mekân arasındaki gerçeklik bağlamında hiçbir yere ve süreye sahip değildir – fakat, kendi iç mekânı ve kendi iç zamanı vardır. Ve, yine de, oyun oynarken gerçek zamanı tüketiyor ve gerçek mekâna ihtiyaç duyuyoruz. Fakat, oyun dünyasının mekânı, içinde yaşadığımız mekâna asla sürekli bir geçiş yapmaz. Lakin, zaman ile arasında benzeşiklik vardır. Gerçekliğin boyutu ile oyun dünyası arasındaki tuhaf iç-içelik, bilinen başka hiçbir zaman ve mekân komşuluğu modelinde açıklık kazanmaz. Oyun dünyası salt bir düşünce evreninde süzülmez; onun her zaman gerçek bir sahnesi vardır; fakat, yine de, gerçek şeylerin arasında gerçek bir şey değildir asla. Ama, dayanak bulabileceği gerçek şeylere mutlaka ihtiyacı vardır. Yani, oyun dünyasının hayalî karakteri salt öznel bir görünüşün fenomeni olarak aydınlatılamayacağı gibi, yalnızca bir ruhun manevî derinliğinden ibaret olan, fakat şeylerin altında ve arasında hiçbir biçimde rastlanmayan bir sayıklama olarak da belirlenemez. Oyun üzerine düşünmeye çalıştıkça, kendisi de o derece muammalı ve şüpheli bir hal alıyor gibidir.

Bazı temel özellikleri tespit ettik ve bazı şeylerin farkına vardık. İnsanların oynadığı oyun hayalî bir oyun dünyasının şevk dolu üretimidir, “görünüş” için duyulan harika bir sevinçtir. Oyun daima, ayrıca temsil unsuru tarafından, anlamlılık tarafından da belirlenmektedir; ve her seferinde dönüştürücüdür: “yaşamın hafiflemesi”ni sağlamaktadır; yalnızca dünyevî

olan geçici bir çözümü, hatta neredeyse varoluş yükünün ağırlıklarından kurtulmayı sağlamaktadır. O bizi fiilî bir durumdan çekip çıkarmakta, bizi esir alan rahatsız edici ve bunaltıcı bir durumdan kurtarmaktadır; bizlere, seçim yapmak durumunda kalmış olmanın eziyetini yaşatmayan olanakların içinden uçup geçerken duyduğumuz bir fantezi mutluluğu bahşetmektedir. Oyun icra eden insan iki uç noktada var olmaya başlar. Bir defa oyun insanî bir egemenliğin zirvesi olarak yaşanabilir; böyle bir durumda insan neredeyse sınırsız bir yaratıcılığın tadını çıkarır; ne yapıyorsa, üretken ve engelsiz bir biçimde yapar, çünkü reel gerçekliğin uzamında üretmiyordur. Oyuncu kendisini hayalî²⁵ ürünlerinin “efendisi” olarak hisseder – oyun oynama, insan özgürlüğünün –fazla kısıtlanmadığı için– eşsiz bir imkânına dönüşmektedir. Ve, gerçekten de, oyunun içinde yüksek seviyede bir özgürlük unsuru hüküm sürmektedir. Ne ki, oyunun doğasının esasen ve sadece özgürlüğün varoluşsal gücüyle kavranılıp kavranılmaması gerektiği –ya da oyunun içinde bambaşka varoluş nedenlerinin de etkili olup olmadığı– yanıt bekleyen ağır bir sorudur. Gerçekten, özgürlüğün zıt ucunu da oyunda görebiliriz: yani, arada reel dünya gerçekliğinden uzaklaşmayı – bu uzaklaşma da kendinden geçmeye, büyülenmeye, maskenin şeytaniliğine yenik düşmeye kadar varabilmektedir. Oyun, özgür kişiliğin Apolloncu parlak unsurunu içinde taşıdığı gibi, panik bir halde kendini-feda-edişin Dionysosçu karanlık unsurunu da içinde taşıyabilir.

İnsanın, oyun dünyasının gizemli görünüşüyle, hayalî olanın boyutuyla arasındaki münasebet çift anlamlıdır. Oyun, kendisi için uygun kategorilerin kolay ve açık bir biçimde hazır bulunmadığı bir fenomendir. Oyunun pırıltılı, içsel çokanlamlılığı, belki en iyi, paradoksları ortadan kaldırmayan bir diyalektiğin düşünme araçlarıyla ele alınabilir. Oyunun, sıradan anlayışın kabul etmediği (çünkü oyun ona göre ciddiyetten, sahicilikten, gerçeklikten uzaktır, avarelik demektir) olağanüstü esaslılığı büyük felsefe tarafından her zaman için tanınmıştır. Böylelikle, örneğin Hegel, oyunun, tüm kayıtsızlığı ve müthiş hafifmeşrepliğiyle, en yüce ve yegâne hakikî ciddiyet olduğunu söyler. Nietzsche de *Ecce Homo*'da şöyle der: “Ben, büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim.”²⁶

Şimdi sormamız gereken soru şu: Oyun, yalnızca ve yalnızca antropolojik bir fenomen olarak ele alınsa, aydınlatılabilir mi? İnsanın da ötesinde düşünmemiz gerekmez mi? Bununla, diğer canlılarda da bir oyun davranışı aradığımızı söylemiyoruz. Fakat, hayalî olanın tulufluğu daha yakından belirlenmedikçe oyunun ontolojik yapısının anlaşılıp anlaşılamayacağı

sorusu biraz problemlidir. Oyunun yalnızca insanın becerebildiği bir şey olduğunu varsaysak bile, insanın oyuncu olarak insan-ülkesinde kalıp kalmadığı ya da bu esnada zorunlu olarak bir de insan-üstü olanla bir ilişki kurup kurmadığı sorusu halen cevapsız kalacaktır.

Esasen, oyun, insan varoluşunun, içinde kendi kendini yorumladığı temsili bir sembol-eylemdir. İlk oyunlar, arkaik insanın dünya bağlamındaki iç-duruşunu yorumladığı, kaderini “temsil ettiği”, doğum ve ölüm olaylarını, düğünü, savaşı, avlanmayı ve çalışmayı göz önüne getirdiği sihirli kuttörenlerdir, ritüel nitelikteki büyük el kol hareketleridir. Sihirli oyunların sembolik temsili, basit gerçekliğin etrafından ögeler çıkarır; fakat, aynı zamanda, hayalî olanın sisli dünyasından da ögeler çıkarır. İlkel zamanlarda, oyun, zaman zaman sosyal bağlamın dışına çıkarak üç günlük mutluluktan ibaret adacıklarına çekilen izole bireyler ya da grupların zevk dolu yaşam sürüşü olarak anlaşılmamıştır. Oyun, en eski zamandan beri en kuvvetli *bağlayıcı* güçtür, topluluk kurucudur – gerçi, ölmüşlerle yaşayanlar arasındaki topluluktan, egemenlik düzeninden ve de temel aileden farklıdır. Önceki insanların oyun topluluğu, birlikteliğin sözü edilen tüm bu şekil ve yapılarını *kapsar* ve bütün varoluşun toplam ansımасыnı [Gesamtvergegenwärtigung] meydana getirir; ve, *şenliğin* oyun topluluğu olarak yaşam fenomenlerinin çemberini birleştirir. Arkaik şenlik, halk eğlencesinden daha fazlasıdır; o, insan hayatının, bütün ilişkilerinde sihirli boyuta yükseltilmiş gerçekliğidir; o, insanın ilahların, kahramanların ve ölülerin yakınlığını hissettiği ve kendisini evrenin bütün kutsayıcı ve korkunç güçlerinin huzurunda bildiği ritüel dramadır. Yani, ilk oyunun dinle de derin bir bağı vardır. Şenlik topluluğu, ilahlarla insanların yaptıkları işlerle çektikleri ıstırapların, taban tahtaları *dünya* olan bir sahnede temsil edildiği ritüel bir oyunun seyircilerini, Mystes’lerini ve Epoptes’lerini kapsamaktadır.

III.

Oyunun yapısını, örneğin oyun havası, oyun topluluğu, oyun kuralı, oyuncak ve oyun dünyası gibi birtakım şekil kavramlarıyla ifade etme yolunda şu ana kadar sürdürdüğümüz çabamızda ikide bir “hayalî olan” [das Imaginäre] ifadesini kullandık. Bu sözcüğe, “görünüş” [Schein] karşılığı da verilebilir. **Fakat burada yüksek bir tinsel sıkıntı kümelenmektedir. “Görünüş” terimini aşağı yukarı böyle anlıyoruz, özellikle bazı**

somut durumlarda. Fakat, onunla aslında neyi kastettiğimizi söylemek yorucu ve güç. Felsefenin en büyük soru ve sorunları en gündelik sözcük ve şeylerde yatmaktadır. Görünüş kavramı da tıpkı varlık kavramı gibi o kadar karanlık ve o kadar az araştırılmış bir kavram ki – ve her iki kavram da kapalı, şaşırtıcı ve labirentvari bir biçimde birbirine ait, birbirinden geçiyor ve birbiriyle oyun halindedir. Bu ikisine girişen düşünme gitgide derine iner ve nihayet düşünülemez olanda son bulur.

İnsanî oyunun²⁷ bir parçası olduğu kadarıyla görünüşe yönelttiğimiz soruyla felsefi bir soruna değinmiş oluyoruz. Oyun, yaratıcı bir meydana getirmedir, bir üretilimdir. Ürün ise, oyun dünyasıdır, görünüşten ibaret bir evrendir, gerçekliği açıkçası pek iyi durumda olmayan bir sahadır. Yine de, oyun dünyasının görünüşü basitçe hiçbir şey değildir. Oyun oynarken o dünyanın içinde hareket ederiz; onun içinde yaşarız – elbette, bazen, sanki rüya âlemindeymişiz gibi tüy kadar hafif ve kolay yaşarız; bazen de, aşk ve heyecan dolu bir adanmışlık ve dalınçla. Zaman zaman, böylesi “görünüş”, aşınmış sıradanlıkları içindeki ağır gündelik şeylere kıyasla daha güçlü bir yaşantısal gerçekliğe ve izlenim kuvvetine sahiptir. Peki, şimdi, *nedir* hayalî olan? Bu tuhaf görünüşün yeri yurdu neresidir, statüsü nedir? Oyunun ontolojik doğasının içyüzünü kavrayış bilhassa yerin ve statünün belirlenmesine bağlıdır.

Genelde, ‘görünüş’ten pek çok anlamda söz ederiz. Örneğin, şeylerin dış görünüşünü kastederiz, yüzeysel görünümü, salt önplanı ve benzerini kastederiz. Bu görünüş, tıpkı kabuğun çekirdeğe, görüngünün de ‘öz’e ait olduğu gibi şeylerin kendilerine aittir. Bir başka seferinde ise, aldatıcı bir öznel kavrayış,²⁸ hatalı bir görüş, belirsiz bir tasarım yönüyle söz ederiz görünüştten. O zaman, görünüş bizim içimizdedir, yanlış anlayanlardadır – “özne” dedir. Fakat, bunun yanı sıra, tasarımılayan (tasavvur eden) kişi ile tasarımıladığı şeyler arasındaki hakikat ilişkisinden, bir başka deyişle, yanlış ilişkisinden düşünülüp çıkarılmamış olan öznel bir görünüş de vardır – bir görünüş ki, ruhumuzu meşru bir biçimde yurt edinmiştir; düş gücünün, fantezinin ürünü şeklinde. Sorumuzu formüle etmek için, bu soyut ayrımlara ihtiyacımız var. Oyun dünyası *nasıl* bir görünüştür? Şeylerin bir önplanı mıdır? Yanıltıcı bir tasarım mıdır? Ruhumuzdaki bir fantasma mıdır? Hiç kimse, fantezinin her oyunda etkisini özellikle gösterdiğini ve özgürce iş gördüğünü yadsımak istemeyecektir. Fakat oyun dünyaları *sadece* fantezinin birer ürünü müdür? Oyun dünyasının hayalî evreninin *sadece* ve *sadece* insanın düşleminde var olduğunu söylemek, özel sanrıların veya özel fantezi edimlerinin kolektif bir sanrıya, öznel-

arası bir fanteziye doğru uzlaştığını söylemek fazla ucuz bir açıklama olurdu. Oyun oynama her zaman oyuncaklarla bir münasebettir. Sırf oyuncaklara bakarak bile, oyun oynamanın yalnızca ruhsal bir derinlikte gerçekleşmediğini ve nesnel dış dünyadan da bağımsız olmadığını görebiliriz. Oyun dünyası hem öznel fantezi unsurları hem de nesnel, ontik unsurlar içerir. Bizler fanteziyi ruhun yeteneği diye biliriz; rüyaları biliriz; iç seyirleri, fantezinin renkli içeriklerini biliriz. Peki ama, nesnel, ontik bir görünüş ne demektir? Şimdi, gerçekliğin içinde, hiç tartışmasız kendileri gerçek bir şey olan, ama yine de “gerçekdışı” birer unsur içeren çok tuhaf şeyler var. Kulağa çok tuhaf ve şaşırtıcı geliyor. Fakat, bu gibi şeyleri herkes bilir; sadece, bu şeyleri genelde böyle çapraşık ve soyut bir biçimde tarif etmiyoruzdur. Bunlar, nesnel olarak mevcut olan *resimler*dir. Örneğin, göl kenarındaki bir kavak ağacının görüntüsü suyun ışıltılı yüzeyine yansımaktadır. Yansımalar da bizzat koşulların birer parçasıdır, tıpkı ışık dolu bir çevredeki gerçek şeyler gibi. Şeyler ışık görünce gölge yapar, kıyıdaki ağaçların görüntüsü göle yansır, çevrede bulunan şeylerin görüntüsü düz ve parlak metal yüzeye yansır. Nedir bu yansıma? Kendisi resim olarak gerçektir; gerçek ve özgün ağacın gerçek bir suretidir. Fakat, resmin “içinde” bir ağaç temsili var; ağaç, suyun yüzeyinde belirlemektedir, fakat öyle ki, ağaç orada yalnızca görüntü ortamında vardır, gerçekten var değildir. Bu gibi bir görünüş, varolanın *bağımsız* bir türüdür ve gerçekliğinin esas unsuru olarak da özgül bir “gerçekdışı” şey içerir – ve bunun dışında, basitçe gerçek olan başka bir varolana dayanır. Kavak ağacının görüntüsü, yansıdığı suyun yüzeyini örtmüyor. Kavak ağacının yansıması yansıma *olarak*, yani belli bir ışık fenomeni olarak, gerçek bir şeydir ve içinde “gerçek-dışı” olan yansıma kavağı barındırır. Bu, belki biraz fazla yapmacık gelebilir – ama, yine de, alışılmadık bir şey değil de, her gün gözümüzün önünde olan, bildik bir şeydir. Batı felsefesine geniş ölçüde yön vermiş olan Platoncu bütün varlık öğretisi, dönüp dolaşıp, gölge ve yansıma şeklindeki suret modelleriyle iş görür ve dünyanın yapısını böylece yorumlar.

Ontik görünüş (yansıma ve benzeri), salt oyun dünyasıyla benzer bir durumdan fazlasıdır; bu görünüş çoğunlukla yapısal bir unsur olarak oyun dünyasında bizzat görülür. Oyun oynama, kendi içinde adeta bir “yansıma”ya, yani, rollere uygun olarak oyun dünyası içinde sergilenen davranışa dokunan gerçek bir davranıştır. İnsan tarafından oyun-dünyasal bir görünüşü verimli bir biçimde üretme olanağı, büyük oranda, halihazırda doğanın kendisinde gerçek bir görünüşün bulunduğu olgusuna bağlıdır. İnsan yalnızca yapay şeyleri yapabilmekle kalmıyor, aynı zamanda, içlerinde

varolan görünüş unsurunun da bulunduğu yapay şeyler üretebiliyor. İnsan, hayalî oyun dünyaları tasarlıyor. Küçük kız, hayal gücü nakşedilmiş bir üretim sayesinde, bir (oyuncak) bebeği kendisinin “yaşayan çocuğu” ilan ediyor; bu arada, kendisi de “anne”lik rolüne bürünüyor. Oyun dünyasına hep gerçek şeyler aittir – fakat bunlar bazen ontik görünüş niteliğindedir, bazen de, insan ruhundan devşirilmiş öznel bir görünüş giyinmişlerdir.

Oyun oynama, görünüşün sihirli boyutunda sonlu yaratıcılıktır.

Gerçeklik ile gerçekdışılığın, insanın oynadığı oyunda birbirine nasıl nüfuz ettiğini tam olarak ortaya sermek, düşünme zorluğu açısından son derece derin ve ağır bir sorundur. Oyunun varlık kavramının belirlenmesi bizleri gerisin geri felsefenin ana sorularına, yani varlık, hiç, görünüş ve oluş hakkındaki spekülasyona ulaştırır. Fakat, şu noktada bunu geliştiremeyiz. Ama, yine de, oyunun gerçekdışılığı üzerine yapılan olağan konuşmanın, hayalî olanın gizemli boyutu sorgulanmazsa eğer, yetersiz kalacağı açıktır. Peki, bu hayalî olanın ne gibi bir insanî ve kozmik anlamı var? Diğer şeylerin arasında, iyice ölçülüp çizilmiş²⁹ bir bölge mi oluşturmaktadır? Gerçekdışı olanın tuhaf ülkesi, bütün³⁰ şeylerin *özlerinin* anımsatıcı ‘an’a getirilişinin yüksek mevkii midir? Oyun dünyasının sihirli yansımasında rastgele seçilip çıkarılmış tekil şey (mesela oyuncak) *sembol* haline gelir. O, temsil eder. İnsanın oynadığı oyun, dünya ile yaşamın anlamını an’a getirişin sembolik faaliyetidir (bunu artık bilmiyor olsak bile, bu böyledir).

Oyunun bizlere sunduğu ontolojik sorunlar oyun dünyasının *varlık türüne*³¹ ve oyuncağın –daha doğrusu oyun faaliyetinin– sembolik değerine dair yukarıda belirttiğimiz sorularla sınırlı değildir. Düşünmenin tarihinde yalnızca oyunun *varlığı* kavranılmaya çalışılmıyor – aynı zamanda, *oyundan hareketle varlığın anlamını* belirlemeye çalışmak gibi müthiş bir evirmeye de cüret ediliyor. Buna spekülatif oyun kavramı diyoruz. Kısacası: Spekülasyon, varlığın özünün *bir varolanın alegorisinde* ıralanmasıdır, *dünya-ıçi* bir modelden fırlayan kavramsal bir *dünya formülüdür*. Filozoflar buna benzer pek çok model tüketmiştir: Thales suyu, Platon ışığı, Hegel tını ve saire. Fakat böylesi bir modelin aydınlatma gücü o anki düşünürün seçici keyfiğine bağlı değildir – esasen, varlığın bütününün gerçekten de tek bir varolanda tekrar tekrar yansıyıp yansımamasına bağlıdır. Kozmosun, durumunu, yapısını ve anahatlarını dünya-ıçi bir şeyde alegorik bir biçimde tekrarladığı her yerde, spekülatif bir dünya formülünün geliştirilebileceği felsefî bir anahtar fenomen nitelenmektedir.

Oyunun fenomeni, *görüngü* olarak halihazırda sembolik temsilin temel özelliği tarafından ıralanmış olan bir görüngüdür. Acaba, oyun,

bütün'ün alegorik dramasına; aydınlatıcı, spekülâtif dünya metaforuna mı dönüşüyor? Bu cüretkâr, pervasız düşünce gerçekten düşünülmüştür. Avrupa düşüncesinin şafağında Herakleitos şu sözü söylüyor: “Dünyanın akışı oyun oynayan bir çocuktur, tahtanın üzerindeki taşları süren – çocuğun bir krallığı” (52. Fragman).³² Ve 25 yüzyıllık düşünme tarihinin ardından Nietzsche diyor ki: “Bir oluş ve yok oluş, bir yapış ve yok ediş, ahlakî hiçbir bir töhmet olmaksızın, ebediyen aynı masumiyet içinde, bu dünyada yalnızca sanatçının ve çocuğun oyununda vardır”³³ – “dünya Zeus'un oyunudur...”³⁴ (*Yunanların Trajik Çağında Felsefe*).

Bizleri estetik bir dünya yorumuna doğru iten böylesi bir görüşün derinliği, fakat aynı zamanda da tehlikesi ve baştan çıkarma gücü burada göz önüne serilemez. Fakat, varolana genel olarak oyun olarak hüküm sürdürten tuhaf dünya formülü, oyunun zararsız, ikincil veyahut da “çocuksu” bir şey olmadığı –biz sonlu insanların tam da sihirli üretilişimizin yaratıcı gücü ve görkeminde, çok derin bir anlamda “oyuna sürülmüş” (riske edilmiş) olduğumuz– şüphesini uyandırabilir belki. Dünyanın özü oyun olarak düşünülürse, insanın uçsuz bucaksız evrende, hüküm süren bütün'e *karşılık* gelebilen tek varolan olduğu sonucu doğar. İnsan ancak insanüstülüğe karşılık gelirse, kendi yerli özüne ulaşmayı başarır.

İnsan varoluşunun, bütün varolanın oynamakta olan varlık-nedenine oynusal açıklığını şair şu dizelerde dile getiriyor:

“Kendi attığını yakaladığın sürece, her şey marifettir ve cüzî kazançtır – ancak, ansızın topu sen yakalarsan, ebedî bir oyun arkadaşının sana attığı, ortana, tam isabetli bir kıvraklıkta, Tanrı'nın büyük köprülerinden birinin kemerleri gibi: ancak o zaman, yakalayabilmek bir beceri olur, senin değil, bir dünyanın becerisi. Sonra, topu geri atacak güce ve cesarete sahip olsaydın, hayır, daha da harika olan, cesareti ve gücü unutsaydın, ve topu öylece *atmış* olsaydın, ... (tıpkı yılın, kuşları attığı gibi, göçmen kuş sürülerini, genç bir sıcaklığın yaşlısının denizlerin ötesine fırlattığı), ancak böyle bir cürette layığıyla sen de oynamış olursun. Artık atışı kolaylaştırmazsın; zorlaştırmazsın. Ellerinden meteor çıkar ve hızla onun odalarına dalar.” (Rilke, son dönem şiirleri).³⁵

Düşünürler ve şairler oyunun muazzam anlamına bu derece insanî bir derinlikte işaret ediyorlarsa, bizler de şu sözü aklımızdan çıkarmamalıyız: Çocuklar gibi olmadığımız sürece cennete giremeyiz.

*Bir Dünya Sembolü
Olarak Oyun
(1960)*

Birinci Bölüm:

Felsefece Bir Sorun Olarak Oyun

1. Felsefenin olanaklı ve uygun bir nesnesi olarak oyun

Oyunu felsefî bir incelemeye¹ konu etmek biraz tuhaf gelebilir. Felsefe hakkındaki yaygın kanaatimiz dolayısıyla soyut düşünme işinin katılığını ve kopkoyu ciddiyetini oyunun özgür ferahlığı ve imgelerle bezeli temsil sevinciyle pek bir araya getiremeyiz. Oynama ve düşünme, taban tabana zıt yaşam tarzlarına ait gibidir. Oyunun, gerçek ve fantastik şeyleri hiç çekinmeden birbiriyle karıştıran ve hiçbir “düşüncenin solukluğunun bulandıramadığı”² yaşama sevinciyle dolu safdilliği, açıkçası şeylerin her türlü eleştirel ve temkinli denetlenmesinden epeyce uzakta duruyor – denetleme işi, burada, şüphe duyarak, bu şeylerin olup olmadığını, ne olduklarını ve nasıl olduklarını soruyor. Oyun üzerine düşünme girişimimizin şaşırtıcı tarafı, herhalde, ayırt edici özelliği kendi içinde temel bir kuşku götürmezlik olan bir fenomeni *sorgulayacak* olmamızdır. Acaba, kendi içinde kuşku götürmez olan bir şeye soru yöneltmek mümkün müdür? Elbette, dilden dökülen formüllerle her an her şeye ve herkese soru yöneltmek mümkündür. Burada, filozof paltosuna bürünen, fakat hep şüphecilik hırsını uygulamak ve tatmin etmek için önceden belirlenmiş şeylere ve koşullara endeksli ucuz bir sözde-radikallik var: Bütün gururu, her safdil inancı yadsımak, varlığıyla kendisini sunan her şeyi

reddetmek ve, böylelikle, tüm bu inkâr edişlerinden aldığı güçle bomboş 'ben'ini savunmaktan ibarettir. İnkârcılığından güç alarak kendini büyük bir şey sanan bu Ben, dünyayı devamlı inkâr ederek kendisini ayakta tutabilmek için daima dünyanın maddesine ihtiyaç duyar – inkâr ettiği şeyle ancak kendi kendisine aracılık edilmektedir. İşte, her dogmatik bağlılıktan sürekli kaçarken inkâr dogmacılığına düşmüş olan ve böylelikle de kendisini artık bir şeyin yaşanmasına veremediği için bir düşünme acizliği içinde bulunan aşırı bir şüphecililiğin temel duruşu budur. İnsan her şeyden kuşku duyarak, her şeyin karşısına geçip inancı reddeden bir benlik duruşuna çekilerek, dünya karşısında, gündelik yaşamdaki şeylere düşüncesizce, safça bağlılıktan daha kavrayıcı bir konuma erişmiş olmaz. Elbette, felsefenin, yaşam sürüşümüzün dolaysızlığının sarsıldığı bütün yaşam fenomenlerine bir yakınlığı var. Felsefe, korkunun, dehşetin, suçun, tereddüdün ve umutsuzluğun, güvensizliğin ve kuşkunun, kırıncı ve üzücü 'soru'nun ürkütücü varoluş deneyimlerinin komşuluğunda durur. Kırıncı ve üzücü olan şu: Kendi varlığımızla ve bütün şeylerin varlığıyla aramızda bir bakıma bir mesafe açan her şey, felsefenin yaşantısal karakterini de belirler. Yine de, felsefe, bu "mesafelilik"te durmaz. Onun için daha da aslanan şey, sorunun mesafesinden yola çıkarak insan yaşamını kuşku götürmezliğin içinde anlamak ve kavramaktır. Dünyanın anlaşılabilir varlığı içindeki duruşumuz, şeylere dalmışlığımız, doğaya salınmışlığımız, ölçsüz bir varlık güveni tarafından taşınan bütün ve ilk yaşam-safdilliliğimizi anlamamızdır aslanan. O yüzden, felsefe, büyük tutkulara, kalbin ve tin'in fırtınalarına, yaşayanları ölmüşlerle birleştiren temel saygıya, burada ve dünyada olanı hissetmemizi sağlayan duyuların hazlarına da komşudur; bütün dünyevî şeylerin üzerindeki parıltının güzelliğine komşudur; kendisi bizzat varolanın var olduğu mucizesine hayretler içinde duyulan eşsiz bir hayranlıktır; ve onun hayranlığında aynı zamanda dünyanın takdir edilmesi de salınmaktadır. Sorunun mesafeliliğinden yola çıkarak, dünyasal varoluşumuzun ısrarcılığını anlamaya çalışıyoruz. Felsefece düşünmeyi heyecanlı kılan şey şu ki, aynı anda hem varlığın en aşırı uzaklığı hem de en içten yakınlığı, hem eleştirel uyanıklık hem temel yaşam coşkunluğu, hem ölçünme ve hem de orijinallik (asliyet) bir arada bulunmak zorundadır. Böyle bakınca, oyuna yönelik felsefece bir soru bütünüyle mümkün ve anlamlı gözükmektedir.

Fakat, burada başka endişeler doğuyor. Eğer oyun, felsefece düşünmenin *olanaklı* bir nesnesi olabiliyorsa, yaşamla iç içe safdilliliği içinde felsefenin eleştirel ruhuna *ters düşmüyorsa* – çünkü yaşamın safdilliliği safdillik olarak, düşünmenin ayıplanması demektir –, o zaman, oyunun felsefe için

uygun bir nesne olup olmadığını sormak gerektir. Oyun, insanın, kesin bir biçimde daha ciddi fenomenler tarafından belirlenip ırılanan yaşam-coğrafyasında şimdilik gözümüze bir kenar fenomen olarak görünmektedir. Oyun, yaşamın ciddiyetinin, derdin ve işin, ruhun selametini dert edişin karşısında durur – ve “gayri ciddi”, “gayri bağlayıcı” olarak, zaman zaman yaşamın gerginliğinden uzaklaşıp gevşeme olarak, “mola” ve “istirahat” olarak, başıboş saatlerde vakit geçirme, eğleşme ve keyif dolu zırvalık olarak belirmektedir. Belki, yetişkinlerin yaşam ortamında oyuna sınırlı bir değer biçiliyor; işin, kaygının, ciddiyetin aşırı gerginliğine karşı etkili bir tedavi aracı olarak kabul ediliyor. Fakat, oyuna bir gevşeme aracı gözüyle bakılması demek, normalde küçümseyici bir edayla ayrı tutulduğu yaşam fenomenlerinin hizmetine dâhil edilmesi demektir. Ne var ki, kendisi olarak oyun, hiç ciddiye alınmaz. Oyunun çocuk varoluşunda önemli, hatta temel bir rol oynadığı, hayatın merkezinde durduğu pekâlâ herkesçe kabul ediliyor. Fakat genç insanın yetişmesi, oyunun gitgide hayatın merkezinden dışarı itildiği ve yerine başka varoluş fenomenlerinin konulduğu bir süreç biçiminde yorumlanır. Oyun yaşamın kıyısına yönelir; tamamen yok olmaz, fakat ara sıra yaşanan bir eğlence, dinlendirici bir mola kimliğine bürünür. Oyun, yaşamın ciddiyeti başlamadan önce ailesinin himayesi altında güvenli bir yaşam sürdüren küçük çocuk için geçerli olacak şekilde saklı tutulmuş gibidir. Görünüşe bakılırsa, küçük çocuğa göre oyun oynama varoluşun saf icradır. Bu, çocuk psikolojisi için, pedagoji için son derece önemli bir şey anlamına gelebilir³. Fakat, açıkçası, esasen çocuksu bir mesele olan oyun, felsefenin uygun bir nesnesi olabilir mi?

Peki ama nedir felsefenin uygun nesneleri? Felsefeye soru sormanın Stoa’da sistemli hale getirilmesi felsefeyi “mantık”, “fizik” ve “etik” şeklinde bölmüştür; düşünmenin büyük ve uygun nesneleri düşünmenin kendisi idi, üstelik de insanın düşüncüsü dünyaya hükmeden *logos*’la uyduğu kadarıyla; sonra, kendiliğinden varolan bütün şeylerin timsali olarak doğa idi; ve son olarak da, kendi kendisini sosyal iletişimde belirleyen özgür öz olarak insan idi. Fakat Stoa dünya logosunu “tanrısal olan” diye kavradığı kadarıyla, felsefenin stoacı temel tasnifiyle, Batı geleneğini geniş ölçüde belirlemiş ve çok sonraları Kant’ın felsefe sistematığında bile yankı bulmuş olan bir çıkırın kabataslağı çizilmiştir. Orada da, felsefenin büyük ve uygun nesneleri olarak Tanrı, doğa ve insan özgürlüğünün adları geçmektedir. Bu üç başlık, varolanın olağanüstü alanlarını çevreliyor. Olan her şeyin içinde, üzerinde düşünmeye en uygun olanlar: Tanrı, doğa ve insan özgürlüğüdür. Açıkçası, bu büyük nesnelerin uygunluğu, çok sayı-

daki önemsiz ve değersiz şeyin genel anlamda uygunsuz olması karşısında farklılık göstermektedir. Peki, uygun olanla uygun olmayan arasındaki fark nereden kaynaklanmaktadır diye sorulabilir şimdi. Felsefe, ilgisinin teveccühünü dağıtabileceği bir dünya-içi varolanın takdirine peşinen sahip midir? Felsefe öncesi yaşamda, toplam gerçeklik bizim için önceden bölümlenmiştir; şeylerin türüne uygun olarak sahalara ve boyutlara göre değil yalnızca. Ayrıca, münferit varolanı derecelendirdiğimiz, değerlendirildiğimiz bir hiyerarşiye de sahibiz. Genelde, bunlar, dünya bağlamının mitik yorumlarıdır; insan kozmostaki yerini yorumlamaktadır; kendisini, örneğin antik anlamda düşünürsek, her şeyi taşıyan dünyanın sırtında bulur, açık gökyüzünün altında, dört bir yanı kara ve deniz, bitki ve hayvanla çevrili, yukarıdaki feleğin yıldızlarında tanrıları sezedurmaktadır. Göklerin ve yeraltının köşesi bucağı –ki ölümlüler buralarda yaşamaktan mahrum bırakılmıştır– tanrıların olağanüstü bölgeleri diye geçer. İnsan ülkesi tanrıların yörelerinin arasında bulunuyor ve bilfiil göksellerin yüzüne doğuşuna (Epifani) sahne oluyor. Kırların verimliliğinde, havanın bereketinde, Persephoneia'nın kaçış ve geri dönüşünde tanrısal hükümsürüşün gücü görülüyor. İnsan bağımlı olduğunu biliyor, planlarının ve çabalarının boşunalığını, tanrıların üstün gücünü de. İnsan mitik-dini duruştan hareketle genelde dünyevî şeylere değer biçmesini öğreniyor. Bütün şeylerin derecesi tanrısal güçle ölçülür. Başta edilmeye en layık olan, en güçlü olandır. Fakat, felsefe uyandığı zaman, mitik dünya yorumunun hiyerarşisini sorgusuz sualsiz üstlenmez. Tanrılar, kara ve deniz, insanlar, hayvanlar, bitkiler ve insan yapımı suni şeyler – bütün bu ve benzerleri, olmak konusunda, her biri birer varolan olmak konusunda uzlaşıyor. Bütün güç farklılıkları, her şey için eşit derecede geçerli olan temel bir özelliğin hükmü altındadır. Nedir ki bir varolan? Phoibos Apollon olarak uzayı aydınlatıp güneşin göz kamaştırıcı parlaklığıyla dolduran ışıltılı tanrı, varolmakta olandır – fakat, toprağın karanlığındaki yersolucanı da varolmakta olandır. Şimdi, kendini hiyerarşik farklılıklara bağlamadan önce, bütün şeylerdeki bu ortak olanı kavramak gerekmez mi? Ve, gerçekten de, varolan olduğu kadarıyla varolana dair, varolan olarak varolana dair, *on he on'a* dair soru sormak ve araştırma yapmak, felsefenin kritik bir meselesi haline gelir. Varolan olarak varolana dair bu soruyla aynı anda *her* varolana soru yöneltilmiş oluyor, çünkü varolanlık [Seiendsein] adeta dünyanın birliğinde görülen her şeyin ve herkesin payına düşer. “Metafizik”in varolan olarak varolana yönelttiği bu temel soruyla şeylerin derece bakımından farklılıkları ve dolayısıyla da bu

şeylerin “uygunluk” ve “uygunsuzluk” a göre değerlendirilmeleri ortadan kaldırılmışa benziyor. Fakat, bu, kesinlikle söz konusu değil. Gerçi mitik hiyerarşi artık eleştirilmeksizin kullanılmaz; fakat kendisini varlık sorusu olarak yetiştiren felsefe, düşünerek, şeylerin varolanlığını belirlemeye çalışıyor, tuhaf derecelere göre: Varlık, aşağı yukarı hiç’in karşısında anlaşılıyor, fakat, basit ve katı bir vurgu biçiminde değil de, daha çok şöyle: Şeyler, varlık ile hiç arasındaki esrarengiz bir birlik olarak, bu ilk-karşıtlıkların bir karışımı olarak anlaşılıyor. Sonlu şeylerin varlıklarına Hiç karıştırılmış sayılıyor; böyle bir durumda, derler ki, boş bir varlıkları var, düşük bir varlık dereceleri var, Platon’un ifadesiyle, “varolan biçiminde varoluyor” değil, *ontos on* değil. Şeylere zaman karakterleri açısından bakıldığında, “varlık” tarıya zamansallıkları açısından yorumlandığında bu durum daha da net görülür. O zaman, en güçlü varlık olarak, her zaman olan ve her zaman aynı olan, sonradan meydana gelmeyen ve geçip gitmeyen, değişmeyen, dönmeyen, durağan ve sürekli olan geçerlidir. Şimdide var olsa bile, vaktiyle var olmayan ve günün birinde de artık var olmayacak olan, hep değişim geçirmeye mahkûm olan ve varlık gücünü zamanda tüketen şeyin varlık derecesi daha düşüktür. Zamanın akışı içindeki süreklilik ya da süreksizlik, varolanın kendi “ontolojik derecesi”yle değerlendirilmesine zemin oluşturuyor. Artık, bütün dünyevî şeylerin felsefeye düşünölmüş hiyerarşisine karar veren şey, mitik olarak anlaşılan bir “güç”ün derecesi değil de, “süreklilik” açısından yorumlanan bir “varlık gücü”nün derecesidir. Bu arada, şeyleri varlık derecelerine göre değerlendirmek konusunda şüphesiz bir ölçüye en baştan sahip olmak yerine, kendisini sevk eden ölçüyü ikide bir şüpheli duruma düşürmeye çalışması –yalnızca şeylere değil, aynı zamanda kendisine de sorular yönelten– felsefenin bir parçasıdır. Felsefenin bütün sorunlarının en sorunlu olanı, varlığın özünden çıkarılan yönetici öntaslaktır. Böylesi bir öntaslak olmaksızın felsefe (yapma) başlayamaz ve öntaslağında kalıp bir eve kurulur gibi kurulamaz. Bunun bir anlamı da şudur: Felsefe hem dünyevî şeylerin bir hiyerarşisini kurmak hem de ikide bir yok etmek zorundadır; en uygun ve en yüksek varolanı kollamak ve aynı zamanda da, önden tasarladığı ve en yüksek varlık derecesini ölçtüğü ölçüyü radikal bir kuşkunun içine çekmek zorundadır. (Felsefe) hiçbir nihaî bilmeye varamaz; insanlık bilgeliğinin eseri Sisyphos’un işine benzer.

Felsefenin bu karakteri, kendince en çok varolan neyse, onu mitik isimlerle çağırıp “tanrısal olan” diye adlandırdığı ve teoloji ile ontolojiden ibaret uğursuz bir karışım yarattığı yerde kolayca perdelenmektedir.

Platon ideaların ideasını, iyyinin ideasını *theion*, “tanrısal olan” diye de adlandırırken, Yunan halk inanışındaki Tanrı kavramının bu en yüksek ideasını kastetmez, tersine, *agathon*’a ilişkin felsefî bilgiyi mitos’un iç hakikati olarak yorumlamak ister. Büyük düşünürlerin, düşünmeye son derece değer buldukları bu şeye mitik-dinî dilin kutlu adlarıyla hitap etme ve önceden şekillendirilmiş insanî bir pathos kullanma eğilimi, felsefeye olduğu kadar dine de zarar vermeye yetmiştir. Felsefe, sonlu insanın sonlu bir olanağıdır, sorarak kımıldatılmış varlık anlayışıdır, bir varolanın bütün diğer varolanların ortasında, doğaya bırakılmış olarak, kendisini ve evrendeki bütün şeyleri anlamaya ve kavramaya çalıştığı ve sonunda en yüksek bilgelige ulaşınca durduğu alacakaranlık aydınlıktır. Biz ölümlüler asla Tanrı’nın kendisi gibi bilemeyiz; onunla boy ölçüşmeye veya sonluluğumuzu salt onunla aramızdaki mesafeden yola çıkarak belirlemeye çalışmamız anlamsızdır. Yılanın sarf ettiği, “eritis sicut deus... (Tanrı gibi olacaksınız...)”⁴ sözü, sonluluğu kaderi olarak üstlenen insan tını üzerinde baştan çıkarıcı bir güce sahip olmamalıydı artık. Dinde Tanrı konuşur ve genel olarak yaşamın anlamına ve dünyaya dair bir insanüstü açıklamayı peygamberlerin ve elçilerin ağzından duyurur. Felsefe, insan varoluşunun ve yeryüzü konukluğunun kendisi tarafından yorumlanışıdır; din ise başkası tarafından yorumlanışıdır. Bu fark esastır, ortadan kaldırılamaz. Bununla, insan hayatının dinî bir yorumunun, beşerî varoluşun her türlü içkin kendini-kavrayışın sonsuz derecede ötesine geçebileceği asla yadsınmıyor. Aksine, (dinî yorumun) bunu yapmaması şaşırtıcı olurdu. Tanrıların gözünde bizler belki cam kadar şeffaf olabiliriz, onlar yüreklerimizin en mahrem köşelerini bile görüyor olabilirler – ama kendimiz açısından, asla gölgesiz bir açıklıkta bulunuyor değiliz. Fakat, insanlara ilişkin tanrısal bilginin insanlar tarafından anlaşılabilmesi için insanî sözcüklere ve insanî anlama “tercüme” edilmesi gerekmektedir; tanrısal hakikatin göksel ışığı, bildirilmiş vahiy olarak, dile geldiği ve kendini ilan ettiği insanî ortamca bulandırılır. Kendi sorunumuz bağlamında söylemek gerekirse: Mitos itibarıyla uygun, saygıdeğer ve kutsal bir karaktere sahip olan şey mutlaka felsefe için de uygun olmak zorunda değildir, öyle ki, soru soran düşünmenin önüne sağlam ve istikrarlı bir hiyerarşi güvenilir şekilde baştan sunulmuş olsun.

Neyin sormaya ve düşünmeye uygun olduğu, neyin sorulması ve neyin düşünülmesi olduğu, felsefe açısından kesinlikle peşinen belli değildir; bunların neler olduğu her şeyden önce soru soran düşünmenin içinde anlaşılır. Uçsuz bucaksız evrendeki hiçbir şey kendisine bakanın şaşkın-

lığını kızıştırmaya yetersiz değildir; ve hiçbir varolan da, insanın hayret etmesi ve hemen soru sormaya yönelmesi için fazla yüksekte durmaz. Olan her şey, varolanlığında harika ve muammalıdır. Sokrates en gündelik şeyleri felsefî bir sohbete dönüştürmesini bilirdi; saracın, dokumacının ve dümencinin sıradan işlerinden yola çıkarak, insanî faaliyetin özünü, iyi veya kötü faaliyetin özünü açıklar ve söylediği insanı, devlet adamının, bilgenin erdemliliği sorusuna, erdem olarak erdem sorusuna ve gerçek insanî mutluluk sorusuna yönlendirirdi⁵. Küçücük bir şeyden çıkarak, ustalık ve kurnazlık dolu soru sorma tarzıyla en yüksek olana ulaştırırdı. Dehanın bu ebelik sanatı, oğlunu daha Antikçağ'da harika bir şöhrete büründürmüştür – ve her fırsatta felsefenin bütün şeylere karşı önyargısızlığının büyük, klasik örneği diye aktarılır. Belki, felsefenin kendisinin bir mitolojiye dönüşmesini önlemek için bundan da şüphe etmek gerekir. Sokrates, gerçekten de, (Platon'un diyaloglarından bildiğimiz kadarıyla) küçücük şeylerde veya eylemlerde araya girip bunları felsefeye sorulara dönüştürmüş müdür? Yoksa, vasat etkinliklere yönelirken, insanî Eudaimonia'nın (mutluluğun) özüne ilişkin sözü edilmemiş bir öntaslak üzere mi hareket etmiştir? Onun nezdinde, en zavallı ve en önemsiz eylemler bile insanî kederlenişin yapısının hâkimiyeti altında değil miydi, yani yaptığımız her şeyde hayatımızı mutlu ve başarılı bir hale sokma çabasında olduğumuz yaklaşımının güdümünde değil miydi? Şayet insanın hayatının esas derinliğinde aslanan şey Eudaimonia ise, o zaman, bunun etkisi, onun faaliyetinin en ince ayrıntılarına bile yansır – kendisini alavere dalavereye kaptırmış olan bizler bu temel motifi artık göremesek de. Sokrates'in yöntemi, söylediği kişiye sorduğu sorularla bütün eylemlerinde gizli olan neden-örgüsünü ortaya sermesi ve o kişinin, bütün izole yaşam unsurlarında yaşam bütünlüğünün anlamını anmasını sağlamaktan ibaretti. Sokrates gerçekte kendi adına, insan düşünüşünün nesnesi olarak en yüksek ve en uygun olanın ne olduğu –yani, hakiki, mutlu ve başarılı bir hayatın yaşam durumu olarak erdem– konusunda bir öntaslağın belirlenimi altındaydı. Fakat, muhatabı karşısında bu şeyi baştan gizler ve “doğurtucu” sorularla da muhatabını *arete* yönünde ölçünmeye sevk ederdi. Öntaslağı gerçi hiçbir biçimde “dogmatik” olarak devreye sokmaz, onu belli bir tarzda, çeşitli şekillerde birbirine geçirilmiş ve nihaî hedefte birleştirilmiş yaşam motiflerinin kademeli ifşasında kanıtlar, fakat bu sevk edici öntaslağı aşmaz da. Buna karşılık, Platon, Sokratesçi öntaslağı üzerine çıkar, orada ben kullandığım, az çok iyi her bir eylemle iyyinin kendisi arasındaki, erdemli faaliyetle erdemin kendisi

arasındaki farkı yeni bir radikal sorun haline getirdiği ve farkı duyuşal şey ile idea arasındaki fark olarak evrensellik boyutuna taşıyıp genişlettiği için.

Sokrates ve Platon'la ilgili bu notun şimdiki bağlamımızda yalnızca eleştirel ve kuşkucu bir ihtiyat anlamı bulunuyor. *Bütün* şeyleri tamamen “tarafsız” olarak aynı şekilde düşünmek ve sorgulamak istediklerini ve en ufak bir şeyi bile en yüksek şeyle aynı ölçüde dikkate aldıklarını iddia eden filozoflara güvenmek kolay değildir. Acaba, onlar, istemedikleri halde, varolanın bir felsefe öncesi ve felsefe dışı değerlendirilişinin ve takdir edililişinin gizli tutsakları mıdır? Bu tehlike elbette her zaman var. Fakat sorun daha derinde yatıyor. Şeylerin, herkes için geçerli olan, birer varolan olmak şeklindeki “genelgeçer” temel özellikte birleşmeleri ve birbirleri karşısında aynı zamanda varlık gücünün derecelerine göre farklılık göstermeleri (bu arada, “en çok varolan”ın, “summum ens”in ölçüsü bizzat sallantılı ve problemlidir), şeylerin dünyasal doğasında yatıyor. Nasıl ki, şeylerin basamaklı bir hiyerarşisinde ısrar etmek bir önyargı ise, tersine, bütün şeylerin ilkece denkliliğine bağlı kalmak da belki bir önyargıdır. Birbirini dışlar gibi görünen her iki unsur da, dünyevî olarak varolanın problematik varlık-durumuna aittir. Şeylerin bütün hiyerarşisi, bütün varolan olarak varolanın eşitliğini gerektirir – tersine, şeyler, tek biçimli tekdüzelik içinde kaybolmazlar. Fark ve çelişki, dünya genelindeki varlığın birliğine hükmeder.

Varolan olarak varolanı ve de en yüksek varolanı sorduğu kadarıyla (ki, buradaki sorma, eskiden beri “metafizik” adını taşımaktadır), felsefenin bu “soyut” gibi gelen, fakat kesinlikle geçici olan nitelemesinden sonra, *oyun*’un da felsefenin uygun bir nesnesi olup olmadığı mülahazasına tekrar girişelim. Acaba, oyun, her bir şey veya hadise gibi felsefeye gelebilir mi, çünkü, değil mi ki, hiçbiri düşünme için az olamaz. O da, deniz kıyısında üzeri yosun kaplanmış çakıl taşı gibi genelgeçer midir? Yoksa, insana ait olmasıyla, insanın anlamasının özel bir tarzı olmasıyla mı ondan ayrılıyor? İnsan yaşamının ağır ve büyük nüansları oyunda yatmaz, gamsız ve keyifli vakit geçirme faaliyetinde de yatmaz, varoluşumuzun ciddi icrasında, yaptığımız işin zorluğunda, mücadelenin sertliğinde, ahlakî kurumların katılığında, kendini kanıtlama mücadelesinde, görevlerin çatışmasında, fedakârlıkta ve ibadette yatar. Oyunun düşünle dokunmuş dünyası, ıstırap, sıkıntı ve yokluk bize uğrar uğramaz toz gibi dağılmıyor mu, ya da, özgür eylemlere, meselelerin çok ağır dünyasında özgürlüğümüzün kendisini gerçekleştirmesine yetmediğimizde? Oyunun, sözünü etmeye değer insanî bir gerçekliği var mıdır – çocukluk çağının

ötesinde? Oyunun insanî derecesi bile az gibi görünmektedir. Fakat, yazının başlığı, oyunun “insanî” sorununun yanında “dünyevî” sorunundan da söz etmektedir. Acaba, insan hayatında bu kadar ikincil gibi görünen şey, bunun ötesine geçerek kozmik bir anlam taşıyabilir mi? Oyun yalnızca sonlu insanın içini yurt edinmiş olmakla kalmayıp, evreni de yurt edinmiş değil midir? Bu tasarım bize ilk başta saçma gelebilir, ya da, olsa olsa, şairane bir konuşma biçimi, –dünyada olan bitene yönelmiş– ilkel bir ‘antropomorfizm’i temsil eden yasaklı bir metafor gibi gelebilir. İnsanî oyunun, kimliği belgelenebilir ve ikide bir de doğrulanmış bir “fenomen” olduğunu herhalde hiç kimse yadsımak istemez. Bunu her gün görebilir ve tespit edebiliriz. Bunu yaparken de, yabancı bir varolanı uzaktan gözlemliyor gibi değilizdir; çevremizdeki çocuk oyununu asla, örneğin biyolog vasfıyla, “arıların raks edişini” izler gibi izleyemeyiz. Hayvansal davranışı yalnızca dışarıdan görüyor ve nesnel amaçlılığının ardındaki sırrı öğrenmeye çalışıyoruz; önümüzdeki çocuk oyununu ise başından beri hemcinsine ilişkin vukuf içinde anlıyoruz, adeta içeriden anlıyoruz, oynama becerisine dair kendi bilgimizden hareketle. Üstelik, sadece her yetişkin vaktiyle oyun oynadığı ve oyun faaliyetini kendi tecrübelerinden dolayı bildiği için değil. Oynamanın temel insanî olanağının anlayışı deneyin sonucu değildir, aksine, içinde insan varoluşunun kendi kendisi için açık olduğu aslî bir anlayış aydınlığına aittir. Herhalde oyunun, fantezilerce devindirilmiş özel bir davranışın insanî olanağı olduğunu hiç kimse yadsımayacaktır. Oyun, kendisinin “fenomenolojik” yorumları üzerine de bir tartışma hüküm sürüyorsa eğer, antropolojik fenomen olarak sağlanmış demektir. Yadsınamaz oyun fenomeni hiçbir biçimde kendisini içyüzü kolay anlaşılan şeffaf bir fenomen olarak sunmaz; bilakis, az çok yaşamın kıyısında duran bu fenomen, yapılarını ayırttırmaya giriştiğimiz anda, kavramsal bir anlaşılmanın karşısına sürpriz bir direnç çıkarır. İcrası çok kolay gibi görünen şeyin kavranması çok zor ve ağırdır.

Ne ki, insanî oyun bir fenomen olarak kabul edilirken, kozmik oyun asla nesnel olarak mevcut ve öznelar arasında belgelenebilir bir hadise olarak bulunup doğrulanmaz. Dünya-oyunu bir fenomen değildir. Ona işaret edilemeyeceği gibi, kendisi bilimsel bir araştırma yönteminin nesnesi de yapılamaz. O, öncelikle bir düşüncedir, başka da bir şey değil. Fakat “düşünce” olan bir şey, soru işaretleri bol bir sorun olarak kalır. Peki, bir düşünce salt “kuruntu” mudur, bir fantezma mıdır, ruhumuzdan doğan bir hayal midir – hiçbir gerçek karşılığı olmayan bir tasarım mıdır? Yoksa, düşünmenin gücü, “gerçek şeyler”in kendilerini bize gösterdiği duyuşal

tasarıma kıyasla, varlığın özüne daha mı çok erişiyor? Platon'un "idea"sı görme, işitme, tatma ve koklamadan öğrenilemez – ve, yine de, onun nezdinde, duysal şeylerden daha "varolan" olarak, varlığı daha güçlü olarak geçer. Platoncu idea'da gerçek duyuş olarak yalnızca düşünme sayılır. Platoncu idealar da birer fenomen değildir. Elbette, halihazırdaki durumu çevirip, fenomen olarak kendisini kanıtlayamayan her şeyin daha yüksek dereceden bir gerçeklik olduğunu ileri süremeyiz; çünkü, böylelikle en çılgın fantezilere kapı açmış ve felsefî kavramın katılığıını kaybetmiş oluruz. Şimdi, "dünya-oyunu" kavramının esasen, insanî oyuna kıyasla dünya gerçekliğinin toplam hareketini "yorumlamak" için spekülâtif bir sembol anlamına geldiği söylenebilir belki: Burada, belli bir insanî yaşam icrasının yapılarının, bütün varolanların dünyasal bütününe "aktarılması", yani bir *meta-pherein*, bir metafor söz konusu imiş – üstelik, dünya-ıçî bir varolan ile bizzat dünya arasındaki bir karşılık söz konusu imiş gibi. "Aktarım"ın temelinin, insanî bir realite olan oyun fenomeninde yattığı söylenebilir belki – felsefî düşünce, dünyanın hareket bütünüünü oyun kavramından yola çıkarak düşünmeye çalıştığında, işte, bu temelden sıçrar; böylesi bir sıçrayışta zorunlu olarak dönüşmeli ve dönüştürmeli-dir, şayet dünya-ıçî şeyle dünya arasındaki fark bilhassa biliniyorsa. En acil görev olarak ise, insanî oyunun fenomen yapılarının nüanslanmış düzenlemesi görünmektedir; ondan sonra ise, oyun kavramının, dünyada olan bitene sembolik bir analogi içinde aktarılıp aktarılamayacağı sorusunun denetlenmesi gelir – ve böylesi bir metaforun felsefî bir bilgi değeri taşıyıp taşımadığı sorusu. Tombul yanaklı sağlıklı haliyle, şey ile dünya arasındaki farklılığa son derece doğal bir şeye yaklaşır gibi yaklaşan "sağlıklı insan aklı"nın argümantasyonu aşağı yukarı böyledir. Ama, sadece şey ile dünya arasındaki farklılık etrafında dönmüyordur burada işler, aynı zamanda, dünya-ıçî özel bir şeyin, varlığı anlayan insanın evrenle ilişkisinin nasıl olduğu sorusu etrafında dönüyordur. Nihayet, insan oyunuyla dünya oyununu birbirinden ayırmamız ve birini fenomen olarak, diğerini de spekülâtif bir düşünce olarak nitelememizle iş bitmiyor asla. İnsan varoluşunun dünyayla ilişkisi, insan ile dünya ayrımını adeta oyuna tatbik edebileceğimiz, önceden bilinen ve araştırılmış bir mesele değildir. Daha ziyade, tam tersidir. Belki de oyuna bir açıklama getirerek, insan ile dünyanın farkını ve birbirine ait oluşunu aslen⁶ kavrayabilmek için gerekli kavramsal düşünme-araçlarını kazanıyoruzdur.

En ufak şeylerden bile felsefeye giden bir yol henüz olmayorsa eğer, o zaman, oyun üzerine ölçünmenin, çocukların bu çılgınlığı üzerine öl-

çünmenin, gün gelip yetişkinlerin o kadar emin oldukları bilgilerini de sarsabileceğini ummak lazım.

2. Beşerî oyunun dünya anlamı

Hepimiz oyunu biliriz – ister kendi yaşantımızdan olsun, isterse gündelik insan çevresini gözlemleyişimizden. Oyun bir fenomen olarak biliniyor, onunla içli dışlıyız, ona alışkınızdır. Oyunu ilkin gizli saklı bir yerden gün ışığına çıkarmamız gerekmiyor; onu herhangi bir sapa, yabancı bir şey gibi “keşf”etmemiz gerekmiyor. Oyun oynama, bize göre, zaman zaman ferah ve aynı anda da kendi içinde neşeli ve kıpır kıpır bir yaşam icrasının bildik bir olanağıdır. Yetişkinler olarak, çocukların oyununa, oyuna kendilerini büyük bir mutlulukla kaptırışlarına, hayal gücü zenginliğine, formların ve serbestçe seçilen kuralların bolluğuna ve bu bollukta özgürce salınan yaşam coşkusuna belki içten içe kıskanarak hayranlık duyuyoruz. Gerçi yetişkin hayatımızda da çeşit çeşit “oyun” biliyoruz, boş zamanlar için “vakit geçirme” pratiklerini, kitlelere eğlence ve laflama malzemesi sunan sirk etkinliklerini, hayatımızın çok ciddi işlerinin tam ortasında, varoluşun üzerine ansızın macera veya masal özelliklerinin atıldığı oyun durumlarını biliyoruz; “flört”te, sporda, cesaret ve ‘risk’in her türünde oyun unsurları biliyoruz; ve elbette tiyatrodaki, sinemadaki, radyo ve televizyondaki, sınırları çok net olan oyun etkinlerini biliyoruz. Oyun fenomeninin bilinirliği tartışılmaz. Oyun çok yaygın ve çokşekillidir, inanılmaz derecede çok sayıda şekil ve yapıyı kapsar. Yine de, oyunun önceden bilinirliğine ilişkin bilgiyi yeterince “ifade” etmeye ve kavramsal keskinlikte formüle etmeye gücümüz yetmiyor. Bir oyun anlayışı içinde dolambaçlı yaşıyoruz. Bu anlayışın bir teamül karakteri var. Onun üzerine ölçündüğümüz anda, dolaysız “teamül” bozuluyor, akıcı “doğallık”ını kaybediyor ve anlaşılma aydınlığı da bulanıyor. Ama bu, düşünmelerin hepsinde temel bir süreçtir.

Hayat karşısındaki naif ve doğal duruşumuz içinde, hiçbir eleştiri yapmadan yaşayıp gittiğimiz ve ortak dil ve en geniş anlamda da gelenek tarafından önümüze konulmuş olan kamusal-genel dünya yorumunda oyalandığımız sürece, kim olduğumuzu, ödevimizin ve hedefimizin ne olduğunu, vazifenin ve hakkın, töre’nin ve kanunun ne olduğunu “biliriz”; biliriz şeylerin tam ortasındaki insanın ne olduğunu, derecesinin ve görevinin ne olduğunu; biliriz “doğa”nın ve “tarih”in, “zorunluluk”un

ve “özgürlük”ün, bir şey’in, bir töz’ün⁷, devlet ve kilise gibi “kurumlar”ın ne olduğunu – yaşam ciddiyetinin ve oyunun ne olduğunu da biliriz. Dolambaçlı kullanılan anlama modundaki böylesi bir “bilme”nin “pratik anlaşılabilirliği”, teamül değeri vardır ve doğruluğu da sürekli olarak değişen yaşam durumlarında görülür. Bununla, yalnızca “yaşadığımız”, hayatın içine olabildiğince avantajlı bir biçimde yerleşebilmek ve hayatta “ilerlemek” için sağlıklı insan aklını kullandığımız zaman başa çıkarız. Fakat, üzerine düşündüğümüz anda, dolaysız dünya yorumunun olağan emniyeti de ortadan kalkar. Hayret şimşegi içimizde çakınca ve bilinen her şeyin birden bire bilinmeyen ve şüpheli birer şeye dönüştüğü gizem dolu şaşkınlık birden belirince, felsefi soru baş gösterince, işte, o zaman, insan daha da bilen değil, daha da bilmeyen olur, sarsıcı ve korkunç bir ‘bilmeme’nin içine fırlatılır gerisin geri. Bu durumun ürkütücü tarafı, insanın, önceki bilgisini geçersiz ve dayanaktan yoksun, temelsiz ve paranoid bir yolla telakki etmek, kendisini bilgi zannetmiş ve paranoid bir körelmeye tutulmuş olan bir bilmeme olarak telakki etmek zorunda kalmasından ve öncelikle de kendisini hiçbir şey bilmediğini bilen bir yoksulluğa itilmiş gibi hissetmesinden ileri geliyor. Düşünmenin düşündürücülüğü bize baskın geldiğinde, önceleri emin bildiklerimizden şüpheye düşeriz; kim olduğumuzu bilmeyiz artık, insanın ne olduğunu, töre ve hakkın, şeyin ve dünyanın ne olduğunu bilmeyiz artık. İnsanlığın bu dönüşümünü, belki de, en esaslı şekilde, Laios’un bedbaht oğlunun yazgısına benzetebiliriz. Önce Thebai’yi ve daha sonra da Sfenks’in bilmecesini çözmeyi başardıktan sonra (sorunun cevabının ‘insan’ olduğunu bilmiştir) kraliçeyle evlenme hakkını kazanmış olan, kentin efendisi Oedipus şan ve şöhret içindedir. Oedipus insanın kim olduğunu biliyordu; bu bilme sayesinde krallığa gelmiştir. O, diğerlerinden daha iyi görüyordu, daha öngörülüydü. O, anlayışın insanın kendi zekâsından neşet etmesi ölçüsünde en çok anlayandır. O, bu bilgiye kesinleşmiş, bahtına ise değişmez ve sağlam gözüyle bakmaktadır. İçinde bulunduğu durumun ürkütücü yanı, bilhassa, bu durumun kendisini tam da yurtsal kesinlik olarak sunuyor olmasında yatar. Oedipus bozulmamış varlık güveni içinde yaşamaktadır: Dünyası dönüyor, egemenliği duruyordu, oğulları ve kızları soyunun devamlılığını temin ediyordu; bilgisi ise, hemcinslerinin nezdinde güvenilir ve öncüdür. Derken, şehrin üzerine veba illeti çöker, tanrıların öfkesinin bir işareti olarak; ve şehir halkıyla Oedipus, dehşet içinde, Tanrı’nın yüksek bilgisinden beriye bakıldığında, ıslahatın insanın zannettiği gibi iyi gitmediğini anlarlar. Bu fark ediş, daha sonra, radikal bir hakikat ara-

yışını harekete geçirir. Ve olayın korkunç içyüzü yavaş yavaş aydınlanır; gören kişi, tanrıların sesi olarak, korkunç şeyi peyderpey açıklamaya zorlanır kral tarafından. Oedipus kralın katilini önce dışarıda arar – ama onu içeride, kendi içinde bulur ve kendisinin, annesinin namusuna leke sürdüğünü keşfeder. Kendi gözlerini oyup çıkarması ve, böylelikle, kendisini ezen duyusal hakikati yok etmesi çok baskın bir semboldür. Görme duyusunu yitirdikten ve gün ışığından mahrum kaldıktan sonra ancak, olanı gerçekten ve hakikaten görmeye başlar. Görme yetisini kaybetmiş, annesi-eşi'nin ölümünden sarsılmış, oğulları tarafından terk edilmiş, egemenlikten azade olmuş ve şehirden kovulmuş olarak, uzun ve ıstıraplı Kolonos yolunu tutar, günahının kefareti için ödeyip arınmak ve tanrılar tarafından alınıp götürülmek için.

Oedipus'un yazgısında, insanın hakikat tutkusunun yazgısı vardır: devasa boyutta ve basitlikte. Yer'in oğlu, ustalığının parlak hilesiyle annesine karşı ayaklanıp onu dize getirmeye uğraşarak, evler inşa edip kentler, aletler ve makinalar hazırlayıp çalışkanlığının ve buluşçuluğun(un) zaferlerini kutlayarak, annesine şiddet uyguluyor. Böylesi bir bilme, yeterince biliyor mudur? Bu bilme, insanın asla ölçmediği, annelik doğasının tükenmezliğinden haberdar olunan daha korkunç bir bilmenin gölgesi altında kalmaz mı? Varolana dair pratik-teknik bilgililik ansızın yıkılmaz mı, şayet gerçekten de 'varolan nedir' sorusu ısrarlı bir biçimde sorulursa? İçinde yeni başlayan bir düşünüşün bizleri alaşağı ettiği bilmiyş, içinde kalabileceğimiz türden bir "durum" değildir; bu durum, daha ziyade, dayanılmaz bir gerilimin hükmü altındadır. Bil-meme içindeki olumsuzluk tinsel bir gezintinin ve serüvenin tedirginliğine dönüşür ki, Kolonos diye bir yere ulaşım ulaşmayacağından bile asla emin olamayız. Eğer Oedipus'un trajedisi, insanın radikal hakikat isteğinin, dolayısıyla da felsefenin sembolik bir benzetmesi ise, o zaman, o trajedide bir oyun içindeki felsefe ansınmaktadır. Felsefenin ne olduğu ve nasıl olduğu sorusuna esaslı anlamda bir oyun açıklık getirebilir. Böylece, tuhaf bir evirtmeye ulaşmış oluyoruz. Oyunun ne olduğunu felsefeye söylemek yerine, Antik bir tragedya oyununda felsefenin kendisinin ne olduğu söylenebilir. Oyuna dair felsefi ifade, felsefe yapmanın bir oyun yorumundan hareketle de kavranabilir. Bunlar, iç yüzünü kolay kolay göremeyeceğimiz tuhaf ve sorularla dolu bağlamlar. Fakat, öncelikle, problematiğin bir ön bilgisine, aracılık etmeye bağlıdır her şey. Tabii ki, yöntemsel bir tutum da düşünülebilir, öyle ki, ise ilkin oyun fenomeninin bir çözümlemesiyle başlanmalı, hepimizin bildiği bu fenomenin yapıları birer birer kaldırılıp

netleştirilmeli ve ondan sonra daha temelli soruları sorma ve geliştirme işine geçilmelidir. Biz başka bir yol seçiyoruz. Oyunun *felsefi* sorununun temel boyutuna cepheden bir bakış deniyoruz. Daha önce de belirtildiği gibi, oyun, felsefenin olanaklı ve uygun bir nesnesidir. “Konu” olarak mümkündür, çünkü soru soran düşünme bizzat kendi-içinde-şüphesiz-olan’ı kavramak ister – konu olarak uygundur, çünkü insan ile dünya arasındaki ilişki oyunun içinde tuhaf bir biçimde kendisini açık etmektedir. İnsanın oynadığı oyun, dünya-anlamına, kozmik bir şeffaflığa sahiptir – sonlu varoluşumuzun en belirgin dünya figürlerinden biridir. İnsan oyun oynayarak kendi içinde, ruhsal içselliğinin kapalı bölgesinde kalmamış oluyor – oyun oynayarak, daha çok, bir yandan kozmik el kol hareketleri sergileyip diğer yandan da cezbeyle kapılmış halde kendisinin dışına çıkıyor ve anlamlı bir biçimde dünyanın bütününü yorumluyor.

İnsanın oynadığı oyun tam da insanî bir sorun olarak dünyevîdir – dünyevî bir sorun olarak da insana işaret etmektedir. İnsan ile dünya arasındaki ilişki, iki şey arasındaki, iki varolan arasındaki ilişki modeli temel alınarak ölçülemez. Bizce bildik ve yapıları da şeffaf olan bağıntılar, dünya-içi şeyler arasındaki ilişkilerdir. Aynı anda hem kendi-kendisiyle-işlişik-olma, yani özdeşlik, ve hem de başka varolanla ilişki olma, dünyadaki her şeyin bir temel niteliğidir. Özdeş olanın özdeşliği arasında, anlam teşkil edici olarak, başkası karşısında başka olmak vardır. Aynılık ve farklılık birbirinin ayrılmaz parçasıdır; bir şey farklı ise aynı olabilir ancak. Öte yandan, farklı oluş da aynı oluşu gerektirir daima. Bu temel ontolojik bağıntıları Platon bile *Sofist* söyleşisinde fark etmiş ve dile getirmiştir. Bırakın şeylerin birbirlerinden ayrılabilmek için hep aynı olmak zorunda oluşlarını, aynılık, farklılık olmadan düşünülemez bile. *Tauton* ile *heteron* birbirine bağlıdır. Bu düşünce motifi eşsiz bir biçimde yine Hegel’in *Mantık*’ında ele alınır ve şey teşkil edici kavramların iç diyalektiği olarak da geliştirilir. Dünya-içi bir varolan olarak insan, kendisini çevreleyen diğer dünya-içi-varolan ile ilişki ve münasebetlerinde hakeza “aynılık” ve “farklılık” örgüsünün hükmü altındadır ve şeylerin genel ontolojik durumu tarafından “şeyleştirilir”. Ne var ki, insanın bu şekilde şeyleştirilmesi insanı büsbütün ve bilhassa mı belirliyor – yoksa insan, özündeki bir başka ve başka türlü ilişkinin, yani uzayla ilişkisinin de hükmü altında bulunuyor mu sorusu halen baki. Uzay, dünya-içi şey alanının en dıştaki bir sınırı değildir, bir “çerçeve” ve bir “kap” değildir; varolan, tıpkı elmadaki kurt ya da bankadaki altın gibi dünyada saklı bulunmaz. Şeylerin daha kapsamlı, daha büyük şeylerin içinde oluşunun bütün bilinen ve bildik tarzları

şeylerin evrenin içinde oluşuna uygulanamayacağı gibi, varlığı-anlayan insanın dünyanın varlık-bütünü içinde oluşuna hiç uygulanamaz. Dünya bir nesne değildir – olsa olsa, bütün yörelerin yöresi, bütün mekânların mekânı ve bütün zamanların zamanıdır. Bizler her defasında hep sınırlı bir kesiti görüyoruz, ‘bütün’ü asla görmüyoruz. Ve hemcinslerimizin başka zaman ve mekânlara dair sahip oldukları bilgileri edinerek tecrübe ettiğimiz süreyi uzatıp kendi yaşantı alanımızı genişletsek bile, asla nesnel bir dünya bilgisine ulaşamayız. Dünya, birleşik insanî bilincin toplam nesnesi de değil. İki buçuk milyar insanın toplamı, tek bir kişiden daha fazla dünya etmez. “Dünyada” ikamet ediyoruz; dünyada yaşıyoruz; dünyanın bağrına doğru yaşıyoruz, karşımıza çıkan ve nesnelere dönüşen şeylerin üzerine üzerine. Fakat asla dünyayı karşımızda bir şey gibi, bir varolan gibi, bir nesne gibi bulmuyoruz. Fakat kendisi asla bizimle karşılaşmıyorsa, onu o zaman nasıl bilebiliriz ki? Acaba, ait olduğu yer, masal âlemi değil midir? Sunulmuş ve nesnel olarak verilmiş olan şudur: Şeyler ve şey yapılandırmaları ile cansız ve canlı varlığın geniş alanları. Bu alanlar, “tecrit edilmiş” değil, “açık”tır; sadece, tanımanın insanî erimi sınırlıdır. İnsanın sahip olduğundan çok daha büyük bir bilgi sahasına sahip olan çok daha güçlü bir ‘anlık’ı düşünüp hayal edebiliriz. Fakat dünya bu ‘anlık’ın büsbütün nesnesi olabilir mi? Açıkçası, olamaz. Gerçi, bizimkine kıyasla çok daha büyük bir tecrübe alanı olurdu, fakat nesnesi dünya olmazdı. Yani, dünya kendisini akla gelebilecek en büyük tecrübeye bile sunmadıktan sonra, neticede asla var değildir. Her türlü erişilebilirlikten kaçan bir şey hakkında esaslı ifadelerde bulunamayız. İmdi, bu kuşkuya şöyle karşılık verilebilir: Olan hiçbir şey deneyim nesnesi olmak zorunda değildir, bütün bilgimizi sadece ve sadece deneyimden elde etmiyoruz. Çünkü, bir defa tecrübe edinebilmek için, deneyimlenebilir olarak deneyimlenebilir hakkında önbilgilere sahip olmalıyız. Bütün nesnelerin nesnelliği hakkındaki “apriori” bir bilme, kategorik bir önanlayış ve, dahası, zamansallık ve mekânsallık bilgisi her türlü deneyimsel bilginin, bu bilgiyi de mümkün kılarak, önünde gider. Kant “tecrübenin olanağının şartları”nı *Saf Aklın Eleştirisi*’nde ortaya serip açıklamıştır. Fakat apriori tecrübenin koşulları tam da “tecrübeyi mümkün kılmaları”yla görülür. Her tecrübe biçimine bir açık ufuklar sisteminin gerekmesi ve, böylelikle, bilfiil tecrübe edilmiş olanın sonsuz bir gidişe işaret etmesi, henüz başlı başına görüngüsel bir yapıdır. Fakat, dünya bilgisinin, tecrübe-nesnelliği içinde bir doğrulanmışlığı yok. Sayet bu bilgi, insan aklının apriori bir mülkü ise, o zaman, en iyi halde, fenomen içinde nesnel bir karşı duruşu

bulunmayan bir “idea”dır, şeylerin bilgisine hiçbir katkısı olmayan bir idea, hiçbir tecrübeye gerçekleşmeyen veya çürütülmeyen bir idea – ve belki de en iyisi bütünüyle unutulmasıdır, mümkün olsaydı eğer.

Ne var ki, insan aklı, olanın tümlüğü (tümelliği, evrenselliği) düşüncesinden rahatsız olmak ve sürekli o düşüncenin altında ezilmek gibi tuhaf bir kadere sahip. “Tüm” (evren) düşüncesi yakamızı bırakmıyor; korkunç olanla yüce olanın düşüncesi tinimizi mesken edinmiş ve onu her kanaatkâr tespitten koparıyor. Bu dünya-düşüncesi, öncelikle, kuramsal bir kavram olmaktan çok bir “ruh halidir”; sınırsız olana kollarını açan uzak özlemin ruh hali; “engin denizler” karşısında ya da başımızın üzerindeki “yıldızlı gökyüzü”⁸ manzarası karşısında okyanusal bir duygu. Bu ruh hali bir “duygusallık” ya da “coşku” değil – bir düşünme havasıdır, belki de, düşünme havasının ta kendisidir. Kant’ın *Saf Aklın Eleştirisi*’nde diyalektiği ele alan bölümün tamamı dünya düşüncesinin ‘apriori’sini hal yoluna koyma girişimidir, ki bu arada, Kant’ta bu sorunun serimi “çözüm”üne kıyasla daha esastır. Neticede, “dünya” Kant’ta öznel bir şeye dönüşür: Tecrübenin gidişini idare etmek için yoksun kalamadığımız, fakat asla gerçek tecrübeye “dönüştürüp” realize de edemediğimiz “düzenleyici bir fikir”e. Nasıl ki zaman ve mekân özne’nin görüş yetisinin öznel biçimlerine dönüşüyorsa, dünya da zorunlu olan, fakat asla tecrübe içinde verili olmayan öznel bir fikre dönüşür – bu öznel fikrin payına ancak bilgi sürecinin mimarî kapanışı için bir işlev değeri düşmektedir. Kant, dünyanın büyük bir şey ve çok kudretli bir nesne olmadığını – insan öznesi ile dünya arasındaki ilişkinin iki varolan arasındaki ilişki olarak takdir edilemeyeceğini açık seçik anlamıştır (ki bu da dünya sorunu tarihinde son derece anlamlı bir olaydır). Fakat, öte yandan, dünya-içi iki şey arasında değil de, dünya-içi varlığı-anlayan insan ile evrensel varlık-bütünü arasında geçen bir ilişkiyi kavramsal olarak belirleme imkânı yoktur. Kant, bu yüzden, dünyayı “özneleştirmek”, onu ‘idea’l olarak tasarımlayan öznenin yapısına dönüştürmek durumunda kaldı. Kant bizzat müthiş bir tarzda açığa çıkardığı sorunu böylelikle yine kapatmış oluyor. Yine de, felsefesinde canlılığını sürdüren bir “dünya-pathosu” var – bu pathos, örneğin, felsefenin “dünya kavramı” diye adlandırdığı ve bilgelik değil de bir varoluş tarzını kastettiği, en yüksek amaçlarını hatırlayan, “içimizdeki tanrısal insan”ı hatırlardan çıkarmayan insanın yaşama biçimini kastettiği şeyde dile geliyor.

Fakat, evrenle ilişki halinde var olmak, varlığın bütününe anlayarak çıkmak gerçekten de insanın özünde, o zaman, şu güçlük beliriyor: Biz-

ler sadece gündelik anlayışımızda değil, büyük ölçüde felsefede bile böylesi bir “ilişki”yi niteleyebilecek kavramlardan yoksunuz. Bu yoksunluk burada kötü bir tesadüf ya da dilimizin bir noksanlığı değil; bu yoksunluğun daha derin nedeni şu: Batı felsefesi tarihinin seyrinde insan varoluşunun dünya ile olan ilişkisi gitgide bir başka ilişkinin, insanın tanrılıkla ilişkisinin gölgesi altına düşmektedir. Metafiziğin teolojik karakteri insanlığın dünya ile olan ilişkisini giderek karartmış ve örtmüştür. Peki ama, o zaman, Batı düşünüşünün şafak vaktine doğru geriye dönük bir ölçünme bir yol mudur, yoksa bu ölçünme başlangıçtaki bir dünya-düşünüşüne ulaşmak için dar ve kırılgan bir köprü müdür? İlk Yunanların yorumları özel durumlardır. Eski metinleri okuduğumuzda basitçe geriye sığramış olmayız. Böylesi bir yönelişte kendimizi de beraberimizde götürüyoruz; bizleri düşünmenin eski devlerine hem bağlayan hem de onlardan ayıran geleneği üzerimizden toz silker gibi basitçe silkip atamayız. Bunu, öz-eleştirel dikkatimize ve bilgimize sunmuş olalım. Şimdi, –kendi düşünmemize yol gösterici olsun diye– Herakleitos’un bir sözüne bakalım; tam olarak, Diels’in *Ön-Sokratesçilerin Fragmanları* adlı derlemesindeki 30. Fragman’a. Çevirisi şöyle: “Bu dünya düzenini, pek çok şey için geçerli bu aynı düzeni, ne tanrılardan biri ne de insanlar meydana getirmiştir. O hep vardı; canlı bir ateştir ve ebediyen de öyle olacaktır, ölçü üzerine yanıp ölçü üzerine söner.”⁹ Karanlık Herakleitos’un sözlerinin karanlığı Antikçağ’da bile nam yapmıştı. Bu sözün derinliğini iskandil etme talebinde bulunamayız.¹⁰ “Dünya düzeni”, *kozmos*; şeylerin ve olayların güzel yazgısıdır ki bunların hepsini birleştirir, onları toplu bir yapıya dönüştürür ve muntazam bir ‘birlik’te toplar. Her şey kurlsız bir kargaşa içinde fokur fokur kaynıyor değildir: Kara ve deniz ayrıdır, dağlar ve vadiler, yıldızlar, ay ve güneş, bitkiler, hayvanlar ve insanlar; yer ve gök denge halindedir. Olan her şey bir düzenin ve güzel bir ışıltının hükmü altındadır. Fakat bütünün bu güzel yazgısını tanrılardan biri ya da insanlardan biri meydana getirmemiştir. Bu ifade şaşırtıcı gelebilir. Elbette, Yunanların tanrı kavramını “Yaratıcı” tasavvurundan kesinlikle ayrı tutmalıyız. Evet ama, neden tanrılardan ve insanlardan söz ediliyor? Burada belirleyici olan nokta, latif dünya düzenini meydana getiren öğeler olarak devre dışı bırakılmaları değil, *kozmos*’un meydana getirilişiyle birlikte anılabiliyor olmalarıdır. Çünkü, bir defa, tanrıların her biri tıpkı insanlar gibi dünyadaki birer varolandır. Tanrılar gökkubbeyi mesken edinmiştir: yıldızların ve göksel ateşin yöresini. Bütün dünya için şeyler arasında onlar “en ateşvari” olanlardır. Tanrılar kozmosu yıldızların oradaki konutlarından idare ediyor, ölümlü-

lerin yazgılarını sevk ve idare ediyor, onlara teveccüh ve kıskançlıklarının işaretini yolluyorlar. İnsanlar aşağıda, ağır ve karanlık dünyada ikamet ediyor ve henüz hayvanlar âlemine yakınlar. Güçlülük de olsa, tanrısal ustalarından doğru yaşamayı ve güzel âdetleri öğreniyorlar. Ölümsüz tanrılarla ölümlü insanlar arasındaki büyük fark bir yana, her ikisi de, meydana getirişin gücüne sahip olma noktasında birleşiyor. Tanrılar, insan ülkesinde olup bitenleri yöneterek meydana getiriyor; insanlar ise, evler yaparak, ormanları açarak, hayvanları ehlileştirip yetiştirerek, demiri işleyip bin türlü gereç yaparak meydana getiriyor. İnsan, tekniker olarak, kendi başına doğada asla bulunmayan şeyler meydana getiriyor. İnsanın sınırlı ve sonlu bir yaratıcılığı var. Bu ise, yalnızca onun ellerinden çıkan eserlere değil, toplumsal iradesinin eserlerine de yansıyor, mesela devletler kurduğunda, kentler ve imparatorluklar kurduğunda. Siyaset bir tür *tekhne*'dir. Meydana getirici bir güce sahip olmaları tanrıların ve insanların ortak bir temel özelliğidir. Tanrılarla insanların *poiesis* yeteneği vardır. Acaba, bu yeteneğe, kendilerine ait bir donanım gibi, sabit bir mülkiyet gibi mi sahipler? Yoksa, her türlü dünya-içi varolan arasında sadece onların "meydana getirici" ve "yaratıcı" olması, meydana getirici mutlak güç ile ilişkilerinden dolayı mıdır? Meydana getirişin içine, dünyayı ısıtan ve dünyayı donatan ateşin *poiesis*'inin içine anlayarak sarkıtlıkları için mi bu böyledir? Daha açık bir ifadeyle söylemek gerekirse, tanrılarla insanların düzenleyici, ısıtarak-meydana getirici gücünün her şeyin bütüncül düzenini meydana getirmemiş olması, tanrılarla insanlar dünya-donatıcı *poiesis*'e bir şekilde yakın duruyorlarsa anlam ifade eder ancak. Herakleitos'un sözünde ilk başta sert bir reddediş gibi görünen şey, temelde bir takdirdir. Neticede, meydana getirici olan, ateşin dünya ısıtıdır. Ne var ki, Herakleitos'un temel kavramlarından ateş, yani *pyr* sonul bir "dünya maddesi" gibi yorumlanmak istenirse, üstünkörü düşünülmüş olur. Ateş, her şeyin meydana geldiği şeyi değil, her bir bireyleşmiş varolanı güzel ve parlak bir toplam yazgının yapısına katan tertipleyci gücü kastediyor. Herakleitos bununla eşanlamlı olarak belli ateşlerin adlarını sıralıyor: Şimşegin, *keraunos*'un ve güneşin, *helios*'un adlarını. Benzetme dilinde söylemek gerekirse: Gecede ve karanlıkta hiçbir şey birbirinden ayırt edilmez, her bölümlenme kaybolur gider. Şimşek çaktığında ise, karartılmış yazgı ansızın yeniden ışık saçar. Gecedan ve karanlıktan sonra güneş tekrar belirince, o zaman, her şey, belli hatları ve diğer varolanla bağlantısı içinde yeniden ısılar. Aydınlık bir 'şeyler manzumesinin' meydana getiriliş biçimidir. Fakat güneş ışığı da bir zaman hareketidir,

adeta dünya saatidir: saatleri ve bireylerin ve halkların günlerini, yıllarını ölçen. Aydınlık ve zaman, Herakleitos'un temel kavramı olan *pyr*'de, yani ateşte, birlikte düşünülmek zorundadır. Bu durum, bu dünya ateşi için söylenen 'o hep vardı, vardır ve de var olacak' sözünde de dile gelmektedir. Acaba, o, yalnızca zamanın içinde mi süreklidir – yoksa geçmiş, şimdi ve gelecek biçimindeki boyutlarıyla zamanın ta kendisi midir?

Bilhassa dünya-ateşi, *helios*, *horen* ve *aion* arasındaki bağlantıya giren daha derin bir yorum, varlık ile zaman arasındaki bağlantının ateş öğretisi içinde nasıl düşünüldüğünü ortaya çıkarabilir. Bizce bu 30. Fragman'da önem kazanmış olan şey, dünya-içi tanrılarla insanların dünyaya-ilişkinliğidir. Onlar *dünyada* taş ile dalgadan, çiçek ile ağaçtan, atmaca ile geyikten daha farklıdır – insan yapımı şeylerden ve sayılarla figürlerden de farklıdır. Tanrılarla insanlar dünyada öyledir ki, *kozmos*'u donatan, şeylerin değişim ve gidişini düzenleyen o her şeyi getiren ve her şeyi alan temel güce karşı anlayan bir tutum içindeler. Ve böylesi bir anlam-ilişkisinden hareketle de kendileri, değişik bir tarzda, "meydana getirici" olmayı başarıyor – tanrılar bunu insanlardan daha fazla başarıyor, ama, yine de, her bir tekil şeyin gidişini ateşleyen, yürüten, yükseltip alçaltan, ortaya çıkartıp yok eden dünya ateşinden daha az. Yunanca'daki *aion* sözcüğü, her şeyden önce, felsefe öncesi bağlamda, bir insanın hayat hikâyesi demektir, her türlü içeriğiyle ömür süresi demektir. Herakleitos *aion* sözcüğünü ele alıyor ve yine ateşi adlandırıyor, yalnızca başka bir tarzda, ve ona dünyanın akışı (dünyanın seyri) diyor. İşte, dünyanın bu akışına dair 52. Fragman'da şöyle diyor: "Dünyanın akışı, oyun taşlarını ileri geri süren, oyun oynayan bir çocuktur, çocuğun bir krallığıdır."¹¹ Varolanın bütünü, üstelik hüküm süren dünya olarak (bütünü), sembolik nitelikteki "oyun oynayan çocuk" benzetmesiyle, *pais paizon* benzetmesiyle dile getiriliyor. En kadim meydana getiriş, oyun karakteri taşıyor. Dünya oyun olarak hüküm sürüyor. Tanrılarla insanların oldukları şey, kendilerine ait dengeli bir varlık durumuna uygun olarak vücuda gelmemiştir – dünyadaki diğer şeyler gibi içlerine kapanık değildirler; *pyr* ve *aion* ile, birden ortaya çıkmış coşkun bir ilişki halindeler. Hepsi de ödünç verme güçlerini, meydana getirme kuvvetlerini dünyanın oyunundan almıştır. Tanrılarla insanlar dünya-vatandaşlarıdır, sadece dereceleri farklıdır.

Peki, nerede ve ne zaman gerçekleşiyor bu oyun? Herhangi bir yerde veya herhangi bir zaman diliminde onu göstermek mümkün müdür? Her yer ve her zaman dilimi belhazırda dünya-içi şeylerin işgali altındadır. Dünya oyununa şeyler arasında hiçbir yerde ve hiçbir zamanda rastlanmaz.

Yani, Herakleitos'un sözünü ettiği bu oyun hiç yok mu? Acaba, o, keyfî bir düşünce düşü, spekülâtif düşünmenin bir hayaleti midir? Belki de, güzel bir şairane hissedişti – başka da bir şey değil, öyle mi? Herakleitos'un dünya-oyununun, *verili/mevcut olanın* içinde hiçbir yerde ve hiçbir zamanda görülmemesinin nedeni, nihayet *veren* olmasıdır, bütün varolanı yapan¹², ona yer gösterip süre tanıyan mutlak güç olmasıdır. Fakat, –elde mevcut olmayan, tasvir olunamayan ve yanına yaklaşılamayan, hatta asla dile getirilemeyen bir bulgu olan– verici, dünya donatıcı, buyurucu güç için, fenomen olduğu bilinen insanî bir davranışın adını kabul etmesinde ne sakınca olabilir ki? Acaba, insan oyununu az çok tesadüfen mi “kozmik bir metafor” olarak kullandı – aynı biçimde, bir başka benzetme de kullanabilir miydi? Yoksa, insanî oyunda, fenomen olarak kabul edilirse, dünya bütününe tuhaf bir gönderme saklı olabilir mi? Oyun, bir temsil işlevi tarafından önemli ölçüde belirlenmekte midir? Gerçekten de öyledir – ve Herakleitos'un kozmolojik benzetmesinin daha derin nedeni de budur. Bu noktayı biraz daha açmak ve bu arada da oyunu insanın dünya-ilişkisinin esasen nazik bir tarzı olarak aydınlatmak gerekir. Herakleitos'ta tanrılarla insanlar “hep canlı ateş”le münasebet halindeydi, meydana getirici mutlak gücün taklitçileri ve sahte yaratıcılarıydı. Şiirsel (*poietik*) güçleri dünyanın oyununda temelleniyordu. Bu açıdan, esasen oyuncu idiler. Tanrılarla insanlar dünya-ilişkisinden hareketle varoldukları için, onları birbirinden ayıran fark gerçi büyüktü, fakat aşılamaz değildi – Herakleitos'un 62. Fragman'ından da görüleceği üzere¹³. Ne ki, tanrılarla insanların ortak dünya ilişkisi ne kadar çok unutulursa, semavilerle ölümlüler arasındaki fark da o derece açılır; o zaman, insanın varlığı Tanrı'yla olan mesafesinden hareketle yorumlanır. Bu eğilim, Batı metafiziğinin başlangıcında ağırlık kazanıyor. Fakat, Platon bile tanrılarla insanlarla ilişkisini bir oyun olarak kavramıştır. Platon insan için “tanrının bir oyuncağı” der, *bir paignion theou*.¹⁴

3. Metodolojik mülahazalar

Oyun üzerine düşünme girişimimiz, özel bir duruma uygulanması icap eden sağlam ve kabul görmüş bir yöntembilime baştan sahip olmak gibi elverişli bir olanaktan mahrum olmakla kalmıyor. Bizce oyun sorununun sorun-karakteri bile sağlam değil. Ama, artık bir sorun-tipolojisi söz konusu. Tarihî durumumuz içinde iki tür kuramsal soruya aşınayız:

Bunlar ilkin “bilim”in soruları, sonra da “felsefe”nin sorularıdır. Bilim ile felsefe arasında böyle bir ayrıma gitmekle, rasyonel duruş ile irrasyonel duygulanım arasında sert bir ayrılık veyahut da hasmane bir muhalefet kastedilmiyor, hele bu ikisinin kaba antitezi hiç kastedilmiyor. Akıl, anemik, kurumuş ve esas varoluş deneyimlerinden soyutlanmış bir insanlığa görünen soğuk ve soluk ışık değil, en ateşli tutku ve en yahşi arzudur ve kökü de *eros*’tan kaynaklanıp kor gibi yanmaktadır, Platon’un diyaloglarında da görüleceği gibi. Bilim ve felsefe, farklılıkları bir yana, esasen birbirine bağlıdır. İkisi de birbirine gereksinir. Bir disiplin olarak ele alındığında, bilim, konusuna sıkı sıkıya bağlıdır, böylesi bir bağlılıkta nesnelliğini sürdürüyor; pozitif bir disiplin olarak peşinen bir ‘konum’a sahip, oturtulmuş bir şeye, araştırmasının devinedurduğu bir (bilimsel) alana. Varsayılan bu (bilimsel) alanda, kendisini gösteren varolanı hazır olarak bulur, göstermenin çeşitli biçimlerinde bir fenomen olarak bulur ve onu tutarlı bir belirlenimin nesnesi yapar. Pozitif bilimler (bilimsel), alanlarını, öncelikle, varolanın çok çeşitli teşekkülüne ilişkin tecrübeye dayalı bilgiden alırlar – fakat şeylerin yaklaşık tasnifinde durmazlar, kendi temel kavramlarını tartışırlar, ki bu kavramlar üzerinden (bilimsel) alanları muhatap alınıp, komşu disiplinlerden ayrı dururlar ve araştırma güzergâhını sınırlandırdıkları metodik acelecilikleri sürekli geride bırakırlar. Pozitif disiplinler sürekli olarak varolanla ilgilidir – fakat, varolan olarak varolanın ne olduğunu sormazlar; işlere [Sache] katı bir biçimde bağlanırlar – fakat işlerin işliğini [Sachheit der Sachen] belirlemezler; fenomenlere bağlı kalırlar – fenomenliğin kendisini sorgulamaksızın; şeylerin cins ve türlere göre evrensel tasnifiyle düşüp kalkarlar; gerçeklik ile olanak arasındaki fark ile iş görürler, fakat bu esnada, varolanın niteliğinin ne olduğunu ve varlık-kiplikleri olarak maddîliğin/şeyliğin, gerçekliğin ve olanağın ne olduğunu düşünmezler.

Pozitif disiplinin böylece bir tarafa bıraktığı şeylerin ne olduğunu ya da, daha iyisi, onu ifade edilemez bir biçimde “şart koştuğu” şeylerin ne olduğunu sormak felsefenin görevidir. Fakat, felsefenin, bilimin, bilimler tarafından konu edilmemiş önkoşullarını aydınlatmaktan ibaret olup olmadığı bir başka şeydir. Ne olursa olsun, felsefe-dışı disiplinlere ait sorunlarla felsefi sorunlar arasında az önce ıralanmış bağlam mevcuttur – ki bu bağlam bizce belli bir tipik bilinirliğe sahiptir. Herhangi bir şey sorun haline gelir, ya disipliner olarak ya da felsefi olarak. Bilimsel soru sormanın tarzını şu amaç belirler: Önce “fenomen”i sağlama almak, şeyi salt kendi-kendini-gösterme ve kimliğini-doğrulama işinde kavramak ve

açıklayıcı kavramları olabildiğince şeyin kendisinden çıkarmak. Felsefenin görüş hattı, söz konusu varolanın varlık durumunu gözüne kestirmesiyle belirlenir. Bu varlık durumu bir şeyin üzerine, basitçe, kalıcı bir özellik gibi yapışık değildir, sadece adını söyleyip betimlemeye başlayamayız. Rastgele bir şeyin ontolojik açıdan aydınlatılması daima felsefenin temel sorularına geri götürür. Çünkü, bir varolanın varlık-derecesini ölçmemizi sağlayan ölçü, en şüpheli şey olarak kalmaktadır.

Eğer şimdi konumuzu, yani oyunu, sorunların önceden bilinen tipolojisine tabi kılmak isteseydik, o zaman, önümüzde iki 'soru'nun yolu açılırdı: Disipliner soru oyunun "fenomeni"nden çıkmalıdır. Fenomen olarak oyun, en başta, hayvanların biyolojik olarak birbirine benzeyen davranış şekillerine karşı emin kılınması gereken antropolojik bir tarihtir [Datum] – emin kılınmalıdır, çünkü daha sonra kendi içeriğine ve görüngüsel doluluğuna göre yorumlanacaktır. Çeşit çeşit yapılar işlenip çıkarılabilir ve kültürel anlamlılıkları takdir edilebilir. Felsefî soru, o zaman, insanın oynadığı oyunun varlık durumunu, oyunun varolurkenki özel biçimini hedef alır; çünkü, normalde insan yaşamının diğer ciddi icraları gibi "ol"madığı – neşeli bir "imiş gibi yapma" olduğu, kendine has bir "görünüş", ilginç bir "gerçekdışılık" evreni içerdiği hemen dikkat çekiyor. "Varlık" ile "görünüş"ün tuhaf bir iç-içeliği olarak oyun adeta görünüm saçan bir varlık ve varolan bir görünüştür. Oyunun ontolojik olarak aydınlatılması, varlık ile görünüş arasındaki "takım oyunu"nun içyüzüne vâkıf olabilmeyi gerektirir ki pek kolay bir iş değildir bu. Oyun üzerine düşünme girişimimiz, belirtilen anlamda ne "disipliner"dir ne de "felsefî". Burada, mesele, ontik bir fenomeni araştırıp betimsel kavramlara dökmek değil; insanî oyunun ontik fenomenini "ontolojik olarak" ıralamak, karmaşık varlık-durumu içinde varlık-kavramsal olarak belirlemek de değil. Burada, mesele çok daha basit ve daha aslî bir şeydir: Belli bir oyun anlayışının güdümünde insanın dünyadaki konumunu kavramak.

"Dünyadaki konum" ifadesi ilk başta biraz belirsiz ve çokanlamlıdır. Bir "konum"; bir ortam, bir çevre içinde mekânsal pozisyon/yer olarak herhangi bir şeye sahiptir¹⁵ – keza yer çokluğu içinde zamansal yer olarak da. Bir şey, bir iş, bir varolan, yerler sisteminin ortasında mekânsal-zamansal bir konuma sahiptir. Bu konumun, sistem içindeki belli şeylerin yakınlık ve uzaklığını, mesafeliliğini saptayabilmek için bilinmesi gereken bir koordinat sistemi açısından belli bir basamak-değeri vardır. Şimdi, çevremizdeki şeyler belli bir şekilde etrafımızda yoğunlaşmıştır, bunlar yakın-şeylerdir ve uzak-şeylerdir, bizimle aralarında mesafe vardır. Bü-

tün algı sahası derinlemesine kademelendirilmiş, etrafımızda eşmerkezli halka ve bölgeler halinde düzenlenmiştir. Deyim yerindeyse, algı alanının sıfır noktasıyız – biz, yani: Bedenselliğimiz (cismaniliğimiz). Bedenimiz etrafında yabancı şeyler durur ve yerleşiktir. Her bir şey, algı sahasının yer-sisteminde bir yere sahiptir ve bu yer içinde bir “konum”a, bize yönelmiş bir ilgiye. Fakat, şeyler öyle hareketsizce duruyor değildir. Algı sahasında çok çeşitli hareketler vardır. Şeyler bize yaklaşabilir ve bizden uzaklaşabilir, yani, görüş alanımız içindeki konumlarını değiştirebilirler. Konumları değişkendir. Şeylerin bize olan mesafesi aynı zamanda bizlerin de şeylere olan mesafesidir. Bu mesafeler, şeylerin icra ettiği bir hareketle sadece değişmekle kalmazlar. Bizler de hareket edebiliriz. Bedenimiz yere kök salmış değildir, hareketlidir. Algı sahasındaki belli şeylere yaklaşabilir ya da o şeylerden uzaklaşabiliriz. Fakat, bedenimizin kendi hareketinden böyle söz edersek, çevresel yönelim-uzamının dışına çıkmış ve bedenimiz üzerine kurulu olmayan bir yer-sistemini varsaymış oluruz. Şimdi, “sıfır noktası” olarak, belki, memlekette içinde yaşadığımız evimiz, yerleşim yerimiz iş görmektedir. Onun etrafındaysa şeyler yatmaktadır: Ekip biçtiğimiz tarlalar, önümüzde akıp uzaklarda kaybolan nehir. Yakınların ve uzakların bu sisteminde dolanıp durabilir ve, yine de, sıfır noktasıyla ilişkimizde bizzat bir konuma, değişen ve değişken bir konuma sahip oluruz. Gerçi bu yer sistemi de “yönelik”tir: Şeylerin konumu, yakınların ve uzakların her türlü ilişkisinin referans-noktası olarak geçen seçilmiş şeyle ilişkilerinden gelmektedir. Yakın-saha ile uzak-saha arasındaki karşıtlığın, “memleket” ile “uzaklar” arasındaki karşıtlığın çokça tekrarlandığı böylesi yönelik/oryante yer sisteminden çok var. Meskûn dünya adeta insanlığın memleketvari yakın-sahasıdır, ki en modern tekniklerin füzelerini kullanarak yıldızlı uzaklara buradan uzanmaya çalışmaktadır. Fakat, kesin olarak saptanmış belli bir yönelim’i göz ardı edersek, hiçbir şeye seçili sıfır noktası gözüyle bakmazsak, daha ziyade bütün şeyleri, gelişigüzel saptanabilecek bir koordinat sisteminin olanaklı sıfır noktaları olarak görürsek, bir biçimde önümüzde bilimsel olarak düşünülmüş bir uzam oluşur. Uzam böylece “homojen” olur. Sıfır noktası seçimi gelişigüzeldir. Yine de, herhangi bir nokta seçilmelidir ki, bütün diğer şeylerin durumunu bu sabit noktaya göre belirleyebilelim. Yerlerin homojen sistemi ile “yönelik/oryante” sistem arasındaki fark şudur: bütün şeyler adeta birer sıfır noktası olarak seçilebilmektedir. Fakat uzam yerlerinin hem oryante hem de homojen sisteminde her varolanın “mahal”i *bir başka varolan* ile ilişkisi çerçevesinde belirlenir, bu ister bir koordinat sisteminin sabit bir

sıfır noktası olsun, isterse gelişigüzel bir sıfır noktası. Dünya-içi her şeyin konumu, belli bir dünya-içi şeye referans üzerinden ifade edilir. Yalnızca her bir şey değildir dünya-içinde atanmış olan; her bir şeyin konumunun nitelendirildiği sistem de esasen dünya-içi bir sistem olarak kalmaktadır – ne ki, bu dünya-içilik açık seçik tanınıp dikkate alınmaz. Varolanın bütününü, bölümlenmiş mimarî bir yapı olarak, –belirli bir varolan bakımından bir yer, mesafe ve uzaklıklar sistemi olarak– telakki edilen kapsamlı bir şey-bağlamının şeklini alır.

Bir varolanın “konum”u kavramı derken yalnızca bir uzam-ilişisini kastetmeyiz, belki, daha çok, bir derece-ilişisidir düşündüğümüz. Daha önce de söylediğimiz gibi, şeylerin derece ilişkisi öncelikle felsefe-öncesi açısından ileri sürülür; herhangi bir güç, güzellik vb. farkına göre; ondan sonra felsefece yorumlanır, zamanın, varlık gücünün ve aklın sürekliliği bakımından – bu arada, en sürekli ve en akıllıca olan şey en varolandır. Elbette, felsefe neyin ya da kimin en sürekli ve en akıllıca olduğunu “dogmatik olarak” saptamaz – felsefe kendi kendisine karşı eleştirel bir ihtiyat sergiler ve görüngüsel şeylerin varlığını kestirmesine yarayan ölçütü sorun’un içine dâhil edilmiş olarak tutar. Felsefe, “summum ens”i, yani en yüksek varolanı, yüce ve kutsal *Tann* ismiyle çağırırken, böylesi ifadelerin geçiciliğini bilir – bilir ki, bu esnada Tanrı’nın adını “boşuna almıştır ağzına”. Fakat, asıl şüphe uyandıran şey, bütün varolan şeylerin varlık derecesi için ölçü sayılan şeyin kendisinin en yüksek varolan olup olmadığı, “summum” olarak bir “ens” olup olmadığıdır. Şeylerin en yüksek varolanla ilişkisinin hiyerarşisi felsefeden hareketle belirlense de, bir şekilde sorunlu kabul edilmiş olan bu hiyerarşi temelde dünya-içi bir karaktere sahiptir. Bütün şeylerin varlık derecesi, tıpkı kendileri gibi “dünya üzerinde” bulunan bir varolanla ilişkiden itibaren belirlenir. Ontolojik hiyerarşi de, aynı şekilde, şeyler arasındaki bir dünya-içi münasebete dönüşür, tıpkı daha önce bir şeyin uzamsal yeri gibi, tabii o şey bir koordinat sisteminin sabit veya gelişigüzel sıfır merkez noktasıyla olan mesafeden hareketle nitelendi ise. Peki ama, bir varolanın dünya-içi toplam sistemdeki yerini belirtebilsek, gerçekten de varolanın *dünya-konumu* görünür hale gelmiş olur mu? Şeyler mekânın “içinde”dir, her şeyle iştigal eden o mekânın içine “yerleştirilmiş”lerdir. Fakat, mesafelere, yollara, çizgi ve noktalara dikkat edince, şeylerin mekân-içinde-oluşlarını, yerleştirilmişliklerini asla kavramış sayılmayız. Maddî bir cismin figürü, çeper çizgileri, köşe ve kıvrımları vardır. Mesela bir taş bloğun içinde çeşit çeşit şey vardır ki, bunları bu bloğun içinden patlatarak çıkartabiliriz. Büyük bir şey olarak,

kendi içinde çok sayıda küçük şeyi barındırır. Doldurulmuş öz-mekânının içinde, daha küçük parçaların doldurulmuş öz-mekânlarını içermektedir. Söz konusu taş bloğun taş yığınları arasındaki durumu da buna benzer, keza taş yığınlarının dağdaki durumu, dağın ise sıradağ içindeki durumu, sıradağların yerkabuğundaki, yerkabuğunun yerküredeki, yerkürenin güneş sistemindeki, güneş sisteminin samanyolu sistemindeki durumu vs. öyledir. İyi de, bu “vesaire” ne demek ki? Onu gerçekten de düşünüp kavrama gücüne sahip miyiz? Yaşadığımız dünyadaki doğrudan şeylere yönelik gündelik yer tanımlamalarını bilimsel “konum belirlemeler”le yükseltebilir, sıfır merkez noktası olarak da içinde yaşadığımız ev yerine güneş sistemini seçebiliriz – ama, böylelikle, sadece daha büyük bir dünya-ıçi evren kazanmış oluruz, dünyanın kendisini kazanmış olmayız. Acaba, dünyadaki şeyler, tıpkı büyük şeylerin içindeki küçük şeyler gibi midir? Yoksa, dünya-ıçi şeyleri toptan dünyanın bütünüyle ilişik halde tutan şey, içinde-oluşun bambaşka bir tarzı mıdır? Uzaydaki türlü türlü şey-mekânları tıpkı, daha büyük şey-mekânlarının içindeki daha küçük şey-mekânları gibi midir? Acaba, dünya-ıçi varolanın oluşup yok olduğu ve sınırlı mevcudiyet kazandığı zaman ve sürelerin dünya-zamanı içindeki durumu, tıpkı daha küçük zaman etaplarının daha büyük zaman etaplarının içindeki durumu gibi midir? Yoksa, böylesi dünya-ıçi içerilme-ilintilerinin yeri burası değil mi? Benzer bir tereddüt de hiyerarşi bakımından dile getirilmelidir¹⁶. Acaba, şeyler arasında var olan hiyerarşiler, en yüksek varolanın çeşitli şekillerde düşünülen örnekliğine (örnek oluşuna) bağlı olarak, kılavuz model vazifesi görebilir mi, şeylerin uzayla ilişkileri açısından dereceli konumlarını soru şeklinde bile olsa belirtmek için? Burada şimdilik her şey karanlık. Şimdi, bilhassa önemli olan nokta, böylesi soruların tuhaflığına dayanmak ve bu tuhaflığın etkisinin kaybolmasını beklemektir – aceleci bir “yanıt” vererek onları hemen ortadan kaldırmamaktır.

Dönüp Herakleitos’u düşünmemizin nedeni de buydu. Bahsi geçen iki Fragman’da insanın dünya-konumu ve oyun bağlantısı esasen düşünülen şeydi ki, kendi bölük pörçük fikir yürütüşümüzü onun sevk ve refakatine dâhil etmeye çalışıyorduk. Tanrılarla insanlar oldukları şeyi, dünya-ıçi bir varolanla münasebetlerine borçlu değiller – onlar, yalıtılmış her şeyi dış görünüşünün sonlu çeperlerine dek aydınlatarak nakşeden, bunlara cisim, yer ve süre tayin eden, mevcudiyet veren ve bu mevcudiyeti geri alan “her daim canlı dünya ateşi” ile ilişkilerinden dolayı öyleler. Yani, tanrılarla insanlar, dünya ateşinin aydınlatan, gerçekleştiren ve meydana getiren oyununun katılımcı tanıklarındır ve böylesi bir tanıklıktan kendileri

de, dolaylı bir biçimde, bu dünya ateşinin özelliklerini kazanmaktadır: Şairanedirler, açığa çıkarıcıdırlar, zamanı anlayıcıdırlar. Herakleitos bütün o karanlık sözlerinde hep aynı şeyi düşünür¹⁷, fakat hep farklı bir tarzda. Ateşe bazen şimşek ve *helios* dediği olur – ateşin yaşamına da *aion*’un oyunu. Ancak, çeşitli biçimlerde dile getirilenin yalnızca aynı şey olmadığı, tamamen kendine has ve eşsiz bir aynılığa sahip olduğu, “özdeşliği”nin ise şeylerin özdeş oluşlarından hareketle anlaşılamayacağı şuradan açıkça bellidir: Herakleitos “altın” ile “mal” benzetmesinde *pyr*’ü, ateşi, bütün varolanın, *panta*’nın karşısına koyar¹⁸. Çoklukları içindeki şeylerin ateşli ve her şeyi toplayıcı dünya ışığının altın pırıltısıyla olan ilişkileri, onca satılık nesnenin altınla ilişkisi gibidir. Evrenin birliği dünya-içi varolanın çokluğunu toplayarak ve dağıtarak kapsar. Ve Herakleitos, dünyasal birliğe “tek bilge olan”, *hen to sophon mounon* der¹⁹. Demek ki, ateş saçan dünya ışığı doğal bir ilk madde modelinden ziyade aydınlatıcı bir anlama modeline göre düşünülmelidir. Ateş, ışık, zaman, oyun ve akıl, dünyanın aynı hüküm sürüşünün çeşitli adlarıdır. Ve tanrılarla insanlar bu hüküm sürüşle tuhaf bir ilinti halindeyse eğer, kâinatın aklında da yer alırlar. Herakleitos, “tek bilge olan”la ilgili olarak, 32. Fragman’da, onun Zeus adıyla anılmayı hem istediğini hem de istemediğini söylüyor. Bu ifadede fevkalade anlamlı olan şey, verilecek taviz karşısındaki savunmanın önceliğidir. Ateşli, zamansal ve ışıksal-akıllı dünya-oyunu, kendisine en yüksek tanrının adıyla hitap edilsin *istemiyor*. Fakat, en yüksek tanrı onun en yakınında duruyorsa ve sonlu belirlenimi içinde dünyanın kendisine kıyasla daha dile gelir ve daha düşünülebilirse eğer, o zaman, dünyaya en yakın olan ve bu yüzden de en yüksek varolan adına dile-gelirliğe varmak, içinde belirlemek kadar kaybolmak, bir biçimde evrenin de isteğidir. İnsan düşüncesinin başlangıçtaki dünyaya-açıklığı (kozmpolitliği) giderek metafiziğin teolojik yönelişine dönüşüyor ve “mutlak olan”ı, “summum ens”i hedef alıyorsa, hatta kendisini en uç zirvede, yani Hegel’in felsefesinde “Tanrı’nın öz-bilinci” diye kavırıyorsa eğer, Batı felsefesinin tarihi Herakleitos’un bu 32. Fragman’ına bir yorum diye kaleme alınabilir. İnsanın “konum” ve “derece”sini dünya-içi ilişkilerin belirlemesi, insanın dünya-ilişkisinin yüzyıllar süren bir unutuluşun gölgesinde kaybolması, işte, bu eğilimle son derece yakından alakalıdır. Herakleitos’ta tanrılarla insanlar kendi bağımsız duruşlarından hareketle belirlenmezler; öteden beri kendiliğinden oldukları şeyden, beraberlerinde getirdiklerinden yola çıkılarak belirlenmezler. Onlar, kâinatın evrensel-aklı ve ateş-oyunu için ayrıksı ve zor hitap edilebilir bir açılmışlıktan hareketle kavranılırlar.

Bunun bizce neredeyse akıl almaz bir şey olması, sadece Herakleitos'un düşünme tarzının "karanlık" oluşundan ötürü değil, en başta düşünme alışkanlıklarımızın geleneğinden ötürüdür. Varolan'a dair ifadeler kullanmaya uzun bir gelenek üzerinden alışkınsınız. Varolan önümüzde duruyor; onu tecrübe ediyor, seyrediyor, araştırıyoruz; olgu içeriğine bakış yoluyla, dile döküp formüle ettiğimiz, onunla ilgili olgu bağlamlarını elde ederiz. Şey, ifadelerimizin "ne hakkında"sına dönüşür, onunla ilgili konuşmamızın 'temelinde yatan'a dönüşür. Bu arada, şeyler üzerinden tecrübe olguları, deneysel içerikler ediniyoruz – fakat, başka bir ilgi istikametinde, önceden bilinirlik bilgisi içinde şeylere dair, şeylerin genel kuruluşlarına dair, yapılarına ve ayrıca çeşitli alanlarına dair, hem bağımsız olarak hem de tecrübe kazandıran her karşılaşma karşısında onlarla birlikte bildiğimiz şeye de kendimizi tematik olarak ayarlayabilir, önsel önbilgileri kavram'a dökmeye çalışabiliriz. Fakat, deneysel olduğu kadar önsel de olan bu bilmede, bizi, bilinmiş, tanınmış ve kavranmış belirlenimlerin şeylerin payına düştüğü, onların üzerinde asılı olduğu, deyim yerindeyse onların üzerine "tutturulduğu" anlayışı yönlendirir. Şeyler, esaslı ve esassız özellikleriyle husule gelir. Şey, özelliklerin bir taşıyıcısıdır. Varolan, tözselliğin temel yapısına sahiptir. Ama bu onun, koşulların değişiminde ısrarlı bir şey olduğu anlamına gelmemeli her zaman. "Hadiseler", süreçler ve olaylar da, özelliksel belirlenimlerin taşıyıcısı olma konusunda o bahsi geçen yapıya sahiptir. Fakat, "özellikler" in tözsel bir taşıyıcıya yüklenme biçimi bütün şeylerde aynı değildir. Özellikler cins cinstir. Ve bir özelliğin yüklenişinin gerçekleşme şekli de pek çoktur. Cansız olanın, madenler dünyasının alanı yalnızca en geniş bölgeyi çevirmez, aynı zamanda maddî dayanak ile özellik arasındaki ilişkinin de belli bir biçimini tanımlar. Canlı şeylerin, yani organizmaların sahasında özellikliliğin başka formlarına rastlarız – ve daha başka formlarına da insanda rastlarız, tabii eğer insan biyolojik-organik bakışta yok olmuyorsa. Derler ki, insan, metabolizma, üreme, duyu, hafıza ve algılama yetisi tarafından belirlenen bir "hayvan", bir canlı değildir yalnızca. Bütün bunlara bir bakıma hayvan da sahiptir. Ama insan hayvana kıyasla yalnızca "daha iyi" algılamaz, farklı da algılar. Duyuların keskinliği bakımından pek çok hayvan bizi geride bırakır. Fakat insan, kendisini her türlü hayvanın üzerine çıkaran çok özel yetilere de sahiptir. İnsan, pratikte yapıcı faaliyet yetisine sahiptir; normalde olmayan ve varlıkları bakımından da bütünüyle insanın varlığına bağlı birtakım şeyler üretebilir. İnsan, kavram oluşturma ve soyut düşünme yetisine, dolayısıyla da hayattaki sıkıntıların üstesinden gelebilecek rasyonel bir yöntemle

sahiptir. Dahası, insanın “iyi” ile “kötü”yü ayırt etme duyusu var; ahlakî bir vicdanı; törel dünyanın ve bu dünyanın çeşitli kurumlarının temel yapılarına dair bir bilgisi var. İnsanın ayrıca dil yetisi de var, dolayısıyla da kendisi, varlığın tasnif edilmiş ve çok boyutlu bir anlayışına sahiptir. İnsanda varlık anlayışı var, her ne kadar, tanrılarda olduğunu tahmin ettiğimiz o besberrak ve saf şekilde olmasa da. Bizim varlık anlayışımız her zaman zahmetli olacaktır, herhalde bizler varlığı asla hiç kavramıyor değiliz ve asla tam kavlıyor değiliz. Varlık anlayışını ele alıyoruz, onu kullanıyoruz, şeyleri varolarak çeşitli bakımlardan adlandırıyoruz – ve, yine de, bizzat uyguladığımız varlık anlayışını bütünüyle kavrayamıyoruz. Bu varlık anlayışının içinde, ayrıca, şeylerin şey oluşlarına dair, dayanak ve özellik olarak yapılarına dair önsel ön-taslak yatmaktadır. Buna uygun olarak, eniboyu düşünülmemiş ve doğal olan anlama işinde şeylere karşı öyle davranıyoruz ki, dayanak ile özelliğin şey dokusunu sürekli “şart koşuyoruz”. Toprak parçasında, ağaçta, evde, çayırdaki inekte, üçgende, bir sayıda bu nesnelerin özelliklerini bu özellikler tarafından belirlenmiş varolanlara sağlam ve güvenilir bir tarzda “bağlayabiliriz”. Özellikler, şeyin öz-duruşu tarafından “taşınır”. Şüphesiz, bütün cisimsel şeyler bir nedensellik ilişkisi içinde bulunuyor ve bu bakımdan da sürekli kendi içlerinde bulunmayan belirlenimler elde ediyorlar. Fakat, nedensellik ilişkisinin içine işlenmiş olmanın kendisi, maddî şeylerin maddî içeriğinin bir parçasıdır.

Şimdi, bir şeyin genel ontolojik modelinin insanın kendisi için de geçerli olup olmadığı; insanın, bir dayanak gibi kendisinin “özellikleri”ni taşıyan, kendi içinde yatan bir bağımsızlığa sahip olup olmadığı sorusunun yeridir. İlk etapta böyle bir soru acayip ve gereksiz, hatta yanlış bulunacaktır. Çünkü, eğer insan bir iş, bir şey, bir varolan ise, bütün şeylere düşen temel yapının da aynısına sahip olmalıdır. İnsanın “özellikleri” taşın, bitkinin, hayvanın özelliklerinden daha farklı, daha zengin ve daha karmaşık olabilir – bunlar, özellikler olarak taşıyıcı bir dayanağın üzerinde dururlar, temelsiz olanda kaybolup gitmezler; ilginç ve zor anlaşılır olan “töz”e sımsıkı geçirilmişlerdir, ki o töz insandır. Fakat, az önce dile getirilen soru, hakikatte insanın kendi içinde duran bir töz *olup olmadığı* kuşkusunu hedef almıştı. Elementer anlamda, taş, ağaç ve hayvan “kendi içinde duran”lardır; gerçi kâinatın her şeyi kuşatan birliği bağlamında onlara rastlamak mümkündür, fakat onları belirleyen şey, bahsi geçen bu her şeyi kuşatıcı birlik karşısındaki tavırları değildir. Onlar “dünyanın içindeler”, fakat adeta dünyaya kapalı bir tarzda. Aslına bakılırsa, “dünyaya

kapalı” ifadesi de burada pek iş görmüyor, çünkü onların içinde dünyaya karşı yüz çevirmeye, kendini kapamaya rastlanmaz; onlar basit, sade ve dolaysız bir tarzdadır. Böylesi şeyler, deyim yerindeyse, kendi içlerinde yatar. En başta²⁰, kendi içinde yatan bağımsız şeylerin, şeyin yapısıyla ilgili varlık anlayışımızın kavramsal açıklamasına dair yönlendirici bakış açısını sağlamış olup olmadığını kontrol etmek gerekir. Burada, özellikler, şey-dayanaklarına yükleniyor. Elbette, özelliklerin tözsel dayanağa ne şekilde yapışık ve bağlı olduğunu tam olarak söylemek halen zor bir meseledir. Fakat, burada bizi daha çok, insanla arasındaki fark ilgilendiriyor.

İnsan sade ve basit, salt dolaysız olarak var değildir: İnsan kendi varlığına ve bütün şeylerin varlığına karşı sürekli ve aralıksız bir tutum içindedir. İnsan varlık anlayışının içinde var olur. İnsan, kendi varlığına muamele ederek, kendi kendisinin üzerine düşerek, ki bunu da düşünceli bir benmerkezcilik içinde değil, dünyanın bütününe açıklıktan hareketle yaparak var. Şimdi bu söze karşı şöyle itiraz edilebilir: Bu söz, ‘insan dil, akıl ve tin melekesine sahiptir; tinsel bir varlık olarak doğanın bütün diğer canlılarından son derece farklıdır ve ayrıcalıklı bir konumdadır’ şeklinde öteden beri söylenen şeyin sadece biraz daha farklı bir ifadesidir. Evet, bunun aksini iddia eden yok. Şimdi, kuşkulu olan şu: Acaba, insan sıkça bahsedilen bu ünlü “ayrıcalıklar” karşısında nasıl bir duruş sergiliyor? Onlarla ilişkisi, tıpkı bir mal sahibinin malıyla arasındaki ilişki gibi, bir “mülkiyet ilişkisine” mi dayanıyor? Acaba, insanın dile, akla ve varlık anlayışına sahip oluşu, tıpkı karatahtanın siyah renge veya filin hortuma sahip olması gibi midir? Yoksa dil mi insana sahiptir? Küçük ve sonlu insan-aklı dünya-aklının bir yansıması mıdır? Acaba, varlığın ışığında meskün bir haldeyken mi varlık kavramlarını oluşturup dile getiriyoruz? Alışkın olduğumuz tasavvuru çok etkileyici bir biçimde “tersine çevirerek” bile gerçekten henüz hiçbir şeyi kavramış olmuyoruz. Dilin, aklın ve varlığın insanla ilişkisi, yine de, iki varolan arasındaki ilişki olarak ya da böyle bir ilişki modeline göre yorumlanabilir – sadece, bu sefer diğer uçtan başlanarak okunacaktır. Ve böylece, böylesi bir yaklaşım da henüz dünya-içine ilişkin olacaktır. Fakat, diyelim ki, Herakleitos’un yol gösterici sözü bizleri tanrılarla insanların öyle bir dünya-ilişkisine havale ediyor ki, bu dünya-ilişkisinden hareketle ancak oldukları şey oluyorlar – bu dünya-ilişkisinden hareketle, meydana getirici gücün, *poiesis*’in, açığa çıkarmanın, ‘zaman’lamanın, hüküm süren oyunun ve dünya-aklının katılımcıları oluyorlar, o zaman, insan artık, ayrıca bir de “ilişki” halinde bulunan bir iş/şey [Sache] olarak düşünülemez, ama, yine de,

bir iş/şey olarak düşünülecekse eğer, o zaman, öncelikle ve özellikle bir ilişki olan –kendi içinde kendi bağımsız duruşuna sahip olmayan, esrik bir açıklık olarak var olan– bir iş/şey olarak düşünülmelidir. O zaman, insanın, en yüksek varolanın yöresine ve varlık derecesine yönelmiş nesnel bir yöreler sistemindeki yeri belirlenemez/di. İnsanın, bir varolan olmasa bile bir hiç de olmayan, bütün şeyleri kuşatan, onlara nüfuz eden ve hükmeden ve kendisi sonlu bir yapı içinde asla belirmeyen, fakat görüne mekân açıp zaman tanıyan bir şeyle kurduğu ilişki, işte, bu ilişkidir: insan özünün dünya-konumunu biçimlendirip kavrayan şey. Bunun anlamı şudur: Dışarıdan, herhangi bir nesnel tespit vasıtasıyla, insan-dünya ilişkisi asla tayin edilemez. İnsan, (bir yandan) dünya ilişkisi içinde yaşayarak, (diğer yandan) bu dünya ilişkisini düşünerek belirlemek zorundadır. Herakleitos’a göre, bu, tanrılar için de geçerlidir. Onlar da selametli ve rast giden varlıklarını, hüküm süren dünya ile aralarındaki anlayan-yakınlıktan alıyorlar. Platon ve Aristoteles ile birlikte, tanrıların örtüsüz, engelsiz ve noksansız hakikatin yerlisi oldukları, her şeyi bütünüyle bildikleri, kozmosun onlar için ıslıl ıslıl bir berraklığa daldırılmış ve bütün karanlıkların yok edilmiş olduğu yolundaki muzaffer görüş doğar. Bu durumda, Tanrı’ya mutlak bilme, *sophia* atfedilirken, sonlu insana yalnızca bu bilgiyi aciz bir halde kovalama işi, yani *philo-sophia*, bilgelik sevgisi atfedilmiştir. Herakleitos’a göre, Tanrı’nın bilgisi, *sophon*’un, yani “tek bilge olan”ın tanrı-üstü dünya-aklı-ateşine katılım olarak ölçülüyor. İnsanlarla tanrılar aynı şeye itimat etmiştir, her ne kadar farklı tarzlarda olsa da. İkisinin de bilgisi son derece²¹ felsefedir, *sophon*’a sevgi olarak, *philia* olarak.

4. İnsanın Batı’nın *Kentauros* metafiziğindeki konumu

İnsanın, üzerinde düşünmeye çalıştığımız dünya-konumu, erişilebilirliği bilinen bir “konu” değil, önümüzde duran bir “olgu bağlamı” değil, bilinen bir “fenomen” değil, varolanla arasındaki ilişkilerin türü bağlamında bir ilişki de değil. İlkin, insanın dünyaya açıklığı (kozmopolitliği) sayesinde, mülahazamız ve eylemimiz için olanaklı konular ve olgu bağlamları buluyor, fenomenleri biliyor ve dünya-içi şeyler arasındaki belirli ilişkileri saptayabiliyoruz. Yani, düşünmemiz, burada, kendi olanağının temeline geri dönmeli, bizzat içinde salındığı ortamı dikkate almalıdır. İnsanın dünya-konumu, homojen bir yer sistemi olarak anlaşılan bir mekân

içinde nesnel bir konum değildir, aynı biçimdeki bir etap çokluğu içinde bir zaman etabı değildir; ne herhangi şeylerin komşuluğu üzerinden, ne de en yüksek varolanla sabit bir mesafe üzerinden dile gelir; yani, bütün şeylerin hiyerarşisinde veya yapı mimarisinde bir konum anlamı taşımıyor. Daha az soyut bir ifadeyle: İnsanın dünya-konumuna ilişkin sorumuz, insanın, insanlıkta tin'in aydınlığına erişebilmek için, doğal canlıların en yücesi, canlıların biyolojik doruğu, –anorganik şeylerin geniş kaidesinden, bitkiler âleminin dar tabakasından, hayvanlar âleminin daha da dar olan tabakasından oluşan– piramidin tepesi olduğu teminiyle geleneksel yoldan yanıtlanamaz. Veya insan özünü ıralayan şeyin üretim gücünde, yani “homo-faber”de ya da özgürlükte ve ahlâksal özbelirlenimde veya “ruhun ölümsüzlüğü”nde ve Tanrı’nın çocuğu olmasında –ki bu sayede insan dünyanın ve bütün şeylerin efendisi olmaktadır– ya da insanın ruhaniyetinde, aklında yattığını gördüğümüz yerde: İşte, bütün burarlarda, insanî dünya-ilişisinin boyutuna erişilemiyor. İnsan “mal sahibi” ve “malik” olarak görülüyor – kendisini diğer pek çok şeyden lehte ayıran, ayaklarının altına destek olan, onun için bir ganimet olan, işinin malzemesi, kendi kendini kanıtlamasının araçları olan muhteşem özelliklerin bir “sahip”i olarak görülüyor. İnsan, taş, bitki ve hayvana üstün oluşuyla büyük gurur duyuyor; toprağı buyruğu altına alıyor, kendi elleriyle işlediği saban demiriyle “özgür yaban”ın gücünü kırıyor; işe yarar otları yabani otlardan ayırıyor, vahşi hayvanları ehlileştiriyor ve ekonomik sürecin uzun tarihinde dünyanın çehresini değiştiriyor. Çalışma faaliyeti içinde, çevresel şeylere egemenliğinin kızgın damgasını basıyor. Fakat insanın bu egemenlik gücü, nasıl derler, sonlu ve sınırlı bir güçtür; bunun nedeni de, bütün şeylere boyun eğdirme gücüne sahip olmayışımız, üretim gücümüzün de doğanın ölçsüzlüğü karşısında tükeniyor olması değil sadece – bizler, gözle görünmeyen, çevremizde apaçık fenomenler olarak bulunmayan, çok daha narin tecelli tarzlarına sahip, kalbimizdeki esrarengiz vicdanın sesiyle konuşan ya da feleğin darbeleri şeklinde vuku bulan varlıkların bizlerden daha güçlü olduğunu sanıyoruz. İnsanın istemli-planlayan müdahalesinden esirgenmiş olan yaşam yazgılarının nihaî tasarrufdışılığında göksel güçlerin hüküm sürüşü sezinlenir. Mağrur insan onların önünde küçülür ve acizliğinin farkına varır. Acaba, insan, aynı zamanda nelere gücünün yettiğini, kendisine neyin tabi kılınıp teslim edildiğini ve neye asla gücünün yetmeyeceğini, neyin kaderin gücü olarak kendi üzerinde tasarrufta bulunduğunu bilirse, hakikî konumunun ayırdına varmış olmaz mı? İnsan kendisini şeylerin efendisi ve Tanrı’nın kulu olarak görüp

doğaya hükmedişinde Tanrı korkusuyla yaşayınca, kendisini muteber mi sayar? İnsanın hakikî “yer”i hayvan ile Tanrı arasında değil midir? İnsana dair bu yorum büyük ölçüde manevî geleneğimizi belirliyor – dinde ve felsefede ve onların melez biçimlerinde. Bu arada, insanın hayvan ile Tanrı arasındaki “ara-konum”u adeta insan-dışı bir gözlemci tarafından tespit edilebilecek nesnel bir konum tayini olarak ele alınmıyor yalnızca. Deniliyor ki: İnsan, hayvan ile Tanrı arasında, yalnızca komşu basamaklar arasındaki bir merdiven basamağı gibi durmaz, daha çok, hayvan ve Tanrı ile anlayan bir ilişki içindedir; onun durumu kendisi için açılmıştır. Bu ise, sakın, gerilimsiz bir yolla olmaz; bilakis, insan kendi varlığı içinde zıt çabalardan dolayı paralanmış durumdadır – hayvanî ve ilahî olanlar insanın içindedir, yalnızca yanında değil; insanda hayvanî ihtiyaçlar vardır, hayvansal arzular; insan çiftleşme isteğiyle yanıp tutuşur, vahşilikle, kızgınlık ve öfkeyle; fakat, dikkat dolu gözlem içinde ruhun durgunluğunu da bilir, platonik mutluluğu özlemeyi de bilir, bizleri kendi dışımıza sürükleyen muamma dolu sıra özlemini de. İnsan, böylece, içinde ilahi kıvılcımı taşıyan bir hayvan olarak, hayaletler âlemine bitişen, düşünülür bir dünyanın vatandaşı olan en yüksek doğal canlı olarak ele alınmaktadır. Saf tını bilen ve maddi dünyadan çıkıp ‘deneyüstü’ne doğru yükselmeye çabalayan; duyularca kavranılan doğanın, *physis*’in gerisinde anlaksal bir arka dünya, bir *meta-physis* sezinleyen duyusal bir varlık olarak. İnsan, hayvan ile Tanrı arasında var olan bir gerilim olarak yorumlanıyor, sürekli bir kavga demek olan bir gerilim olarak, içimizdeki hayvansal ile tanrısal arasındaki bir kavga. İnsan sakın bir denge olarak dile gelmiyor, daha ziyade, kâh hayvanın kâh ilahi ışık çakımının üstün geldiği, sallanan bir terazidir insan.

İnsanoğlunun bu yorumunu sayısız kalıplardan biliyoruz; bu yorum, maddi dünya ile manevi dünya, *mundus sensibilis* [duyulur dünya] ile *mundus intelligibilis* [düşünülür dünya] arasındaki temel farklılıklarla iş yapan ve insanın yerini her iki “dünya”nın sınır çizgisi üzerine oturtan Batı metafiziğinin insan resmini belirliyor. İnsanın metafizik yorumu, onu dengesiz ve kendi dengesizliği yüzünden de sürekli huzursuz, hem duyusal hem ruhsal, hem hayvanî hem tanrısal, aynı anda da, aşağı yonde hayvanlar âlemine geri dönmeye ve yukarı yonde Tanrı’ya ulaşmaya çabalayan bir varlığa çevirmektedir. İnsan, böylece, duyusalığa bulanmış bir tin olarak ve ruhsallıktan şaşkına dönmüş bir hayvan olarak belirlemektedir – aralarında çatışkı bulunan parçalardan oluşan bir çifte-varlık olarak adeta, bir Kentauros olarak. Nasıl ki, fabl yaratığı “Kentauros”un

gövdesinin alt kısmı bir hayvandan ve üst kısmı da bir insandan oluşuyorsa, Batı metafiziği de insanı aynı anda yarı-hayvani ve yarı-tanrısal kurguluyor. Geleneksel insan resminin bu Kentaurvari temel niteliği, insan varoluşunun dünya ile esas ilişkisi insanın hayvan ve Tanrı'yla olan dünya-içi mesafeliliği yüzünden örtülüp karartıldığı kadarıyla vahim bir mirastır. Şüphesiz, büyük bir anlam taşıyan dünya-içi bir ilişki, böylece, insan varoluşunun coşkun gücünü bağlamış ve kemirmişti. Fakat, şimdi, metafizik insan resmini savunmak adına, bu resimde insanın konumu hiç de diğer varolanla arasındaki basit komşuluk ilişkileri üzerinden belirleniyor değildir; eğer insan, hayvan ile Tanrı arasında bir ara-varlık olarak kavranılıyorsa, o zaman, bu, esasen diğer varolanla mesafeli olduğu anlamına gelmez, duyusal dünya ile saf manevi dünya arasında ikili ve gergin bir ilişki var demektir. Burada, özellikle insanın bir *dünya-konumu* görülüyor ve saptanıyor: insanın mundus sensibilis ile mundus intelligibilis arasındaki yeri. İnsan *iki* dünyanın da yerlisi olarak kavranılıyor, hatta, çatışık varlığı içinde, bir çifte dünya ilişkisinden hareketle anlaşılıyor... Peki ama, böylesi bir argümantasyon ne kadar isabetlidir? “Dünya” sözcüğü burada çoğul biçimde kullanılıyor (iki dünya) – bu çoğul kullanım da yeterince ele verici. Çoğul haliyle dünya kavramı bir metafordur, analogik bir konuşma tarzıdır, bir bütünlük bağlamını kastetmektedir, ideal bir örneği (bir safkavramı), bir *totum*’u (toplam varlığı, yekûnu, bütünü). Fakat dünya gelişigüzel bir bütün, bir toplam alan, bir şeyler bölgesi, “herhangi bir” totum değil, “tek” totumdur, yegâne, her şeyi kapsayan totum’un ta kendisidir. Dünya tümlüğü (evrenselliği) asla bir tümlük (evrensellik) meselesi değildir, tür ve cinssel tümlüğün yanında veya sonsuz bir kümenin tümlüğünün yanında durmaz – dünya tümlüğü (görece türdeki) hiçbir dünya-içi “tümlük” ile kıyaslanamaz. Ne ki, saf-kavramsal olarak kapalı görece bir toplam-bağlamı tarif etmek istediğimiz yerde metaforik olarak “dünya” ifadesini kullanıyoruz. Maddi dünya ile manevi dünya, katı anlamda, birer dünya değildir, onlar dünyanın *içindeki* alanlardır, münferit varolanların boyutlarıdır. Duyusal olanla tinsel olan arasında – yani, gördüğümüz, dokunduğumuz, kokladığımız ve tattığımız şey ile yalnızca düşünmenin fark edebildiği şey arasında bir uçurum açmış olan düşünür, kendisinden beklendiği üzere, hiç de iki farklı dünyadan söz etmiyor. Platon duyusal alana “görünen yer”, *horatos topos* veyahut da “görünenin cinsi”, *horaton genos* der, düşünme yoluyla fark edilene ise *noetos topos* veyahut da *noeton genos* der. Duyusal şeylerle idealar arasındaki bu Platoncu zıt-alanların daha sonra iki “dünya” olarak

nitelendirilmiş olması Platoncu sorunu yalnızca (kültür-tarihsel etkisi maalesef çok güçlü olan) bayağı bir Platonculuk'a düşürmekle kalmamıştır, ki bu tür Platonculuk'un da tıpkı "platonik aşk" gibi Platon'la pek ilgisi yoktur – bunun da ötesine geçerek, dünya-sorununun kilitlenmesine yol açmıştır. Fakat, dünya-sorununun metafiziğin kavramlarında kendisini kilitleyebilmiş olmasının nedeni, insanın coşkusunun belli bir kısaltılmış tarzda her zaman orayla bir arada düşünülmüş olmasıdır. İnsan, kendini aşmak bağlamında, sınırlarını aşmanın, coşkunun hareketi biçiminde yorumlanmıştır. Kendi içinde kalmamıştır, ben'liliğine hapsedilmemiştir; o, kendisi olmaktan hep daha fazlası olan, bir özlemle yanıp tutuşan ve en yüksek olanağını coşkulu bir kendinden geçmede bulan bir canlı olarak düşünülmüştür. Fakat, böylesi bir kendini aşmanın yöneldiği şey, en yüksek varolan vasfıyla tayin edilmişti, mitolojik dille söylemek gerekirse: Tanrı olarak. Dünyaya en yakın varolana dönük coşkunluk, dünyaya dönük coşkunluğu yemiş bitirmiştir. Metafiziğin tanrısı dünyayı bozuyor; yontulmuş her resmin, her aşikâr görüngünün, her kavramın anlaşılabilirliğinin dışına ne kadar daha itilir ve gitgide "deus absconditus" [gizli Tanrı] olursa, o kadar çok bozuyor. Anlaşılabileceği üzere, bu, sadece filozofların, metafizikçilerin Tanrısı için geçerlidir – "İbrahim'in, İshak'ın ve Yakup'un Tanrısı" için değil, Zeus ve Apollon, baştanrı Odin, İsis ve Osiris için değil. Fakat bu, metafizikçilerin Tanrı kavramı içinde anlaşılmıştır, yani, insanın kendisine kolayca erişmesinden uzak duran Tanrı'nın tam da uzak durmasıyla birlikte insanı da çekiyor olması, onu her günkü uyuşukluğundan sıçratıyor olması ve onu ayağa kaldırıp şeylerin orta yerine kurulmuşluktan çekip çıkarıyor olması. İnsan Tanrı ile ilişkisinden hareketle şekillendirildiği kadarıyla ve şekillendirildiği için, insanın en yüksek ve en iyi özellikleri Tanrı ile kurduğu bu ilişkiden alınmıştır. İnsan ruhundaki ışık çakımı ilahi ışıktan gelen ışık diye bilinirdi, insan akli ilahi aklın aksi sedası ve zayıf bir yankısı olarak bilinirdi, insan ruhu ise Tanrı'dan neşet ederdi. Hristiyan dininin tasavvuruna göre, bütün şeyler –yaratılmaları ve Tanrı'nın mutlak kudreti tarafından da varlık içinde tutulmaları bakımından– Tanrı'ya bağlıdır – insan özel bir biçimde Tanrı'yla ilişkilidir, ilahi nefesten bir nefestir ve bu yüzden Tanrı'yla yeniden birleşmek için çabalamalıdır. İnsan olduğu şeyi, deyim yerindeyse, salt kendi içinde olmaz, kurduğu coşkun ilişkiden hareketle olur.

Bu, farklı bir biçimde, belki daha da aslı olarak, insanın dünya ile olan ilişkisi için geçerlidir. Bizler *varlık* anlayışına yalnızca kesin ve kursuz bir "bilim" tarzında sahip olamıyor değiliz; varlık anlayışına sabit

ve hazır bir “mülkiyet” olarak bile sahip değiliz. Bizim varlık anlayışımız bütünüyle dünyasaldır. Belli bir varolanın varlığının her bir anlaşılmasına şeylerin dünyaya aidiyetinin bilgisi hep dâhil olmakla kalmaz; dünya-içi varolanın anlaşılması dünyanın açık uzaklığından beri gelir bize. Tekil şeyleri giderek daha fazla yan yana dizip, dizme sürecini de sonsuza doğru belirsiz olarak düşünedurmakla asla ilkin dünyasız şeyleri bulup sonra da yavaş yavaş, kapsayıcı bir bütünlük tasarımına ulaşmayız. Fark ettiğimiz ilk şey, halihazırda dünyanın “içinde”dir, tıpkı fark edişin kendisinin de dünyanın “içine” ait olması gibi. Anlamamız, peşinen, tüm-mekânın ve tüm-zamanın enginlerine doğru salınır gider ve aslî uzaklardan beriye her yakınlığı, şeylerin her bir yakınlığını ve dünya-içi uzaklığını fark eder. Anlamamız, hüküm süren dünyanın kendisine mekân-açmasına ve zaman-tanımına baştan açıktır ve bu dünyadan hareketle de gerisingeri şeylere ulaşmaktadır. Şimdide ve burada olanı bilinceye kadar, şimdiyi ve burayı biliriz. İnsan tuhaf bir yaratıktır, dünyada bir varolandır – ve aynı zamanda dünya-ilişkisi üzerinden peşinen ırılanan bir varolandır; her varlığın bütünüünün, içinde ısıltıya ve parıltıya erişmek için kendisine atıldığı bir dünya-içi şeydir. Bunu şu iki cümleyle özetleyebiliriz: 1. İstisnasız bütün şeyler dünya-içidir – ya da: varolan bütün şeylerin varlığı “dünya-da-olma” olarak kavranılmalıdır. 2. İnsan, uzayla coşkun bir ilişki içinde var olan, evrenin kendisiyle alakadar olduğu, kendisinin de evrene anlayarak yöneldiği dünya-içi şeydir – bu yüzden de, çok özel bir biçimde, “dünya-da-olma” olarak anlaşılması gerekmektedir. “Dünya-da-olma” başlığıyla Heidegger’in felsefesinin temel bir kavramı kastediliyor ki, sistematik gelişimini berikinin çıkış eseri olan *Varlık ve Zaman*’da bulmuştur. “Dünya-da-olma” terimi, her varolanda bulunan üstü kapalı bir temel niteliği kastetmiyor, olan her şeyin evrenin kapsayıcılığına ait oluşunu kastetmiyor. Heidegger’in dünya-da-olma kavramı, daha çok, bizzat kendimiz demek olan varolanın temel durumunu, insan varoluşunun temel durumunu gösteriyor. Bu arada, Heidegger’in izlediği yöntem şudur: Heidegger, “dünya”nın belli kavramsal tasarımlarının adını veriyor ve sonra da onları devre dışı bırakıyor. Felsefe öncesi anlayış ile gündelik anlayışa göre “dünya”yı ilk elden bütün şeylerin toplamı olarak ele alırsınız. Şimdi, bu toplamsal dünya kavramı hemen reddedilecek; keza, dünyayı türlü varolanlar için bir çerçeve, bir mahfaza, devasa bir kap diye yorumlamak isteyen tasavvur da bertaraf edilecektir. Buna karşılık, dünyayı beşerî bir erişilebilirliğin bütünü olarak gören görüşe nispeten daha olumlu bir gözle bakılıyor. Beşerî erişimin ‘nasıl’ındaki varolan, (yani) anlamamızın

karşılaşma alanındaki varolan daha esaslı bir dünya kavramının işareti olarak ele alınabilir. Örneğin, gündelik yaşamda “Ortaçağ dünyası”ndan, “Avrupalıların, Asyalıların dünyası”ndan, “çocuğun dünyası”ndan, “erkeğin dünyası”ndan ve “kadının dünyası”ndan” söz ediyoruz. Böylesi konuşma biçimlerinde “dünya” insanın belli bir yaşantı tarzı bağlamında anlaşılır, insanî varoluşun kipsel belirlenimi haline gelir. Buna varoluşsal dünya kavramı denilebilir. İnsanî varoluşun her temel olanağı, kendisine ait olan ve kendisini ıralayan yaşantı dünyasına sahiptir. Ne ki, böylesi yaşantı dünyalarının çeşitliliği ilkesel bir durumda temellenir: Varoluşun varoluş olarak etrafında kendine ait, saha ölçeğinde bir duyu alanı bulunmalıdır ki, şeyler bu alanın içinde varoluşun karşısına birer nesne olarak çıkabilsin. Varoluş, önsel varlık anlayışının bir dünya sahasına önceden sahiptir, buna kendine ait bir saha yapısı olarak sahiptir ve kendisinin önden tasarlayıp dışarıda tuttuğu alanda da tasarım ve işlenişinin birer “nesnesi” olarak şeyler bulur. Varlık anlayışı olarak önceden genişletilmiş olan bu saha şeylerin öz-belirlenimi değil, kendilerini bize gösterip sunabildikleri baştaki öznel koşuldur. Varlık anlayışının sahası olarak dünya –Heidegger’e göre– bir “varoluşça”dır [Existenzial]. Heidegger “varoluş biçimleri” [Existenzialien] derken, insanın varlık durumunun temel belirlenimlerini kastediyor. Ona göre, bunun karşıt terimi, gayri-insanî şeylerin önsel varlık belirlenimi olarak “kategori”dir. “Dünya” bir varoluşça olarak saptanarak, bir varoluş yapısı olur – elbette, basit bir yapı değildir bu; varlık anlayışının dünya sahasının insan varoluşuna ait olması, uzuvların bedene ait olması gibi, ağırlığın vücudumuza ait olması gibi değildir, hatta bedenine bize ait olması gibi bile değildir. Heidegger kısa incelemesi *Nedenin Özüne Dair*’de insanın dünyasal ve saha ölçeğindeki varlık anlayışını “deneyüstülük” olarak, “karşı tarafa tırmanma” olarak tanımlamaktadır. İnsan varlığı anlaması sayesinde ruhunun içselliğine hapsolmuş halde kalmıyor. Esasında insan zaten dışarıdadır ve yalnızca, insan tarafından kalınan zaman ve mekân sahasında insan için görünebilen bütün haricî şeylerden öncedir. Heidegger’in varoluşça anlaşılan dünyayı “deneyüstülük” olarak, karşı tarafa tırmanma olarak yorumlayışı, bir bakıma, Kant’ın öznellik kavramına dokunuyor. Kant’a göre, insan öznesi zaman ve mekân içindeki herhangi bir varolan değildir, gerçi hep belli bir yeri işgal ettiğimiz ve belli bir müddet için varlığımızı sürdürdüğümüz de pek tabii yadsınamaz. Kant’a göre, zaman ve mekân, özneye ait ve öznenin öznelliğini esaslı bir biçimde belirleyen önsel görüş biçimleridir. Ona göre, zaman ve mekân ne kendinde şeylerin belirlenimleridir ne de

kendileri kendi başına mevcut olan herhangi birer olmayan-şey [Unding] veya üst-şeydirler [Überding]. Zaman ile mekân, birlikte, bize duysal görünen her şey için –özne tarafından dayanılan ve önden tasarlanmış– bir avlu oluşturmaktadır. Ön-felsefece ele alındığında, insan, örneğin burada kürsüde konuşan şeydir – felsefece düşünüldüğünde ise (Kant bağlamında) insan duysallığının kendisine ait saf biçimleriyle, ta en uzak yıldızların ardına erişmektedir. Şayet zaman ile mekân insan öznesinin anlama avlusunu oluşturuysa ve hakikatte ona aitlerse, o zaman, “deneyüstü özne” korkunç bir biçimde deneysel özneyi aşıyor ve ona üstün geliyor demektir – zaman ile mekâna *kendi* yapıları gibi sahip olan felsefece düşünülen insan, zaman ile mekân içinde çok küçük ve çok önemsiz bir yer işgal eden küçük insanın çok çok üzerinde duruyor. Fakat, Kant’ta zaman ve mekân, sabit ve bitmiş çok çeşitlilik sistemleri olarak öznenin saf duysallığının statik formunu belirlerken, Heidegger sözü geçen yazılarda zaman ve mekânı varoluşsal bir hadise olarak, mekân oluşumu olarak ve zamanı gelme (‘zaman’lanma) olarak kavrar. Zaman ile mekân da tıpkı “dünya” gibi, “varlık anlayışı” gibi insan varoluşunun biçimleri olarak, yapıları olarak tayin edilir. İlk dönemdeki Heidegger’in bu varoluşça dünya kavramı “deneyüstü felsefece” belirlenmiştir ve dünyanın dünya-sallığını *aletheia*’dan, insan-için-varolan’ın aşikârlığından hareketle anlar. Dünya, varolanın anlaşıldığı, tanındığı ve muamele gördüğü yerde vardır. Varolan zorunlu olarak kendinden dünyada değildir. Heidegger, *Nedenin Özüne Dair*’de, varolanın doğa olarak asla aşikâr olamayacağından söz eder, “şayet, bir dünyaya dâhil olma fırsatı bulmasa... Varolan, varolanın tümlüğünde (evrenselliğinde), varoluşun ‘zaman’lanması tarzında ‘daha da varolmakta olan’ olursa ancak, varolanın dünyaya dâhil oluşunun saati ve günüdür. Ve ancak bu tarih-öncesi, bu deneyüstü gerçekleşince, yani, varolan bir şey, dünyada-olma’nın karakterinden çıkıp varolana girdiğinde, varolanın kendisini aşikâr etmesinin imkânı doğar.”²²

Bu konunun zemininde dünyanın kozmolojik sorunu artık kurulmaz; bireyleşmiş varolan bireyleşmişliğine dünyanın dokuması olarak sahip değildir; o, “dünyasız”dır ve hiçbir yerde ve hiçbir zamanda görülmez – ancak, varlığı anlayan insan tarafından açığa çıkarılırsa, varoluşun aslî zamansallığı ile mekânsallığından türetilmiş bir mekân ile bir zaman kazanır, varoluşsal “dünya”ya dâhil olur. İnsan “dünyada-olma”nın kendisi olarak anlaşılmıştır. Katı bir deyişle, o zaman, insan “dünya”da değil, dünyanın kendisidir, dünya-kurucudur ve zamansal-mekânsal saha yapısını tasarlar ve sonra kendisi gelip onun içine yerleşir; daha sonra,

“yer aldığı” açık alanı. “tesis” eder. Heidegger’e göre, “tesis etme” ve “yer alma”, “kurma”nın iki esas biçimidir. Fakat, dünya böylece özneye yerleştirilirse; insan hem dünyanın olduğu, kaynaklandığı, hem de bütün şeylerin tek bir dünyada toplanıp o dünya tarafından kaplandığı izleniminin de kaynaklandığı o eşsiz mevki olarak geçerse; o zaman insan dünyanın, mekânın, zamanın ve varlık anlayışının hakikî “mahal”i olarak, bilinen bütün varlıksal üstünlüklerin kat kat üzerinde duran ontolojik bir anlamlılık kazanır. Varlıksal üstünlükler, aşağı yukarı, insanlığın “homo faber”, “ahlâklı kişilik”, “ölümsüz ruh” ve “Tanrı’nın çocuğu”, “akıllı varlık”, “özgürlük” vs. türünden tanımlamalarıdır. İnsanın anlamlılığı, Heidegger’in *Varlık ve Zaman*’ında iki şekilde formüle edilmektedir. İnsan varoluşu bütün diğer varolan karşısında varlıksal bir önceliğe sahiptir, çünkü kendisi soru soran varlıktır, çünkü çeşitli şeylerin ve şey alanlarının çok yönlü varlık durumlarına yönelik bütün soru sorma işi insandan çıkmakta, onun yaşamla anlaşmasına hizmet etmekte, nihayet onun hatırı için gerçekleşmekte ve soru soran varoluşa “geri salınmakta”dır. Fakat, insanın bütün diğer şeylere karşı “ontolojik bir öncelik”i de vardır, çünkü (insan) temelde “ontolojik”tir, yani, varlığı anlayandır – insan, varlığı anlaması bakımından öne çıkmış varolanın kendisidir. İnsan varoluşunun bu çifte önceliği açısından baktıkta, herhangi bir branşın ontolojik durumunu tematik olarak her seferinde belirlemeden önce, işe yorumlayarak-anlayan varolanın yorumuyla başlamak, düşünmenin gidiş yolu olarak daha makûl görünmektedir. İnsanın varlığı adlandırma, konuşarak bölümleme ve şeylere tahsis etme olanağı bakımından aydınlatılmış öz-anlayış, açıkçası, belirli şey-bölgelerinin her ontolojisinin temelini sunmalıdır ve bu yüzden de adına “temel ontoloji” denilebilir. Bu anlamsal bağlamda, Heidegger, *Varlık ve Zaman*’da insanoğlunun yorumlanışına, “varoluşsal analitik”e temel ontoloji der. Radikal bir soru güdümündeki bu hareket noktasına şu eleştiri yöneltilebilir: 1. Dünya, evren olarak, *kozmos* olarak, yalnızca, “toplamsal bütün”e, bir “çerçeve”ye veya “kap”a dair kütleli-varlıksal tasarımlarda, yani devasa bir şeyin veya nesnel bir konum sisteminin kolayca bertaraf edilebilecek hatalı formunda açıklandığı için evrenin yegâne tümlüğü, olan her şey karşısındaki (bunlar ister zavallı birer yağmur solucanı olsun, isterse ıslıl ıslıl tanrılar olsun) tam kapsayıcılığı içinde daha açık belirmemiştir asla; özellikle de, tekil şeylerin belirli varlık durumlarıyla “meydana” geldiği tekilleştirmenin oyunu olarak dünyanın gücü dikkate alınmamıştır; evren, adeta, az çok şüpheli bir toplam yapının cansız-hareketsiz biçimi olarak tanıtılmıştır. Buna kar-

şılık, varoluşça anlaşılan dünya, dünya-oluşumunun, ‘zaman’lamanın ve ‘mekân’lamanın aslî hareketi olarak yorumlanmıştır, ve insan varoluşuna da bizzat dünyanın esas özellikleri yüklenmiştir. Varoluşun varlık durumu hüküm süren dünyaya açıklıktan hareketle yorumlanmamıştır, tersine, dünya tözel dünya-oluşumunun yapısından hareketle yorumlanmıştır. 2. Özümüzün evrene dönük aslî açıklığı olarak insanın dünyaya ilişkinliğinin üzeri mutlaka örtülmeliydi, şayet dünya insan üzerinde yapışık ve insana ait bir şey olarak – kendisi tarafından tasarlanmış zaman-mekân-sahası olarak ya da insanî “içyüzler”in referans yapısı olarak görülmüşse eğer. Varoluşun coşkusu [Ekstatik] neredeyse “özellik” haline, insan ise “varlık anlayışı”nın sahibi haline gelmiştir. İnsanlığın, “dünya-da-olma” şeklindeki varoluş durumuyla birlikte, evren olarak dünyada nasıl olduğu ve o dünyanın içinde nasıl tuhaf ve müphem bir şekilde bırakıldığı ve saklandığı açıklanmamıştı²³. 3. Heidegger’deki varoluş kavramının bahsi geçen yazılarda “deneyüstüelsefece” soyut kalması da bununla ilgilidir. İnsandan esasen dünyanın kendisi olması beklenirse eğer, zaman ve mekân olarak uzaklara salınan bütün olduğu, olan her şeyin ‘zaman’lanmasının ve belirmesinin “yer”i olması beklenirse eğer, o zaman, insanın üzerine, farklı bir biçimde de olsa, yine tıpkı “mutlak idealizm”deki kadar bir yük binmiş olacaktır, ki mutlak idealizmde, mutlak olanın sonlu-kırılğan kabını sunmalı – ve “Napolyon” olarak dünya tinini at üzerinde, kendi kendini düşünen tini ise Profesör Hegel olarak temsil etmelidir. İnsan varoluşunun yegâne geçerli ve meşru dünya-şekli ne “dünya tarihinde isim yapmış birey”dir ne de “çağ açan” halklardır.

Topluluğun pek çok şekli, sahici ve taşıyıcı bir dünya ilişkisine dayanmaktadır. Nasıl ki, ölümü ve esas akrabalığın genel kan temeline geri dönmüş olan ölmüşlerin yokluğunu biliyorsak; nasıl ki, karşılıklı eylemlerimizin iç içe geçmesini ve emekçilerin kardeşliğini biliyorsak; nasıl ki, kavga ve savaşı, güç ve iktidarı biliyorsak; nasıl ki, üreme ve doğumda yaşamın ölümsüzlüğünü biliyorsak; nasıl ki, maskenin büyüsunü, güzelin büyüleyiciliğini biliyorsak ve yüksek çizimlerimizde (Kothornos) saf görüntülerin çağırıcı anımsanışını deniyorsak – işte, öylece, *kolektif olarak* bütün şeylerdeki dünya derinliğine açığızdır. İnsan dünyanın kendisi olmayı ne kadar az isterse, dünyanın aslî yakınlığına o derece daha fazla ulaşır. Varlığı anlayan insan, varlığın ve varolanın ne olduğuna kendi gücüyle karar veremez; insan, kendisine dünya uzaklığından gelen bir teşvike boyun eğmelidir. Dünya “yalnızca” insanî bir şey değildir, yalnızca varoluşça bir yapı değildir, insanî varlık durumunun belirli bir şekli değildir – fakat pekâlâ dünya özel bir

tarzda dünya-içi insana yönelmiştir ve böylesi bir yönelişte muammalı bir anlamda da “insanî”dir; “insanî”dir, çünkü öncesinde insan “dünyevî”dir.

Az önce, *Varlık ve Zaman*’ın kritik bir noktasında taslağı çizilen “eleştiri” aslen bize ait değil – öncelikle Heidegger’in, düşüncesinin ünlü *dönüş*’ünde görülmüş olan öz-eleştirisidir. Buna göre, varlık anlayışı, sabit referans noktası olarak insandan hareketle değil, özellikle, insanoğlunun varlığın kendisine açıklığının ufkundan hareketle yorumlanmalıdır. Benzer bir şey, diğer temel-varoluşçalar için de geçerlidir: Hakikat, dünya, ‘zaman’lama için. Hakikat, dünya ve ‘zaman’lamanın “yer”i artık insanda değildir; insanın hiçbir nesnel konum sisteminde bildirilemeyen tuhaf ve düşündürücü “yer”i dünyanın ifşası ve ‘zaman’lanmasıdır. Bu dünya-işikisi için elimizde isabetli kavramlar bulunmuyor. İnsan, korkunç ve ölçsüz olanın düşüncesinin mesken tuttuğu, evrenin çekiminde, ölümün gölgesinde, çalışmanın derdinde, kavgada ve egemenlikte, aşkın kırılğan mutluluğunda – ve de temsil eden oyunda yaşayan paradoksal varlıktır. Belki de oyun üzerine düşünmek bir ip gibidir, bizleri soruların karmaşasından çıkarmak yerine, karmaşanın daha da derinlerine indirir.

5. Oyun olarak dünya?

Oyun dünyası görünüşünde başlangıç noktası

Oyun izleği üzerine şu ana kadarki düşüncemizin yolu tıpkı dolaşık bir yol gibi görünüyor. Sadede gelmek yerine uzun uzadıya, genel olarak felsefe hakkında konuştuk; felsefenin bütün şeyleri varlık derecelerine göre değerlendirmesi hakkında konuştuk; nesnel yer sistemlerinde şeyler arası ilişkinin yapısı hakkında; Herakleitos’un bazı karanlık sözleri ve insanın o sözlerin içinde gösterilen dünya konumu hakkında; insanoğlunun Batı metafiziğinde hayvan ile tanrı arasında bir ara-varlık olarak, “kentauros” biçiminde yorumlanması hakkında konuştuk, ta ki sonunda dünya-da-olma kavramına yönelmek için. Oyun, insanın dünya-da-olma’sıyla bağlantılı olabilir, hatta belki böylesi bir (dünya-)da-oluş’un çok özel bir tarzı da olabilir. Eğer öyleyse, o zaman, önce dünya-da-olma gibi böylesine sorun-yüklü bir kavramı ele alıp, sonra da oradan hareketle, bilinen genel oyun fenomeni üzerinde düşünmek “dolaşık” gibi görünüyor. Lafı uzatmadan şunu itiraf etmelidir ki, fenomene daha yakın duran ve kendi içindeki açıklanmışlığı kavrayıp üzerinde düşünerek derinleştiren bir usul, yöntem olarak ikna etmeye daha uygundur. Fakat, burada ilk

elden derdimiz, bir işin fark edilmesi, oyunun “fenomenoloji”si değil, oyunun dünya-anlamlılığıdır, oyunun hakikaten evrensel etkiye sahip bir kilit fenomen olarak tanınmasıdır. Dünya-anlamlılığı, gündelik yaşamdan bildiğimiz oyun fenomeninde saptanabilir bir unsur gibi bulunmayabilir, oyunla rutin ilişkimiz içinde adeta “karartılmış” gibidir. O zaman, ilkin, içinde oyunun bir dünya-anlamlının aniden parlayabileceği bir boyutun kazanılması gerekmez miydi? Bu uğur üzere yoldayız. Gelip geçici ölçünmelerimiz sırasında, Heidegger’in terim olarak hayata geçirdiği ve insan varoluşunun varlık durumu olarak belirlediği “dünya-da-olma” kavramına ulaştık. Spekülatif olan bu temel kavramın iç zorluklarını kısaca açıkladık – ve Heidegger felsefesinin metodolojik planının, “dünya-da-olma”nın belli bir yorumuna bağlı olduğunu gösterdik: Felsefenin, insanın “varlık anlayışı”na ıralanmış varolan olarak varoluşunun analiziyle başlayıp başlamadığı; dışarı, kendi kendisini aydınlatan varlığın içine çıkan ve ilkin böylesi bir açıklıktan kendisini “varlığı anlayan” olarak bulan bir düşünüşle başlayıp başlamadığı yorumuna. Bizler kendi açımızdan dünya-da-olma kavramını çifte bir spekülatif sorunun başlığı olarak belirledik: Bir defa, uzaydaki her sonlu-varolanın (dünya-)da-oluşu için, sonra da dünya-ilişkisinden hareketle mevcut olan, kozmopolit insanın kozmostaki çok özel var olma tarzı için. İnsanın dünya-da-olması, sandığımızın aksine, kendisine ait, kendisine özgü bir “varlık durumu” değildir; insan dünya-da-oluşa, taşın sertliğe ve ağırlığa sahip olduğu gibi sahip değildir; yani en başta insanın bağımsız varlığından hareketle kavranılamaz. İnsan, daha çok, dünyanın kendisi tarafından ele alınan dünya-içi varolandır; korkunç olanın düşüncesi insanı işgal etmiş ve mesken tutmuştur. İnsan varoluşu, anlayan dünya-da-olma’dır, çünkü dünya insanın içine girmiştir zorla. O yüzden, insan, dünyaya açıklık (kozmpolitlik) özelliğine, tıpkı duylara, bedene ve diğer iyeliklere sahip olur gibi “sahip” değildir. Dünyaya açıklık insana özgü değildir. Bilakis: İnsan dünyaya açıklığa özgüdür. İnsan, evrenin salınımlı uzaklarına coşarak yönelişte mevcuttur; kendisine o uzaklıktan her şeyden önce aklın, dilin, varlık anlayışının ışığı gelir. Akla, dile ve varlık anlayışına doğuştan “malik” olduğumuz için “dünya”mız var değildir; dünyaya açık olduğumuz için, son-suz’a koparıldığımız için – bütün’ün eklemleyerek-bölümleyen *logos*’una açılmış olduğumuz için, varlığı anlayıcı olarak düşünüp konuşabiliriz. İnsanın dünya-da-olma’sı ne onun “doğa”sına ait bir varlık tarzıdır ne de insan “dünya”nın, “hakikat”in, “zaman”lama’nın kendisinde yapışık birer yapısal unsur, yani “varoluşça” olduğu varolandır. Dünya-da-olma’nın çifte

kavramını ayırt ettiysek, yani: 1. bütün şeylerin evrenin içinde-oluşunu ve 2. insanın, anlayan dünya-ilişkisi tarafından belirlenmiş kozmosun içinde-oluşunu – o zaman, bu ayrımla, içinde-oluşun birbirinden ayrılmış iki türünü kastediyor değilizdir; çünkü bütün sonlu şeylerin dünyanın içinde-oluşuna (dünyada oluşuna) insanın içinde-oluşu da dâhildir. Bütün sonlu şeylerin yer ve süresi vardır, herhangi bir yerde ve herhangi bir zamandadırlar, yerli yerindedirler ve zamanın nehrinde akıp giderler, ortaya çıkarlar, çoğalır ve eksilirler, sürekli dönüşürler ve nihayet yok olup giderler. Görüntüsü, sınırlı bir çeperi, bir yüzü olan ve dolayısıyla sınırlı bir şey olarak adlandırılabilen ve söylenebilen her şeyin bir doğuşu ve batışı vardır, bir süreliğine görünümün ışığında parlar ve sonra tekrar batıp gider. Sonlu şeylerin kendilerini varlıkta tutma güçleri sonlu ve tükenişlidir; varoluşa adım attıklarında adeta bir güç stokuna sahiptirler ve bu güçle idare etmek zorundadırlar. Fakat, ancak bu stoku harcayıp tüketmekle var olabilirler; onlar, kendi kendilerini tüketenler olarak vardır. Sonlu hiçbir şey kalmaz. Elbette, sonlu şeylerin geçici kalımında devasa farklılıklar var. Yaşayan her şey devamsız/uçucu türdendir – buna karşılık, kara ve deniz, sıradağ ve dalgalar, gökte yuvarlanıp giden yıldızlar daha sağlam ve daha kalıcıdır. Fakat, onların bile süresi bir gün tükenir. Her şeyi kapsayan dünyanın zaman ve mekânı içinde beliren her şey fanidir – ortaya çıkan her şey “yok olmaya değer”dir²⁴ – doğan her şeyin batması da zorunludur; göğün altında beliren en muazzam şey bile Orkus’a [yeraltına] gitmek zorundadır: zavallı köleler kadar en kudretli insanlar bile; serflerin köyü kadar, denizlere hükmeden altın kentler bile; piramitler kadar sıradağlar ve denizler de; yıldızlar kadar tanrılar bile. Fakat bir sonlu-varolanın battığı yerde, bir başkası yükselir; birinin söndüğü yerde, bir diğeri görünüm yüzüne çıkar; birinin eksildiği yerde, diğeri çoğalır; birinin gittiği yerde, bir diğeri geliyordur. Sonlu şeylerin doğuş ve batışı iç içe geçmiştir. Varolan tekil şeylerin ortaya çıkışları nereden geliyorsa, yok oluşları da oraya doğru gerçekleşir. Bütün sonlu şeylerin dünyanın zaman ve mekânındaki akışı doğuş ve batışın, çoğalma ve eksilmenin, geliş ve gidişin, yaşam ve ölümün pek çok kez birleştirilmiş ve üst üste bindirilmiş bir toplam yapısıdır. Dünyanın bu seyrine insan da eklenmiştir; insan, birey olarak, halk olarak ve insanlık olarak onun içinde yer ve süreye sahiptir. Dünyanın seyri/akışı, tekil her varolana hükmeder, onu ortaya çıkartır ve ortadan kaldırır, büyütür ve kaybettirir; şeyleri tekilliklerine getirir, sonra onları oradan gerisin geri çıkartır – o, bütün sonlu-varolanın evrensel bireyleşmesi olarak gerçekleşmektedir.

Demek ki, bütün sonlu şeylerin kozmosa ait halde dünya-da-olması statik, durağan bir ilişkiyi değil, daha çok, şeylerin global tekilleşmenin hüküm sürmesine, bireyleşmenin kozmik sürecine ait olmasını kastediyor. Bu sürece insan da aittir. İnsan, hiç şüphesiz, sonlu bir şeydir, hatta “en fazla” sonlu şeydir.

Peki, ne dereceye kadar? Bütün sonlu şeyler aynı biçimde “sonlu” değil midir, yani, sınırlı değil midir, sınırların içine hapsolmuş ve bu yüzden de bütün diğer şeylerden yalıtılmış değil midir; anahatlarıyla çizilmiş bir görünümün hükmü altında, kendine ait bir isimle hitap edilebilir değil midir – hepsi de aynı biçimde ortaya çıkarak yok oluyor, varlık güçleri tükeniyor değil midir? Öyleyse, burada herhangi bir varolanı diğerlerinden “daha sonlu” diye ayırmanın manası nedir? Dünya-içi şeyler arasında zamanla sınırlı süre bakımından farklar bulunduğunu daha önce söylemiştik. Fakat, eğer kayalık sıradağ dağdaki ormandan ve o ormanın içindeki hayvanlardan daha uzun süregidiyorsa, daha mı az “sonlu”dur? İnsan canlıların en süreksizi bile değildir. Pek çok hayvanın ömrü insanınkinden daha kısadır. Yine de, insan onlardan “daha sonlu”dur. Hayvanlar kendileri için tayin edilen süre boyunca hayatlarını yaşıyor, zamanın akıntısıyla birlikte akıp gidiyor – fakat geçici-varolanlar olarak geçip gidişlerini bilmiyorlar; zamanın içindeler, fakat zamanla ilgili değil, kendi fanilikleriyle ilgili değil. Onlar, kendilerini asla büsbütün terk etmeyen doğanın sakın ve oturmuş ritmi içinde büyüyor; çiçek gibi açılıyorlar – ama bu arada yok olup gideceklerini bilmiyorlar. Oysa insan –hayvanlar gibi– kendi varlığıyla bu denli mesafesizce birlik içinde değil; insan adeta kendi kendisiyle “karşı karşıya”dır: Yalnızca zamanın içinde değildir, zamanla ilgilidir de: Şimdi’de geleceği bilir, güçte çöküşü bilir, gençlikte yaşlılığı, yaşamda ölümü bilir. Bizler, doğanın masum kıldığı hayvan gibi “birlik içinde” değiliz; çöküşümüzü, hayvanların sağ salim varlığının arka planında tecrübe ediyoruz. Rilke 4. Duino Ağtısı’nda şöyle der: “Çiçek açmayı da solmayı da biliriz. / Ve bir yerlerde aslanlar dolanır, / ihtişamlı oldukları sürece, güçsüzlük nedir bilmezler.”²⁵ İnsan müthiş derecede güçlü olduğunda bile, gelecekteki güçsüzlüğünü ve yaşayacağı çöküşü bilir; yaşamının zirvesindeyken bile ölümüne mahkûm olduğunu bilir; sürüp giderken faniliğinin kaçınılmaz olduğunu, kalırken de gidici olduğunu bilir; gidici olan bütün şeylerin en gidicisi olduğunu bilir. Fakat, eğer insan bu şekilde yalnızca zamanın içinde olmakla kalmayıp, ayrıca zamanı ve faniliği de biliyorsa, – taş veya bulut gibi öylesine var olmak yerine yalnızca kendi varlığına ilgiliyse, hatta kendi belirsizliği tarafından

sarsılıyor ve varoluşunu kavramaya çalışıyorsa, o zaman, hayvanlığın (hayvan-oluşun) arka planında kendisini yalnızca “değişik” ve “farklı” olarak bilmez, ayrıca, sonlu şeylerin bütün gidişini, doğuşunu ve batışını idare eden sonsuz [fani olmayan] şeye de ilgilidir – dünyaya, bireyleşme sürecine, dünyanın akışına ilgilidir – mutlak gücün etkili olduğu tarzda. Demek, en çok sonlu olan varolan, mutlak’ın (evrenin) gücünü biliyor. Fanilik olarak fanilik, ancak fani olmayan da bilinirse bilinebilir. Fakat, bu durumda, metafiziğin toplam gerçekliği, değişimsiz ve sabit varlığın adeta “tanrısal” olan yukarı bölgesi ve değişken şeylerin ait olduğu ve insanın mesken edindiği aşağı bölge şeklinde, geleneksel olarak ikiye böldüğü yola çıkmış olmuyor muyuz? Fakat, metafizik, fani olanla fani olmayan arasındaki farkı varolana pay etmiş ve iki varolan bölgesi ileri sürmüştür: Bunlar, sürekli ideaların tanrısal bölgesi ile değişken duyu-sal-şeylerin aşağı bölgesidir. Fakat, fani olanla fani olmayan arasındaki fark, aslen yer-veren ve zaman-tanıyan dünya ile bütün dünya-içi şeyler arasındaki farktır, bu dünya-içi şeyler ister kum taneleri olsun, isterse tanrılar. Dünyanın kendisi, dünya-içi bir süre modeline göre asla bitimsiz değildir, yalnızca maddelik halleri değişen yok edilemez bir madde gibi kalıp sürmez. Dünya herhangi bir zaman-içi şeyin kaldığı gibi kalmaz, en fazla, zamanın kendisi olarak kalır. İnsanın kendi faniliğini anlaması daima dünyanın fani olmadığını anlamayı da kapsar, ne var ki, ikincisi henüz halledilmemiş, karanlık bir anlayıştır.

Şimdi, dünya-da-olma’nın şimdilik ayırt ettiğimiz iki kavramının bağlamını şu şekilde açıklama girişiminde bulunulabilir belki: İnsanın dünya-da-olma’sı bütün sonlu şeylerin genel olarak dünya-da-olma’sının özel bir vakasıdır. En geniş anlamıyla, bütün şeyler, tekil şeyleri getirip götürün dünya-akışının toplam yapısının içine ait oldukları kadarıyla dünyadadır. Bu, insan için de geçerlidir. İnsan da dünya-akışının içine eklemlenmiştir; görünmesinin yeri ve süresi oradadır. Sadece, eklemlenme tarzı bütün diğer şeylerin tarzından farklıdır; öyle eklemlenmiştir ki, buradılığı ve şimdiliği ile anlayan bir ilişki içindedir, kendisini bilmektedir, yani “bilinç”e sahiptir, etrafıyla tasalanır, “mutluluk”unu dert edinir, asıl amaçta toplanan amaçların peşinden koşar; basitçe ve sadece var değildir, varlığına ve kendisini çevreleyen şeylerin varlığına ilgilidir; varlık anlayışı içinde yaşamaktadır, ama bitmiş olan değil de, daha çok, kavramsal olarak aydınlatılmayı bekleyen huzursuz ve şüpheli bir varlık anlayışı içinde yaşamaktadır. Fakat, insanın dünya-da-olması, bütün sonlu şeylerin genel olarak dünya-da-olmasının “özel bir vakası” olarak ele alınıyorsa, o zaman,

vurgu, insanın bütün gayri-insanî-varolanla arasındaki farka dönüktür. O zaman, insanın zamanda, mekânda farklı olduğu, görünmenin yerüstü gününde dağdan, ağaçtan ve havadaki kuştan farklı olduğu söylenebilir. Böyle bir farklılık elbette var. Fakat, insan, zaman olarak zamanla, mekân olarak mekânla ve varlık olarak varlık'la ilgili olduğu sürece, fani olmayan, fakat tekilleştirme süreci olarak hüküm süren dünya ile aniden parlayan bir anlayış-ilşkisi içindedir. Yani, o, ışıgın çakıp belirlediği ilk anda bütün tekilleştirilmiş şeylerde tekilleştirmenin gücünü anlamaktadır. İnsanın dünya-da-olması'nda, bütün sonlu şeylerin dünya-da-olması'na yönelik bir anlama ilişkisi yatmaktadır. En yüksek insan bilinci, bütün varolanın dünyasallığını içine alır. Buna göre, basitçe şeylerin genel olarak dünya-da-olması ile varlığı anlayan insanın özel olarak dünya-da-olması şeklindeki iki kavramı birbirinden ayrı iki problem olarak ele alamayız; onun yerine, her iki soru'nun zorunlu kenetlenmesini görmeli ve kabul etmeliyiz. İnsanın felsefi olarak kendi kendisini yorumlaması, dünyanın tekilleştirme süreciyle ilgili bilgisinin gelişmesini kapsar. İnsanın kendini bilmesi, tematik olarak *yalnızca* insanla sınırlayarak ve kapsamlı bağlamlar hariç tutularak yeterince elde edilemez. İnsanın kendini bilmesi, varolanın bütününe yönelik bir sorudur da daima. En sonlu şey, evren düşüncesi tarafından mesken edinilmiştir. Dünya düşüncesi, bütün düşüncelerin düşüncesidir – dünya-içi-varolana soru sorma ve onu düşünerek belirleme olarak insan düşünüşünü ilkin mümkün kılan şey odur.

Ne var ki, bu bağlamların çoğunlukla bilincinde değilizdir. Şu ana kadar, insan ile dünyanın ilk-ilşkisi hakkında (şimdilik ve önbildirim anlamında) söylediğimiz her şey, doğrudan doğruya eldeki fenomenlerden çıkarılamaz. Şu sebepten dolayı: Doğrulayıcı en son makam olarak başvurmayı pek sevdiğimiz o adı geçen “fenomenler”in kendileri bizzat tuhaf bir “dünya-firesi” tarafından belirlenmiştir. Bu kayıp, “kendiliğinden anlaşılanın” gücünden başka bir şey değildir²⁶. Hepimiz, aşağı yukarı ve de üstünkörü, her şeyin bir şey-bağlamında ve bütün şey-bağlamlarının da evrensel bir toplam-bağlam içinde durduğunu, ona dahil olduğunu biliriz. Artık her neye varolan diyorsak: toprak, göğün aydınlığı, kara ve deniz, dağlar ve ovalar, kentler, tarlalar, ağaçlar, evler, mobilyalar, taşıtlar vs. – her varolan başka bir varolanla birliktedir, hiçbirisi ne tek başınadır ne de diğer bütün şeylerden ayrılmış ve kendisi içindir; tekliğine ve sabit sınırlar içine kapatılmış belirli konturuna ancak kendisini kapatan sınırların onu diğer şeylerle de birleştiriyor olmasıyla sahiptir. Her şey başka şeylerle komşudur, hepsi bir durum içindedir – ve bütün durumlar da,

her şeyi kapsayan müşterek bir mevcudiyet içindedir. Fakat bizi öncelikle çevresel durum ilgilendiriyor, yani, yararlılığın ve kullanılabilirliğin çeşitli nitelikleri içindeki şeyler. Yaşamsal yararlanma menfaati sınırlı olmaktan çıkıp şeylere bakışımız için daha geniş bir uzamı serbest bıraktığında, yeni kuramsal kılavuz menfaatler ortaya çıkar ki, bunlar da şeylere yönelik belirli bir perspektifi tayin eder tekrardan. Böylece, pratikte ve teoride, varolanla ilgileniyoruz – belirli durumlara vaktinden önce girişmenin güdümünde olarak. Ne ki, toplam durum, yani dünya, hemen sorun olarak²⁷ görülmek için fazlaca “kendiliğinden anlaşılabilir”. Ağaçlardan ormanı göremiyoruz artık. Ve, çalışan-pratik ilişkinin üzerine ve pozitifbilimsel açılardan da dışına çıkmış ve *varolan olarak varolanı* soruyor olsak bile, o zaman, zaman ile mekânın dünya-genişliğinden [globalliğinden] hareketle önümüzde varolan olarak varolanın duruyor olmasını çoğunlukla “kendiliğinden anlaşılır” diye kabul ederiz. Bu “varolan olarak varolan”, yani *on he on*, genel bir tür-karakterine sahip tekil şey olarak inşa-yapısına göre ve, açıkçası, tıpkı sonlu şeylerin kendileri gibi hazır bulunan bir hareket sürecinin içine kurulmuş olarak yorumlanır. Yani tam da şeylerin sonluluğunun, dolaysız olarak yapılabilecek ve istenen her şey üzerinden örnek olarak sunulabilecek bir bulgu gibi işlem görmesiyle, sonlu şeylerin sonluluğunun dünyanın hüküm sürüşünde bulunan kaynağının üzeri örtülür ve unutulup gider. Deyim yerindeyse, sonluluğun kendisi bir “fenomen” haline, şeylerin bir tarihi haline gelmektedir. “Varlık”, sonlu-varolanın varlığı olarak yorumlanmakta; varlık sorunu ise son-suz karşısında gerilimini yitirmekte; en iyi halde, “son-suz varlık”ın sahibi olarak belli bir en yüksek varolan, Tanrı veya mutlak olan, ilan edilmektedir. Bu ise, tekil şeylerin dünya bütününe nasıl ait olduğu sorusu ne kadar geri çekilirse (daha doğrusu: bu soru hiç sorulmazsa), o kadar çok gerçekleşir. Ve bu soru sorulmadığı sürece, şeylerin sonluluğu, dünyanın bireyleştirme süreci yönünde geriye doğru düşünülemez. Varolanın kozmolojik temel niteliği olarak “dünya-da-olma” dünya-içi şeylerde dolaysız olarak hazır bulunamaz, okunamaz ve apaçık bir “fenomen” olarak da tarif edilemez – o öncelikle, dünya düşüncesi insan düşünüşünün açık önderliğini devraldığı zaman ışıldar. Ve, benzer bir biçimde, bu, insanın dünya-da-olma’sının özel tarzı için de geçerlidir. İlk önce, insanın varlık anlayışını, zaman ve mekân bilgisini tinimizin bağımsız bir özelliği olarak sunma biçimindeki doğal eğilim oluşur; insanın dünya ilişkisi, özelliklerin bir töze aidiyetinden yön bulan kılavuz tasarımların tabiyetine girmektedir. Bu, felsefenin kendisinde bile fevkalade etkisini gösterebilir, mesela, söz

konusu dünya ilişkisi deneyüstü bir saha yapısına, varoluşça bir duruma yorulduğu zaman. Ne ki, bizlerin dil, akıl ve varlık-anlayışı yetilerimizi ilkin insanın aslî kozmopolitliğinin mümkün kılıyor olduğunu görmek güçtür, açıklamak ise daha da güçtür, çünkü insanın dünyaya esrimesi için henüz hazır kategoriler bulunmamaktadır. Ayırt ettiğimiz *her iki* anlamda dünya-da-olma, büyük zorluğa sahip spekülâtif bir sorun teşkil etmektedir. Her iki anlam da bunun dışında birbiriyle ilişkilidir ve birlikte enikonu düşünülmeleri gerekmektedir. Her varolanın yer ve süre, doğuş ve batış, büyüme ve kaybolma, ışıltı ve gölge kazandığı evrensel tekilleşme süreci, dünyanın akışıdır/seyridir. Nasıl bir “akış”tır bu? Acaba, o, yıldızların dolaşması, deniz sularının kabarması veya bulutların uçuşu, bitkilerin büyümesi, hayvanların avlanması, insanların eylemesiyle aynı türden bir hareket midir? Bu gibi hareketler dünya-içidir; kanunları açısından onları kısmen bilmekteyiz. Genelde, mekanik hareketleri bitkisel hareketlerden, bitkisel hareketleri de istemli olarak sevk ve idare edilen hareketlerden ayırt ederiz. Örneğin, atılmış bir kürenin mekanik akışından/seyrinden ya da bir atletin sportif akışından/seyrinden söz ederiz. “Akış” öncelikle dünya-içi bir kavramdır – onu bütün’e ve aynı zamanda da, fenomen olarak gösterilemeyen, yalnızca düşünülebilen, yalnızca düşünme tarafından ulaşılabilen kozmik toplam harekete “uygulamak”, şüphesiz sıkıntılı bir iştir; dünya hareketine yönelik dünya-içi bir hareket modelinin sıkıntılılığı hakkında ne kadar az şey bilirsek, o kadar sıkıntılı bir hal alır. Dünya akışı, bizce önceden bilinen herhangi bir maddî türden bir akış/seyrir değildir. Yine de, eski bir düşünür bu dünya-akışını, *aion*’u, “oyun oynayan bir çocuk – çocuğun krallığı” diye adlandırmıştır²⁸. Bireyleşme süreci oyunun imgesinde düşünülüyor. Oyun, varolan şeylerin dünyanın zaman-mekânındaki bütün belirip kayboluşunun “kozmetik metafor”u haline gelmektedir. Çoğalma zevkinde canlıları yukarı taşıyan köpürtülü, coşkulu yaşam seli, canlı olanı koparıp ölüme savuran karanlık dalgayla esrarengiz şekilde birdir. Yaşam ve ölüm, doğma ve ölme, kucak ve mezar birbirinin kardeşidir: Bu, meydana getiren²⁹ ve yok eden, (canlıyı) var edip öldüren, en yüksek arzu ile en derin ıstırapı birleştiren evrenin devindiren gücüyle aynı güçtür. Herakleitos’un 15. Fragman’ında der ki, “uğruna tören alayı düzenleyip Phallos türküsünü çaldıkları kişi Dionysos olmasaydı, o zaman, çok hayâsız bir iş olurdu bu. Fakat, uğruna coşup Lenaia şenliğini kutladıkları Hades ile Dionysos aynıdır”.³⁰ Erotik yaşam-taşkınlığının tanrısı aynı zamanda ölüm tanrısıdır – fakat, aynı zamanda, maskenin ve oyunun da tanrısıdır. Acaba, bütün bunlar, hiçbir dünya-içi

kavramla ulaşılamayacak bir dünya-hareketliliğinin mitsel ve şiirsel imgeleri midir yalnızca? Yoksa, oyunda özel bir gönderme, özel bir dünyevî benzetme gücü mü yatmaktadır? Bunlar ucu açık sorulardır.

Şimdi, geleneksel tasarımlara göre bir yöntem kendini bize zorla kabul ettirmeye çalışıyor ki, akla yatkın ve başarı ile denenmiş gibi görünüyor: Buna göre, öncelikle insanların oyunu araştırılmalı, sonra da, bu oyunun, kritik-indirgenmiş bir model olarak “dünya akışı”nın karakteristiği için kullanılıp kullanılamayacağına bakılmalıdır. Fakat, upuzun metodolojik ön-değerlendirmemizin tek maksadı, işte bu yöntemi devre-dışı bırakmaktır. Oysa, insanî oyunun kavrayan bir yorumunun halihazırda coşkun dünya-açıklığını [kozmpolitliğini] gerektirdiği, yani, karanlık da olsa bir dünya bilgisi etrafında hareket etmek zorunda olduğu kanaatine sahibizdir. Oyunu anlamak için, *dünyayı* tanımalıyız; ve *oyun olarak dünyayı* anlamak için, *çok daha derin bir dünya bakışı* geliştirmeliyiz. Yazının³¹ ana fikrini ifade eden ve esas itibariyle kastedilen bu sözle birlikte ön-değerlendirmeyi burada noktalayalım.

Bizzat oyuna yönelmeye çalışıyoruz. Bu ifade tarzı biraz yanlış anlaşılmağa müsait gibi. Başkalarının oyununu izlediğimizde veya birlikte oynadığımızda oyuna yönelmiş oluyoruz. Fakat, oyun üzerine düşünmenin kendisi ne bir oyundur ne de oyun sevincine elverişlidir. Düşünme aracılığıyla oyuna daha fazla ilgi duymayız, daha ziyade ilgimiz azalır; insan kaygısız yaşam naifliğini kaybeder, ateşli coşkuyu ve gevşemiş keyifliliği, düşüncesiz ve aksamaz yaşam icrası sevincini kaybeder. En azından öyle derler – ve psikoloji de bunu teyit ediyor gibidir. Çocuklar henüz rahat ve keyifli oynuyor. Yetişkinler ise bunu çoğu kez rahatsız bir vicdanla yapıyor; oyuna, ruhumuzu rahatlatan ve görev yükünden bizleri bir süreliğine uzaklaştıran dinlendirici bir boş zaman meşgalesi gözüyle bakıyorlar. Oyun, böylelikle, avareliğin şüpheli yakınlığına sokulmaktadır. Yaşamın diğer icralarında bazen düşünme işi bir yükselişe [artırılışa] yardımcı olmaktadır. Fikir yürüten, planlayan, rasyonelleştiren bir “düşünme” işi çalışmanın yöntemlerini çoğu kez iyileştirebilir, fakat egemenliğin yöntemlerini de iyileştirebilir. Ama aynı anlamda oyunu değil. Elbette, yeni oyunlar bulunabilir, düşünülebilir, ama bu buluşlar, açıkçası, yöntemsel birer düşünme ürünü olmak yerine, daha çok “aniden gelen güzel fikirler”dir. Betimsel yaratıcı oyun fantezisi ile kavramsal düşünme arasında belli bir “düşmanlık” var gibidir. Oyun oynayan insan düşünmez, düşünen insan da oyun oynamaz. Burada, insanî tiplerin bir zıtlığı var değildir; çünkü, hayatın çeşitli temel biçimlerinde yaşayan da

aynı insan değil midir – insan çalışır ve oynar, savaşır ve sever vs. Oyunun üzerine düşünüp taşınmak, deyim yerindeyse, sadece “izleyici”nin bakış açısından mı mümkündür, hem yabancı yaşamların hem de kendi yaşamı karşısındaki seyircinin bakış açısından? Yoksa, oyun üzerine sahici ve hakikatli bir düşünme de var mıdır, oyun icrasında kalan – insanoğlunun oyun tarafından belirlenmiş olan dünya-açıklığı içinde duran? Bunlar, boşuna sorulmuş, az çok retorik anlamda ele alınmış sorular değildir.³²

Fakat, ondan önce, oyun üzerine düşünüşümüz için bir başlangıç noktası bulmamız gerekir. Çünkü, eğer sıcağı sıcağına oyun fenomenini tasvir ve tarif etmeyeceksek, onun yerine oyuna düşündürücü bir soru yöneltmek istiyorsak, o zaman, oyunun bizzat kendisiyle ne anlaşıldığını anlamaya çalışmalıyız. Oyun, gerçek insanın gerçek bir yaşam icrasısıdır; insan, örneğin, az önce nasıl çalıştıysa, şimdi de öylece oynar. İnsan iş faaliyetinde, bilinçli şekillendirmesinin karşısına direnç çıkaran şeylerle uğraşır – insan bu direnci bedensel çabayla veya makinaların yardımıyla kırar. Oyun faaliyetinde, özellikle de bu faaliyet bir temsil oyunu ise eğer, oyuncu gerçek eylemlerde de bulunur – fakat bu eylemler adeta “çifte zemin” üzerinde durur: Bunlar, hem oyun oynayanın eylemleridir hem de oyuncunun, temsil oyununda üstlenmiş olduğu “rol”e uygun eylemlerdir. Yaptığı her şey, iki “düzlem” üzerinde tuhaf bir “eşzamanlılık” içinde gerçekleşmektedir; hem “gerçek dünya”nın insanının gerçek bir davranışdır hem de aynı zamanda “gerçekdışı bir sanal dünya” içindeki rol icabı bir eylemdir. Sahnedeki oyuncu seyirciler kadar gerçektir, kulisler kadar, aydınlatmalar, tiyatro binası kadar gerçektir, fakat aynı zamanda da “Hamlet”tir, babasının ölümünün intikamını almak isteyen, ama düşünmekten bir türlü eyleme geçemeyen Danimarka prensidir. Acaba, Hamlet, oyuncudan daha mı az gerçektir? Hem sonra, burada, daha az ve daha fazla demenin belli bir anlamı var mı? Tiyatro görünüşünü, yani oyun dünyasını sırf “gerçekdışı” diye adlandırarak yeterince tanımlamış olur muyuz? “Gerçek olan”ın basitçe karşıt anlamlısı olarak “gerçekdışı olan”, düpedüz boş olan değil midir, yani hiçbir zaman olmayan? Evet ama, tiyatronun “görünüş dünyası” da olan bir şeydir, görünüş olarak doğruca özel bir gerçekliğe sahiptir. Oysa, şimdi, Danimarka prensi açık sahnede kralın öldürülüşünü temsil ettiriyor ve böylece suçlulara işledikleri suçun farkında olduğunu gösteriyor. Yani, tiyatro içinde bir kez daha tiyatro oynanarak, işin içine bir çifte “gerçekdışılık” giriyor. Peki, temsil oyununa, hatta bir bakıma bütünüyle oyuna ait olan, gerçek olsa da gerçek bir şeyi göstermeyen bu “görünüş” ne ilginç ve ne tuhaf bir şeydir böyle? Böylesi

görünüş-dünyalarının “gerçek-dışılık”ı gelişigüzel tekrarlanabilir mi? Bir gerçek-dışılık gerçekten nasıl olabilir? Böylesi iç içe geçmişlikleri hal yoluna koymaya giriştiğimiz ilk anda bütün kavramsal sınırlar birbirine dolanmış olmaz mı? Kendine has oyun dünyası görünüşüyle oyun, felsefe için fena bir baş ağrısı demektir. Çünkü, burada, sair zamanda ayrı ve tertemizce birbirinden ayrılmış olan kavramlar beklenmedik ve tuhaf bir biçimde iç içe geçmektedir – bu da, ihmalkârlıktan değil, meselenin dile getirilişi sırasında kendiliğinden olmaktadır. Gündelik yaşam anlayışı oyunun çok-boyutluluğunda tamamen doğal bir eminlikle hareket eder. Çocuklar halihazırda, düşünme açısından en ağır şüpheleri içeren ayrımların üstesinden geliyor. Belki de, oyuna ait olan tuhaf “gerçekdışılık” rüya-dokumalı duyu-yapılarının negatif bir karakterinden *daha fazlasıdır* ki, bu karakterin negatifliği, elle tutulur şeylerin gerçekliğiyle arasındaki mesafeden hareketle ölçülmektedir.

İkinci Bölüm: Metafiziğin Oyun Yorumu

6. Oyunun gerçekdışılık karakteri

Oyuna yönelttiğimiz soru, esaslı bir felsefî sorun'un idaresi altındadır. Bu sorun, insan ile dünya arasındaki ilişkidir. Ve bu ilişki de, dünya-içi varolanın her şeyi kapsayıcı evrenle ilişkisinin özel bir biçimidir. Bir yandan, cansız ve canlı doğadaki hareket süreçlerini kanunen düzenlenmiş seyirler olarak görmeye, mekanik ve biyolojik bir nedensellikten konuşmaya alışkınız. Ama diğer yandan da, beşerî eylemlerin kanunen belirlenmiş bir seyir devamlılığına –en azından kısmen– ait olmadığını, özgürlüğün bağımsız edimlerinden çıktığını ve esasen kuralcı bir biçimde belirlenmiş bir oluş-bağlamına yaratıcı (ve zorla) girişleri temsil ettiğini varsayıyoruz. Bağlı bir oluş ile bağımsız oluş arasındaki fenomenal farkı dünya-içinden biliyoruz zaten. Ne ki, bu bilgide durmuyoruz; bu fark, üzerinde düşünüldüğümüz anda bizi tedirgin edip şaşırtır. Doğal nedensellik ile özgürlük birbiriyle nasıl bağdaştırılır? Acaba her ikisi, kendilerini çevreleyen bir toplam gerçeklik içinde birlikte var olabilirler mi? Doğal olayların kural bağlamı, doğanın akışına bilfiil müdahale eden insan eylemleri tarafından sürekli “delik deşik” edilmiyor mu? Felsefede bu güçlük baş etmek için türlü türlü denemeler yapıldı. Bir çözüm denemesi de insanın irade özgürlüğünün inkâr edilmesidir. Derler ki: “özgür irade” bir illüzyondur;

eylemlerimizde, düşmekte olan bir taşın bağlı olduğu yasalardan daha azına bağlı değiliz; sadece, insanın ruh yaşamının belirlenim kanunlarını yeterince bilmiyoruz. İnsan özgürlüğünün “illüzyoner karakteri” iddiası, bilgi olmaktan çok natüralist bir “dogma”dır – bu arada, özellikle, özgürlük illüzyonunun nasıl ve hangi yasal-koşullu nedenlerden ortaya çıktığının, insan eyleminin belirlilik-karakterinin kendisini özgürlük duygusunda saklamasının nasıl mümkün olabildiğinin kanıtı noksan kalmaktadır. Bir başka çözüm denemesi de alan ayrımıdır: Oluşun nedensellik tarzına kendi içinde kapalı olan doğa bölgesi, oluşun özgürlük tarzına ise “ahlâklılık” atfediliyor; insanın kendisi de doğaya ait olan bir duysal-varlık ile yalnızca akılla anlaşılan tinler âlemine ait olan bir “ahlâklı varlık” biçiminde parçalanıp bölünüyor. Her iki alanın yan-yanalığını ve aralarındaki karşılıklılık ilişkilerini belirlemek için ustaca teoremler geliştirildi. Mesela, Kartezyen “res extensa [uzamlı şey]” ve “res cogitans [düşünen şey]” ikiciliği, Geulinx ve Malebranche’ın “vesile nedenleri” sistemi, Leibniz’in doğa dünyası ve inayet dünyası arasındaki “önceden kurulmuş uyum” öğretisi, Kant’ın insanı görüngüler dünyasının bir elemanı ve numenal dünyanın bir “yurttaş”ı olarak ayırması.

Ne var ki, bu alan ayrımlarının hiçbirisi, kendisini özgürce belirleyen insanın bedensel faaliyetiyle doğal-gerçekliğe nasıl etki ettiğini aydınlatmaya yetmiyor. Özgür eylem yalnızca törel özerklik, yalnızca ahlaksal bir fenomen değildir ki. İnsanın özgürlüğü duysal eylemlerde de gösterir kendini ve işçiliğin eserlerinde nesneleşip maddileşir. İnsan, özgürlüğünde yalnızca ruhunun irade şekillerini üretmiyor ya; sonradan zaman ve mekândaki yerini alan suni şeyler de üretiyor, dünyanın çehresini dönüştürüyor ve gücünün bin türlü anıtlarını dikerek dünyaya kendi izini darp ediyor. Teknik üretim doğanın içine akıyor; ta baştan doğayı çalışmanın sahnesi, malzemesi haline getiriyor. Bu teknik üretim doğadan ayrılmış bir alanda yerleşikmiş gibi düşünülemez asla. İnsan özgürlüğünü daha çok ahlâklılıktan hareketle yorumlamak vahim bir “idealiste” tek taraflılıktı belki de. Şeylerin dünya-içi hareketliliğine yönelik ilk ipucuyla bile, hadiselerin yasal bir bağlılığıyla özgür bir bağımsızlığı arasındaki bizce bilinen farklılığın nasıl sorun haline geldiği –ve oradan da nasıl bütün hareketlerin hareket tarzını toptan ve bütünlüklü olarak belirlemek için düşünme motiflerinin yetiştigi– net olarak anlaşılır. Bu motifler kozmik bir hareket anlayışına doğru sürüklüyor. Bu noktada şu soru ortaya çıkıyor: Acaba dünya bütünüünün hareketini, dünya-içi³³ hareket anlayışının kategorileriyle uygun bir biçimde kavrayıp açıklamak mümkün müdür?

Toplam hareket cansız doğanın hareketlerini, yıldızların seyrini, denizin gelgitini, rüzgâr esintilerini, yağmurları vs. içerir. Fakat, ayrıca büyümenin hareketlerini; bitkilerin, hayvanların ve insanların açıp solmasını, metabolizmanın korunmasını, yaşamın kuşaktan kuşağa aktarılmasını da içermektedir – ve, diğer yandan, insan eylemlerinin hareket biçimlerini, törel eylemleri ve düzenli çalışmayı da. İşte, bütün bunlar toplam harekete dâhil. Peki ama şeylerin bu çeşitli hareketleri bütün'ün o tek evrensel hareketinde *nasıldır*? Acaba tekil hareketler, bir hareketler toplamına mı toplanıyor; birleşerek üniter bir dokuya mı dönüşüyorlar? Yoksa, dünya ile şey arasındaki karanlık farkı burada mı aramak gerekir?

Fark “karanlık”, çünkü hepimiz onu hem tanıyoruz hem de yanlış tanıyoruz. Varolanı anladığımız her yerde ve her zamanda onun/farkın içinde hareket ederiz, fakat onu bizzat kontrol altına almaya gücümüz yetmez: Yönlerini dünya-içi olana göre tayin eden tasarım ve düşünme modellerine doğru kayıp gidiyoruz. Kozmosun tümel hareketini örneğin gökyüzünün dönüşü ya da güneşin seyri üzerinden düşünmeye çalışıyoruz. Ya da: Büyük bir “büyüme”nin, “natura naturans”ın imgesine bakarak, veya ilk materyalistler gibi atom yağmuru olarak ya da tanrıların veya tanrısal bir dünya-inşası-ustasının iradî bir egemenliği olarak veya yaratıcı bir tanrının “creatio continua”sı olarak düşünmeye çalışıyoruz – ya da belki bir de bir *oyun* olarak. Eğer dünyanın hareketi oyun olarak kavranacaksa, o zaman dünya oyunu, insanın dünya-içi oyununun resmine göre basitçe gerilimsiz olarak ele alınıp yorumlanamaz. Gerçi insan, varlığı bakımından kozmosla ilgili olduğu, anlayarak dünya bütününün içine doğru dışarı-durduğu kadarıyla özel türden bir dünya-içi şeydir. Fakat, bütün'ün, bütün'e doğru coşkun bir açıklığın hükmü altında bulunan dünya-içi şeyinkine benzer bir yapı durumuna sahip olup olmadığı asla kesin değildir. “Dünyanın oyunu”, görüngüsel bir durumu dile getirmek yerine, düşünmenin bir yoluna işaret eden spekülatif bir formüldür. Buna karşılık, insan oyunu herkesin ve genelin bildiği; herkesin içlerinden, kendi yaşantısından tanıdığı somut bir fenomendir. Bizler, çok sayıda tekil hamleye aşınayız; çok çeşitli oyun tiplerini, türlü türlü oyun törelerini biliyoruz; oyun davranışının belli yapılarını sunma yetisine de kolaylıkla sahibiz. Ne ki, insan oyununa bakışımız, insan ile dünya arasındaki bağlantıya yönelik temel soruya tabi olduğu için, gönlümüzce bir başlangıç yapamayız. Oyunun “gerçekdışılık” karakterine yönelik soruyla başlıyoruz. Çünkü, şimdilik yalnızca tahmin ettiğimiz üzere, bu tuhaf karakterin içinde oyunun dünyaya özel bir atfı/göndermesi saklıdır.

Böylesi bir tahmin şimdilik inanılmaz gibi görünüyor. Çünkü, bilhassa “gerçekdışılık”ın oyun unsurunda, bütün gerçeklerin en gerçeğine, yani dünyanın kendisine bir gösterge nasıl içeriliyor olsun ki? Fakat, bu noktada, oyunda “gerçekdışılık”tan söz ederken neyin kastedildiğini açıklığa kavuşturmak gerekir önce. Genelde, alışkın olduğumuz üzere ve de somut bir biçimde, “gerçeklik” ile “gerçekdışılık” arasında ayrım yaparız. Bu kavramları, açık bir ontolojik aydınlatma olmaksızın, anlamının yaklaşık ve dolaşık bir tarzında kullanıyoruz. “Gerçek” ile “gerçekdışı”, basit ve sert bir karşıtlıktır. Bu karşıtlık, “büyük” ile “küçük”, “sıcak” ile “soğuk” arasındaki karşıtlıktan daha serttir; çünkü büyük ile küçük, sıcak ile soğuk “var”dır, her biri gerçektir. Gerçi aynı şey aynı anda hem büyük hem küçük, hem sıcak hem soğuk olamaz; belirlenimin biri ortaya çıktığında diğeri ortaya çıkamaz; biri “gerçek” ise, diğeri “gerçekdışı”dır. Fakat büyük ile küçüğü, sıcak ile soğuğu derecesel belirlenimler olarak alırsak, o zaman bir şey pekâlâ hem büyük (başka şeylerden daha büyük) olabilir hem de (daha büyük şeylere oranla) küçük olabilir. O zaman, gerçekten ne olduğu, büyüklük derecesinde veya sıcaklık derecesinde dile gelir. Bir şeyin büyüklük ve sıcaklık özellikleri bakımından gerçek belirliliği o şeyin gerçekliğini, mevcudiyetini, varoluşunu gerektirir. Özelliklerin gerçekliği ancak özelliklerin tözsel bir taşıyıcısının gerçekliği zemininde mümkündür. Gerçeklik kendi açısından, bir şeyin, bir işin üzerine gelebilecek –veyahut da ondan uzak durabilecek– bir özellik değildir. Gerçeklik uzak durursa eğer, o zaman, bütün şey, bütün özellikleriyle birlikte kaybolmuş olur. Bir şeyin “gerçeklik”i ne tuhaf bir karaktere sahip böyle? Acaba o, şey üzerindeki herhangi bir şey midir? Gerçek şeyleri görebiliyor, onlara dokunabiliyoruz – fakat bu görünür, dokunulur şeylerin gerçekliğini de görebilip ona dokunabiliyor muyuz? Bir işin duyusal duyulabilirliği onun gerçek oluşunun kimliği diye geçer birçok kez – ve, yine de, varolanın gerçekliği asla duyusal olarak duyulmaz. Gerçeklik, varolanın varlığının belli bir temel tarzıdır, bir varlık kipidir – ve “olanak” ve “zorunluluk” ile ilişki halindedir. Gerçekten olan her şey, en azından “olanaklı”dır da, fakat asla “zorunlu” olmak durumunda değildir. Böyle düşündükte, “gerçeklik” varolan şeylerin bir varlık kipi olarak ele alınır, varolanın gerçek oluşu (existentia) olarak tayin edilir. Felsefe, gerçek oluşun, existentia’nın bu karakterinin neyden oluştuğunu belirteceği zaman çok ciddi sıkıntıya düşer. Örneğin, nesnel varolanın tasarımıyla özneye referansından hareketle yol alınmaya çalışılmaktadır. Şayet, tasarımıyla bağıntısı öznenin keyfiğine tabi değilse, özne tasarımıyla içeriklerini keyfince kombine

edemiyorsa, bunun yerine objektif bir bağıllık yaşıyorsa o esnada, o zaman, nesne açıkçası gerçektir. Ya da, derler ki, öznel duygu ile arada bir bağlantı bulunmalıdır – ya da, direnç tecrübesi bize tasarımılanan nesnelerin gerçek oluşunu garanti eder. Hatta, şu bile söylenir: Gerçek şeylerin gerçek oluşunu belirleyen şey, bir zaman ve mekân yerinde görülmektir; zaman ve mekân o iki “principia individuationis”tir, bireyleşmenin ilkeleridir; ve bireyleşmişlik de gerçek oluşla eşanlamlıdır.

Fakat –diye sorulabilir şimdi belki– gerçeklik, tasarımılayan özne için şeylerin veyahut da nesnelerin gerçek oluşundan başka bir şey değil midir? Bu özne, kendi açısından da gerçek değil midir – ve özdeneyimi de, adı geçen gerçeklik ölçütleriyle mi ıralanmaktadır? Kendisini “duygu’sal” olarak mı deneyimler, yoksa “direnç” olarak mı ya da uzam-zaman-yeri gibi mi? Herhalde böyle değil. Peki ama o zaman, öznenin gerçekliği nesnel şeylerin gerçekliğine kıyasla daha başka türden bir gerçeklik midir? Gerçekliğin ilk etapta, *varolanın* bir belirlenimi, şeylerin ve işlerin üzerinde gizemli bir biçimde duran bir karakter olup olmadığını veya evrensel bir vücudun toplam karakteri olup olmadığını sormak daha radikal değil midir? Zaten biz de gerçeklikten söz ederken, şu veya bu şeylerin gerçek oluşunu değil, gerçek olanın toplam sahasını kastederiz. Yalnızca *bir* gerçeklik vardır, istediği kadar boyutları olabilir. O *bir* toplam gerçeklik değil, her şeyden önce çok sayıdaki tekil gerçekliklerden oluşmuyor ki, daha çok, gerçeklik ilk etapta tek tek gerçek olanları toplamaktadır. Gerçeklik kavramı çokanlamlı ve sorunludur. Keza, “gerçekdışı” kavramı da bir o kadar çokanlamlı ve çoksorulu bir kavramdır. Eğer, dediğimiz gibi, gündelik yaşam anlayışımızda, “gerçek” ile “gerçekdışı” ayrımıyla çok yoğun ve çok somut olarak düşüp kalkıyorsak, bu alternatifi etrafı olduğu kanaatiyle yaşarız adeta. Bir şey ya “var”dır – ya da “var değil”dir; bir şey “gerçek”tir ya da “gerçek değil”dir, üçüncü bir şık yoktur. Bu “ya, ya da” tastamamdır, “tertium non datur” [üçüncünün olmazlığı; üçüncü halin imkânsızlığı]. Bu, oldukça aşikâr. Fakat, eğer bu “aşikâr olan”ı, kendisini formüle ettiğimiz şekilde görürsek, şöyle bir durup düşünmemiz gerekmez mi? Bir şey [etwas] ya vardır ya yoktur. Burada “bir şey” [etwas] ne demektir? Bir ‘şey’i [Ding] ya da işi [Sache] kastediyor değil ya; çünkü bir şey’i ya da bir işi düşündüğümüzde, *varolan* bir şeyi düşünürüz; ve bir varolan da, *gerçek* bir şeydir. Bir varolanın olanağından yalnızca ikincil anlamda konuşuyoruz. Fakat, “şeyleri” ve “işleri” tasarımılayabiliriz, hayal edebiliriz, tasarım imgeleri olarak ruhumuzda bulundurabiliriz, bir şeyi “sırf düşünebilir” ve diyebiliriz ki, bu sırf-tasarımladığımız, sırf-hayal-

ettiğimiz, sırf-düşündüğümüz şey yalnızca ruhumuzda var, “gerçek”te yok. Varolanı “düşünüp”, “hayal” edebildiğimiz için ve bazen de neyin salt ruhumuzda olduğunu ve neyin de hem tarafımızdan düşünülüp hem de gerçekten var olduğunu ayırmak zor olduğu için, işte bu yüzden, “bir şey”in [etwas] gerçek olup olmadığını sorabilmekteyiz. Hayal edilen, hükümsüzdür; gerçek olma iddiası kabul edilemez. Fakat, sırf-hayal-edilen ve bu yüzden de hükümsüz olan, yine de bir hiç değildir ki. O bir hayal olarak, fantazma olarak, tasarım içeriği olarak durur. Salt tasarımlanmış olan, gerçek bir şey değildir, fakat maksatlı bir tasarımlama unsuru olarak da bizzat gerçektir. Gerçek bir tasarımlama, anlam unsuru olarak bir “gerçekdışılık” içerir. Böylece, “bir şey ya gerçektir ya da gerçekdışıdır” önermesinin, işlevsel önkoşulları içinde kendi kendisiyle nasıl çeliştiğini görüyoruz; çünkü, “gerçek olmayan bir şey”in kendisi, en azından gerçekdışı bir şeyin tasarımlanması olarak gerçektir. Gerçeklik ile gerçekdışılık arasındaki alışlagelmiş ayrımın sıkı, keskin ve dosdoğru sertliğini korumak mümkün değil. Sadece gerçek olanla gerçek olmayan yoktur – ya da, daha keskin bir dille söylemek gerekirse: Sadece “gerçek olan” *var* ve “gerçek olmayan” *yok* değil; aynı zamanda ikisi arasında aracılık da var; gerçek olmayanı, tasarımlanmış bir anlam içeriği olarak içinde barındıran gerçek var. [Aslan, yılan ve keçiden oluşan] Chimaira ile diğer fabl yaratıkları yoksa da, böylesi fabl yaratıklarının şairane fantezi üretimi vardır, gerçekdışı içeriğe sahip gerçek bir bilinç vardır. İnsan gerçek düşlemlerini düşleminin gerçekdışı oluşuklarından emin bir biçimde ayırmasını bildiği sürece masum bir meseledir bu. Düşlemler gerçek şeyleri duyma ile arasındaki karşıtlığı bilmiyorsa, imgelerinin izlenim gücünün etkisine kapılıp gidiyorsa, o zaman, gerçek olmayanı gerçek diye tayin etme, hatta bayağı gündelik gerçeklikten daha yüksek varlık derecesine sahip gerçek diye tayin etme tehlikesi söz konusu olur hep. Ve bu tehlikenin en tehlikeli olduğu yer de insanüstü varlıkların diyarı zannettiğimiz yerdedir, [Hades Irmağı] Akheron’un ardındaki toprakları yüreğimizin düş ve korkularıyla iskân ettiğimiz yerdedir. Tam da, bizi en çok ilgilendiren ilişkilerde, tanrısal’la ve ölümlerin ülkesiyle ilişkide, gerçekdışı nesnelerin gerçek tasarımları tarafından da çoğunlukla şaşırtılırız. Bu noktada, belki de en zor şey, hakikaten gerçek varlığın alametinin ne olduğunu – yüreğin kurduğu yalın düşü hakikat’ten ayıran şeyin ne olduğunu söylemektir.

Şimdi soruyoruz: İnsan oyunu, kendine has bir “gerçekdışılık” tarafından nasıl ve ne anlamda belirlenmektedir? Oyun, bir davranış ve edim olarak, tıpkı insanın diğer etkinlikleri kadar gerçektir. Bütün etkinlikler

“gerçek”tir. Şimdi ilk etapta denilebilir ki, etkinliklerin etkinlik olarak özel birer etiketi yoktur, edilgen davranışlardan daha gerçek değildir. Gerçek bir insanın örneğin, şimdi içinde bulunduğu bir hareketsizliği, tıpkı daha sonraki canlı bir faaliyeti kadar “gerçek”tir. Yapıp etme, hareket ve dinlenme, hep gerçek olan insanın çeşitli tarzlarıdır sadece. Fakat felsefenin daha ilk zamanlarında, gerçek-oluşun özü faaliyet modeliyle açıklanmaktadır. Bir organizmada türlü türlü “yetenek” bulunur; organizma, örneğin, beslenme, büyüme, duysal kavrama yetisine sahiptir. “Yetiler” kullanılmadıkları hallerde bir süre kalabilir. Görme yetisi, uyuduğumuzda bile yeti olarak devam etmektedir. O durumda görmemiz potansiyeldir/gizlidir. Görme, “imkân dairesinde”dir. “Gerçekte” ise, gözler açılınca vardır, etkin olunca vardır. Görme yeteneğinin iş başında oluşu, *energeia*’sı, onun işleyen gerçekliğini belirler. Aristoteles bir yetinin hazır oluşuyla kullanımı arasındaki görüngüsel farkı, varlığın kuvvet olarak ve gerçekliğin de varlık kuvvetinin *energeia*’sı olarak yorumlanması için analogik bir kılavuz model olarak saptamıştır. O zamandan beri, faaliyet, adeta tercih edilen bir gerçeklik karakterine sahiptir. İnsan gerçi hayvan/animal olarak da, canlı olarak da “gerçek”tir, fakat özel insanî gerçekliğini, kendisini eylemleri aracılığıyla gerçekleştirerek kazanmaktadır. İnsana sırf “gerçek-oluş” düşmez – tıpkı taş, ot sapına, köryılana düştüğü gibi; insan kendisini, özgürlüğünün kararlarında gerçekleştirir. Faaliyet olarak, yaşamdaki spontane bir icraat olarak alındığında, oyun da insanın kendini gerçekleştirişinin bir tarzıdır. Yine de, bizler bunu dile getirmeye çekiniyoruz. Neden peki? Genelde insanın hayatının anlamlılığına dair bir tasavvura sahibiz. Birey, en derinindeki yaşama arzusundan neyin gün yüzüne çıkmak istediğini tamamen açık ve seçik olarak bilmez – fakat insan bir yere varmak istediğini bilir, içinde bir çabalayışın devindiğini bilir. Her insan yaşamsal bir projedir. Herkes, varoluşun kadim ve ebedî melodisine eşsiz bir ton katar. Bireyin yaşam taslağı bireyin kendisine alenen açılmış, iç hedefi de gözlerinin önüne serilmiş değildir. Çoğu insan şaşırılmış olarak yolunu arar. Pek azı, sarsılmaz bir güvenle yaşamda yol alır ve yıldızını görerek ilerler. Ne ki, insanlar, genel olarak, doğru yola ilişkin kamusal yorumların güdümü altındadır ve öznel arası idealler, töreler ve dogmalar tarafından belirlenmektedir. Herkes büyük mutluluğun peşindedir; çoğunluk, Eudaimonia’nın çeşitli yollarını deneyen kolektif sürü yığınına katılıyor. İnsan, yeryüzündeki basit bulunuşuyla yetinemiyor; hayvan gibi kuzu kesilemiyor, hep bir anlam peşinde koşuyor, neden ve niçin diye soruyor. Yeryü-

zündeki konukluğu, yaşamın doğru ve geçerli anlamını ve dolayısıyla da hakikî mutluluğu bulma kaygısı tarafından rahatsız edilmektedir. İnsan, yaptığı ve bıraktığı her şeyde, kendi yaşamının durumlarını önceden belirtilmiş olan idealine göre değerlendiriyor, takdir ediyor. İnsan öyle basitçe hayatını yaşamaz; hayata karşı sürekli bir tavır içindedir – ve, bu arada, kendisiyle ölçüm yaptığı ölçütten de hiçbir biçimde emin değildir. Bu emniyetsiz mutluluk arayışının gerilimi insanın bütün işlerine gölge düşürür ve, daha derin anlamda da, “yaşamın ciddiyeti” dediğimiz şeyi tayin eder. Söz konusu ciddiyeti her gün verdiğimiz çetin ekmek kavgasında hissederiz, işlerimizde olağanüstü derecedeki güçlü doğa ile karşı karşıya gelişimizde, tutku ve heveslerin dizginlenişinde, ruhun sıkıntılarında, vicdanımızın çaresizliğinde hissederiz – fakat, onu zar zor öğrendiğimiz yerde, insanın diğer insanları anlamaya ve onlara kardeşçe yardım etmeye çalıştığı yerde de hissederiz. Yaşamın ciddiyeti, dolaylı olarak asıl amaca işaret eden, beşerî mutluluk hatırına yapılan ve tahammül edilen her türlü faaliyeti belirler. Yaşamın ciddiyetinin gölgesinin düştüğü eylemlerin kendileri bizce ciddi edimler sayılıyor, “anlam” taşıyan ve en yüksek varoluş anlamıyla kenetlenmiş olan bir edim olarak. Fakat, böylesi bir edimin karşısında, anlamını beşerî amaçların mimarî olarak bölümlenmiş olan toplam yapısından almayıp, bir bakıma “anlamsız” görünen gayri-ciddi bir edim durmaktadır. Edim, böylece, tuhaf bir biçimde bağlayıcı olmayan bir karaktere sahiptir; toplam kestirimden, yaşam projesinden türetilmemiştir – “amaçsız”dır. Tabii, bu, o esnada sanki hiç planlı davranmıyormuşuz gibi değil. Fakat, her defasındaki eylem planının, normalde bizi sevk ve idare eden yaşam taslağında bir kenetlenmesi bulunmaz. Ciddi edim, gayri-ciddi yaşam icralarının “adalar”ı tarafından adeta “yer yer” kesintiye uğratılmaktadır. Elbette, hiç kimse, böylesi süreksiz aralara da yaşam idaremizin içinde muazzam bir anlamın yüklendiğini; oyunun gayri-ciddiyeti içinde gevşediğimizi, dinlendiğimizi, tekrar canlandığımızı; tıpkı rahatlatıcı bir banyoya dalar gibi gerisingeri gamsız kayıtsızlığa ve şen avareliğe daldığımızı bilemeyecektir. Eğer, böylece oyunun kendisi, daha yüksek bir ekonomi anlamında, ciddi yaşama hizmet ediyor ve rejenerasyon “araç”ı haline geliyorsa, o zaman, böylece belli başlı ciddiyet unsurları da oyuna yaslanır. Fakat, oynayan edim onun içinde gayri-ciddidir; kendini gerçekleştirme ödevi olarak beşerî gerçekliğin ağırlığından ve yük-karakterinden yoksundur – oyun ciddiyetten arındırılmıştır ve süzülen hafifliğiyle de insanın gözünde ayartıcı bir güce sahiptir. Oyun ayartarak, yaşam karşısında “estetik” bir duruşa, dolay-

sıyla da, insanoglunun realitesinin eksik değerdendirilmesine sevk eder. “Oyunsal [ya da: oyun gibi] olan”; sahte ve gayri-ciddi edimin, bağlayıcılığı ve sorumluluğı bulunmayan “mış-gibi-yapma”nın bilinen bir kategorisidir. Oyun terkibi her zaman iptal edilebilir, oyun kuralları ise kaldırılabilir. Örneğın, herhangi bir meşguliyetin kuru görüntüsüne, gerçek iş enerjisinin harcanmadığı gösterişçi bir davranışa ya da mesela bir flörte “oyun gibi” deriz. Oyun-gibi kavramının çoğunlukla olumsuz bir tınısı vardır ve aldaticı, sahte bir eylemi, bir mış-gibi-yapma’yı kasteder. Yaşamın ciddi icralarının oyun gibi açıklamaları vardır, örneğın, görünürde çalıştığımız, görünürde kavga ettiğimiz ve görünürde sevdiğimiz zamanki gibi. Fakat, oynusal olanın sadece ve sadece yaşamın ciddiyetinin bu gibi açıklamalarından ibaret olduğu ve etki alanının da orada bulunduğu kesinleşmiş değildir. Oyunun olağan ve bildik yorumu, çocukların oyununa olumlu bir anlam teslim ederken, yetişkinlerin oyununa küçümseyici gözle bakmak eğilimindedir, tabii, yetişkinlerin oyunu dinlenme oyunu³⁴ olma amacına hizmet ediyor ise o başka. Bütün oyun faaliyeti, böylece, “ciddi olmayan”ın bakış açısına girmektedir. Gerçi, hiç kimse, oyun eylemlerinin gerçek olduğunu inkâr edecek değildir, fakat gayri-ciddi’nin eylemleri olarak da beraberlerinde “gerçekdışılık”ın bir anlam unsurunu taşımaktadırlar. Kendileri birer temsil oyunu olmasalar bile, bu gerçekdışılık onlara aittir. Bunu görmek pek kolay değil. İnsanların eylemleri tıpkı bir bulutun seyri gibi gerçek birer hadise değildir sadece. Seyreden bulut gerçi insan tarafından görülüyor ve anlaşılıyor, fakat öyle anlaşılıyor ki, bu esnada kendine ait bir başka “anlam” daha ifade etmiyor. Ama pekâlâ insanın her eylemi –isterse bu, en ufak bir icraat olsun–, bu eylemle kastedilen amacı ifade eder. İnsanın hemen her eylemi, varoluş bütününe ve o bütüne hâkim olan asıl amaca işaret eden bir anlam-hareketidir. Oyun, anlam-hareketinde bu işareti barındırmayan, daha ziyade tam da onun karşısında belirginleşen, kendisini ciddiyetsiz ve aldaticı olarak sunan bir eylemdir. Bu, zamanımızı geçirdiğimiz çok sayıdaki eğlence oyunu için geçerlidir. Vakit geçirme durumu bile başlıbaşına acayip yapıda bir ciddiyetsizlik durumudur: İçi boş bir zamanın içini dolduruyoruzdur; bu arada, onu neyle doldurduğumuzun, kendimizi tehditkâr bir can sıkıntısının dışına en iyi nasıl çıkaracağımızın bir önemi bulunmamaktadır. Yaşamdaki bir etabı, esasen, istediğimiz ve çabaladığımız şeyle değil de, ıvır zıvırla dolduruyoruz. Her insanın yalnızca bir tane sınırlı zaman stoku vardır; herkese gün ve saatleri tayin edilmiştir. Sadece, bu sayının ne kadar büyük olduğunu bilmiyoruz. Fakat,

her gün ve saatle, biricik yaşamımızın akıp gittiğini biliriz – kaçırdığımız hiçbir şeyi geri alamayacağımızı³⁵ biliriz. Ama, yine de, bu paha biçilemez ve yeri doldurulamaz ömrün bir kısmını gayri-ciddi, sözde eylemlerle geçirmekte, “oyun taşlarını ileri geri sürmekte”yiz. Varoluşsal ciddiyetsizlik olarak ve de bir “imiş gibi yapma” olarak “gerçekdışılık”, yaygın oyun yorumuna göre, gerçek oyunun ıralayıcı bir unsurunu teşkil eder. Böylelikle, oyun, esas teşkil edici bir nitelik olarak gerçek oluşunda, ciddi yaşamın aldatıcı açınılmasını taşıyor kendi içinde.

Gerçekdışılık unsuru bundan daha güçlü olarak tabii ki temsil oyunlarında öne çıkar. Oyuncunun bir “rol”e bürünüp kendini gizlediği her yerde oyun eylemi iki boyutlu olur: hem oyun oynayanın eylemidir, hem de, aynı zamanda, insanın oyun dünyası içindeki eylemidir. Böylesi bir oyun dünyasına düşen bu “gerçekdışılık” ne tuhaf bir karaktere sahiptir böyle? Bu gerçekdışılık basitçe hiçbir şey değildir; o, olan bir “görünüş”tür, bir varolmakta olan görünüştür. Fakat, nasıl ve nerededir bu oyun dünyası görünüşü? Acaba, o, gerçekten düş kurduğumuz, fakat bunu yaparken gerçek bir şeyi düşünmediğimiz bir hayal gibidir? Hayal nesnesi yalnızca hayal kuran ruhtadır, ruhsal bir realitedir, nesnel ve öznelarası bir realite değil. Peki, oyun dünyası görünüşünde durum nedir? Bu görünüş, yalnız bir ruhun hayal mahsulü müdür yalnızca? Burada belli bir nesnel gerçeklik yok mudur? Yoksa, bu oyun dünyası görünüşü birlikte oyun oynayan herkes için mi vardır³⁶ – ve, bir bakıma da, böylesi oyunları izleyenler için? Tiyatro sahnesini gördüğümüzde, sahnede olan bitenleri de birlikte görürüz – fakat bizler, hep birlikte, bu olan bitenlerde basitçe neyin gerçek olduğunu, etten ve kemikten insanları, giysilerini ve kulisleri görmeyiz yalnızca; ayrıca, hep birlikte oyun dünyasını görürüz, oyuncuların rollerinin karakterlerini anlarız. Bu da aktörlerin hareket ve sözleri tarafından uyarılan herkesin kendi içinde ve kendisi için hayaller canlandırıyor olmasından dolayı böyle olmuyordur. Bizler oyunu, aynı zamanda, basitçe gerçek olan insanların oyunu ve oyun dünyasındaki figürlerin temsilî yaşamı olarak görüyoruz. Fakat, şimdi, bu noktada, oyun dünyasına gerçek yaşamın nesnel olarak mevcut bir yansıması gözüyle baktığımızda, onu esasen yeterince kavrayıp kavramadığımız şeklindeki büyük soru ortaya çıkıyor. Elbette, oyun fenomenine önyargısız gözle bakıldığında, oyun dünyası kendisini bir tür yansıma olarak sunar. Gerçeklik ile gerçekdışılık arasındaki ilişkiyi etraflica ıralayabilmek için ilk kategoriler yansımanın açıklanmasından alınmalıdır. Fakat, bu iş tehlikesiz değildir. [Aynadaki] Yansıma kendisini özgün imgeden [ilkörmekten] “kaynaklanıyor” olarak sunmaktadır, özgün

imgenin taklidi olarak sunmaktadır. İnsan yaşamı ile dünya arasındaki Dionysosçu oyun şiddetiyle felsefî açıdan yüzleşmenin aslî bir öfke ve son bir tutku içinde yürütülmüş olduğu yerde, Platon'un şairlerle kavgasında –Homeros ve trajik Musa ile kavgasında– eleştirel düşünüş oyunun ayna-gibiliğinden başlar ve, böylece, 'bütün şiirsellik [poiesis] yalnızca taklittir' hükmünü kazanmış olur. Şiir sanatının *mimesis* [taklit] olarak yorumlanması, metafizik sanat yorumuna epeydir egemendir. Platon'a göre, şair ressama, ressam da aynaya benzer. Oyunu görünüşten türemiş, yani bir yansıma olarak düşündüğümüz ve yansımayı da ilkörneksel şeylerin taklidî şemalardaki suretleri sandığımız sürece, hepimiz Platoncu yorumun etkisi altındayızdır. Bu etkiden kendimizi kurtarmak zorundayız.

7. *Oyun ve diğer insanî yaşam sahaları:* *Platon'daki varlık ve hiçlik karışımı*

Bilindiği üzere, "gerçekdışılık" unsuru oyunun bir parçasıdır. İnsanî oyun üzerine yürütülen fikirlerin tamamı, bu fikirler ne kadar geçici olursa olsun, oyunun bu bilinen temel özelliğini bir şekilde kullanır. Oyun oynama, belli bir "ciddiyetsizlik" in ve "sahtelik" in göze çarptığı bir davranış olarak geçmektedir, bir "îmiş gibi yapma" olarak geçmektedir; ortaya herhangi bir karar koymayan, fiillerimizde bizi bağlamayan, "bağlayıcı olmayan", kaçınılmaz sonuçlar doğurmaksızın sadece olanakları deneyen nötrale bir edim olarak geçmektedir. Bir oyun eylemine istediğimiz zaman ara verebiliriz – ciddi yaşamımızda bu yüzden hiçbir şey değişmiş olmaz. Sadece "oyun oyna" dığımız sürece çok önemli bir adım atmış olmayız – ne savaşta ne de aşkta. Ne oynuyorsak, yalnızca eğlence olsun diye yapıyoruz. Oyun icrası sırasında yaşadığımız özgür şenliğin, bütün yaşam keyfinin aydınlık ve hafif, hatta süzülmeğe olana dönüşmesinin nedeni, varoluşun ağır sıkletinin yaşam-boyutlarından uzaklaşmakta yatmaktadır: Bazen, pek kısa saatliğine oyun içinde yaşam kaygısının ağırlığından kurtuluruz, adeta çocukluğun gamsızlığına geri döneriz, bu düşsel mutluluğun içinde tıpkı canlandırıcı bir uyku gibi tazeleniriz. Elbette, beşerî birliktelikteki şenliğin ve şakanın her biçimi oyunla bağlantılı değildir ya da oyun niteliği taşımaz; fakat, tersine, diyebiliriz ki, her oyunun yaşam içindeki icrası zevklidir ve her oyun hayatın tadını çıkarmanın neşeli bir tarzıdır. Bu oyun zevkinin de kesinlikle ilkel bir eğlence olması gerekmez. O, zevk olarak insan gönlünün bütün duygularını kapsayabilir, kaplayabilir, bir bakıma içine

alabilir – ta tragedyanın karanlık zevkine kadar uzanır. Oyunda acayip bir yaratıcılık yaşarız, bir yaratma mutluluğu: Her şey olabilmekteyizdir, bütün olanaklar açıktır; özgür, sınırsız başlayışın illüzyonuna sahibizdir. Yoksa, hayatımızın akışının tarihi tarafından tayin edilir ve artık seçilmesi imkânsız bir durumda bulunuruz; evvelce yaptıklarımızın ve yapmayı ihmal ettiklerimizin ürünüyüzdür; çeşitli seçimler yaparak sayısız olanakları yitirmişizdir. Hayat yolu, deyim yerindeyse, olanaklarımızın bizimle birlikte yürüyen korkunç bir büzüşmesi tarafından belirlenmektedir. Ciddi olarak icra ettiğimiz her eylem bizi daha belirli, aynı zamanda da daha az olanaklı kılmaktadır. Sürekli kendi kendimizi bağlıyor, dönüşü olmayan şeyler yapıyoruz. Eylemci öz-gerçekleştirmemizde ne kadar saptanmış/bağlanmış gerçeklik kazanırsak, olanaklarımız da o derece azalır. Çocuk, potansiyeldir. Bunun anlamı şudur: Çocuk henüz ne şudur ne de bu. Çocuk henüz “her şey”dir, önünde daha binlerce açık olanak bulunmaktadır; her türlü bağlayıcılıktan önce bütün bir yaşam devinmektedir içinde. Yaşlı adam kendini gerçekleştirme tarihini geride bırakmıştır; o, binlerce imkânı öyle veya böyle harcamıştır; kendini realize etmiştir; ve hayatının akışı içerisinde attığı her adımla da enginleri daraltmıştır. Belki de yaşlı insan dönüp geriye baktığında, yaşanmamış olanakları, kaçırılmış ve pek kullanılmamış hayattan bambaşka bir şey olan bırakılmış hayatı hissediyordur elem ve kederle. “Kaçırılmış” olduğumuz şey, kendini gerçekleştirme bağlamından hareketle değerlendirilir. O zaman, belli bir durumda yeterince kararlı bir seçim yapmadığımıza hayıflanırız. Fakat, yaşlı adam geriye dönüp tükettiği ömre bir baktığında, belki de, insanların kaderinde “gerçek” olabilmenin, olanakları sürekli kaybetmeye bağlı olduğunu fark etmek sarsıyordur onu. Çocuk belirsiz olarak her şeydir, yaşlı adam ise kesin olarak çok az şeydir – insan çoğul doğar, tekil ölür. Olanaklarımızın, bize yaşamımız boyunca eşlik eden ve yaşamın ciddiyetinin acımasız kanunu olan durdurulamaz büzüşmesinin hüznü oyun sayesinde hafifletilmektedir. Çünkü, oyunda, yitirilmiş olanakları geri alma imkânının, hatta bunun bile çok ötesine geçip, tespit edilmemiş ve bağlanmamış bir varoluş tarzının açıklığına ulaşma imkânının tadını çıkarırız. Kendi hayat hikâyemizin yükünü üzerimizden atabilir, olmak istediğimiz şeyi “seçebilir”, her türlü varoluş rolüne bürünebiliriz. Ne ki, bunu gerçekten ve hakikaten yapamayız işte, *sadece* “görünürde” yapabiliriz. Gerçek ve³⁷ kesin yaşamımızdan yalnızca hayalî bir biçimde sıyrılabiliriz. Kurtuluş, kuru bir düştten ibarettir. Oyunsal uzaklaşma bizleri “gerçek olmayan”a atar. Gerçekdışılık kipinde, deyim yerindeyse tarihsiz

olarak yeniden başlayabilir, hayalî bir zamanda ve hayalî bir mekânda seçim yapabiliriz. Boşa harcanmamış özgürlüğü tekrar kazanırız, kuru bir “görünüş”ün boyutunda özgür oluş olarak. Oyun oynamanın oyun oynama olarak gerçek bir yaşam icrası olduğunu, ciddi yaşam faaliyetinin orta yerinde cereyan ettiğini kimse yadsımaz – fakat oyun oynamanın gerçekliği gerçeklik olarak tam da gayri-ciddi bir imiş-gibi-yapma’nın temel özelliği tarafından belirlenir. Oyun oynama, insanın kendini gerçekleştirmesinin hayalî bir açılmasıdır. Oynamanın kendisi hiçbir şeyi karara bağlamaz, fakat, her anın öyle veya böyle karar verdiği yaşam icrasını kerelerce kopya eder. Oyunun ciddiyetsizliği tam da yaşamın ciddiyetini hayalî olarak taklit etmekten oluşur. Oyun, hayalî olanın mekânında edilen taklittir. Fakat, oyunsal taklitte ciddi yaşamın yaratıcı bir biçimde yeniden şekillendirilişinin, fantezi dolu varyasyonunun karakteri de gözden kaçırılmamalıdır. Oyun, sadece körü körüne taklitten ibaret değildir, yepyeni motifler de getirir beraberinde; yaşamımızın diğer icrası çerçevesinde hiç tanımadığımız olanakları getirir aniden akla. Oyun açılma olarak yaratıcıdır – fakat üretken gücünü ancak “gerçekdışı olan”ın işe yaramaz alanında serebilir ortaya. Oyunun ciddiyetsizliği yaşam ciddiyetinin alanının “yanında” bağımsız bir saha olarak durmaz. Tabii ki, özel olarak oyun alanında cereyan eden yığınla eylem var; bu eylemler eylem olarak “açımlayıcı” bir karaktere sahip değiller. Bu, örneğin, uzuv-gevşetici hareketlerden duyulan sevince dayanan ve güçlendirilmiş bir beden bilincini, duyusal bir beden sevincini teşvik eden hareketli/sportif oyunlarda söz konusudur. Modern spor, bedenin hüküm sürüşünden doğan oyunun metodik olarak geliştirilmiş, net bir ifadesidir. Modern spor “açımlamıyor” ve kendinde bir gerçekdışılık unsuru da taşımıyor. O, öncelikle, doğa ile yeni bir ilişkiye işaretler; insanın, hava ve ışığın temel ortamlarına bedensel-duyusal olarak yerleşmesinin hakikî bir keşfidir; olağanüstü ölçüde bir performans antrenmanıdır. Fakat, şimdi bu sportif sahaya, daha genel olan oyun fenomeninin unsurları çeşitli biçimlerde dâhil oluyor, aşağı yukarı şöyle ki, sportif müsabaka gitgide milletler arasındaki gerçek savaşların oyunsal bir açılması ve zaman zaman da sirkvari gösteriye dönüşüyor. Ve, böylece, öncelikle sportif olan etkinlikler üst üste binerek (geçişerek) dolaylı birer oyun kimliği kazanıyor ki, bu kimlik, yine söz konusu yaşam ciddiyetiyle arasındaki karşıtlık üzerinden belirlenmektedir. Yaşam ciddiyetiyle karşıtlık, oyunda genel anlamda yalnızca mesafelilik olarak değil, taklit olarak öne çıkar. (Oyun, gerçekdışılık bölgesinde³⁸ “yaşam ciddiyeti”ni tekrar eder – fakat

ondan bütün yük olucu ağırlıkları alır, deyim yerindeyse bağlayıcı yaşamı “bağlayıcı olmayan”ın hafif, süzgün eter’ine kaldırır.

İnsan yaşamı temel boyutlara ayrılmıştır: İş sahasında zor ve zahmetlidir, ister ağır bedensel işte olsun ya da isterse entelektüel biçimlerdeki işlerde – emredenlerle itaat edenler, efendilerle köleler arasındaki gerilim farkının kardeşlik bağlarını yırtıp kopardığı egemenlik sahasında acımasızdır insan yaşamı; ve cinslerin karşılaşmasında noksan ve hayal kırıklıklarıyla doludur insan yaşamı; hastalıkta, dertte ve yalnızlıkta acıdır insan yaşamı; insanüstü güçler bağlamında dehşet ve belirsizliklerle doludur insan yaşamı – fakat, aynı yaşam, oyunda keyifli ve külfetsiz, hafif ve mutluluk vericidir. Gerçi, oyun bizlere büyük dertle mecburen ilgili olan büyük mutluluğu sunmuyor olabilir, ama, yine de, sevinç dolu bir mutluluk duygusu bahşediyor, üstelik tragedyanın sarsıcı dehşetlerini oynayarak yaşadığımız zaman bile. Oyunun mutluluğu, oyuna ait olan “gerçekdışılık” ile sıkı sıkıya ilişkilidir. Gerçi, bu mutluluk, kısa ömürlü de olsa, gerçek bir mutluluktur, fakat kendi içinde yatan hayalî gerçekdışılık bakımından gerçek bir mutluluktur. Bu durum, bariz olarak, esas temsil oyunlarında belli eder kendisini, hep bir sahne dekorunu, bir gösteri sahnesini, bir konu temsilini içeren oyunlarda, içindeki bütün o rolleriyle kapalı bir “oyun dünyası”nı kapsayan oyunlarda. Tiyatro, temsil oyununun en belirgin biçimidir, ama tek biçimi değildir. Oyuncuların rol karakterlerinin egemen olduğu ve insanın kurgusal bir kendini kavrayış üzere hareket ettiği her oyunda gerçek bir davranışın içinde “gerçek olmayan bir davranış” temsil edilmekte ve böylesi bir kendinden geçip bir “görünüş”ün âlemine dalış da zevkli ve sevindirici olarak algılanmaktadır. “Görünüş”, yani, bütünyle boş ve kararsız olan bu oluşuk bizleri kaçırmak, bizleri dert-ayarlı yaşamın ötesine geçirip yaşamı özgürce şekillendirebildiğimiz ve kendimizi hiçbir kararımızda herhangi bir olanaktan yoksun bırakmadığımız bir yere erdirmek gibi gizli bir güce sahip. Bizler fantezinin bitmez tükenmez kaynağından yaşıyoruz, fakat, işte böylesi dirençsiz ve spontane-yaratıcı bir yaşam yalnızca “miş-gibi”nin dümdüz boyutunda cereyan eder. Bizler, yoksulluk pahasına zenginiz – henüz her şeye muktedir olduğumuz, kişilikten kişiliğe büründüğümüz ve fiillerimizi geri çekebildiğimiz kadarıyla zenginiz; fakat bu varoluş hakikî gerçeklikte değil, yalnızca hayal ülkesinde cereyan ettiği kadarıyla da yoksuluzdur.

Demek ki, böyle bakıldığında, “gerçekdışılık” insanî oyunun esas özelliklerinden bir özelliktir. Ve, yalnızca bir özellik değil, belirleyici özelliktir.

Oyun eyleminin gerçekliği, oyun dünyasının “gerçekdışılık”ına dönük sürekli ve aralıksız üreten bir ilgidir/tutumdur. Felsefenin oyun üzerine soru sorduğu ve dolayısıyla da bu sorunun genel varlık-sorunuyla bağıntılı olduğu her yerde, kavramsal açıdan üstesinden gelinmesi gereken şey, gerçek “gerçekdışılık” unsurudur, yani varlık ile görünüşün tuhaf çaprazlanışının unsurudur. “Gerçekdışı” diye bir şey nasıl olabilir ki? Akla en yakın malumat, öncelikle, hep insanî bilgi bağlamına geri giden ve düş gücümüzde, gerçek şeyler ve olaylar bakımından var olmadıkları halde fabl varlıklarını tasarlayabilmemize yönelen malumattır. O zaman, deniyor ki, tasarlama olarak gerçek olanın, tasarlama işinin içinde tasarlanmış olan şey olarak gerçek olması gerekmemektedir. Fabl yaratıkları yalnızca “zihnen var”dır, deyim yerindeyse, yalnızca bizim kafamızdadırlar – birer “kurgu” olarak, birer sanrı olarak, şairane birer buluş olarak; dışarıda, gerçek şeylerin arasında değil – mesela evlerin ve sokakların, insanların ve taşıtların arasında. Açıkçası, hiç mi hiç olmayan pek çok şeyi düşünebiliyoruz. Örneğin, “hiç” kavramını oluşturuyoruz – varolan bir şey olmayan, gerçek bir şey olmayan bir şeyi düşünüyoruz; hiç olmayan bir düşünme nesnesini, adeta “hiç olmayan” bütün şeylerin timsali olan bir düşünme nesnesini düşünüyoruz – onu gerçekten düşünüyoruz, ama bu esnada kendisini gerçek bir şey olarak tayin etmiyoruz. Fakat, hiçlik derken bile pek çok güçlük yaşıyoruz. Acaba yalnızca zihnen mi vardır, düşüncedeki bir şey, bir “ens rationis” midir, Kantça konuşmak gerekirse? Hiçlik, yalnızca bizim düşüncümüzde mi vardır, yoksa kuru kuruya dediklerimizde ve kurduklarımızda mı vardır? Hiçlik varolanın kendisi için, varolan şeylerin varolanlığı için hiçbir anlam ve özellik taşımaz mı? Varolanın “varlık”ını, hiçliğin ufkundan anlamaksızın anlayabilir miyiz? Hiçlik de, karşısında evrenin tümlüğünün toplanıp farklılık gösterdiği kozmik bir güç değil midir? Şu sınırlı izlekler kümemizde hiçlik sorununa spekülatif bir giriş yapmamız mümkün değil. Ama, yine de, bizleri meşgul eden “gerçekdışılık” sorunu, oyunun bir esas özelliği olarak, temel hiçlik sorunuyla bazı bağlamlar içinde bulunmaktadır. Henüz tümüyle geçici bir oyun yorumunda bile, burada ortaya çıkan “gerçekdışılık”ın hiçbir suretle³⁹ dışsal şeylerin sahasında bir yokluk ve tasarımıyan ruhta salt “zihinsel” bir varoluş anlamına gelmediği anlaşılmaktadır. Daha çok, oyun dünyasının gerçekdışılığı, bütün o rol-figürleriyle sahne dekoru, hakikaten şeylerin nesnel gerçekliğinin tam ortasında görülür; basitçe-gerçek şeylerin yanındaki basitçe-gerçek bir şey gibi değil de, basitçe-gerçek şeylerin üzerinde duran ve onların üzerini çok tuhaf bir biçimde örten,

nesnel olarak mevcut bir “görünüş” olarak. Oyun görünüşü yalnızca insan ruhunda değil, şeylerin ta ortasındadır, ama, yine de, bütün diğer şeylerden ayrıdır. O, objektiftir – ve, yine de, diğer objelerin arasında bir obje değildir; çevresiyle arasında dolaysız bir komşuluk bulunmamaktadır; etrafı tuhaf bir biçimde sınırla çevrilmiş, çerçevelenmiştir ve kendi içinde de “kapalı”dır.

Bütün bunların daha etraflıca yorumlanması gerekir. Felsefe tarihinde, oyunun, kendi içinde varolan bir görünüşü, bir “gerçekdışılık” boyutunu barındıran gizemli gerçekliğiyle eleştirel yüzleşme Platon’un düşüncesinde başlar, yani, Batı metafiziğinin başlarında. Herakleitos, muhteşem bir basitlikte, dünyanın seyrini oyun oynayan bir çocuk olarak tanımlamış ve inanılmaz derecede cüretkâr olan kozmik bir metafor atmışsa da ortaya, hiçbir yerde oyunun varlık durumunu açıp geliştirmemiş, olağanüstü sembolünün yorumlanışına ilişkin kategorileri hazır etmemiştir. Metafiziğin açık seçik tesisi Platon’da öyle bir tarzda gerçekleşir ki, buna göre, ontolojik temel ayırmalar icra edilebilsin diye hep özgün gerçeklik ile taklitsel görüntü arasındaki fark ile düşülüp kalkılır, fakat, belli bir ölçüde de, amelî/operatif düşünme modellerinin kendileri dikkate alınıp sorgulanır. Platon’un, Herakleitos ile Parmenides’te kökleri bulunan düşüncesi, varlık ile hiçlik arasındaki Eleacı kaba ayırmda durmayı başaramadı: Platon, bizlerin genelde “varolan” dediğimiz şeyleri karışımlar olarak, varlık ile hiçliğin bir içiçeliği olarak, varolan bir hiçlik ve hiç/boş olan bir varlık olarak kavramıştır. Gelip-geçici bütün her şey, *onta gignomena*, en geniş anlamıyla duyu-şeyler hem vardır hem de yoktur; varlar, ama esasen, devamlı ve değişmez değiller; hakikî değiller; varolucu tarzda varoluyor değiller, *ontos on* değiller. Fani/geçici şeyler, ancak ideaların daha güçlü varlık’ına, bütün sonlu şeyleri şekillendiren, onlara çehre ve görüntü kazandıran şekillendirici ışık güçlerine zor açıklanabilir bir tarzda “iştirak” ettikleri kadarıyla vardır. Her sonlu ve geçici şey ideaya işaret eder, onu belli eder, kendisini tastamam olmayan bir görüntü ve taklit olarak sunar. Burada belirleyici olan, böylesi görüntü ve taklidin, nitel bir çeşitliliğin boyutunun arasından geçebiliyor olmalarıdır. Geçici/fani duyu-şey, geçici olmayan ideanın görüntüsüdür/suretidir. Duyu-şey ile idea arasındaki benzerlik, geçici olanla geçici olmayan arasındaki benzerliğin alanında bulunur. Duyu-şey ideaya, geçici bir şey geçici olmayan bir şeye ne kadar benzeyebilirse o kadar benzer ancak.

Platon duyu-şey ile idea arasındaki aşılama bu benzemeyiş dolayısıyla sekteye uğrayan benzerliği göstermek için duyu-şeyler alanından tuhaf

fenomenlere el atmaktadır – bunlar, kendi içlerinde, bir türemişliğe işaret eden ve ayrıca tasvir unsurunca belirlenmiş olan fenomenlerdir. Böylesi fenomenler, adeta, varolan “gerçekdışılıklar”dır. Platon “gölge” fenomeniyle, “görüntü” ve “yansıma” fenomenleriyle iş görmektedir. Gölge,⁴⁰ görüntü ve yansıma duyuşal şeylerin toplam alanındaki özel görüngülerdir. Genelde, cisimsel bir şeyi gölgesinden, görüntüsünden ve yansımından dahi ayırırız. Gölge ve yansıma, gerçek şeyin kendisine işaret eder; o şeyden türemiş, ona bağlı ve onun tarafından gerekli kılınmış olduklarını gösterirler. *Nasıl ki*, gölge gerçek duyuşeye işaret ediyorsa, duyuşey de öylece idea’ya işaret eder. Demek ki, Platon duyuşeyin varlığının ideanın varlığıyla ilişkisini, bütünüyle duyuşal gerçeklik alanında cereyan eden bildik bir görüntü ilişkisi üzerinden alegorik olarak açıklamaktadır. Yani, Platon, duyuşal alanın ontolojik değerdüşürümü için gerekli modelleri, tam da, değersizleştirmek istediği bu alanlardan çıkarmaktadır. Platon, duyuşeyi spekülative olarak varlık ile hiçliğin bir karışımı diye göstermek için duyuşal bir fenomene el atıyor. El attığı bu fenomende gerçeklik ile gerçekdışılığın bir karışımı kendisini görüngüsel olarak belli etmektedir. Platon’da amelî/operatif düşünme modeli olarak gölge, suret/görüntü ve yansıma, metafizik varlık sorununun formüle edilmesine hizmet ediyor. Bu arada, metafiziğin kurucusu, ilkin kılavuz düşünme-modelini, yani tasvirsellik yapılarını araştırıp, ondan sonra da bunları spekülative anlamda kullanarak ilerliyor değildir. Daha çok, ileri sevk edildiği sürece, kılavuz modelin aydınlatması vuku bulmaktadır, Platon’un felsefeye merkez sorularının ekseninde. (Özellikle, trajik Musa’nın oyunu ve şairlerin *poiesis*’i olarak) oyunun da tasvirsel bir taklidin, bir *mimesis*’in bakış açısına girdiğini daha önce söylemiştik. Unsur olarak her oyunun bir parçası olan “gerçekdışılık” aynı yöne işaret ediyor gibidir. Üzerinde çalışılması gereken soru budur. Oyunun “gerçekdışılık”ı taklidin herhangi bir formu olarak, ciddi insan yaşamının öykünmeci yansımasının herhangi bir formu olarak mı belirlidir? Oyun, *oynamayan* varoluşun mimetik/öykünmeci bir tekrarı mıdır? Eğer, hayalî bir oyun dünyasının ciddi icrasının açıklamasından ve de temsili bir senaryosundan söz etmiş olan ilk ve geçici betimlemelerimiz haklı çıkarsa, o zaman, açıkçası, oyunun kurucu bir parçası olan “gerçekdışılık” *mimesis* olarak yorumlanmalıdır. Fakat, bu betimlemeler haklı olarak mı var? Saf fenomenin içinden yeterince tarafsız olarak mı alınmışlardır? Peki, acaba, önümüzdeki fenomenleri tamamen “gayri-tarihsel” olarak “betimliyor” gibi görünsek bile, halen daha Platoncu geleneğin hükmü altında bulunuyor olamaz mıyız? Metafiziğin egemenliği,

eski düşünürlerin düşünceleri üzerinde düşünenleri alt etmekle kalmaz; kendisini, bizleri çaktırmadan ve de besbelli tasarımların gücü şeklinde etkisi altında tutan manevî bir mirasta gösterir.

Oyunun bir gerçekliğin tasviri, tuhaf bir görünüşün irrealitesinde insan yaşamının reel bir yansıması olup olmadığı sorusunu daha esaslı ve daha güçlü olarak sorabilmeden önce, bir “yansıma”nın aslında ne olduğunu enikonu düşünmeliyiz. Eğer ayna, oyunun *mimesis* olarak yorumlanmasına kılavuz modellik ediyor ve oyun yorumunun kategorik kavramları yansımaya başvurularak kazanılıyorsa, o zaman, anlayış sorunları daha bu kılavuz modelle başlar. Gündelik bir kullanımda aynanın ne olduğunu yeterince iyi biliyoruz, fakat anlayıcı ve kavrayıcı bir yorum için elimizde yeterince kavram bulunmuyor. Şu halde, öncelikle, kendimize *yansıma*’nın esasen ne olduğu sorusunu soruyoruz. Şimdi, bu sorunun, optik doğa hadiselerinin fizik kuramına yönelik notla yanıt bulduğu söylenebilir. Orada, ışığın geçirgen ortamlarda tabi olduğu kırılma yasaları, yansıtıcı yüzeylerdeki sapma ve bütün diğer optik efektler tam olarak ve de bilimsel güvenilirlikte belirlenmektedir. Fakat, yansıma sadece ve sadece fiziksel bir sorun değildir, aynı zamanda algılama anlayışımızın da bir meselesidir. Bu ayna/yansıma görüntüsünün algılanışında, işbaşında varlık-kavramsal bir ayrım da vardır: Örneğin, işin [Sache] kendisini yansımasından ayırdığımızda; işin kendisini “gerçek” olarak, yansıyan görüntüsünü ise “gerçekdışı” diye tanımladığımızda. Peki, ontolojik kavramlar olan “gerçek” ile “gerçekdışı”yı burada hangi anlamda kullanıyoruz? Bir yansıma yorumunda, halihazırda işbaşında olan varlık-kavramsal anlayış açısından bir bilince varmaya çalışıyoruz – herkesin bildiği, fakat bütün bildiklerine rağmen yeterince açıklayamadığı bir şeyin bilincine varmaya. Nedir bir yansıma? Şimdi, bu soruyu fiziksel uzluk bağlamında ele almak yerine –ki bu soru o bağlamda hiç şüphesiz meşru bir problematiktir–, ontolojik bir maksatla ele alalım. Bizi çevreleyen doğadaki şeyler türlü türlü ve sayısızdır; çeşitli alanlara aittirler ve bizce de sayılamazlar. Alanları, aşağı yukarı, cansızların, bitkilerin, hayvanların, insanların ve insan eliyle yapılmış şeylerin alanları diye ayırırız. Böylesi şeyler faaliyet alanlarıncı ne kadar çeşitli olursa olsun, deyim yerindeyse, kendi aralarında karma olarak, her şeyi kapsayan tek toplam-gerçeklikte görülürler. Asla, ne bütün cansız şeyler bir yığın halindedir ne de bütün canlılar bundan ayrı olarak bir aradadır. Daha çok, cansız ve canlılar anlamlı bir yazgıya göre karma bir halde bulunur: Örneğin, bir yerleşim yerinde sahne olarak taşıyıcı zemin, mesken olarak evler, insanlar ve aletleri, araç ve gereçleri, evcilleştirilmiş

hayvanlar, fakat, ayrıca hava sahası ile gökyüzü aydınlığı da “bir aradadır”. Bütün bunlar “vardır”, gerçektir. Şimdi, cisimsel şeyler ışık karşısındaki özel durumlarından dolayı gölge yaparlar, ışık kaynağından yüz çeviren yönde, deyim yerindeyse, çevreye görünüşlerinin bir silüetini (gölge görüntüsünü) çizerler. Gölge gölge olarak, gölge yapan şeyden daha az gerçek değildir. Başka bir ifadeyle: Göl kenarındaki ağaçların sureti suya yansır. Yansıma olarak yansıma, tıpkı yansıyan ağaç kadar gerçektir. Ne ki, bir ışık fenomeni olarak yalnızca gölgeyi ve yalnızca yansıyı görmediğimiz, onun yerine bu ışık fenomeninde ağacın bir “suret”ini, görüntüsünün bir silüetini, bir ayna/tıpkı-“imgesi”ni fark ettiğimiz anda, tuhaf bir ayrım vuku bulur: Adeta yeni bir boyut doğar. Gölgede, ağacın bir resmini/ imgesini görürüz, hatta yansımada aslına sadık bir suret görürüz. Gölge bize şeklin taslağını sunar; hatta yansımada, kıyıdaki ağacın renkleri bile tekrar verilir. Diyoruz ki: Yansıma, suyun yüzeyindedir, onun üzerine yayılmıştır. Yine de, suya yansıyan ağaç, suda yüzen gerçek bir ağaç kü-tüğü gibi durmaz suda. Suyu yansıyan ağaç hem sudadır hem de değildir. İmgesi suyu “örtmez” bile. Yansıyan görüntünün suyun üzerindeki duruşu bir bezin duruşu, bir kat boyanın, bir yağ lekesinin ve benzerinin duruşu gibi değildir; ama öyledir ki, irrealitesini birlikte görürüz; onun yalnızca bir yansıma olduğunu söyleriz; gerçek ağacı sudaki suretinden ayırırız, ikisini karıştırmayız. Bir yansımanın gerçek bir varolan üzerine, bizim örneğimiz-de ağaç imgesinin su yüzeyine dayanışının mahiyetini ırlamak kesinlikle kolay iş değil. Yansıyan görüntünün ardını görebiliyoruz – yansıma bizleri gerçek suyu görmekten alıkoyamıyor; kendisi, suyun üzerindeki bir parıltı efekti olarak suyun özel bir durumudur, fakat, “imge” olarak da, “suda” bulunmayan bir ışın temsilidir/resmedilişidir. İmge, suyun üzerinde gerçek parıltıyla tasvir edilmiş gerçekdışı bir şeydir.

Peki ama bu gerçekdışı şey, gerçek bir ışın üzerini, bu işi gizlemeden nasıl örtebilir ki? Acaba, bu, şeffaf maddelerden alışkın olduğumuza benzer bir durum mudur? Mesela, camın arkasını görürken, aynı anda camın kendisini de görüyoruz. Acaba yansıma suyun üzerinde bir bakıma şeffaf bir cam gibi mi duruyor? Kesinlikle değil. Hem camın arkasını görüp hem de bu şeffaf ortamın kendisini gördüğümüz esnada, camın arkasında gördüğümüz şey de en az camın kendisi kadar gerçektir. Bu noktada, gerçekdışılık ile gerçeklik ayrımı bulunmaz. Buna karşılık, suyun üzerine düşen yansımanın içindeki ağaç hiç gerçek bir şey değildir, basitçe-gerçek olan bir kıyı ağacının gerçek bir suretidir. Ve, yine de, gerçekdışı imge gerçek yüzeye yayılmaktadır. Fakat, imge böylece yayılarak su yüzeyini

örtmese de, hatta yüzeyin gözükmüşünü hiçbir biçimde bozmasa da, bu imge gerçek imge taşıyıcısına, bu durumda su yüzeyine bağımlıdır. Tuhaf bir gerçekdışılık kipindeki bir başka gerçeğin temsil edilışinin gerçek fenomeni olarak bir imge, imge-görünüşünü yaymak için basitçe-gerçek bir zemine ihtiyaç duyar; imge-içi şeyin hatlarını, figürünü ve renklerini temsil edebilmek için basitçe-gerçek türden çizgilere, figürlere, renklere ihtiyaç duyar. Çizgiler, figürler ve renkler adeta ikiboyutlu olmaktadır. Onlar, suyun üzerinde ışık-oyunu sergileyen çizgiler ve renk tonlarıdır ve “aynızamanda” imgedeki ağacın hatları ve renkleridir. Ne var ki, buradaki “ikiboyutluluk” sözü yanlış anlaşılabilir; burada basit gerçekliğin iki boyutu değil, basitçe gerçek olan ile imge-içi gerçekdışılığın boyutlarıdır söz konusu olan. Fakat, yansıma, kendini, orijinaline büsbütün bir bağımlılık içinde gösterir. Yeni çizgiler, şekiller ve renkler getirmez meydana, meğer ki, kendi rengiyle temsil medyumunu orijinal şeyin renklerini imge-dünyasal anlatımı içinde sonradan koyulaştırıyor olsun; renkli şeyler, koyu mavi veya turba rengi suda kararmış olarak yansımaktadır. Doğada kendiliğinden var olan –fakat gerçekdışı içeriğinin fark edilmesi için de kavrayıcı insana gereksinim duyan– yansıma işin imgesel bir tekrarıdır ve hep yansıyan şeye ve şeyler arasındaki ışık koşullarına bağımlıdır. Yansıma, kopyalıyor. Fakat, kopyalamakla ve orijinaline bağımlı olmakla, öncelikle tuhaf bir “görünüş”⁴¹ alanı açmaktadır: deyim yerindeyse, gerçekdışı bir âlemin içine bakıyoruzdur. Yansıma, üzerimizde, tıpkı, gerçekdışı fakat yine de görünür bir ülkeye açılan bir “pencere” etkisi yapar. Göl kıyısında durup suya baktığımızda, gölün yeşil derinliği ve içindeki suskun yaşam belki bize esrarengiz bir etki yapıyordur, fakat, daha da esrarengizi, suyun üzerinde ve yine de suya gerçekten yapışık olmaksızın, yansı-dünyasal ağaçların görülmekte olması ve bunların üzerinde yüksek gökyüzü ile beyaz bulutların seyredişidir. Suyun üzerine eğilip suyun yansımasında kendisini fark etmiş olan insan, esrarengiz ve büyüleyici bir alan açmıştır: Gerçekliğin kendi içindeki yansıması. *Orpheus’a Soneler*’de şöyle der: “Aynalar: asla bilinerek tarif edilemedi, / özlerinizin ne olduđu. / Siz, süzgecin sayısız delikleriyle doldurulmuş / ara bölmeleri gibi zamanın. / Siz, henüz boş olan salonun savurganları –, / ortalık karardığında, ormanlar kadar engin... / Ve avize, boynuzları on altı uçlu bir geyik gibi, geçer ayak basılmazlığınızdan. / Bazen resimlerle dolusunuzdur. / Kimisi içinize girmiş gibidir –, / kimisini de bıraktınız, ürkekçe geçip gittiler. / Fakat en güzeli kalacaktır –, ta ki karşısında / sakınılmış yanaklarına / berrak ve özgür Narkissos nüfuz edinceye kadar.”⁴²

Yansıma nedir sorusu rastgele ontolojik bir soru değildir. Yansıma vasıtasıyla ki, insanın nezdinde varolan öncelikle ikiz-anlamlı bir hal almış ve aslı ile sureti şeklinde ayrılmıştır, öyle ki, insan, bu sayede, varolanın ne olduğunu sorabilmiştir.

8. Platon'un ayna fikri üzerinden yaptığı oyun yorumu, şair eleştirisi

Metafizik felsefenin Platon'la başlayan büyük çıkışında oyunla ilgisi heyecan verici bir ikiz-anlama sahiptir. Bir yandan, Platoncu felsefenin kendisi oyunsallık elementinde salınır; yüksek ve yüce bir düşünce oyunudur; tüm ciddiyet ve katılığında kendi kendisine karşı özgür bir mesafeye doğru çözülmüş, şaka içinde ciddi ve ciddiyet içinde şakacı, bütünüyle Sokratesçi ironi ve muammalılık ile dolu, maskenin cazibesini bilmekte ve denemektedir. Bu düşünüşün oyunsallığı, salt sanatsal bir üslup unsurundan çok daha fazlasıdır. Ama, öte yandan, Platon, oyunun dünya yorumuna karşı, gizemlerin ve tragedyanın bilgeliğine karşı, şairlerin doğru olanı ilham perilerinin ve Apollon'un hayranlığından hareketle söyleme taleplerine karşı tutkuyla mücadele eder. Bu mücadele, basitçe, yadsımadan, Mani olanağının, Tanrı tarafından coşkuyla etkilenme olanağının inkâr edilışinden ibaret değildir. Platon şairane esrikliğin karşısına "aydınlanmış" bir akıl koymaz; daha çok, kendisi coşkun olan –hakiki Mani anlamı taşıyan– bir akıl koyar. Platon'a göre, şiir sanatının olmayı iddia ettiği şey, felsefedir. O, Ephebos'un [ergen erkeğin] güzel endamını görünce ateşlenen, delikanlılarla söyleşirken derinleşen, ve güzel endamlardan ve büyük ruhlardan yola çıkıp kendinde güzel olana bakan, *idea*'nın tekbiçim güzeline bakan ve, nihayet, güzelin duyusal parıltısından çıkıp duyusal olmayan ve ancak düşünmenin erişebildiği doğruya giden yolu bulan bir tutkudur. Şairlerin, güzelin hakiki olduğu yolundaki mitlerinin karşısına, Platon, basitçe, 'asıl güzel hakiki olandır' şeklinde bir başka miti çıkarmaz. O, daha çok, güzel olanı hakiki olanın yolu ve basamağı olarak yorumlar, kendisini saf düşünüşe açan hakiki olanın önceki-şekli olarak yorumlar. Ona göre, güzel, asıl hakiki olanın gizlenmesidir, duyusal yansıma ve surettir. Duyusal şeylerin alanında güzelin büyülu ışığı altında parıldayan şey, hakiki varolana giden yolun rehberidir adeta. Günümüzü aydınlatıp yeryüzündeki bitkilerin büyümesini sağlayan, onlara görünürlük ve gelişim kazandıran ıslıl ıslıl gök ateşi, en yüksek ideanın, iynin ideasının

görünür sureti ve türemesidir. Görünür olanın düşünmenin görünmeyen âlemiyle olan ilişkisi ne ise, güzelin hakiki olanla ilişkisi de odur. Güzelin güzelliği, kendi kendisinin dışına atıfta bulunmadır. Ya da şöyle: Güzellikte, dünyevî-görünür olan, sanki kendisine ideanın gayri-duyusal ışığı dokunmuş gibi parıldar. O yüzden, Platon için, güzel oluşun artırılması son derece önemlidir. Güzellik kendi içinde derecelidir ve basamaktan basamağa da atıfta bulunur, kendisinin ötesine işaret etme eğilimine sahiptir. Endamlı beden güzeldir, ruh daha da güzeldir, düşünce daha da güzeldir ve ideanın sadece düşünüşe geçit veren hakiki varlığı daha da güzeldir. Güzelin mukayesesı felsefeye giden yol haline geliyor. Güzelin gücü, hakikate refakatçi olarak yorumlanıyor. Güzeli olan, *psikopompos*'tur, ruhun kılavuzudur [Antik Yunan'da ölenin ruhuna öte dünyaya kadar eşlik eden]. Platon'un pek çok diyalogunda güzelin ruha kılavuzluk eden bu gücü ve bununla bağlantılı olarak da *eros*'un şeytanî büyüleyişi övülmektedir. Felsefe, erotik tutkudur – Platon'a göre, duyusaldan kaynaklanan ve fakat duyusaldan kaçıp giden bir tutkudur bu. Ruhun *kalon* tarafından, güzel olan tarafından götürülmesi de –bütün yüce ve büyük şeylerde olduğu gibi– en yüksek tehlikeye maruzdur: Sevk ve idare ediş tersyüz olup, yoldan çıkartışa dönüşebilir, mesela, duyusal güzelliğin atıf karakteri fark edilemediğinde, o güzelliğin esiri olup o güzellik yüzünden duyusal olana iyice bağlandığımızda. Platon bu tehlikenin tam da şiirde var olduğunu düşünür. Ona göre, şiir, kendisini felsefenin ön şekli olarak ve de felsefe tarafından geride bırakılabilir olarak saymaz, daha çok, dünya yorumunun bağımsız ve aslî bir tarzı olarak, hatta Tanrı tarafından derinden etkilenmiş olarak sunar. Platon, tanrısal (*theion*) kavramını yeniden yorumluyor: Ona göre, geleneksel 'mitos'ta hayal edilen ve insanca-pekinsanca davranan, kıskanç ve kavgacı olan, aşk maceralarına çıkan ve çeşitli dönüşümler halinde beliren tanrılar, hakikaten tanrısal değildir. Tanrı esasında iyidir, zaafı ve acınası insanîlikleri bulunmamaktadır, değişim geçirmiyordur, devamlıdır, boyuna kendisiyle aynıdır. Tanrı idea gibidir – daha doğrusu: İdea, hakiki Tanrıdır. Platon, Tanrı'yı ideadan hareketle düşünen bu spekülâtif tanrı kavramında Mani'nin de özünü, yani, insanın Tanrı'nın kudreti tarafından derinden etkilenmesinin de özünü kavramaktadır. Hakiki Mani, felsefedir. Fakat, Platon'un aklın bu esrikliğini, tinin coşmasını tasvir etme tarzı, tam da kendisiyle mücadele edilmiş olan Mani'den alınmışa benzer pek çok özellik taşıır. Platon felsefe yapma işinde tutkunun dilini, erotik deliliğin, hasret ve dalıncın/vecdin dilini konuşuyor. Bu bir çelişki değil. Çünkü duyusal Pathos ne

de olsa felsefe yolunun bir parçasıdır – tıpkı güzelin, hakiki olanın yoluna işaret etmesi gibi ya da, en azından, işaret *edebilmesi* gibi. Güzel olanın hakiki ruh-kılavuzluğu demek olan işlevi kavrandığı takdirde, o zaman, felsefeden hareketle, şiir sanatının getirebildiği hakikinın duysal imgede gizlenmiş geçici ön şekli belirlenebilir. O zaman, felsefeden hareketle şiir sanatı kendisine düşen konuma sevk edilmeli, oradan da niteliğini kazanmalıdır.⁴³

Platoncu şiir eleştirisinin anlamı budur. Bu eleştiri mutlaka şiiri değil, sadece şiirin kendisine ait aslî bir hakikat talebini reddeder ki, bu hakikat felsefenin dışında, hatta üzerinde bulunasıdır. Güzel nasılsa, güzelin ögesinde hareket eden şiir de hakikaten hakiki olanın geçici duysal alegorisidir. (Şiir) Henüz belli belirsiz sezerek, yani henüz gerçekten bilmeksizin, hakiki bilmeyi taklit eder. Şiir esasen öykünmecidir; felsefenin taklididir, *mimesis*'idir, fakat ancak felsefe tarafından kendisini niteliğine sevk ettirdiği sürece öyledir. Buna karşılık, esas hakikati kendisi söylemek istediğinde ve tragedyanın bilgeliği olarak kendine ait bir zemin üzerine oturduğunda, o zaman, –Platon'a göre– felsefe öncesi-ve-dışı yaşamın taklitçisi haline gelir; ve bu, duyu-şeylere muhatap olduğumuz için bilinçsiz bir taklit olduğu kadarıyla da şiir sanatı taklidin taklidi haline gelir. Duyu-şey ideanın suretidir; şiir, suretlere yakalanmış yaşamın suretidir – dolayısıyla, suretlerin tasviridir, üstelik bilmez de bunu, hatta hakikaten gerçek olanın yanında olma çılgınlığına takılmıştır. Platon'un şiir eleştirisi dünya-tarihsel bir karar demektir, bu eleştiriye sanatın ve oyunun metafiziği uzun zaman için tespit edildiği kadarıyla – ve güzelin hakiki olana tabi kılındığı ve salt duysal-olmayan düşünce için duysal bir imge olduğu önceden karara bağlandığı kadarıyla. Bunun yalnızca insanoğlunun yorumlanması konusunda büyük sonuçları olmamıştır, varolanın bütününe tasarımına ilişkin de sonuçları olmuştur. İnsan ağırlıklı olarak "aklı" yönünde yorumlanmıştır; ve dünya da bir akıl yapısı ve ahlaksal bir düzen olarak tefsir edilmiştir. Savaş ve oyun kozmik temel hareket olarak yadsınmıştır; ve kozmos da işbaşındaki bir aklın planlı bir etkimesinden doğduğu kabul edilen bir düzen yapısı diye yorumlanmıştır. Dünya, basamak gibi bölümlenmiş bir mimari yapı olarak anlaşılmaktadır: En üstte, yalnızca düşünmeye geçit veren idealar alanı; bu ideaların en tepesinde iyyinin ideası *agathon* ya da dünya aklı *nous*; onun altında ise özel idealar, aynı'nın ilk örnekleri, farklı'nın ilk örnekleri, dingin ve devingen olanın, canlı ve cansız olanın ilk örnekleri, türlerin ve çeşitlerin ilk örnekleri – sonra, iyyinin ideasının sureti olarak *kozmos* gelmektedir; o, işbaşındaki

nous'un takdiriyle oluşmuştur, fakat bitimsizdir ve, böylece, ebedî idealar ile içinde barındırdığı, oluşarak-yok olan duyu şeylerin arasında bir şeydir. Ve en altta ise *chora* bulunur, yani dünya mimarı olan aklın bütün yapıcı faaliyetinin malzemesini sunan ve duyusalın ve ruha yabancı olanın ilk ilkesini temsil eden karanlık madde. Gerçekliğin bütünü, akıl ilkesinin evrensel bir galibiyeti ve kozmogonik bir *tekhne*'nin etkisi olarak yorumlanmakta. Teknisyen eserini nasıl planlı bir biçimde meydana getiriyorsa, *nous* da bütün varolanın genel yapısını meydana getirir. Akıl üzerinden meydana gelen şeyin kendisi de akıllıdır: amaçsız büyük bir oyun *değildir*, eşyanın [şeylerin] bir dansı *değildir*, bütün fani şeylerin akıl almaz doğuş ve batışı *değildir*. Platoncu dünya tasarımı oyunu bir kenara itmez, onu görmezlik etmez – fakat onu dünyanın özünden defeder, dünyanın kalbinden kovar, onu duyusal görüngülerin alanına uzaklaştırır, ona aracı rolü biçer, kendisinin ötesine ve kendisinden uzaklara işaret ettiği bir yol tarifi rolü. Yine de, Platon'un, oyunun insanı savuşturan gücüyle –genel olarak şiir sanatıyla ve özel olarak da tragedya ile– büyük yüzleşmesini, kuramının işaret ettiği o muzaffer sonuca vardırma dediği söylenebilir.

Bu sorun onu geç dönem yazılarına kadar rahatsız ediyor. Ve, bitirir bitirmez öldüğü söylenen yaşlılık eseri *Nomoi*'de [Yasalar], insanların tanrılarla ilişkisi oyunun ufkundan hareketle yorumlanır: İnsan, orada, tanrının oyuncuğu diye adlandırılır. Demek ki, oyun, burada, insanın tanrılarla olan ilişkisini –aşağı yukarı, şenlik topluluğunda tanrısal güçlerle yüksek münasebet şeklinde– anlamakta yalnızca ön-müdahaleci ve geçici bir tarz *değildir*. Oyun, tanrıların insanlara davranma tarzıdır: Oyuncaklar nasıl ki çocukların insafına kalmışsa, bizler de öylece tanrıların insafına kalmışızdır. Tanrılar oynuyor – onlar, ölümlüler gibi, çalışırken zahmet çekmiyor, gıda kavgası vermiyorlar, ev yapmak için yerdeki taşları, çömlek yapmak için çamuru zorla söküp çıkarmıyor; toprak kazanmak için ormanı açmıyorlar, tarlayı ekip biçmiyor, samanlığa ot taşıyor, birbirlerine üstünlük sağlamak için ölüm kalım savaşına girişmiyorlar. Onlar ölümsüzler, açlık çekmiyorlar ve öldürülemiyorlar. Onların sevip çoğalmasının nedeni, sadece çocukları ve torunları üzerinden yaşamaya devam edebilen, fakat birey olarak son bulan ölümlü insanlardakine benzer bir “ölümsüzlük” çabasına dayanmıyor. Ne yapsın⁴⁴ tanrılar? İnsan ilkin onları, biraz yüce de olsa insana benzer olarak hayal etmektedir. Ölümlülerle ölümsüzler arasında var olan mesafeyi öncelikle daha saf bir akıl hisseder ve dünyanın egemenliğini tanrılara teslim eder. Platon'un yaşlılık yazısında, tanrıların insanlar üzerindeki bu egemenliği oyun olarak yorumlanır, oyuncaklarla

düşüp kalkma olarak. Oyun oynama, her türlü sıkıntıdan muaf olan boş zamanda gerçekleşen faaliyettir. Tanrı sıkıntısız olduğu için hep oynayabiliyordur. Tanrıların faaliyetinin farklı bir yorumu –ki, büyük oranda metafizik tarihini belirlemektedir–, düşünme faaliyetini hedef alır. Bu yorum gerçi ön-metafizikçi düşünürlerde de vardır, fakat sürekli egemen olması, Platon ile Aristoteles’in metafiziği temellendirmesiyle olmuştur. Mademki, tanrıların uyuduğu, çalışmak ve savaşmak zorunda oldukları kabul edilmiyor, diyor Aristoteles, o zaman, geriye yalnızca sürekli en yüce olanla meşgul olduklarına inanmak kalıyor ki, insan onunla ancak ruhu sıkıntıdan azade olup boş zaman bulabildiğinde, yani zaman zaman ve coştığında meşgul olabiliyor. O en yüce olan, saf düşünme işidir. Metafiziğin tanrısı düşünüyor; yalnızca saf düşünmeye geçit vereni düşünüyor: İdeaların fani olmayan varlığını. Onun kendisi, dünya aklıdır; idealar da bu aklın düşüncüsü içinde yerleşiktir. O yüzden, metafiziğin tanrısı kendisini düşünür, düşünmenin düşünmesidir (*noesis noeseos*). Tanrısal olanın bu belirlenimi, metafiziğin tarihi boyunca, Hegel’in “mutlak bilme”sine kadar, kendi kendisini kavrayan kavrama kadar dayanmaktadır. Tanrıların faaliyetinin, tanrısal-oluşun, düşünmenin içine özellikle taşındığı yerde, boş zamanın diğer büyük olanağı olarak oyun, hakiki olanın ön-şeklinin bakış açısına girmektedir, Platon’un şair eleştirisinde olduğu gibi. Güzel olan, ideanın parıltısı haline gelmektedir – bu, Hegel’in *Estetik*’ine de hâkim olan bir görüştür. Fakat, tanrısalılık oyuna taşındığı zaman, varlığın, hakikatin ve dünyanın farklı yorumları ortaya çıkar. Her iki yorum da, tuhaf bir gerilim ilişkisi içinde, Batı düşüncesinin tarihini belirlemektedir; ki bu esnada, hiç kuşku yok ki, tanrısal-oluşun saf düşünme olarak yorumlanması önde gitmekte, tanrısallığın oyun biçimindeki diğer yorumlanması ise alttan alta ona eşlik etmektedir. Ve, metafiziğin tanrısının ölümü üzerinde düşünmeye çalışmış olan ileriki dönem filozofu Nietzsche ise *Zerdüşt*’te şöyle der: “– çünkü tanrıların masasıdır yeryüzü, ve titreyerek yaratıcı yeni sözcüklerle ve tanrıların zar atışıyla...”⁴⁵

Bu tarihin arka planında bizce oyun sorunu yatmaktadır. Oyunu ıralayan “gerçekdışılık” sorusuyla başlamıştık. Nasıl anlamalı bu gerçekdışılığı? Bir kopya ve suret midir o; bir taklit, bir *mimesis* midir? Ve, dahası, esas ve hakikaten gerçek olanın taklidi midir, yoksa, daha kendi içinde türeme ve kopyalama olan bir şeyin taklidi midir? Yoksa, neticede oyun yanlış bir yere mi yönlendirilmiş oluyor, şayet kendisini insanın ciddi yaşamının ve ciddi yaşam-gerçekliğinde geçen olay ve şeylerin herhangi bir biçimdeki taklidi olarak yorumlarsak? Oyunun *mimesis* olarak yorumlanışına

kılavuzluk eden model, Platon'da aynadır. Ayna ressama benzer, ressam da şaire. Atıflardan oluşan bu merdiven yapısını sorgulamamız gerekiyor. Yansımayı [aynadaki görüntüyü] kavramak ve kavramsal olarak izah etmek bile başlı başına zor bir iştir. Gerçi, aynanın ne olduğunu herkes biliyor, ama, yine de, bu bilgiyi dile getirmek kolay değildir. İlk önce fiziksel bakış tarzını bir tarafa bıraktık; çünkü bizim bağlamımızda önemli olan, ışınların hangi kırılma yasalarına tabi olduğu değil, bir yansımanın [aynadaki görüntünün] nasıl görüldüğü ve görülünce nasıl anlaşıldığıdır. İnsan gözüyle görülmeyen, kıyıdaki ağaçla su yüzeyi arasındaki fiziksel olaylar biçiminde ileri geri seyreden yansımalar gerçek bir "gerçekdışılık" tayinini içermemektedir – ki, bizce şüpheli olan da budur. İnsan imgeyi imge olarak görüyor; gerçek suyun üzerinde, içinde "gerçekdışı" bir öge barındıran gerçek bir ışık fenomeni görüyor; onda, kıyıdaki ağaçları ve gökyüzünün bulutlarını görüyor. Fakat, insan, 'gördüklerim gerçek ağaçlar ve gerçek bulutlardır' demez; bilir onların görünüşten ibaret olduğunu, gerçekdışı olduklarını. "Gerçekdışılık"ın gizemli boyutu şimdi bizi ilgilendiren acayip bir şeydir.

Hareket noktamız olarak en doğal aynayı seçtik, yani insanın karışmadığı saf haliyle doğada bulunan su yüzeyini/aynasını. Dünya döneli beri gökyüzünün ışığı denizlerde, göllerde, ırmaklarda, havuzlarda yansır; o zamandan beridir bulutlar ve gökyüzündeki kızartılar su yüzeylerine gece gündüz ters izlerini bırakır. Fakat, böylesi ters izlerde resim görmeyi başaranlar sadece duyumsayan canlılardır, en çok da, gerçek suyu sudaki imgede bulunan gerçekdışı şeylerden ayırt etme yetisine sahip olan insandır. Fakat, görüntüyü ayna gibi aksettiren, düz ve parlak bir yüzeyde çevredeki şeyleri resim gibi yansıtan başka şeyler de var. Fakat, genelde, bunlar insan eliyle yapılmış şeylerdir: Örneğin, perdahlanmış mermer veya maden yüzeyleri ya da camlar – ve, nihayet, arkası beslenmiş cam levhalar, sanayi üretimi aynalar. Platon ayna, ressam, şair benzetmesini yaptığı şair eleştirisi kısmında yapay yoldan elde edilmiş bir aynayla başlar işe. Boşuna değildir bu. Çünkü, bakışı idare eden görüş hattı, *tekhne*'dir. Herhangi bir *tekhne*'nin teknisyeni, bir zanaatın zanaatkârı makul bir şekilde yapar eserini: Çömlekçi çömleğini, dokumacı dokumasını, demirci nalını vs. Herkes işini yapar; ve o işte ne kadar çok kalır ve sanatını yetkinleştirirse, işini de o kadar iyi yapar. Ayakkabı kalıbının başından ayrılmayan ayakkabıcı günden güne daha iyi bir ayakkabıcı olur. Teknik beceri uzmanlıkla gelişir. Özellikle, her şeyi bir şekilde ve aşağı yukarı becerebilmekten ve bütün görevleri hakkıyla yapmak dururken iyi kötü

yapma alışkanlığından vazgeçildiği zaman, iyi yönde özel bir yetenek gelişir. “Her şeyi beceren” kişi, esasen, “hiçbir şeyi beceremeyen” kişidir, tabii eğer bir sihirbaz değilse. Platon, şimdi, sadece bir işi değil, bütün işleri yapan, sadece yapay şeyler değil, doğal şeyler de “yapan” bir binbir-yeteneği çıkarıyor sahneye. Yapay şeylerle doğal şeyler arasındaki farkın sıçramasından bile bu binbir-yetenegin “yapma”sının gerçek bir yapma olmadığı görülebilir. Çünkü, doğal şeyler insan eliyle yapılabilirlikten azadedir ve insan yapımı için bir önkoşul oluşturmaktadırlar. Platon’un sözde binbir-yeteneği, her şeyi, elinde bir ayna ile sağı solu kurcalayıp, yapay ya da doğal bütün şeylerden yansımalar yakalayarak “yapıyor”. Demek, suret taklidi tarzında “yapıyor”. Yansıma görüntüleri yaptığı kadarıyla, örneğin, ayakkabıcı ya da demirci gibi gerçek şeyler yapmaz, görünüşün tuhaf boyutunda gerçekdışı şeyler yapar. Fakat, bu gibi gerçekdışı şeylerin yapımı bizzat etkisiz ve güçsüz bir yapımdır, kuru görünümlü bir yapımdır. Böylesi bir yapım hiçbir şeyi varoluşa getirmez ve işçilik sonucu, kendi içinde duran bir yapıt⁴⁶ biçiminde, hiçbir şeyi dışarı çıkarmaz – sadece kandırır; bir işin görüntüsü olan, fakat kendisi bağımsız bir iş olmayan salt bir görünüş meydana getirir. Her şeyi yapan kişi, hakikatte hiçbir şey yapmaz. Ayna-teknisyenine yönelik Platoncu karakteristiğin belirgin karikatüristik özellikleri var, zira ressamı ve şairi küçümseyici bir yorum koymaktadır ortaya. Buna göre, ressam ve şairler gerçek hiçbir şey üretmez, yalnızca imgeler/görüntüler, birbirinden aciz yansıma imgeleri getirirler meydana –üstelik, aşıkâr şeylerin olağan gerçekliğinin yansıma imgeleridir bunlar– ve, bu duyusal şeylerin birer suret olduğunu, ideaların suret ve kopyaları olduklarını, hakikaten varolanın suret ve kopyaları olduklarını anlamazlar bile. Platoncu akıl yürütüşün bozucu eğilimi, aynayla manevra yapan adamı bir teknisyen (teknit) olarak tanımlamasından bellidir. Bir ayna-teknisyeni her şeyden önce bir ayna yapıcısıdır, aynadaki imgelerin yapıcısı değil. Ve eğer Platon da bir üretici bir de kullanıcı *tekhne* ayrımı yapıyor ve kullanıcı *tekhne*’yi üretici *tekhne*’den üstün tutuyorsa, o zaman, aynanın işletmecisi doğru anlamda bir “kullanıcı” değildir. Fakat, Platon aynayı kullanana, tıpkı bir işi yapan/üreten biriymiş gibi muamele eder. Platon kullanım’a bir üretim maksadı isnat eder ki, kullanım’ın böyle bir maksadı hiç mi hiç yoktur. Hiç kimse, elinde aynayla bir şeyler ürettiğini, yarattığını, imal ettiğini ileri sürecek kadar kaçık değildir. Ayna kullanan herkes en basitinden bilir ki, parlayan yüzeyde beliren şeyler *yalnızca* birer imgedir. Elbette, bunu Platon da biliyor. Fakat, alışıldık anlayışı tersyüz etmekle ve aynayı kul-

lananı salt “görünüş”-şeylerin bir üreticisi/yapıcısı olarak sunmakla, sorununu daha keskin bir şekilde tayin etme imkânı bulmaktadır, yani, ayna görüntüsünün varlık-karakterine dair soru yöneltme imkânını elde etmektedir. Ve, her şeyden önce, yönünü *tekhne* modeline göre tayin eden kendi ilkesel görüş hattının çerçevesinde, böylesi görünüşün yerini belirlemiş oluyor. Aynaya yansıyan görüntü, suretin suretidir, *mimesis mime-seos*’tur. Yine de, suret, her iki basamakta, her seferinde farklı bir anlam taşır. Örneğin, demircinin çapa zinciri yaptığı maden olarak gerçek bir iş olan duyu-şey böylesi bir gerçeklik olarak daha yüksek bir gerçekliğin suretidir, yani, ideanın gerçekliğinin suretidir. Bir çapa zincirinin yansıma görüntüsü “gerçek bir çapa zinciri”ni değil, görüntü içinde gerçekdışı bir çapa zincirini içerir. Platon’a şu karşı soru sorulabilirdi: Duyusal şey ile duyusal şeyin “iştirak ettiği” idea arasındaki ilişki, yansıyan görüntü ile özgün iş arasındaki ilişki gibi midir? İdea ile duyusal şey arasındaki fark, ışıktaki bir şey ile o şeyin yansıması arasındaki farktan “daha büyük” değil midir? Yansıma dediğimiz, aslının tam ve sadık bir kopyasıdır, sadece terslik kipindedir. Eğer suyun üzerindeki imgede beş kıyı-ağacı görülüyorsa, kıyıda gerçekten de beş ağaç duruyor demektir. Buna karşılık, duyusal şeylerle idea arasındaki ilişki, Platon tarafından esasen çeşitli olanın bir olanla ilişkisi gibi düşünülmektedir. Masanın bir ideası çeşitli kırılmışlık ve bulanıklıkta belirmektedir, fakat, hepsinden önce, bütün masalarda çoğullaşır. Kimi duyusal şeylerin çokluğundan hareketle ilgili ideaların çokluğuna varamayız. Fakat, yine de, bir yansıma, resmedilen şeylerin özgün gerçeklikteki sayıları neyse, aynı sayıyı gösterir. Bu mülâhazalar, Platon’da ayna fenomeni tasvirinin nasıl besbelli idare edildiğini gösteriyor – ayrıca, yansımanın açıklanacağı kategorilerin bile-isteye tektarafılık içinde şekillendirildiğini [geliştirildiğini] de gösteriyor. Bundan kurtulmak gerekir. Her şeyden önce, yansıyan bir görüntünün görülmesinde görüntüdeki şeylerin aldaticılık [kuru görünüş] ve gerçekdışılığının bilindiğini anlamalıyız. Bu görünüş, kabul edilmiş görünüştür, kendisini dolaysız bir gerçeklik olarak göstermez; bizler, sahici şeyleri salt resmedilmiş şeylerle karıştırmayız. Tabii ki, çok rafine bir aranjmanla, zekice kurgulanmış optik efektlerle zaman zaman böylesi bir karışıklık meydana gelebilir, ama bu, bir imge/görüntü bilincine sahip olarak başımıza gelmiş olmaz. Bir imgeyi imge olarak anladığımız yerde, özgün olanı suretle karıştıracak kadar baştan çıkmayız asla. Gerçi, yansıyan görüntü bir yansıma olarak gerçektir, fakat kendi içinde, kendi imgesel uzamında “gerçekdışılık” içerir. Bu “gerçekdışı” olan, imgenin dışındaki gerçek

şeylere sürekli bir geri gönderme/atıf ilgisi taşır kendi içinde. Yansıma sadece resmeder; olmayan hiçbir şeyin resmini çıkaramaz. Dolaylı olarak, kimliğini belgeleme karakterine sahiptir. Mesela, [Nibelungen destanında Siegfried'i sırtından mızrakla vurmaya niyetlenmiş olan] Hagen von Tronje, su içmekte olan Siegfried'in arka çaprazından beceriksizce yaklaşmış ve dolayısıyla da Siegfried su içtiği pınarın sularının yansımada, Hagen'in elindeki mızrağı berikinin sırtında ıhlamur yaprağının düştüğü yere doğrulttuğunu görmüş olsaydı, herhalde, suyun aynasında gördüğü bu görüntünün gerçek olmadığıyla yetinmek yerine, kendisine yönelik saldırıyı savuşturmak için birden yerinden fırlardı. Bir ayna, "görüntü içinde", görüntünün/ingenin dışında gerçekte ne olduğunu gösterir. Yansıyan görüntü sadece görüntü *olarak* gerçek bir şey değildir, ya da, "gerçekdışı bir şey"i içerecek özel bir yapıdaki gerçek bir şey değildir; söz konusu "gerçekdışı", dolaylı olarak, güvenilir bir biçimde gerçek şeylere işaret eder. İşaret ediş ilişkileri bizce malum ve alışıldıktır; bunlardan çok çeşitli biçimlerde yararlanırsınız. Onlar, aynanın benzersiz resmediş-karakterini teşkil ederler. Yansıma içindeki "gerçekdışı" olana, ayna-görüntü-sü-dünyası [Spiegel-Bildwelt] deriz. O, tutulabilen, ellenebilen, koklanabilen ya da tadılabilen gerçek bir şey değildir; fakat onu "görmek" mümkündür, daha doğrusu: "içi" görülebilir; kendisi görünürdür ve fakat yine de var değildir. Peki, kendisi gerçek olmayan bir şeyi gerçekten fark etmemiz diye bir şey, görmek dışındaki bir başka duyuda da var mıdır? Şüphesiz, işitsel halüsinasyonlarımız olabilir, bizlere⁴⁷ nesnel izlenimleri yutturan duyumsamalar; fakat, o zaman, "görünüş" salt özeldir, ruhumuzdadır, şeylerin ta ortasında değil. Aynadaki yansıma ise öznel arasında algılanabilir; pek çokları tarafından görülebilir, üstelik, öyle ki, bu pek çokları karşılıklı olarak algılayışlarını denetler. Tek başına görme duyusu, nesnel olarak var olan böylesi bir "görünüş"ü temin etme olanağına sahip olsa gerek. Fakat, acaba, bu, görme duyusu olarak görme duyusundan mı kaynaklanır – yoksa, görme duyusunun durduğu yerden, yani ışıktan mı kaynaklanır? Bu soru henüz yeterince irdelenmiş değil. Antik felsefede varlık sorusunun hareket noktası, belki, esasen, görme duyusu ile ışığın uzamında olanaklı olan, varlık ile görünüş biçimindeki ayrılma üzerinden birlikte belirlenmiştir. Ayna dünyasının içine bakarız, tıpkı bir "pencere"den öteye baktığımız gibi ya da ondan farklı olarak. Ayna dünyası gerçek dünyamıza "açılır", kendisi kapalı veya kilitli değildir, adeta bize doğru "açılmış", bakana serbest kılınmıştır. Yine de, hiçbir yerde gerçek dünya tarafına geçmez, bir pencere ardındaki gerçek uzam

gibi değildir. Ayna dünyasının “içine varmak”, oraya adım atmak mümkün değildir, orası “ayak basılamaz”dır – ama, içine bakılabilir; ayna, “içine bak(ış)mamıza” izin verir. Hatta, ayna dünyası başka hiçbir yerde böylesi bir “içe bakış”takinden daha farklı değildir; deyim yerindeyse, sadece, ötesinin içine baktığımız bir “pencere”dir o. Fakat, kendisine ait gerçekdışı bir uzama sahiptir, bize doğru “açıldığı” halde bizim tarafa geçmeyen bir uzama. Ayna dünyasının bu gerçekdışı uzamında ayna-dünyasal “şeyler” bulunur ki, orada bir yere ve bir konumlar bağlamına sahiptirler; gerçekdışı hareketler de orada cereyan eder, tıpkı suyun üzerindeki görüntüde gördüğümüz gökyüzündeki bulutun seyri gibi. Ayna dünyası uzamının [ayna uzayının] gerçekdışı bir “derinlik”i var. Fakat bütün ayna dünyası gerçek bir imge/görüntü taşıyıcısına bindirilmiştir, onsuz var olamaz bile. İmge taşıyıcısı da tıpkı imge dünyasının kendisi gibi imgenin önemli bir yapıcı unsurudur. Karşıt gerilimleriyle, her iki unsur, birlikte somut imgeselliği meydana getirir. İmge fenomeninin Platoncu yorumu iki unsur arasında kararsız bir biçimde ileri geri sıçrar durur, bu iki unsuru yeterince açık bir biçimde ayırt da etmez. Bu da akıl yürütüşün⁴⁸ önemli yerlerinde kuramın hatırı sayılır ölçüde bir kırılma geçirmesine yol açar.

İkinci bir çift-anlamlılık, suret [Abbild] kavramındadır. Her görüntü bir suret midir, diye sorabiliriz. Dahası: Her suret bir yansıma mıdır, diye de sorabiliriz. Yansıma (görüntüsü) [Spiegelbild], esasen, imgesel tasvir ile tasvir edilen orijinalin eşzamanlılığı tarafından belirlenen bir surettir. Kıyıdağı ağaç ile onun sudaki imgesi/resmi “eşzamanlı”dır. Buna karşılık, bir işi resmeden ve o iş belki artık kalmadığında bile kendisi imge/resim olarak kalan bir imge/resim pekâlâ hazır edilebilir. Böylesi bir tasvir/suret gerçek bir işi temsil eder, o işi dış görünüşüyle yansıtır – ve, yine de, bir eşzamanlılığa bağlı değildir. Fakat, böylesi bir tasvirin anlamında, hazır ediliş sırasında bir eşzamanlılığın olmuş olması vardır. Orijinalin imgesel kopyayı belirlemiş olması gerekir. Örneğin, bir fotoğraf burada kastedilen anlamda bir surettir. (Nesnel sanata ait) Bir tabloda ise durum farklıdır. Burada da imge/resim bir şeyi temsil eder; üzerinde birtakım şeyler görürüz, onları adlarıyla sayabiliriz, fakat eşsiz-bireysel şeyleri göremeyiz. Ressamın neyi “model” aldığı fark etmez. Deyim yerindeyse, resim/imge olgusal bir şey üzerine malumat vermez – pekâlâ resmeder, fakat o anda belli ve eşsiz bir şeyi resmediyor değildir. Resmin/imgenin anlamlılığı, rastgele modele referansta yatmaz. Resim/imge, olgusal bir örnek imgeden geniş ölçüde çözümlenerek serbestçe şekillendirilmiş olabilir – yine de, herhangi bir nesnel

şeyi temsil etmektedir. Ve, yine bir başka anlamda, bir resim/imge, şekil ve renklerin bir gerilim yapısı olabilir – resmetme-karakteri olmayan. Peki, oyun nasıl bir resim/imge olabilir? Acaba, oyun bir yansıma mıdır, bir suret midir – yoksa, orijinale geri göndermede/atıfta bulunmayan bir resim/imge midir? Bu sorular açıktır.

9. Üzerindeki büyü bozulmuş olanın optiği: *Platon'un ayna modelinin eleştirisi*

Metafizik felsefenin oyunun varoluş gücüyle karşı karşıya getirilmesi öyle bir bakış hattını tayin etmiştir ki, o gün bu gündür, (oyunun) insanî ve kozmik anlamına dair bütün sorular önceden karara bağlanmıştır. Tehlikeli büyü gücü savuşturulmuştur – oyun esasen türetilmiş bir fenomen olarak gösterilerek. Kendisini tragedya sahnesine taşıyan⁴⁹ yüksek çizmeden (Kothornos'tan) alınması gerekmiştir; 'tanrının maskesi olduğu' foyası meydana çıkarılmış; kavramın katılığı sayesinde de bilgelik iddiasının haddi bildirilmiştir. Homeros destanının ve Attika tragedyasının şairi, metafizik düşünüşün şiddetli bir biçimde saldırdığı temsilci oyuncuydu. Fakat, Platon'un şair eleştirisi, felsefenin dışarıya yönelik bir aksiyonu değil sadece; o, felsefi özgüven sürecinin esas unsurlarından biri: başlayan metafizik, oyunun mitik-trajik dünya anlayışı karşısında kendisini kanıtlayarak [kabul ettirerek] öz-anlayışına [kendisine ilişkin tasarımına] erişir. Fakat, kendini kabul ettirir, "dışarıda" bıraktığı rakibinin, bastırılmış da olsa bağımsız bir güç olarak varlığını sürdürmesine izin vermesi durumunda halen daha noksandır. Açıkçası, büyük başarı, rakip öge tamamen eritilip kendisinin bir parçası haline getirilebildiği zaman elde edilmiş olur. Platoncu-Aristotelesçi metafizik, şiir sanatına hakikatin basamaklı evreninde bir alt rütbe biçip, bir şiir (sanatı) bilgisi ile de bu yer tayinini desteklemek suretiyle bu başarının peşinden koşar. Oyun, temel olarak, bir tasvir ve taklit olarak açıklanmakta, *mimesis* olarak belirlenmektedir. Oyunun büyüğü asıl *mimesis* kavramıyla bozulmaktadır. Metafizikçi düşünürler oyunun mimetik/taklitçi doğasına bakış sayesinde Homeros ve tragedyacılar karşı giriştikleri rekabeti kazanmışa benzer.⁵⁰

Peki ama, nasıl bir zaferdir bu? Açık seçik ve kuşkusuz bir karar mıdır bu, yoksa aşılammış sorular kalıyor mu geriye? Bu arada, en karanlık soru da şu: Acaba, *mimesis* unsuru tercih edilen⁵¹ vurguya kavuştuğunda, oyunun anlamsal içeriği bütünüyle ve de aslî yönüyle kavranılmış olur

mu? Hiç şüphe yok ki, oyunun taklitçi bir karakteri var, – fakat, acaba, o yönüyle mi açılmaktadır? Ve, hepsinden önce, acaba taklit, ontik olay ve eylemlerle ilgili olacak türden bir şey midir? İlk başta, “taklit”in başka bir şemasını bilmiyoruzdur. Bir insan bir başka insanı taklit eder – onun hareketlerini, el kol hareketlerini, konuşma tarzını vs. tekrarlar. Ya da, insanlar insan-dışı doğa olaylarını taklit eder, tanrılarla hayvanları temsil etmeye çalışırlar. Taklit, böylece, bütünüyle, taklit edilmekte olan örnek niteliğindeki bir varolanla ilgili gibidir. Bir zanaatkâr bir eseri üretirken bir deseni taklit eder. Bu desen doğal bir şekil de olabilir, başka bir ürün de olabilir ya da, sonuçta, bir “idea” da olabilir. Platon’a göre, bütün *tekhne* esasen taklitçidir. Bir başka şekilde ise, ahlâki davranışlarımızda, doğru yaşamanın yolunu bizlere göstermiş olan örnek niteliğindeki belli başlı insanları taklit ederiz; ya da, törel anlamda, böylesi lider kişiliklerin ardı sıra örnekleri, idealleri taklit ederiz. İnsanın bütün pratik ve teknik davranışı taklit ilişkileriyle [referanslarıyla] karakterizedir: Fakat, bu esnada hep şu veya bu *varolan*’dır taklit edilen, şu veya bu insanlar, idealar ya da idealler. Platon, oyunu, şiir sanatının temsili biçiminde, en geniş anlamda *tekhne* ile *praksis*’in ufkundan yorumlayarak, *varolanın* taklit edilmesine bağlar. Ve oyun, esasen varolan ideaların taklitleri olarak gerçek ayakkabılar ve gerçek masalar üretebilen herhangi bir basit zanaattan çok daha azına güç yetirebildiği için – şiir sanatı sadece hayalî olanın uzamında üretebildiği için, *praksis*’te ve *tekhne*’de ancak taklidin bir taklidi olabilir [şiir sanatı]. Oyun, metafizik düşünüşün eleştirel bakışı karşısında kendisini böylece açık eder. Kendisini açık edişin en nihayet haklı olup olmadığı sorusunu sormak istiyorsak eğer, o zaman, dışarıdaki bir konumdan soru soramayız: Sorumuzun durumu metafizik geleneğin tarihince ırılanmış ve birlikte belirlenmiştir.

Bunun anlamı şudur: Sorumuzu, oyunun temel özelliği olarak alınan unsurdan hareketle, yani *mimesis*’ten hareketle sormalıyız. Oyunun taklitçi tarafı gerçekten de özünün belirleyici temel özelliği midir, tözü müdür? Ve, taklit ediş, dünya-ıçi varolanın taklit edilişi midir? Metafiziğin yaptığı oyun yorumunun yanlış olduğu –ve bu yüzden de es geçilebileceği– varsayımından yola çıkamayız. Bu yorumun kendi katı hakikati var, sınırlı türden de olsa. Peki, bu sınırlama neyden ibarettir? Fenomenin kısmen görünmesinden, noksan olarak kavranılmasından değil, tamamen gözü açık bir bakış biçiminden ibarettir. Oyunun bütün fenomeni bakış açısında duruyor, ama, gözünün bağı çözülmüş [üzerindeki büyü kalkmış] olan bir izleyicinin bakış açısında. Büyünün kalkması tuhaf bir süreçtir:

Şeyleri öyle bir dönüştürüyor ki, bu şeyler bu süreçte gerçekten değişime uğramaz. Fakat, karşımızda birden bire soğuk bir ışıktaki belirirler. Büyülenmiş olduğumuz sürece, insanlara ya da şeylere tutulmuş olduğumuz sürece, onları sevginin gözleriyle gördüğümüz sürece, onlar da sanki aydınlatılmış, yücelmiş, derin bir anlamlılık içinde parıldarlar; sanki bize bir sihir dokunmuştur, gizli bir ışın da ok gibi saplanmıştı içimize. Böylesi bir büyüleniş, bazen, bize sahte bir resmi/imgeyi yutturmaya çalışan şeytanî bir güç olarak algılanabilir. Fakat, çoğunlukla, daha derin bir hakikat olarak deneyimlenir; duyduğumuz heyecan bizi bütün şeylerin kalbine götürür. Fakat, büyüleniş ansızın ve tuhaf bir biçimde ortadan kaybolabilir, sihir de bozulabilir – ve, birden bire, sevgili insanları “pekinsanca” görmeye başlarız; birlikteliğin sallanan köprüleri artık taşımaz olur; rüya sona ermiş, gözlerimizdeki bağ çözülmüştür. İnsanın yaşam coğrafyasındaki bu korkunç dönüşümü herkes bilir. Üzerindeki büyü kalkan kimse, şeyleri birden bire farklı görmeye başlar. “Daha bir hakikî/doğru” görüyor demek yanlış olur; daha eleştirel olmuştur artık, daha az güveniyordur ve güvenmeyişin gördüğü her şeyi daha keskin görüyordur; ne var ki, sevginin gözlerinin gördüğü şeyleri görmez artık. Oyunun cezbedici gücüne tutulduğundan dolayı adeta büyülenmiş olan izleyici, gösteri sahnesinde tanrının eylem ve ıstıraplarını görüyor; bir Epifani’nin Epoptes’ine dönüşüyordu. Gerçi, halen daha temsilin farkındadır, fakat, ona göre, temsilci, tanrıya veya kahramana dönüşüp gitmektedir. Esas olan, sonlu-kırılgan insanın içinden geçip ötesinden görünendir. Fakat, oyun “bitti”ği zaman, rollerin içinden her günkü insanlar tekrar ortaya çıkıp oyuncu da makyajını temizlediği zaman, gerçeklere uyanış [ayılma] başlamış olur: Oyun, “salt/yalın bir oyun” olmak gibi vahim bir karaktere bürünür. “Tanrı” ya da “yarı tanrı”, salt bir “rol”den ibaret olur, maske ise aksesuara dönüşür. Üzerinde artık büyü bulunmayan ayılmanın kendi optiği vardır. Bu optik, kendi içinde bütün oyunu kapsar – fakat, işte, gerçeklere açılmış bir bakış açısı içinde. Gerçekliğin ölçüsü, şimdi, bir tanrıya ya da kahramanı “taklit” eden, hakikatte ise bunlar olmayan oyuncudur – kahramanlık rolü oyuncudan hareketle anlaşılır; oyuncu, kahramanın ortaya çıktığı bir vasıta olarak anlaşılır. Burada, karşı karşıya iki bakış açısı var: Oyunun etkisi altında bulunan bir oyun anlayışı ile böylesi bir etkiden kendisini sıyrarak ve ayık sözcüklerle konuşan bir oyun anlayışı. Platon’un şair eleştirisi, bozulan büyüün [ayılmanın] optiğine büyük bir örnektir. Tanrının maskesi insanın çehresinden düşerse ancak, taklidin bir taklidi olarak oyunun foyası ortaya çıkartılabilir.

Platoncu eleştiri, oyunu bir suret olarak yorumlar. Hatta, bu arada, aynadaki suret [yansıma] kavramı yön vericidir. Suretselliği bir yansıma olarak yorumlamak, düşünce akışının kendine has bir aşırı keskinleşmesi demektir. Ayna öncelikle doğal bir fenomendir, örneğin su yüzeyindeki ayna gibi ve orijinal ile suretin eşzamanlılığı tarafından karakterize edilmektedir. Ayna ancak ortada bir orijinal olduğu sürece resmedebilir. Bir yansımada, orijinal gerçeklikteki ve ayna dünyasındaki aynı süreçler yaşanır. Orijinalde bir şey olursa ancak ayna dünyasında da bir şey olabilir. Ya da tersi: Ayna dünyasında birtakım olaylar cereyan ediyorsa, orijinal gerçeklikte de aynı olaylar cereyan etmelidir. Acaba, yansıyan görüntü ile orijinal arasındaki bu ilişki, herhangi bir kısıtlama olmaksızın, insanların oynadığı oyuna da uyarlanabilir mi? Elbette, herhangi bir oyunun kendisini kendisiyle eşzamanlı seyreden ciddi bir icraatın taklidi olarak sunması mümkündür, mesela çocuklar yetişkinlerin yaşamında aynı zamanda cereyan eden şeyleri taklit edebilirler. Prensipite ise, oyun, ciddiyet evreninin eşzamanlı olaylarını yansıtmamaktadır. Oyun, köle gibi [körü körüne] icra edilen bir taklit değildir. Oyun sırasında yaptığımız şeyi aynı zamanda ciddi olarak da yapıyormuşuz gibi oynayamayız asla. Katı bir ifadeyle, yansıma oyunun en uygun modeli olamaz, çünkü oyun oynamak, zorunlu olarak ciddiyet evrenine paralel bir icraat ile ilişkili değildir. Yansıma ile orijinal arasındaki bu paralellikten, Platon'un yaptığı gibi doğal aynanın yerine kılavuz model olarak yapay bir ayna koymakla kaçınılamaz. Yapay ayna doğal aynadan daha az körü körüne temsil etmez. Oyun bir *mimesis* ise de, katı anlamda ayna gibi bir *mimesis* değildir ya. Şairin, yani *poietes*'in yasa koyucularıyla, ordu komutanları ve devlet adamlarıyla ilişkisi, bir şeyin aynısını köle sadakatiyle yeniden üreten bir ayna gibi değildir ki – ki, o ayna, üstüne üstlük, bir de yasa koyucularının, ordu komutanlarının ve devlet adamlarının şairane yansıtmada sırasında, ciddi ciddi, şairin görünüş'e davrandığı gibi davranmalarına tabi olsun. Şair böylesi yaşam formlarını resmediyorsa, özgür bir biçimde yapıyordur bunu – en azından, kullandığı örneğin eşzamanlı mevcudiyetine bağlı değildir. Şair hafızasından resmedebilir, tasavvurundan resmedebilir; resmettiği şey o anda gerçek olmak zorunda değildir. Şimdi, Platon'un ayna modelini kaskatı anlamıyla kastetmediği söylenebilir – şayet orijinal ile suretin eşzamanlılığında ısrar edecek olursak, Platon'un düşüncesini saçmalık derecesinde sivriltilmiş oluruz. Fakat, bu eşzamanlılık aynadaki rastgele bir an, önemsiz bir özellik değildir, aksine, yansıyan imgeyi bütün diğer suretlerden ayıran özelliktir. Herhangi bir

“orijinal” ile belli belirsiz bir ilişkililik değildir aynayı ayna yapan, orijinali yansıtmadaki sadakat de değildir; aynayı ayna yapan, ilkörnek ile suret arasındaki çözülemez eşzamanlılıktır. Bu “eşzamanlılık”, kendisini kavramsal açıdan anlamaya çalıştığımız anda müthiş zorluklara bürünmektedir. Kıyıdaki ağaç ile ağacın sudaki yansıması arasında zamansal ve mekânsal yakınlık bulunur. Fakat, değil mi ki, yansıyan suretin “içindeki” bu ayna dünyasının kendisine ait gerçekdışı bir mekânı var. O mekânın içine bakabilsek de, adımımızı “atamayız” İçine adım atılamayan bu gerçekdışı mekânda olaylar cereyan ediyor, gökyüzünde bulutlar gelip geçiyor. Açıkçası, ayna-görüntüsü-dünyasının kendine ait gerçekdışı zamanı da var. Fakat, nasıl ki, ayna dünyasının mekânı bir pencere gibi gerçek mekâna açılıyorsa, ayna dünyasındaki olayların zamanı da gerçek hadiselerin zamanına açılıyor. Yani, bir ve aynı zamanın içindeki bir eşzamanlılık yerine, iki ayrı zamanın eşzamanlılığı söz konusudur. Yine de, öteki de vardır.⁵² Çünkü, gökkubbedeki gerçek bulut hareketleriyle onların suyun yüzeyindeki ışıksız izleri, bir zamanın içindeki, yani gerçekliğin zamanındaki eşzamanlı hadiselerdir. Yansıma, “imge/görüntü taşıyıcısı” unsuruyla birlikte gerçek mekâna ve gerçek zamana uzanır; buna karşılık, “imge/görüntü dünyası” unsuruyla birlikte gerçekdışı bir mekân ile gerçekdışı bir zaman konulmuş olur ortaya. Fakat, işte, bu gerçekdışı imge/görüntü dünyası orijinale sıkı sıkıya bağlıdır, onu tersinden yansıtır, ama, bunun dışında, görünümün bütün unsurlarına sadık kalarak yansıtır onu, üstelik doğrudan doğruya “eşzamanlılık” içinde. Yansımalar, ilkörnekleri ışıktaki durduğu sürece olur; ilkörneklerle zincirlenmişlerdir, kendi başlarına var olamazlar. Yansımanın, örneğin fotoğraftaki gibi ışığa duyarlı bir malzemeye sabitlenmesi ise başka bir şeydir. Şeylerin doğal aynalarda yansıması sayesinde, insanoğlu, yapay yoldan imge üretme tekniğiyle kendisinin ve işlerinin suretlerini sabitlemek için bir neden bulmuştur. Yansımada, doğanın çizim araçlarını gözlemlemek ve doğanın gerçek çizgi ve gerçek renklerle gerçekdışı, imge-dünyasal bir şeyin kontur çizgilerini ve renklerini nasıl resmettiğini araştırmak mümkündü. Suretin planlı ve teknik bir biçimde üretilip belli bir malzeme içinde kalıcı bir şekle bürünmesiyle, imgenin/görüntünün orijinalden çözülmesi gerçekleşir. Gerçi, halen daha “surettir”; kendi içinde, imgesi tespit edilmiş olan bir şeye işaret etmektedir. Fakat, imge verili ise, hemen o an orijinalin de verili olması gerekmez artık. Hatta, taklitçi şekillendirişin, daha üretim sırasında bile, bir biçimde örneğinden ayrılmasının, şekil unsurlarını kombine etmesinin, karakteristik hatlara aşırı vurgu yaparken diğer

unsurları arka plana itmesinin –yani: orijinali özgür bir biçimde ele alınmasının ve asıl hatlar kavransın diye ayna-gibilik karakterinden kaçınmasının– önü giderek açılmaktadır. İmge/görüntü, her ne kadar henüz bir suret/kopya olsa da, çoktan gerçekliği “açımlamaktadır” bile. Yansıtmıyordur, yorumluyordur. Ve, nihayet, bir imge/görüntü, her türlü kopyalama işlevinden de kendini kurtarabilir ve nesnel bir anlam aramaksızın da renk ve şekillerden oluşan bir kompozisyonu ortaya koyabilir. Şu durumda, nedir imge? Resmedicinin/şekillendiricinin ruhundaki gerilimlerin ifadesi, ruhsal gerçekliğin açıkça gösterilmesi midir yalnızca – yoksa, renklerin ve şekillerin özgür ve aynı zamanda zorunlu bir oyunu mudur? Acaba, burada oyun bizzat imgenin imgeselliğine sokulmuyor mu – belki sadece insanca-pek-insanca bir oyun da değildir bu? Platon’un şair eleştirisinin, yönünü aynanın kılavuz modeline göre tayin etmesi,⁵³ yani kendi içinde oyun unsurları barındırmayan, en yüksek anlamda suret olan imgeye göre yönünü tayin etmesi tesadüf değildir. Platon, her türlü oyunsallığa açık olan imge biçimini, oyunun, daha doğrusu şiir sanatının taklitçi doğasını belirlemek için kılavuz model olarak kullanmıştır. Ayna adeta en çok *mimesis*’tir, salt taklitçi bir tekrarın aşılamaz aşırısıdır. İnsan, ayna karşısında, deyim yerindeyse, hiçbir şey yapmaz – görünen şeylerin aksini aynanın yüzeyine resmeden, ışığın kendisidir; insan bu duruma yalnızca seyirci kalabilir. Aynanın şiir sanatı için gerçeğe döndürücü bir benzetme haline gelmesi, dolayısıyla, şu anlamı taşır: Şair hiç de bağımsız ve gerçek bir şey meydana getirmiyor – zaten olan bir şeyi sadece yansıtıyor, bilinçsiz ve salt kopyalayıcı bir tarzda tekrar edip duruyordur; ve varolanı sadece yüzeysel görüntüsüne göre tekrar ediyor ve boş bir sahte evrende güya bir şey meydana getiriyordur. Platon hakikat iddiasındaki şairin değerini düşürmek için ayna fenomeninin, yaratıcı olmayanı ve körü körüne taklit edilmiş olanı gösteren bütün unsurlarını öne çıkarır. Platon, sadece, aynada orijinal ile yansıma arasındaki temel eşzamanlılığın karakterini atlıyor. Zaten, şairleri aşağılamak için kullandığı yıkıcı kılavuz modelini muhafaza etmek istiyorsa, bunu atlamak zorundadır da. Şayet bu unsuru da tanımış olsaydı, o zaman, ‘şairler ciddi insan yaşamının salt birer yansıtıcısıdır’ biçimindeki bir yorum da pek mümkün olamazdı. Platoncu şair eleştirisine yöneltilen bu karşı eleştiri, sanılanın aksine, oyun fenomenindeki bir özelliğin abartılmasına dayanmıyor. Çünkü, Platon’un şairleri yargılaması, birbiriyle çatışık olan iki unsuru bir araya getiriyor: Bir yanda şairlerin üretkenliği, diğer yanda ise aynanın hiç mi hiç üretken olmayan tekrarlama işlevi. Platon’un eleştiri-

risinin esas darbe gücü, şairlerin pek bir gurur duydukları şairane üretkenliğin yaratıcılıkla hiç ilgisi olmayan ucuz mu ucuz bir tekrar olduğu, kendi açısından ilkörneksel ideanın sureti olan gündelik gerçekliğin adeta basmakalıp bir yansıma/ayna görüntüsü olduğu tezine dayanıyor. Şairler değildir kendilerini ayna olarak gören; ama, hakikatin ve hakikaten-gerçek olanın basamaklarını tanıyan filozofun gözünde şairlerin meydana getirme gücü sadece aynanın şuarsuzluğuna benzer – oyun da aynadaki yansıma benzer. Platoncu düşünüşün tematiği, oyun ile görüntünün, antik oyun tanrıları olan Dionysos ve Apollon'da, maskenin tanrısında ve lirin tanrısında temsil edilen genel ilişkisinde değil, oyunun resim gücünde ve özgür resim tasarımıındaki oyun unsurlarında değil, sadece ve sadece, oyunun aynadaki gibi bir şuarsuzluğa sahip olduğunun “açığa çıkarılması” girişiminde yatmaktadır bütün keskinliğiyle. Fakat, bu açığa çıkariş, bu fikir yürütüşü kavrayan herkesi ikna eden apaçık bir fenomenal kanıtlayış olarak başarıya ulaşmıyor. Platon kendi tezi için çok sayıda iyi argüman sürüyor öne – ama, yine de, bu argümanlar çoğunlukla oyun ile resim arasındaki vahim⁵⁴ analogilerle iş görüyor.

Ne ki, resmin oyunun benzer şeyi olarak yalnızca yansıma olabileceğini Platon tartışmasız bir biçimde ortaya sermeyi başaramıyor. Oyun ile şiirin yansıma oldukları, yani, daha güçlü varlık kipine sahip başka varolanların tamamen şuarsuz birer kopyası ve sureti oldukları konusunda haklı olsaydı, işte, o zaman, oyunun varlık gücünün aşılması söz konusu olabilirdi. Şiirin *mimesis* olarak yorumlanması, büyüünün bozulması açısından dile geliyor. Elbette, Platon akli başında bir zevksiz/amele olmuyor; kendisi, en yüce düşünüşünde oyunun yaşam coşkusundan asla kurtarılmıyor. Fakat, duyduğu şevk, Sokratesçi ironi tarafından kırılmaktadır. Kavramsal açıdan kırılmamış olan hayranlık, onun nezdinde hayatın daha yüksek formu olamaz, olmamalıdır da – o, bu hayranlığı, düşünmenin altına indirmek zorundadır. Ve bu savaştaki savaş aracı da, oyunun *mimesis* olarak yorumudur. Fakat, kendi açımızdan, resim yapıları ile oyun yapıları arasında ne derece bir analogi olduğunu sorarsak, arada belli bir paralellik olduğu gözden kaçmaz. Oyunda yaşamın bir resmini üretir, varoluşun ciddi icrasını “açımlar”, içlerinde yalnızca şaka yollu ve oynar gibi yaşadığımız, fakat hayatımızın varoluşsal ağır sıkletiyle yüklenmediğimiz miş-gibi-davranışlar geliştiririz. Bu bakımdan, her oyunda, en sıradan vakit geçirme etkinliğinde bile, kurgusal bir unsur vardır. Fakat, oyunların çoğu “bir şeyler temsil eder”. Temsil karakteri zaman zaman yalnızca oyuncağa ait olabilir, prensipte ise oyuncunun kendisini de kavrır; oyuncunun oyun

içinde bir “rol”ü vardır, belli bir anlama sahip bir işlevi; oyuncu bu rol içinde hem kendisi hem de oyun arkadaşları için durur. Anlamlı bir yapıya sahip ortak bir oyunun içinde yer alan, birbirleriyle uyumlu rolleri de bu ortak oyunun içindeki oyun arkadaşları ortak ve ortaklaşa bölünmüş bir “oyun dünyası”nın içinde yaşarlar. Bu oyun dünyasının kendisi gerçekdışı bir şeydir, her ne kadar içinde gerçek insanları barındırsa da; fakat,⁵⁵ işte, insanları rol icabı büründükleri karakterler şeklinde barındırır, yani hayalî unvanlarla. “Oyun dünyası”, gerçek-reel insanlardan ibaret gerçek-reel bir durum değildir. Onun kendine has bir “aldatıcı doğa”sı vardır – o, gerçek bir şey değildir; yine de, bir hiç de değildir. Ve, ayrıca, sadece oyuncuların ruhunda var da değildir; oyuncular kolektif bir düş görüyor değildir; onlar, reel yaşam gerçekliği içinde oyunun yaşam icrasını sergiledikleri sırada, gerçekdışı bir evrene sürüklenir ve bu evrenin içinde, “özneler arasında” tanınmış, oyunun toplam anlamına bağlı olarak ortak anlam stoklarına sahiptirler. “Oyun dünyası”, gerçekten de, “görüntü/imge dünyası” ile gözden kaçması imkânsız yapısal bir benzerlik taşır. Oyun dünyası da, benzer şekilde, içine kapalıdır ve dış çevreden ayrılmıştır. Fakat, görüntü/imge dünyası nasıl ki şeylerin gerçek bağlamının sekteye uğratılması anlamına gelmiyor ve görüntü/imge dünyasının bulunduğu yerde de sade gerçeklik delinmiyorsa, daha ziyade “görüntü/imge taşıyıcısı”nda süregidiyorsa – suyun su olarak, görüntü/imge dünyasının gerçekdışılığı tarafından bozulmaksızın kıyıdaki ağacın yansımasından geçip gitmesi gibi, işte, öylece, oyun dünyası da insanların ve şeylerin gerçek bağlamını sekteye uğratmaz; gerçi, kendi içinde bir bütün olarak yerleşir, fakat bu gerçek bağlamın orta yerinde gerçekdışı bir görünüş olarak yerleşir. Reel dayanağı, oynayan insanlarda ve o insanların, her biri adeta birer “taşıyıcı” işlevi gören maddî oyuncaklarındadır. Bir oyun dünyası asla salt kendisi için var olamaz, daima oyuncuların ve oyuncakların basit gerçekliğine bağlıdır; betimlemesi zor bir biçimde, takım oyununda birleşmiş olan bir grup gerçek insanın “üzerini örter”, ama yine de onları gizlemez. Hem oyuncular hem de oyunu izleyenler, gerçek aktörlerin ve oyun içindeki rol fonksiyonlarının farkını anlar. Deyim yerindeyse, oynayan kimse rolüne bürünür, fakat, bu esnada kendini kaybetmez. Oyuncu ile rolün yoğun şekilde özdeşleştirildiği çeşitli fenomenleri pekâlâ biliriz. Fakat, aşırı bağlılıkta bile oyuncu kendisini rol icabı temsil ettiği figürle karıştırmaz. Dalıp gittiği oyunun içinden istediği an “uyanabilir”. Oyun dünyası, oyuncuları “kavrayan”, onları rol karakterlerine bürüten, ama, yine de, gerçekte onları gizlemeyen gerçekdışı bir görünüştür. Nasıl ki,

kıyıdaki ağacın sudaki yansımasına baktığımızda yansımanın parıldadığı suyu görebiliyorsak, gerçekdışı rollere baktığımızda da oynayan gerçek kişileri görebiliriz. Görüntü/imege dünyası gibi oyun dünyası da mecburen gerçek bir taşıyıcıya sahiptir. Bu durum belki de en çok tiyatronun oyun faaliyetinde belirgindir. Resim çerçevesi nasıl ki resmi/imegyi sınırlıyorsa, sahne de oyun dünyasının gerçekdışı zamanını ve gerçekdışı mekânını sınırlar. Oyun dünyası zamanı ile oyun dünyası mekânı gerçek zaman ile gerçek mekân içinde ne bir yere ne de bir süreye sahiptir. Onlar, gerçek yer ve zamanların konum sisteminde bulunmaz, tıpkı, duvarda asılı olan resimdeki manzaranın duvarla bir yer ve zaman bağlamı içinde bulunmaması gibi. Fakat, nasıl ki, gerçekdışı resim dünyası mekânı, kendine has “gerçekdışılık”ıyla görünebileceği bir tuval yüzeyi ile duvar parçasına ihtiyaç duyuyorsa, oyun dünyası da görünebilmek için basitçe gerçek mekânın bir parçasına ihtiyaç duyar ve bu esnada da gerçek zamanı tüketir. Dahası, her oyun dünyası –resim dünyası gibi– gerçeklik bağlamına açılır –tıpkı beriki gibi bir “pencere”dir o. Resim/imege ile oyun arasındaki bu genel analogiyi daha keskin bir biçimde formüle etmek mümkün: Resim/imege dünyası oyun dünyasına, resim/imege taşıyıcısının oyun oynayan gerçek kişilere karşılık gelmesi gibi karşılık gelir ve resim/imege taşıyıcısının resim/imege dünyasıyla ilişkisi de aktörün rolüyle olan ilişkisi gibidir.

Ama, bir yandan, kuşkusuz var olan “analojiler”in altını çizerken, diğer yandan, temel farkları gözden kaçıramayız. İmege (görüntü, resim) [Bild] bir iş’e [Sache] asılı olan gerçekdışı bir görünüştür. “Asılı oluş”, bu arada, iki şekilde olabilir: Birincisi, ışığın belli koşullarına ve düz yüzeylere yansımasına dayanan ve “resim” olabilmek için de kavrayıcı insana gerek duyan doğal bir resim olarak; ikinci olarak da, insan eliyle yapılmış suni bir resim bir işin üzerine basılabilir. Bu durumda, gerçekdışı görünüş kasten üretilmiş olur. Hareketli ve hareketsiz yapay resimler arasındaki farkı şimdi bir yana bırakabiliriz. Ne ki, resim yapımı için bir üretim süreci ve zamanlayıcı bir sonuç gerekir. Bitmiş haldeki resim tamamen kendine özgü yapay bir şeydir; aletten, silahtan, mücevher ve sairden farklıdır. Gerçi, işçilik sonucu meydana getirilmiş, elde edilmiş yapay bir şeydir, fakat, kendi içinde gerçekdışı bir boyut taşır. Deyim yerindeyse, bu boyut resim-şeyin [Bildning] içine tespit edilmiştir. Yapay şey olan “resim” bir üründür. Gerçeklik içerikleri bakımından henüz gerçekdışı bir boyut kapsayan ürünlerin üretimini belki de diğer yapay şeylerin üretiminden ayırmak gerekir. Yine de, üretim, burada üretimin sonucuyla son bulur. Yapay yoldan elde edilen resmin ‘resim dünyası görünüşü’, meydana ge-

tiriş sürecini geride bırakmış olan sonuçtur. Oyunda ise durum farklıdır. Oyun oynama bir üretim eylemi değildir ki, üretilen ayrılan bir sonuçla son bulsun. Bizler oyunu, yani oyun dünyasını ürettikten sonra oynuyor değiliz; bizler, sadece, oyun dünyasını ürettiğimiz sürece oynuyoruz. Oyun üretimi bir sonuç'a varmaz. Ya da, diğer bir deyişle ve daha keskin bir antitezle formüle edersek: Oyun oynama, üretim *olarak*, oyun-dünyasal bir görünüştedir. Oyun üretimi esasen insanın kendisine bakar; insanî rollerin sürekli teşekkül eden gerçekdışılık evrenine yönelik bir icra tutumudur – (oyun üretimi,) oyuncak olarak yararlandığı şeylere ise yalnızca dolaylı olarak bakar. Resim esasen üründür, oyun ise esasen üretilir. İnsan ile iş arasındaki bu temel ayrım, bir bakıma, resim ile oyun arasındaki, az önce açıklanmış olan “analojiler”i de sınırlar. Özellikle oradan baktığımız zaman, böylesi analogilerin, insanî oyunla saf doğa resmi arasındaki karşılaştırmaya dayandırılmak yerine, insanın üretici gücünün kendisini gösterdiği resimlere dayandırılmaları halinde “dayanıklı” oldukları netlik kazanır. Demek oluyor ki: Analogik karşılaştırmaya en az uygun olan şey, yansımadır. İnsanın oyunu pasif olarak yansıtmaz, bir orijinali salt suretsel olarak tekrarlamaz. Oyunda katı anlamda bir yansıyış yoktur. Platon’un şair eleştirisinin ayna-ressam-şair denklemiyle iş görmüş olması, her türlü didişimin [eristik] ötesinde, üzerindeki büyü kalkmış olanın “kötü bakışı” anlamına gelir. Oyun ile resim arasında denklemler kurulabileceği ve buradan da oyun yapısına dair belli bir anlayışın ortaya çıkabileceği yadsınamaz. Fakat, *resim* modelinin kılavuzluğundaki bir oyun yorumunun, Platon’un feci bir şekilde *yansıma*’ya yönelişinin önüne geçilmiş de olsa, aslî bir anlayışı var edip edemeyeceğini sormanın vaktidir. Açıkçası, burada her şey, oyun dünyasının “gerçekdışılık”ını nasıl kavradığımıza bağlı gibi – rolün gerçek oyuncuya olan mesafesinden, yani gerçek yüzün ortaya çıkması bakımından mı, yoksa tanrıda yok olan oyuncunun kapıp götüren coşkusundan, yani büyüleyici etkiden hareketle mi kavradığımıza bağlı. “Gerçekdışı olan”, bir yandan, dünya-içi şeylerden arta kalan ve bütünüyle küçümseyici, şuursuz, hatta neredeyse boş bir varlığa sahip olan bir şeydir. Öte yandan ise, şeylerin ta ortasında bütün şeylerden daha varolan ve daha güçlü olan şeyin ortaya çıktığı gizemli ve çiftanlamlı evren gerçekdışı oyun dünyasının alanı olabilir.⁵⁶ Platon’un oyun eleştirisi bile buna sonraki bir kültür biçiminde, artık pek inanılmayan kültlerin oyunu olarak, ironik bir yaşam mesafesi olarak, yüce bir maneviyatın şaka kabilinden duruşu olarak rastgelir. Şüphesiz, *bunlar da* oyuna ait özelliklerdir. Fakat, onun özünü belirliyorlar mıdır? Ve, hepsinden öte, resim

fenomeni yoluyla kazanılan kategoriler geçerli oyun kavramını formüle edebilir mi? Yolumuza bu sorular yönünde devam etmeliyiz.

10. Yeni başlayan metafizikte oyunun ontolojik değersizleştirimi: Sembol sorunu

Oyunun *mimesis*, yani taklit olarak yorumlanması ve devamında da taklidin tasvir/resim olarak yorumlanması –ve tasvirin de yansıma olarak açıklanması–, bunlar, oyunun ve güzelin yerini tayin etmek için metafizik felsefenin, kurucularının zamanında bile icra ettiği kavram üretme işinin temel adımlarıydı: Oyun güzele, güzel ise oyuna atfedilmektedir; her ikisi de hakiki olanın ilk şekline dönüşmektedir ve gerçekten hakiki olanla ilişkileri, görünüşün varlıkla olan ilişkisi gibidir. Oyunun ve güzelin ontolojik derecesi *idea*'nın esas varlığına olan mesafeye göre belirlenir; onun pozitif anlamı salt güzel görünüşün aracılığıyla, geçiş karakterinde, esas-varolana göndermede/atıfta görülür. Oyun ile güzelin geçişliliğine dair metafizik ifadenin kendisi bir şekilde geçişli kalıyor, kabul görme ile reddedilme arasında huzursuz bir biçimde gidip geliyor, bazen hakikatle aramızdaki uzaklığı vurguluyor, bazen de yakınlığı. Güzel oyun ile oyunsal güzel, haberci olarak anlaşılıyor. Ne ki, haberci dediğimizin tehlikeli bir çift anlamlılığı vardır: Gösterebilir de, örtebilir de – şayet kendisinden öteye işaret ediyorsa, daha esaslı olandan bir haber getiriyor demektir; işaret ederken kendisi yok oluyorsa, gösteriyordur; ama, eğer kendisine hakikî iş süsü veriyorsa, örtüyordur. Güzeldeki oyun, felsefenin habercisi *olabilir*, ruh refakati olarak, adeta “efendinin hizmetçisi”, *ancilla philosophiae* olarak; fakat, aynı zamanda, düşünmenin en feci düşmanı, düşünmeyi yoldan çıkarıcı şeytanilik ve düşünmenin karşısındaki güç de olabilir. Oyunun metafizik yorumu, dönüp dönüp, oyunun atfı/gönderme karakterinin kendi kendisinin üzerine çıkışının, tuhaf bir deneyüstülük unsurunun etrafında dolanır; fakat, bu deneyüstülüğü felsefece düşünülmüş *paideia* anlamında yorumlar, ideanın hakikî varlığına doğru çeken ve oraya yetiştiren geçiş olarak. Ve, bunun için de, *tekhne*-modeli'nin bakış açısı kullanılmaktadır. Oyun bir *tekhne* olarak ele alındığı ve *tekhne* de ilkörneksel bir ideanın taklidi olarak anlaşıldığı sürece, oyun kendisini büsbütün türetilmiş bir *tekhne* olarak, tamamen şuursuz ve aldatıcı bir üretim olarak, yani kuru bir görünüşün üretilmesi olarak ve, dolayısıyla, taklidin taklidi olarak gösterir. Metafizik düşünüşün büyük bir karşı güç

karşısında kendi kendisini tesis edip kendi kendine tutunabildiği, oyunun bu kavramsal hallinde [aşılmasında], geleneksel oyun anlayışına ve Batı estetiğine geniş ölçüde hâkim olan, dolayısıyla, oyuna yönelik *sorumuzun* durumunu baştan belirleyen kategoriler oluşmuştur. O yüzden, şairlerle düşünürler arasındaki eski kavganın enikonu tartışılması, halledip geride bıraktığımız antikallaşmış bir iş değildir, halen daha bir *görev* olarak karşımızda durmaktadır. Bu görev ise, bilhassa oyunun metafizik tarafından alt edilmesine karşı işkilli bir şüphenin canlı tutulmasından⁵⁷ ibarettir.

Oyun fenomeninin imge fenomeni üzerinden yorumlanışının hiç tartışmasız sahici bir nesnel sebebe dayandığını, yani olgu bağlamının keyfi veyahut da kötü niyetli bir çarpıtılışını temsil etmediğini daha önce söylemiştik. Oyun ile imge arasında, gerçekten de, çok sayıda yapısal benzerlik bulunur. Bunları, örneğin imge dünyası ile oyun dünyası arasındaki, imge taşıyıcısı ile rolünün önü sıra giden oyuncu arasındaki analogik paralellikte görmek mümkün. Tabii ki, yapı analogileri, şimdilik kabaca yapmış olduğumuzdan çok daha farklı ve daha ince bir biçimde işlenip ortaya çıkarılabilirdi. Bu yönde bu kadar ileri gitmemizin tek nedeni, metafiziğin oyun yorumunun hakkını, onun “fundamentum in re”sini [gerçekteki temelini] vurgulamaktı. Belki, fena halde tek taraflı olması ve oyunun ikincil hatlarına aşırı vurgu yaparken esas hatlarını atlıyor olması, onun yanlış olduğunu göstermez. Oyunun resim-gibilikle [imgesellikle] yapısal akrabalığı, metafiziğin oyun eleştirisi ile oyunu alt edişinin kırıldığı yerdirdi. Burada, eski putu devirmek için kaldıraç kullanılabildi. Bu esnada, yıkıcı maksatla, oyun ile resim arasındaki analogiye, yansıyan imgeye yönelmek suretiyle aşırı vurgu yapılmış olması, hatta bu analoginin “üzerinin kaplanmış” olması, kavga durumundan anlaşılmalıdır: Metafizik, varolanın evrensel ve basamaklı akıl yapısına ilişkin dünya konsepsiyonunu, ancak hüküm süren dünya anlayışı bir oyun anlayışı olarak bastırıldıktan sonra kabul ettirebilmiştir. “Akıl düzeni” ya da “oyun” – soru artık buydu. Planlayan ve teknik özellikli *nous*’un eseri mi – yoksa, her bireyleşmenin isimsiz, gececil kucağından ve mezarından çıkan bütün sonlu şeylerin doğuşunun ve batışının trajikomedisi mi? Acaba, varolan, bütünüyle bir *taxis*; tümel/evrensel aklın, kendi kendini kavrayan kavramın bir anlam yapısı mıdır, yoksa, nihayet, “oyun taşlarını ileri geri süren” çocuğun akıl almaz oyunu mudur?⁵⁸ Batı metafiziğinin kuruluşu, varlık’ı düşünme’ye, *einai*’yi *noein*’e tabi kılan bir varlık taslağı içinde gerçekleşiyorsa eğer, o zaman, oyun karşısında alınan tavır da paradigmatal anlamlılık kazanmalıydı. Ve, işte, böylece, oyun, ussal olanın bir önşekli olarak evrensel

akıl ilkesine dâhil edilmiştir. Çocuk nasıl oynuyor ve akılsız bir biçimde akıllı oluyorsa, kendini gelecekteki yetişkinlik yaşamına hazırlıyor ve bunu çalışıyorsa; nasıl ki çocuk oyunu, deyim yerindeyse, daha sonra edinilecek olan akıl biçiminin içgüdüsel düzlemde önceden edinilmesi ise, işte, böylece, oyun da –metafizik yorum açısından– henüz gizli bir akıldır; öyle bir akıl ki, duyuşal olana gizlenmiştir, fakat onu hakikatin parıltısıyla ıslı ıslı etmektedir. Platon'un *Nomoi*'de çocuk oyunuyla ilgili tematik açıklamaları metafizik oyun anlayışının anahatlarını açık seçik gösterir. Keza, Platon'un felsefedeki erotik unsura dair, ruhun hakiki olana ulaşması yolunda güzelin oynadığı role ilişkin, daha derin ciddiyete ve benzerine atıf olarak oyunsal görünüşün oynadığı role dair harika yorumlarının tamamı, karşı gücün efendisi olma konusunda bu düşünürün duyduğu mutlak arzuya işaret etmektedir. İmge olarak oyun çok haklı bir yorum formülüdür, fakat yansıma olarak oyun yanıltır – ve Platon'un aşırı bilenmiş, dalaşmacı anti-tezidir.

Peki ama, oyunu imge fenomeni üzerinden var edilen kategorilerle yorumladığımızda, oyunda gerçekten neyi kavrarız? Acaba, oyun bir tasvir olarak, ciddi yaşamın herhangi bir imgesel temsili olarak tarif edilirse, kendisiyle ve kendi varlık anlamıyla yeterince anlaşılmış olur mu? Oyun “karşılık gelir”. Karşılık geliş [Entsprechung], oyuna özgü temel bir özelliktir. Tek soru şu ki, acaba karşılık geliş, *varolanın* tasviri olarak belirlenmeli midir? Oyunun belli bir kapsamda imge-benzeri yapılara ve bu yapılar çerçevesinde bir de karşılık gelişe sahip olması, oyunun *en esas* karşılık gelişinin tasvir biçiminde gerçekleşmediğini ihtimal dışı bırakıyor değildir herhalde. Fakat, gelenek dolayısıyla elimizde bulunan oyun kategorileri, tasvir ile benzerlik ilişkisinden kazanılmıştır. Tabii, “tasvir”in [Abbildung] *ne olduğu*, bu kavram türetiminde sorgulanmamış olarak arka planda durmaktadır. Çünkü, tasvir olarak tasvir, gerisingeri bir orijinale atıf olarak belirlendiği zaman yeterince anlaşılmış ve aydınlatılmış olmaz. Elbette, gerisingeri orijinale yönelik böylesi bir atıf vardır; suret [Abbild] daima ilkörneğe bir karşılık geliştir; aynada olduğu gibi, hep körlemesine-özgürlüksüz bir karşılık geliş değildir. Suret, -nın-resmi'dir, kendi içinde bir başka şeye atıf taşır, ilkörneğe kıyasla türetilmiş ve çıkarılmış bir şeydir. Ve Platon, resmin bu türetilmişlik ve gayri-orijinallik unsurunu vurgulamaktan bıkmıyor. Bu onun en çok ilgilendiği unsur, çünkü bu unsur sayesinde, bir atıflar sistemi olarak varlığın basamaklanışını, kademelenişini kavramak mümkün. Evet, ama o zaman imgenin imgeselliği yeterince belirlenmiş olur mu? Her defasında *neyin* tasvir edildiği

söylendiği zaman, imge/resim oluşla ilgili bilgi yeterli oluyor mu? Bizler bir imgenin/resmin temsil niyetini, temsil edilen şeyi tanıdığımız ve onu adlandırabildiğimiz zaman anlarız. İmgelerle pratik bir iletişim için bu yeterlidir, fakat imge olarak imgenin ne olduğu sorusuna kuramsal bir yanıt vermek için yeterli değildir. *Neyin* tasviri/sureti olduğu değildir burada esas soru; esas soru, güya görünüşe getirme olarak tasvirselliğin ne olduğudur. İmgesel olanın boyutu da ne olduğuna bakılarak belirlenmelidir, sadece imgenin neye atıfta bulunduğu bakılarak değil. Bir imge/resim, tasvir/suret işlevi içinde kendisinden öteye işaret etse, kendisini “gayri-orijinal” olarak sunsa ve orijinal ile arasındaki mesafeyi deyim yerindeyse “beyan etse” bile, gayri-orijinallığı varlığın kendine has bir biçimidir. İmge/resim olarak “orijinal”dır. Ve onunla karşılaştırılan oyun, ciddi yaşamın açım-lanması veya temsili olarak ele alındığında, o kadar az anlaşılmaktadır. Öncelikle, sorulması gereken soru, neyin açım-lanıp temsil edildiği değil, açım-lamanın ve oyunsal temsilin ne olduklarıdır. Çünkü, sadece orijinal örneğin oyunsal taklit için ne olduğuna bakarsak, böylelikle, gerçi oyunu kastedilen içeriğine göre tanımlayabiliriz, fakat bu esnada, oyunlara dair yaklaşık ve ölçülüp biçilmemiş bir önyargı üzere hareket etmiş oluruz, dolayısıyla, oyunu asıl sorgulamaya değer şey olarak tecrübe edemeyiz. Burada, oyunların oyun içinde görüldüğü –yani, oyunu yalnızca taklit edilen ciddi yaşamla arasındaki mesafeden hareketle ıralamanın önemli olmadığı– iç içe geçmişlik formlarını araştırmak yararlı olabilir. Platon’un şair eleştirisinde ne kadar tinsel enerji, kavram inceliği ve savaşçı tutku bulunursa bulunsun, düşüncelerinin temel özelliği, yine de, ağırlıklı olarak, ilkörnekle suretin, orijinal ile kopyanın atıf eğimi üzerinden belirlenmektedir – suret gibi olanın boyutu bu eleştirinin kendisinde yeterli bir ontolojik ıralanışa erişmez.

Bu ise, nihayet, imge/resim fenomeninde ele alınan kategoriler üzerinden kıyaslanarak yorumlanmış olan oyun için daha da fazla geçerlidir. Platon’un imge/resim kategorileri bile imgeselliğin anlaşılması için yeterli olmazken, oyunun kavranılmasında iyice yetersizdir. Bu tespitin çokbilmişlikle hiç ilgisi yok. Geleneği sorgulamak ve önbelirlenimimizi, aktarılagelip az çok düşüncesizce devralınmış bir miras üzerinden işlemek –tıpkı, sırası gelmiş her düşünüş gibi– günümüz düşünüşünün de ödevidir. Oyuna yönelik soruda, oyun dünyasının acayip nitelikli “gerçekdışılık” unsurunu hareket noktası olarak denedik.⁵⁹ Peki, bu gerçekdışılık resim/imge karşılaştırması üzerinden aydınlatılabilir mi? Şüphesiz, böylesi bir karşılaştırmayı yapmak mümkündür – zaten Platoncu şair eleştirisi, gör-

düğümüz gibi, bu karşılaştırmaya dayanıyor, fakat, böylelikle, oyunun gerçekdışılığının *esaslıca* anlaşılıp anlaşılmadığı, bir sorun olarak kalmaya devam etmektedir. Oyun ile resim/imge karşılaştırması, oyun yorumunu ontolojik değersizleştirim gibi çok vahim bir yöne itmektedir. Varolanın varlığının kademeliliği, Platon tarafından, iynin en yüce ideasından fani duyu-şeylere kadarki eğim olarak ifade edilmektedir, tabii burada özellikle tasvir işlevi olarak anlaşılan resim/imge fenomeni yardımıyla. Bir görüntünün/suretin ya da bir gölgenin işin kendisiyle olan münasebeti nasıl ise, duyu-şeyin idea ile, duyusal düşünüşün de hakikî bilgiyle olan münasebeti öyledir. Görüntü/suret, ilkörmekten [orijinalden] “daha az”dır; duyuşey, idea’dan daha azdır; resimsel/imgesel görünüş ise bir işin basit varlığından daha azdır. Oyun dünyasının “gerçekdışılık”ı, ki oyunun yapıcı bir unsurudur bu, daha geçerli bir gerçekliğin taklitsel bir sureti/görüntüsü olarak anlaşılmakta, böylece, üzerine olumsuz bir vurgu işlenmektedir. O zaman, oyunda gerçek ve ciddi eylemleri tasvir ettiğimiz, bu eylemleri görünürde ve gayri ciddi olarak tekrarladığımız söylenir. Böylece, oyunun gerçekdışılığı ciddi yaşamın gerçekliğine kıyasla daha azdır. Ne ki, burada “gerçekdışılık” ile “gerçeklik” *varolanın varlık tarzları* olarak belirlenmektedir. Kritik nokta burada. Varolan bakımından düşündükte, imgesel bir görünüş orijinal şeyden hiç şüphesiz daha azdır. İmge/resim bize bir varolanın yalnızca *görüntüsünü* sunar, kendisini sunmaz. Görüntü [zevahir; Anschein] ise, gerçek varlıkla ölçüldüğünde, varlığın kendisi değildir. Görüntü, gerisingeri gerçek varlıkla ilişkilendirildiğinde, bir türevdir.⁶⁰ Eğer insanın oyunu esasen ciddi nitelikli dünya-içi gerçek eylemlerin ya da rastgele orijinal şeylerin bir taklidi ise, o zaman, Platon’un eleştirisi haklı. Fakat, bizce, tam da bu “önkoşul” kuşkulu bir hal almıştır. Şayet oyuna büyüden kurtulmuş birinin gözüyle bakılırsa, oyunun tasvir özellikleri kolayca fark edilir. Başlangıçtaki biçimiyle ele alınması halinde, oyunun “gerçekdışılık”ının anlamının sonuçta değişmesi beklenebilir. Belki o zaman “gerçekdışılık” şeylerin sade gerçekliğinden *daha az* değil, *daha fazladır*. “Görünüş” [Schein] salt bir görüntüden [Anschein] daha fazlası olabilir.

İçinde sorun gördüğümüz yönü önceden tayin etmek için, kısaca tekrar resim/imge olarak resme/imgeye yöneleceğiz. Resimde de, tasvirin geri çekildiği o olası süreci biliyoruz: Resimdeki tasvirselliğin en güçlü olduğu yer yansımadır; fotografik sadakatten ziyade temel hatları kavramaya çalışan sanatsal resimde daha zayıftır. Renk ve figürlerden oluşan saf kompozisyonda ise neredeyse tamamen kaybolmuştur. Bir resim/

imge ne kadar az “tasvirsel” olursa, o kadar çok “sembolik” olur. Ne var ki, burada sembolü bir işaret diye anlamamalı ve somut resim işlevini soyut⁶¹ işaret işleviyle değiştirmemeliyiz. Bir işaretin, işaret olunan şeyle dış görünüşte bir benzerlik taşıması gerekmez. Örneğin, trafik levhaları böylesi işaretlerdir; anlamları konvansiyonel olarak saptanmıştır, trafiği kullananlar tarafından da okunabilmektedirler. “Semboller” bizzat pek çok şeyde belirebilir, basit şeylerde olduğu gibi, imgelerde, hatta işaretlerde bile onları görmek mümkündür. Ne ki, sembollerin sembollüğünü imgesel veya işaretsel olan üzerinden aydınlatmaya çalışmak yanlıştır.

Fakat, “sembol”ün başlangıçta özellikle bir işaret olması, hatta bir nişan [rumuz, belirti] olması (mesela, her bir yarısı farklı yerlerde bulunan dostlara dağıtılmış kırık bir madenî para), bu iddiaya ters düşüyor gibi. Dostlardan beriki ötekine bir ahabını yolladığında onunla birlikte madenî paranın yarısını da yollardı, kimlik tespiti amacıyla: Paranın kırıldığı yerler birbirine uymalıydı, bir yarı diğer yarı tarafından tamamlanmalıydı. Şimdi, şu iki özellik, sembol için de anlamlı olmuştur: “Parçalılık [parça halindelik]” ve “bütünleşme [tamamlanış]”. *Symbolon*, *symbollein*’den gelir, “aynı anda olmak, aynı ana rastgelmek”ten, ve parçalı bir şeyin kendi bütünleşmesiyle rastgelmesi demektir. Elbette, parçaların bütünleyici bir birliğe rastgelişinin pek çok biçimi ve olanağı vardır. Platon, en kaba, fakat aynı anda en zarif biçimde, *Symposion*’da, Aristophanes’in konuşmasında sevginin benzetme kabilinden bir yorumunu yapar: tanrıların yarıya böldüğü insanın her iki parçası yolunu şaşırmış olarak birbirini arar durur; erkek kadını, kadın da erkeği. Onlar birer *symbola*’dır, yani yaşamın, bütünleşme göre tasarlanmış iki yarısı, ki, ancak ahenkli bir birleşmeyle bütün bir insan meydana gelir. Fakat, erkek ile kadının birbirini tamamlayıp insan yaşamının birlikli hale gelmesi “bütün” bir insanın da sınırlılığını ortadan kaldırmaz. Daha derin bir anlamda, bütün sonlu şeyler birer parçadır – özüllü olsunlar olmasınlar, ister sağlam olsunlar ya da isterse yağmaya dayansınlar. Her sonlu-varolan, her şey değildir; yalnızca şudur, sınırlar içine hapsolmuştur, çevresindeki varolandan tecrit edilmiştir; her yerde değildir, sadece o an bulunduğu yerdedir; her zaman da yoktur, sadece sınırlı bir süreliğine vardır. Sonlu şeylere ulaştığı kadarıyla varlık, çeşitlice kırılmış ve sınırlandırılmış bir varlıktır, parça halindedir, bölük pörçüktür, yırtık ve dağınıktır. Sayısız ve çok-şekilli varolan tıpkı varlığın harabesine benzer. Fakat, böylesi harabe ve parçaların tümü, her yerde ve her zaman olan, karışıklık ve çelişkinin ortalığı birbirine katışını ve olumsuzluğun iktidarını basit sükûnetiyle kaplayan tek, küresel varlığın

heryerdeliğinin etkisi altındadır aynı zamanda. (Varlık) Parçaları toplasa da, topladığı o parçalardan meydana gelmez. Cümle sonlu şeyleri içine alan bütün, sonlu yapı taşlarından meydana gelmez – o, her parçalanıştan önce gelir ve parçalanışı *kendi içine* dâhil eder. Dünya bütünü, cümle tekil şeylerin önünde olan ve ayrıca hepsinin de ötesinde bulunan ilk ve son bütündür. Fakat, deyim yerindeyse, onu hiçbir zaman şeylerin doğrudan üzerinde veya yanında göremeyiz. Kendisini bizden mahrum etmektedir. Biz kendimiz sonluyuz; varlık anlayışımız içinde de sonlu şeylere tabiyiz. “Varlık”ı ifade ettiğimiz zaman, onu öncelikle ve genellikle varolanın varlığı olarak ifade deriz, yani parçalı, yırtık bir varlık olarak, bireyleşmiş şeylerin varlığı olarak. Yine de, bu arada, hep varlığın aslî bir birliğini de sezinleriz – ve bazen de varlığın bu dünyasallığı herhangi bir sonlu ve kırılgan tekil şeyde parıldar; (varlık) parça olarak⁶² garip bir “bütün-leniş” geçirir. Herhangi bir bütünleşmiş değil, *bütün* tarafından gelen *bütünleniş* tir bu: dünyanın ışığı dünya-içindeki üzerine düşerek onu evrenin büyük parıltısına taşır. Sonlu şey, varlık-parçası, adeta “şeffaf”laşır. Fakat, yakışık almayan bir yorum var ki, ondan kaçınmalıyız: Sonlu şeyi bir başka varolana benzetmeye, onun bir işaretiymiş gibi düşünmeye kalkmamalıyız. “Fani/geçici olan her şey yalnızca bir benzetmedir [alegoridir, temsildir, mecazdır]”⁶³ – bu, zamansalı ebedî olandan ayıran metafiziğin içinde geçerlidir, fakat, dünya-bilgeliğinin peşinden koşan bir düşünüş için geçerli değildir, ki bu düşünüşün nezdinde, sonlu olan, ideadan bir düşüş ve boş bir görünüş anlamına gelmiyor, ona göre sonlu olan esasen *dünya-içi* olandır, fakat bu *dünya-içi* olan da ara sıra dünyanın ışığında parıldayabiliyor. Bütünlemenin buraya hiçbir katkısı yok; şu ana kadar eksik ve noksan olan hiçbir şeyi ilave etmez, başka bir varolana biraz daha varolan katmaz, sonlu şeylerin parçalı karakterini asla yükseltmez – onları özellikle bu sonlu bireyleşmeler biçiminde, daha çok açık olarak, kuşatıcı dünya bütününe geri koyar. Demek ki, bütünlemeyi dünya bütününden hareketle düşünmeliyiz, dünya-içi bir bütünlükten hareketle değil. Şimdi, asıl mesele, şu veya bu harabeyi dünya-içi şeylerin bütünlüğü anlamında bütün haline getirmek değil, dünya-içi bütünlük olarak dünya-içi bütünlüğü parça olarak kavramaktır. Şeyler o zaman *symbola* olur – ama bir başka şeyin işareti olarak değil; onlar, sonluluklarını dünya-içilik olarak gösterdikleri kadarıyla, kendileri olarak *symbola*’dır. Genelde, tuhaf bir sersemlik ve körlük üzere yaşarız: İşimiz hep varolanladır, sonlu ve sınırlı şeylerle. Fakat, esasen, böylesi bir sonluluğun ne olduğuna bakmıyoruz bile. Günümüzü yaşıyoruz, dünyayı yaşıyoruz; ama hiç ne için ve nereye

doğru yaşadığımızı sormayı akıl bile etmiyoruz. Hepimiz, bizi çevreleyen şeylerin biteviye hücumuna maruz kalıyoruz, fakat böylesi bir hücumun sahası, yeri ve zamanı üzerinde durup bir düşünmüyoruz. Şeyler bizim nezdimizde nadiren ve çoğunlukla da sadece kısa süreliğine bir “dünya derinliği”ne bürünüyor ve bizler kendilerinden uzaklaşıp başka bir şeye doğru sürüklenmeksizin de hüküm süren bütüne dair bir atıf kazanıyorlar; daha ziyade, bilhassa onlarda kalıyoruz, giderek daha çok sokuluyoruz içlerine ve, bu esnada, bütünün onların içi boyunca nasıl salındığını deneyimliyoruz. Dünya derinliğine erişen bir şey sembole dönüşmekte, varolan ile evrenin *symbolle*’i [aynı ana rastgeliş] olagelmektedir. Bu ise, en aslî sihirdir; kâinatın tarifi imkânsız gücü tutuyor, kırılğan şeylerin orta yerinden günyüzüne çıkıyor. Geceleyn gökyüzündeki yıldızlar bir çift gözbebeğinin etrafında dönebilir; dünyanın ışığı bir silahta parıldayabilir – tıpkı karısının taliplerini öldüren Odisseas’ın okunun üzerinde olduğu gibi; ekmeğin basitçe bölünmesi de en yüksek anlamda sembol olabilir. İnsan eşyayı [şeyleri] canı istediği gibi dönüştüremez. Dünya ışığının dünya-içi şeyler üzerinde ışıması davetsizce gerçekleşir – bir baskın gibi.

Yine de, insanın bir bakıma “müdahale”sinin gerçekleştiği tuhaf⁶⁴ bir davranış biçimi de yok değil: Kastedilen, sihrin büyü pratiğidir. Bizler, bunda, rasyonel kültür tarafından sıkıştırılıp sollanmış olan ve artık boş zihniyetin bakiyesi olarak sadece tek tük görülen, çoktan önemsizleşmiş bir olanak görmeye alışkınız. Büyücülüğe inanmıyoruz artık. Fakat, eski insanlar ritüel oyunda sihre başvururdu. Çocuk da oyun faaliyeti içinde şaşırtıcı bir biçimde tıpkı “ilkel insan” gibi davranıyor. Bu da, en azından, daha derin bağıntılara işaret ediyor. Büyücü vahşi ile çocuğun gözünde oyun, alışlagelmiş şeylere ve o şeylerin elle tutulur gerçekliğine olan mesafesinden ötürü “düşük değerli” sayılan bir gerçekdışılık sahası değildir. Tam tersi. Burada, “gerçekdışı”nın özellikle olumlu bir karakteri vardır, o bir kiptir: varlığı daha güçlü, kendisi daha kudretli bir şeyin alelade yaşam sahasına nasıl durduğunun bir kipidir. Gerçekdışı olan, yükseltilmiş ve esas diye ayrılır. “Masalsı” ve “harika” olan ise, en iyi halde/koşullarda geçerliliği bulunandır. Ama bu, çocuğun ve ilkel insanın basitçe gerçek şeyleri göremedikleri, deyim yerindeyse rüyadaymış gibi hareket ettikleri, adeta “uyurgezer” oldukları anlamına gelmiyor. Aksine, olağan şeylerle “masalsı olan”ı birbirinden ayırabildikleri çok daha keskin bir duyguları vardır. Sadece, bu ayrım –normalde rasyonel kültür insanlarında ve yetişkinlerde olduğundan– biraz farklı değerlendiriliyor. “Gerçekdışılık” bir karşı çıkış, bir alçalma değildir. Oyunda esas olana daha bir yakınlık

duyarlar. Oynadıkları oyunun tamamen kendine has ve tuhaf bir ciddiyeti vardır. Bunu ifade edecek doğru kavramlardan yoksunuz, hayatımızda oyun ile iş, oyun ile ciddiyet ayrımını genelde fazlasıyla yapmamıza rağmen. Ne var ki, ilkel insanın sihirli kült-oyunuyla çocuğun oyununu gerçekten kavramaya kalktığımızda, bu şemalar iflas etmektedir. Şimdilik, kült'le ilgili bir önyargı edinmeye çalışalım. Bu yargıda bizi her şeyden önce işin *insan* yanı ilgilendirmektedir.

Kült dediğimiz şey, insanlarla tanrıların bir ilişkisidir, dolayısıyla, salt insanlar tarafından yeterince belirlenemez. Ona dair insanca-pek-insanca ifadeler, Tanrı'nın bizzat peygamberleri ve elçileri aracılığıyla bildirdikleri tarafından daima geride bırakılabilir ve sonsuz kereler aşılabılır. Fakat, kült hiç tartışmasız insanca köklere de sahiptir. İşte, öncelikle bu kökleri araştıracağız. İnsan, dünyadaki tarihinin ve tarihöncesinin tüm zamanlarında, kendi kendisine karşı tavır/tutum sergileyen (kendi kendisiyle ilişkili olan) bir varlıktır. İnsan varoluşunun kendi kendisiyle ilişkisi (öz-ilişkisi; öz-tutumu) [Selbstverhältnis] bizi hayvandan ayıran temel özelliktir. Gerçi, öz-ilişkinin karakteri kültürün tarihsel zamanlarına kıyasla tarihöncesinde daha farklıydı. Öz-ilişki o dönemde henüz farklı bir varlık anlayışı tarafından, zengin bir dil tarafından ve bütün yaşam tarzının rasyonel yapısı tarafından belirlenmemiştir. Varoluş henüz basittir, fakat bütünüdür; bütün aslî yaşam sahaları ilkel insan için de geçerlidir: sevmekte, çalışmakta, mücadele etmekte, insafına terk edildiğini düşündüğü ecinniden [daimonlardan] ve şekli şemali olmayan akıl almaz güçlerden korkmakta, tapınma baskısını hissetmekte ve ölümlerini defnetmektedir. Avlanma ve askerî sefer, göçebelik veya tarımın ilk biçimi, düğün ve cenaze, hastalık, sıkıntı, sevinçler ve acılardır onun yaşamının gidişatını belirleyen. O bu yaşamı basitçe yaşayıp gitmez, hayatını basitçe idame ettirmez – o, yaşamında yaşamıyla ilişki halindedir. Belki, pek öyle “birey” olarak yapmıyordur bunu da, kabilecek, sürücek, sülalecek yapıyordur. Böylesi bir öz-ilişki, belirgin bir aksiyondan ziyade, geleneksel yorumların içinde-duruştur; ritler ve yönergeler, tabulaştırılmış kurallar tarafından tutulmuşluktur. İlkel varoluşun tabulara katı bir biçimde bağlı oluşu, öz-ilişkinin ara sıra “günyüzüne çıkması”na, canlanmasına ve yenilenmesine engel değildir. Bu durum şenliklerde görülür. Şenliğin pragmatik anlamı yalnızca gündelik hayatın monotonluğundan kaçıp rahatlamak, çalışma hayatının boyunduruğundan kurtulmak değildir – şenlik, her şeyden önce, yaşamın bütün bir anlamının an'a getirilişidir [ansınmasıdır]; insanın kendi konumuna dair, kendisini belirleyen münasebetlere, yani:

tanrılarla ve göçüp gitmiş ölülerle münasebetlere, tarlalara ve kadınlara üretkenlik armağan eden, fakat aynı zamanda açlık ve hastalık da getirebilen, hayvanların ve ağaçların içinde gizlenebilen ve sayısız biçimlerde görünebilen doğaüstü güçlerle olan münasebetlere dair bilgilendirilmesidir. İnsan, ilkel insanın yaşamını bu biçimde sürekli olarak belirleyen, endişeye düşüren ve teselli eden şeyi, yani: doğa ruhlarının/güçlerinin hüküm sürüşünü, duyu-dışı bir biçimde “düşün”emez: İnsan bu hüküm sürüşü “gör”meli, ona “bak”malı, onu gözünün önüne getirmeli ki, onun ne merkezde olduğunu anlayabilsin. Kültürel/ritüel oyunda işte böylesi bir bakış cereyan eder. Burada, insanın boyun eğdiği güçlerin hüküm sürüşü görünür olur. İnsanı kuşatan⁶⁵ anlam bağlamı aşikâr olur. Kültürel oyun, kurbanın kutsanması töreniyle omuz omuzadır ve büyük bir ritüel işaretidir, bütünün bir resmidir. Ve esas paradoksu da işte tam burada yatmaktadır. Deyim yerindeyse, belli bölgeleri resmetmez, daha ziyade, bütün’ün meydana gelmesini sağlar, üstelik sınırlı bir sahnede. Deyim yerindeyse, bütün, kendi içinde gerisingeri parıldar ve “resim/ime içinde” belirir: Kendisini sonlu bir şeyin içinde sonlulandırır – bu resim/ime, aslı anlamda bir semboldür. İşte, bu yüzden, gerçekdışılık unsuru burada çok farklı ele alınıyor. Kültürel dansçı, oyuncu veya rahipler rol icabı temsil ettikleri daimon’dan [ecinniden] “daha gerçek” olarak düşünülmezler; aksine, kült sahnesinde beliren daimon kendisini temsil eden adamdan çok daha gerçek, daha güçlü ve daha kuvvetlidir. Temsilin, temsil edilen güç tarafından büyülenme, onun etkisi altına girme özelliği vardır. Sahne resminin/görüntüsünün gerçekdışılığı, ezici bir üstün gücün içeriye alındığı mekân gibidir. Hüküm süren tüm güçlerin bütün’ü, deyim yerindeyse, bu bütün içindeki sınırlı ve küçük bir mekâna sahne temsilini dayatır. Bütün olarak asla görünür olmayan bütün, kendi kendisinin iç sahasında belirir. O, kendi içinde parıldar. *Totum*, kendi kendisinin bir kısmına geri gider ve bu dünya-ıçi parçayı, bütünün yansıması üzerinden yükseltir. Böylece, burada, her şey, oyunun bir “gerçekdışılık” ortamındaki gerçeğin tasviri olarak anlaşılmasından daha farklıdır. “Gerçekdışılık”, burada, dünya bütününün bir dünya-ıçi-varolanda sembolik olarak temsil edilmesinin temel özelliğidir⁶⁶. Kültürel oyun ilkel varoluşun evrensel anlam bağlamını an’a getirir; ilkel varoluşun dünya ilişkisinin bir ifadesidir. Dünya onun içinde görünür/aşikâr olur; oyun burada hakikaten dünya-görüşüdür [Welt-Anschauung].

Üçüncü Bölüm:

Mitosun Oyun Yorumu

11. Mitsel kült-oyununun temel özellikleri

Akıl yürütüşümüzde kritik bir noktaya geldik: Oyunun “gerçeklik”in salt bir tasviri olduğu şeklindeki geleneksel yargılamadan, yani üzerindeki büyü kalkmış olan ile Platoncu “kötü bakış”ın optiğinden çıkıp tragedyaaya yönelmeyi denemeliyiz. Bu kesinlikle kolay bir iş değil. Çünkü oyun fenomeni kavramının felsefi açıdan radikal bir şekilde nüfuzu, ayılmanın [büyünün kalkmasının] bakış açısı üzerinden gerçekleştirilmiş ve Batı metafiziğinin kuruluşuyla en yakın ilişki halinde gerçekleşmiştir. Platon’un Homeros ve tragedyacılarla kavgası bir yan motif veya arabesk bir süsleme değil, bir ölüm-kalım savaşıdır; sofistlerle arasındaki kavgadan daha esaslı, daha sert ve daha keskindir. Sofist sadece bir filozof bozuntusudur; zavallı aldaticılığı içinde, eristik-enstrümental yolla ele aldığı o aynı *logos*’u daha katı bir biçimde kullanmasıyla gösterir kendini. Sofistin maskesi, *logos*’un hakikatine amansızca geri gidilerek düşürülüyor. Filozof ile sofist giriştikleri kavgada kavram boyutundan öteye geçmiyor. Temsilci oyuncu olarak şair, bütün şeylerin konulduğu, içinde bütün şeylerin doğup battığı, baht ile bahtsızlığa düştüğü, parıldayıp söndüğü büyük oyunun görücüsüdür, ona bakandır. Şair, tanrıların egemenlik oyununa, kahramanların cylemlerine, insanların ıstıraplarına bakandır. Şair baktığı şeyleri türkü

aracılığıyla herkesin bakışına sunar. Platon'un şair eleştirisine göre, şair yalnızca imgelere/resimlere bakar. İmgeler/resimler ise salt birer suret ve taklittir, olağan şeylerin ve olayların suret ve taklitleridir – ki berikiler de kendilerince yegâne hakiki-varolan ideaların zavallı taklitleridir. Platon'un şair eleştirisinin ontolojik ağırlığı, imge olarak imgenin yorumlanışında yatar. Bu arada, bütün şiirlerin imgeselliği saldırgan, hatta yıkıcı bir eleştiriye tabi kılınmıştır. Bu eleştirinin vuruş gücü ise, salt *bakmanın enikonu düşünülmesiyle* açığa çıkarılmış olan muazzam kavramsal enerjiden geliyor. Fakat, bunu kavramın sezgiyi alt ettiği şeklinde genel bir formüle dökemeyiz. Çünkü, Platon'a göre, düşünmenin kendisi, doruk noktasına ulaştığında, diyalektikten geçtikten *sonra* ve de en yüce idea olan iynin ideası bakımından bakma karakterine sahiptir. Ne ki, bu, düşünmenin bir bakmasıdır. Platon buna düşünme icrasının bu son ve en yüce dolaysızlığını tanımlamak için "dokunma" da der. Böylesi "dolaysızlık" dolayımın [aracılığın] önünde değil, ardındadır. Kendisine ancak uzun ve zahmetli bir düşünme yolunda ilerleyerek ulaşılabilir. Fakat şairler vizyonlarında esas gerçeğe dolaysız olarak baktıklarını, gördüklerini de şairane sözlerle diğer insanların gözleri önüne serebildiklerini iddia ederler. Salt suretleri varlıklar [Wesenheiten] diye sunmakla yalan söylüyorlar. Platon'un şair eleştirisini daha genel anlamda ele aldığımız metafizik oyun eleştirisi açısından bakıldığında, oyunun esas bir parçası olan "gerçekdışılık" "salt suret" olarak, yani bildik yaşam-gerçekliklerimizin şeylerine kıyasla *daha düşük* bir varlık derecesine sahip olan, örneğin evden, masadan, yataktan daha az bir şey olarak belirir. Peki ama bu bakış açısından kendimizi nasıl kurtarabiliriz? Oyun konusunda metafizik optikten nasıl kaçınabiliriz? Acaba bir sıçrayışta, büyüünün bozulması durumundan dışarı çıkıp kendimizi büyülenmiş olanın yerine koyabilir ve oradan hareketle de oyun hakkında yeni kavramsal belirlenimlerde bulunabilir miyiz? Eğer öyle olsaydı, böylesi bir sıçrayış sıklıkla gerçekleştirilmiş ve yeni kavramsal kategorilerde oyun için de realize edilmiş olurdu. Batı metafiziğinin varlık anlayışı, ki oyunun tasvir olarak yorumu da bu anlayışın içindedir, deyim yerindeyse, gelişigüzel terk edilemez. Öyle basitçe "çekip gidemeyiz". Tarihi olarak aktarılagelmiş varlık anlayışı insanın yeryüzü karanlığı içindeki loş evi gibidir, bu ev insanı saklamakta, korumakta ve ona mesken olmaktadır – ne var ki, insan sürekli bu ev üzerinde çalışmak zorundadır, çünkü yıkılmaya mahkûmdur, sürekli yıkım halindedir. Yetersiz türden de olsa, bu varlık anlayışının yeniden şekillendirilmesi ancak gelenekle yüzleşilerek yapılabilir. Ve böylesi bir yeniden şekillendirme ne kadar aslî

olursa, tarihî çıkış/ayrılık da o kadar şiddetli olmak zorundadır. Oyuna yöneltilen felsefî soru Platon'un şair eleştirisinden bağımsız olarak açıklanamaz. İmge, ayna ve benzerini uzun uzadıya açıklamamızın nedeni işte buydu. Belki, gereksiz bir katkı gibi görünmüş olabilir, fakat işin özüne bakılırsa, zorunluydu.⁶⁷ Çünkü Platoncu fikir yürütüşün eleştirel ruhu karşısında, oyun hakkında başka bir şekilde söylenen şeyin ayakta kalabilmesi gerekir. Platon'un eleştirisinin çıkış noktası olan unsur, oyun dünyası olarak oyunun bir parçası olan özgül "gerçekdışılık"tır. Acaba bu gerçekdışılık suret olarak ele alındığında yeterince anlaşılmış olur mu? Bizi ilgilendiren soru işte bu. Herkesin kabul edeceği gibi, burada "gerçekdışılık" dediğimiz şey, "hiçlik", bomboş bir hiç anlamına gelmiyor; o, daha çok, muamma dolu bir şeydir [Etwas], bildik varolan şeyler gibi varolmasa bile, bir halüsinasyon gibi, salt sübjektif bir sanrı gibi de boş değildir. Oyun dünyasının "gerçekdışılık"ı kendine özgü bir görünüştür. Platon'un bir yanıtı var, bunun ne tuhaf bir görünüş olduğu sorusuna dair bir yanıt. Bu görünüş yalnızca bir imgedir. Ve bir imge de, özellikle bir suret olduğu kadarıyla, orijinalinden türetilmiş olan kendine has benzerlik yoluyla belirlenir. Demek ki, oyun dünyasının görünüşü iki *varolan* arasındaki suretsel benzerlik ilişkisi olarak açıklanıyor. Platoncu bu yorumun temel esprisini şu formülle dile getirebiliriz: Oyundünyasal görünüş, *dünya-içi* bir ilişkinin referans sahasından hareketle yorumlanır. Oyun ciddi yaşamın gerçek hadiselerini yansıtır, özgül bir görünüş ortamında onların taklidini çıkarır. Oyun dünya-içi-varolan referans alınarak yorumlandığı sürece, suret yorumu da kaçınılmaz bir biçimde öne çıkıp kendini kabul ettirmeye çalışacaktır.

Fakat biz soru işaretimizi buraya koymaya çalışacağız. Acaba oyun aslen dünya-içi hadise ve olayların bir tasviri, bir tekrarı ve taklidi midir? Yoksa insanın *dünya* ile olan ilişkisinin oldukça açık bir şekli midir? İnsan varoluşunun dünya ilişkisi, her ne kadar bizleri en esaslı şekilde ve baştan aşağı belirlese de, kavramsal bir aydınlanmadan olabildiğince uzak kalmıştır. O yüzden, insanî oyunun dünya ilişkisini ve o ilişkinin içinde gizli olan, dünyanın oyununu anlama ilişkisini gerekli açıklıkta dile getirebilecek, yeterince gelişmiş bir kavramsallığa sahip değiliz. Şimdi, ilkin, sorumuzun yönünü betimliyoruz. *Sembol* kavramını kısa ve biçimsel olarak gösterip açıklamış olmakla bu işe başlamış olduk. Sembol deyince, bir şeyleri gösteren, resmeden, temsil vs. eden şu veya bu işareti kastetmiyoruz. *Symbolon*, bütünleme [tamamlama] amacı taşıyan bir parçadır. Fakat felsefenin sembol kavramında söz konusu olan şey, parça halindeki [parçalı] yaşam

biçimlerinin dünya-içi bütünlemeleri değildir. Daha çok, her dünya-içi varolan bir varlık-parçası olarak, her şeyi kuşatıcı o tek varlıktan kopup ayrılmış sonlu bir ayrıntı olarak ele alınmaktadır. Her sonlu şey olarak şey, parçadır; bireyleşmeye [tekilleşmeye] terk edilmiştir; diğer bütün şeylerden koparılmıştır; kendi sınırları içine hapsolunmuştur; yalnızca budur – bunun dışındaki hiçbir şey değildir. O, kendisidir; ve kendiliği ve kendi/bağımsız duruşu dolayısıyla, üzerinden yükseldiği ve günün birinde de tekrar içine gömüleceği kadim yaşam zemininden uzaklaştırılmıştır. Yine de, bağımsız şey olarak asla yalnız değildir; çevresini oluşturan başka bağımsız şeylere komşu olduğu için değil sadece. O ve komşusu olan şeyler hep birlikte, hepsini kapsayan bir vücudun/mevcudiyetin [Anwesen] içine toplanmıştır. Bütün varolan, tekil şeylerin bütün sınır ve ayrılıklarını etkisiz kılan, onları tutup toplayan, terk edip gizleyen, var edip yok eden, değişim ve gidişatını taşıyan o bir varlığın hükmü altındadır. Bütün şeylerin sınırlarını etkisiz kılan [ortadan kaldıran], ‘bütün’ün bu *bir* ve *birleştirici* varlığını göreceğimize göze, dünyanın müziğini dinleyecek kulağa genelde sahip değildir: Bizler varolan yüzünden serseme dönmüş, şeylerin çeşitliliği yüzünden dağılmış haldeyiz; yüzümüz sonlu olana dönüktür, oysa sonlu olanın sonluluğunu esaslı bir biçimde anlamaktan uzağız. Bizler, sonlu şeyleri getiren ve onları alıp götüreren, onları bir arada tutan ve birbirinden ayıran, onları toplayan ve dağıtan gücü fark edemiyoruz. Hadsiz hesapsız çokluğu içindeki bireyleşmiş [tekilleşmiş] varolana öylece bakaduruyoruz, fakat bu esnada bireyleşmenin [tekilleşmenin] temel sürecini genellikle görmüyoruz. Bizler, pek çok şeyin arasındaki bir şey gibi hareket ediyor, her alanın şeyleriyle anlayıcı bir münasebet kuruyoruz, fakat genellikle, varolanı çokluğu içinde birleştiren ve aynı anda da sınırlılığı içinde dağıtan hâkim gücü anlamıyoruz. Olağan varlık anlayışımızda varlık parçalarıyla öyle düşüp kalkıyoruz ki, onları parçalar *olarak* tecrübe etmiyoruz bile. Dünya bilgeliği olarak felsefe, sonlu şey kendi *dünya-içiliğiyle* birden parlayıp dünya bütününe işaret ettiği zaman, varolanın parçalılığı dünyanın ışığında belirlediği zaman uyanır. Bunun öyle her zaman bir *theoria* olayı olması gerekmez. Sonlu-varolan’ın hakikî bir sembol haline gelmesinin ve aslî bir dünyasal “bütünleme” geçirmesinin –parçanın ise sağlam bütüne geri konulmasının– çeşitli yolları vardır. İnsan kalbi ile ruhunun bütün büyük coşkularında şeylerin dönüşmesi gerçekleşir. Şeyler dönüşüm sırasında “değiştirilmez”, farklı bir şekle büründürülmez; sonlu varlık olarak kalmaya devam ederler, fakat şeylerin bu sonlu varlığı kendisini sonluluğu içinde, dünyanın daha aslî, daha esen varlığının zemininde⁶⁸

gösterir. Dünyanın bu varlığı ise daha güçlü ve daha muktedir şeylerin bir bölgesi gibi sıradan şeylerin yanında veya ardında ya da üzerinde durmaz; fâni olanın sahasının üzerinde ebedî olanın bir sahası değildir. Dünyanın varlığı sonlu şeylerin içinde hüküm ve nüfuz sürer, aynı anda hem toplayış hem de dağıtış olan sonlulaştırma olarak, bireyleştirme [tekillleştirme] olarak hüküm sürer. Bütünün toplayıcı-dağıtıcı hüküm sürüşünün bu gücü dünyanın “barış”ı ve “savaş”ı olarak her nerede tecrübe ediliyorsa, orada bütün şeyler yeni bir ışıktaki parıltılar, *symbola* haline gelir. Bu dünya bakışı ya da dünya şimşeği çoğunlukla baskın olarak gelir – insanın bütün yaşam sahalarında belirebilir: aşkta, işte, egemenlikte, cenaze ayininde ve – oyunda. Erkek ile kadının birleşmesi, yaşamın bu iki yarısı için, tüm zıtlıkların büyük kozmik uyumunun sembolü haline gelebilir; ve derken, tümel/evrensel yaşamın aleviyle esenlik içinde kor gibi yanıp tutuştuklarını hisseder ve Hölderlin’in “Hyperion”uyla derler ki: “Sevenlerin çekişmesi gibidir, dünyanın anlaşmazlıkları. Kavganın orta yerinde barışma vardır ve tüm ayrılanlar yeniden buluşur. Kalpte damarlar gider ve gelir; ve birleşmiş, ebedi, parlayan yaşam her şeydir.”⁶⁹ Fakat dünya derinliğine sadece kozmik uyumu bulunan yaşam keyfiyetleri sahip değildir – en ağır uyuşmazlıklar da dünya derinliği taşıyabilir, şayet: Tek bütün’ü içten içe sarsan kavganın, varlığın yerlisi olan olumsuzluğun, uyuşmazlığın [nifakın] dünya-bölümleyici gücünün, Herakleitos’a göre ‘bütün şeylerin babası’ olan savaşın göstergesi olarak kavranılırlarsa. İnsanın kan ter içinde çorak toprağı işlediği yerde de, ekip biçmenin basit faaliyetinde dünya ışığı ansızın parlayabilir, yeryüzünün bahşedici kuvvetiyle yakınlaşma yaşanabilir. Ya da, ölüleri defnettığımızda, onları toprak unsuruna iade ettiğimizde, bu faaliyet de bizler için bir sembole dönüşebilir: iade ettiğimiz bu bir tek insanda, bütün terk edilmiş şeylerin isimsiz, anlatılamaz, gizleyici temele geri dönüşü net ve anlamlı bir hal alabilir. Elbette, burada özel durum genel bir kurala örnek teşkil edemez. Daha ziyade, gerçek sembolde özel ile genel arasındaki fark, örnek ile kural arasındaki fark ortadan kalkar. Fakat, şimdi, bu noktada, insanî şeylerle abartılmış ve artırılmış bir iletişimin, onların daha gizli anlamlarına girişilmesinin gündelik yaşam pratiğine bindirme yaptığı; böylesi bir betimlemenin gündelik yaşam için geçerli olmadığı, daha çok kült’ün özel yaşam pratiği için geçerli olabileceği şeklinde bir itirazda bulunulabilir. Bu itiraz önemli bir soruna dokunuyor.

Fakat, soru şu: Acaba insanlar sonlu şeylerin dünya anlamlılığını ancak kült’te mi fark edebilir – yoksa kült, dünya-derinliğindeki şeylerin toplu

hatırası mıdır? İnsanoğlunun şafak sökümünde altın bir çağ olmuşsa eğer, o çağın bir *kültü olmamıştır*, çünkü henüz bütün şeyler dünya-derinliğindeydi, çünkü her bir ot sapında en uzak yıldızların pırıltısı bulunur, ortalık ilahlardan geçilmezdi. Zamanla, şeyler kullanıldığında, insanlar alışkanlıklarını geliştirdiğinde ve alışık oldukları üzere düşünüp hissettiklerinde, alışkanlıklar başlangıçta açık havada sert toprak zemin üzerinde ikamet eden insanoğlunun bu ikametini bozup bulandırdığında ancak, tehlike olarak hissedilmiş olan yaşamın alışkanlık haline getirilmesini bozmak ve pek-bilinen'e [All-zu-Bekannte] gömülmüş olan şeyleri oradan kaldırıp yitik parıltılarını kendilerine yeniden kazandırmak özel bir pratiğin ödevi haline gelmiştir. Kült, alışlagelen şeyleri yükseltmiştir, bu şeylerin her birine bir kutsama ve kültüsel bir mahiyet kazandırmakla. Kült, aslî dünya ışığını bütün bireyleşmiş [tekilleşmiş], sonlu şeyler üzerinde yeniden tesis etme girişimidir.

Bu girişimin tuhaf bir yapısı vardır: sanki kendi kendisiyle çelişmek ister gibidir. Çünkü, insanî kült'te dikkatimizi önce *dışlayış* çeker. İnsan varoluşunun bayağılaştırılmasının, alışkanlık haline getirilmenin [alıştırılmanın] karşısına geçen hamleye kült'te kutsal bir sahanın dışlanması olarak başlanır. Herhangi bir koru, herhangi bir orman parçası, bir dağ tepesi veya şehirdeki belli bir bölge kutsal sınırlar çekilerek yeryüzünün kalan kısmından ayrılır, kutsanmış zemin addedilir, ilahların belirip kendilerini gösterdikleri yer diye geçer. Böylesi bir zemin üzerine tapınaklar kurulus; tapınakların yerleşim planı yönlerin düzenine göre olur: Güneşin doğuşu ve batışı, yıldızların çizdiği yaylar ve buna benzer pek çok şeyin karşılığı en eski tapınakların ölçülerinde görülebilir. Alışılmış insan kitlesinden de belli kişiler ayrı tutulur, alışılmış yaşam gidişatından çıkarılır. Ne ki,⁷⁰ rahiplerin böylece ayrılmasını yeterince kavrayamayız, şayet rahipleri yalnızca beşerî faaliyetin iş bölümüne eşlik eden genel spesifikasyonu çerçevesinde görürsek. Rahibin hemcinslerine karşı tutumu, herkesin çekindiği tapınak sahasının civar bölgeye karşı tutumu gibidir. Seçilmiş olan da ayrılmıştır; ayrı tutulmuş ve tecrit edilmiştir; takdis dolayısıyla genel insanî alışkanlıktan uzaklaşmış, bildik insanî ölçülerin dışına çıkmıştır. Gizemlerin ve kutsal törenlerin idarecisi, kutsal olanın habercisi, kurbanların icracısı kimliğine bürünmüştür artık. Bu kurban edicinin kendisi ilk kurbandır – Hegel'in tabiriyle, "halkı tarafından gözden çıkarılıp, ebedi olanın her an düşünülmesi ve sadece bu uğura hizmet eden bir yaşamın var olması amacıyla, yani çıkar için değil, hayrına dünyadan tecrit edilmiş yalnızlardan biridir..."⁷¹ Kurban edip kutsayan

rahibin kendisi kurban edilip kutsanmıştır – arzu ve ıstırapların güdümü altındaki gündelik insan kitlesinin dışına çekilmiştir. Fakat, tıpkı sınırı belli olan tapınağın civar bölgenin *nezdinde* ilahî Epifani'nin mekânı olarak ayrı/boş bırakılmış olması gibi tecrit edilmiştir. İnsanların besin [bulma] zahmetine girdiği kırların tam ortasında, ya da, oturdukları, çoğaldıkları ve öldükleri evlerin tam ortasında bir alanın boş/serbest kalmasıyla, hatta kendisini bütün sıradan yerlerin üzerine çıkaran bir anlamlılığa bürünmesiyle, bu kutsal mekân parçası, o coğrafyanın ya da o kentin bütün yerlerini kutsama işlevini üstlenebilir. O zaman, bütün diğer mekânlar için durur, onları temsil eder, onların temsilciliğini yapar. Keza rahip de çevresindeki insanları temsil eder; o, kutsal olanla ilişkiyi üstlenir ve bu ilişkiden hareketle de hemşerilerinin hayatına etki eder. Kült'ün kutsal şeylerinin tamamı, bunlar ister tapınak bölgesi, ister rahip, ister sunak ve kâse, ister kurbanlık kuzu ya da isterse kutsanmış ekmek olsun, kutsal olmayan şeyleri, örneğin insanın evini, sofrasını, içtiği şarabı ve yediği ekmeği temsil edici etkiye sahiptir. Kültüel takdis, kutsal olan ve olmayan şeyleri birbirinden ayırır, sonuçta kutsal olmayan şeyleri kutsanmış kılmak için. Kült, öncelikle, genele hükmeden yaşam alışkanlığının bir sahasını çekip koparmalı, onu gündelik yaşamdan ayırmalı, gündelik yaşamla arasına sınır çekmeli ki, böylece yükseltilmiş olan kutlu yerden gündelik yaşamın kendisine nüfuz edebilsin. Böyle baktıkta, aşınma ve düzleşmeden uzak durması, asliyetin kaynaklarına geri dönmesi yaşamın korkunç bir numarasıdır diyebiliriz. Öncelikle salt insanca düşünülen bir şey bu. Kült ise insanın öz-ilişkisinin bir fenomeni olarak kavranılıyor. Şüphesiz, bundan daha fazlasıdır kült. Alışkanlığın tekdüzeliği içinde kısırlaşma tehlikesi geçiren insanın kendi yaşam asliyeti için üretmeye çalıştığı bir ilişki değildir yalnızca. Kültte ölümlü insanlara ölümsüz ilahlar görünmektedir. En azından tüm halk ve zamanların rahipleri, yalvaçları ve kurtarıcıları bize böyle der. Felsefenin sonlu insan bilgisi kültün bu ilahi yanını değerlendirmekten uzaktır; burada bize sadece susmak düşer. Yine de, bakışlarımızı, rahibin öz-bilincinin [kendinin bilincinde oluşunun] insanî fenomenine yöneltebiliriz: Rahip kendisini insanlarla ilahlar arasında bir aracı olarak görmektedir, tanrının bir görevlisi, sözcüsü olarak, onun habercisi ve müjdecisi olarak – tanrının, kendisine olağanüstü tamyetkilerin verildiği, yeryüzünde bağladığı her şeyin gökyüzünde de bağlandığı ve yeryüzünde çözdüğü her şeyin gökyüzünde de çözüldüğü müjdesinin verildiği, yeryüzündeki temsilcisi olarak. Şayet rahip dediğimiz, tanrının yeryüzündeki temsilciliği olarak (bu temsilcilik hiyerarşik de

olsa) anlaşılırsa eğer, o zaman böylesi bir konsepsiyonda ilahî olan belli bir anlamda uzak ve orada yokmuş gibi tasarımlanmalıdır. Uzaklık ve orada bulunmayış, mutlak türden değildir, belki yalnızca insanın körelmiş hislerinde vardır ya da miskin kalbinde. Baştan beri var olan şey değildir, Epifani'ye gelen. Karanın ve denizin, elementlerin ve en bildik şeylerin Epifani'si yoktur. Güneş her gün yeniden doğudan yükselir, gökyüzünde altın bir iz bırakır ve batır gider. Güneş her gün görünüp kaybolur. Güneşin görünmesi bir Epifani değildir. Yunan tanrısı insanların uzağında oturur, belki Olympos'un ışıltılı yükseklerinde, hatta belki de yıldızların en yüksek bölgelerinde, yerin dibinde ya da dışarıda, yolu izi olmayan denizde. Fakat insanların arasına da karışabilir; zaman zaman, üstü örtülü biçimlerde onlara görünebilir, ölümlüleri esirgemek ve Semele'nin yazgısından korumak için. Fakat kendisini doğanın hallerinin sessiz sihrinde de gösterebilir ve ruha dokunabilir. Mesela, dağ ormanlarının üzerine düşen ayın ışığında Artemis olarak; güneşin ışıltılı parlaklığında Phoibos Apollon olarak; denizin beyaz yeleli, fırtınalı dalgalarında Poseidon olarak. Dünyanın yaratıcısı olarak düşünülen Hristiyan tanrısı bir yandan yaratılmış dünyanın ötesinde kalırken, diğer yandan bu dünyayı heryerdeliği ve mutlak gücüyle aralıksız olarak doldurmaktadır. O, aynı anda hem vardır hem de yoktur. Mevcudiyetine ancak inançla erişilebilir, sonlu insanın doğal bilgisiyle değil. Hristiyan, tanrısını yeryüzündeki yaşamı süresince biyolojik gözleriyle görmez, belki⁷² İsa'nın havarileri olarak ilk Hristiyanlar istisnadır. Fakat efendilerinin ihtişamını onlar da biyolojik gözleriyle görmemiştir. Onlar onun sözüne güvendiler; gözleri ise çarmıhta can veren bir insan görüyordu. Hristiyan tanrısı esasen gökyüzünde oturduğu ve mutlak gücü ve heryerdeliğiyle de, göze görünmeksizin yeryüzüne hükmettiği için, *görünürlük* namına tanrının temsilcilerine, yalvaçlara ve rahiplere gerek vardır. Yunan tanrıları dünyada bir yere sahipti, varlığın en yüce parıltısının mükemmel sahasında meskûndular ki, ölümlüler o sahaya asla ulaşamazdı. Hristiyan tanrısının *dünyada bir yeri* yoktur – daha çok, dünya onda bir yere sahiptir. Tanrılarla ilişki bakımından eşyanın ya da insanların bir temsili her zaman için fenomenal yapı olarak kült'ün bir parçasıdır. Bu temsil insanların tapındığı “yontulmuş heykel” de olabilir, “yüceltilmiş yılan” da, Athena'nın mermer gövdesi, kutsal kitap, sunak, kurbanlık kuzu ve kurban eden rahip de olabilir. Bu gibi şeyler tanrıları “temsil ettikleri” için, böylesi bir ilişkiden kutsallık kazanarak, kendileri açısından kutsallık taşımayan dünyevî şeyleri “temsil” edebilirler – yani, *onlar için* kutsal olanla ilişkiyi sıcak tutabilirler.

Kültün yorumunda en zor iş, bütün bu temsillerle birlikte salınan, dünya bütünüyle olan ilişkidir. Kutsal olmayan şeylerin kutsal şeylerde temsili ve tanrıların da rahip insanlarda, boy boy heykellerde, tapınaklarda ve kült aletlerinde temsili: bütün bunlar, *varolanlar arasındaki ilişkilerdir*. Buna karşılık, dünya ilişkisi, *dünya-içi şey ile dünya* arasındaki ilişkidir. Nedir peki bunun anlamı: bir şey bütün'ü mü temsil ediyor? Sonlu bir şey, sonsuz olanı mı temsil ediyor? Üstelik, sonlu özelliklerin azami derecede artırılması ve olumsuzlanması/değillenmesi üzerinden, yani, geleneksel “mutlak” kavramıyla sonuçlanan “*via eminentiae et negationis*” ikilisi üzerinden düşünülen *bir* sonlu olan değil bu. Dünya uzaktan ve yakından, herhangi bir varolanın uzaktan ve yakından olabileceğinden daha farklıdır. Varolanın bütün yakınlık ve uzaklığı dünyanın zamansallığı ile mekânsallığı tarafından mümkün kılınmıştır. Dünya-içi şeylerin birbirlerine yakınlık ve uzaklıkları ancak dünyanın zaman-mekân'ı içinde vardır. Şey ile dünya arasında mesafe yoktur, aralarında açıklık/uzaklık bulunmaz: her şey dünyadadır, ama yine de bütün şeyler toplandığında dünyayı doldurmazlar. Dünya, mecazî anlamda söylemek gerekirse eğer, akla gelebilecek her türlü şeyden daha dışarıdadır; fakat her varolana en yakındaki şeyden de daha yakındır; ne de olsa, dünya varolanın içinde ve onun içinden öteye hüküm sürer. Dünya aynı anda hem en yakın hem de en uzak olandır, bütün varolanın içindeki varlık hareketinin evrensel şiddetidir, bütün sonlu şeylerin doğuşunun ve batışının seyridir – onları varoluşa fırlatan fırlatış ve her şeyi tüketen, yiyip bitiren zamanın gasp edişidir. Tekil bir şeyi varlığın bu seyrinden hareketle anladığımız her yerde o şey “dünya derinliği” kazanır ve sonsuz bir anlamlılık içinde ışıldar. Kendisinden öteye, bir başka şeye işaret etmez – kendisinin temeline işaret eder, içinden nehir gibi aktığı faniliğin hareketine işaret eder. Bütün sonlu şeylerin koşulduğu temel hareketin içyüzüne böylesi bakışlar nadirdir. Bu bakışlar insan kalbini ve insan ruhunu sarsacak şiddete sahiptir. Bu esnada, negatif olanın korkunç gücünü, ölümün acımasızlığını, fakat aynı zamanda, tek tek bütün şeylerin doğduğu kucakın bitmez tükenmezliğini de hissediyoruz. Kültte, varoluşumuzun dünya-derinliğindeki yaşantılarını saklar ve sürdürürüz. Eğer artık *bütün* şeyler –belki o efsanevî altın çağdaki gibi– dünya ışığında parıldamazsa, kullanılmışlık ve alışkanlık dünya-içi varolanın aslî ve büyüleyici esrarengizliğini tahrif ederse ve gündelik yaşamın tozu her yere çökerse, o zaman, kült *daha az* sayıdaki şeyleri yüceltip *symbola* olarak yorumlamalıdır, kozmopolit varoluşun hafızasını koruyabilmek için. Bu, şu demektir: Kült, insanoglundan türemiş

bir davranıştır, *henüz* kutsal ile gayrı-kutsalın ayrımı ve insanın tanrılarla bilinçli mesafesi tarafından belirlenmemiş olan bir dünya ilişkisini hatırlamadır. Kült, dünya ilişkisini tekrarlamaya, yeniden tesis etmeye çalışır, fakat onu yeniden tesis etmeyi yalnızca bir dolaylılık [vasıtalılık] şeklinde becerebilir: yani, son-suz bir anlamlılık seviyesine taşıdığı az sayıdaki şeyin yüceltilmesinde. Eğer bütün yeryüzü, meydana getirici güçten ve doğurgan büyümeden mahrum ise artık, o zaman, geri gelen Persephone'nin –bütün dünyevî büyüme güçlerinin yalvar yakar 'an'a getirilmesi olarak– şenliği-nin kutlanabileceği kutsal bölge diye bir yer ayırmak gerekir. Eğer insanlar dünyanın barışı ve savaşı ile uyum içinde yaşamazsa artık, o zaman, rahip, doğal ve tarafsız topluluğun içinden herkes adına kurban olarak kendisini seçmelidir ve hüküm süren 'bütün'ün yazgısını uzun uzun düşünmelidir. Eğer her bir ev, her masa ve her yatak, her sonlu ekmek dilimi ve her sonlu şarap yudumu esen/kutlu ve 'bütün'ün parçası olarak bilinmezse artık, o zaman, esen/kutlu olana işaret etme görevini belli bir ev, belli bir masa, belli bir ekmek ve belli bir şarap üstlenir – tapınak olarak, sunak olarak, kurbanlık olarak. Bütün varolanın dünyevîliğinin temel özelliği olarak esen/kutlu olanın boyun eğmeyi reddettiği ya da alışkanlıkların tozu dumanı tarafından karartıldığı yerde, "kutsal olan"ın belirmesi gerekir. Kutsal olan, dünyasal kutlunun bir yankısıdır.

Kült fenomenine dair ilimizi idare eden temel görüş budur. Kabataslak resmedilmiş tezler tabii ki bu görüşü haklı çıkarmaya yetmez. Ama bir kez daha altını çizelim: burada kültürün yalnızca insanî yanı söz konusudur, teologların sorumluluk sahasına giren insan-üstü ortakları değil. Dikkatlice ifade etmek gerekirse: bizce, kültür, insanî dünya ilişkisinin hatırasını korumaktadır, fakat onu korumakla aynı zamanda önünü de kapatmaktadır: çünkü, temelde herhangi bir dünya-içi şeyle hiçbir ilişkisi olmayan, en yüksek türden bile bir ilişkisi olmayan şeye farklı bir anlam yükleyerek, o şeyi daha yüksek bir varlık diye yeniden yorumlar. Üstelik, kültürün erken biçimleri için dahi geçerlidir bu, arkaik büyü pratikleri ve sihirli 'rit'ler için mesela. Eski zamanlardaki kültür de dünya ilişkisinin dolaylı hatırasıdır. Bu durumun içyüzünü kavramamız asla kolay olmayacaktır. Çünkü arkaik varoluşta dikkat çeken şey, daimon [ecinni] inancıdır, hayalet benzeri korkunç varlıkların felç edici dehşetidir, esrarengiz güçler karşısındaki panik korkudur. Bu temel korku karşısında ne savaşçının yürekliliği, ne çalışkanlık ve ne de çalışma gayreti bir işe yarar. Burada tam da insanın kendini kanıtladığı en ciddi iki faaliyet, yani savaşçı mücadele ile iş zahmeti sonuçsuz kalmaktadır. Daimonlarla savaşamazsınız, çalışarak

dirençlerini de kıramazsınız. Gelgelelim, ciddiyyetten çok çok uzak bir gözle bakılan ve hiçbir etkisinin olmadığı düşünülen *öyle* bir faaliyet var ki, insanın, daimonların doğaüstü gücüne karşı koymasının veya onların düşmanlığını dönüştürmesinin tek yolu haline gelmektedir. O faaliyetin adı, oyun. Oyuncunun maskesi ise bizzat sihirli güce dönüşmektedir. Bunun felsefece ne anlama geldiği çok ciddi bir sorundur.

12. Kült simgesi ve onun saklı dünya-işareti: *Daimonlarla iletişim*

İnsanî oyun üzerine düşünüş, gözleri açılmış olanın⁷³ optiğinden hareketle yürütülürse, oyun suretin açısına girer. Ne ki, bu surete hakikat yolunda sadece aracılık rolü biçilmektedir, Platon'un şair eleştirisinde de görüldüğü üzere. Gerçi halen daha üst düzey bir yaşam fenomeni olarak kalmaktadır, fakat esas varoluş icralarının ardına çekilmesi gerekmekte, yol açıcı anlayış aydınlığı içinde aşağı yukarı işten, savaştan ve aşktan daha cüzî olarak geçmektedir. Bizler için zor ve ağır bir hal alan yaşam tarzlarından "kurtulup kendine gelme"ye, hafif sıklet avareliğe, acı ciddiyyetin şen-güzel açım lanışına dönüşür oyun. Bilinçsiz bir biçimde güçlü yaşam-çabalarını yansıtır, kalbimizin her karanlık ıstırabını ve her buruk acısını tasvirsel olarak hatırlatır [an'a getirir, canlandırır] ve böylelikle de tehlikeli bir biçimde birikmiş olan duygulanımları, tutku ve arzuları, çaresizlik ve korkuları tehlikesiz bir biçimde boşaltma, ruhu karanlık güçlerden arındırma yeteneğine sahiptir. Bizler daima yaşam karakteristiğinin doğru kavranışını ve dengesini kaybetme, çevrenin tehditkâr karakterine karşı ölçüsüzce tepki gösterme, bize uygun olan korku ölçüsünü abartma veya öte yandan kendimizi hemcinslerimizle birlikte oluşa kaptırma ve dolayısıyla da kendimizi kaybetme tehlikesi altındayız. Aşırı korku ve acıma karşısında ruhumuzu oyunla koruruz: Kendimizi mahveden bu duygulanımları oyun sırasında içimizden boşaltır, onları oyun dünyası içinde adeta etkisiz kılarız. Yaşam ekonomisi içinde oyuna düşen görev, ciddi yaşamın kendi yaratıcı görevlerinde kullanamayacağı fantezi fazlasını devralıp saldırgan ve yıkıcı ruh-hareketliliklerinin tehlikesiz boşaltımı için kullanmak ve aynı zamanda da bununla insana bir ayna tutmak, "görüntü/ime içinde" kendi kendisini görmesini sağlamak ve dolayısıyla öz-anlayışı teşvik etmektir. Herhalde oyun insanın yaşamında rüyaninkine benzer bir anlam taşımaktadır – derinlik psikolojisi açısından baktıkta. Oyun oynama bir

tür hayaldir, uyanıkken görülen rüyadır [Wach-Traum], uykudaki olağan rüyadan kolektif icra ile ayrılan. Uykuda rüya gördüğümüz zaman, pekâlâ rüya âleminde çok çeşitli birliktelikler üzere olabiliriz; rüya âlemindeki Ben, rüya âlemindeki diğer insanlarla birlikte olur; fakat rüyayı gören Ben, yalnızdır. Buna karşılık, oyun içinde oyun-dünyasal roller gereğince yalnızca bir kişiler-birliği değil, ayrıca, toplu oyun faaliyeti içinde birbirlerine de açık olan gerçek oyunculardan kurulu gerçek-mevcut bir birlik de bulunur daima. Oyuna olduğu gibi rüyaya da arındırıcı [katharsisli] bir işlev atfedilir: Rüya, ruhu yaşamın en alt ve en karanlık yerinden fıskıran güdülerden arındırır, enstest isteğinden tutun cinayet arzusuna kadar; fantezi fazlasını başka yöne sevk eder, fakat aynı zamanda ruhun fantezi gücünü canlı ve kıvrak tutar. Özellikle, rüyanın uyanık gerçekçilikten hareketle deneyimlediği kıymet takdiri, oyunun kavranışında ölçü haline gelmiştir. Nasıl ki, uyanmış olan, sabahın berrak sükûnetinde gecenin gemi aızıya almış renkli rüyası üzerine yargıda bulunuyorsa, işte, *onun gibi* metafizik felsefe de başlar başlamaz oyun hakkında yargıda bulunmuş – oyunu “salt bir suret”tir diye mahkûm etmiştir.

Oyun dünyasının oyuna ait olan “gerçekdışılık”ını “suret” olarak ya da orijinal bir varolanın imgesel tasviri veya temsili olarak değil de “sembol” olarak anlarsak –ve bu esnada da sembolün özünü *dünya-ilişkisinden* hareketle düşünürsek–, oyuna yönelik bambaşka bir görüş hattı açılır önümüzde. Sembol bir varolan olur, sonlu bir şey olur: dünya bütünü üzerinden “bütünleme” geçirdiğinde, âlem onda açıp ısıldığında, kendisi evrenin temsilcisi haline geldiğinde – sonlu olanın dünya-içiliği şeffaflaştığında; kendisine baştan aşağı nüfuz eden, kendisini meydana getiren ve yok eden hüküm sürücü güce bakışa izin verdiğinde. İnsanın çevresindeki her şey sembol haline gelebilir; her şey bizi alıp çoğunlukla yalnızca *varolanları* gören (yani, bitmiş, sabit şeyleri ve şeylerdeki ve şeylerle birlikteki bitmiş, sabit hadiseleri gören), fakat şey’in içinde sadece “ikamet” eden ve nihayet bütün şeylerin koşullandırıcısı olan, yapıcı ve yıkıcı varlığın kendisini görmeyen bakışımızın *sabit sınırlılığının* ötesine geçirebilir. Sembolün bu işareti, onun dünya-anlamı, bütün sonlu varlık parçalarının dünya-bütünü tarafından bütünlenmesi [tamamlanması], kültten sahip olduğumuz bir sembol ve sembolik anlayışı dolayısıyla bizce çoğunlukla kapalıdır. Kült ile oyunun ilişkisi son derece anlamlıdır. Sembol ve kült üzerine kısa bir açıklama yaparak bu ilişkiye şimdilik bir süreliğine değindik.

Sadece insanî yanına bakıldığında, kült, hâlihazırda tuhaf bir dünya-unutuşu tarafından belirlenen bir varoluş duruşunun parçasıdır. İnsan

gerçi insan olarak asla dünya bilgisinden yoksun değildir. İnsan kozmopolit varlığın ta kendisidir; âlem [All] düşüncesi onun içinde yerleşiktir – ve onun varlık anlayışına imkân tanır, aklına, diline; gerçek ile olanaklı olana, varlığa ve hiçliğe yönelik tutumuna imkân tanır; onun yapay şeyler üretme sanatına imkân tanır; işe imkân tanır – âlem düşüncesi insan iradesinin içinde kor gibi kızarak, ölümlülerin çocuklarında ve torunlarında ölümsüzlüğüne dönüşür; devlet içindeki egemenlik kavgasını da kızıştırır. İnsan kozmopolit [dünyaya açık] canlı olduğu için, varlığı anlayan, akıllı, konuşan, erotik, teknik ve siyasi canlıdır da. Bunlar onu doğadaki diğer yaratıklardan temellence ayıran sayısız niteliklerdir. Fakat insan her ne kadar varoluşunun bu temel niteliklerini dünya ile ilişkisine borçlu ise de, çoğunlukla, *dünya olarak* dünyaya belirli ve gerilimli bir tarzda açık değildir. Bilakis, insan prensipte dünyaya sırtını çevirmiş olarak, deyim yerindeyse, “dünyaya kör” olarak yaşayıp gider. Fakat insanın dünya körlüğü de dünya ilişkisinin bir biçimidir – daha çok her günkü yaşam tarzında, her yerde hüküm sürücü bütünle ilişkisinin biçimidir. İnsan, evrene dikkat ediş üzere yaşamaz; zamanda ve mekânda ve varolanın genel tezahüründe pek doğal bir biçimde hareket eder ve zaman-mekân olarak zaman-mekâna ve tezahür olarak tezahüre dikkat etmez. İnsan bin bir çeşit çıkar dolayısıyla arzu ettiği, amaç edindiği, peşinden koştuğu birtakım şeylere yöneliktir hep. İnsan her gün *dünyanın içine doğru* yaşar, *dünyaya doğru değil*. Bizler, bin bir çeşit şeyle ilgilenmekten, her şeyde salınan ve her şeyi belirleyen bütüne dikkat etmeyiz. Fakat hem kendimiz hem de çıkar icabı çeşitli yaşam boyutlarında ilişki içinde olduğumuz her şey sonludur, ki bunları sisli puslu bir yakınlıkta [aşağı yukarılıkta] sonlu olarak anlarız. Varolanı sonluluğu bakımından anlayışımız içinde, gelişmemiş, karanlık bir dünya bilgisi vardır hep: adeta tinsel huzursuzluğun bize batırılmış bir dikenini olan dünya-sezgisi (vardır). Çoğunlukla bu dünya-sezgisiyle yetiniriz, işlerimizin peşinden gideriz, ilgilendiğimiz özel şeylerle meşgul oluruz, mesela mülkiyetimizle, paramızla pulumuzla, yakınlarımızla, aile mensuplarıyla, halkımızla – belki, soylu olan ve de neredeyse bağlayıcı olmayan bir duygu eşliğinde “insanlık”la da. Bize göre, dünya, yaşamımızda ilgilendiğimiz şeyler bakımından insanlığın da çok ötesinde bulunmaktadır. Genelde dünyayla hiç ilgilenmeyiz. Dünya, doğal olanların en doğalıdır; ikametimizin sahnesidir, fakat sonsuzca bunun ötesine geçmektedir, hayal bile edilemez zaman derinliklerine ve mekân uzaklarına kadar. Küçük bir gezegende oturuyoruz. En cesur teknik projelerimiz, komşu yıldızlara roketle yolculuğun hayalini taşır.

Ama bunu başarsak bile, uzayın ölçsüzlüğü içinde sadece küçük bir adayı iskân etmiş oluruz. Bu ölçsüzlüğü düşünmeyegörelim, hemen etkileniriz; içimizde ürperme ve ululuk/yücelik karışımı bir duygu oluşur; aklımız, dünya düşüncesinin bizce arta kaldığı o buz gibi boşluk karşısında dehşete kapılır gider. Ve, “başımızın üzerindeki yıldızlı gökyüzü” ve onunla bağlantılı, yücelik duygusu içindeki ahlâksal/manevî yücelmeden oluşan böylesi nadir bir aradan [aranağmeden] sonra yine seve seve yakınımızdaki somut şeylere yöneliriz, ilginç olana, yararlı olana, sevimli olana. Dünya ilginç olmaktan çıkar, eylemlerimiz için konu olmaktan, bir yaşam pratiğinin nesnesi olmaktan çıkar – olsa olsa, kuramsal bir incelemenin konusudur artık.

Dünya-içi-varolanla çıkar icabı iletişimin her günkü emniyeti kırıldığında, mesafe kazandığımızda, duyduğumuz hayret bizi şeylere sersemce bağlılıktan kurtardığında ve bizler de varolanın dünya-bütünü içindeliğini sorgulayarak düşünmeye çalıştığımızda, dünya bilgeliği doğar. Hüküm süren dünya bütününe başlangıçta açık oluşun kendisini kapatmış olması ve dünya-içi varolana, şey’e, töz’e kuramsal bakışın egemenliği ele geçirip şeylerin tümlüğünü [tümelliğini, evrenselliğini] şeysel bir tümlük olarak, bir sistem olarak ve daha cüz’i ve daha güçlü varlıklı şeylerin mimarisi olarak, en yüksek bir varolanda zirveye ulaşan ve kademeli bir biçimde alçalan bir hiyerarşi olarak ele almış olması, insanın dünya ile düşünürce ilişkisi olarak felsefeyi tarihî akışı içinde önemli ölçüde belirlemiştir. Varolanın sonluluğunun, “sonsuzluk” özelliğini sadece kendisine dayandırdığımız en yüce varolana uzaklık olarak kavranmış olması da bununla ilişkilidir. Metafizik felsefenin “en yüce varolan”ına Tanrı adı verilmiştir. “Sonsuzluk” teolojik bir özniteliğe dönüşmüş, aslî⁷⁴ kozmik anlamını yitirmiştir. Dünya bilgeliğinin teolojik bir ontolojiye dönüşmesinin tarihi Platoncu-Aristotelesçi metafiziğin kurulmasıyla son bulmaz, aksine, gizli bir gerilim olarak ve Batı düşüncesinin dünyaya kapalılığı ile dünyaya açıklığının [kozmpolitliğinin] kavgası olarak felsefenin gidişatına halen tümüyle egemendir.

Fakat kült, felsefeden de eskidir. İnsanlar ciddi ciddi düşünmeye başlamadan önce, kavramlarla düşüp kalkmadan önce, ‘olan’ları, sahiden ve esasen ‘olan’ları, yeryüzündeki görevlerinin ne olduğunu, alinyazılarını ve belirlenimlerini imgelerde/görüntülerde seyrederdiler. Fakat ‘mitos’un bu imgeleri, daha önce varolan ve bilinen bir şeyi, sanki o şey bu imgelerden bağımsız olarak da bilinebilirmiş gibi taklit ve resmeden birer “görüntü/kopya” değildi. Mitik imgelerin kendileri aslî tecrübelerdir, tecrübelerin

sonradan tekrar sunulması değildir. İnsan yaşamının anlamına ilişkin sorulara dair ortak bir anlaşmanın iletişim aracı, yardımcı bir aracı olarak da iş görmezler. Normal şartlar altında, bir imge/resim aracılığıyla birine pekâlâ bir şey iletilebilir; bir imge/resim bir iletişim aracı görevi görebilir. Örneğin, kriminal bir olayın tanığı olay yerinin bir taslağını ve failin bir hayalet resmini çizer ve böylece polise önemli ayrıntılar iletmiş olur. Daha önceden sahip olduğu bilgiyi imgenin/resmin optik görünürlüğünde nesneleştirmiş oluyor. Resim, iletir; bu iletim sayesinde bilinirliğe erişen bir orijinalin sureti/kopyası olduğu kadarıyla iletir. Ne ki, mitik imge/resim bir suret/kopya değildir. Daha çok, diyebiliriz ki, anlam-imgesidir, s-imgedir [Sinn-Bild]. Taşıdığı anlam mitik insana “imgesiz/görüntüsüz” olarak açılıyor ve ancak ondan sonra bir resimde muhafaza ve ifade ediliyor değildir. Resmin gösterimi, daha çok, hayatın anlamının anlaşılmasının vizyoner, yaratıcı edimidir. Bu üretken gösterim de esasen kolektif bir iletişimde icra edilmiştir. Mitik varoluş kolektif icralarda hayal edebileceğimizden çok daha güçlü bir biçimde yaşar, ruhun arketipik temellerinden ötürü yaşar. Ama bu da her bireysel ayrımı imkânsız kılacak şekilde değildir. Arkaik insan ne bir hayvandır (karınca misali, objektif bir amacı bulunan organik bir yaşam birliği içinde yaşayıp giden, fakat bu ‘amaç’a yönelik bir tutumu bulunmayan bir hayvan), ne de “modern bir birey”dir. Arkaik insan da dünyadaki yaşamına yönelik bir tutum sergiler, hayatın karanlık anlamının içyüzünü kavramaya çalışır, fakat geç kültürün tarihî insanına kıyasla, kabilesindeki, sürüsündeki, halkındaki insanlara karşı çok daha güçlü bir sempatik bağ besler. Yaşam ritmi ile duygusu bir klanın bütün üyelerinde atar ve hatta belki onları zaman zaman aynı vizyoner enerjilerle titretiyor ve aynı anlam-imgesinin [s-imgenin] Eoptelerine dönüştürüyordur. Ortaklaşa anlaşılan anlam imge olarak yoğunlaşmaktadır. Mitik kültürün atmosferindeki simge olarak imge, sözcüğün daha katı anlamında bir imge olmak zorunda değildir; burada mesele, onun temsil olunan bir şeye/işe [Sache] uzaktan yakından benzeyip benzemediği değildir asla. Esas soru, mitik imgenin “şeylere/işlere” işaret edip etmediği, başka bir varolanı gösterip göstermediğidir. Simgе [ya da anlam imgesi] herhangi bir şey olabilir: insanî bir el kol hareketi, bir bitki, bir hayvan, bir sözcük, yazı, hiçbir yapaylığı bulunmayan doğal bir şey... Fakat yapay şeylerden de birer simge olabilir. Örneğin, sütun, boy heykeli, çapraz iki kiriş – ve, nihayet, bildik anlamda resimler ve figürler de öyle. Böylesi şeylerin tamamı, o halde, “anamlı”dır, mitik insanın temsilciden bağımsız olarak tutum sergileyemeyeceği bir anlamlılık temsil ederler – bu anlamlılık,

mitik insan için temsilcide ortaya çıkar. Gerçi, esasen alışıldık anlamlılığa sahip olan şeylerin böylelikle yeni ve çok daha derin içyüzlerle aşırı şekilde yüklenecekleri, “benzetmelere [alegorilere, mecazlara, temsillerle]” yorulacakları, bir anlamın (anlam-)taşıyıcılarına yorulacakları –ki, gerçekçi ve önyargısız bir yaklaşım, bu anlamı söz konusu taşıyıcılarda hazır olarak bulamazdı– söylenebilir belli bir haklılık payıyla. Fakat, bu, ‘mitos’u hayatın anlamının halen daha geçerli olan hakiki ifadesi olarak değil de, antropolojik bir realite olarak anlayan seyircinin açısından söylenmiştir. Bizlere, yani sonraki kuşkululara göreyse, mitik dünya, insanın rüya-anlamının var ettiği büyülenmiş bir masal diyarı olarak belirmektedir. Oysa, mitik insanın kendisine göre, şeyler, “anlam”ları “dırlar” [anlamları neyse, odurlar]. Ona göre, salt bir anlam taşıyıcısı ile bu taşıyıcıya tutunmuş olan bir kasıt-anlam [amaçlanan anlam: Bedeutungssinn] arasında ayırım yapılamaz. Şey ile simge-anlamı [Sinnbildsinn] gizemli bir biçimde örtüşür. Mitik anlamlı şey, benzetme’dir [alegori, temsil, mecazdır]. Fakat bu onun, kendisi yoluyla dile getirilen şeyden farklı olduğu anlamına gelmez. Belli bir anlama gelen ile belli bir anlama getirilen [bir şey demek olan ile bir şey denilen] örtüşmektedir – ya da, daha doğrusu: sürekli iç içe geçmektedir. Ansızın lirik bir hevese kapılıp gökyüzündeki minik bulutları kuzu sürüsüyle kıyaslarsak, yaptığımız çok yüzeysel bir benzetme olur, kıyaslananlar arasında da bir alaka bulunmaz. Bu, farklı şeylerin, kıyaslayıcı insan vasıtasıyla birbirine geçmesidir. Bu yoldan pek çok şeyi birbiriyle kıyaslayabiliriz – yaygın benzetmelerin basmakalıp şemalarıysa herkesin malumudur. Sahici ve aslî benzetme insanlar tarafından ancak gerçekten de “benzerlikler”in olageldiği, şeylerin kendilerinde geçişlerin cereyan ettiği – belki daha bile aslî olarak dünya ile şey arasında geçişlerin vuku bulduğu yerde fark edilip dile getirilebilir. Mitosun insanı, dünya-içi şeyler ona göre birer benzetme halini aldığı anda, dünyaya nüfuz edici benzerlikleri fark eder. Benzetme unsuruna temsil kavramıyla işaret etmiştik. Sembol, şeyi meydana getiren dünyanın hüküm sürüşüne yönelik içkin şeffaflıktaki sonlu şeydir.

Bütün tarihî zamanın öncesinde, her şeyin henüz dünyanın ışığında parıldadığı; varolanın ise varlığı örtebilmek için kendisini varlıktan henüz koparmamış olduğu; insanın da henüz tüm ayrılmış ve bireyleşmiş olanın tümel birliğinin [her şeyi kuşatıcı birliğinin] bilgisi uğruna salınıp durduğu bir tarihöncesi zaman olmuş olabilir. Bu efsanevî tarihöncesine hiçbir bilgi erişemez – buna kült bilgisi de dahil. Kültün bir bakıma Altın Çağ’ın hatırası olduğunu söylerken kastettiğimiz şey, bizler nasıl günümüzün

hatırasıyla düne dönüyorsak, insanın da kült içinde öylece tarihöncesine geri dönüyor olduğu değildir. Kült, batık bir kozmopolitliği adeta bölük pörçük bir halde çağırdığı kadarıyla “hatırlar”; kült, yitim durumundan hareketle “Yitik Cennet”i hatırlayıştır. Kültte, varolanın dünyevîliğinin kısmî ve noksan hatırası gerçekleşir – hatta, paradigmalar olarak *az sayıdaki* şeylerde gerçekleşir. Kültün yapılanması, kutsal şeylerin dışlanmasına göredir: Tapınak bölgesinin, rahibin, sunak taşının dışlanmasına göre; yani, burada, kutsal olanla kutsal olmayan kesin şekilde birbirinden ayrılmıştır. Fakat ‘kutsal’ın dar alanı bütün kutsal olmayan, dindışı ve sıradan şeyleri temsil eder. İkinci olarak da rahip, tanrıları temsil eder. Bu, ‘homo religiosus’un [dindar insan] kendini kavrayışından hareketle de söylenmiş olabilir. Ve, az sayıdaki şeyin sembol mertebesine yükseltilmesinin insanın üst-insansal’ın bir temsili anlamına gelebileceği konusu insandan hareketle, dinin insanî tarafından hareketle düşünölmüş olsa bile, bu görüş yine de dinî dünya-yorumunun ufkunun altındadır. Görünüşe göre, din iki yana bölünmüştür; bu iki yanın ölçülemezliği dinî varoluşun esas mucizesini teşkil edesidir. İnsan tanrısal’a ilgilidir, tanrısal da insan’a ilgilidir. Şimdi, şöyle bir kesit yaparsak: Felsefi olarak, yalnızca, dinin kendi açısından özünün insanî yanı olarak tanıdığı şeyi göz önüne alır, tanrısal ile tanrılara dair her şeyi göz ardı eder ve onlara karşı korkuyla susarsak, o zaman, felsefe için dinde tuhaf bir psikolojiden başka bir şey kalmaz geriye. Fakat, felsefe serbest düşünen bir görüş olarak ifade edilebileceği gibi,⁷⁵ dinin karşısına geçip berikinin bakış açısını bizzat temsil etmek ve insanî olanla insanüstü arasında çektiği sınırı sorgusuz sualsiz kabul etmek zorunda değildir. Aksine, felsefe kendi sorumluluk alanını dinin kendisinden esirgediği şeye de yaymalıdır: Dinin kendisini, gerisingeri insan varoluşunun dünya ilişkisine dayandırılan bir sembol olarak, bir benzetme olarak anlamaya çalışmalıdır. Yani, tanrıları evrenin simgeleri haline indirgeyebileceği – ‘tanrısal’ın boyutunda evrenin izlerini görebileceği – hareket noktasına cüret etmelidir. Böylesi bir hareket noktası, dinî bilincin psikolojik bulgularında verili olan fenomenlerin zeminini aşar. Fakat, burada bizim için aslolan şey, mevcut olguların tasvirini yapmak değil, dünyanın oyunuyla coşkun/ekstatik bir ilişki olarak insanî oyunun açıklamasıdır. İnsan ile dünya felsefenin düşünüşü tarafından erişilebilir; ama tanrılar erişilemez. Buradan, felsefenin tanrıların varlığı ya da yokluğu üzerinden hareket etmemesi gerektiği, dogmatik bir ‘teizm’e ya da dogmatik bir ‘ateizm’e dair ifadelerde bulunmaması gerektiği sonucu çıkıyor.⁷⁶

Varolanı biliyoruz; kendisini bize çeşitli şekillerde gösterir. Elementleri

herkes bilir: Sert toprağı, sıvı suyu, havayı ve alevli ışığı – bunların çeşitli karışımlarından meydana gelen çok sayıdaki şeyleri bilir herkes: Cansız taş, çiçeklenmiş ağacı, çevik yabanî hayvanları ve bu saf doğal şeylerin yanında insanı ve insan elinden ve ruhundan çıkan eserleri. Bütün bunlara şeyler/eşya deriz. Bu şeyler hakkında bildiğimiz şey, her şeyi kapsayıcı bir toplu-birlik üzere buluşmuş olmalarıdır – ortak ve derli toplu bir vücut/mevcudiyet [Anwesen] içinde vukua geldikleridir; zaman ve mekânda vukua gelip orada görüldükleri ve yine oradan kaybolduklarıdır. Her varolanın içinde bulunduğu dünyayı gerçi asla bir varolan gibi bulamayız önümüzde; bulamayız da, çünkü bizzat bütün bulunuşların zaman-mekânıdır dünya. Yine de, bize göre, dünya, salt bir kuruntu olabilir miş şüphesi taşımaz; değil mi ki dünya bütün şeylerdedir ve bütün şeylerin de ötesindedir. Bize göre, tanrılar ne çevresel şeyler gibi sade bir mevcudiyete sahiptir ne de özgül cisim-dışılığa, fakat tüm cisimleri/nesneleri olanaklı kılan bir gerektirme [icap ettirme] tarzına sahipler. Dünya varolana zaman ve mekân tanır. Dünya, bireyleşme tarzında olan her şeye zaman-ve-mekân-tanıyan'dır. Fakat tanrıların egemenliğine “inanılıyor”dur. Bu inanç belki dağları yerinden oynatabiliyor, fakat yine de inanç olarak kalır.

Bu açıklama ile dinin hakikatine zarar verecek bir şey söyleniyor zannedilmesin asla; sadece, dinin hakikati, insanî varlık-anlayışı ile insanî dünya-ilişkisine ait olan hakikatten daha farklı anlaşılmalıdır. Yalnızca varlık-anlayışının hakikati ile kozmopolitliğin hakikati felsefeye aittir. Dinin hakikatinin ise felsefenin hakikatiyle ilişkisi, şüphesiz, “tasarım”ın “kavram”la ilişkisi gibi değildir – Hegel’in melez görüşü böyleydi ya: ona göre, felsefe “mutlak bilgi”dir ve bu yüzden hiçbir hakikati kendisinin dışında bırakamaz, aksine, hepsini içine dahil etmelidir. Felsefe, dinin betimsel-tasarımsal şekilde kastettiği şeyi kavramın keskin aydınlığında düşünmez. Dini felsefede çözmeye dair her girişim felsefenin teolojileşmesine yol açar. Gerçekten de, burada, “kılıç çeken, kılıçla ölüyor”.⁷⁷ Ölü tanrıların çürüyen cesetlerinde oluşan zehirden daha fecisi yoktur. Nietzsche’de oyun tanrısı dolayısıyla Ariadne’nin Yakınması bunun tüyler ürpertici bir sembolü gibidir. “Tanrının ölümü”nün ilancısı, “Dionysos Çarmıhtaki’ne karşı”⁷⁸ formülüyle geceye kavuşmuştur.

Şimdi, kültü felsefenin bakış açısından hareketle açıklamaya çalıştığımızda, onu⁷⁹ yalnızca bize insanca görüldüğü kadarıyla alırız, fakat “insanca olan”ı salt⁸⁰ dinî bilincin sübjektif edimlerinde değil, aynı zamanda bilhassa kültüsel sembollerde de görürüz. Kült bize daha aslî bir dünya ilişkisinin türevi olarak görünür. Kült’ün içinde duran için, böylesi

bir yorum kabul edilebilir değildir; ona göre, kült kutsal ile, tanrısal ile, tanrılarla ve tanrıyla iletişimin aslıdır. Önder temsil diye geçen⁸¹ temsil, kült pratiğini takip eden insan için tanrının rahip haberci tarafından temsil edilmesi olarak kalır. Tanrı, “yanan çalılık”ta belirlediği, alevlere indiği için, insanın önünde diz çöktüğü toprak kutsaldır; herhangi yer ve şeylere, insanlara ve işlere yüklenen kutsallık karakteri bunlara sadece tanrıdan gelerek yüklenir. Homo religiosus için sembol sonlu şeyle sonsuz dünyanın değil, şey ile tanrısal takdisin bir rastlaşmasıdır. Akıl almaz gücün tecellisi, mitlere bağlı insan için mutlandırıcı korku ile şaşırtıcı ayaklanışın belirsiz karakterine sahiptir. Kutsal olan, ‘mysterium tremendum’a, muammaya dönüşmektedir. Kültüsel insanın bu öz-anlayışını bir defa önümüze koyu- vermeliyiz, onu bir şekilde “açıkla”mayı istemeksizin.

Fakat, burada izlediğimiz düşünce hattı açısından, akıl almaz ve daimonik olanla iletişimin nasıl cereyan ettiğine kesinlikle ve keskin bir biçimde dikkat etmek önem kazanmaktadır. Arkaik insan maruz kaldığını düşündüğü daimonik güce karşı gündelik varoluş mücadelesinde kullandığı kuvvetleri devreye sokmaz.⁸² O, daimonik üstünlüğe karşı çalışmaz, mücadele etmez; çalışıp çabalayarak, sulama ve benzeri nice işi yaparak, araç gereçlerini iyileştirerek, hayvanların gücünden yararlanarak, ekeceği ekin için doğru ve müsait zamanları kollayarak vs. çorak araziden daha zengin bir hasat elde edebilir. Arazilerini, otlaklarını, tarla ve sürülerini elindeki silahla, soyguna gelen komşu kabilelerden koruyabilir. Kendi çabası ve kendi gücüyle doğanın ve insanların direnişine karşı koyar. Fakat bütün zahmet ve savaşlarının daimonların muhalefeti yüzünden mahvolabileceğine inanır; daimonlar hastalık gönderebilir, kısırlık ve bereketsizlik gönderebilir ülkeye ve insanlara. İnsanlara davranma şekilleri ise insanın ‘yaban’ı işlemesi gibi değildir, düşmanlarıyla savaştığı gibi değildir. Daimonlar insanların aleyhine çalışıp onlara karşı savaştıkları gibi değildir. İnsanlar için zahmet etmezler. Canları ne istiyorsa, insanlara bunu zahmetsizce yaparlar. Bu daimonik güçlerin insanlara dönük çok rahat, keyfi ve sağı solu belirsiz davranışını en iyi şöyle karakterize edebiliriz: Bir oyun olarak. Bizimle oyun oynuyorlar. Onların elinde birer kukla gibiyiz, onların aciz oyuncaklarıyız. Hem, kendilerini arkaik insana oldukları gibi göstermezler, gerçekten oldukları gibi göstermezler; gerçek, geçerli, güvenilir kılıklarıyla görünmezler. Sürgit bir saklambaç oyunu oynarlar, ürkünç bir maskeli şenlik sergilerler – tamamen zararsız görünen şeylerde saklanmış olabilirler. Ne ele gelirler ne göze görünürler. Esasen nasıl olduklarını, gerçek kılıklarının hangisi olduğunu, yanıltmayan görünüşlerinin ne olduğunu bize söylemez-

ler. Hep farklı bir şekildedirler; kendilerini sayısız maskenin ardına gizlerler. Maskelerini düşürmeyi başaramayız. Büyü gücüne sahiptirler; bu güce yalnızca insan ve hayvan gibi önemsiz varlıklar üzerinde değil, her şeyden önce kendi üzerlerinde sahiptirler. Biteviye dönüşüm halindedirler, geçiş halinde, metamorfoz halinde. Daimonlar bize göre kavranılmazdır, tabii, olduğumuz şeyi olmaya devam ettiğimiz sürece: bir avcı, bir savaşçı, bir işçi, bir erkek ya da bir kadın – bir insan olmaya devam ettiğimiz sürece. İnsanlar⁸³ basit bir tekanlamlılık [apaçıklık] içinde yaşayıp gittikleri sürece, bütünüyle daimonların insafına kalmışlardır⁸⁴ – eski dönemde.

Fakat, neden işin içine illa bir daimon tasarımı giriyor diye eleştirel bir soru sorulabilir. Gerçekte ne olduklarını bize göstermiyorlarsa, sadece gerçek yüzlerini örten maskeleri görüyorsak, mesela Driadların gizlendiği ağacı, Triton ile Nereidlerin konakladığı denizlerin yeşil derinliğini, Zeus'un intikam şimşeklerinin dil uzattığı fırtına bulutunu görüyorsak, o zaman, neden basitçe ağaçta, denizin derinliğinde, fırtına bulutunda durmuyoruz ki? Bunların ardında bir şey daha aramaya, kendini gizleyen ve gizlenerek tanınmaz hale gelmiş olan bir gücü aramaya bizi sevk eden şey nedir? Elbette, doğanın daimonik kavranışı açısından insan ölümü hadisesi son derece önemli bir hal almıştır. El kol hareketleri, düşünce tarzı ve davranış biçimiyle epeydir bilinen ve tanınan bir insan öldüğünde, ölüm üzerinden ulu-ve-ürkünç bir şeye dönüşür. İnsan, kavranılması imkânsız olanda kaybolmuştur, yeri ve adı olmayan bir 'mahal' de; cansız/cisimsiz olana gitmiştir. Yine de, bize göre, o, hiç değildir: geride hissedilen bir boşluk bırakır; sonsuz bir salınım olarak, kendisini sevmiş olanların kalbine dokunan bir boşluk. Kalanların sevgisi ölüye ulaşamaz; bu sevgi yerini bulmaz; sadece ölenin hatırasını şerefendirip koruyabilir. Ne ki, ölen, geceleyin rüyalara girer; bize ürkünç gelen ve aynı zamanda teselli veren farklı bir varoluşa sahip gibidir. Ve ölünün akıl almaz bir biçimde arada bir "mevcut" olma, yaşayanların ülkesine sokulma yollu bu tuhaf varlık tarzı tüm daimonların prototipik model biçimidir – belki de. Tüm daimonik olanların ilkörneği – acaba sonuçta ölü insan mıdır? Burada, daimonik olan her şeyin kökleri insanın ölümüne dayanır diye bir tez ortaya attığımızı düşünülmesin.⁸⁵ Ne var ki, daimonlara iş ve savaşla yaklaşamayan arkaik insan, kendi kendine kılık değiştirip gizlenmekle, varoluşunun tekanlamlılığını bırakıp maskenin çokanlamlılığına kaçmakla – oynayan olarak daimonik güce iştirak etmek ve bizzat büyücüye dönüşmekle – insan-üstü güçlerle daha farklı, daha sıkı, tehlikeli ve de heyecan verici bir irtibat kurar.

13. *Oyun sembolüğünün kozmik derecesi –
Arkaik zamanın daimon inancı:
Maskenin büyüsi*

Kült ile oyun arasındaki ilişkiyi sorguluyoruz – ama, din felsefesi mak-sadıyla değil (ki hiçbir yetkimiz yoktur bunun için), daha çok, insanî oyunun belki de en saf biçimi kült'te belirdiği ve her oyunun bir parçası olan “gerçekdışılık” unsuru burada olağan gerçek şeylerin üzerinde bir yükselme ve artma demek olduğu için. Bizi özellikle ilgilendiren şey, kültüsel sembolün insanî anlamının içyüzünü kavramaktır. Kültüsel sembol⁸⁶, oyun sembolüğünün kozmik derecesini bozar. Ne ki, bu bozma ve örtme kesinlikle bertaraf edilmesi gereken bir kusur değildir, geçerli olgu bağlamının hakiki içyüzüne erişmek için ortadan kaldırılması gereken bir önyargı değildir. Tanrılar hüküm süren dünyayı insandan saklar ve bozar. Herakleitos'un 30 numaralı fragmanını hatırlayalım:⁸⁷ Buna göre, bütün şeylerin dünya-takdirini/yazgısını ne tanrılar ne de insanlar meydana getirmiştir, fakat Herakleitos bu savunmayla tanrılarla insanları tam da dünyaya yakın, şairane varlıklar olarak nitelemiştir. Tanrılarla insanlar, yalnızca dünyada olmakla kalmayıp, aynı zamanda dünya-da-oluş'larına ilgili olmalarıyla da diğer bütün dünya-içi şeylerden ayrılmaktadır. Bu durum insanda kendi sonluluğuna ve faniliğine, varoluşumuzun ölüme mahkûm olduğunu bilmenin keskin ve gergin şekline sahiptir. İnsanî kozmopolitlikte [insanın dünyaya açıklığında] ‘bütün’ün hayal olunamayacak kadar sonsuz zamanının arka planında kendi bireysel sınırlılığımız bilinmektedir; ve bu bitimsiz zamanla olan ilişkimiz de sevgi/aşk üzerinden olur ki, aşkın o karanlık çoğalma-arzusu insanoğlunun ölümsüzlüğüne doğru zorlayadurur. Bizler şeylerin tam ortasındayız; onlar gibi defalarca kılmıdatılırız; gezegenimizin yolculuğu, bitkisel yaşamın süreçleri bizleri de alır götürür – yine de, bitki ve hayvan gibi değiliz, eylemlerimiz özgürce, iş yaparız ve politiğizdir: doğal halde bulunmayan şeyleri üretiriz; sonlu ve kırılğan bir şekilde var ederiz; yapay şeyler üretip meydana getiririz – hem yabancı madde içinde hem de kendi içimizde; teknik yapılar ve devletler kurarız. İnsanın işlerinin izleri yerküreyi boydan boya kaplıyor, egemenlik savaşı ise kentleri ve ülkeleri çalkalıyor.⁸⁸ Fakat, insan işinde ve savaşında kozmosun meydana getirici ve derleyip-toplayıcı hüküm sürüşüne yakın durmaktadır. Hüküm sürücü ‘bütün’e açık olduğumuz için, sonluluğumuzu onun sonsuzluğundan hareketle tecrübe ettiğimiz için, kendi faniliğimizi ve neslin ölümsüzlüğünü bilir, üretmeye ve politik

şekle sokmaya da güç yetiririz. Bilen ve anlayan dünya-sakini olarak, *polites tou kosmou* olarak, kozmopolit olarak insan ölümlü, seven, çalışan ve savaşıdır. Varoluşumuzun bu temel fenomenleri dünya-ilişkisinde temellenir. Hayvan dünya-içidir, fakat dünya-içiliğini anlamaz; o yüzden ölümü ve sevgiyi bilmez, işi/çalışmayı ve egemenliği bilmez.

Peki ya tanrılarda durum nedir? Kozmopolit oldukları, hatta belki daha yüksek ve daha esaslı bir anlamda 'bütün'e yakın durdukları kadarıyla insanlarla akraba değil midirler? Bizlerin belli belirsiz anladığı şey: aynı anda hem bütüncül olan ve hem de kendi içinde bin parça olmuş ve sonlu şeylere dağıtılmış olarak beliren tuhaf varlık belki de zahmetsiz bir berraklıkta onların sakın sakın bakan gözlerinin önünde duruyordur. Fakat onları bizlerden üstün kılan şey, onların görüşünün daha berrak oluşu, daha iyi bilen bilgisi ve meydana getirişteki daha büyük güçleri değil. Onları bütün insanî olanlardan temellence ayıran şey şudur: Onlar ölümü bilmezler, onlar 'ölümsüzler'dir. Oysa, insanın yaptığı her şeyin fanilik niteliği vardır, yaptığı her şey ölümün gölgesi altındadır. Bu, insanın sevgisi için, çalışması ve egemenlik savaşı için geçerlidir. Ve eğer halkların mitleri tanrıların ölümünden söz ediyorsa, o zaman, bu, kendisini dirilişin izlediği bir ölümdür; gerçek, kesin bir ölüm değildir. Tanrıların yaptığı her şey ölümsüzlüğün izini taşır: yapay şeyleri üretme biçimleri, ustalık icat edip bunları insanlara öğretme biçimleri; kendi aralarında kavga etme ve dünya egemenliğinde üstünlük için boğuşma biçimleri. Onlar, gerekli ve zorunlu gıda maddelerini üretmek için yaşamalarını üretmezler; hayatta kalabilmek için çalışmak zorunda değiller; aç kalma tehlikesinin tehdidi altında değiller; hava koşullarının insafsızlığı altında ezilmezler; insanlar gibi eve ve ocağa ihtiyaç duymazlar – aşka ise, tanrılar soyunu devam ettirmek yerine, eğlence olsun diye zaman ayırırlar. Onlar, hep süren bir devamlılık anlamında – varlar. Fani olmadıkları için de, sevmek, çalışmak, savaşmak gereği duymazlar – katı anlamda düşünürsek eğer. Aşkları, işleri ve savaşları insanî ciddiyetten yoksundur. Onlar için her şey kolay ve zahmetsizdir. Aşk, iş ve savaş –ilahlar mitinde resmedildiği haliyle– daha çok bir vakit geçirme biçimidir, hatta diyebiliriz ki: oyun biçimidir. Tanrılar oynuyor; keyifli yaşıyorlar. Sadece oyunlarını oynamıyorlar; aşkı, işi ve savaşı da oynuyorlar. İnsanca-pek-insanca olanı oynuyorlar. Tanrıçaların Eris elması için kavgaları sadece insanî hırgürün tanrısal-ironik bir temsili değildi; bu kavga insanı da içine çekti, Paris'in hüküm vermesine ve dolayısıyla da Troya Savaşı'na yol açtı. Ve, bu arada, göksellerin kendileri taraf olup kâh Akaların kâh Troyalıların

safında savaştıklarında bizzat birbirlerine karşı ölüm kalım savaşı veriyor olmazlardı, çünkü ölemezlerdi ki, olsa olsa birbirlerini yaralarlardı. Onların savaşı bir oyundu – oyuncaklarla yapılan. Ve bu oyuncaklar da insanlardı, sonlu yaşamlarını riske sokan, gerçekten savaşı ve acı çeken ve yürek paralayıcı ıstıraplar yaşayan. İnsanların çektiği bütün dert ve sıkıntıların tanrıların gözünde bir gösteri olduğu, son bir süzgülü hafifliğe yükseltilmiş olduğu tasarımı, korkunç bir tasarımdır. Her türlü insanî ölçünün üzerine çıkarılıp üst-insan seviyesine yükseltilmiş gibi görünen şey, oyundur. Oyunu, tanrıların tanrısallığını sezerek ve de yoksunluğun uzak mesafesinden hareketle anladığımız için mi biliyoruz, yoksa insan tanrısallığı, insan-üstü, ölümsüz ve dertsiz varlıkların tasarımına oyunu tanıdığı ve varoluşun ezici ağırlıklarından kurtuluşu oyunda tecrübe ettiği –ve bu tecrübeyi de kalıcı durum olarak düşünmüş varlıklara atfettiği– için mi ulaşmıştır sorusu zor bir sorudur. İnsanî oyun, hayatımızda tanrısallığın bir aksi midir – yoksa tanrılar, insanî oyun dürtüsünün fantazmagorileri midir? Bu soruya cevap veremiyoruz. Teolojinin felsefenin içinde bir yeri yoktur, felsefe kendisini insanın sonlu dünya-bilgeliği olarak gördüğü kadarıyla. Ancak, tartışılmaz olan şu ki, Batı metafiziğinin bütün tarihinde tanrı-sorunu merkezî bir sorundu – Aristoteles’ten Hegel’e kadar. Fakat, bütün bu metafizik, dünya-sorununun bastırılmasıyla belirlenmişti. Varlığa ve tanrıların hüküm sürüşüne dair mitik tasarımlara ilişkin olarak oyun bağlamında ilettiğimiz not, demek ki, dinin ve kültün yalnızca-insanî tarafıyla ilgilidir ve tanrıların ya da tanrının varlığı sorusunu kasten bir yana bırakmaktadır. Kültürel sembol, sembolün daha aslî dünya-anlamını şey ile dünyanın eşzamanlılığı/örtüşmesi olarak değiştirip gizler. Kültürel sembol, ilahî güç ve kuvvetlerin seçilip çıkarılmış belli bir şeydeki gizli mevcudiyetleri tarafından ırılanmaktadır ki, o belli şey söz konusu mevcudiyet sayesinde yüksek bir anlam ve içyüze erişir. Masa sunağa, ekmek ile şarap dinî törene dönüşür. Normalde insanla gündelik ilişkiler içinde bulunan, insan tarafından kullanılan ve gereksinilen şu veya bu şey, tanrısallığın sözcüsü olarak rahip tarafından dile getirilen takdis ile insanüstü bir kudretin/erkin/gücün barınağı olma derecesine yükseltilebilir. Böyle olunca, söz konusu şey o ana kadarki görünümünden ondan sonra da hiçbir şey kaybetmez; şekli değişmez; daha önce nasıl idiye, yine öyle olur; halen daha kendisidir, ama aynı zamanda da kendisi değildir. Fakat bu, sanki herhangi bir sonluşuyla –kolektif uzlaşma üzerinden– bir ‘amaçlanan anlam’ birleşmektedir, yani, ‘şey kendisinin dışında bir başka şeye işaret etmektedir’ şeklinde yanlış anlaşılmalıdır. Yol işaretçisi, yolun kenarın-

da bir direğe tutturulmuş, yönü gösteren yazılı bir tahtadır: tahta-şey ile “anlam” arasındaki ayrılık burada açık ve seçiktir. Fakat, tanrı adına bir araya gelmiş iki veya üç kişinin kopardığı ekmek, bu ekmekle kastedilen ruhsal bir anlamın dış göstergesi değil, ekmek olarak gizlenmiş tanrıdır. Ekmek, ekmek gibi görünmeyi ve ekmek gibi tadılmayı bırakmaz; yine de, tanrının kendisiyle gizemli bir özdeşlik üzere örtüşür. Tanrı, göksel parlıtısı içinde, basit ekmeğin içinden geçip gitmez; onun içinde saklı kalır; daha yüksek dereceli, hatta en yüksek dereceli gerçekliğiyle ekmek-şey’in her günkü bilinen gerçekliğini söndürmez: fenomenin içine bizzat gitmez; inançsız bakışlardan uzak durur. Gündelik hayatın bakışları ona erişemez, bu bakışlara göre o sadece “gerçekdışı”dır. Fakat, bizi bu bağlamda ilgilendiren şey de işte bu yapıdır: Bildik gündelik şeyler gerçek-oluşun ölçütü olarak geçtiği sürece “gerçekdışı” sayılan bir şeyin nasıl olup da daha yüksek, daha üstün varlık tarzı olarak ele alınabildiği – varlığı daha güçlü olanın, kendisini, varlığı daha zayıf olanın karşısında nasıl gizleyebildiğidir. Platoncu metafiziğin oyun yorumu “oyun dünyası”nı sadece taklitçi bir suret olarak, yani, zanaatkârın ürettiği şeylere kıyasla daha cüzî bir şey olarak ele alır. Gerçi Platon geçerli varlığın ölçütü olarak gündelik duyu-şeyleri almaz. Ona göre, ölçüt, yalnızca düşünmenin erişebildiği ideanın varlığıdır. İdeanın sürekliliğiyle ölçüldüğünde, bütün bildik doğal ve yapay şeyler esasen varoluyor değildir. Fakat, ona göre, oyun dünyası yalnızca duyu-şeylerin bir tasviridir ve bu yüzden de onlardan daha az varoluyordur. Fakat, oyun dünyası bir suret/tasvir olarak değil de bir sembol olarak anlaşılırsa, o zaman, “gerçekdışılık”ına rağmen, gündelik gerçekliğin somut şeylerine kıyasla daha yüksek bir varlık-derecesine sahiptir. İnsanî oyunun (oyun) dünyasının başlarda sembol olarak anlaşılması, kült iledir. Kült, insan tarafından tanrısala doğru icra edilen bütün tutumların timsalidir [en saf kavramıdır]; tanrı tasarımlarının timsalidir; korkunun titrettiği bir ululayışın rit ve törenlerinin timsalidir. (İnsanların tanrılarla ilişkisi olarak) kült, insan varoluşunun daha derin dünya-ilişkisini bozar. Kozmopolit varlıklar olarak bizler, dünyanın kendisiyle dolaylı ve aracılı bir ilişki halindeyiz, daha kozmopolit ve insanüstü varlıklara “inan”dığımız ve tanrılarının özelliklerini dünyadan gizlice ödünç aldığımız, evrenin tümülüğünü [tümelliğini] tanrılarının gücünde ve bilgisinde kavradığımız, mutlak güç ve mutlak bilgiden söz ettiğimiz kadarıyla. Ve kült (salt insanca baktıkta) insan varoluşunun coşkun/ekstatik dünya ilişkisinin bir dolaylılık biçimi olduğu kadarıyla, kültsel sembol en aslî sembolün bir ilk biçimidir – sembolün bir sembolüdür.

Sorunun çıkış noktasını bu bakış hattında tayin ediyoruz. Bakış hattı tek yönlü ve belki pek-insanca, çünkü bu hat kültü yalnızca insanî görünümüne göre alıyor ve tanrısallın açığa çıkması şeklindeki kendi hakikatinden yüz çeviriyor. Fakat dinin hakikati felsefe için erişilemez olmaya devam ediyor. Bu durumun, doğal olarak, felsefenin dine tabi kılınmasıyla ya da düşünen insan-tinin bütün dinlere karşı kararlı bir aldırılmazlık içine girmesiyle sonuçlanması başka bir şeydir. Arkaik erken çağda insan daimon inancı dolayısıyla tedirgindir, yaşamının en içkin temellerine varıncaya kadar da sarsılmış, etkilenmiş, heyecanlanmış ve korkmuştur. Dünyadaki konukluğu gördüğü, dokunduğu, kokladığı ve tattığı şeyler tarafından özellikle belirlenmemiştir, hatta başta bile belirlenmemiştir; algılanan şeylerin duyumsanışının hükmü altında değildir, görünür olanın hükmü altında değildir. Görünmeyen, tahmin edilen, sezilen, korkunç güç olarak hissedilen şey çok daha şiddetli bir biçimde varıyor insanın üzerine. Evinde, aşına olduğu şeylerin küçük, fakat sağlam çevresinde emin ve emniyette değildir. Her zaman, hiç beklenmedik bir biçimde ve bir anda, her türlü aşinalığın ve bilinirliğin üzerine inanılmaz güçlerin gölgesi düşebilir, yaşamının coğrafyası bir anda kararabilir, en yakındaki şeylerden bile dehşet doğabilir. Şeylerin tanıdığımızı sandığımız varlığının akıl almaz bir biçimde, insanı şaşırtıcı ve korkutucu, sır dolu karanlık bir yabancılığa “dönüş”ebileceği, erken dönem “yabanî”lerinin de kabul ettiği bir şeydi. Sadece, yabanî insan böylesi bir dönüşümü varlık sorununun kategorileriyle formüle etmez. Ona göre de varolan şeylerin varlığı ile kendi varlığı hem pek bilinen hem de pek yabancı ve ürkütücü bir şeydir. Fakat, o böylesi deneyimleri daimonların etkinliği diye adlandırır. İlkçağcıl varoluş, bizim pek tasavvur edemeyeceğimiz bir ölçüde, daimonlarla doludur. Daimonlar her yerde ve hiçbir yerededir; buradadırlar, fakat göze görünmezler; her çalının ve her ağacın ardında saklıdırlar; çeşitli kılıklarda ortaya çıkarlar; en imkânsız ve en inanılmaz suretlerde belirirler; dost kılığına bürünür ve en dostane giysilerin içinden kötü niyetle saldırıya geçer veya korkunç hayalet suretinde belirdikleri halde yardımsever, kutsayıcı güçler olarak gösterirler kendilerini. Daimonların sağı solu o kadar belirsizdir ki, onlara karşı silahlanmanız pek mümkün değildir. Onları tutamazsınız; kılık değiştirirler, üstelik her seferinde yeni bir dönüşüm geçirirler; çeşitli ve çok kararsızdırlar; hava gibi kaprisli ve değişkendirler: kâh iyi, kâh kötü, kâh müsait, kâh korkunç, kâh bahşedici, kâh çalıp çırpıcıdırlar. Daimonlar ilkçağ insanının kolektif ruhu üzerine tıpkı dehşetli bir kâbus gibi çökmüştür. Üstelik, daimonların insanlara

neden bulaştığını bilmemek, neden insanlara hep ya iyilik ya kötülük ettiklerini, neden her yerde insanî şeylere karıştıklarını, onları dağıttıklarını, sonra tekrar düzelttiklerini, sonra tekrar dağıttıklarını bilmemek işin en dehşetengiz yanıdır. Ne de olsa, daimonların insanlara ihtiyacı yoktur; en azından, insanın ehlileştirilmiş hayvanlara, mesela sabana koştuğu öküzlere, avlanmaya ve askerî sefere çıktığı atlara ihtiyaç duyması gibi ihtiyaç duymazlar. Esasen, insanları her fırsatta rahatsız etmeden de yapabilirlerdi. Fakat onları elden bırakmıyorlar; kâh hain kâh iyi niyetli, gözlerinin önünden ayırmıyorlar, ki o gözler insanlara görünmeden görüyordur. Eski insan, yaptığı her işte, yapıp ettiklerine tanık olan insanüstü güçlerce gözetleniyor olduğu duygusuyla yaşar. Fakat bu tanıklar – nedir acaba insandan istedikleri? Acaba insanın işini mi almak istiyorlar elinden? Savaş ganimetlerini mi? Aşk sevinçlerini mi? Hayır. Hem sonra insana, insanın insana hükmettiği gibi hükmetmek de istemiyorlar. İnsan daimonlar karşısında, kölenin efendisi karşısında olduğundan daha acizdir. İnsanlara tamamen anlaşılmaz bir keyfiyet içinde musallat olurlar. Onlar sadece dışarıda, dışsal şeyler içinde gizlenmiş değillerdir; insanın en içkin ruhuna da gizlenirler; insanı ele geçirir ve her anlamda bir amok koşucusuna çevirirler. Daimonlar insan yaşamının sürekli, def edilemez, fakat gizlenmiş ve kılık değiştirmiş tanıklarıdır. Görünüşe bakılırsa, insanî bilincin her bir bütünlüğünü patlatmaktan, her bir ruhun en ücra köşesini dahi araştırmaktan, insanın her zanaatını berbat etmekten, insanın her özgür kendiliğini/kişiliğini boşa çıkarmaktan keyif alıyor gibidirler. Ne yapıyor daimonlar? İnsanlarla adeta oynadıklarını söylemiştik, fakat bir oyuncunun oyun arkadaşlarıyla oynadığı gibi değil de, bir oyuncunun oyuncaklarla oynadığı gibi oynuyorlar. Ama bu, henüz yeterince bir şey ifade etmiyor. Cansız bir oyuncak, kendisinin nasıl alet edildiğini umursamaz. Böylesi bir oyuncağı ister özenle ele alın, isterse özensiz. Belli bir yaştaki çocukların oyundan aldıkları en büyük haz genellikle oyuncağı parçaladıkları andır. Canlı oyuncaklarla da oynamak mümkündür, mesela hayvanlarla. Ama bu noktada özel bir sorun dile gelir.

İnsan, insanî olmayan bütün şeylere karşı üstün duruşunu, onlara “bakıyor” olmakla gösterir. Görmesinde diğer şeyler onun nesneleri haline gelir, objeleri haline. İnsan, hayvan, bitki, taş, toprak şeklinde bizleri çevreleyen gayrı-insanî şeylerin varlığına evrensel tanıktır. Fakat tanık ve bakıcı olanın bizzat kendisi, daima ensesinde hissettiği –ve geriye ne kadar çabuk dönerse dönsün, asla bizzat ve apaçık göremediği– korkunç bir bakış tarafından bakılındır. Daimon inancı daima insanlığın böylesi

insanüstü yaşam-tanıklarına bir inanıştır. İnsan tarihinin akışı içinde, başlangıçtaki daimon inancının bir aydınlanması [açıklığa kavuşması] gerçekleşmektedir. Özellikle, daimonik olanın çelişkili karakteri iyiden iyiye geri plana çekilir – daha doğrusu: “iyi” ve “kötü” güçler şeklinde ayrışır. Daimonlar bir tezattan diğerine akıl almaz ve ani bir biçimde dönüşebilme özelliklerini kaybederler; artık gitgide belli şekillerde “barınıyorlarmış” ve o kılıklarda “yerleşik”lmiş gibi düşünölmeye başlanırlar, her ne kadar halen daha bu şekillere hakiki özlernigizleyen örtöler gözöyle bakılsa da. Böylece, daimonlar bölgesel daimonlara, yerel tanrılara dönüşmekte ve insanoğlu üzerindeki işlev ve etkilerine göre ayrılmaktadırlar. Gerçi “iyi daimonlar” da esrarengiz bir biçimde iyilik ve şiddetlilik arasında gidip gelmekte; onlardan duyulan huşu içinde her türlü hüřmetin yanında halen daha korku da salınmaktadır. Daimon tasarımının bu ilerleyen değışimiyle eşzamanlı olarak, daimonik güçler karşısındaki insan davranışı da değışmektedir. (Daimonlar) “Etkilenebilir” olarak düşünölr – insanın sürdüreceğı doğru ve adil bir yaşam tarafından etkilenebilir, dualar, ricalar ve sunular tarafından. İnsan böylece kendi lehine harekete geçirmiş olduğı iyi daimonlarla birlik olarak kötü daimonların takibinden, tuzaklarından ve fenalıklarından kurtulabilir. Daimon inancı, çeşitli yöntemleri olan bir şifa pratiğine dönüşür. Bu gelişim çizgisi içinde –sıkça⁸⁹ söylendiğı gibi– bir saflaşma gerçekleşir: daimon inancının esas tanrılar inancına yükselmesi, hatta sonuçta monoteizme yükselmesi gerçekleşir. Burada iki ana motifi birbirinden ayırabiliriz: Birincisi, tanrısal olanın kişiselleştirilmesine yönelik eğilim; tanrısal güç ile bu gücün insafına kalmış olan insan arasındaki ilişki insanlık kategorileriyle belirlenmektedir; “tanrı” kişisel, üstün güçlü ve bizlere şefkat eden “sen” diye görölr ki, insan ona tam güvenle yaklaşır – çocuğun babasına yaklaşması gibi. Tanrı, o zaman, mesela insanlarla, seçtiğı halkıyla bir “ittifak” kurar, halkının tanrısı olur, tıpkı bu halkın kendi tanrısının halkı olması gibi. Tanrı tasarımının saflaşmasının diğert motifi etkisini metafizikte gösterir, üstelik kurucularında. Platon’un şair eleştirisi, aynı zamanda, bilhassa bir daimonoloji eleştirisiydi. Metafiziğint tanrısı, insanları önüne katıp kovalayan, onları mutluluğaa ve mutsuzluğaa sürükleyen, babalarını katletmeye ve annelerini lekelemeye iten karanlık güç değildir – metafizik tanrı esasen sadece iyidir; insanlara göre sadece ve sadece iyinin nedenidir, asla kötünün ve fenanın nedeni değildir. Kötölüğün, hataların ve yanlışların nedeni her zaman sadece insandır. Metafizik tanrı kendisini gizlemez, çeşitli kılıkların ardına saklanmaz, bir Proteus gibi dönüşmez; o, kendi içinde aynı kalır, saf kendi-içinde-du-

ruştur, dönüşmeyen sürekliliktir, kendi kendisinin aynısı oluşturmaz; oğlunu dünyaya gönderme ve kendisini onun sözleriyle bildirme şeklinde de ortaya çıkmaz. O daima aşikârdır ve daima her varolana hâkim olan *logos*'ta dile gelir. Ne ki, insanların duyuşal gözlerine görünmez; ona yalnızca saf düşünüş içinde ulaşılabilir. Düşüncenin bu metafizik tanrısına, Platon ile Aristoteles'ten Hegel'in "dünya ruhu"na [Weltgeist] kadarki bu filozof-tanrısına hiçbir yakarış ve ricayla, hiçbir sununun kokusuyla ulaşamaz. İnsanın sızlanmaları ona dokunamaz, verilen sözler ve iyi niyetler onu etkileyemez; o, Demiourgos'tur, kozmosun hükümdarıdır; affedip bağrına basan şefkatli baba değildir ama. Hem, Platon insanın "tanrının oyuncu-çağı"⁹⁰ olduğundan söz etse bile, düşündüğü bu tanrısal oyun, devletine dahil ettiği şairlerin oyunu kadar moralize edilmiştir. "Tanrı tasarımı"nın saflaşması'nın iki ana motifi olan Yahudi tektanrıcılığı ile metafiziğin tanrı kavramı Avrupa insanlık tarihinde birleşmiş ve çeşitli iç gerilimler altında ittifak etmiştir. Fakat, insanın tanrının gözünün önünde yaşadığı, onun görünmez çehresi önünde var olduğu, üzerinde daima o insanüstü gözcü, tanık ve kalp denetçisinin bulunduğu, kozmik anlamda asla yalnız olmadığı tasarımı en yüce biçimlere varıncaya kadar değişmeksizin kalmıştır. Bu tasarım hâkim olduğu sürece her türlü insanî oyun daha kültürel kökeninde güçlenmiştir, tanrının huzurunda bir oyundur ve henüz dolaysız olarak dünyevî değildir.

Peki, oyunun kültürel kökeni neye benzer? İnsanî oyunun bu kültürel kökeni kavramıyla asla bütün oyun oynamaların kökünden geldiği iddiasını ima ediyor değiliz. Fakat, arkaik köle bakış, oyunun oyun dünyası olarak bir parçası olan "gerçekdışılık"ı, her gün yaşanan şeylerin varlığıyla ölçülen daha yüksek ve daha fazla bir varlık tarzına işaret/referans olarak anlamak için eşsiz bir imkân sunar. İlk çağların insanı, sağı solu belirsiz, kaprisli ve değişken, kâh iyi kâh kötü niyetli daimonların korkunç insafına kaldığını zannettiğinde, kendisinin bütünlüğü bozulmamış varlığından doğan bir güçle onların karşısına çıkamaz. Ne ise o olmaya *basitçe* devam ettiği sürece daimonların bir oyun topu olarak kalacaktır. Fakat insan aşkıta, işte ve savaşta "basitçe"dir. Ancak daha ölüm bile insan varlığının acayip bir yarılmasına neden olmaktadır. Yaşayanları göçmüşlerden ayırırız. Hakikatte böylesi bir yarılmanın kesinlikle gerçekleşmediğini söylemek pek ucuz ve sözde-rasyonalist bir açıklama olurdu. Sözümona sadece yaşayan insanlar vardır; ölü insanlar olsa olsa birer cesettir, insan-oluşun terk ettiği kalıntılardır; ölü insanlar insan değildir, onlar eskiden insan idiler. Şüphesiz, doğrudur bu, her ne kadar çok yüzeysel bir anlamda da

olsa. Şayet ölü-oluş sadece basit bir yok-oluş olsaydı, ölümlerle ilgi kurmak da tamamen anlamsız olurdu, çünkü tamamen boş bir hiç ile ilgileniyor olurduk. Gelgelelim, göçmüşlerin kültü belki de yeryüzünün en eski kültürüdür. Evine dönmüşlerle ilgili olarak sürdürdüğümüz hatıra bizlerin yerüstü gününü, her türlü yaşamın doğup daha sonra da battığı o gizemli geceye bağlar. Yaşayanlar kendilerini sonsuz bir zincirin halkası olarak görür: artlarında yaşayıp göçmüşler, önlerinde ise doğmamışlar vardır. Yaşam ile ölüm arasındaki farkın bilgisiyle dünya-boyutlarının farkı anlaşılır: yani, belirmenin boyutuyla kayboluşun boyutları arasındaki fark. Belirme ile kayboluş arasındaki karşıt ilişki, (var) olan her şeye hâkimdir. Bu ilişki, insanların daimonlarla iletişiminde bariz bir biçimde gösterir kendisini. (Daimonlar) bin bir türlü kılık biçiminde hazır bulunurlar. Maskede belirirler. İnsan maskesiz, yani sade yaşadığında, mesela işin ve savaşın zorluğu içindeyken, o zaman, daimonları karşısına alamaz; çaresizce onların lanetine veya iyiliğine kalmış olur. Fakat insanın kendini gizleyebilme gibi tuhaf bir imkânı var. Ne ki, daimonun gizlendiğinden daha farklı gizler kendisini. Bir daimon herhangi bir şeyi maske olarak kullanabilir. Bir boğa, kuğu veya yağmur olarak belirebilir ve dünyalı kadınları ayartabilir – tıpkı vaktiyle Zeus'un yaptığı gibi. Fakat onun *kendince ne olduğunu* hiçbir ölümlü göz göremez, meğer ki: Semele gibi ölüyor olsun. İnsan kendisini gizlese bile, doğanın ona vermiş olduğu şekilde kalır; insan bu şekilden kaçamaz. İnsan örtünerek, kılık değiştirerek, hayvan postlarına bürünerek, gerçek yüzünü yontulmuş maskelerin ardına saklayarak gizler kendisini. İnsan, maskeyi, bizzat ayırt ettiği bir şey olarak kullanır, üzerine geçirdiği bir örtü olarak, bir kamuflaj olarak. Böylece, maske, maskeli insandan farklı bir aksesuardır. Açıkçası, insan kendi yapay maskelerini nasıl kullanıyorsa, daimonun da zaman zaman içinde belirlediği şeyleri öylece kullandığını söyleyemeyiz. Bazen şu veya bu şeyde bulunan tanrı veya daimon vasıtasıyla bu şeyler birer maskeye dönüşür – fakat insanın kendisi için yaptığı veya hazır bulduğu maskeler sayesinde ki, insan çiftanlamlı ve çokanlamlı *görünme* imkânına kavuşur.

Ne var ki, insanın kendisi için temin ettiği maskeyi sadece bir suret ve kopya olarak anlamak isteyen bir yorumdan uzak durmak gerekir. Maske böylece hep farklı yorumlanmış olur, fakat aslen öyle değildir. Önüne bir maske tutmak, elemanter bir büyüdür [gözbağcılıktır]. İnsanî maskenin temel maksadı, hemcinslerimize bir şeyler yutturmak, olmadığımız bir şey gibi görünmeye çalışmak değildir. İnsan kendisi adına çeşitlilik kazanmak, maske sayesinde daimonik olanın sihirli evrenine girmek ve daimonların

inanılmaz dönüşüm gücüne biraz olsun katılmak istemektedir. Maskenin amacı yanıltmak değil, büyülemektir. Maske, bir bakıma, yaşam durumumuzun kaçınılmaz katılığı ve sabitliğinden kurtarır. İnsan, böylece, tekrar istediği her şey olabilmektedir; belli bir bakıma, maske sayesinde bizzat daimonik güç ve iktidara erişmektedir. İnsan maske-oyunuyla daimonların karşısına çıkabilir, onların dostluğunu kazanabilir ve kötü niyetli olanlarını def edebilir. Burada mesele, maske yüzünden yanıltılması daimonların alt edilmesi değildir. Gizlenişin bu kadar yüksek bir derecesine vâkıf olan varlıklar herhangi bir hayvan postuna ve yüz maskesine kanacak değildir herhalde. Fakat, ürktükleri şey, insanın kendi basitliğini maskeyle ortadan kaldırıp varoluşsal çeşitliliğe geçerek kazanacağı sihir gücüdür. İnsan oyuncu, haliyle, insanüstü daimonlara yaşamın tüm diğer sahalarına kıyasla daha güçlü ve daha esaslı bir biçimde erişir ve onların karşısına, daha küçük boyutta da olsa, aynı kuvvetle çıkabilir. İnsanın gizlenişi, insanlığın erken çağlarında, bağlayıcı olmayan, keyfî ve tehlikesiz bir oyun olarak, mesela bir eğlence ve maskeli bir şenlik olarak anlaşılmamıştır asla. Bilakis, tehlikeli bir girişim olarak geçerdi, daimonların bir meydan okuması olarak. Hem, (bu gizleniş) herkese açık da değildi; sadece, konuya vâkıf olan büyücü rahip ve büyücü hekimlere tanınmış bir ayrıcalıktı. Maske, insanların sosyal birliğini alıp onu yerüstündeki ve yeraltındaki daimonların hem lütufkâr hem de korkunç güçlerinin tam çevresine koyan kültürel bir çağrının/büyünün ritüel aksesuarı haline gelmişti. Maske ile elde edilen “görünüş”ün özgül “gerçekdışılık”ını aslen aldatma efekti olarak değil, sihir olarak, büyü olarak anlamalıdır. Kültürel oyun basit bir temel katmanda maske-sihridir. Bunun dışında daha başka ne olduğu soru işareti olarak kalmaya devam edecektir.

14. *Dinî teknik, kozmik benzerlik, başlangıç sihri:* *Kültürel oyuna geçiş*

Maskenin büyü, insanî oyunun en eski aksesuarıdır – çok esaslı bir surette de, kültürün erken biçiminin bir parçasıdır. Katı anlamda ele alırsak, maske bir oyuncak ya da kendisiyle oyun oynanan bir şey değil, içinde oyun oynanan bir şeydir, kültürel oyunu tesis eden şeydir. Maske, insanın eline geçtiğinde insanı dönüştüren sihirli şeydir – sihir gücü adeta ona bağlıdır, onda sihirli bir nitelik vardır. Fakat, bu niteliğe, taşın ağırlığa veya aletin kullanışlılığa sahip olması gibi sahip değildir. Sihir niteliği,

kendinde bir işe [Sache an sich] düşen veya insanla ilgili bir işe düşen bir özellik değildir. Ağırlık taş aittir (gerçi mutlak bir anlamda⁹¹ değil de, yalnızca kütsel bir cismin çekim alanında durduğu kadarıyla aittir), bildik dünyevî koşullar altında ona aittir. Taştan bir baltanın veya bir yayın silah olarak kullanışlılığı, *ancak ve ancak*, gereçlerin ve silahların kullanımına aşına olan, böylesi kullanım eşyasını iyi bilen, onları kullanmaktan *anlayan* insan için söz konusudur. Fakat, insanın ürettiği böylesi yapay şeylerin pratik niteliği, bir şeyin kavrayanın nezdinde sahip olduğu kavrayış-karakterinden daha fazlasıdır. Herhangi bir şey, herhangi bir insan için, genel nesnel özelliklerinin ötesinde özel bir “anlam” taşıyabilir, örneğin bir hatıra olarak, hediye olarak; saygı duyulan [hürmet edilen] bir değer ve benzerine sahiptir. Çevresel şeyler, çeşitli türden anlam-niteliklerine bürünmüştür ki, bu anlam-nitelikleri ‘iş’in kendisine ait oluşun çok değişik bir tarzınasahiptir. Açılmamış yollarda gezinirken, geri dönüş yolunu bulabilmek için örneğin dikkat çekici ve göze çarpıcı şeyleri nirengi olarak alırız. O zaman, bu şeyler yalnızca bize göre birer yol-işareti olma özelliği taşır. Fakat, yüksek dağlarda her dağcı “Steinmannndi” [piramit şeklinde taş yığını] denilen şeyin yol-işaretçiliği anlamını bilir; bunların halihazırda “öznelerarası” bir anlamı vardır, her ne kadar, anlayanlar arasında sınırlı bir öznelerarasılığa ilişkin olsalar da. Çevresel şeylerdeki anlam-karakterlerinin nesnelliğini gözden geçirip çok sayıdaki form ve basamağı münasip biçimde belirlemek, büyük ve yaygın bir sorun olur. İnsan bir yanda, nesnel şeyler de diğer yanda duruyor değildir – insan karmaşık ve güçlkle çözülebilir bir biçimde çevresiyle iç içe geçmiştir; anlamasını, düşünmesini, duygularını, ama her şeyden önce etkinliğini şeylerde dile getirmiş, onlarda somutlaştırıp nesnelleştirmiştir. Pek az insanın erişebildiği, deyim yerindeyse özel içyüzleri/mahiyetleri temsil eden, hemcinsimiz olan ötekiler için tanınabilir bile olmayan işlerde/şeylerde insanî anlam-nitelikleri vardır, gizli işaret vb. vardır; fakat, bununla beraber, kamu için özel anlamlılık ifade eden anlam-karakterleri de vardır, örneğin, ağaç kabuklarına kazınmış kalpler. Ayrıca, daha büyük topluluklara hitap eden içyüz-karakterleri de vardır: Ulusal anıtlar, bayraklar vs. İşlerdeki/şeylerdeki salt anlamlılıklardan, sağlam ve değişmez bir anlayanlar çevresi için sağlam ve değişmez şekilde belli şeylere bağlı olan içyüzleri ayırt etmeliyiz. Söz konusu şeyler, örneğin maddî değer, takas değeri, ticarî değer, parasal değer gibi şeylerdir, ki o işlerin/şeylerin kullanışlılığı herkes için bu “değerler”de ifade bulur. Açıkçası, bir evin⁹² parasal değerinin “nesnellik”i, hürmet/bağlılık değerinin nesnelliğinden

daha farklıdır. Parasal değer hürmet/bağlılık değerine kıyasla, deyim yerindeyse, daha kamusal ve daha geneldir, daha öznelarası ve daha “nesnel”dir. Parasal değer toplumsal-ekonomik gerçekliği vardır; hürmet/bağlılık değeri ise evini memleketi saymış olan az sayıdaki kimse için vardır. Tabii ki, bir değer-niteliğinin daha büyük ya da daha cüzi kamusalılığı böylesi içyüzlerin derecesi üzerine henüz bir şey ifade etmez.

Şeylerin, insanın şekillendirici ve değiştirici faaliyetine işaret eden karakterleri, işlerin/şeylerin üzerinde adeta “görünmeksizin” yapışık duran anlam-niteliklerinden daha belirgindir. En geniş anlamda bütün teknik teşekküller kendilerinde insanın şekillendiğini taşır; şekillerinde beşerî şekillendirilme belgelidir, bizzat nesneleştirilmiştir. İşte/şeyde nesneleştirilmiş olan beşerî aksiyonun kendisi, pratik anlamda kullananlar topluluğu için, pratik nesnenin nesnelliğini birlikte belirleyen nesnel bir bulgudur. Yapay olarak hazırlanan şeylerin kullanışlılığı, elverişliliği, işe yararlılığı asla “salt bir anlayış”tan ibaret değildir, daha ziyade, teknik teşekküllerin varlık-yapısına aittir. Kullanışlılık gerçi insan için vardır, yalnızca özgürlüğün cisimleşmesi ile belirlenmiş olan canlı için vardır. Hayvan bedenlidir/cismanîdir, fakat özgür değildir – melek ise özgürdür, fakat bedenli/cismanî değildir. Ne hayvan ne de melek kendi var ettikleri teknik bir çevreye sahip olabilir. Yalnızca insan çalışıyor ve faaliyetiyle yapay-şeyler üretiyor. Hayvan ile melek iş nedir bilmez; ikisinin de *tekhne* yeteneği yoktur; ikisi de varlıkları itibarıyla kendi üretimlerinin ürünlerine bağlı değildir. Yalnızca insan, kendisine ödünç verilmiş olan hayatı, baştan tayin edilmiş bir hat üzere yaşayıp gitmeyen tuhaf mahlûkudur yeryüzünün: İnsan, daha ziyade, devamlı olarak yeryüzündeki ikamet koşullarını dönüştürür, tabiat anaya karşı ayaklanır, yerleşim kurmak için tabiatı yer koparır, ev yapımı için taş koparır, çömlek için toprağı, alet edevat için madeni, ıslah etmek için yabanî otları ve ehlileştirip evcilleştirmek için de yabanî hayvanları çekip alır doğadan. Fakat, insan yaptığı işlerde, gıda maddelerinin üretimi için gerekli olan gıda maddelerini ve iş gereçlerini üretmiyor sadece. İnsan, çalışarak, bedensel/cismanî varoluşunun diğer temel boyutlarında gereksindiği bütün o yapay şeyleri de üretiyor: Savaş, sevgi, ölümlerin anılması, tanrılara hürmet için gerekli şeyleri – insan silahları ve döşegi, törenle dökülecek şarabın kâsesini hazırlıyor. İş yoluyla, savaşın, aşkın, ölümler ve tanrılar kültünün belli bir “yere/mahale” sahip olabilmek için daima yaşamları gereken şeyler meydana getirilir. Bu da insan varoluşunun bedenliliği/cismaniliği ile son derece alakalıdır: Bizler, ruhsal varlıklara karşı salt ruhen, salt ruhsal varlıklar olarak savaş-

mıyoruz, silahlarla savaşıyoruz; her türlü şehvetten uzak olarak ruh ruha sevmiyoruz, bedene bürünmüş olarak sevgiliyi bütün haliyle seviyoruz ve çiftleşip doğum yapmak için de yatağa ihtiyaç duyuyoruz. Keza, ölümü-müz de saf “ruhsal bir olay” olarak gerçekleşmez, cismanî varoluşumuzun tam somutluğu içinde gerçekleşir. Ölen (kişi), geride cesedini bırakır gider. Ölüyü yaşayanlar topluluğunun dışına taşıdığımız ağaç tabut da hakeza ‘homo faber’in çalışmasının bir eseri, bir ürünüdür. Ve, bunun gibi, ölüyü anma ayinini icra ettiğimiz tüm gereçler de insan yapımıdır. Tanrı için tapınak, tanrının Epifani için geldiği boy heykeli, adaklar ve kült aletleri – bütün bunlar, işçi olarak insanın işçilik faaliyetinden çıkmıştır. İşçi, varoluşumuzun temel boyutlarının görüldüğü tüm bu yapay şeyleri üretir. İşçinin işçiliği olmadan insanın evi ve ocağı olmaz, yurdu olmazdı – âşğın döşegi olmaz, savaşçının silahı, tapınanın kutsal yeri ve tapınağı olmaz, göçüp gitmişlerin de (toprakta) saklanması olmazdı. Bu zorunlu şeylerin, insanî temel fenomenlerin mahallerinden çıkan anlamı genelde yeterince kavranmıyor. Çoğunlukla, salt gelişigüzel türden, az çok rastlantısal teşekküller olarak alınırlar. Bu arada, teşekküllerin gözden kaçması imkânsız bolluğu, keyfilik unsurunu öne çıkartıyor. Gerçi, elbette silahın, döşegin, kült gerecinin ve cenazenin özel biçimi hiç “zorunlu” değildir. İnsanlık tarihi boyunca muazzam bir biçim doluluğu gün yüzüne çıkmıştır. Tarihin akışı içinde daha yepyeni ve beklenmedik biçimler de çıkacaktır. Fakat, bunlar, o aynı temel temaların çeşitlemeleridir hep. İnsan cismen, sonlu bir özgürlük olarak yeryüzünde var olduğu sürece çalışacak ve iş gereçlerine ihtiyaç duyacaktır, sevecek ve cinsel ilişkisinin döşegini arayacaktır, kendilerince eve ihtiyaç duymayan tanrılar için bir ev kuracaktır, ölülerin naaşlarını tabuta koyacak veya ateşlere verecektir. Saban ve kılıç, döşek ve tapınak, beşik ve tabut gibi bu şeylerde hep-insanî anlamlar ısıldamaktadır: Böylesi şeylerin varlığıyla iç içe geçmişizdir; onlar, insanoğlunun hayat donatısının birer parçasıdır, bizim birer parçamızdır, insanın özgül insaniliğini bozmadıkça bizden ayrı düşünülemezler. Elbette, insanın kendi varlık tarzına sahip değiller; yapay şeyler bunlar – fakat üretici olarak insanı, ürettiklerinden bağımsız olarak anlamak mümkün değildir ki. İşçi olarak insan kendisini eserlerinde, işçilik faaliyetinin teşekküllerinde ifade eder. Fakat, yine de, tapınağın insanî anlamlılığı, insanî çalışma ile inşa edilmiş bir ev olmasından kaynaklanmaz. Tapınak, insanın insanüstü güçlere hürmet etme zarureti için gereklidir. Tapınak, tapınana ilişkindir, öncelikle işçiye değil, her ne kadar ancak işçi sayesinde ortaya çıkabilse de. İnsan iş ve teknik açısından yapay şeyler meydana

getirdiği kadarıyla, böylesi teşekkürlerin ortaya çıkıp çıkmaması da onun kudretinde duruyor gibidir. İnsan, kendisinin “etkileri” olan böylesi şeyleri ettiren nedendir. O şeyler birer etki olarak, işin birer sonucu olarak ondan, yani işçiden yana bağımlıdır. Peki, işçi olup olmaması insanın elinde midir; savaşçı, sevici, tapınan olması? Özgür yaratışımızın alanlarını açan şeyler, öncelikle varoluşumuzun temel zaruretleri değil midir? Elbette, çömlekler yalnızca çömlekçi var diye var – fakat insan kap kacağa ihtiyaç duyduğu için de çömlekçiler olmak zorundadır. Tapınaklar da yalnızca inşaatçılar var diye vardır gerçi – fakat inşaatçılar da olmalıdır, çünkü insan kendi evi dışında tanrılar için de bir eve ihtiyaç duyar, sunaklara ihtiyaç duyar, en yüce varolana yoğunlaşmak ve dünyevî gününü gökyüzüne bağlamak için. İnsanın temel zaruretlerine açık oluşu ve bunda yatan amacın anlaşılabilirliği, her şeyden önce insanın işçilik faaliyetini motive eder. Burada, ‘causa finalis’in nedenselliği ‘causa efficiens’in önünde gider. İnsan var edici ve çalışandır, çünkü sonlu varoluşunun elemanter temel zaruretlerine konulmuştur, çünkü varolanın tedirgin edici şüpheliliğine maruz bırakılmıştır, çünkü varlığı ve hiçliği bilmektedir, ölüme mahkûm olduğunu hissetmektedir ve onunla birlikte de fışkıran yaşam zemininin bitmez tükenmezliğini hissetmektedir, çünkü tanrılarının üstün gücünü kabul etmektedir. İnsan işte olduğu kadar savaşta, aşkta ve kültürde de aslıdır. Ve yine de iş, insanî çevreyi inşa ettiği (yücelttiği) ve doğal şeylere insan ruhundan ve insan elinden şekillenmeyi dayattığı kadarıyla, belli bir biçimde diğer temel fenomenlerin önüne geçer. Bu halde, ekonomik süreç insanoğlunun esas tarihi oluyora benzer. Hakikatte ise, insanözü çok daha dolaşık bir yapıya sahiptir, temel fenomenlerin karşılıklı nüfuzunu [birbirlerinin içine işlemelerini] teşkil eder. İş, savaş, aşk ve kültürün mahallerini olanaklı kılar – fakat savaş da aşkı, kültürü ve işi kendi hizmetine alır, topyekûn savaş seferberliği sırasında; keza aşk, varoluşun bir toplu bakış açısidir: Aşkta dünyevî ölümsüzlüğü temin ettiğimiz için yatağa, beşiğe, ailenin yuvasına, geçimin sağlanması için çalışmaya, [Roma mitolojisinde koruyucu birer tanrı olan] Penatlar’ın ve Larlar’ın gölgesindeki aile yaşamının içtenliğinin ahlâken korunması olarak kültü ihtiyaç vardır. Ve, nihayet, kült, iş gereçlerini kutlu kılar, savaşçıların silahlarını takdis eder, erkek ile kadının hayat birliğini törenle kutsar, ölümlere adakta bulunur.

Elemanter varoluş boyutlarının kenetlenip iç içe geçmesi felsefî açıdan son derece önemli bir sorun olduğu gibi, metodik açıdan da son derece zor bir sorundur. Beşerî yaşam sahalarının birlikteliğini ve karşılıklı

nüfuzunu [birbirlerinin içine işlemelerini] yeterince kavramsal keskinlikte formüle edebilmek için yeterli kategorilere henüz⁹³ sahip değiliz. Varoluş-kavramlarını iş-kavramlarından ayırmakla her şey hallolmuş olmuyor. Çünkü, bir defa, insan varoluşu 'iş'lere [Sache] girişmeksizin hiç mi hiç anlaşılamaz – saf bir ruh gibi, bedensiz ve cisimsiz melek gibi zaman-mekânsal şeyler üzerinde süzülmez. İnsan şeylerin ta ortasındadır, dünyanın zamanında ve mekânındadır ve onda yerleşiktir. İnsan, yeryüzünü imar etmekle, meskenler kurmakla ve temel zaruretleri için gerekli şeyleri yaşam atmosferinin içine dahil etmekle "kurar". Ve, ikinci olarak, dünya-içi şeylere yönelik bütün insanî tutum, karanlık da olsa bir dünya ilişkisinin güdümündedir. İnsan işçidir, savaşıdır, sevicidir ve mutlak güce hürmet edendir, çünkü dünyaya-açık [kozmpolit] olarak var olmaktadır. Sonuçta, varoluşun temel fenomenlerinin birlikteliği, düzenleniş [konfigürasyon] ile özel durumların [konstellasyon] natüralist bir yolla düşünülen biçimlerine dönük kuru karşıtlıktan hareketle belirlenemez, daha çok insan ile dünyanın bağlantısının iç yüzünü kavramayı gerektirir. Fakat, oyunun oyuncağı da, maske de insan işidir, yani, insanın işi sihirli bir doğaya sahip olmadığı halde sihir-şeyi üretmektedir.

Öncelikle, maskenin neden bir oyuncak olmadığını açıklamalıyız – bunu da doğal, arkaik insan yaşamının ufkunda yapmalıyız. Orada maskeyle oynanmaz, maskenin içinde oynanır. Maske oyuna elverişli bir şey değildir ki kendisine kolayca hayalî bir oyun anlamı yüklenebilsin – örneğin, çocuğun salıncaklı tahta ata "savaş atı" şeklinde bir oyun anlamı yüklemesi gibi. Tahta şey, kapalı bir oyun dünyası bağlamında kurgulanmış bir içyüz/mahiyet elde ettiği kadarıyla oyuncağa dönüşür. Burada, oyuncağın görünümü ile temsil olunan şeyin görünümü arasında illa bir benzerliğin olması da gerekmez. Fakat bir benzerliğin bulunması, oyuncunun tahtadan şeye hayalinde ateşli bir at anlamı yüklemesini, kendisini de şövalye ilan etmesini kolaylaştırır. Oyuncak, bütün oyun dünyasının kuşatıcı bağlamına ayarlıdır; hayalî içyüzü, rol işlevi ondadır. Buna karşılık, ilkel insanın maskesi her şeyden önce onun kültürel oyununun oynama payını [hareket alanını] açar. Kendisini onun içinde gizlemesiyle oyun başlar – fakat korkunç, tehlikeli ve ürkütücü bir ciddiyeti olan bir oyundur bu. Gizlenen insan çiftanlamlı, çokanlamlı, tanınmaz bir hal alır ve tam da gizlenmekle, daimon benzeri bir güç olarak belirir. Maske insanı görünmez kılan sihirli bir şapka gibidir, sihirli bir yüzük, sihirli bir değnek gibidir. Burada maskenin neyi ya da kimi temsil edeceğinin, hangi daimona, hangi insanüstü yardımcıya bağlandığının pek bir önemi yoktur.

İnsanlar sürekli olarak daimonların görüntüsünü “tahtadan oymaya” çalışsalar da, daimonların çehresi onlar için erişilmez ve tanınamazdır. Doğaldır ki, daimon maskesi, temsil ettiği daimonun kendisiyle bir “benzerlik” iddiasında bulunamaz; olsa olsa, ona dair kolektif bir tasarımı az çok doğru ifade edebilir. Tasvirsel olan, burada esas olan değildir. Burada esas olan, daha ziyade, insanî basitliğin ve tekanamlılığın [apaçıklığın] çözülmesidir. İçinde kendi kendimizle özdeş olmamız gereken sabit ıralanmışlıktan kurtulursak – ilkel insan aynı anda hem insan hem leopar olabilirse, o zaman, düşman daimonlara direnebilir, iyi niyetli olanları ise kendine çekebilir. Maske, sihrin kendisi için sihirli bir araç, yardımcı bir araç değildir, sihrin kendisi olan sihirli-şeydir. Ne ki, maske insan tarafından takılmalıdır; takılı haldeyken sahip olduğu kuvvete kendi başına sahip değildir. Gerçi, kendi başına ele alındığında halen daha çekinilen bir şeydir maske, üzerinde ağır bir tabu vardır – üstümüze vazife olmayan bir şeye dokunamayız (tabusu). Fakat, büyücü hekim maskeyi taktığı ve yardımcılarını etrafına alarak ritüel bir maske dansçısına dönüştüğü zaman, işte, ancak o zaman, daimonlardan ödü kopan insan sürüsü cesaret ve güven duymaya başlar. Büyücü rahiplerinin şahsında daimonların insanüstü gücüne bir bakıma iştirak ediyorlardır, yoksa bu daimonlar karşısında çaresiz halledirler. Maske takmakla insanüstü seviyeye erişen büyücü hekim soydaşları tarafından bizzat bir daimon yerine konulmasa da –çünkü soydaşları o maskenin ardında kimin gizlendiğini bilir–, maskenin ardında saklanan kişinin maskenin esas hakikati olmadığını da bilirler. Maskenin hakikati, onlara göre, daimonik çokanamlılıktır. Bu ise, örneğin, çömlekçinin şekillendirme sürecinde seramik bir nesnenin güzelliğinin de ortaya çıkması gibi⁹⁴ bir iş efekti değildir. Maske, onu taşıyan insana ait bir çokanamlılık üretme aracı değildir, bir sihir gücü elde etme aracı da değildir. Vaziyet böyle kavranmak istenseydi, o zaman, insanın çalışması/işi, yaşamın hakeza esas olan diğer sahaları için üretici işlevlere sahip olurdu. Maskenin üretilişinin kendisi, aktarılagelen gizli bilgiye göre icra edilen kültürel bir faaliyettir neredeyse. Kültürel unsur, bu durumda, kültün aksesuarlarına götüren iş süreçlerini de kaplamaktadır. Daimon-gücü bahşeden maskenin hazırlanışı genellikle ritlere uygun olarak stilize edilmiş bir iş seyri içinde gerçekleşmekte ve gündelik, dindışı/profan iş faaliyetinden ayrılmaktadır. Kutsal yapay-şeylere götüren *tekhne*’nin üzerine hazır üründen bir görünüş/ışlıt düşer. Maske-sihri maskenin üretilişine geri-ışır. Teknik böylece kutlu kılınır; fakat, sadece kült-nesnelere götüren teknik, kutsal/sakral tekniğe dönüşür.

Ne ki, bu sadece *bir* kutsal/sakral teknik kavramıdır. Bu kavram –tam da doğal k ltlerin a ıklanışında– tamamen farklı bir anlamda da kullanılmaktadır: yani, daimonların sihirli g c yle donatılmış b y c n n faaliyetinin, pratiklerinin ve eylemlerinin bařlıđı olarak. Belki burada da bařlangı ta eylem vardı. Arkaik k keni itibariyle daimonlarla iletiřim olarak kavranan k lt, řeyler karřısında, b y k bađlamalar karřısında bir temařa ve keyifli bir oyalanış olmaktan, b t n d nya-binasına ve onun d zenine dalın lı bir toplu bakış olmaktan ziyade, korkun  sıkıntılardan, ger ek ve de bazen farazi tehlikelerden kurtuluřun bir denemesiydi. Erken  ađın insanı, bizim artık pek hissedemeyeceđimiz bir  l  de elementlerin hiddetine maruzdu, bozkırların yangınına, denizin fırtınasına, ekinlerini yok eden hava muhalefetine maruzdu; ve keza, kaderin anlařılmaz bir bi imde gelen sillelerine, hastalık ve sakatlık yollayan g ksellerin kaprislerine maruzdu. Attıđı her adımda, k t  kalpli c ce cinler tarafından izlendiđini sanırdı. Ona g re, hayatının can alıcı sorusu řuydu: Acaba, tehlikeli daimonların k t  ve d řmancıl etkilerine karřı koyabilir miydi; iyi niyetli ruhların/cinlerin yardımını ve desteđini nasıl temin edebilirdi? Herhalde, insan, y z n  tanrılara ve daimonlara, kendi bařına artık  stesinden gelemediđi derin sıkıntıdan dolayı  evirmişti ilkin. Sıkıntı ona tapınmayı  đretti. İnsanın dizlerinin  zerine   kmesi, d nyanın harikuladeliđi karřısında duyduđu hayret ve hayranlık dolayısıyla, yıldızt  g k gecesinin b y leyiciliđi dolayısıyla ya da ufka dođru ađaran engin denizlerin heyecan dolu ve azametli manzarası dolayısıyla olmamıştır. İnsan, duyduđu řiddetli sıkıntı ve karanlık ıstırap dolayısıyla, en sevdikleri ve en yakınları adına duyduđu korku ve kayđı dolayısıyla,  rk t c  olan karřısında korkması ve insan st  g  ler karřısında da titremesi dolayısıyla dizlerinin  zerine   km řt r. Arkaik k lt,  zg r⁹⁵ kozmopolitlikten ziyade, efendinin korkusundan dođmuřtur. Esasında pratiktir (arkaik k lt). O y zden, ađırlıklı olarak eylemdir, rit el bir icradır. Fakat, g ndelik anlamda bildik bir eylem deđildir. O bir sihir eylemidir ve genellikle maske sihrinin b y leyici etkisi altında ger ekleřir. B y c  hekimin olađan st  g   ve yetenekleri vardır – ne ki, s r n n, kabilenin, ‘klan’ın bir  yesi olduđu kadarıyla/s rece bu yeteneklere kendiliđinden sahip deđildir. O bu yeteneklere, daimonik sahaya temas etmesini ve bu sahayı kımıldatmasını sađlayan maske sayesinde sahiptir. Rit el eylemin burada  ok farklı bir yapısı vardır: O bir “benzetme”dir. Bununla neyi kastettiđimizi a ıklamalıyız.

B y c n n rit el eylemi ilkel s r n n k  k ve sonlu  evresinde cereyan eden anımadır [‘an’a getiriřtir, canlandırmadır], daha b y k

ve aşkın bir oluş olarak her şeye nüfuz edenin ansınmasıdır. Toplam oluş sihirbazın temsili ediminde bir bakıma bir yankı bulur. Ne ki, bu yankı, basitçe, bütünün bir sureti değildir; çünkü bütün, orijinal olarak verili değildir ki. İyi niyetli ve kötü niyetli daimonların çekişmesindeki büyük bağlamlar/bağıntılar görülmekten ziyade sezilmektedir; ritüel davranışlar da bu sezislerin belirlilik ve netlik biçimine geçiş tarzıdır. Sihir eylemi, öykünücü [nach-ahmend] olduğu kadar ön-künücüdür de [vor-ahmend]; temsil etmektedir, fakat suretin orijinali temsil ettiği gibi değil de, parçanın bütünü temsil ettiği gibi. Parça ile bütün arasında adeta gizemli bir uyum hüküm sürer. Bütün, parçaya geri ışıy/yansır ve kendisini parça içinde ifade eder, kırılaarak da olsa. Bütün'ün ışığı parçaya düşer, parça bütün tarafından "tamamlanır [bütünlenir]". Totum, "in parte"dir. Bütün'ü resmetmeksizin bütün'ü sembolik olarak temsil ediyor olmaları asla her şeyde veya her eylemde gerçekleşmez. Bütün, her türlü resmediş olanağının üzerindedir, fakat sembolik figürde temsil edilebilir. Maskenin sihriyle donanmış olan büyücü hekim, daimonları kımıldatan, güçlü birer sembolüğü bulunan el kol hareketlerini biliyor; bütün ile parça arasındaki benzerliklerde bulunan gizli mahiyetleri/içyüzleri tanıyor ve bunlara ritüel anlamda nasıl muamele etmesi gerektiğini biliyor; sihirli bir sanatın icracısı haline geliyor. Elinde, adeta, bütün ile parça arasındaki ilişkileri açan "anahtarlar"ı tutuyor. Avlanma, genç takımın savaş seferi, düğün şenlikleri, cenaze merasimleri – bütün bunların özetini doğru ve geçerli hareketlerle, ritüel törenle sunuyor ve kabilesinin küçük yaşamını daimonlar dünyasının müthiş düzenlerine eklemiyor, oradan hareketle de insanüstülüğe tutturuyor (söz konusu yaşamı). Fakat onun eyleyişi, daimon tehdidi altındaki insanın, yorumlayıcı el kol hareketleriyle açıklamaya çalıştığı tehlikeli ve ürkütücü konumuna ilişkin salt bilinçsizce bir "bilgi" değildir asla. Rit'in [kuttörenin] el kol hareketlerinin her şeyden önce pratik bir anlamı vardır. Bu hareketler düşman kuvvetlerini savuşturur, öte yandan da "tanrıların kollarını çağırır".⁹⁶ Rit, iyi ve kötü ruhları büyüleyerek çağırır; sihirli bir teknik gibidir – ilkel toplulukta tüm tekniklerin en önemlisidir, ev yapımı ve ekip biçmeden bile daha önemlidir, hayvan yetiştirmekten ve savaş sanatından, alet edevat üretiminden, elbise ve takı üretiminden daha önemlidir. Çünkü, rahibin sihir pratiği ve sihirli tekniği insan gayretinin küçük bahçesini güvenceye almazsa eğer, insanların tüm çabası boşunadır, bütün hünelerleri boşa çıkar. Rit'in çoğu hareketi bütün insanî şeyleri daimonik etkimenin üstünlüğüne, iyi güçlerin iltifatına ve kötü güçlerin savuşturulmasına iade etme anlamına sahiptir.

Fakat erken kült'te şu ana kadar açıklanmış olan şeylerin ötesine taşan –ve sembolik benzerliğin anlam yapısının da daha keskin bir biçimde öne çıktığı– bir anlamlılık taşıyan eşsiz eylemler de var. Bununla, asıl sihir-eylemlerini kastediyoruz. Büyücü hekim alışıldık şekilde kutsanmış suyu törenle dökerek göksel yağmurun insanî tarlalar için taşıdığı bereketi temsil ettiğinde, göksel bereket gücünün ne olduğunu herkesin gözünün önüne serdiğinde, yaptığı el kol hareketinin gerçi her zaman pratik bir esprisi vardır, fakat bu hareket, daha çok, kabile arkadaşlarının aydınlatılmasına, yaşamlarının bağlı olduğu güçler konusunda yönlendirilmesine yaramaktadır. Fakat, topraklarının üzerinde kuraklık hüküm sürüyorsa, ekinler de yakıcı güneşte mahvolup gidiyorsa, o zaman, büyücü hekim belki o büyük çevirtmeye [tersine çevirtmeye] cüret eder. Eğer bütün, parça içinde sembolik olarak tekrarlanıyorsa, o zaman, parçadan da bütün'e bir etkiyiş olmalıdır. Sembolik benzerliği "tersine çevirtmek" mümkün olmalıdır. Temsilî olarak parçada gerçekleşen şey, daha büyük olan bütün'de tekrarlanıyor olmalıdır. Bütün sadece, bütün'ün sembolik temsiline güç yetiren parçalı/kısmî şeylere geri yansımaz. O nitelikteki parçalar da bütün'ü etkiliyor gibidir: "pars pro toto" [parça bütün için]. Yağmur yağdırmaya çalışan büyücü hekim, çok değerli ve nadir bir şey haline gelmiş olan suyu boşuna toprağa döküyor gibidir – fakat bununla, egemen daimonları, kendi yaptığını büyük ölçekte tekrarlayıp yağmur yağdırmaya zorlamaktadır. Pek çok ilkel halkın sihir pratiğinin temelinde işte bu başlangıç sihri [ilk sihir] tasarımı yatar.

Şu ana kadar ayırt ettiğimiz kültün gelişmesinde bir bakıma basamaklar var. Görünüşe bakılırsa, bunların en eskisi maske sihridir. Sihir tekniği ise bunun üzerine temellenir, bilhassa, sembolik benzerliğin çevirilmesi demek olan ilk sihrin etkileyici formunda. Bunun üzerinde ise üçüncü basamak yükselir, esas anlamda kült-oyunu diyebileceğimiz üçüncü basamak. Kült, kültsel oyun damgasını aldığı zaman ilk iki basamak ortadan kalkıyor değildir asla. Maske ve sihirli teknik kült-oyununda da devam eder, fakat kültsel oyunun bağlamına ayak uydururlar, onun toplam anlamı içerisinde bir işlev kazanırlar. Kültsel oyun da aynı şekilde oldukça pratik bir anlam taşır, tanrısal güçlerle iletişim şekline dönüşür, adeta biricik bir çağrıdır, kutlu bir tapındır, göksel yardım ve lütuf için yakarıştır. Fakat, kendisini dolaysız acil durumdan, akut bir olağanüstü durumdaki çok somut bir vesileden kurtarır; kutsal 'sene'nin gidişatının bir parçasıdır, mevsimlerin ritmik geri dönüşünün, ayın, güneşin ve yıldızların deveranının bir parçasıdır – pekâlâ kozmik bir genişliği bulunmaktadır, bu genişlik her

ne kadar dünyanın hüküm sürüşünün sembolik temsili değil de tanrıların egemenliğinin, Persephone'nin gelişi ve gidişinin sembolik temsili ise de. Kült oyununda, yüksek bir ölçüde bir gösteri de bulunmaktadır, derinden etkilenmiş bir *theoria*, evrendeki tanrılar egemenliğinin şaşkınlığı ve hayret dolu hayranlığı. Kült oyunu, insanın ne durumda olduğunu, sözde gücünün ve büyüklüğünün ne durumda olduğunu, gururunun ve bilgisinin ne durumda olduğunu gözler önüne serer – insanın tanrılar karşısında ne kadar küçük ve zavallı olduğunu, Oedipus ve Aias gibi, Niobe gibi varoluşumuzun en acı tortusunu, insanî olanın sınırlarını yaşamak için suçun ve derin ıstırapın içinde nasıl parçalanması gerektiğini, zillete ve deliliğe nasıl gömülmesi gerektiğini gözler önüne serer. Kültüsel oyun, bir tanrının şenlik topluluğunun gösterisi, tanrısal gücün Epifani'si ve insanî ıstırapın paradigması haline gelir. Ve insanî oyuncular, tanrılar adına şaşıla bir hizmet ve adak olarak icra ettikleri oyunda, yeterince ilginç bir şekilde kendi “oylanmışlık”larını, göksellerin (oyun) topu ve oynacağı olma şeklindeki kendi insanî rollerini oynarlar. İnsanî oyunda çok daha büyük, çok daha kapsamlı bir oyunun temsili ve sembolik tekrarı cereyan eder ki, o oyunun ikiz-anlamlı karakterini insan varoluşunun tragedyası ve komedyası üzerinden⁹⁷ kestiririz.

15. Dünya ilişkisinin tanınmaz hale getirilmesi [değiştirilmesi] olarak kült oyunu: *Tanrılar oyunu ile dünyanın oyunu*

Oyunun kültüsel kökeni, oyun fenomeninin felsefe açısından aydınlatılması için fevkalade öneme sahiptir, özellikle üç nedenden ötürü. Oyun kült-oyun olarak, mukaddes [hiyeratik] eylem olarak arkaik insanın en içsel yaşamının bağrına kadar sokulmuştur; o, kendisi olmaksızın yaşamın daha ciddi işlerde icra olunabileceği bir “kenar fenomen”, çevresel/periferik bir görüngü değildir. Kültüsel oyun ilkel yaşam dünyasının merkezini teşkil etmektedir, kendini anlamasının ve kendini yorumlamasının temel-edimini teşkil etmektedir. Bu erken yaşam kendi adına henüz kavramlarla ve mantıksal sözdizimlerle konuşmaz; vizyoner imgelerle konuşur, el kol hareketleriyle konuşur, aşırı ve stilize ritüellerle konuşur. Davranmalı ve bakmalıdır, gözüyle ve bedensel hareketiyle “anla”malıdır kendi durumunun ne olduğunu – şiddetli ve muazzam güçlere nasıl salıverildiğini, nasıl onların insafına terk edildiğini, nasıl insanüstü olana “bağlı” olduğunu.

Kültürel oyun, kült topluluğunu esas şey hakkında bilgilendirir; insanın kozmik güçlerin ortasındaki durumu hakkında, hayır getiren “görünmez güçler”le uğursuzluk getiren “görünmez güçler” hakkında bilgilendirir. Bu güçlerin gizemli ve tedirgin edici mevcudiyetleri hissedilse de, bu mevcudiyet doğrudan doğruya görünmez, kavranmaz, tutulmaz. Akıl almaz ve esrarengizdir bu güçler ve adeta saklandıkları yerde pusuya yatmış, insanların, doğanın orta yerindeki küçük yerleşkesini gözetleyip duruyorlardır. Fakat, kültürel oyun sadece bir oryantasyon sunmaz; kendisi, her şeyden önce, sihirli teknik anlamında eylemdir, daimonik kuvvetler bakımından hem-tesir [iştirak] ve aksi-tesir olarak eylemdir. İlkel kabilenin yaşam yapısındaki en önemli eylem, daimonlarla doğru iletişimden anlayan, onların sırlarını en iyi bilen, iyi ruhlarla kötü ruhları birbirinden ayırt edebilen, doğru büyü formüllerini okuyan ve maske sihrine bürünmüş olarak olağanüstü büyüklükteki güçlerin karşısına dikilmeye ve onları etkisiz kılmaya cesaret eden kişinin eylemidir. Büyücü hekimin eylemi, büyücu rahibin eylemi, bütün bir sosyal toplumun varlığının bağlı olduğu selamet-eylemidir. O yüzden, büyücünün yüksek ve imtiyazlı bir derecesi vardır; takdislerin ve kutsal iyileştirmelerin yöneticisi odur; düğünleri, doğumları, ölümleri, avlanma ve savaş seferlerini kutsayan odur. Günlük işler yüzünden savrulmuş, dağınık haldeki yaşam-bütününün tanrılarının ansınmasıyla [‘an’a getirilmesiyle] yeniden toplandığı şenlikleri o idare eder. Büyücü rahibin sihirli tekniği, ilkel etkinliklerin çok bölümlü sistemi içindeki en önemli *tekhne*’dir; falcılık/müneccimlik gök ile yeri, tanrılarla insanları birbirine bağlıyor, beşerî şeyleri toptan ve açıkça bütün’ün ufkuna yerleştiriyor. Şurası son derece anlamlı: İnsanın tarihî yolu sadece gıdalarını ürettiği ve böylece varoluşunu “dolaylı olarak” elde ettiği ekonomik faaliyetle başlamamıştır. Kült fenomeni tarih yolunun henüz en başlarında ortaya çıkmakta, yaşamın anlamını yorumlamaya yönelik tinsel faaliyet de bu fenomenin içinde belirmektedir, gizli bilgisi ve gizli sanatlarıyla büyücu rahiplik pratiği şeklinde. “Bilme”nin ilk biçimi törenseldir [rahipseldir] ve, her şeyden önce, kutsalın ve kaçınılanın tabu’suyla örülüdür. “Bilen”ler, gök ile yer arasında var olan hakikî münasebetleri bilen “sırdaşlar”dır; temel süreçleri, yani tanrılarının ve daimonların egemenliğini, kurban ve yakarının doğru zamanını, ekinin ve hasadın, düşmanlara karşı askerî seferin doğru zamanını bilen sırdaşlar. İnsanî bilginin kutsal ve törensel [rahipsel] köklerinden kendini kurtarıp felsefenin ve bilimlerin bilgisi haline geldiği yol çok uzak ve dramatik duyu-değişimlerinin eşliğinde seyreden bir yoldur. Fakat, her halükârda, eski kültürlerin fenomenine en

üstünkörü bir bakış bile insanlık tarihinin *sadece* bir iş/çalışma tarihi olarak kavranamayacağını öğretiyor bize. Tinsel faaliyet, işin “paylaş”ılmasıyla ve manüel ve fikrî iş aşamalarına, uygulayıcı ve düzenleyici iş tarzlarına [çalışma yöntemlerine] ayrıldığında ortaya çıkıyor değildir. Arkaik sihir pratiğinin ufkundaki törensel/rahipsel bilginin ilk biçiminde bilgi motifi ile iş faaliyetinden farklı olarak bir fikrî faaliyet olan yaşamı yorumlayış faaliyeti çoktan gün yüzüne çıkmıştır. Hatta, denilebilir ki, sihir eksenindeki tasarımlar, tarihin beriki dönemlerine kadar, bilimlerin insanî takdirini alttan alta birlikte belirlemiştir. Oyunun ilkel kültle kurmuş olduğu sıkı bağlantıda, başlangıçtaki oyunun kendine özgü resmî ciddiyeti temellenir, kutsal merasimi temellenir, mukaddes onuru temellenir. Bu oyun, insanın ciddi yaşamını açıklamaz – bizzat kendisi ciddiyetin en ciddisidir. Bu oyunda söz konusu olan, göze görünmeyen güçler karşısında sosyal birliğin temin edilmesidir.

Kültüsel oyunun felsefî açıdan taşıdığı özel önemin ikinci nedeni, oyun dünyasına ait “görünüş”ün burada ortaya çıkan pozitifliğidir. Her seyirci bilir ki, maskenin içinde bir insan vardır; fakat bu biliş, kimseyi hayal dünyasından çekip çıkarmaz. Çünkü buradaki mesele, bir insanın kendisini gizlemiş olması değil, insanın gizlenişinde bizzat daimonik olanın görüntüye geliyor olmasıdır. Maskenin, oyunun ve sahnenin görünüşten ibaret olduğunun bilgisi temsil maksadının ortadan kalkmasına, bir varlık inanışının “kırılma”sına yol açmıyor. Görünüştelik bilgisi, daha çok, sembolün aniden parlayabilmesinin önkoşuludur. Bir hadisenin “yalnızca oynanıyor” olması, seyircilerin önünde yalnızca hayalî bir sahne etrafında “belir”iyor olması o hadisenin ne değerini düşürür, ne onu gerçek oyunculara göre daha değersiz kılar, ne de, seyircilerin gözünde, üzerinde oturdukları taş banklardan daha az varolur. Aksine: Sihirli temsil anlamındaki “gerçekdışılık”, daha derin ve daha hakikî olan esas bir gerçekliğin, yani her yerde etkili olan kuvvet ve güçlerin gerçekliğinin olağanüstü “kırılma/çöküntü yeri”ne dönüşür. Gerçeklik kavramı, böylelikle, çok basamaklı bir derinlik-boyutluluğu kazanır. İş [Sache] olarak ele alındığında, sembol, taşıdığı içyüz itibarıyla hiç şüphesiz gündelik şeyler gibi masif bir gerçekliğe sahip değildir. Fakat, kendisine ait oyun-görünüşünün “gerçekdışılık”ı dolayısıyla masif-gerçek şeylerden uzak kalarak, daha aslî bir varlık gücüne işaret edebilir. “Gerçekdışı”, gerçek-üstü’nün mahaline dönüşür. Gerçek-üstü olan, ya da fevkalade-gerçek olan [das Zuhöchst-Wirkliche], kültte çoğunlukla daimonik’in ve tanrısal’ın karakterine sahiptir. Kült-oyunun sembolü, insanın tanrıyla ilişkisi üzere kalır.

Sembolik, burada, iki *varolan* arasındaki münasebeti temsil eder. Ve bu da kültüsel oyunun olağanüstü anlamlılığının üçüncü nedenidir. Kült-oyunu tanrıların egemenliğini, onların bütün dünya-içi şeylerin değişim ve seyrine zahmetsizce hâkim olan düzenleyici ve idare edici faaliyetini 'an'a getirir – ve tanrıların hüküm sürüşünü yalnızca insanî *oyun içinde* değil, ayrıca bir de çok kez *oyun olarak* yorumlamaktadır. Kült-oyunu, sahnenin vizyoner sembolliğini kullanarak, dünyayı yöneten tanrıların oyununu “görünür” kılar, yani, onları insanların güçsüz gözleri önünde mecazî bir görünürlüğe getirir. En yüksek gerçekliğin sihirle çağırılması, son derece gerçek bir şeyi insanların gözü önüne serer.

Fakat çeşitli kereler değinilen soru da bu ya: Acaba, kültü dolduran, ayarlayan ve bütün görüngü biçimlerinde taşıyan insan-tanrı-münasebeti (felsefî anlamda) en aslî sembol ilişkisi midir, yoksa insan ile dünya arasındaki bağıntının yalnızca bir yansıması ve sureti midir? Dünya asla varlık gücünün derece merdiveninde *tek bir* gerçeklik veyahut da *en yüksek* gerçeklik değildir, fakat neticede her şeyi kapsayıcı *gerçekliktir, dokuma*'dır [Gewirk]. Dünyanın dokumasında her sonlu-varolan'ın yeri ve süresi vardır, doğuşu ve batışı vardır – edilmiş ve yok edilmiştir. Peki ya dünyanın her şeyi yoklayıcı etkimesi, o da mı insanî bir oyunda sembolik bir mevcudiyet kazanmaktadır? Ve bu esnada *oyun olarak* da sahnesel bir anımanın netliğine/açıklığına erişmekte midir? Kült üzerine kafa yorarak, daha doğrusu, kültün insanî yönü üzerine kafa yorarak önünü yaptığımız esas soru budur. Sorunu ortaya koyabilmek için kült-oyununa gerek duyuyoruz, çünkü ciddinin de ciddisi olarak oyunun, ve daha esas gerçekliğe giriş kapısı olarak da (oyunun) “gerçekdışılık”ının tecrübe edildiği yer orasıdır. Bunlar, oyunun anlaşılması açısından devasa öneme sahip niteliklerdir. Dahası, kültüsel oyun, kendine has bir biçimde, hüküm süren dünyanın oyununu tanınmaz hale getirir, tanrılar egemenliğini “görünür” kıldığı kadarıyla, hatta bazen de bir *oyun olarak* “görünür” kıldığı kadarıyla.

Kültüsel oyunu şimdiye kadar üç adımda ırladık: İlkin maske sihri olarak, sonra sihirli teknik olarak ve, nihayet, kültüsel bir topluluğun şenlik-oyunu [şenliği] olarak. Şenlik çeşitli biçimlerde olabilir, mesela, kutsal takdis-eylemi olabilir; bütün seyircilere, büyücü rahibin daimonlar ve tanrılarla sihirli-teknik iletişiminin görüntüsünü sunan, onları göksel iletişimin tanıkları haline getiren büyük rit çerçevesindeki resmî ayin olabilir. İlkel insanlar, dehşet, korku ve umut karışımı duygular eşliğinde, büyücü rahiplerinin görünmezleri mistik formül ve sihirli sözlerle teslim alma, büyüleme, etkileme; kuşların uçuşundan, kurban edilen hayvanların

kanından, kurban edip göğsünü yardıkları insanların kalplerinin o anki seğirmelerinden hareketle örtülü geleceği öğrenme adına sergiledikleri tehlikeli girişimi izliyor. Ama, öte yandan, söz konusu şenlik tanrıları hoşsohbete davet etme, şölen sevinci içerisinde ve tanrıların nam ve şanını ıralayan müzik aletleri ve türkü sesleri eşliğinde ölümlülerle ölümsüzler arasında bir birlik tesis etme amacı taşıyan inanılmış bir deneme de olabilir. Böylesi şölenler bazen de son aşamasında azgın [orji-vari] bir sarhoşluğa, taşkın bir çılgınlığa dönüşmektedir: İnsanlar, kendilerinden geçip transa girdiklerinde ve gerçekçi gün-bilincini [Tagesbewusstsein] bir kenara bıraktıklarında daimonik üstün güçle temasa geçtiklerine emin oluyorlar. Orgiazm [Orgiasmus] asla bir yozlaşma, sarhoş edici içeceklerle azgınlığa düşme, taşkın bir erotizm değildir. Dışarıdan bakan birine “azgınlık” gibi görünen şey, kült katılımcıları için, gündelik yaşamın olağanlığından uzaklaşmadır. Hem, bundan da farklı olarak, kültüsel oyun, tanrısal evrenin sahne canlandırması unsurunu içerebilir. Böyle bir durumda, kültüsel oyun, mitosunu anlatan ve görünür kılan ritüel gösteriye dönüşür. Şenlik-oyunu şenlikten hareketle, yani tanrıların inanılan, sezilen, hissedilen mevcutlaşmasından [Anwesen] hareketle şenliğin oyunsal yanını belirler: Oyunun o zaman çoğunlukla karanlık, ağır ve kasvetli bir niteliği olur; tanrıların üstün gücü insan kalbini azametli bir korkuyla sarsar; göksel bir desteğin ve tanrıların iyiliğinin müjdesi bile, ki belki böylesi bir kült-oyununda bu müjde bildiriliyordur, melankolik ciddiyeti bütünüyle hafifletmeye yetmez. Ölümlüleri ölümsüzlerden ayıran mesafe çok büyüktür. Kültüsel gösteri tragedyaya dönüşmektedir. Ne ki, bu bilgiyle, “Attika tragedyası”na, yani insan ruhunun o eşsiz altın çağına dair bir yorum getirmek istiyor değiliz. “Tragedya” başlığını, burada, insan yazgısını tanrıların dertten uzak mutluluğu karşısında karanlık bir çerçeveden yorumlayan daha genel anlamda kullanıyoruz. Şenlik (oyunu) tanrıların esrarengiz mevcudiyeti olarak bilhassa şenlikten hareketle belirlendiği ve kültüsel oyunun oyunsal yanı kültün sihrinin gölgesi altında kaldığı sürece, sahneyi karanlık bir ciddiyet yönetir. Fakat, oyun unsuru zaman zaman şenlik oyununda öylesine güçlü ve kuvvetli bir biçimde kendini gösterebilir ki, şenlik o zaman bir kez oyundan hareketle belirlenir; neşeli arzunun ve şen şakrak sevimliliğin, özgür ve saf oyunun şakacı-karakterinin, aşırı fantezi-bolluğunun hükmü altına girer. Mitosun trajik şekillendirilişini Satir dramı/oyunu izler; insanın çektiği acıların ağır ve ciddi bir biçimde canlandırılışını ve kahramanların yok oluşunu kurtarıcı gülüş izler, kendi kendimizle olan ironik mesafe izler – komedya

izler. Bir mitosun tanrıları nasıl düşündüğü, huzurlarında uygunsuz hiçbir sese müsaade edilmediği ciddi ve korkulur güçler olarak mı, yoksa, kut-sallıkları⁹⁸ Homerik bir kahkaha yüzünden bozulmayan belirsiz varlıklar olarak mı düşündüğü çok şeyi değiştirir. Ve eğer kültürel şenlik-oyununda sadece hüküm süren tanrıların sahne canlandırması değil, özgül hüküm sürüşlerinin oyun olarak netleştirilmesi sunuluyorsa, o zaman, neticede bu netleştirmenin anlamı, tanrısal oyunun *nasıl* karakterize edildiğine bağlıdır. Çünkü böylesi bir tanrılar-oyununa ilişkin kafamızdaki tasarıma çeşitli şekillerde vurgu yapılabilir.

Örneğin, oyun-metaforuna başvurmamızın bir nedeni, tanrıların insanlar üzerindeki sınırsız gücünü tarif etmektir. Onlar bizimle oynayacak gibi oynarlar. Ne demektir bu? Böylesi bir niteleme yeterince açık mıdır – yoksa daha başka yorumları da gerektirir mi? Oyun oynayan insan oyuncakla nasıl iletişim kurar? Böylesi bir iletişimin karakteristiği nedir? Burada, insanın oyuncakla iletişiminin çeşit çeşit olabileceğini belirtmeliyiz, oyuncaklar çok çeşitli olduğu için değil de, iletişim olarak iletişimin çeşitli icra şekilleri bulunduğu için. Önümüzdeki herhangi bir şeyle “oynayabiliriz”, ona dilediğimiz gibi “davranabiliriz”. Elimize geçen bir şeyi oyun amacıyla kullanabiliriz. Bu noktada özellikle “dikkatli” olmamız da gerekmez. Oyun-kullanımının [Spielgebrauch] şeylerle alakası, örneğin, yarar-kullanımının [Nutzungsgebrauch] şeylerle alakasından çok farklıdır – daha mesafeli, daha çözülmüş, daha özgürdür. İnsan çevresel şeylerin yararlılığını bilir ve çalışarak bunları yararlanılmaya hazır hale getirirse, o zaman, yüksek ölçüde böylesi şeylerin karakteristik özelliğine bağlı olur, onların eline bakar. İnsan bu şeylere canının istediği gibi muamele edemez. Çiftçi faydalandığı toprağı dinlendirmek zorundadır; toprağı aşırı derecede tüketemez, yoksa yarar sağlayan şeyi ortadan kaldırır. Zanaatkâr ise, işleyip belli bir sanatsal şekle soktuğu maddeye göre hareket etmelidir. Çalışması çoğu kez “madde-koşullu”dur. Her iş, dönüştürmekte olduğu şeylerin direnciyle karşı karşıya gelir. İşin zorluğu ve meşakkati, onun, şekillendirilebilir maddenin bağımsızlığı ve yok edilemezliği ile olan münasebetinden hareketle anlaşılmalıdır. İnsan, çalışarak ürettiği şeylere bunca kuvvet, zaman ve zahmet harcamak zorunda kaldığı için, ürettiklerine özen gösterir, onlarla idareli ve ekonomik olur. Onları rasyonel ve ekonomik olarak kullanır. Üretilen şeylerin hem üretiminde hem de kullanımında insanın keyfiliği fena halde nesnel koşulların kısıtlaması altında durur. Oysa, çevresel şeylerle oyun oynama, olağanüstü genişlikte bir isteğe ve keyfiliğe sahiptir. Herhangi

bir şeye oyuncak muamelesi etmek pek bir zahmet ve çaba gerektirmez; doğal şeylerin oyun için öncelikle hazır edilmesi bile gerekmez. Elbette, “oyun oynamak”, bulunabilir nesnelerin oluşturulması, şekillendirilmesi ve değiştirilmesinden ibaret de olabilir, verili olanın modifiye edilmesinden esrik bir sevinç de duyabilir – fakat, şeklini değiştirme, burada, objektif ihtiyaçlar tarafından gerekli kılınmış objektif amaç-formlarına yönelik bir çalışma, zahmet, kurgu değildir. Biçimlendiriş, daha ziyade, plastik bir oyun dürtüsünün sonucudur. Kumdan pasta yapan bir çocuk, oynamaktadır – fakat evde bez bebek üreten kadın ya da çocuk oyuncaklarının endüstriyel üretimiyle iştigal eden mekanikçi, oynamamaktadır. Onlar, çalışmaktadırlar; hatta gıda, gereç, makine üretenlerden daha az çalışmamaktadırlar. Oyuncak yapay bir şey olabilir, insan eliyle biçim verilmiş bir şey; fakat, herhangi bir doğal şey de olabilir. Çünkü oyun oynayan insan yaratıcı oyun-fantezisi sayesinde herhangi bir şeyden oyuncak “yap”abilir. Oyun fantezisi “sihirbaz gibi”dir, en sıradan şeylere hayalî anlamlar yükler, böylece onları oyuncu için sihirli içyüzlerle donatır. Tabii ki, özen dolu bir güzellikle üretilmiş, pahalı ve koleksiyon değeri taşıyan oyuncaklar da var. Fakat, oyuncakçı dükkânında bulunan en güzel ve en pahalı bebek, yoksul bir kız çocuğunun paçavralardan yaptığı bir bebeğe kıyasla daha fazla *oyun-dünyasal* bir gerçekliğe sahip değildir. Oyun oynayan insan, çalışarak ürettiği şeylere gösterdiği özenin aynısını oyuncaklarına da gösterme gereği duymaz; çünkü somut olarak nesnel şekle dönüşmemiş olan her şeyi fantezisi sayesinde dilediği zaman ilave edebilir. Oyun, oyun malzemesine yönelik bu kayıtsızlık tarafından, özgür bağımsızlık tarafından ıralanmaktadır. Tanrıların insanlara oyuncakla oynar gibi davrandıkları söylendiği zaman, bununla, her şeyden önce, davranışlarının bağımsızlığı kastedilmektedir. Onlar, ölümlülere keyiflerince, canlarının dilediğince, kafalarına göre davranırlar; insanlara aldırış etmeleri *gerekmemektedir*, çiftçinin sağlamak istediği ineğe aldırıldığı kadar bile aldırış etmeleri gerekmez. Onlar insanları diledikleri gibi sıkıntıya, derde, sefalete, mutsuzluğa sevk edebilir, mahvedebilir, yıkabilir, perişan edebilir. Onları bağlayan herhangi bir aldırış yoktur, onları kısıtlayan bir bağımlılık yoktur; onlar, var olabilmek için, insanların hayvan ve bitkilerin besinine ihtiyaç duyması gibi ihtiyaç duymazlar insanlara. Ne de olsa bol miktardaki kurbanlıklarla beslenmezler; fakat bu kurbanlıkları, insanlara tanrısal güce bağımlı olduklarını hatırlatmak için, yeryüzü çocuklarının parçalanmış öz-bilincini kendi egemenliklerinin bulanık aynası olarak kullanmak için talep ederler. Tanrılar insanlarla oynar – oyuncakları olarak.

Arkaik tanrı-tasarımının esasında iyi olan tanrılık yönünde saflaşması sorunu bir yana, ki bu soruna değinmiştik, oyun metaforunun tanrıların faaliyeti için kullanılışında bir çiftanlamlılık yatmaktadır – şu yüzden ki, insanî oyun-icrası oyuncağa yönelik bir tutumu iki şekilde kapsamaktadır. Oyuncakla iletişim/oynama, sözünü ettiğimiz o özgür gelişigüzellik ve keyfilik şeklindeki temel niteliğe her zaman ve sürekli olarak değil, oyun sırasında kendi “başına buyrukluğumuz”dan emin olduğumuzda, yaşantı sırasında düşsel üretimimizin hareket/oyun alanını zevkle ölçtüğümüzde özellikle sahiptir. O zaman, oyuncak kendisini bize en dirençsiz haliyle gösterir; bizler de, deyim yerindeyse, onunla ne istersek yaparız; kendisine nesnel açıdan yükleyemeyeceğimiz şeyi, fantezi kabilinden anlam olarak istediğimiz zaman atfedebiliriz. İnsanın oyuncakla oynayıışındaki bu rahat özgürlüğün benzeri, tanrıların insanlarla oynama özgürlükleri olsa gerek. Kendimizi göksellerin oyuncağı olarak bilmek ise *teslim olmuşluğumuzun* keskin bilincidir. Kaderimiz bizimelimizde değildir. Ne yaparsak yapalım, ne kadar çabalarsak çabalayalım, ne kadar çok çalışırsak çalışalım ve ne kadar cesurca savaşırsak savaşalım, insan tanrıların üstün gücü karşısında savunmasızdır. Oyun metaforu tanrısal varlığı her şeyden önce kesinlikli üstünlüğü içinde ırılar.

Fakat, oyuncaklarla kurulan farklı yapıda bir iletişim şekli daha var: Dilediği gibilik ile sınırsız keyfilik duygusunun hâkim olmadığı, oyun oynayan kişinin kendisini oynadığı oyunun özgür efendisi olarak görmediği bir iletişim şekli. Bununla beraber, oyuncunun kendi oynadığı oyun karşısında hâkimane kalamayıp, bir anlamda “oyunun içine çekil”diği, orada kendisini kaybettiği, sihirli rolüne “gömöl” düğü, bizzat taşıdığı maske tarafından büyüendiği bir oyuna gömülmüşlük, bir oyun sahasına dalmışlık da var. Bu türden bir oyun icrasında, oyuncu, oyuncağına karşı, hâkimin mesafeli egemen duruşu içerisinde durmaz, daha ziyade oyuncağı tarafından sersemletilmiş, büyülenmiş ve adeta bağlanmışdır. Acaba tanrılar oyun tarafından alt edilmiş insan gibi mi oynarlar; çocuğun oynadığı gibi mi oynarlar, oyunun büyüleyiciliği tarafından mest olmuş ve kendinden geçmiş olarak? Acaba tanrılar, oyuncak karşısında özgür iradeleri sayesinde mesafeli kalabildikleri için, özgürlükleriyle üstün oyuncular mıdır – yoksa kendileri de sihirli dünyanın büyüüne kapılmış oyuncular mıdır? Açıkçası, insanın “tanrısal bir oyuncak” olmaklığını, tanrıların oyununu “mesafelik” ya da “kapılmışlık” şeklinde tayin etmemize bağlı olarak, bambaşka yorumlamak gerekiyor. İlkece, mitik tanrı-tasarımlarında tanrıların oyunu sınırsız, özgür tasarruf olarak yorumlanmakta, tanrının elinde birer kukla

olan insanlar karşısında bir “özgürlük oyunu” olarak. Oyun metaforu, o zaman, insanın mutlak teslim olmuşluğundan ve tanrısal hüküm sürüşün mutlak ve sınırsız keyfiliğinden çok daha fazlasını ifade etmez. Fakat, bu, tanrıların esasen birer “oyuncu” oldukları, insanlara gerek duydukları anlamına gelmez. Sonsuz yaşamları içinde, eğlence olsun diye, insanların yazgısıyla ve bütün dünya-içi şeyler üzerindeki egemenlikleriyle meşgul oluyorlardır. Hâkimiyetleri bir oyuna benzer, oyunları da bir hâkimiyete. Tanrıların hüküm sürüşü yalnızca bazı mitlerde, kendilerini dahi etki altına alan bir oyun tarafından büyülenmişlik olarak anlaşılır – dolayısıyla, tanrıların dahi henüz birer oyuncak olduğu daha da aslî bir oyuna atıfta bulunulur. Fakat, genel anlamda, demeliyiz ki, arkaik bir kült-eylemi olarak gerçekleşen insan oyunu, oyuncunun kendisini cezbedip büyüleyen bir oyun-icraatının çok net örneğidir. Kültürel oyunun oyuncuğu keyfî gelişigüzellik [dilediği gibilik] karakterine sahip değildir; bilakis, derin bir zorunluluk karakterine sahiptir, değil mi ki, bunlar semboliği ağır şeylerdir, sunak gibi, sunular gibi, tanrıların mevcutlaşmasını temsil eden işaretler gibi. Gelgelelim, bu kültürel oyun üzerinden, kült oyunundan daha farklı bir yapıya sahip olan bir tanrılar-oyunuyla anlayarak ilgi kuruyoruz. “Karpılmışlık” olarak tecrübe edilen bir oyun üzerinden, neredeyse sonsuz bir mesafeliliğe sahip bir “özgürlük oyunu”yla ilgi kuruyoruz. Ne ki, bu ilişki “inanış”ta cereyan etmektedir, felsefe tarafından insanî inanç olarak tarif edilip düşünülebilse de, taşıdığı hakikat iddiası açısından geçerli olacak şekilde değerlendirilemez.

Bizim bağlamımızda esas olan, mitolojik kült oyununun öz-kavrayışında ne gibi örtük anlayış-kategorilerinin bulunduğu. Burada iki soruyu birbirinden ayırmalıyız: ilki, kültürel oyun olarak kültürel oyunun oyun-karakteri sorusu; diğeri, tanrıların kültürel oyun üzerinden canlandırılan [ansınan] oyununa yönelik soru. İlkçağcıl kültün oyun-karakteri vardır, çünkü, her şeyden önce, maske sihridir. Maske sihridir, çünkü insan ancak kendini örterek/gizleyerek apaçıklığını [tekanlamlılığını] yitirir ve daimonik varlığı ırıl原因an çokanlamlılıkta “yer al”abilir. Büyücü hekim ile büyücu rahibin sihir uygulamalarını mümkün kılan da yine daimonik olanda yer alıştı. Fakat, ancak ritüeliyle birlikte tam serpilmiş kült oyununda mitosun sahnede toplam-canlandırması olagelebilir; şenliğin oyun topluluğunda tanrıların, yarı-tanrıların, kahramanların ve yiğitlerin tarihi seyirlik hale gelebilir. Sıradan mahal ve yerlerin çevirilmesiyle elde edilen sahne, bütün oluşun [olagelişin] toplam-bağlamının belirme-alanı haline gelir. Bütün, örnek olarak, bütün’ün içindeki bir yerde belirir;

o yer de böylece son-suz bir temsil niteliği kazanır. Kültürel sahne için çevirilip sınırlandırılmış olan yer, sınırsız olanın mecazı haline gelir. Ve nasıl ki, kültürel oyun en ciddi ve en kutsal hadise ve tarihleri kapsıyorsa, olagelişin bir oyun yorumu da toplam-olageliş içerisinde ortaya çıkan vakaları kapsamaktadır. Mitos hiçbir şekilde bütün oluşları [olagelişleri] oyun olarak yorumlamaz, tanrıların hüküm sürüşünü oyun metaforuyla anlamaya çalıştığı yerde bile bunu yapmaz.

“Bütün oluşlar” ifadesi yanlış anlaşılabilir; iki anlama gelebilir: birincisi, *her oluşu*, her bir tekil hadiseyi kastedebilir; fakat, sonra, bütün tekil-olaylarda geçen, onları taşıyan, hareket halinde tutan, ama basitçe tekil-olayların toplamından ibaret olmayan bütüncül toplam-oluşu kastedebilir. Arkaik insan da türlü türlü hareketi bilir, itiş, atış, düşüşü bilir, her ne kadar bunları böylece sıralayamasa da; cansız şeylerin hareket şeklini bilir, bitkilerin nasıl yetiştiğini, hayvanların nasıl avlandığını, insanların kendi yaşam sahaları içinde nasıl davrandıklarını bilir. Ve böylesi hareketlerin nasıl “ettir”ildiğini çabucak ve hiç düşünmeden anlar; kendi yararı ve kullanımı için bir şeyler üretmesini bilir, silahıyla düşmanını vurmasını bilir. Neden oluşun çeşitli biçimlerinin bilgisine sahiptir, her ne kadar enikonu düşünülmüş bir neden kavramına sahip olmasa da. Etrafı tipik davranır; an be an tarz değiştirmez; belli bir tarz-yapısından şaşmaz; böylece açık ve kimi bağlamlarda da tanınır bir hal alır. Elbette, erken çağ insanı, doğada her şeyin yasalara bağlı olduğunu farz eden katı bir nedensellik kavramına sahip değildi henüz. O zamanlar doğayı dopdolu/capcanlı olarak, “animistçe” kavramış, her hadisenin ardında bir fail aramış olabilirler; fakat, o zaman, olayların faillere dayandırıldığı bu şema da belli bir nedensellik-tarzı farz eden bir yorumdur. Her bir olay, “ettirilmiş”tir, her birinin kendi “neden”i vardır. Gerçi, düşünce, nedenlerin de nedenlerinin ne olduğu sorusunu kendisine henüz sormuyordu. Teorik düşünce henüz uyanmamıştır. Ama, yine de, toplam-oluşun bütüncül bütünlüğü içerisinde –bütün içindeki vakalardan– farklı anlaşılması gerektiğine ilişkin belli belirsiz bir sezgileri de yok değildir artık. Ve bu da hüküm süren bütün’ün hareketlilik-formu içinde oyun olarak açıklandığı yerde bir yere sahiptir. Şeyler, geliş ve gidişlerinde, çoğalma ve azalmalarında, değişim ve yer değişikliklerinde birbirine bağımlıdır; binlerce kez birbirlerine örülüdürler; her biri, ettirgen bir “neden”in “etki”sidir, bu nedenler ister doğa kuvvetleri olsun, ister şeylerin içkin “amaçlar”ı olsun ya da isterse daimonların faaliyeti olsun. Şimdi, burada asolan, bilimsel anlayış ile mitik anlayış arasındaki fark değil, bütün

olayların tümel/evrensel bağlam olarak “nedensiz” olan tümel/evrensel bağlamının kavranışı ile, tesis edilmiş olan her bir tekil olay arasındaki farktır.⁹⁹ Bütün’ün ne bir nedeni vardır ne de bir amacı, ayrıca ne bir “anlamı/esprisi” vardır ne de bir görevi, bir hedefi. Hüküm süren bütün, bir oyunun yorum-metaforu içinde kavranılmaktadır. Gerçi, elbette, her bir hadise ve vakayı da birer oyun olarak yorumlayabilir, şu veya bu olayın ardında fail olarak cüce cinlerin, daimonların, hatta ve hatta tanrıların bulunduğunu ve bizimle dalga geçip eğlendiklerini düşünebiliriz; ama o zaman da oyun fail-şeması’nın özel bir yorumu olmaktan öteye geçmeyecektir. Planlı bir biçimde hükmeden tanrıların yerine, insanî dünyamızı düzene sokmaktan çok karıştıran, eğlence peşindeki oyunbaz “ruhlar”ı da almak mümkün. Ne ki, kültürel oyundaki oyun motifi ancak tümlükle [tümellikle, evrensellekle] ilişkilendirilip dünya-içi hadiselerin sınırlarını “aş”tığı zaman daha derin bir anlam kazanır. Tanrılar oyununun hakikati, dünyanın oyunudur.

16. Oyun ve kutsama – kültürel oyun ve din:

Tanrıların oyununun kendisi kültürel oyun değildir

Oyun ile kült arasında bulunan ve bizlerin de bilhassa arkaik-mitik varoluşta görmeye çalıştığımız alakayı, insanî ilk-fenomenlerin esas kenetlenişi olarak anlamaya başladık. İnsanın hürmet/tapınma güdüsüyle oyun güdüsü aynı kökte bağlanmıştır; insanüstü güçlerle iletişim, tarihî erken çağda oyun ritüeli içinde gerçekleşmektedir. Bu öylesine acayip ve tuhaf bir durum ki, gündelik, alışlagelmiş oyun anlayışından ne kadar “doğal biçimde” yola çıkarsak, yani, oyunda bağlayıcı olmayışlığın [ihtiyariliğin], fantezi keyfiliğinin, gayrı-ciddi ve serbest sevincin ve aylak bir hoppalığın özelliklerini ne kadar vurgular ve oyunu önemli yaşam-icralarıyla ne kadar karşı karşıya getirirsek, o kadar şaşılabilir bir hal almaktadır. O yüzden, arkaik insanın en ciddi ve en ağır yaşam-faaliyetinde, yani tanrılar ve daimonlarla iletişimde oyunla karşılaşmak bizi şaşırtmaktadır. Acaba oyun bu dereceye, bu yüksek anlama nasıl erişebildi? Bu soru belki yanlıştır. Belki de, burada mesele, insanî oyunun, kendiliğinden sahip olmadığı bir anlamı dinin anlam/espri boyutundan hareketle kazanmış olması değildir. Belki de, gündelik hayatımızda “oyun” diye adlandırdığımız ve ciddi yaşam alanlarının karşısına küçümseyici bir tezat diye çıkardığımız şey, eski bir asliliğin [asliyetin] batık bir kipidir. Ne olursa olsun, kültürel oyunun her

şeyden önce oyunsallığının sorgulanması gerektiğini ve hataya düşölüp de geçerli oyun kavramı altında kesinlikle düşünülmemesi gerektiğini bilmeliyiz. Kült “aslen” yalnızca dini bir unsura sahip değil, ayrıca bir de oyunsal unsura sahiptir. Burada sadece oyun “kutsanmış” değildir – “kutsama” işi de oynanmıştır. Kutsama ve oyun, arkaik kült fenomeni içinde, neredeyse çözülemez bir içsellik üzere birbirine nüfuz eder. Kutsama oyundan hareketle, oyun da kutsamadan hareketle belirlenmektedir. Biz bunu maske sihri, sihirli teknik ve mitosunu anıyan [canlandıran] gösteri-oyunu bakımından açıklamaya çalıştık. Bunlar kültün birer unsuru oldukları kadarıyla, kült de kült olarak oyun-gibi bir pratiktir, yüksek bir insan oyunu olarak gerçekleşmektedir, ki bu arada bu oyun yalnızca bir “anlam/espri” üzere hareket etmez, bir anlayış içinde tutmaz kendini, hüküm sürücü güçlerin aleniliği içinde durmaz; anlaşılan anlamı/espriyi ima eder, aleniliği yorumlar, bilgisini paylaşır. Kült her zaman bildirmedi de, hayat öğretisidir, tebliğdir. Burada tebliğ yalnızca sözle sınırlı değildir, bilgilendirici konuşma vasıtasıyla bir bilginin iletilmesiyle sınırlı değildir. Konuşma’nın kutsal’ın alanında özel bir güçsüzlüğü ve aczi vardır. Gözümüzün önünde ve avucumuzun içinde duran aşikâr’ı, işlediğimiz şeyleri, gündelik yaşamda verilen’i kolayca konuşabiliriz. Burada her şeyin sabit bir adı, kelimelere dökülebilirliği vardır. Her şey burada anlaşılmış ve anlaşılır bir seyir içindedir. Her şey, tipik davranış tarzları içinde çoktan dile getirilmiş, şekillendirilmiş ve bilgilenilmiştir. Cansız şeylerin, bitkilerin ve hayvanların, karanın ve denizin ve gökyüzündeki yıldızların adlarına sahibizdir – kullandığımız aletlerin, yürüdüğümüz yolların, genel olarak, çevresel varolanla aramızda kökleşmiş bütün iletişimimizdeki her şeyin adına sahibizdir. Şeylerin orta yerinde öyle duruyoruz ki, o şeylerin her birini yalnız bireyler olarak anlamıyor, tanımıyor ve adlandırmıyoruz sadece. Ortak-kamusal bir ‘her şeyiyle biliş’e atanmışız, bizleri kuşatıcı bir dile tayin edilmişiz; bizleri kerelerce ilgilendiren şeyler üzerine sürekli ve toplumsal bir söyleşide oyalanıyoruz. Her insanî yaşam sahasının kendine has anlama ve eş-varoluşsal [koexistenziell] söyleşi tarzı vardır. Bu arada, varolan üzerine beyanın ve insanlar arası fikir alışverişinin olanakları her yerde aynı değildir. Her gün bilinen şeyin söz-sırasında belirmesi ve komşuyla çene çalarken görüşülmesi en kolay olanaktır. Gerçi gündelik yaşamda kutsal için de bir laf kalabalığı hazırdır, ama, her şeyden önce, sıradan bir bilinirlik seviyesindedir bu. Fakat, gerçekten onun içinde alıkoydurmaz kendisini; emre amadelikten kendisini çekip çıkarır, gündelik sohbet konusu olmaktan uzak durur. Kutsal’ı adlandıran sözler

basitçe önümüzde hazır duran ve herkes tarafından her an algılanabilen fenomenleri tanımlamaz, daha çok, her gün bildiğimiz gerçekliğin açığa çıkartılmasına,¹⁰⁰ daha derin ve daha aslî varlık-nedenlerine işaret ederler. Kutsal'ı adlandıran sözlerin kendileri, kutsal'ın dehşetince belirlenmektedir. İnsan, tanrının adını, tanrısının adını boşu boşuna almayasıdır ağzına. Kutsal söz, tabunun işgali altındadır. Kült için geçerli olan, kült-sel söz için bir kez daha geçerlidir. Bu söz, sıradan konuşmanın içinden sınırlandırılarak çıkarılmıştır – tıpkı tapınak bölgesinin sıradan araziden ayrılması gibi; yükseltilmiş, artırılmış bir anlamlılığa çekilip kaldırılmıştır; davetkâr [çağırıcı] bir işarete ve sihirli bir sembole dönüşmektedir. En aslı biçimleriyle sözcüklere dayalı sihir de kültürün kapsamındadır – çağrı sırasında insanüstü güçlerin savuşturulması olarak, adlandırılmaz olanın adlandırılışı olarak. Hiyerofantik¹⁰¹ konuşma, söylenemeyeni söylemenin, kavrayan ve sınırlandıran bir sözün içinde her türlü kavrayış ve sınırlayışın üzerinde olanı kavranılamazlığı içinde çağırıp, kırılan söz'de kutsalın üstün gücünü tecrübe etmenin gerilimi içinde salınır durur. Kültürel bilgi başlangıçta gizli bilgi olarak saklanmakta, rahip bilgeliği olarak nakledilmekte, kutsal metin ve mühürlü sözlerle kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Ezoterik bir karaktere sahiptir ve her türlü profanlaşma [kutsallığın bozulması, dindışlaşma] karşısında korunması gerekmektedir. Basamaklı eğimlere [seviye farklarına] ayrılmaktadır; içinde çeşitli halkalar barındırmaktadır. En merkezde bulunan bilgi halkasına ancak son derece "sırdış" olan az sayıdaki insan erişebilmektedir. Bu halkanın etrafında alçalan basamaklar sırası vardır; bilgi bu basamaklarda esaslılığını ve sırrını giderek daha fazla kaybeder ve nihayet genel bir yüzeyselleşmede son bulur. Rahibi kutsalın hizmetine atayan kutsama işi, her şeyden önce bir sırdış etmedir, sır dolu bir ifşadır. İlkel elemanter biçimde, bu ifşa işi, örneğin büyücü rahibin bildiği büyü formüllerinin kendisinden daha genç olan halefine devredilmesi şeklindedir.

Kültün dili aslen hiyerofantik¹⁰² olduğu ve yalnızca rahipler için, söyleyişin en yüksek geriliminde söylenemeyeni söyleme işine tayin edildiği için, dinî yaşam öğretisinin tebliği sadece ve sadece söz'de gerçekleşmez – öncelikle, daha çok işaret ve el kol hareketlerinde, dolaysız ve dokunaklı bir sembolik gücü olan ritüel eylemlerde gerçekleşir. Kült camiası maske sihrinin ve kurban ayiniyle görevli rahibin sihirli tekniklerinin tanığıdır ve bilhassa mitosunu açıkça gözler önüne seren gösterinin tanığıdır. Arkaik kültür topluluğu sembolik eylemleri gördüğü zaman, kutsalın ve bu kutsalın insanların yaşamına girişinin ne olduğu konusunda, telaffuz edilen sözle

kazandığı netliğe kıyasla daha fazla netlik kazanır. Tahıl tohumunun karanlık ve ışıksız toprağa gömülmesi, sonra olmuş başakların boy göstermesi sıradan canlar için yok oluş ile yeniden doğuşun, ölüm ile yaşamın ilişkisini basit ve geçerli bir mecaz zeminine oturtur. Ve Demeter kültlerinde, kutsal eylemin doruk noktasında kült-kardeşleri ellerini *kiste*'ye, büyük ana'nın koynuna soktuklarında, herhalde, esritici bir korkunun dehşetiyle ürpermiş olarak, varoluşun doğurma kuvvetinin teminatı altındaki bitmez tükenmezliğini hissetmişlerdir. Mitosu görünür kılan kutsal oyunun seyircileri ise seyirciler olarak, görgü tanıkları olarak tanrısālın Epifani'sinin önüne konulmuşlardı. Seyirci olarak onlar da oyuna katılmıştı. Kült topluluğunun şenlik sırasında henüz "sirk" karakteri yoktur. İnsanlık tarihinin akışı içinde çeşitli kereler şu sürece tanık oluyoruz: Peygamberlerin ve vaizlerin sözlerindeki öğreti ya da tebliğ yayıldığı ölçüde kültsel ritüel de ortadan kaybolmuş, geri çekilmiştir. Rahipsel bilgi ezoterik temel niteliğini kaybetmiş, herkese giden bir ifşaya dönüşmüştür ki, geriye sadece bu ifşayı kutsal metinlerden doğru şekilde açıklamak kalır. Din tebliğ edilen sözün dinine, bir müjdeye dönüştükçe ve ağırlığını söylenebilir olanda buldukça, kültün sihirli özü, mitik gösterisi, oynusalı da o ölçüde kaybolur. Elbette, bir kudas ayınınin resmî jestlerinde kalıntılar, artıklar görmek mümkün, fakat bu ayın gerçek bir ritüel oyun olmaktan çok, sönük bir protokoldür. Dinî topluluk artık sadece sayılı birkaç takdis merasiminde tanık ve hem-oyuncu olarak belirlemektedir. Oyun ile kültün ilişkisi dinin arkaik erken biçimlerinde tarihî yüksek dinlerdekine kıyasla hem çok daha güçlü biçimde vardır, hem de daha belirgin biçimde fark edilebilmektedir. Fakat, eğer erken kült derin anlamlı insanî bir oyun olarak gerçekleşiyorsa, o zaman, bu oyun yaşamın bir toplam-yorumunu ifade eder, bu toplam yorumu sözlerle ifade ettiğinden daha çok ritüel jestlerde, alegorik eylemlerde ifade eder. Kültsel oyun, anlatır; kendi topluluğunu hedef alır. Sembollerinde, mecazlarında ve mitolojik eylemlerinde anlattığı şey, tanrıların nasıl hâkim oldukları; insanlar ve sonlu şeyler üzerindeki egemenliklerini nasıl sürdürdükleri; bireylerin, kahramanların ve yarı-tanrıların, fakat aynı zamanda en gariban uşakların bile yazgılarını nasıl sevk ve idare ettikleri; milletlerin ve devletlerin yükseliş ve batışını nasıl sağladıkları; gönderdikleri iklimlere göre tarlalara fayda veya zararı nasıl dağıttıkları; nasıl her şeyi getirip sonra nasıl tekrar götürdükleridir. Herhalde, kült daima her türlü canlıya nüfuz eden, cansızda ise, kara ile deniz arasındaki, açık gökyüzü ile kapalı yeryüzü arasındaki sınırı sağlamlaştıran büyük bağlamları aydınlatmaktadır. Her kült bütüncül bir anlam

içerir, evrensel bir içyüz. Fakat, kültler, bütün şeylerin toplam bağlamı ile insanların doğanın ta ortasındaki ve tanrıların önündeki özel konumunu yorumlar çeşitli şekillerde. Kült, anlam-yorumlama-oyunu'dur.

Birer yorum-oyunu olarak kültlerin pek çoğu insanî varoluş fenomenlerini bütün'ün hareketliliği için birer kılavuz model tayin edip kullandığından, olayların toplam karakterine bağlıdırlar. Gerçi, insanî hareketliliğin, tümellik/evrensellik bağlamının daha kuşatıcı hareketinin içine çitilmiş olduğunu ve oradan belirlendiğini her zaman bilirler, gelgelelim, tümel hareket için elimizde hazır tasarımlar, kavram ve sözcükler bulunmuyor. Onları ancak fenomenal olarak verili hareket tarzlarını metaforik benzetmeler olarak kullanırsak, fakat bu arada da metaforların uygunsuz olduğunu bilirsek açıklayabiliriz. Tanrıların egemenliği kültlerde çoğunlukla egemenliğin ve çalışmanın insanî varoluş fenomenleriyle bir analogi içerisinde tayin edilir. İnsanlar tanrıları insan-üstü hâkimler ve insan-üstü işçiler olarak düşünmektedir; üstelik sadece insanların yaptıklarını çok daha muazzam boyutlarda yaptıkları şeklinde de düşünmezler. Onların egemenliği ve işleri insanlarınkinden sadece nicel olarak üstün değildir; onlar farklı bir şekilde egemendirler ve farklı bir şekilde çalışırlar – tanrısal egemenlik ile tanrısal iş/çalışma, her türlü insan işinden nitel olarak farklıdır. Onların hükümranlılığı çok daha karşı konulmaz, çalışmaları ise çok daha etkili ve daha kalıcıdır. Onlara göre, hükümranlılık, bütün şeylerin düzeninin tertip edilmesi, kaosun dizginlenmesi, yıldızların seyrinin ve mevsimlerin değişiminin tanzimi, insan yazgılarının idaresi anlamına gelmektedir. Tanrıların hükümranlılığı insan-ülkesiyle sınırlı değildir, en yüksek varolanın, yani tanrısālın *altında* duran bütün varolanlara uzanmaktadır – şeylerin merdiven şeklinde inen bütün basamaklar dünyasına, insana, hayvanlara, bitkilere, taşlara uzanmaktadır. İnsanî bir hükümranlılık ise hep riskli ve istikrarsız bir iştir; hükmedilenlerin ayaklanışının, ezilenlerin isyanının tehdidi altındadır hep. Oysa, tanrıların egemenliğine karşı hiçbir insan ayaklanamaz, başkaldıramaz. Çünkü kâfiri zahmetsizce ezerler. Onların/insanların egemenliği, tiranların ve sezarların ruhlarını aynı anda hem arzuyla hem dehşetle titreten o sarsıcı gerilimi barındırmaz içinde. Tanrılar, denk olan özgürler üzerine hükmetmezler. İnsan gerçi tanrıların iradesine karşı çıkabilme özgürlüğüne sahiptir, fakat bu özgürlüğü ancak kendi yok oluşuyla pekiştirebilir. Niobe'nin zürriyetinin üzerine uğursuzluk getiren şey, onun böbürlenmesi ve Leton'u karalaması değil, dünyalı kadının en yüksek ve tastamam mutluluğunu, yani doğurgan anneliğini tanrıların lütuf sahasının dışına çıkarmaya ve

neredeyse bitmez tükenmez rahminin yer kuvvetine tek başına kurulmaya cüret etmiş olmasıdır. Ölümlülerin tanrıların egemenliğinden kurtulmak için gösterdikleri her çaba onların sonunu getirmektedir. Diyelim, ölüm insan varoluşunun mutlak sonu anlamına gelmiyordu: o zaman, tanrıların hükümlerine boyun eğmektense ölmeyi seçen insan, bu kahramanca eylemiyle göksellere sadece daha da çaresizce teslim olmuş olurdu. İnsan öbür dünyadan “geri dönemez” ki artık; “diri tanrının eline düşmenin ne korkunç bir şey olduğunu”¹⁰³ biteviye ve sonsuza kadar yaşaması gerekirdi. Gerçi dinler, her insanın gururunu kıran, tanrıların bu karşı konulması ve kaçınılması imkânsız hükümlerini düşüncesini “ataerkil” egemenlik tasarımıyla, insanlara kendi “çocukları” gibi davranan tanrısal bir “baba” tasarımıyla hafifletmiştir. Fakat, insanlar kendilerini tanrının çocukları olarak hissetmekle kendilerini genç tanrılar olarak görmezler, tıpkı insan evlatlarının kendilerini genç insanlar olarak görmesi gibi. İnsanın tanrının çocuğu oluşu, tanrı ile insan arasındaki çok derin ayrımı ortadan kaldırmaz, sadece hafifletir, farklılığın sertliğini yumuşatır. Tanrıların hüküm sürüşüne yönelik, insan varoluşundan çıkarılıp ödünç alınan model nihayet başarısız bir metaforudur; çünkü göksellerin uyguladığı türden bir hükümlerlik ne hükmedilenlerin ters geriliminin ne de hükümlerlik ilişkisinin olası bir tersine dönüşünün tehdidi altındadır: Gökseller hükmediyorlar, fakat işte, insanın içinde hissedebileceği her türlü ölçünün ötesinde hükmediyorlar. Aynı durum, tanrıların faaliyetini iş olarak niteleyen kılavuz tasarımlar için de geçerlidir. Elbette, bizler gibi çalışmazlar – biz ki, ancak işçiliğimizle varoluş içinde tutunabilmekteyiz. Onlar her türlü insanî ölçünün, hatta her türlü insanî tasarım gücünün ötesine taşmış bir anlamda çalışırlar. Onlar zaten varolanı işlemez, öncelikle şeyleri meydana getirirler, üstelik, verili bir malzeme dolayısıyla insanın da üretebildiği (yani, elinin eylemesiyle ya da araç-gereç ve makineler kullanarak, doğal bir maddeye insan kafasından çıkmış bir şekli dayatıp darp etmekle üretebildiği) türden herhangi birer yapay şey değildir bunlar. Tanrıların doğal şeyleri meydana getirdikleri, işlemek için herhangi bir hazır maddeye ihtiyaç duymadıkları, bilakis, normalde insanın yapıp etmelerinin sahnesi, malzemelerinin ocağı olan bütün doğanın tanrısal bir eser olduğu söylenir. Bu düşünce, sonlu aklımızın hayal gücünü aşıyor ve dinî sırrın içine çekiyor.¹⁰⁴ Platoncu metafiziğin tanrısı belli bir anlamda “iş” de yapar, amorf dünya-maddesinden *kozmos*’un güzel ve¹⁰⁵ derli toplu yazgısını [Fügung] meydana getirdiği ve ölçüsüz olana, *apeiron*’a ölçüyü, *peras*’ı nakşettiği kadarıyla. Platoncu tanrının işi, ontogonik bir işçiliktir,

doğayı meydana getirmektir – fakat, aslî varlık-güçlerinden, madde ile tin'den, *chora* ile *nous*'tan. Hristiyanlıkça düşünülen tanrı ise doğayı ve bütün doğal şeyleri mutlak gücünü konuşturarak hiçten çekip çıkarır. Hristiyanlık tanrısıyla ilişkilendirildiğinde, iş metaforu aşırı bir abartı dolayısıyla anlam-sız hale geliyor. Dünyanın yaratıcısı “çalış”maz, her ne kadar kutsal metinde yedinci gündeki bir “dinlenme”den söz edilse de. Mitler tanrılarının çalışmasından bahsetse de, bu çalışmalar insanî çalışmanın feci zahmetinden çok çok uzaktır, zahmetsiz ve kolaydırlar. Tanrılarının indinde hükümranlık ve çalışmanın esasen bir *oyun* olduğu tasarımı insan aklına daha yakın gibidir. Bazı kültlerde de, tanrılarının bu tanrısallığı vizyonu anlam-belirleyicidir. Kült oyunu, tanrılarının hüküm sürüşünü hükümranlık veya iş olarak, zahmetsiz hüküm sürüş ve zahmetsiz çalışma olarak sadece bir oyun içinde ansımaz [canlandırmaz]; tanrısal yaşamı icra-karakteri yönünden bir oyun oynama olarak yorumlar. İnsanın kült oyunu tanrılarının oyununu sahnenin görünürlüğüne yerleştirir, tanrıları özleriyle görünür kılar, kavranılmaz ve zahmetsiz başarılmışlıklarını görünür kılar. Böylesi bir tanrısal oyunun tüm insanî oyunlardan ayrıldığını, en uçucu ve en dansçı insanî oyunlardan bile çok daha serbest, hatta sonsuzca serbest bir oynayış olması gerektiğini daha önce söylemiştik. Fakat tanrılar doğayı ve tüm şeyleri oynayarak yönetiyorsa, o zaman, oyunları da şeylerin gidişatını ve değişimini karara bağlayan bir nedensellik karakterine sahiptir. Doğa ve doğal olan her şey, böyle bir açıda bir oyuncak belirlenimi kazanmaktadır. Bu durumda, doğanın akışı değil de, sahalarının altında bulunan tüm diğer şeyleri oyuncak ve oyun parçası olarak kullanan bahtiyar tanrılarının yaşamıdır sadece oyun olan. Bu oyunbaz tanrısal yaşam, bir oyun olarak, kendisinin dışında kalan amaçlara sahip değildir – bu yaşam yalnızca dahili amaçları bilir ki, tanrılar bu amaçları belirledikleri gibi aynı rahatlıkla ortadan da kaldırabilmektedir. Onların yaptıkları “sorumluluk-dışı”dır, “iyinin ve kötünün ötesinde”dir – Nietzsche’nin Zerdüştü’yle konuşmak gerekirse–, “kendiliğinden dönen bir çark”tır.¹⁰⁶ Oyuna getirilen tanrılar-yaşamının amaçsız, hedefsiz ve anlamsız oluşu pek çok iç-hedefin ve iç-amacın ortaya çıkmasına mani değildir, fakat ortaya çıkan bu hedef ve amaçlar yaşam bütününe anlamlı ve maksatlı da kılmaz. Tanrılarının yaşam akışı acı veren bir ayrılık tarafından belirlenmez – sonlu insanda olduğu gibi.

Bizlerin gündelik hedefleri, görevleri ve amaçları vardır, çünkü bütün yaşamımızla bir hedefe, bir amaca doğru seyrederiz: Eudaimonia hedefine doğru. Menfaatlerimiz/ilgilerimiz ne kadar dağınık olursa olsun, ortaya

koyduğumuz çeşitli çabalar yaşamın başarılması veya başarılammaması konusunda duyduğumuz nihai ve olağanüstü bir kaygılanma tarafından bir araya toplanmakta ve yönetilmektedir. Bizler *olmuş* değiliz, boyuna *olmaktayız* – ve belki nihai bir şekli asla alamayacak, ölünceye kadar kendi kendimizin bir projesi olarak kalacağız. Sessiz sessiz süregiden bir şimdiki zaman içinde dertsiz tasasız yaşayıp gidiyor değiliz; zamanın, ürkünç hareketini korku dolu gözlerle seyrettiğimiz şiddetli akışı bizleri de beraberinde sürükleyip götürüyor: Kaygı bir kısaç gibi bizi sıkar ve gerçekte yakamızdan hiç düşmez. Elbette, bazen kendimizi uyuşturabiliriz, kafamızı dağıtacak şeylere kendimizi verebilir ve sıkıntı ve görevleri unutabiliriz – fakat kaygı bize yeniden yetişecek, kurulduğumuz bütün konforları sarsacak ve bizleri dur durak bilmeyen çabalarımızın, güdülerimizin, tutku ve hırslarımızın yoluna itecektir. İnsanın yaşam kaygısı ekonomik değildir sadece, aynı zamanda, “ruhun esenliği” için, çok lazım olan bir şey için endişelenme, (içyüzü) kavrayış ve yaşam netliği için endişelenmedir. İnsanî yaşam sürüşün genelde projektif olan stili bütün özel amaçları ve tekil hedefleri aranmakta olan, fakat şaşmaz bir kesinlikle de verili olmayan nihai hedefe [asıl maksada] bağlar. Sadece çocuk burada bir istisna gibi gözüküyor. Çocuğun şimdiki zamanı var, sakın bir süreduruşu var, neden ve niçin sorularını sormaksızın sadece varolduğu o rüya gibi olağanüstü emin tarzı içinde neredeyse sonsuzluk var. Çocuğun artık sadece bitkisel bir biçimde ve henüz tinsel bir özgürlük içinde yaşamadığı zaman aralığı çok kısadır; saf ve kırılmamış bir biçimde oyun içinde yaşadığı zaman aralığı çok kısadır. Bunlar, insan varoluşunun altın günleridir, hatıranın en değerli hazinesidir ki, bu hazinenin ışıltısıyla bütün yaşam aydınlanır – hem sonra, unutulmazdır da, her ne kadar o batık zamanı tasavvur edemesek bile artık. Çocukluğun bu kayıp cenneti, mutlu ve oynayan tanrılar inancının kılavuz imgesidir. Tanrılar oyununun nasıl olabileceğini buradan hareketle bir bakıma düşünebilir, özellikle de hissedebiliriz. O halde, (çocukların) insanüstü yaşamları, “oyun taşlarını ileri geri süren çocuk”a benzeyesidir – “çocuğun bir krallığı” olasıdır.¹⁰⁷

Ne ki, Herakleitos’un alıntıladığımız bu sözü tanrıların oyunundan söz etmez; *aion*’un oyunundan, dünya akışının oyunundan söz eder. Oyun oynayan çocuk benzetmesinde öyle bir oyun üzerine düşünülür ki, bu oyun, insanlar oyununun tanrılar oyunundan ayrıldığından çok daha fazla ayrılır insanlar oyunundan – öyle bir *oyun* ki, bütün şeyler ona konulmuştur, bütün işler ve kişiler, ister tanrılar olsun isterse insanlar, gelgelelim, oyuncusu olmayan bir oyundur bu. Biraz anlamsız ve uygu-

lanması imkânsız bir düşünce değil midir bu: oyuncusu olmayan bir oyun, kendisini uygulayan şahıstan, “kim”den yoksun bir oyun? Sorularımızı kültüsel oyun ekseninde sorduğumuz sürece, her oyunla birlikte bu oyunu oynayan bir oyuncuyu da düşünmek zorundayız. Kültüsel oyun, tanrıların hüküm sürüşünü ‘an’a getiriyor ve bu “hüküm sürüş”ü insanüstü bir hükümlanlık olarak ya da insanüstü bir iş/çalışma olarak yorumluyor; her iki yorumlayışta da, hükümlanlık ve iş oyunla şaşırtıcı¹⁰⁸ bir yakınlığa geliyor, özellikle zahmetsizlik, nedensizlik ve dirençsizlik nitelikleri üzerinden. Ve bazen de kült oyununun mitolojemi [bir mitin ana unsuru, motifi ya da teması] tanrıların faaliyetinin kendisini dingin şenlikle dolu, özgür ve tüy kadar hafif bir oyun olarak yorumlar. İnsan, yıldızlar kadar uzak bir mesafeden tanrı ile mutabık kalır – her ikisi de oyuncudur: tanrı bütünü oyuncudur, insan ise kısmen oyuncudur, çünkü ayrıca bir de işçi, savaşı, sevice ve ölümlüdür. Buradaki tanrı kendisi dışındaki her şeyle oynamaktadır – oyuncağıymış gibi. Mevcut olan hiçbir şeye kendisinden daha fazla değer vermek zorunda değildir. Bütün diğer varolanlar onun altındadır, ayaklarının altında tabure olmaya memurdur, tahtının süsüdür sadece. Ve bütün varolanlardan üstün olduğu ve hiçbir şeyin gerisinde kalmadığı için de, onun oynaması –insanın oynamasının aksine– hayalî temsil karakterine sahip değildir; mutlak-gücün “gerçekdışı bir oyun dünyası” üzerinden sembolik olarak görüntüye gelebileceği bir yer açmak zorunda değildir. Tanrılar oyunu, bir kültüsel oyunun niteliklerine sahip değildir. Tanrılar tanrılara inanmaz, en yüce bir tanrıya dinî bir biçimde hürmet etmezler [tapınmazlar]. Hiç tartışma yok ki, halkların mitlerinde tanrılar diyarındaki hiyerarşilerden söz edilmiş, bir tanrı babadan ya da tanrı kraldan haber verilmiştir; fakat bunlar, insanın göksellerle olan ilişkilerinden tümüyle farklı ilişki bağlamlarıdır. Daha çok, denilebilir ki, tanrılar kendi aralarında birbirlerine benzeşleri gibi, fakat yine de ölçsüz derecede tepeden davranmaktadırlar, tıpkı insanların insanlara karşı davrandığı gibi. Birbirleriyle kavga edebilir ya da aşk yaşayabilirler, birbirlerine akrabalık bağlarıyla bağlanabilirler, fakat birbirlerine dinî biçimde hürmet etmezler. Dinin nesnesi olarak tanrının kendisinin dini yoktur.

Fakat, insanın tanrılar-inancı’nın çok kere tayin ettiği daimonik aralarlıklarda, mesela melek ve benzerinde durum biraz farklıdır. Onların dini vardır, fakat “inanç” olarak değil, “biliş” olarak, tanrılığın görüşü altında, “visio beatifica”da yaşadıkları kadarıyla. Yani, kült oyunu üzerinden de tanrıların oyununu canlandırırsak, o zaman, bunun kendisi artık bir kült oyunu olamaz. Bu önemli bir yapısal anlayıştır. Kült oyunu

kendisini tekrarlatmaz. Yoksa oyunlar, çeşitli biçimlerde kutu gibi iç içe geçirilebilir.¹⁰⁹

Oyun ile kült bağlamı üzerine ölçünüşümüzün ürününü birkaç satırla özetleyelim. Kült, oyunun tam da¹¹⁰ “oyun-gibi olan”ın pek-alışlagelmiş ve pek-bilinen karakteri içinde karşımıza çıkmadığı, kendisini hemen “ciddiyetsiz” ve “avarece” sunmadığı o eşsiz yaşam fenomenidir. (Oyun) Kült’te, insanın büyülenişinin, gündelik tekanamlılıktan ve belirlilikten uzaklaştırılmasının rahatsız edici, ürkütücü ve büyüleyici temel niteliğini taşır. Maske burada, maskeyi takmış olanın saklandığı bir yer olmaktan çok, insanın daimonlar diyarına eriştiği kapıdır; maske sadece seyircileri büyülemeyi, her şeyden önce, maskeyi taşıyanı büyüler – onu bir büyücüye dönüştürür, bir büyücü hekime, rahip’e, “ruhlar”ın gözle görünmeyen ürkünç bölgesiyle insanlar arasındaki bir aracıya dönüştürür. Büyücü rahibin pratiği/uygulaması özellikle kültüsel sembollerde çok yoğun bir biçimde oyun unsurlarıyla bezelidir. Oyun, hüküm sürücü bütün’ün, bütün’ün parça’ya geri yansımaları üzerinden canlandırılmasında gösterir etkisini. Sihirli tekniğin başlangıç büyü, bu ilişkinin tersine çevrilmesinde yatar – şayet parça bütün’ün sembolü ise, parçadan hareketle bütün’ü etki altına almak olasıdır. Mitolojik gösteri de bu bağlama getirilmelidir; (bu gösteri) yalnızca, insanın hangi egemen ve üstün güçlerin insafına terk edildiğini göstermekle kalmaz, yalnızca bilgilendirmez – aynı zamanda pratik bir etkisi de vardır: İnsan, bütünüyle terk edilip maruz bırakıldığı güçleri gösteri içinde Epifani’ye getirmekle, aynı zamanda bir kefareti ve arınmayı, ruhun bir katharsisini icra etmiş olur – ne ki, Aristoteles’in *Poietika*’sında yeni başlayan metafiziğin sanat kuramında formüle edilen arınmadan farklı düşünülmesi gereken bir arınmadır bu. Kültüsel bir oyun, bütün bir kenti “arındırabilir”. Kültüsel oyun tanrılarla ilgi kurar; onların insanüstü egemenliğini, işlerini ve de insanüstü oyunlarını ‘an’a getirir, sözde ve ritüel el-kol hareketinde. Fakat, tanrılarının oyunu kişisel olarak oynanan bir oyun olarak kalmaktadır; daima bir oynayanı vardır, bu kişi ister kendisini bir maskenin ardında gizlesin ya da isterse gizlenmemiş olarak oyun taşlarını ileri geri sürüyor olsun. Bunlar, görünüşe bakılırsa, önemli yapılardır ve bu bağlamda yalnızca kült oyununda ortadan kaldırılabirler. Elbette, ne kültün tamamı oynalsındır ve ne de oyunun tamamı aslen sadece kültüsel. En eski insan sürülerinde bile çocukların oyunları vardır; cinslerin karşılaşmaları sırasında, talip olmada, nazlanmada ve kabul etmede oyun unsurları vardır; aşırı savaşçı gücünün, savaş danslarının ve müsabakaların sergilendiği oyunlar ve nihayet gündelik yaşamın çeşitli

muziplikleri vardır. Ne var ki, arkaik zamanda kült oyunu ağır basmaktadır – diğer oyun tarzları ona bağlı kalmakta, ondan hareketle zaman zaman sihirli bir parlıtya bürünmektedir. Şimdi, eğer kült oyununu terk edersek, geriye, pek dokunulmamış büyük bir problematiğin kalacağını aklımızdan çıkarmamalıyız. Gerçi eski kültlerle dans ve gösterilerin sihirli anlamlarına dair çok yoğun bir etnolojik literatür var. Fakat, derlenen olguların felsefece anlaşılması, oyun yapılarının kategorik olarak aydınlatılması işinin önemli ölçüde ilerleme kaydetmesi halinde sağlanabilir ya da en azından hazır hale getirilebilir. Kült yalnızca oyunun bir sorunu değildir – her şeyden önce teolojik bir sorundur. Bizi ilgilendiren şey, esasen teolojik soru değildi. Bu soru, sonlu insanın kendini felsefece kavrayışının çerçevesini aşar – onu aşar: saf güneş parlıtısının, içinde yaşadığımız mağaranın alacakaranlığını aşması gibi mi, yoksa serabın çöl kumunu aşması gibi mi? Bunu kim bilebilir ki – tanrıdan başka ya da tanrının sözlerini işitenlerin eylediklerinden başka?

17. Mitoş'ta "tanrılardan geçilmeyen" doğanın içi,
geç dönem kültüründe tanrılardan boşalmış.
"Kendine yabancılaşma" modeli üzerinden din eleştirisi.
Oyunun dünyevîliği sorusu ne dinî ne de dindışıdır.

Teolojik sorunun bir tarafa bırakılmasıyla kültüsel oyun kısaltılmış bir şekilde bakış açımızın içine girmiş, kendisini bizlere yalnızca antropolojik bir fenomen olarak göstermiştir. Fakat, kültüsel oyun, kendi içinde, tanrının huzurunda oyun, takdis-eylemi, arkaik büyü pratiği, insan ülkesinin göksel yazgı-güçlerine kehanet/falcılık yoluyla bağlanmasıdır – insan soyunun tanrısal olanla yüksek, resmî ve şenlikli iletişimidir.¹¹¹ Din ile oyunun içten bağlantısı, ilk insanların varoluşunun harika ve aslî gizemleri arasındadır. Geç dönem kültürünün insanının, ortalığın tanrılardan geçilmediği bu eski çağla ilgili hatıraları artık sadece tek tüktür. Bunlar, kolektif bilinçaltına gömülmüş olan hatıralardır: motorların uğultusuyla, teknik uygarlığımızın atölyelerinin gürültüsüyle, ideolojik savaş çılgınlıklarıyla ve işlerimizin hengâmesiyle dolu olan ruhsuz günümüzün bir vaktinde uzaklarda şimşek gibi çakarlar, zaman zaman parlarlar. Çağımız insanının arkasında uzun ve pek çok kez değişime uğramış bir tarih yatar – bir tarih ki, insan onun akışı içinde kendisini gitgide üretim gücünün ürünleriyle yeniden tanzim etmiş; çalışarak meydana getirdiği yapay şeylerden oluşturduğu

çevreye kendisini koşmuş; özgürce yarattığı çok sayıdaki şeylerin örgüsüne dolanmış ve eyleminin nesneleştirilmesinde kendi kendisine karşı belki¹¹² yabancılaşmıştır. Bu tarih yolu ürkünç olduğu gibi muhteşemdir de: Yeryüzü baştan aşağı insan iziyle kaplıdır, insanın inşaatı ve yok edişiyile, yaratışı ve tahribatıyla, işleri ve savaşlarıyla kaplıdır. Yerküre insan eliyle şekillenmeye uğramıştır, el değmemiş doğallığı [doğal yabanıllığı] kalmamıştır – bütün olarak insanın tarihinin içine çekilmiştir, bu huzursuz canlı türünün gösteri sahnesine dönüşmüştür, çalışmasının malzemesine, savaşlarının meydanına dönüşmüştür.

Ne ki, yeryüzünün insanın çalışması ve güç ve egemenlik savaşlarının tarihî seyri içinde tarihleştirilmesi aynı zamanda insanın giderek artan bir “dünyevî”-leşmesi olarak gerçekleşmektedir: insan yaşamının dinî yorumunun kaldırılması olarak, mitik tözün gitgide çökmesi olarak. Elbette, dinin kaybolması süreci henüz karanlık sonuna ulaşmamıştır; bugünün yüksek dinlerinde halen daha muazzam yaşam enerjileri saklıdır – fakat, insanlığı yarıya bölen esas kavga ekonomik sürecin yorumlanması etrafında, tarihin akışını harekete geçiren üretken kuvvetlerin yorumlanması ve doğru düzenlenişi etrafında dönüyor. Bu kavga dinî bir aşk-ve-şevk ile cereyan ediyor, ya da daha doğrusu: insanın, normalde etkisini dinde gösteren en içsel ilgisini kendisine çekmiştir. Küresel davayı şöyle de formüle edebiliriz: Dünya siyasetindeki o iki kamp asla yalnızca ekonomik sürece bakışları, ekonominin tanzimi yönünden ayrılmıyor; her şeyden önce, insanın işçiliğinin konumunun nasıl yorumlanacağı hususunda birbirlerinden ayrılıyorlar: bu işçilik acaba başka yaşam sahalarının yanında bir yaşam sahası mıdır, yoksa merkezî yaşam sahası mıdır? Yeryüzünün tarihleştirilmesini insanın dünyevîleşmesi olarak kavradıkları radikallik noktasında birbirlerinden ayrılıyorlar. Yeryüzü, insanlığın erken çağında ağırlıklı olarak yabanıldır; arkaik tekniğin zayıf olan üretici kuvvetleri bu yabanıllığa pek ilişmemiştir. Bu yabanıl yeryüzü tanrılarla, daimonlarla doludur; büyüleyici bir sihirli ışıkla parılıyor, insan ruhuna ululuk ve korku hisleri salıyordu. Yeryüzünün parıltısıyla başı dönen, dehşetiyle de korkuya kapılan insan, yeryüzünün hâkim güçlerine ancak oyun içinde yaklaşabiliyordu, insanî oyunun kültürel olarak yükseltilmiş suretinde – ne çalışmada ne de savaşta (yaklaşabiliyordu). İnsanların tarihî yolu yalnızca insanî öz-gücün açılmasını getirmiyor, en başta, arkaik daimon ve tanrılar inanışının saflaşmasını ve yüksek gelişimini getiriyor, yani, dinin tarihî yüksek dinlere gelişmesini getiriyor, fakat sonra da, insanlığın bilimin ve o bilim sayesinde mümkün kılınan endüstriyel tek-

niğin ruhuna kurulmasıyla birlikte gerilemesini getiriyor. İnsanın kendi gücü [öz-gücü] söz konusu teknikte zafer coşkusu yaşıyor gibidir. İnsan “dünyevî” oluyor, şimdi, yeryüzüne bir yabanıllık olarak işaret eden bir anlamda değil de, yeryüzünü kendi yaşamını kendisi üreten insanlığın büyüğü bozulmuş meskeni olarak kavrayan bir anlamda. Bu yeryüzü, tanrılardan boşaltılmış bir yeryüzüdür.

Böylesi bir konuşma tarzı kolayca yanlış anlaşılabilir. Burada derdimiz, dinin nesnesi üzerine dogmatik iddialarda bulunmak değildir. Biz, ‘arkaik varoluşta [Dasein] tanrılar vardı, modern varoluşta tanrılar artık yoktur’ demiyoruz. Bizler sadece insanî inanç ve inançsızlık fenomenleri üzerine konuşuyoruz. Tanrılarla doluluk ve tanrılardan boşalmışlık tabirleri sadece antropolojik ifadeler anlamında kastedilmektedir. Doğadan yabanıllık olarak çıkan esrarengiz ürpertiler eskiçağ insanını kendinden geçirir, insan-üstü olana yönelik davranışlara zorlar, ibadet ve kurbanları motive ederdi; arkaik insan kültürel oyun-jestleriyle konumunu, terk edilmişliğini yorumlar, bu bilgiden hareketle de sihirli şifa-pratiklerini uygulardı. Kendi içinde kalamazdı, insanî şeylerin kapalı çevresi içinde sabit duramazdı – insanî şeyleri gökyüzünün iklimlerine ve yeryüzünün kaynak-güçlerine tutması gerekti. Tanrısal güçlerle iletişimin yolunu bulması, sürekli olarak kendini aşması gerekti. Buna karşılık, bilimsel geç dönem kültürünün insanı, kendi özünü kapatma özelliğini, insanlığı kendi üzerine temellendirmek için de insanüstü güçlerden kararlı bir biçimde yüz çevirme özelliğini taşıyordur. Bu, bir kez, dinin rasyonel eleştirisi olarak gerçekleşmekte, ütopyik bir kendine yabancılaşma fenomeni şeklinde yorumlanmaktadır; sonra, daha da önemlisi, insanın iş faaliyeti özgürlüğü içinde kendi kendini nesneleştirmesi olarak gerçekleşmektedir. İnsanın, hayvan ve bitki gibi kendi içinde sakin kalamayacağı, kendisinin “dışına çık”ması, kendisini aşması gerektiği anlaşılmakta – fakat bu “aşma”, insanın kendi içine yerleştirilir: (insan) yaratıcı gücüyle ilkin bu aşma’nın gerçekleştiği boyutları oluşturmaktadır. Denilen o ki, insanın özgürlüğü, iradesinin özbelirleniminin salt manevi/içsel bir becerisi değildir, her şeyden önce, duyusal-nesnel üretimin becerisidir, bir insan duyusunun nesneye dökülmesidir. Özgürlük iş/çalışma ve savaş olarak cereyan eder. İş ve savaş olarak insan özgürlüğü kendisini dile getirdiği ve bu esnada da kendi kendisinden vazgeçtiği boyutları oluşturur. Vazgeçiş [Entäußerung] sahası insan özgürlüğünün ayrılmaz bir parçasıdır, deyim yerindeyse [insan özgürlüğü] kendisini, kendi kendisinin içinde aşmaktadır. Ne ki, bu arada, çevresel bir doğaya tabidir; fakat bu doğayı olduğu haliyle

bırakmaz, insanın kendi gücünden hareketle doğaya özgürlük eyleminin damgasını vurur, onu işçiliğin malzemesi haline getirir, ruhun ifadesinin ‘mahal’ine dönüştürür.

Bilhassa işin/çalışmanın kavramsal olarak nüfuz etmesiyle elde edildiği haliyle özgürlüğün (kendinden) vazgeçiş yapısının açıldığı manzara, şimdi pek çok polemik sebepten dolayı gerisin geri dinin üzerine de yansıtılmaktadır. Din, işten hareketle “yorum”lanmaya çalışılıyor, fakat işin/çalışmanın bir türü ya da prototipi olarak değil de, insan özgürlüğünün, iş üzerinden kazanılan ‘kendi kendini nesneleştirme’ ve ‘kendinden vazgeçiş’ şeması dine “uygulanarak” yorumlanıyor; ondan sonra da deniliyor ki: insan dinî yaşam-havasında her şeyden önce kutsalın boyutunu oluşturmakta, daha sonra da bu boyutları bilinçaltı fantezilerinin ürünleriyle doldurmaktadır; “yabancı” görüntüsü altında, kendi ruhunun temeli olan şeyi dışarı koymaktadır; insanüstü olan, insan kalbinin ve insanın rüya-dokumalı tasarımının bir serabıdır. Dinin hakikati, insan imiş. İnsan, tanrının bir tıpkısı değil imiş, fakat tanrı insanın bir rüya-tıpkısı imiş. Tanrıları insanların gönlünden geçen tasarımlardan hareketle açıklamak, din eleştirisinin eski bir hamlesidir. Fakat, dinin yeniçağ eleştirisinin yeni bir hamlesi de, “deneyüstülük [transandans]” yapısını tanrısal olana bırakmak ve tanrısal olanı tüm deneyüstülüğüyle, insanın hayalî bir ‘kendinden vazgeçiş’ ve ‘kendine yabancılaşma’sından türetmektir.¹¹³ Bu olanak ilkin Hegel’in mutlak idealizmiyle hazırlanmış; Feuerbach tarafından yoğun bir kavga formülüyle propaganda haline getirilmiş; Marx ile, işin/çalışmanın yapısıyla sıkı bir ilişki içine sokulmuş; Nietzsche ile de Hristiyanlık, metafizik ve Batı ahlâkının dünya tarihi açısından deşifre edilmesi girişimine araç edilmiştir. Hegel’in felsefesi, en sert ve en derin tezatları bile iç içe geçirmenin önünü açmıştır. O, evrensel geçişin felsefesidir, ayrıştırdığı kadar bir araya da getiren aracılığın felsefesidir; her şeyi bölümleyen ve her şeyi bağlayan toplam-hareketin felsefesi, bütün varolandan akıp geçen varlık akışının bir hareketinin felsefesi. “Her şey akar”; akmakta olan varlık, ruhun/tinin yaşamıdır, kendini kavrayan kavramdır – fakat, farksız olan değildir; kendisini kendi içine ayırt edendir; olumsuzluğun ara açma olarak, karşıtlıkları ortaya çıkarma ve karşıtlanmış olanın yıkılması olarak sürekli faaliyet gösterdiği birlik akışıdır. Hegel sabit/değişmez farklara katı katıya bağlı kalmaya karşı nasıl tavır takınıyorsa, farksız tümel birliğe [her şeyi kuşatıcı birliğe, evrensel birliğe] [All-Einheit], “bütün ineklerin siyah görüldüğü gece”ye¹¹⁴ karşı da öylece tavır takınıyor. Ona göre, her şey, “mutlak olan”ı akıntı olarak, sınırlı belirlilik olarak, hareket

olarak, şey olarak, tümel-bir olan [All-Eine] olarak ve arası açılmış olan olarak düşünmeye bağlıdır. O yüzden, Hegel'in düşüncesinde nihaî ve çözülemez farklar yoktur: sonlu ile sonsuzun farkı, insanın ve tanrının farkı (yoktur). Sonlu-varolan, sonsuz'un kendi kendini sonlandırması olarak, geçici bir şekli olarak kavranmakta, insan da henüz¹¹⁵ görkemi içinde saklı olan tanrı olarak yorumlanmaktadır.¹¹⁶ Esas "olan" şey, geçiştir. Mutlak ruhun/tinin yaşamı sürekli bir 'kendinden vazgeçiş' ve sürekli bir 'kendi içine/evine geri dönüş' tarafından belirlenmektedir. Bu bağlamda, Hegel'in "öz-bilinç [kendinin bilincinde oluş]" kavramı özellikle aydınlatıcıdır. Bu kavramla, mesela kendisine "ben" diyebilen tinsel bir varlığın basitçe kendini bilşi, yani, nesne-bilincinden farklı olarak ben-bilinci kastedilmemektedir. Kastedilen, düşüncesin hareketi içinde elde edilen biliştir – bu bilş, dıştaki nesnenin fenomenal yabancılığını delip geçer, tin olarak kendisini tam da tine yabancı gibi görünende tanır, *kendisini* öteki'nde bulur ve böylece ötekini kendisinin 'kendisinden vazgeçiş'i¹¹⁷ olarak kavrar. Böylece, öz-bilinç ile yabancı-bilinç [Selbstbewusstsein und Fremdbewusstsein] arasındaki fenomenal ayrım ortadan kaldırılmaktadır – ve, öz-bilincin spekülâtif olarak yükseltilmiş bir modeli, "mutlak bilme"nin ideasını belirlemektedir. Nihayet, Hegel bu yüzden kendisine ait "mantık bilimi"ni "tanrının düşünceleri" olarak tanımlayabiliyor: düşünür, tanrının içinde kaybolmuştur, çünkü öncesinde tanrı kendisini insanın içinde yabancılaştırmıştır. Tanrı ile insan geçiştir, sabit olan ve sabit bir biçimde de ayrılmış olan birer varlık değildirler; onlar, tinin ya da mutlak ideanın genişçe salınan hareketinin kutuplarıdır. Tanrı ile insanın ayrımı, nihayet, kapsayıcı, fakat kendi kendisini ayrıştıran, sonra da gerisin geri bu ayrışmadan tekrar üreten bir yaşam birliğinden hareketle kavranılır. İnsanın tanrıya doğru geçmesi, daha yüksek ve üstün olan bir başka varolanla münasebet şeklinde anlaşılmamaktadır – kendini aşma olarak, ya da daha doğrusu, kendinden vazgeçiş'ten geri dönüş olarak anlaşılmaktadır: yabancı-ilişkisi bir öz-ilişkiye salıverilmektedir. Fakat, bu, yabancılık "fenomeni"nin spekülâtif düşünce ile bütünüyle ortadan kaldırılabilmesiyle başarılan bir şey değildir, söz konusu fenomen sadece "yeniden yorum"lanmaktadır. Yabancılık, öz-ilişkinin içine, *kendine yabancılaşma* olarak ulaşır. "Kendine yabancılaşma" kavramı Hegel'de mutlak olana, tin'e,¹¹⁸ idea'ya ilişiktir. "Kendine yabancılaşma [öz-yabancılaşma]" kavramı, kavramın kendi kendisine yabancılaşmasını kasteder; (kavram) "doğa"nın tarafına geçtiğinde, dışsallaştığında, görünürde tinsiz olana daldığında, kendi kendisine yabancılaşmaktadır, ki daha sonra, dışsallığın

sahasında, zaman-mekânsal belirliliğin sahasında kendisinden geçmiş-likten çıkıp kendi içine girmek ve biliş ile düşünüşün hareketi olarak “anımsamak” için, basamakların uzun bir yolunda kendisinde oluşunu, kendisine malik olduğunu fark etmek için. Kendine yabancılaşma ve kendini kazanma yol üzerindeki istasyonlardır, bütün varolanın varlığın-daki –kendine özgü olumsuzluktan sürekli kopan– varlık akıntısı olarak gerçek ve hakikî olan tinin hareketindeki istasyonlardır.

Hegel’in felsefesini “ayaklarının üstüne oturtma”ya çalışmış olan haleflerinde ‘kendine yabancılaşma’ insanoğlunun temel niteliği haline gelir. Hegel’de insan, kendisini öncelikle ve çoğunlukla anladığı şekilde iken, yani, doğanın, mutlak tinin öz-yabancılaşmasına henüz kapılmış bir mahlûku iken, Feuerbach ile Marx tarafından, ve benzer şekilde de Nietzsche tarafından olgu bağlamı artık “tersine çevir”ilmiştir. İdealist felsefe bundan böyle insanın düşünceli ve ütöpik bir öz-yabancılaşması olarak, hakikîgerçekliği bulunmayan düşünce-düşlerinde kendini kaybediş olarak geçmektedir. Felsefe, kesin ve kararlı antropolojiye dönüşmektedir, fakat zaten bilinen tekil-bilimsel bir disiplin anlamındaki antropolojiye değil. Felsefe, bütün soruları tıpkı bir odak noktasında toplar gibi kendi içinde topladığı kadarıyla insan varlığının yorumlanması haline gelmektedir. İnsanüstü’nün boyutu, idealist-hayalî öz-yabancılaşma öğretisinde insana geri alınmakta, insan ise gerçek olmayan hayaletlerin gerçek tasarımlarının gerçek üssü olarak yorumlanmaktadır – çevresel şeylerin boyutu iş/çalışma kılavuzluğunda materyal olarak ya da insanın işçiliğinin teşekkül-leri olarak anlaşılmaktadır. Sırf bu antropoloji, öz-yabancılaşmanın Hegel felsefesinden ödünç alınmış, fakat farklı yorumlanmış temel düşüncesiyle iş gördüğü için, bütün varolanı insanla ilişkilendirebilir ve insanda bütün varolanın beşinci tözünü [Quintessenz] kavradığını sanan post-idealist düşünseme felsefesine [Reflexionsphilosophie] dönüşebilir.

Şu halde, insanın diğer varolanla iki münasebeti akla yakın geliyor, yabancılık münasebeti ile kendine yabancılaşma münasebeti. Yabancılık münasebetinin temel alındığı yerde, insan, varlık tarzı bakımından diğer şeylerin varlığından ayrılmış olarak geçer: İnsan taştan, çiçekten, attan farklıdır – fakat daimonlardan ve tanrılardan da farklıdır. İnsan, başka türlü olan yabancı varolanın kendisi olabilmeksizin yabancı varlık tarzla-rını anlamak üzere yaşar; anlayarak kendi varlığını aşar. Kültürel oyunda kendisini örneğin insanüstü güçlerle ilişkilendirir. İnsanın çevresindeki şeylerle olan çeşitli ilişkilerini açıklamak için ‘kendine yabancılaşma’ münasebeti temel alındığında, insanın durumu çok daha farklı görülür. O

zaman, insan bir bakıma her şeydir; görünürde gayrı-insanî olan da henüz saklı gizlilik içinde insancadır. Aşma, insanî yaşam sahasının alanında kalır; varolanın “deneyüstülük”ü insanlığın “deneyüstü” anlam-ufku olarak yorumlanmaktadır. İnsanın çevredeki varolanla münasebetini yorumlamanın iki temel olanağı felsefe açısından büyük bir önem kazanmıştır, çünkü neredeyse kapalı bir alternatif olarak anlaşılmaktalar. Bizler ya kendinde olan [an sich], esas itibarıyla insana ilgili ve bağımlı olmayan yabancı varolana karşı tutum içindeyizdir, ya da yalnızca bizim tarafımızdan gizlice konulmuş olan bir “kendindelik”e [Ansich] karşı tutum içindeyizdir. Kendimizi, görünürde bağımsız ve insansız bir anlam-teşekkülünün içine yabancılaştırıyor ve felsefece düşünmenin en azami çabası içinde ancak “yabancılık” görünüşünü delip geçmeye ve böylesi konulmuşlukların *koyucuları* olduğumuzu anlamaya güç yetiriyoruz. Alternatif şudur: insan ya kendisini belirleyen varolana ilgilidir, ya da belirlediği şeye ilgilidir – ya kendinde varolan şeylere ya da öz-yabancılaşmasının teşekküllerine. Söz konusu “alternatif”in varoluşsal açıdan en keskin biçimi din alanında: İnsan ya kendisini yaratmış olan tanrıya ibadet etmektedir ya da kendisinin yarattığı tanrıya.

Fakat, burada, oyunun özü sorusu bağlamında, insanoğlunun erken çağında oyunu belirlemiş ve taşımış olan din ilişkisini hariç tutar ve bakışımızı sadece onun antropolojik içeriğiyle sınırlandırırıyorsak, o zaman, bu, öz-yabancılaşma düşüncesinin kılavuzluğunda gerçekleşmiyordur. Geriye, bir anlamda her şey demek olan insan kalmıyor – tanrıları, insanüstü varlıkları kendisinin düş-ürünleri olarak kendi içine geri alan ve doğayı hem iş malzemesi olarak hem de kendi öz-nesneleştirmesinin sahası olarak yorumlayan insan kalıyor. Geriye, *varolan*la her türlü ilişki öncesinde, –bizce en cüzî ve en yüksek şeylerin doğduğu– *uzaya* karşı münasebet içinde olan insan kalıyor. Böylesi bir münasebet ne yabancı-münasebetidir ne de öz-münasebet. Kendi içinde ne olduğu, her şeyden önce sorulmalıdır. Bu soruyu, insan oyununu sorgulayarak yöneltmeye çalışıyoruz. Dinî içyüzlerin hariç tutulması, içyüz bakımından kısır bir oyun bırakmaz geriye. Kutsal/sakral kült oyunu içerdiği dinî motiflerin metodik olarak karartılmasıyla “dünyevî”leşmez – olsa olsa “profan/dindışı” olur. Kültürel oyunların dindışlaşması, kültür tarihinde çeşitli kereler cereyan eden, çoğunlukla ağır ağır ilerleyen, fakat bazen de hızlı ve anî değişimlerle gerçekleşen –örneğin, bir kültün bir başka kültü üstün gelmesi ve herkesin kabul ettiği bir egemenliğe erişmesi gibi– bir hadisedir. Böyle bir durumda, alt edilen kültün yalın bir oyunun gösterişsiz kimliğine geri döndüğü de

olabilir. Bir zamanlar tanrıların çağırıldığı şey, artık bir çocuk oyununun türküsüne dönüşür; aslen ritüel anlam taşıyan bir eylem, eğlenmek için oynanan bir oyunun salt konvansiyonel bir davranışına dönüşür. Gündelik yaşamda sadece acayip bir oyuncak, eski bir oyun töresi olan pek çok şey arkaik uygulamaların kalıntısıdır. Sadece kentlerin ve ülkelerin değil, oyunların da harabeleri tarihin savaş meydanlarını kaplar. Kültürel oyunun dindışlaşması çoğunlukla zaman aşımından kaynaklanıyordur. Gerçi, böylesi aşınmaya karşı gündelik gelenek ve göreneklerden daha fazla korunmuştur (oyun), (zira) mukaddes karakterinin koruyucu etkisi vardır. Fakat, en saygın şeyler dahi sonsuz zaman içinde geçip gider; yaşam asla durmaz, (yaşam) harekettir.¹¹⁹ Ve, nihayet, din de gizemler de değişir, her ne kadar egemenliğin ve işin teşekküllerinden daha yavaş da olsa. İnsanın her bilişinde unutuş yayılır, tıpkı gökyüzünde başlarda pek görünmeyen, fakat daha sonra büyüdükçe büyüyen bir bulut gibi. Her biliş, aslî bir unutulmuşluktan gasp edıştır; bu gasp ise, yavaş fakat kaçınılmaz olarak intikamını alır. İnsanoğlunun, kolektif hafızasında bütün yaşanmış ruhsallıkları koruduğuna, kesintisiz bir hatırlayışlar zincirinin sürekliliği içinde sayısız nesiller boyunca yaşayadurduğuna inanmak büyük bir yanılgıdır. Elbette, bir nesilden diğerine aktarılagelen varlıklar yok değil; yüzyıllar içerisinde, birbirine bağlılığın şaşırtıcı zincirleri yok değil.

Fakat, her türlü koruma ve sürdürmeden çok daha güçlü olan şey, unutmanın gücüdür, zamanın korkunç derecede tahripkâr gücüdür. Her şey onun kemirici dişine kurban gider, dağlar ve denizler, yıldız kümeleri – ve çok daha esaslı bir anlamda da, bütün yaratışlarıyla, bütün coşku ve eylemleriyle, fetihleri ve ıstıraplarıyla insan varlığı. Zaman içinde koruyabildiğimiz ve bir süre tutabildiğimiz şey, zaman içinde kaybettiğimiz şeyin sadece bir parçasıdır. İnsanlık tarihinin yolu, sürekli kayıpların bir yoludur, üstelik, yeni fetihlerin ve keşiflerin gidişatından çok daha fazlasıdır bu yol. Kutsallığı güvenceye alınmış kültler de yok olur – basitçe yeni kült ya da diğer yaşam güçleri tarafından bastırılmak şeklinde değil her zaman; öncelikle bir “alışkanlık” haline gelerek yok olurlar, öyle ki, alışılmış bir yaygınlığa dönüşürler, onları başlangıçta ve söylenemez olanı söyleyebilir hale getiren en şiddetli gerilimle de baştan aşağı kaplamış olan anlam parlaklığı kaybolur, sihirli unsur geri çekilir ve görünürde bir “anlaşılabilirlik” [Verständigkeit] alıp yürür. Kültler “mitolojik özelliklerini yitirerek” de ölürler. Dinî şenlik, bağlayıcı, topluluğu bir tanrının mevcutlaşmasına toplayıcı karakterini kaybeder. Şenlik kalır; fakat tanrılar, insanların kalpleri özlem ve korku içinde onlar için yanıp

tutuşmuyorsa artık, –kutsal olanla ustalıkla, neredeyse zanaatkârane bir iletişimin içine “kurulmuş”larsa– gizlice kaçır, sessizce ülkeyi terk ederler. “Çünkü bitmişse eğer, gün de kararmışsa /” diye geçer Hölderin’in ilahisi “Germanien”de, “bundan ilk önce rahip etkilenir, / fakat severek izler tapınak da heykel de onu ve töresi / karanlık ülkeye ve hiçbiri ısıldamaz henüz. / Artık yalnızca mezarlık alevlerinden olarak / bir altın duman tüter, üzerinden efsane geçer / ve şimdi, biz kuşku duyanların üzerinden geçer...”¹²⁰ Herhalde, insanlık tarihinde sevilen putların yıkılmasından daha sarsıcı olaylar yoktur. Varoluşumuzun tözünü bundan daha ağır bir biçimde etkileyen başka bir şey çıkmaz. Çünkü insanlığın ülkeleri battığında, devletler yok olduğunda, yapılar tenhalaştığında, o zaman, böylesi faniliklerden mustarip olan insan yaşamı kendisini halen daha “fani olmayan”da yerleşik bilebilir, halen daha kutsal’a dayanabilir; (insan yaşamı) yerini halen daha bilir ve tanrısal’a referansı üzerinden sağlam ve emin ellendedir. Fakat, kültler batıp da saklayıcı ve tutucu kuvvetleri kaybolduğunda, insan öyle korkunç bir karmaşaya düşer ki, artık ne yol ne yordam bilir; doğru yaşamın, iyinin ve kötünün, şan ve şerefın, alçaklık ve rezilliğin ne olduğunu bilemez. Tanrısal olan, insanlığın binlerce yıllık tehlikeli yolculuk sırasında bulunduğu yeri “tayin ettiği”, halkların ise tarihî akış içindeki yerlerini aldıkları büyük takımyıldızıdır. Kültler taşlaştığında, heyecansız alışkanlıklar içinde kum olup gittiğinde ve eski putlar yıkıldığında, o zaman, genelde böylesi karanlık zamanlarda gecenin içinden yeni bir yıldız yükselir. Esas soru, bu hep mi böyledir ve hep böyle mi olmalıdır? Zamanımızda ne olup bittiğini kim söyleyebilir? Yeryüzündeki eski yüksek dinler yoruldu mu – herhangi bir yerde yeni bir inanç, tanrısal gücün yeni bir tecellisi görünüyor mu? Veyahut da eski inancın ve kiliselerinin derinlemesine bir yenilemesi, bir reformasyonu mu? Şimdi, sadece birkaç put değil de, hepsi yıkılmıyor mu? İnsan özgürlüğü, bütün insanüstü bağlardan kendisini çözüp, salt insan iradesinin yaratıcı gücünü yeryüzündeki varoluşunun mutlak nedeni/temeli olarak ilan ederse, en büyük riski üzerine almış olmaz mı?

Bugün gerçekleşen ve hakikaten zamanı gelmiş olan şey, münferit kişiler tarafından geçerli bir biçimde ifade edilemez, çünkü münferit kişiler belki artık insanüstü bir meşruiyete sahip olamıyordur; tanrının peygamberi ve sözcüsü değildir artık, sadece, muazzam insan dalgaları içinde küçük birer dalgadırlar. Birileri ister tanrının adına ya da isterse bizzat varlığın sözcüsü¹²¹ olarak konuştuğunu söylesin,¹²² her türlü müjdecilik karşısında aşırı bir kuşkuyla şüphe duyarız. Sonuçta, kendilerini

“görevlendirilmeler” olarak gören bütün filosofemlerde bir miktar “teoloji” bulunur. Böylesi iddialara karşı güvensizlik duyulabilir, fakat, öte yandan, böylece insan mutlaklaştırılmış, insanüstü hiçbir şeyin karşısında duramadığı başına buyruk öz-güç olarak anlaşılmış olmaz. Her şeyin tanrılarla dolu olduğu erken çağın asliyetinden/doğallığından en fazla uzak duran çağ, herhalde bizim çağımızdır – herhalde, bu çağ, şu ana kadar tanrılardan boşaltılmışlığın [tanrısal boşluğun] en büyük olduğu çağdır, dinî tözün en çok kaybaldığı çağdır, ki normalde “nihilizm” diye adlandırırız bunu. Nihilizmi din fenomeninden hareketle ırıladığımız sürece, yani, kendisini modern tanrısızlığın büyüyen çölü olarak yeniden ifade edip ondan yakındığımız sürece, içinde saklı olan *fırsat* fark edilemez. Bu fırsat, insanın kendi tarihinde ilk kez, kendisini sadece ve sadece üretken gücüne dayandırmayı ve Avrupa aydınlanmasını herhangi metafizik örnekler tarafından bağlanmamış özgür bir öz-üretim içinde tamamlamayı deneme imkânına kavuşmuş olmasından ibaret değildir sadece. Bu fırsat, daha çok,¹²³ artık en yüksek bir varolan tarafından “aracılık” edilmeyen ve artık onun aracılığıyla da tanınamaz kılınmayan (bozulmayan) bir kozmopolitliğin olanağında yatmaktadır. İnsanî oyunun enikonu düşünülmesi böylesi bir kozmopolitliğe sevk eder, şayet bahsi geçen bu oyun kültürel kökeninden tamamen koparılırsa ve –burası özellikle önemli– bu kopuş kültürel oyunun bir dindışlaşması olarak gerçekleşmezse. Oyunun dünyevîliği, doğal-dinî karakterinin ayrıştırılmasıyla adım adım ortaya çıkmaz. Varoluşun dünyasallığına,¹²⁴ dinî bir tözü ve “tinsel/manevî” bir yaşam yorumunu sadece yok eden “sekülerleşme süreçleri” üzerinden kesinlikle ulaşmayız. O yüzden, insanî oyunun dünyasal kavramı bir anlamda sanki kültün yankı-fenomeni olarak tayin edilebilirmiş yolundaki tasarımın özellikle karşısında durduk. Dindışlaşmanın kendisi, kutsal olarak kutsala ait olan bir tarih olanağıdır, zamanın iklimlerinde kutsalın aşınma tarzıdır. “Dindışı” olan, öncelikle tapınağın dış avlusudur: Bildik gündelik yaşam (sert bir dalga gibi) orada kutsalın duvarlarına çarpar durur, fakat yine de kesin bir biçimde kutsaldan ayrı kalır. Ve dış avlunun adı, bütün bir yaşam sahasının tanımına dönüşür – kutsal bölge bu sahadan sınırlandırılıp çıkarılmıştır, bu sahadan ayrılmakta ve bu sahayı böylesi bir ayrılışla yükseltmektedir. Dinî dünyanın bütününü her şeyden önce kutsallık ile dindışı-alan birlikte teşkil ederler; fakat, birbirine bağlı olan bu bölgelerin sınır hatları kesin olarak belli değildir; kesin olarak en fazla belli oldukları zaman, eski çağdır. Esas tarih akışı, kutsal/sakral düzenleri de kargaşasının içine çekip alıyor; ortaya çeşitli baraj yıkılmaları çıkıyor. Kutsal düzenin

bozulması, tefeci ve sarraflar tapınakta boy gösterip kutsallığı lekeledikleri zaman da ortaya çıkıyor – ve temiz kalpli bir insan öfkeye kapılıp elinde iple, tapınağı kirletenleri kovaladığı zaman. Fakat dindışlaşmanın daha feci olduğu zaman, ibadete kutsanmış kişilerin bu işi “ticarî bir faaliyet”e dönüştürdükleri zamandır. Kültürel oyun çeşitli dindışlaşmalarla yok olur – alışkanlığın tekdüzeliğiyle yok olur, boş merasimlerle yok olur, ama ayrıca şenliğin oyunu, tanrının canlı olarak hissedilen mevcutlaşmasıyla huşu içinde tutulmadığı ve Dionysos ile Hades’in aynılığının bilgisiyle azgın [orji-vari] taşkınlıklar üzerinden sürdürüldüğü zaman da yok olur. İnsanın tanrılığa açılmış olan oyununun zamanın öğütücü gidişatı içinde dindışlaşmasının yolu sayısızdır. Fakat, dindışlık, gölgenin ışığa ait olması gibi kutsala ait olduğu kadarıyla, dindışı/profan oyun insanî oyunun dünyevîliği sorusunun ana modeli olamaz – ama, ne kutsal ne dindışı, ne kutsanmış ne de kutsanmamış türden olabilir ancak. Dünyanın kendisi ne tanrı gibi kutsaldır ne de suç işleyen insan gibi gayrı-kutsaldır. Dünya, böylesi farkların “ötesinde”dir.

Dördüncü Bölüm:

Beşerî Oyunun Dünyevîliği

18. “Dünyevî” kavramının çokanlamlılığı

İnsanın oyununun dünyevîliği... Gelip dayandığımız soru, işte bu. Bu öyle karanlık, zor ve girift bir soru ki, daha soru-karakteri bile kafa karıştırıcı ve karanlık görünüyor. Acaba, burada su götüren şey ne olabilir? Bu soruda, düşünmenin bakışı nereye yönelmiş, nereden yola çıkmış ve dokunaklı konusunu nereye bağlamıştır? “Dünyevîlik” kavramından çeşitli biçim ve anlamlarda söz edilmektedir. Dünyevîlik kavramı bütünüyle boş bir topluluk kavramı da olabilir, belli belirsiz ve bulanık bir tasarım da olabilir. Fakat, bu kavramı, “dünya görüşleri” [Weltanschauungen] tarihinden entelektüel ve duygusal bir ton elde etmiş olan, daha belirli düşünce içerikleriyle de birleştirebiliriz. Ayrıca, sonuçta “dünyevîlik” ifadesini radikal bir felsefe sorununun bildirisi olarak da anlayabiliriz. Öncelikle, “dünyevî”, önümüze çıkan her varolana atfettiğimiz ve neredeyse hiçbir şey ifade etmeyen, düşüncesizliğin boşluğu içinde kaybolup giden bir tanımlamadır. Olan her şey, dünyevîdir. Her şey, her iş, her oluş ve her bağıntı “dünyada” cereyan eder. Böylece, dünya, cereyan eden her şeyin, var olan her şeyin kurgusal olmayan timsali [en saf kavramı] olarak geçmektedir. Dünya, gerçek olan her şeyin timsalî gerçekliği olarak, bütün şey ve vakaların özetleyici toplanışı olarak, bütün töz ve süreçlerin

kavrayıcı toplam-yapısı olarak geçmektedir. Fakat, açıkçası, dünya her defasında “gerçek olan”ı, yani aktüel şeyleri ve olayları kuşatmaz sadece, aynı zamanda, bütün şeylerin olanaklarının ufuklarını da içinde barındırır. Şeylerin ortaya çıkıp kaybolması, fazlalaşıp azalması, yer değiştirip değişmesi... Bütün bunlar açıkçası dünyanın içinde olmaktadır. Devamlı geliş ve gidiş, ortaya çıkıp kayboluş, yer değişikliği ve sınırlı kalım/ikamet dünyanın içindedir – birbirlerine karşı kendilerini gösteren şeylerin, ki, birinin fazlalaşması diğerinin azalması, birinin doğuşu diğerinin batışı, birinin belirmesi diğerinin sönüp gitmesidir, devamlı kargaşası dünyanın içindedir. Sayısız süreçler dünyanın içinde akıp gider; varolanın sükûneti ve hareketliliği dünyanın içindedir; dünyanın içinde her şey esasen birdir ve birliği içinde yine de hep diğer ‘birsell’ [einshaft] şeylerle birlikte; birlik ve çokluk dünyanın içindedir. Dahası, bu şeyler öyle bir tarzda bulunurlar ki dünyanın içinde, her seferinde genel “manzaralar” tarafından ıralanmaktadırlar, ki bu manzaralar dolayısıyla özel alanlarda, benzer görünümlü bölgelerde birleşirler ve yine de, böylesi farkların ötesinde, şeyler olarak aynı yapıya sahiptirler. Yani, dünyanın içinde, şeyleri, *eidos* ve *kategori* tarafından belirlenmiş olarak hazır buluruz. *Eidos* ve *kategori*, varolanın genel kesinliğinin çeşitli tarzlarıdır. Her varolanın bir türü vardır – örneğin, yalnızca bir maden değil, granittir; yalnızca bir bitki değil, meşe ağacıdır; yalnızca bir hayvan değil, fildir. Fakat, her defasında, cins veya tür yapısı içinde ne ise, onu bireysel-örnek bir şekilde oluyordur. Şeyler hep çeşitli biçimlerde cins ve türlere göre ayrılrsa da, kategoryal tanımlamalarla açıklanması mümkün olan şeylik yapısı içinde mutabık kalırlar. Bütün şeylerde, ‘eidos’sal ve kategoryal genellik ile eşsiz bireysellik unsurunu ayırt edebiliriz. Ve, dahası, diyebiliriz ki, sadece *doğadan hareketle* varolan şeyler “dünyevî” değildir; bütün yapay-şeyler, insan özgürlüğünün bütün yaratışları da dünyanın içine aittir – yani, doğal nedenselliğe dahil olmayan, zaten-varolanın bağlamına bir bakıma “yeni bir şey olarak” ve “hiçten var olmuş gibi” “zorla giren”, dünyayı hiç de aşmayan, daha çok dünyanın içinde vuku bulan şeyler de (dünyanın içine aittir). Herhalde, bu, dünya-içi-varolanın asla¹²⁵ belirli bir miktar şey olmadığı anlamına geliyor – biz insanlar için sayılabilir bir miktar olmasa da, belirli de olmayan bir miktardır bu; içinde, sürekli değişim ve dönüşümlere tabi olan, fakat genel olarak ne çoğaltılabilen ne de azaltılabilen, sınırları kesin olarak çizilmiş bir miktar/nicem bulunmaz. Dünya-içi şeylerin kuşatıcı ve kapsayıcı dünya-bütünüyle ilişkisi, belki de, miktarı/nicemi sabit olan, sadece aldığı şekiller değişen dünya-maddesi tasarımı ekseninde (ki, pek sevilen

bir tasarımdır bu) bir dünya-kabı olmaya doğru geçerli bir biçimde tayin edilemiyordur. Dahası, dünya-içi şeylerin her birinin bir yeri ve müddeti vardır, bir mekânı vardır ve her biri zamanda belli bir etabı işgal eder, her biri herhangi bir yerde ve herhangi bir zamandadır. Bir figürleri ve bir süreleri vardır. Bir şeyin öz-mekânı [Eigenraum] olarak figür, yer-mekânına yerleştirilmiştir; sakin veya hareketli bir işin öz-zamanı [Eigenzeit] olarak süre ise, toplam-zamanda zamanlanmıştır. Şeyler birbirleriyle yer “değiştirebilir”; figürsel öz-mekânlarını, kendilerine özgü şekillerini bırakmak zorunda kalmaksızın bulundukları yeri değiştirebilirler. Buna karşılık, zaman konumlarını birbirleriyle asla değişemezler, fakat her biri kendine ait zaman-biçimiyle çok daha büyük bir eşzamanlılığa ayarlanmış [yerleştirilmiş] olarak kalır. Tek bir süreç cereyan ederken, onunla aynı zamanda sonsuz sayıda başka süreçler de cereyan eder. Hiçbir tekil süreç yalnız değildir. Her süreç diğer süreç ve durgunluklarla çok daha geniş kapsamlı zamansal bir komşuluk içerisinde daima. Şimdiki zaman, noktası noktasına bir “şimdi”ye büzüşüyor gibi görünse de, bu noktası noktasınalığa [Punktualität] yalnızca geçmişe ve geleceğe karşı sahiptir – yani, artık ve henüz olmayan şeye karşı. Fakat, şimdi olarak şimdi, eşzamanlılık boyutunda “sonsuz”dur, kestirilemeyecek derecede büyük ve yaygındır; bütün dünyada şu an [şimdi], “şimdiki zaman”dır; “şu an [şimdi]”, küreseldir. (Fakat, şimdi’nin ölçülmesi, yani, fiziksel-metrik zaman tespiti bir başka sorudur; bu soruya burada girmiyoruz¹²⁶.) Dünya-içindekinin burada saydığımız nitelikleri, yani, bir toplam-gerçeklik üzere görülüyor olması; olanakların ufuklarında duruyor olması; ortaya çıkıp kayboluyor olması; çoğalıp azalması; yerini değiştirmesi; durağanlığı ve hareketlenmesi; her defasında bîrsel olup yine de pek çoklarının içinde bir olması; her defasında bireysel ve genel olması, genelliğin türsel ve şey-yapısal tarzlarında genel olması, yani *eidos* ve kategori tarafından belirlenmiş olması; dahası, doğal şey ya da yapay şey olabilmesi; figür ve süreye, yer ve hem-an’a sahip olması [şimdiki zaman içinde birlikte bulunması; [Mitgegenwart]]: işte, şeyleri “dünyevi” diye adlandırdığımızda bütün bu nitelikleri belli belirsiz birlikte düşünmüş oluruz. Fakat, bu, belli belirsiz birlikte düşündüğümüz şeyi her zaman, az önce yaptığımız gibi vurgulayabileceğimiz anlamına gelmiyor. Anlama, çoğunlukla hayal meyal bir yaklaşıklıkta oyalanır, soluk bir alacakaranlıkta, yarım-bilinenin şafağında. Hiçbir şeyi kavramak ve ifade etmek, içinde hareket ettiğimiz ve genelde hiç de kavramsal keskinlikte anlamadığımız böylesine muallak bir anlamı kavramak ve ifade etmek kadar zor değildir. Kavramsız olandan bir kavram türetmek

ve bu esnada da kavramsız olanda kol gezen “anlam”ı dile getirmek neredeyse imkânsızdır. Ama bizler “dünyevî” ifadesini tarafsız ve doğal bir yaygınlık içinde kullanıyoruz – onunla iş yapıyoruz, ama genelde üzerinde enikonu düşünmüyoruz. “Dünyevî”nin ne demek olduğu, herhalde tamamen kendiliğinden anlaşılıyor; herkesin bildiği ve söylediği, kuşku taşımayan bir anlama sahiptir. Şimdi, kendiliğinden anlaşılan bu anlam içinde yatan nitelikleri vurgulamamız bir bakıma yabancılaştırıcı tarzda gerçekleşmişse eğer, bunun nedeni, felsefenin sözcük dağarcığına ait ayırt edişleri kullanmış olmamızdır. Şeylerin dünyevîliğine dair felsefe-öncesi bilgiyi felsefi sözcükler kullanarak formüle ettik.

“Kendiliğinden anlaşılan”ın neredeyse kavranılamazına doğru uzaklaşan felsefe-öncesi bilgi asla yalnızca insanların dünyaya ve şeylere ilişkin olarak felsefeden önce, yani kuramsal “masumiyet” halinde sahip olduğu bilgiden ibaret değildir. “Kendiliğinden anlaşılan”ın gücü, kendisine yaslanan düşünme’ye de ikide bir baskın gelir ve bilhassa düşünme içinde, felsefede yayılır. “Dünyevî” kavramının genel kullanımı da böylesi bir felsefe-içi kendiliğinden anlaşılabilirliktir, dünyevîliği bütün şeylere atfedersek eğer. Bütün şeyler dünyaya aittir, derler. Dünya, bütün varolanın toplanişı, düzeni ve tasnifidir. Her bir şey, dünyevîdir. Bu bir bilgelik mi, yoksa klişe mi? Böyle bir ifadeyle kastedilen şey ne olabilir ki? Aydınlatıcı ve açıklayıcı özelliği nerede¹²⁷ yatmaktadır, tabii, sadece monoton, düz bir kendiliğinden anlaşılabilirliği ifade etmediği varsayılırsa? Cevaben denebilir ki, varolan olarak varolanı ifade ediyor. Aristoteles’e göre, esas anlamda ilk felsefenin –yani, daha sonra “metafizik” diye adlandırılmış olan şeyin– konusu, varolan olarak varolan ile onun üzerine düşendir. Şu halde, şeylerin dünyevîliğinin araştırılması metafizik bir soru mudur? Daha çok, diyebiliriz ki: Bu soru, metafiziğin çoğunlukla unuttuğu ya da “kendiliğinden anlaşılan”ın kuşkusuzluğuna ittiği bir sorudur. Her varolan, dünyevîdir: Bunun tek anlamı, her varolanın bir tümel birlik [Alleinheit] bağlamına girdiğidir. Şeylerin varolanlığı [Seiendsein] ile şeylerin dünyevîliği neredeyse “eş anlamlı” olarak kullanılmaktadır. “Dünya”, varlık-tümelliği’nin [Seinsallheit] başlığı olmaktadır; olan her şey bu tümelliğin içine aittir, hiçbir şey dışarıda kalmaz; daima, tümel bağıntılar tarafından, evrensel kaynaşmalar [ittifaklar] tarafından kapsanmıştır; hep, diğerlerinin arasında biridir; bütün diğerlerinin orta yerinde tektir. Peki ama, şeylerin varolanlığı ile dünyevîliğinin birbirleriyle gerçekte alakası nedir? Bu kavramların münasebeti eş anlamlılık tarafından yeterince ırılanmış oluyor mu? Asla olmuyor. Gerçi dünyevîlik kavramı varolanlık

kavramını bir bakıma açıklıyor gibi, şeylerin tümellik-bağlamının vurgulanması ölçüsünde. Fakat varlık kavramı açıkçası çok daha zengin bir çeşitlilik barındırıyor ve çok çeşitli boyutlara sahip; oysa, tuhaftır, dünya kavramı tekbiçimli görünüyor. Şeylerin varolanlığını [varolanoluş'unu] pek çok açıdan ayırt ediyor ve ne-oluş [Wassein] ile olup-olmama'ya [Daßsein] göre, hakikî-oluş'a göre, tesadüfî-oluşa göre, gerçek-oluş ile olanaklı-oluş'a göre düzenliyoruz. Dahası, varlık tarzlarını ayırt ediyoruz, mevcut-oluş gibi, canlı-oluş gibi; insanın varlık yapısını ve sayı ile figürün, yapay şeyin, doğal şeyin vs. varlık-türünü ayırt ediyoruz. En genel varlık kavramından geliştirilen böylesi ayrımların tamamı, dünyevîliğin her şeyi kapsayıcı temel niteliğinde kalmaktadır. Dünyevî-oluş, bizzat onunla daha fazla açıklanamıyor gibidir – yalnızca, varlık düşüncesi içindeki tümellik unsuruna ilişkin gibidir. Varlık kavramını varolan şeyler bakımından, ilkin, henüz belirlenmemiş boş bir “genellik” içinde kullanırız, fakat sonra da çok sayıda bakış açısını kastedecek şekilde kullanırız: Olup-olmama (açısı) gibi, ki-o (açısı) gibi vs. Varlık kavramı en boş ve en genel tarzıyla kullanıldığında, ‘dünyevî’ (kavramı) ‘varolmakta olan [seiend]’ ile eşanlamlıdır. Şeylerin dünyevîliğine bakarak, varolanlığın, farklı varlık tarzlarının çokluğuna sorularla dolu olarak serilişine dair hiçbir bilgi edinmeyiz. Görünüşe bakılırsa, dünyevî oluş kavramı, çok boyutlu varolanlık kavramına kıyasla daha yoksul bir kavramdır. Bunun derin nedeni Batı ontolojisinin uzun tarihinde, kavramın varlık-sorunu üzerindeki binlerce yıllık çalışmasında yatmaktadır. Gerçi burada, bütün şeyler için kuşatıcı dünya-tümelliği daima biliniyordu, fakat (dünya-tümelliğinin) kendisi, katı bir kavramsal soru-soruşun ifade keskinliğinde sorun olarak asla yeterince¹²⁸ ortaya konulmuş değildir.

Fakat, açıkçası, felsefe tarihi bu tezle çelişmektedir. Daha Sokrates öncesinde bile “dünyalar”ın çokluğundan, dünya düzenlerinden söz eden öğretiyeye rastlarız – Parmenides’te *eon*’un *dokounta*’dan ayrılmasını, *varolanın* evreninin ortaya-çıkarak-kaybolan’ın evreninden ayrılmasını görmekteyiz. Nihayet, Platon’da, olan’ın tümelliğinin görünenin bölgesine ve düşünülebilenin bölgesine ayrışmasına rastlamaktayız; *khora*’nın, karanlık dünya-maddesinin, sonra duysal şeylerin, sonra, bütün duysal şeylerin birleştirildiği toplam düzen olarak *kosmos*’un, sonra ideaların ve son ve en üst dereceden olarak da bütün diğer ideaları içinde barındıran ve idealar âleminde tümel toplam-idea olarak tekil-idealarla ilişkisi kozmos’un duysal şeylerle olan ilişkisi gibi olan iyi’nin ideasının temel boyutlarına rastlamaktayız. Platoncu motiflerin geliştirilmesi ise “mundus

sensibilis" [duyulur dünya] ile "mundus intelligibilis" [düşünülür dünya] arasındaki meşhur ayrıma sevk etmiştir. "Dünya" kavramı artık çoğul anlamda görülmektedir, ilkin duyuşsal ile düşünülür'ün ikiliği içinde, sonra da, olanaklı çok sayıdaki dünyanın olanak-spekülasyonunda – ki, bu olanaklı çok sayıdaki dünyanın içinde yalnızca biri gerçekleşmiştir; gerçekleşmiş olan bu dünyanın takdir edilişinin tatminkâr bir nedeni olmalıdır. "Dünya" konusu, genel varlık-sorusu çerçevesinde özel bir konu haline, metafiziğin özel bir sorusu haline gelmektedir – mesela Kant'ta: Kant'a göre, dünya, kendinde varolanın değil de, yalnızca görüngünün tümçül düşünülmesi gereken bütünüdür. Ona göre, dünya görüngüden hareketle anlaşılır, görüngü dünyadan hareketle değil, ki bu da dünya sorununun tersine çevrilmesi¹²⁹ demektir. Yine de, Kant, dünya sorununun gizli saklı tarihinde çok önemli bir doruk noktasını temsil eder. Saf aklın çatışkısında, yani kozmolojik ideaların diyalektiğinde, Kantçı akıl-eleştirisinin merkezinin, (bu eleştirinin) en verimli etkisinin ne dereceye kadar bulunduğunu göstermek burada mümkün değil.

Fakat, Batı metafiziğinin tarihine üstünkörü bir bakış bile dünya sorununun çok kez ele alındığını gözler önüne seriyorsa eğer, o zaman, 'varolanın dünyevî oluşu katı bir kavram çalışmasının konusu olmamıştır' iddiasını nasıl ve hangi anlamda ileri sürebildik ki? Buna verilecek yanıt şudur: Dünya kavramı çoğul anlamda bir kullanıma tabi tutularak ve "dünya" varlık alanlarının, çeşitli şeylerin boyutlarının bir başlığı haline indirgenerek, her varolanın dünyasallığını açık ve rahatsız edici bir sorun olarak tecrübe etmenin olanağı giderek kaybolmuştur. Acaba varolan kendi varlığını her şeyden önce neyin içinde gösterir, nereden doğar/açılır ve kendisine biçilen 'var olma' süresi dolduktan sonra neyin içine gömülür gider? Varolanı (kendi) varlığı yönünde belirleyebilir, sorgulayabilir ve kavramsal olarak da ayrıştırabiliriz, şayet öncesinde dünyanın uzaklarından çıkıp bizdeki mevcudiyete gelmişse. Peki ama, varolanı varlıksallığı [Seinshaftigkeit] içinde nasıl düşünmelidir, şayet bu arada bilhassa bütün şeylerin kökeninin dünyanın bağrında yattığını ve bütün şeylerin temele/nedene rücu ettiğini, hakikî anlamda yerle/temelle-bir-olduğunu düşünüyorsak? Sonuçta, bütün ontoloji, karanlık ve yorumlanmamış, örtük bir dünya bilgisinde "temellenmiyor mu"? Bu, varolanlık ile dünyevîliğin bildik eşanlamlılığı bağlamında yatışmak şöyle dursun, öncelikle bu iki kavramın birbirine karşılık gelmesini kollayan bir sorudur.

Acaba, "dünyevî"nin ne demek olduğunu açık ve seçik olarak anlayabiliyor muyuz? Dünyevî (sözcüğü), dünyanın sıfatıdır, dolayısıyla,

dünyanın nasıl olduğunu ifade etmektedir. “Tanrısāl” da, tanrının ilkin ve her şeyden önce nasıl olduğunu belirtir. Tanrının özellikleri “tanrısāl”dır, tanrının yaptıkları ve eserleri “tanrısāl”dır. Fakat, burada belli bir ayırım da göze çarpmıyor değil. Tanrının eser-teşekkülleri gerçi tanrısāl üretişin damgasını taşımaktadır, fakat öyle diye, tanrının kendisiyle aynı anlamda “tanrısāl” değildir. “Tanrısāl” sıfatı, tanrıya yakın duran, ona yaklaşan, onun üzerine giden varolanın aşırıya varan belirlenimi için de kullanılmaktadır. İnsan ruhunda tinsel ışığın kıvılcımı tanrısāldır, doğaüstü’ne [göksel’e] duyulan sıla özlemi tanrısāldır. İnsan, tanrı ile benzerlik üzere yaşadığı kadarıyla ve yaşadığı sürece, *homoiosis theo* [tanrıya benzerlik] üzere var olduğu kadarıyla ve var olduğu sürece “tanrısāl” diye geçer. Yani, “tanrısāl” kavramında ilginç bir çifte kullanıma sahibiz: Bir defa, bu kavram, bizzat tanrının varlığını niteler, sonra da, benzer şekilde, tanrılığın aşağısında, fakat tanrıya doğru yaşayan şeyin de varlığını niteler. Tanrısāl olmayandan hareketle, zaman zaman tanrısallığı ifade eder ve bununla tanrısāl olmayanın –devasa bir mesafenin uzaklığından da olsa– tanrının belli bazı özelliklerini taşıdığını ve tanrının ihtişamının parıltısında ışıdığını kastederiz. Büyücünün heyecanı, coşkunluk, *eros*, (eğer Herakleitos’un, ‘savaşta düşmüş olanlar insanları ve tanrıları şerefendirir’ sözü doğru ise) vatan için kendini feda ediş... Bunlar bu anlamda tanrısāldır – ve belki felsefe de tanrısāldır, bir *theion ti*’dir. “Tanrısāl” yüklemi, şimdi, tanrının esas varlığının aşağısında kalan bir şeyi niteliyor. Bu türden “tanrısāl” yalnızca öncesinde tanrı olduğu için var ve tanrının ışıltısı daha cüzî şeylerde yansıyabildiği için var. “Tanrısāl” sözcüğünün çifte anlamda kullanılması bir seviye farkı sayesinde olanaklı kılınmıştır, daha cüzî şeylerin en yüce varlık ile olan mesafeleri sayesinde. Fakat, ölümlüleri ölümsüzlerden ayıran devasa uçurumun ötesinde her iki cins de açıkçası *varolan olmak* konusunda uyuşmaktadır. Söz konusu seviye farkı, daha büyük varlık gücü ile daha cüzî varlık gücü tarafından belirlenmiş olan bir hiyerarşidir. Bütün varolanların, varlığı en güçlü ve en kuvvetli olanı, tanrıdır – insan ise çok daha zayıfıdır. Tanrı, kendisini sürekli varlık içinde tutmaya, bir varolan olarak hep süredurmaya muktedirdir. İnsanın varlık gücü ise gelip geçici ve tükenişlidir – ve yaşam öyküsüne başlar başlamaz da son bulmaya mahkûmdur. Tanrının özniteliğe sahip oluşunun esas tarzı gerçi pek çok açıdan insanın tarzından ölçüsüz derecede farklıdır, fakat öznitelikleri vardır – töz gibi örneğin. Tanrı, tanrısāldır (sözü) ilk başta boş bir totolojidir, fakat ‘tanrısallık mı tanrıdan belirlenir, yoksa tanrı mı tanrısallıktan belirlenir’ diye sorduğumuz zaman sorunlu hale gelmektedir.

“Tanrısal” yüklemine yukarıda belirttiğimiz çifte kullanımı, şimdi, bizim için, “dünyevî” sözcüğüyle aslında ne demek istediğimiz sorusunun çıkış zemini olmuştur. Eğer onu “varolmakta olan” sözcüğüyle “eşanlamlı” kullanıyorsak, ilkin sadece varolmakta olan şeylerin varlığında zımnen birlikte düşünülen tümellik unsuru vurgulanmaktadır. Her varolan, dünyevîdir: Bu şimdi şu anlama geliyor: her varolan dünya içindedir. Dünyevîliğin karakteristiğiyle birlikte, bütün varolana baştan aşağı nüfuz ve hükmeden bir içinde-oluş düşünülür. Şeylerin varlığı, anlayarak, kuşatıcı bir “neyin içinde”ye [Worin] atfedilir gerisin geri. Fakat, her şeyi kuşatıcı bu tüm/evren, belirlemeye güç yetiremediğimiz bir “genellik”in muğlak ve belirsiz boşluğunda kalır ilkin: Bu, cins ve tür’ün genelliği, kategoryal yapının genelliği değildir. Bu, içine her şeyin bir anlamda daldırıldığı, içinde sınır’landığı ve kontur, netlik ve ‘diğer şeylerden farklılık’ kazandığı genel, her şeyle iştigal eden bir “varlık”tır. Tümçül varlık şeylerin çokluğu ile “kırılır”, parçalanır, yırtılır ve ikiye bölünür, fakat yine de gerçekten “parça parça” edilmez, daha ziyade, varlığın her şeyi kuşatıcı birliği [tümel birliği] ayrılmış şeylerin çokluğunun altından geçer – tıpkı tarlanın saban izinin altından geçmesi ya da denizin dalga tepelerinin altından geçmesi gibi. Varolan şeyleri, içlerinde mevcut olan varlığı bulmak için didikleyip soruşturduğumuzda, varlık bize bomboş bir genellik karakterine bürünerek görünür. Buna karşılık, varolan şeyleri, altlarından geçen varlığın kırılma tarzları olarak anlarsak, o zaman, varlık bizim için daha ziyade biricik, somut bir tümel birlik [her şeyi kuşatıcı birlik] karakterini kazanır. Batı metafiziğinin çıkış noktası, her iki bakış açısı arasında tuhaf bir belirsizlik üzere sallanıp durmaktadır. Şeylerin varlığı düşünülürken onunla birlikte dünyevîlik de düşünülüyorsa, bu dünyevîlik ilkin içinde-oluşun, varolanın dünyaya ait oluşunun alelâde bir karakteri olarak göz önüne gelir – ve varlığın kendisi de tüm bireyleştirilmişliğin önünde giden tümel-bir [All-Eine] olarak ışıldar.

Peki şimdi, tümel-bir olan bu varlık için “vardır [ist]” diyebilir miyiz – kafamız tamamen karışmaksızın, varolanlığın [varolan oluşun] varlığından söz edebilir miyiz? Acaba, bir şey gibi, bir töz gibi, sonlu bir şey gibi midir o? Eğer öyle olsaydı ve öylesiyle en azından kıyaslanabilir olsaydı, o zaman, kendi açısından yine kapsayıcı ve daha yüksek bir varlıkta saklanmış olarak anlaşılması gerekmez mi? Yoksa, sadece şeylere ve olaylara mı “varlık” özelliğini yükleyebilecek ve kendilerine “varolan” diyebileceğiz? Varlığın kendisi hakkında asla sağlam ve doğrulayıcı bir biçimde hükümde bulunamayacak mıyız? Daha önce anlaşılmış olan şey, makûl tespitten

uzak durmaktadır. Varlık kavramının derin ikizanlamlılığı, yani, ilkin bireyleştirilmiş şeylerin varlık yapısını, fakat sonra da bireylere “kırılan” [kırılıp bireylere ayrılan], kendisi bireyleştirilmiş olmak yerine bireyleştiren, tümel-bir olan tek varlığı kasteden bu ikizanlamlılık, varlık hakkında felsefî olarak nasıl ve ne anlamda konuşulabileceği sorusunun üzerinde büyük bir yük olarak duruyor. Benzetme yapmak gerekirse, saban izlerinin ardında toprağı, dalgaların ardında denizi görebiliyor muyuz? Şayet, varlığın nasıl olduğunu, nasıl bir yapıya sahip olduğunu vs. söyleyebilip söyleyemeyeceğimiz, eğer söyleyebileceksek, nasıl söyleyebileceğimiz son derece sorunlu ise – eğer, kendisini kendimizin belirtebileceği hususu tartışmalı ise (ki, yalnızca semantik bir sorun değildir bu), o zaman, bu, dünya için de geçerlidir, daha şiddetli bir tarzda da olsa. Dünya, dünyevî midir? Bu basit soru, ölçüsüz bir sorundur. Acaba, buradaki durum tanrının tanrısallığındaki gibi midir? İlk başta, arada bir paralellik olduğunu düşünmeye ve “dünyevî” sıfatının çifte kullanımından söz etmeye yeltenebiliriz belki. Esas anlamda dünyevî olan, sadece ve sadece dünyanın kendisidir, denirdi herhalde. Türetilmiş anlamda ise, şeyler dünyevîdir, esasları itibarıyla dünyaya ait oldukları kadarıyla, daha doğrusu, dünyanın *içine ait* oldukları kadarıyla. Şeyden hareketle söylersek, dünyevîlik, tümün-içinde-oluş demektir, temel anlamda, *dünya-içilik* demektir. Dünya-içilik de, bir bireyin çeşitli “genellikler” üzerinden sınırlanışını, tekilleşmesini, kesinliğini¹³⁰ içine alır. Bu arada, dünya-içilik olarak dünya-içilikte belirleyici ve sevk edici fenomen, “sınır” değil, tümsel-bütünün-içinde-oluştur. İçinde-oluşun sayısız biçimleri vardır ki, yapıları bambaşkadır: Parçaların, kendisi sınırlı olan bir bütünün içinde nasıl durduğu, soyut unsurların somut isimde nasıl olduğu, daha küçük bir şeyin daha büyük bir şeyin içinde (örneğin, kürsünün dinleme salonunda, dinleme salonunun üniversitede, bunun şehirde, şehrin ise bölgede vs.) nasıl olduğu... – bu gibi bağıntıların her biri tamamen yersizdir, eğer onları varolanın dünyada-oluşuna model olarak alırsak. Dünya-içi bir şeyin bir başka dünya-içi şeyi kuşatıp içirme şekli, bütün şeylerin dünya-bütünü tarafından eşsizce kapsanmasında temellenir. Bütün varolan sonludur ve son-suz dünyanın içinde alıkonulmuştur. “Dünyevî” terimini “tanrısalsal” kavramının ikili kullanımına benzer şekilde kullanmayı – ve sonra da ‘dünyevînin şeylere uygulanması daima dünya-içilik anlamına gelir’ demeyi düşünme girişiminde bulunulabilir belki. Varolanın bu dünya-içiliğinde ne gibi bir anlamın yattığını henüz tam olarak bilmesek bile, bu kavramın dünyanın kendisine uygulanamayacağını da anlarız:

dünya, dünya-içi değildir. Dünya-içilik *varolan olarak varolanın* bir temel özelliğidir. Gerçi bu temel özellik çoğunlukla örtülüdür ve varolana yöneltilen ilk düşünce bakışıyla da kavranılamaz. Hiçbir şey, ister en cüzî olanı, isterse en muazzam olanı olsun, hiçbir şey dünyanın hüküm sürüşü anlamında dünyevî değildir. İlk düşünüşte görünen o ki, sanki burada katı ve analojik kullanımları birbirinden ayırabildiğimiz “tanrısal” kavramına benzer bir durum söz konusudur. Fakat, esasen, tanrısal olan tanrı ile, tanrının altında bulunan ve yalnızca mecazî bir anlamda tanrının meskûn olduğu parıltıyı yansıttıkları kadarıyla “tanrısal” diye adlandırılabilen şeyler arasında reel bir ayrılık mevcuttur, tür ve sayı bakımından farklı şeylerin farklılığı olarak ontik bir ayrım mevcuttur.

Peki, dünya ile dünya-içi varolan arasında da bu türden bir ayrım var mıdır? Dünya, şeylerin etrafındaki dış çerçeve değil, şeylerin –tıpkı çuvaldaki patatesler ya da kasadaki mücevherler gibi– içinde bulundukları bir kap değil; keza, bütün şeylerin karıştırılıp harmanlandığı bir *krater* [Antik Yunan’da şarabın suyla karıştırılmasında kullanılan geniş ağızlı kap] de değil, her ne kadar en eski benzetmelerden biri olsa da bu. Dünya bütün şeyleri çevirip kuşatır –fakat kendisi, şeylerden ayrılmış ve soyutlanmış değildir–, daha ziyade, şeyler ona aittir; ve, dünya-içilik olarak dünya-içilik dünyanın esas bir unsurudur. Sorunun insan aklı için bu kadar zor ve ağır olması şuradan kaynaklanıyor: İnsan, bütün’ün dünyanın hüküm sürüşünün *içine* ait olan dünya-içi ile ayrımını daima şeyler arasındaki ayrımı örnek alarak düşünmeye girişiyor. İnsanın bu girişimi her defasında akamete uğruyor. Dünya, “dünyanın içinde (dünyada)” bulunuyor değildir, gerçek ve olanaklı şeylerin toplam sahasındaki bir gerçek olarak bulunuyor değildir. Şayet dünya her gerçek ve her olanaklı varolanı içinde taşıyorsa, o zaman, kendisi, bütünüyle ele alındığında, “gerçek” veya “olanaklı”, “tesadüfî” veya “zorunlu” mudur? Yoksa sonuçta bu sözler bildik ve alışlagelmiş anlamlarını kayıp mı ediyor? Acaba, dünya ortaya çıkıp kaybolabilir, çoğalıp azalabilir, belirip yok olabilir mi – yoksa bütün ortaya çıkış ve kayboluşları kapsıyor, varolanın her doğuş ve batışını içinde mi saklıyor? Fakat, eğer ne bir ortaya çıkışı tanıyor ve ne de bir önemi bulunuyorsa yok oluşun – o zaman, ortaya çıkmamış ve son bulmaz mıdır, hep kendisine aynı, değişmez midir, tam da şeylerin değişimini kapsarken? Antik dünya-kurgusunda bu düşünceye rastlarız – başkaca düşünce tasarılarının yanı sıra. Dünya tanrılığın niteliklerini kazanmakta, tanrısal süreklilik modeline göre düşünülmektedir. En yüksek dereceden de olsa, bir dünya-içi kendisini hüküm süren tüm’ün [evrenin] önüne iter

ve onu örter, açıklayıcı düşünce-modeliyle örter onu. Bu, Avrupa felsefe tarihinde öngörülmesi neredeyse¹³¹ imkânsız olan vahim sonuçlara yol açmış ve metafiziğin onto-teolojik biçimini önemli ölçüde belirlemiştir. Panteizm, din ile dünya-bilgeliğinin bu düşündürücü karışımının en bariz biçimidir – ve inancın ve düşüncenin bozulmasıdır/çarpılmasıdır. Dünyaya “tanrısal” der ve en yüksek varolanın özniteliklerini kendisine yüklersek, derecesini kavrayamayız. O zaman, bilhassa, sanki tanrıların egemenliğine benzer, şahsî sayılan bir hüküm sürüş dünyanın nasıl hüküm sürdüğünün, nasıl *oynadığının* doğru tarzıymış yolundaki tasarımlar hep öne çıkmaya çalışır. Böylece, o, bir oyuncunun oyununa tahrif edilir. Dahası, birsel şeylerin kestirilmesi imkânsız çokluğunu kuşatıp içine alan dünyanın kendi açısından Bir ile Çok’un ayrımı üzerinden konu edilebilip edilemeyeceği sorusunun da ucu açıktır. Şeylerin çehreleri ile şeyliğin [Dingheit] yapısı onun içindedir. Acaba kendisinin bir *eidos*’u ve bir kategoriler-yapısı var mıdır? Doğal mıdır, yoksa devasa bir yapay-şey midir – bir yeri ve bir devam süresi var mıdır? Daha ziyade, bütün yerler onun içinde ve bütün süreler onun içine saklanmış değil midir? Belli belirsiz “dünyevî” başlığı altında ne anladığımızı belirtmemiz istense bile, kendimizi sorular labirentinin içine itilmiş olarak görürüz. Hal böyleyken, insanî oyunun *dünyevîliği* hakkında daha¹³² nasıl soru sorabiliriz ki?

19. Oyunun *dünyevîliği* – *metafizik ve mitolojik yoruma karşılık olarak*

İnsanî oyun için “dünyevî” dediğimizde, bununla en doğal ve en düz şeyi söylemiş oluruz,¹³³ fakat, aynı zamanda, en sorunlu ve en derin şeyi de söylemiş oluruz. Dünya ile dünyevîlik hakkında *asla* hiçbir şey bilmiyor ve *asla* her şeyi biliyor olmayız. Bir yandan alışıldık bir bilgi üzere hareket ederken, diğer yandan dolaşık/girift bir labirentin içinde kaybolup gidiyoruz. Dünya hem yurdumuz gibidir hem de ürkünçtür – varoluşumuzu dipsiz uzaklarla sarmalar¹³⁴ ve aynı zamanda da en yakın ve içkin olandır, kendini bilen her kendilikten öncedir ve bilinen her işten öncedir, öz’ün [Selbst] kendisini yabancı varolandan ayırt ettiği zamanı ve mekânı en ilkin açtığı kadarıyla. Dünyevîlik, her varolanın varlığında, tıpkı şeylik, tözellik gibi bir temel nitelik değildir – bireyleşmiş, sınırlanmış ve aynı zamanda toplanmış şeyler bakımından bünyeye alınamaz. Dünya, dünya-içi şeylerin varlık-yapılarını soruşturan, belirleyen ve saptayan metafizik

düşünüşün bakış açısının önünü açar. Metafizik, bireyleşmiş bütün varolanın dünyasallığı problematiğine şeylerin “deneyüstü” belirlenimleri ile ilgili soru soruşla *dokunur*, bu şeylerin her biri bir, her biri hakikî, her biri iyi – ve bir’lik, hakikat ve iyi’liğin esrarengiz kenetlenişinde de her biri bir varolan olduğu kadarıyla. Geleneksel¹³⁵ metafiziğin aslı dünya-sorusuna yakınlığı deneyüstüler sorusunda çok¹³⁶ daha fazladır, apaçık¹³⁷ “kozmozolojik” disiplinine kıyasla. Kesinlik ve taslak halindelik tarzında *on horismenton* olarak olan ve ismiyle hitap edilebilirlik [ismiyle söylenebilirlik] tarzında da *on legomenon* olarak olan her şeyin sonluluğu, dünyanın zaman-mekânı içinde bir beliriş [tezahür ediş] anlamına gelir, dünya-içilik anlamına gelir. Metafiziğin varlık yorumu bütün sonlu şeylerin dünya-içiliğini artık bilhassa düşünmez, rahatsız edici bir sorun olarak görmez. Kurulduğu yer, varolanın küresel belirişi *içindedir*; düşünce yollarının mevkii, çıkış noktası ve tertiplenişi orasıdır. Fakat, bireyleşmiş şeylerin beliriş ve mevcudiyeti neyin içinde ve neyin süreduruşunda vuku buluyorsa, işte o, düşünülmemiş olanın gölgesinde kalmaktadır o esnada. Geriye dönüp bu düşünülmemiş olanı düşünmenin henüz bir yolu yordamı yok – ve herhalde uzun süre, düz bir gidişten çok, tökezleme şeklinde kalacaktır. Biz de, insanî oyunun dünyevîliğini soruşturarak, düşe kalka bir iki adım atmaya çalışacağız.

“Dünyevîlik” kavramını dört anlamda kullanabiliriz. Buna göre, ilkin, bütün sonlu-varolanın örtülü bir karakterini kasteder, dünya bütününe ait oluşu, dünya-içiliği kasteder. Bahsi geçen dünya-içiliğin kendi içinde pek çok farklara ayrıldığını: gerçek ile olanaklının farkına, çok sayıdaki hareket türüne, bir’lik ile çokluk’a, bir yandan *eidos* ile kategoriye ve diğer yandan da bireysellik ile bu’luğa [Diesheit], doğal şeylerle yapay şeyler bölgesine, yer ve süreye ayrıldığını kısaca açıklamış ve bu arada da dünya-içinin tüm bu yapılarının dünyanın kendisine uygulanamayacağına – (dünyanın) kendisinin asla, *içinde* beliren sonlu şey ile aynı tarzda olmadığına dikkat çekmiştik. Ne ki, dünyanın kendisini dünya-içi şeyden, şeyleri birbirinden ayırdığımız *gibi* ayıramayız; dünyayı adeta boş bir kap gibi bir kenara koyarken, dünya-içi şeyleri de “içerik” diye diğer kenara koyamayız. Dünyanın kendi içindeki varolanla ilişkisi ne bir şeyin diğer bir şeyle ilişkisi gibidir ne de insanın kendi kendine yabancılaşmasının boyutuyla ilişkisi gibidir. Dünya ile şey arasındaki kozmozolojik ayrımı, geleneksel şey-ontolojisinin düşünme araçlarıyla kavramak olanaksızdır. Oyun-anlayışı içinde, dünya ile şey arasındaki ilişkiyi daha net bir soru olarak formüle etmenin çıkış noktaları bulunabilir belki. “Dünyevî”

kavramını ikinci bir anlamda, dünyanın hüküm sürüşünü tanımlamak için kullanırız; dünyanın hüküm sürüşü, yani, bütün sonlu ve bireleşmiş [tekilleşmiş] varolanın belirme gününe çıkarılması (ki, bizce kavranılması imkânsız bir şeydir bu) ve aynı zamanda da belirilmiş olan her şeyin yok edilmesi. Burada “dünyevî” dediğimiz şey, şimdilik karanlık ve bulutlu bir sorundur. “Dünyevî” terimini üçüncü bir anlamda, insan özünün belirleyici/kritik bir temel özelliğini betimlemek için kullanıyoruz. İnsanın bir dünya-konumu, kozmosta özel bir konumu vardır. İnsan diğer şeylerin yanında salt nesnel olarak var değildir, örneğin, karanın ve denizin ve açık gökyüzünün yanında, taşların, bitkilerin ve hayvanların yanında, özgürlüğünün ve işçiliğinin ürünlerinin yanında, yani, kurumların, aletlerin ve makinelerin yanında, ruhunun ideal anlam-yaratışlarının yanında, sayı ve figürlerin yanında. İnsan, kendisini çevreleyen şeyle anlayıcı bir ilişiklik içindedir, kendisini çevreleyene “varolan” der ve onu anlaşılmış yapılar ekseninde çok çeşitli biçimlerde yorumlar; bu esnada, daima kendisine de ilişiktir, kendi varlığına ve bütün şeylerin varlığına – ve, varolana yönelik olan bu anlayışı içinde, belli belirsiz olarak, içinde varolanın “bulunabildiği”, her şeyi kapsayıcı bütün’e de ilişiktir. İnsan, dünyada, şeylerin bütün temel alanlarına ve de kendisine varlığı anlayacak şekilde ilişik olmak ve kozmopolit bir biçimde var olmak suretiyle bulunur. İnsan, korkunç olanın akıntısında durur; evrenin/kâinatın, kendisini aynı anda hem yücelten hem de ezip geçen üstün gücü dolayısıyla yarılmış/yırtılmış haldedir, uzayın vatanî/yurtsal yakınlığı ile ürkünç uzaklığının güdümü altındadır. İnsan, diğer bütün şeylerden “daha dünyevî”dir. Taş duygusuzca yerinde yatar, güneşler devasa yörüngelerinde kayıtsızca döner durur; ağaç rüzgârda sakın sakın durur; hayvan, türünün şemasının kapalı dairelerinde hareket eder. Taş, ağaç ve hayvan: Bunlar dünya-içidir, fakat dünya-içiliklerine ilişik değiller, kendi varlıklarına ve etraftaki şeylerin varlıklarına ilişik değiller. Henüz doğanın içinde alıkonulmuş gibidirler, hâlâ “içeride”dirler. Onlar, henüz kendi varlıklarıyla soru sorarak ilgi kurmamış ve yaratıcı gücü araştırmaya koyulmamış olan doğal mahlûklardır. Elbette, insan kendisini tabiatın analık gücü tarafından kuşatılmış da hisseder, fakat bu gücü anaç yaşam zemini *olarak* tecrübe eder: üzerinde yükseldiği ve sonra da hayatın akışı içinde yabancılaştığı, üstelik, yaşam sürüşü daha bir bilinçli, daha bir akıllı ve daha bir kendine has şekle girdikçe daha çok yabancılaştığı anaç yaşam zemini *olarak*. İnsanın kendi dünyada-oluş’u, insana göre, karşı karşıya getirildiğini düşündüğü ve varoluşunu huzursuz kılan ‘harika’ ile

‘muamma’dır. Bütün dert ve tasaların kaynağı burasıdır, fakat giriştiğimiz yaşamın bütün sevinç ve neşesi, bilimlerin merakı ve felsefenin hayreti, devlet adamının yaratıcı eylemi ve sanatın dünyayı aydınlatması da buradan kaynaklanmaktadır. İnsan öyledir ki, dünyada, kendi içinde-oluş’una ilişiktir. Bu özelliği onu bildiğimiz diğer bütün şeylerden ayırır ve ona kozmosta ‘dünya sakini’ olmak şeklindeki eşsiz konumunu bahşeder. Bizler yalnızca vuku bulmayız, bütün doğal şeylerin vuku bulmasına da ilişigiz ve bunları işimizin malzemesi haline de getiririz. Yeryüzünü eylem ve tutkularımızın, savaşlarımızın ve aşklarımızın,¹³⁸ yerleşke ve kentlerimizin sahnesi olarak alıyoruz. Yeryüzü bizce vatan toprağıdır, tarla ve otlaktır, yerleşim yeridir, muharebe meydanı ve ölen insanların kafataslarının yığıldığı yerdir. Fakat, aynı zamanda, oyunlarımızı oynadığımız alan ve şenliklerimizi kutladığımız yerdir de. İnsanın, etkisini çeşitli boyut ve yaşam sahalarında gösteren bu anlayıcı kozmopolitliği, demek ki, “dünyevî”nin üçüncü bir anlamını tanımlıyor. Böyle baktıkta, bütün görüngüsel şeyler arasında yalnızca insanın kendisi dünyevîdir. Ne var ki, insan yalnızca belirişleri sırasında fark ettiği böylesi şeylerde oylanmaz; verili olan ile kendisini gösterenin sahasının “gerisinde” insanüstü varlık ve güçlerin olduğunu sanır – ve daha en doğal erken dönemde bile, daimonlarla ve tanrılarla bir inanç-ilişkisi¹³⁹ içindedir. Ve, görünüşe bakılırsa, böylesi insanüstü varlıklar kırılgan insana kıyasla çok daha güçlüdür, mutlak güce daha yakındır, daha dünyasaldır ve kozmik hüküm sürüşle¹⁴⁰ akrabadırlar. Böyle inanılan daimon ve tanrılarının varlık-iddiasının nasıl olduğunu, evrenle oynayıp oynamadıkları, oynuyorlarsa nasıl oynadıkları ve insanın bakışını varlığın zaman-mekânından çevirip en yüksek bir varolana yöneltip yöneltmedikleri, yöneltiyorlarsa nasıl yönelttikleri sorusunu bir kenara bırakalım. Fakat, din ile birlikte insan varoluşunda özgül bir gerilim de oluşmaktadır aynı zamanda. Tanrı ne kadar anlamsızlaşırsa, yontulmuş heykeli ne kadar çok yadsır ya da vaktiyle Epifanisini tecrübe ettiği boy heykelini ne kadar çok terk ederse, tanrı kavramı dünyadan ne kadar uzaklaşıp ne kadar spiritüelleşir ve ne kadar daha metafizikleşirse, insan yaşamında duyusal olan ile duyu-ötesi olan arasında o derece sert bir tezat çıkar ortaya. Ve, felsefe ile teolojinin vahim bağlantısında, en sert zıtlık haliyle “duyulur dünya” [mundus sensibilis] ve “düşünülür dünya”ya [mundus intelligibilis] yönelmiş olan iki yaşam tarzı arasındaki bu tezat daha da keskinleşir. Bu durumda, tuhaf bir biçimde, duyusal olana meyletmış olan yaşam tarzı “dünyevî zihniyet”tir diye küçümsenirken, düşünülür dünyaya yönelmiş olan temel

duruş tanrıya ilişkin, dinî ve daha geçerli tutumdur diye olumlu bir gözle değerlendirilmektedir. Batı âleminde din ile metafizik arasındaki ittifakta tanrı ideanın varlık derecesini ve sürekliliğini kazanırken, idea da tanrının göksel parıltısını kazanır. Tanrı ile idea birbirlerini karşılıklı olarak belirler. O açıdan, tanrının sahası, öz'ün dünyası olarak, dünyada-beliren'in olmayan-öz'üyle [Unwesen] karşı karşıya getirilir; düşünülür olanın ülkesi, görünür olanın ülkesinin çok çok üzerine taşınır. Kendisini görünür olana veren, fenomenlere kaptıran kimse duyusallığın uşağı ve nihayet arzuların kölesi olarak kalır, akılsız'ın esiri olur – ve böylelikle de insanın en yüksek olanağına ve asıl belirlenimine ihanet etmiş olur. Duyusal dünyaya kapılmışlık insanın yarı-hayvansal varoluş tarzıdır. Buna karşılık, duyuüstü [deneyüstü] dünyaya yöneliş, *theoria*'da zaman zaman bahtiyar tanrılar gibi yaşayabilen ve ölümsüzlere benzeyen ölümlü insanın tanrıya yakın, neredeyse tanrısal varoluş tarzıdır. “Düşünülür dünya”ya yönelik tutumun da “dünyevî” tutum diye nitelenmesi beklenebilir belki; değil mi ki, metafiziğin dilinde idealar dünyası, duyusallığın güya var olan, görünüşten ibaret ve görünüşle örülmüş olan dünyasından farklı olarak “hakikî dünya” diye, “asıl dünya” diye geçer. Acaba, kendisini “hakikî dünya”ya doğru tasarlayan yaşam şekline neden “dünyevî” denmiyor?

Burada, Batı metafiziğinin dilsel kullanımının içine spesifik olarak Hıristiyan motifler çok güçlü bir biçimde etki ediyor. Duyusal, putperest'ten [pagandan]; ideasal da tanrısal'dan sayılıyor. O zaman, putperestlik, önlendeki görünüşe [zevahire] tutulmuş, putlarda yolunu şaşırmış, hakikî duyuüstüne (deneyüstüne)¹⁴¹ yükselmeyi ve tanrının doğru kavramını bulmayı başaramayan dinsel olarak geçer, yani, et'te (*sarx*) ve et'in zayıflığında kalakalan, ruh (*pneuma*: *nefes*) olan tanrının esişini fark edemeyen bir insanlık olarak (geçer). O halde, putperestlik, yaratıcı tanrı ile yaratılmış dünya ayrımının arka planında dünyaya kapılmışlık olarak yorumlanmaktadır – öyle bir kapılmışlık ki, tanrının yarattığı eserlerde yaratıcının izini artık göremez, “vestigia dei”yi fark etmez ve duyusal görünüşün ayartısına ram olur. “Dünyevî” kavramı tanrıya sırt çevirmiş bir zihniyetin, sisli arzulara tutsaklığın, fani şeylerin anlık parıltısından başı dönmüşlüğü tanımı olarak kullanılmaktadır. Her türlü ıvır zıvır [süs püs], her türlü ciddiyetsizlik, her türlü laubalilik, her türlü eğlence arzusu ve her tür şehvet taşkınlığı dünyevîdir. “Dünyevî” kavramı korkunç, lanetli bir şey (anathema) olmaktadır – ve yalnızca gündelik insan yaşamının yüzeyselliğine karşı değil, yeryüzünde toprağa kök salmış varoluşumuzun daha derin gizemlerine karşı da yöneliktir. Bu bakımdan, “dünyevî” sözcüğü ilenîş ve

lanetlerle dolu ve yüklüdür, “pek iyi karalanmış şeyler” arasındadır. Ve, böylesi dünya-karalayıcı eğilimlerin iş başında olduğu her yerde insanî oyun hiçe sayılır, ıvrır zıvır ve ciddiyetsiz bir şey olarak, avarelik olarak ve duyuşal esriklik olarak, laubalilik ve taşkınlık olarak, delilik ve çılgınlık olarak görülüp ayıplanır. Oyun dünyevî, pek-dünyevî bir iş olarak, maskeli şenlik ve maskaralık olarak geçmektedir, fakat burada zorunlu olan o bir¹⁴² şey unutulmakta, mutluluk anı ebedî selameti tehlikeye sokmaktadır.¹⁴³

Demek ki, “dünyevî” kavramının dört farklı anlamını ayırt ettik: 1. Bütün sonlu şeylerin dünya-içi oluşunu; 2. Bizzat dünyanın hüküm sürüşünü; 3. Dünyaya anlayarak ilişik olmayı; 4. İnsanın dünyadaki konukluğunun karalanmış bir kipini, “duyuşal olana putperestçe kapılmışlık”ı.

Peki, insanî oyun nasıl “dünyevî”dir? Bu dört anlamı etraflıca birbirinden ayırmak şart mıydı? Acaba, hepsinin de insanın oyunuyla bir ilişkisi var mı? Birinci anlama bakarsak, dünya-içiliğin –her varolana düştüğü için– insana da düştüğünü ve dolayısıyla da insanın tüm faaliyetini, ciddi ve gayrı-ciddi bütün işlerini apriori olarak belirlediğini elbette söylemeliyiz. İnsanî oyun esasen dünya-içi bir hadisedir. Şimdi, bunun öyle aman aman bir bilgi olmadığı, bununla denize su taşındığı söylenebilir. İnsanın dünyada bir varolan *olduğu* ve bundan dolayı da bütün yapıp etmelerinin, fail gibi kendini gerçekleştirmesinin de aynı şekilde belirlenmiş ve ıralanmış *olduğu* ve her türlü dünya-içi’nin evrensel sonluluk-karakterine iştirak *ettiği*, herhalde teslim ve kabul edilebilir. Fakat, *nasıl* dünya-içi olduğunu ve nasıl sonlu/fani olduğunu söylemek, büyük derinlikte ve ağır düşünme zorluklarıyla dolu bir sorun olabilir. Oyun oynama, insanî faaliyet arasında görülür, faaliyet ise insanî varlıkta. İnsanın varlığı, yapıp etmelerini nasıl kapsar? Tözün, ilineksel süreçlerini kapsadığı gibi mi? Kaya kütesinin, iklimle bağlı aşınma hadiselerinin kendinde taşıyıcısı olduğu gibi mi? Bitkinin, bitkisel yaşam süreçleri içinde kendisini koruması ya da hayvanın yaşam sürüşleri içinde takılıp durması gibi mi? İnsanı bir töz modeline göre anlamak mümkün müdür, şayet bu töz kalıcı ve değişken özelliklerin kararlı bir taşıyıcısı olarak yorumlanıyorsa? Yoksa insan her şeyden önce ve ilk etapta var olan bir özgürlük müdür –yani, fiillerinin doğduğu tözel bir varlık değil de, esasen yaşam-kaderinin ilk-fiili, ilk-eylemi, seçimi midir–, mitik ifadeyle, önceden var olan bir varoluşa taşınmış, fakat fenomenal olarak, bir insanın, tekil irade eylemlerinin doğup sevk edildiği temel iradesi olarak mı yorumlanmıştır? Acaba insan özgürlüğünün projesi midir, yoksa seçilebilir olmayan doğal koşulların altyapısı üzerinde yalnızca sınırlı olarak mı

özgürdür? İnsanın evren olarak dünyaya ait olması sorununun nasıl izah edildiği, bu sorunun aydınlatılmasına bağlı olmalıdır. İnsan, dünya-içi yönünden töz olarak mıdır, yoksa fiil-eylem [Tathandlung] olarak mıdır? Sonluluk her ne kadar bütün dünya-içi şeylerin esaslı bir temel özelliği ise de, herhalde özgürlüğün sonluluğu, *eidos*'u ve kategoryal yapısı içinde sakince duran bir şeyin sonluluğundan daha farklı anlaşılmalıdır. İnsanî oyunu kelimenin ikinci anlamında dünyevî diye adlandıramayız; çünkü dünyanın kendisi gibi hüküm sürmez. Esasen hiçbir şey, ne gökyüzünde ne yeryüzünde, tüm'ün/evrenin gücü gibi güç sergilemez. Dünya-içi olan hiçbir şey, kelimenin ikinci anlamında dünyevî değildir. Ya da, daha olumlu bir ifadeyle: Kendi aralarında ne kadar farklı olurlarsa olsunlar, sonlu şeylerin hareketliliği dünya-hareketinden daha radikal¹⁴⁴ olarak farklıdır. İnsanî oyun, dünya-içi bir varolanın geçici dünya-içi faaliyet tarzıdır. Böylesi dünya-içi bir yapıp etme, evrenin tümel olagelişinden ölçüsüzce ayrıdır. Bu ayrılığın sertliğini vurgulamak şundan dolayı özellikle gereklidir: Felsefede, dünyanın hüküm sürüşünü ifade etmek için ikide bir dünya-içi modellere el atarız. Böylesi bir ifadenin olağanüstü gerilimi, dünya ile şey arasındaki farkın silinmesiyle yumuşatılmamalı, bir yakınlık veya bir analogi ilişkisine indirgenmemelidir. Ve eğer bizzat dünyanın bir oyunundan söz etmek istiyorsak, o zaman, bunun öncesinde, dünya-içi bir varolan olan insanın oyunu mutlak gücün nüfuzundan ayrılmalı ve soyutlanmalıdır bütün kabalığıyla. İnsanî oyun dünyanın hüküm sürüşüyle ölçüldüğünde, dünyevî *değildir*. Buna karşılık, sözcüğün üçüncü anlamında, dünya-bütününe dönük anlayıcı açıklığı oyuna tanımalıyız. Oyun, insan varoluşunun dünyaya doğru anlayıcı açılışı oyunun içinde ve oyun sayesinde özel bir anlamda nüanslanmış ve ıralanmış ise “dünyevî”dir. Hüküm süren tüm'ü, çalışma, savaşma, sevişme ve ölümler kültüne kıyasla oyun oynayarak daha farklı anlarız – önümüzde başka sayfalar, başka boyutlar açılır. İnsanın şeylerin ta ortasında ve dünyada bulunuşu gerçi yanlış ıralanmış olmaz, anlamayı insana has özellik olarak ileri sürersek: İnsan dünyada öyledir ki, sürekli ve durmaksızın kendisinin ve diğer şeylerin varlığıyla ve varolan her şeyin tamamıyla ilgilidir ve bu ilgiyi bir anlama olarak geliştirir. Bu anlama gerçi varolanın varlığına asla bütünüyle nüfuz etmez, fakat gizemli doğasının hep daha derinlerine iner. İnsan varlık-anlayışı olarak vardır, dili olan hayvandır: *zoon logon ekhon*'dur. İnsanın varolan her şeyin varlığıyla ilişkisi özellikle ve her şeyden önce dile yerleştirilir, insan da dilsel varlık olarak görülürse, o zaman, dünya-içi gerçeklik içeriğinin “mantıksal” tanzim ve takdiri zorla

önlana çıkar ve dünya-içi varolanın mantıkla kavranılır anlam-telaffuzlarının kendilerini gösterdikleri kuşatıcı tümlüğü aynı zamanda örtüp gizler. Formülü tersine çevirsek ve dile ve dilde telaffuz edilen varlık-anlayışına sahip olanın insan olduğunun değil de, varlığın korunmuş, tanzim edilmiş ve toplanmış ışığı olarak dilin insana sahip olduğunun altını çizsek de bunda değişen pek bir şey olmaz. Dünya anlayışı ile varlık anlayışlarının konuşmadığı, sessiz ve dilsiz olduğu –hayvanın dilsiz olduğundan daha farklı tabii– sayısız ilişki yoktur yalnızca; sosyal varlığımızın esaslı temel fenomenleri vardır, sevenlerin ilişkisi gibi ve yaşayanların, asla sözle sınırlı olmayıp söylenebilir her şeyin ötesinde olan göçmüşlerle ilişkisi gibi. Fakat, onlarda da bir dünya anlayışı yaşamaktadır. Ya da, insanın dünya konukluğunun ağırlıklı olarak etkin tarzlarında: *theoria*'ya ait olmayan, düşündürücü oturum ve seyre ait olmayan tarzlarında durum yine farklıdır. Çalışma/iş, anlayan içinde-oluş'un türetilemez bir biçimde¹⁴⁵ bağımsız temel formudur ve keza egemenlik savaşıdır. *Tekhne* ile *polemos* insanî şeyleri şekillendirir – tamamen kendilerine ait bir dünya bilgisinden hareketle. Gerçi daima dil-nakışlıdır, kendi temel sözcükleri ve kendi retorikleri vardır; konuşmaları pratiktir, işçiliğin kullanımı ve siyasî mücadele için belirlenmiştir. İşçiliğe ve mücadeleye hâkim olan konuşma, içinde deveran eden varlık anlayışını “tematik” olarak dile getirmez. Burada, dolaysız kullanım ile kullanım üzerine dolaylı ölçünme arasındaki bağıntı, ölçünmenin, basit bir görmeyle zımnen de olsa anlaşılan şeyi daha bariz bir biçimde öne çıkardığı bakmanın ve fark etmenin boyutunda olduğundan farklıdır. (Hem ilkel hem de eniboyu düşünülmüş anlamda) “Teori”, varolanı, süredurması ve hazıroluşu içinde, bizdeki mevcudiyeti içinde “değiştirmek”sizin fark eder. İş/çalışma ve kavga ise insanın şeylere yönelik, hatta daha aslî olarak da dünyaya yönelik diğer temel duruşlarıdır. Fakat, iş ve kavga, “dünya kavramları” oluşturmak için örnek alınıp kullanılabilir. Örneğin, bu, varolanı bütünüyle evrensel bir eser, tanrısal bir performans veya benzeri olarak gören bütün Demigorgosvari tasarımlar için geçerlidir. Ve bu kavgadan da dünyayı gök ile yerin, varlığın gündüzünün ve gecesinin, *peras* ile *apeiron*'un, *philia kai nekos*'un bir “çekişme”si olarak yorumlayan bütün tasarımlar ödünç alınmıştır. Böylesi ödünç almalar mümkün olmazdı belki, eğer, insanî temel fenomenler olan iş'te ve savaşta herhangi bir dünya ilişkisi içeriliyor olmasaydı. İnsanın kozmopolitliği [dünyaya açıklığı] ne salt dilsel ne de her seferinde salt bireysel bir kozmopolitliktir, varoluşumuzun taşıyıcı temel fenomenleri uyarınca çok şekillidir ve bu nedenle her zaman

sosyaldır. İnsan tam da toplumsal olarak var olmakla, kozmopolitçe [dünyaya açık olarak] var olur. İnsanî oyun, dünya ile toplumsal olarak var olan bir ilişkinin özel ve özgül bir biçimidir. Fakat, gün gibi aşikâr değildir bu. İnsanın oyunu, evrenin anlayarak içinde-olma anlamında, kavrayıcı bir içtenlik anlamında dünyevîdir. İnsan dahil bütün şeylerin evrenin içinde olmasına, varolanın dünya-içiliği deriz. İnsanın düşünen-konuşan bir varlık/öz olarak ve de işçi, savaşçı, seveci, oyuncu ve ölümlü olarak (kendisinin) bütün'ün içinde-oluşunu yaşayıp tecrübe ettiği özel tarza ise, varoluşun "içtenlik"i deriz. İçtenliği burada asla duygusal anlamda kastetmiyoruz. İçtenlik kendisini "mahut duygu" içinde olduğu kadar, kavganın acımasız sertliğinde de aşikâr eder.

Ve, nihayet, oyunun dördüncü anlamda da "dünyevî" olduğunu ayırtmasıyla açıklamaya ve göstermeye gerek yok. Oyun, elemanter bir yaşam şevkinin hükmü altındadır; bir şevk ki, sevindirici, yararlı, hoş bir şeye duyulan sevinçten fazlasıdır; tragedyanın oyun-zevkinde görüldüğü gibi, fenayı, kötüyü ve dehşeti bile içine alabilen bir yaşam-coşkunluğu şevki. Gerçekten de oyunda neredeyse "pagan" bir kayıtsızlık, pagan bir yaşam hazzı; görünüş karşısında, renklerin büyüleyiciliği ve parıltısı karşısında ve şeylerin şeftali kabuğu[nun göz kamaştırmacılığı ve ülger hazzı] karşısında duyulan gizemli bir zevk hâkimdir. Ne ki, oyunun ikide bir duygusal görünüş yönünde bizleri ayartan pagan-dünyevî karakterine "küçümseyici" bir gözle bakıp bakmamak gerektiği, geleneksel metafiziğin ve dinin değerlendirmelerinin devralınıp devralınmaması gerektiği tartışmalı bir konudur. İnsanın oyunu dünyevîdir: dünya-içi olduğu kadarıyla – anlayan bir içtenlik tarafından parlatıldığı ve insan varlığını/özünü çok özel bir yüzeysel derinlikte veya derin bir yüzeysellikte "görünüş"ün kozmik gücüyle bir araya getirdiği kadarıyla dünyevîdir – ve, ayrıca, pagan-şenlikli yaşam keyfiyeti olarak da dünyevîdir. Bizim ve başkalarının kültür çevrelerinde bulunan sayısız "oyun" tek tek incelendiğinde, bir dolu tekil özelliği yan yana sıralayıp oyunu zengin yapıli bir fenomen olarak betimlemek zor olmaz. Etnoloji ile kültür tarihinde yığınla malzeme bulunur: kutsal ve dışkutsal oyunlar, basit ve dallanıp çeşitlenmiş oyunlar; sonra, oyalanmak için oynanan eğlence oyunları ve aslî bir duygulanımdan doğan oyunlar, gündelik yaşama ait oyunlar ve şenlik oyunları. Fakat, bizim için aslolan, çok şekilli oyun fenomeninin "fenomenolojik tasviri" değil, sadece ve sadece *dünya-anlamının* aydınlatılmasıdır.

Bize göre, oyun, her şeyle ve herkesle uğraşabilen felsefenin rastgele bir izleği değildir. Oyunun tıpkı ölümlülük, sevgi, iş ve savaş kadar aslî

varoluşsal bir temel fenomen olması sayesinde sıradışı bir payesi vardır. Fakat, sevgide, işte ve savaşta görünen odur ki, sanki insan bu esnada yalnızca başka bir *varolana* koyuluyormuş gibidir – sanki yeniden düzenlenmesi gereken doğayla, hem çiftleşmek için hem de hükmetmek için gerek duyduğu hemcinsiyle ilgili oluyormuş gibidir. İnsan-ülkesi “kapalı”, kendi kendine yetiyor, hiçbir yerde kendisinin dışına işaret etmiyor görünmekte. Çalışan, savaşan ve seven insan her seferinde bir başka varolana ilişiktir: O varolanla boğuşmakta, onu kendi gücüne ram etmekte, erotik partneriyle birleşmektedir. Çalışan teknikerin başka bir şekle soktuğu “doğal malzeme” parçası, savaşçının göğüs gerdiği düşman, düşmanın ve kendisinin silahları, aşk ortağı ve bununla alakalı bitmez tükenmez şeyler, evdeki ocak, yatak, ev vs.: bunların hepsi birlikte, çalışan, savaşan, sevişen insanın içinde bulunduğu o her şeyi kuşatıcı aynı gerçekliğin içinde bulunmaktadır. İnsanın uğraştığı varolan, aynen insanın kendisi gibi gerçektir. Elbette, her şeyi kapsayıcı bu toplam-gerçekliğin içinde değişik varlık tarzlarının farklılıkları vardır: İnsan, gerecinden, silahından veya yatağından farklıdır. Yine de, bu çeşitlilik bir aradadır, bir ve kuşatıcı gerçeklik sahasındadır. Oyunda ise iş başkadır. Oyun insanın, çevresindeki başka varolanla düşüp kalktığı bir yaşam sürüş değildir. Şüphesiz bu da oluyor. Oyun oynayan kişi herhangi şeyleri “oyuncak” diye alıyor eline – bunlar bizzat oyun için (yapay olarak) hazırlanmış olsun ya da olmasın. İnsanın kendisi ile oynadığı şey ve kendileri ile birlikte oyuna koyulduğu hemcinsleri, insanın kendisi kadar gerçektir – ve, ayrıca, onunla aynı gerçeklik boyutunda bulunurlar. Fakat, birlikte oynamakla, içinde çeşitli rolleri üstlendikleri ve oyuncağın da hayalî bir karaktere büründüğü gerçektir bir oyun-dünyasını oynamış oluyorlar. Demek, insanî oyunla birlikte gerçek şey ve hadiselerden ibaret bir toplam-gerçekliğin içine, hem burada olan hem de burada olmayan, hem şimdi olan hem de şimdi olmayan bir “gerçektir” anlam-sahası dahil olmaktadır. “Gerçektir [irreel]” tanımıyla ilk etapta bir şey kavranılmış olmuyor, sadece, “oyun dünyası”nın, kendisini, gerçek dünyanın bağlamına basitçe dahil edilişe karşı kapattığı söylenmiş oluyor – “görünüşteliğin”inin [sanallığının], onu diğer şeylerin ve şey-bağlamlarının yanına koymaya ve “gerçek” bir şey olarak tayin etmeye engel olduğu (söylenmiş oluyor). Ve eğer oyun dünyasını bir “görünüş” olarak tanımlıyorsak, o zaman, herhalde bu oyun dünyası görünüşünü normalde bilinen görünüşten –ki, bilinen görünüş, şeylerin/işlerin olgusuna mesela “yüzey” olarak, dış-görünüm olarak aittir veya hatalı bir sübjektif yoruma dayanır– açıkça uzak tutmak gerektir.

Oyun dünyası nasıl *görünüştü* oluyor? Ardına düştüğümüz soru ve sorun işte budur. Bu görünüşün doğasına yönelik sorunun ilk yanıtını bize Batı metafiziğinin başlangıcında oyunun metafizik yorumu verdi: Oyun dünyası görünüşü, *suret/görüntü* karakterine sahiptir, hatta salt bir yansımanın karakterine; ve bir mimesis [taklit] olarak belirlenmelidir. “Gerçekdışılık”, basitçe-gerçek şeylerin sahip olduğundan daha düşük dereceli bir varlık-gücü demektir. Oyun, olağan şeylerin yalnızca açılması ve taklididir/ kopyasıdır ve bu yüzden de felsefe açısından esaslı bir bilgi değeri yoktur. Felsefenin bekçilik görevi, ayrıca, sözde-görünüştün foyasını ortaya çıkarıp şairlere hadlerini bildirmede, kinciliklerini ifşa etme işindedir. İkinci yanıt arkaik kült oyunu bakımından elde etmiştik, onun maske sihri ve sihirli tekniği bakımından ve tanrıların mitik gösteride oyunla canlandırılması bakımından (elde etmiştik). Burada, oyun dünyasının “gerçekdışılık”ı, gündelik şeylerin sıradanlığının üzerine çıkan, yükseltilmiş bir varlık derecesi kazanmıştır. Oyun tanrısal güçlerle eşsiz iletişim olarak geçerken, oyuncu, göksellere en çok yaklaşan yaşam formu olarak geçmiştir. Birinci ve ikinci yanıtta, insanî oyun, varolana ilişkilik olarak yorumlanmıştır. Şüphelerimizi bu noktaya odaklayıp oyunu insan varoluşunun bir *dünya ilişkisi* [dünya referansı] olarak gören, yani, ne bir şey ne de şeysel bir vaka olan –ve, tüm sonlu model ve metaforların başarısızlığına rağmen, en iyi ihtimalle bir *oyuncusuz oyun* olarak düşünebildiğimiz– şeye karşı anlamlı bir ilişkilik olarak gören üçüncü yanıtı hazırlamak için geliştirmeye çalıştık.

20. *İnsanın dünyaya esrimesi olarak ve dünyanın kozmopolit varolana geri ışıması olarak oyun:
Oyuncusuz oyun olarak dünya*

Metafizik ve kültürel-mitik yoruma göre, oyunun özüne ilişkin sorunun üçüncü yanıtını “tez” olarak birkaç kelimeyle özetlemek gerekir: Beşerî oyun, varoluşun olanın bütünüyle anlayarak nasıl ilişkili olduğunun ve bütün tarafından baştan aşağı nasıl salındırıldığının oldukça eşsiz bir tarzıdır. İnsanın oyununda dünya-bütünü kendi içine geri ıştır; bir dünya-içi olanda, bir sonlu olanda sonsuz olanın hatlarını pırıldatır. Oyun, insanî şeylerin salt içkin bir temasından dışarı sevk eden varoluşsal bir icradır. İnsanı kendi içinde kapalı bir canlı olarak düşünür, üzerine yapışıp kalmış değişmez özelliklere sahip bir varolan diye alır, onu tözün genel modeline göre ilineksel belirlenimlerle birlikte düşünürsek, (oyun)

anlaşılamaz. İnsan tam da esasen oyun olanağı tarafından belirlendiği kadarıyla, kavranılamaz-belirsiz olan tarafından, değişebilen tarafından, açık olan tarafından, içinde yakamozlanan hüküm sürücü dünyanın kabaran-olanaklı olanı tarafından belirlenmiştir. İnsanî oyunda varoluşun dünyaya esimesi olagelir. Oyun oynamak, bu yüzden, daima insanın herhangi bir dünya-içi davranışından, faaliyetinden, eylemde oluşundan fazlasıdır. İnsan oyun içinde kendi kendisinin “sınırlarını aşar”, kendi etrafına topladığı ve içlerinde kendisini “gerçekleştirdiği” saptayışları aşar, özgürlüğünün geri dönülemez kararlarını adeta geri döndürür, kendi kendisinden kaçır, her sabitlenmiş durumdan çıkıp ilk-kaynayan olanakların yaşam zeminine dalar – hep baştan başlayabilir ve yaşam öyküsünün yükünü üzerinden atabilir.

Böylesi bir karakteristik ikizanamlı gibidir ve anında itiraz görür – yine de, bütün mesele bu ikizanlamdadır. İnsan, hayatının akışı içinde binlerce değişik tarzda kendisini seçerek kendisini realize eder: İnsan, seçim yaptığı bütün şey ve koşullarda nihayet hep kendisini seçer. Özgürlüğünün kararlarında hep bu eşsiz insana tavin eder [belirler] kendisini. İnsanî özgürlüğün aksiyonunun seçilemez bir yaşam zeminini gerektirdiği, baştan aşağı doğanın devralmamız gereken bir yaşam çeyiziyle kaplanmış olduğu¹⁴⁶, burada göz ardı edilebilir. Tabiat ananın bize armağan ettiği ve yaşam yolculuğumuzda yolluk olarak verdiği irili ufaklı “ihsanlar” hakkında onunla kavga edemeyiz. O bizi kendimize bırakır – ama ondan sonra, “bize emanet edilen akçeyi akıllıca kullanıp kullanmamak” bize kalır. Bundan böyle, yaptığımız eylemlerde, fakat aynı zamanda yapmaktan kaçındıklarımız ve boşladıklarımızda da kendimizi seçeriz. Gittikçe daha çok, yapıp ettiklerimizin ve yapmayıp etmediklerimizin eseri haline geliriz. Kendi özgürlüğümüzün kararlarında biz karara bağlarız, kendimizi saptarız [kararlaştırırız], pek çok açık olanaktan hareketle o bir gerçekliği kazanırız. Elbette, alınmış kararları bozabilir, yeni kararlarda eski saptayışları değiştirebiliriz, fakat işte ancak kendimizi belirlemeye, bağlamaya devam ederek. Özgür seçimin her ediminde kendimizi alışlagelinmiş bir irade yapısına bağlarız. Özgürlüğün aksiyonlarında, özerk [kendinden sorumlu] yaşam sürüşün toplam tarzını teşkil ederiz. Bizzat zorlayıp ulaştığımız ve özgürce var ettiğimiz yaşam yapısını gerçekten her zaman bırakıveremeyiz; gerçekten kendimizden kurtulamayız ve kendi sorumluluğumuzun yükünü üzerimizden atamayız; gerçekten eylemlerimizin üzerinden atlayamayız – ne var ki, bütün bunları gerçekten “gerçekdışı bir tarzda”, oyun içinde yapabiliriz. Oyun bizi zaman zaman

da¹⁴⁷ yapıp ettiklerimizin tarihinden çekip çıkarır, bizleri özgürlüğün eserinden kurtarır, zevkle tecrübe ettiğimiz bir sorumsuzluğu bize iade eder. Yaşamın bir açıklığını hissederez, bir sınırsızlığını, sayısız olanaklar içinde salınmayı hissederez; karar eyleminde “yitirdiğimiz” şeyi, özgürlük zemini üzerinde duran oyunsalı, her türlü sorumluluğun kökündeki sorumsuz olanı sezinleriz. Ve böylece kendi içimizde, içimizdeki dünyasal varlığın bir derinliğine, bütün varolan şeylerin varlığının oynayan zeminine dokunuruz. Böylesi bir karakteristiğin “ikizanlam”ı, gerçek ile gerçekdışının burada kaçınılmaz olan çitişmesinde yatmaktadır. Oyun bizi özgürlükten kurtarır – fakat, “gerçekdışı bir tarzda”. Yine de, oyunun bu “gerçekdışılık”ı, insanın dünya ile oldukça esaslı bir ilişkisidir. “Gerçekdışılık”ın ortamında, her şeyi etkiyici bütün kendi kendisinin içinde belirir. Dünya bütünü, şeylerin orta yerindeki sembolik temsili, masif gerçek bir şey veya insanın masif gerçek bir eylemi olamaz. Daha çok, dünya, kendi içinde, ancak oyunun esrarengiz ikizanlamına, gerçek gerçekdışılığına¹⁴⁸ ulaştığı zaman parlayabilir. Dünya, oyunun görünüşü içinde belirir: dünya-içi bir tavrın, gerçekdışı şekilde de olsa, hüküm sürücü bütünü bazı özelliklerini almasıyla kendi içine geri ışıır. Dünyanın kendi içine geri ışması, belirli bir dünya-içine ışması; dünyayla adeta boyölçüşen: adeta “kudretli”, adeta “sorumsuz [her türlü sorumluluktan muaf]”, adeta aynı anda bütün olanaklar içinde olan insanın içine geri ışması... Bu geri ışma, kozmos açısından bakınca, insandan hareketle dünya bütününe esrime diye adlandırdığımız şeyle aynıdır.

İnsanın oyununda görüldüğü şekliyle *insan ile dünya arasındaki bu ilişkinin* iki ayrı iş arasındaki ilişkiyi temsil etmek yerine, onlarda bir araya getirilmişin farklılığının ilişkisi olarak önden gittiğini kavramak belki de en zordur. İnsan önce vardır da, sonradan dünyaya açık [kozmpolit] ve dünyayla ilgili oluyor değildir; aksine, insanın eşsiz ve tuhaf varlığının bir özelliği de evrene/kozmosa anlayacak şekilde açılmış olmasıdır – kendisini çoğunlukla dünya-içi şeylere kaptırıp gitse ve ağaçlara bakmaktan ormanı göremese de artık. Ciddi ciddi şeylere karıştığımız zaman, varlığın “orman”ını çoğunlukla unutmuşuzdur. Varolana oyuncak muamelesi yapıp ona keyfince davranan oyunun taşkınlığı, laubaliliği ve sorumsuzluğu içinde kendimizi her şeyi çevirici engin açıklığa doğru tutarız – ve, gerçekten de, “gökyüzündeki kuşlar”a benzeriz. İnsanın dünyaya oyunsal esrimesi ile dünya bütünü, dünya-içi sembole geri ışması aynı bağıntı/ilişki olduğu için, insanî oyun “kapalı” bir antropolojik tematik içinde ele alınamaz, salt bir “davranış” olarak tarif edilemez. Felsefede oyun sorunu,

*insanı*¹⁴⁹ ilgilendirdiği kadarıyla daima ve mecburen *dünyevî*dir. İnsanî oyunun dünyasallığının en belirgin işareti, bizce, gerçeklik ile gerçekdışılığın oyunda problematik çaprazlanması idi. Normalde özenle birbirinden ayırdığımız –dayanmak istiyorsak, ayırmamız da gereken– bölgeler oyunda karışmış ve birbirine geçmiştir. Yaşam ciddiyetinin bütün işlerinde gerçeği kuru görünüşten ayırırız, somut olanı salt kuruntudan, güvenilir ve emin olanı şüpheli olan ve zan edilenden ayırırız. Oysa, oyunda varlık ile görünüşü rahatça birbirine karıştırır, zaman zaman bizlere gündelik çevremizin masif gerçek şeylerinden daha yüksek bir hakikati temin eden görünüşsel'e dair gizemli bir sevinç duyarız. O yüzden, bize göre, insanî oyunun yorumlanması, her oyunun bir parçası olan “oyun dünyası”nın “gerçekdışılık”ının hangi anlam ve hangi dereceye sahip olduğu sorusuna yoğunlaşmıştı. Oyunun hayalî sahnesi hangi varlık-anlamına sahiptir? Oyunun hem metafizik hem mitik yorumu, oyun dünyasının sıradan şeylere kıyasla başkalığını vurgulamıştı. Platon’un metafiziğine göre, oyun dünyası sıradan duyu-şeyden daha *azdır* [cüzîdir]; yalnızca bir surettir, duyu-şeylerin suretinin bir yansımasıdır yalnızca, ki bu duyu-şeylerin kendileri de, hakikaten-varolan ideaların birer suretidir – yani, suretin suretidir. Oyun dünyası, görünüşteliliğine rağmen, sıradan şeylerden *daha fazlasıdır* – bu, mitos’un bize verdiği haberdir. Oyun dünyası görünüşünde tanrıların Epifanisi gerçekleşir, maskede daimon çağrılır. Oyun dünyasının mitik yükseltilişinde olduğu kadar metafizik alçaltılışında da hakikatin tek taraflı, yani, soyut unsurları yatmaktadır. Oyun dünyası diğer şeylere kıyasla ya “daha az” ya da “daha fazla” oluyor değildir; o, sırf daha az olduğu için daha fazladır aynı zamanda. O, görünüşün ortamında dünyanın sembolüdür. Hayalî olan kendi derecesini şeylere olan mesafeye göre ölçmez, ne idealara olan mesafeye göre ne de tanrılara olan mesafeye göre; derecesini ve anlamlılığını insanın dünya-ilişkisinden elde eder.

Kutsal bölgeye dair daha önce söylemiş olduğumuz şey, farklı bir şekilde oyun için de geçerlidir. Oyun, “dışlama” ile tesis edilir; insanın diğer yaşam faaliyetinden ayrılır; ortak bir hedef içinde bu faaliyetle kaynaşmaz; amaçlı eylemlerin sürekliliğini “sekteye uğratar”, amaçları bütünüyle kendi içindedir, üstelik öyle ki, oyun eyleminin dahilî amaçları kendilerini yaşamın genel ve normalde istisnasız gayretinin yerine geri koymazlar. Oyun faaliyeti diğer faaliyetten kendi kendisini dışlar, kendisini onlara kapatır; kendisinin görünüş ortamında, kendi içinde kapalı olan “kendi-bölgesi”ne sahiptir. Oyunsal “sahne” tabii ki her zaman yayılabilmek için gerçek zamana ve gerçek mekâna ihtiyaç duyar; fakat

oyun dünyası içindeki zaman ile oyun dünyası içindeki mekân, çevreleyen zaman ile çevreleyen mekân tarafına asla kesintisiz olarak geçmez. Oyun dünyasının salt taşıyıcıları işlevini gören zaman parçaları ile mekân parçalarının altyapısının üzerinde hayalî sahne yükselir, hem hiçbir yerde hem de burada olan iç mekânıyla, ve hem hiçbir zaman hem de şimdi olan iç zamanıyla birlikte. Hem sonra oyuncu da, oynadığı rol dolayısıyla, normalde sürdürdüğü yaşamın bağlamından dışlanır. Bu dışlanış dolayısıyla dünya-içi bir parça dünya-bütününü temsile atanmakta: tek tek şey ve kişiler, her şeyi etkiyici gücün “temsilcileri” olma mahiyetine büründürülmektedir. Kült aslen oyun olduğu için, oyunun dışlama-karakterinin kültüsel oyunun arkaik biçimi tarafından var edilip edilmediği, yani oyun yapılarının kutsal’ın yapısından türeyip türemedikleri, ya da, insan ülkesinde kutsal’ın çekinilen, dışlanmış ve katı bir şekilde çevrelenmiş tapınak sahasında belirip belirmediği büyük öneme sahip bir soru olsa gerek. Fakat, esasen, *temenos*-yapısı her halükârda beşerî oyunun bir parçasıdır; oyunun kozmik bir benzetme olması, bu yapı sayesinde.

“Kozmik benzetme” ifadesi, içinde sayısız güçlüğü barındırır ve gerçekten bir “*crux rationis*”tir. Çünkü, burada benzetme ne anlama gelebilir ki? “Benzetmeler”, yalnızca belli başlı benzerliklerin olduğu yerde olmaz mı? Fakat, dünya ile varolan kadar, sonsuz olanla sonlu şey kadar birbirine benzemeyen ne vardır? Acaba, bundan daha ağır ve daha sert bir farklılık düşünülebilir mi? Örneğin, varlık ile hiçliğin farklılığı? Fakat varlık ile hiçliğin farklılığı gerçekten de dünya ile şey arasındaki farklılığı dahi aşar mı? Varlığı *varolanın varlığı*, yani sonlu şeylerin varlığı olarak düşündüğümüz sürece hiçlik de şeylerin sınırı olarak, ayrılığı olarak, batışı olarak dünyanın içine aittir. Fakat, varlığın kendisini dünya çapında ve bütüncül olarak ve aynı şekilde hiçliği de bütüncül varlığın değillenışı olarak düşündüğümüzde, iş değişir. Varlık ile hiçlik hakkındaki spekülasyon, çoğunlukla, dünya-içi ve parçalı şeylerin sonlu ve sınırlı varlığına yönelik bakış hattına takılıp kalır, üstelik, hiçliği hiçleme olarak, “olumsuzluk” olarak kavradığı yerde bile – Hegel’de. Acaba, dünyanın varlığından nasıl ve ne anlamda söz edilebilir? Varlık kavramı dünya kavramını da kapsar mı – yoksa dünya daha aslî olan olarak, şeylerin varlığı ile hiçliğini içinde barındıran olarak mı anlaşılmalıdır? Kozmoloji ontolojinin bir kısmını teşkil eder mi, yoksa gerçek dünya bilgeliği geleneksel metafiziğin soru hatlarını geride mi bırakır? Bunlar, henüz yavaş yavaş formüle edilmeye başlanan ve modern çağın felsefe tarihiyle yüzleşmesine damgasını vuracak olan, ucu açık, fakat son derece önemli sorulardır.

İşimize¹⁵⁰ geri dönecek olursak: Kozmik benzetme diye bir şey olabilir mi sorusunu ortaya atmıştık,¹⁵¹ çünkü sonlu şeylerle sonsuz dünya arasında yapısal akrabalıklar bulunmaz. Öyleyse, dünya kendisini bir şeyde nasıl gösterebilir, dünyasal olan kendisini şeysel olanda nasıl açabilir ki? Elbette, dünya ile şey arasındaki kıyaslanamazlığa sıkı sıkıya bağlı kalmalı ve dünyayı sıradan şeylere tıpkı dağın (kendi) taşlarına veya denizin (kendi) su damlalarına ilişik olduğu gibi ilişik olan son derece kudretli ve devasa bir şey olarak düşünmekten kendimizi özellikle alıkoymalıyız. Bir taşta bütün dağın taşsallığı, bir su damlasında da bütün denizin susallığı vardır. Sonlu şey, dünyanın bir partikülü değildir; sonlu şey, şey parçasının şey bütünüyle olan ilişkisi gibi dünya bütünüyle ilişki içinde bulunmaz. Dünya-içi şey, küçültülmüş bir dünya değildir – mesela, taşın küçültülmüş dağ, damlanın da küçültülmüş deniz olması gibi. Burada asla küçük'ün büyük'e ve büyük'ün küçük'e ölçekli bir denk gelişi söz konusu değildir. Dünya ile şeyin ilişkisinin izini gerisingeri nicel olana doğru sürmek mümkün değildir; fakat, nicemin [Quantum] izini dünyanın zamansallığı ve mekânsallığına doğru geri sürmek mümkündür. Dünya ile şey kıyaslanamaz – özellikle de *varolan* arasındaki benzerlik ve denk geliş münasebetleri düşünmenin bakış hattını belirledikleri sürece. Buna karşı, belki, benzer şeylerin derlenip ilişkiye sokulduğu yerde değil de, daha çok, “benzer olmayan”ların birbirleriyle kıyaslandığı yerde “benzetmeler”den söz ettiğimiz söylenerek bir itirazda bulunulabilir. Bu itiraz haklıdır. Fakat, benzer olmayan, tüm farklılığa rağmen, hep bir *varolan* olmak noktasında mutabıktır. İster insan yüreğini duygusuz taşlarla veya insanı tanrılarla kıyaslayalım, tüm bu kıyaslananlar hep birer varolandır: hem ayrı hem bir arada tutulan (şey), farklılığın büyük mesafelerinin üzerinde, varolanlığın [varolan oluşun] aynılığı noktasında birleşmektedir. Fakat, aynısını şey ile dünya için söyleyemeyiz. Dünya şeyler gibi değildir, şeyler de dünya gibi değildir. Acaba, o zaman, sonlu olan hiç sonsuz olanın benzetmesi olabilir mi¹⁵²?

Bu durum, eğer sonlu olanın kendisi dünya-içi olan olarak bizzat dünyanın bir unsuru olmasaydı, asla söz konusu olmazdı. Kozmik bir benzetmenin olanak ve anlamını dünyadan hareketle kavramalıdır, dünya-içi varolandan hareketle değil. Dünya bütünü, her türlü sonluluğun üzerinde duran bütün olarak, dünya-içi bir şeye geri dönüp küçültülmüş bir ölçekte orada bulunamaz. Fakat, hüküm süren bütün dünya-içi bir varolanın içine “geri ışıyabilir”, orada evrenin hareketini ıralayan nitelikleri ortaya çıkarıp unsurları aydınlatabilir. Dünya, anlayan kozmopolitiklik tarafından

ıralanmış öz olarak insanın içine geri ışıır. Dünyanın insan ülkesine geri ışması ise, sonlu varoluşumuzun çeşitli temel fenomenlerinde hep başka başka gösterir kendisini: Aşkta ve ölümler kültüründe olduğundan daha başka görünür işte ve savaşta; keza, oyunda da başkadır. Beşerî oyunun oyunsal tarafı, dünyanın hangi niteliklerinden hareketle belirleniyor? Bunu ilk ve geçici bir tarzda bile söylemek son derece zor bir iştir. Şeyler dünya içinde çeşitli hareketler halinde bulunurlar; kuralsız olarak meydana gelmez ve nedensiz olarak da ortadan kaybolmazlar; geliş ve gidişleri sıkı ve kurallı bağlamlar tarafından belirlenir. Dünya-içi şeylerin hareketliliği güvenilir, kalıcı bir biçime sahiptir. Her bir şey ne kadar değişse de, gök ile yer arasında hiçbir şey kemirici dönüşümden uzak kalamasa da, her şey ve her bir şey nihayet varlık gücü yönüyle tükense ve yok olsa da, kesintisiz değişimin toplam biçemi kalıcıdır. Gerçekliğin örgüsü sabit durur; oysa, zaman zaman gerçek olan şeyler gelir ve geçer, doğar ve kaybolur, açar ve solarlar. Bu görüş aprioridir, felsefenin terimiyle söylemek gerekirse. Şeyler, her şeyi kuşatıcı eşsiz bir toplam bağlamın içine örülmüştür; o bağlam içinde yer ve süreye, doğuş ve batışa sahiptirler. Bütün şeylerin dünyanın zaman-mekânındaki akışının kurallılığı her türlü olgusal deneyimden bağımsız olarak bizce bilinmekte, fakat kendisini hep deneyim içinde ve deneyim üzerinden doğrulayıp kanıtlamaktadır. Şimdi, bütün dünya-içi olagelişin kurallılığını yeterince güvenilir şekilde bir formülle, bir yasayla sabitleyemememiz, kurallılığa ilişkin yorumlarımızın da kifayet etmemesi elbette olasıdır. Bütün şeylerin akışının kurallı kesinliğini genel olarak “nedensellik”le tanımlıyoruz: olan her şey, bir nedenden ötürü olur, önden giden bir nedene dayanır ve bu nedenin etkisinin sonucudur. Neden oluş’un yalnızca *bir* şeklini göz önüne alıp, varolanın bütün alanlarına kabul edilemez bir biçimde yaymak ve örneğin “mekanik nedenselliği” bütün hareketin evrensel temel yasası saymak tek taraflıdır. Değil mi ki, mekanik nedenselliğin yanı sıra, canlının evreninde kararlı neden oluşu [sebebiyeti] biliriz; ve sonuçta insanın eylemlerinin sahasında, irade motiflerince neden oluşu [sebebiyeti] biliriz. Dünyadaki her şeyin nedeni var. Fakat, acaba dünyanın kendisinin de bir “neden”i var mıdır – yoksa bu soru burada anlamsız mı?

Dünya, *nedensizdir* – fakat çok özel bir anlamda böyledir. Dünyanın nedensizliği, bütün dünya-içi süreç ve olayların genel nedenliliğini kapsar. Dünya içinde pek çok gayretin içkin hedefleri vardır; bitkiler ve hayvanlar âleminde bin türlü çabayla karşılaşırız; insan yaşamında ise, takip edilen amaçların ve şiddetle göz dikilen hedeflerin her çeşidini biliriz

ki, varoluşun en yüksek maksadında, Eudaimonia'da birleşirler. İnsan yaşamı, bütün özel amaç ve kısmî çabaların tabi olduğu *tek bir* nihai amaç altında duruyor gibidir. Pek çok amaç, dünya içinde etkiyor: Peki, acaba dünyanın da bütün olarak peşine takıldığı bir amacı, bir hedefi, bir *telos*'u var mıdır? Şimdi, dünyaya bir hedefin yüklendiği dinî ve felsefî dünya yorumları var. Fakat, modern "nihilizm" in korkunç kozmolojik anlamı, burada dünya için bir toplam amacın yalnızca tanınamaz diye değil, saçma diye reddedilmesinde ve dünyanın da garip ve esrarengiz bir amaçsızlık içinde belirmesinde yatmaktadır. Dünya artık ne bir ilahî vahyin zaman içindeki seyri olarak geçmektedir, ne içinde barınan aklın açığa çıkması olarak, ne de kendi kendini kavrayan tinin ve eskatolojik [öbür dünya bilgisine dair] tasarımların adı her ne ise onların tarihi olarak. Dünya kendi başına amaçsızdır, kendi başına bir değeri de yoktur ve her türlü ahlaksal yargının dışındadır, "iyinin ve kötünün ötesinde" dir. Nedensiz ve amaçsız, anlamsız ve hedefsiz, değersiz ve plansız – fakat baştan aşağı nedene bağlanmış [tesis edilmiş] dünya-içi varolanın bütün nedenlerini içinde taşır; evrensel amaçsızlığıyla, amaç ve hedeflere ulaşılmaya çalışılan hatları kuşatır; bizzat değersiz olarak, varlık gücünün derecelerine göre çeşitli biçimlerde basamaklanmış olan varolanı kavrar; şeylerin nedenli, amaçlı, anlamlı ve değer yüklü varlığı için zamanları ve mekânları açık tutar. Ne ki, dünyanın nedensizliğinin, amaçsızlığı ve hedefsizliğinin, değersizliği ve plansızlığının dünya-içi açısından değersiz bir şey modelinden hareketle düşünülemeyeceğini iyice bilmeliyiz. Dünyanın nedensizliği, varolanın nedenliliğinden daha az, daha cüzî değildir; ondan çok daha aslî bir şeydir. Tümel gücün dünyasal hüküm sürüşü nedensiz ve hedefsiz olarak vuku bulur, amaçsız ve anlamsız, değersiz ve plansız olarak. Bunlar, dünyanın, insanın oyununa geri ışyan temel nitelikleridir.

Fakat, insan dünya içinde bir varolandır, bütün şeyler gibi evrenin içine ait olduğu kadarıyla dünyevîdir; ve, anlayarak bütün'e doğru dışarı durduğu kadarıyla dünyevîdir. Fakat, bir ve biricik dünyanın kendisi gibi dünyevî değildir. Yine de, dünyasal hüküm sürüşün nitelikleri insana ve onun oyununa geri ışmaktadır ki, insanın oyunu bu sayede dünya-sembolik bir anlam kazanmaktadır. Fakat, insanın her türlü yapıp etmesi istemlice tasarımılanan anlam motifleri tarafından belirlenip temellendirildiği kadarıyla elbette insanın "oyun" faaliyeti de insanî etkinliğin toplam biçimine dahil edilmiştir. Fakat, tuhaf ve dikkat çekecek bir biçimde. Dünyanın anlamsızlığı beşerî anlamlılığın dünya-içi evrenine öyle geri ışır ki, insan belli bir amaç doğrultusundaki yapıp etmesi içinde,

deyim yerindeyse, bir sığınak ayırır: bu sığınacağın içinde, teşvik edici ve o yapıp etmeyi insanî nihaî amaca doğru geliştirici eylem-motifi olmadan da bir eylem olanaklı hale gelmektedir. Oyun, daha ileriye sevk edici bir amaca tabi değildir; oyunun amaçları yalnızca kendi içindedir – ve, bütün olarak, “amaçsız”dır. İnsanın oyunu, dünya-içi şeylerin baştan aşağı nedene bağlanmışlığının orta yerinde yaşam icrasının nedensiz bir kendi-içinde-salınışının hüküm sürücü dünyanın sembolü olarak nasıl parlayıverdiğinin bir tarzıdır. Fakat, oyunun “nedensizlik”inin insanın amaçlı [maksatlı], anlamlı, değeri belli ve planlı eylemlerinin orta yerini mesken edinmiş olmasıyla, ilkin “amaçlar”ı, “anlam”ı, “değer”i ve “plan”ı içinde barındırmalıdır ve, ikinci olarak da, yalnızca “görünüş”ün ortamında kozmosun benzetmesi olabilir. Dünya içindeki hiçbir şey kozmosa ve onun ihtişamına gerçekten benzeyemez; olsa olsa, görünüşün sahasında, daha doğrusu, dünyanın kendi dünya-içiliğine geri ışımamasının/görünüşünün sahasında bir sembol olabilir. Beşerî oyunda dünya-unsurları parıldar, fakat kırık olarak – gerçeklik ile gerçekdışılığın oyun içinde çaprazlanmış olan çatışması dolayısıyla kırılmış. Beşerî oyun demek ki¹⁵³ dünya-sembolüdür. Nedensizlik, anlamsızlık ve amaçsızlık vasıflarının insan anlayışının içine uzanması berikini oyun icrasının kaygısız ve düşsel hafifliğine coşturur. Kozmopolit [dünyaya açık] olduğumuz için ve insan varoluşunun bu kozmopolitliği içinde, hüküm sürücü bütün’ün nedensizliğine dair bir bilgi dolaştığı için oyun oynayabiliyoruz. İnsan¹⁵⁴, “dünyevî” olduğu için bir oyuncudur.

Oyunun antropolojik sorununun felsefeye aydınlatılması, insanın dünya ilişkisinin açıklanışını esaslıca içine alır. Bu soru bağlamında defalarca eski mitlere, fakat ayrıca felsefenin erken düşüncelerine de ait olan bir tasarıma havale edildik. O da şu: Dünyanın kendisi bir oyundur. Ne demektir şimdi bu? Buraya kadar oyuna yönelttiğimiz sorular, dünyanın oyununu kesinlikle yeterince düşünebilmemiz için yeterli midir? İnsanın oynadığı her oyunun bir oyuncusu vardır: hayalî oyun dünyasının rolüne kendisini salan, kendi kendisini oynadığı rolle örtbas eden, kamufle edip maskeye bürünen. Mutlak gücün hüküm sürüşünü, bir oyuncunun oynadığı oyun benzetiminden hareketle düşünebilir miyiz? Dünyanın oyunu, kişiye ilişkin bir gücün oyunu olamaz. Kişi kavramında durup biraz daha düşündüğümüz ve onu salt belirsiz bir düşünce duyumunun sisleri arasında kaybetmediğimiz sürece, kendisini kendisiyle ilişkilendiren [kendisini referans alan] bir varolanı da düşünmeliyiz, böylesi bir öz-ilişkiyle [öz-referansla] diğer varolanlardan ayrılan bir varolanı. Kişi ne kadar büyük,

ne kadar güçlü ve kudretli, ne kadar bilgili tasavvur edilirse edilsin, katı anlamda mutlak-kudretli, evren kadar kudretli düşünülemez, çünkü ilişki ötekilerden ayrılış demektir. Mutlak güç, bir kişi olamaz ve hiçbir kişi de mutlak güçlü olamaz. Dünya bir tanrı değildir ve hiçbir tanrı da tam dünya değildir. Tanrılar belki oyun oynayabiliyordur, insana kıyasla benzer, fakat yüksek biçimde. Evren, insanî veya ilahî kişiler gibi oyun oynayamaz asla. Uzay, dünya-içi, fakat dünyaya yakın mahlûklardan, ilahlardan ve insanlardan daha mı farklı oynar? Uzay, oynar: fakat ne kişi olarak oynar, ne de oynadığı sırada bir “görünüş”, bir “gerçekdışılık”, hayalî bir yer/sahne elde edecek şekilde oynar. Dünyanın bir oyunundan söz etmek istersek, beşerî oyunun oyun yapılarını düşünme tarzımızı önemli ölçüde değiştirmeliyiz, üstelik kendisini dünyanın hüküm sürüşünden türetilmiş olarak sunduğu nitelikler açısından değiştirmeliyiz. Dünya, her bir şeye doğuşu armağan etmekle, şeyleri görünüme getirmekle, onları gökyüzünün aydınlığı altında ışılatmakla ve taşıyıcı yeryüzüne [toprağa] geri koymakla, bireyleşmiş her bir şeye görüntü ve kontur, yer ve süre, yeşerme ve kaybolma yüklemekle hüküm sürer. Dünya, evrensel bireyleşmenin gücü olarak hüküm sürer; şeyleri, cins ve tür tarafından belirlenmiş, ama yine de aynı zamanda bireysel olan şekle sokar; bireyleşmiş her şeyi kucağından salıverir ve aynı zamanda her şeye mezardır da; doğuş ve batışın zaman-mekânıdır. Dünyasal hüküm sürüş mitosta –ve yüceltilmiş olarak da felsefede– insanî temel fenomenleri yurt edinmiş olan anlayış tarzları kullanılarak yorumlanır. Acaba, şeylerin doğuşu dünyanın içinde ve dünyadan hareketle gerçekleşirken, batışı gerisin geri şekilsiz nedene/temele doğru mu gerçekleşiyor –tıpkı bir teknikerin eser üretmesi gibi, yani insanî çalışma modeline göre mi? Yoksa erkek ile kadının aşk birliğinden insanoğlunun doğması gibi mi? Acaba, dünya, Gaia ile Ouranos’un mitik düğün merasimi midir; dölleyici ve doğurucu prensip midir? Dünya, iki süper gücün savaşı mıdır; akıl prensibinin akılsız olan üzerindeki bir egemenlik ilişkisi midir? Yoksa, oyunla kıyaslanabilir mi? Bütün nedenleri içine alan nedensiz bir hüküm sürüş, bütün amaçları içine alan amaçsız bir yaratış mıdır?

Fakat, o esnada kimse oyun oynuyor mudur ki? Oyun metaforu, bir oyuncunun kişi’liğine ve oyundünyasal sahnenin görünüşteliğine [sanallığına] saplanıp kaldığımız zaman, kozmik benzetme olarak iflas etmektedir. *Dünyanın oyunundan* ancak önemli ölçüde bozulmuş ve dolayısıyla da kırılmış bir “benzerlik” ile söz edebiliriz. Dünyanın oyunu hiç kimsenin oyunudur, çünkü kimse, kişi, insan ve tanrılar ilkin onun içinde vardır;

ve dünya oyununun oyun dünyası da bir “görünüş” değil, *görüngüdür*. Görüngü, bütün varolanların, bütün şeylerin ve vakaların bireyleşmiş her şeyi birleştiren ortak bir mevcudiyete, bizdeki bir mevcudiyete evrensel doğuşudur. Alışıldığı üzere dünya dediğimiz şey, mevcudiyetin dünya-boyutudur, görüngünün boyutudur; şeyler o boyutun içinde, reel olarak birbirlerinden ayrı olsalar da, zaman ve mekân komşuluğu üzerinden bir araya getirilmiş ve sıkı kurallarla birbirlerine bağlanmışlardır. Fakat, dünya aynı zamanda yok oluşun da isimsiz alanıdır, şeyler oradan görünüme gelir ve yine orada kaybolurlar – meğerki Hades ve Dionysos aynı (kişi) olsun.¹⁵⁵ Dünyanın oyunu, dünya gecesinin dünya gündüzüyle ilişkisi olarak kavranılmalıdır, şayet düşünülebilir bir anlama sahip olabilecekse. Bireyleşme sorununda, tekilleşme sorununda varolanın görüngüsünün ardına doğru soru sorulur; genelde yerüstü gününün bizden örttüğü, bulunmayan derinlik hatırlanır. Varolan her şey kozmik oyuncaktır, fakat bütün oyuncuların kendileri de yalnızca oynanmıştır [yapmacıktır]. Görüngü, maskedir; ardında “kimse”, ardında hiçbir şey yoktur – işte, hiç olarak. Dünya oyununu spekülâtif bir düşünüşe konu etmek, halen yapılmayı bekleyen bir ödevdir ve belki ancak oyun düşmanı olan ve¹⁵⁶ oyunu perdeleyen metafizik geleneğin icabına bakıldığı zaman büsbütün ele alınabilir. Fakat, o zaman, insanın dönüşmesi, ölçüsünü artık yıldızların ötesinde aramaması ve tanrıların ışıltısı yüzünden yanılmaması da bu işin bir parçası değil midir? Ne ki,¹⁵⁷ insanın bundan böyle dünya-ıçi tanrılar yerine, hüküm sürücü, oyun oynayan dünyaya “karşılık gelmesi” ve gelecekte dünyayı ölçü alması gerektiğini söylemek, düşündürücü bir değişiklik olurdu. Bu düşünce akışını¹⁵⁸ henüz asla aşılamamış¹⁵⁹ bir sorunla noktalıyoruz. Oyuncu olarak insan, özellikle bütün ölçülere veda edip sınırsız olana doğru uzandığı zaman en kozmopolit haliyle vardır. Öyleyse, bu uzun ve zahmetli kavram alıştırmasının ardından, son olarak, sözü dithyrambos düşünürü “Zerdüş’t’e bırakalım: “Üzerime sessiz gökler çekip, kendi kanatlarımla kendi göklerime uçsam: Oynayarak¹⁶⁰ derin ılık-uzaklarında yüzsem ve özgürlüğüme kuş-bilgeliği gelse: fakat şöyle dese kuş-bilgeliği: “Bak, ne yukarısı var ne aşağısı! At kendini oraya buraya, dışarıya, geriye, seni kolay olan! Şarkı söyle! Konuşma artık!” (Yedi Mühür.)¹⁶¹

Oyun ve Şenlik (1975)

Yerkürenin olimpiyat oyunlarını kutladığı haftalarda beşerî oyun daha yüksek bir anlama ve sembolik bir aydınlatma gücüne kavuşur, insanlığın bir simgesine dönüşür; binlerce kez betimlenmiş, takdir edilmiş ve eleştirilmiş olarak milyonların bilincini meşgul eder, barışçıl müsabakalar üzerinden ulusları birleştirir, arenalarda ve ekranlarda heyecanlı bir etkinliğin olagelmesini sağlar. Oyuncuları ve izleyicileri esir alır oyun; aktörleri ağır disiplinlerde yüksek performanslara zorlarken, seyircileri milimetre ve saniyeler dolayısıyla alkış tufanına zorlar. Oyunun bu büyüleyici yanı ne kadar da tuhaftır? Kültürel oyunun mahrecinde ve insan bedeninin sunumundan hareketle bu sorunun yanıtını bulmaya çalışacağız – fakat geçici ve eksik bir yanıt olacaktır bulacağımız.

Oyunu kendi yaşantısından, çocukluk günlerinden ve boş zamanlarından bilmeyen yoktur. Herhalde herkes bir oyuna katılmış ya da başkalarının oyununu seyretmiştir. Oyun çeşitlerini sıralamak, tip ve formlarını tarif etmek kolay da, bu renkli doluluğu kavramlaştırmak zordur. Dönüştürme gücü bakımından, oyun, bağlayıcı bakış açısından ikide bir geri çekilir, sert konturlardan kaçınır ve sınırlayıcı yansıma belirlenimlerinin [Reflexionsbestimmungen] ağından kaçıp kurtulur. Oyunun empülsif dolaysızlığı,

bilimlerin yavan bilgi-ruhundan ve felsefenin yüksekte uçan spekülâtif düşüncelerinden oldukça uzaktadır. Bununla beraber, ruhsuz bir hayvanlık üzere ya da bitkisel süreçlerin bilinçsizliği içinde de gerçekleşmez; kendine ait bir anlayışla aydınlatılmıştır; basit taklit edişlerden tutun, yeni yaşantı olanaklarının tasarılarına kadar uzanmaktadır. Derin düşüncelere dalmışlığın kiplerini ve sembolik temsilin uyanıklık uçlarını bilir. Kelimenin, aktif eylemdekileri ve onların seyircilerini kapsayan geniş anlamıyla ele alındığında, oyuncular bir anlam ve iletişimsel temas ikliminde hareket eder; oynanan oyunu kurallarıyla birlikte anlarlar ve aynı zamanda oyun eylemini motivasyonları içinde anlarlar. Beşerî dünyanın sık ve çeşitli bir fenomeni olarak oyun, ki hayalperestlerde olduğu kadar grup ya da kitlelerde de görülür, yalnızca kendi içinde anlamlı ve anlam bildirmekte değildir, keza hep farklı farklı da değerlendirilip takdir edilmektedir. Böylesi kıymet takdirleri uzun bir yelpazeyi kat ettikten sonra aşırı tezatlarda son bulur. Oyun kâh kabullenilir, çok beğenilir, övülür, kaynağa yakın esen bir varoluş olarak, insan yaşamının olanaklı bütünlüğü olarak görülür –Schiller’in deyişiyle, insan ancak oynadığı yerde tamdır–¹, kâh ise avarelik ve oynasma olarak görülüp laubali bir zaman kaybı ve ciddiyetsizlik diye küçümsenir. Ya da, nihayet, bir gevşeme faktörü yerine, yaşam için zorunlu olan işlerin ve ciddi vazifelerin ağır boyunduruğundan ara sıra kaçış yerine konulur. Günümüzün kültür eleştirmenleri oyunda olumlu ve olumsuz özelliklere sahip bir sosyal fenomenin harelendiğini düşünür. Yüksek teknolojiyle donatılmış toplumun uygarlık aygıtı, o toplumun sakini olan insanların omuzlarında bir yükür. İnsanlar konforun ve faydaların tadını çıkarsa da, rasyonel sistemin üretim, tüketim, trafik ve iletişim düzenlemesiyle herkeşe dayattığı bin türlü zorlayıcı baskı tarafından sıkıştırılmaktadır. Fakat, görünen odur ki, oyun içinde zaruretlerden ve ecnebice taksim edilmiş zamandan kaçıyor; özgür içtepilerden ve hayalî düş-gerçekleşmelerinden yeni bir alan kazanıyor; istençli olarak zaman ve mekâna hükmediyoruz, haricî direnişler dolayısıyla fantezi içinde. Oyun yaşantısı bize taze güç ve kendine has bir özgürlük duygusu kazandırıyor. Oyun, sanayi toplumunun modern insanları üzerinde tedavi etkisi yapıyor. Fakat, ayrıca, tehlikeleri de getiriyor beraberinde, yeni türden tehlikeleri. Oyun, sirk türü büyük etkinliklerde kitleleri kavradığı için, pazar günkü spor gelişmeleri, çalışmakla geçen renksiz haftanın sohbet konusunu belirlediği için devasa bir eğlence ve oyalanma endüstrisi çıkmıştır ortaya, oyun tüketimine yönelik bir fabrika sistemi – fakat, daha da düşündürücü olanı, oyun güdüsünün sömürülmesinin olanağıdır, tam da bireylerin kendilerini özgür hissettik-

leri ve başına buyrukluğun tadını çıkardıkları yerde dümen başına geçen tümel bir manipülasyonun olanağıdır.

Günümüzde, beşerî oyun, bütün yerküreyi içine alan bir tekniğin ve bilinç genişlemesinin çağında, henüz yeterince araştırılmamış yeni koşullar altında bulunuyor. Değişik maske ve mahiyetlere bürünmüş olarak zamandan zamana dolaşüyor, bütün metamorfozlarda gizemli bir cazibeye ve cilveli bir ayartıya sahip bir yaşam gücü olarak etkiliyor. Peki, nedir oyun? Acaba, soruyu böyle sorup, sonra da bu soruya tanımlarla, tariflerle, yapı analizleriyle cevap verilebilir mi, yoksa ortada çok fazla bakış açısı ve kafa karıştırıcı görüş mü vardır?

Herhalde, varoluşun merkezî bir temel fenomeni asla kendisiyle aramızda mesafe bulunan herhangi bir yabancı nesne gibi durmaz karşımızda. Bizler oyuncuyuz – belki işçi, savaşçı ve sevicî olduğumuz gibi oyuncuyuz. Oyundan etrafa yayılan büyüleyicilik sadece oyunun laubaliliğinden, keyifli ve şenlikli olmasından, varoluşun ağırlığını üzerimizden almasından kaynaklanmıyor – bu büyüleyiciliğin ayrıca insanoğlunun seher vaktine kadar uzanan ve bugün de halen şenlik unsurunda yankı bulan karanlık ve gizli kökleri var. İnsan oyununun kültüsel kökeni felsefî bir kavrayış için son derece önemlidir. Oyun, hiyeratik [rahipsel, mukaddes] bir eylem olarak, ilkçağ insanının yaşamının en derin merkezine kadar sokulmuştur. Oyun bir “kenar fenomeni” değildir, çevresel bir görüngü değildir, o olmadan yaşamın daha ciddi işlerde sürdürülmesi olanaksızdır. Kültüsel oyun, ilkel yaşam-dünyasının merkezini, kendisini anlamasının ve kendisini yorumlamasının temel edimini oluşturur. Bahsi geçen bu eski yaşam kendi adına henüz kavramlarla ve mantıksal sözdizimleriyle konuşmaz, düşsel imgelerle konuşur, el kol hareketleriyle, abartılı ve stilize ritüellerle konuşur. Eylemesi ve bakması gerekir; gözüyle ve bedensel hareketiyle kendisinin ne durumda olduğunu, kendisini aşan muazzam güçlere nasıl karıştığını, nasıl onların insafına kaldığını, insanüstü güçlere nasıl “bağımlı” olduğunu “anlamak” zorundadır. Kültüsel oyun kült topluluğunu asıl şeye dair, kozmik güçlerin orta yerindeki insanın konumuna dair, hem hayırlı hem de uğursuz olan “görünmez güçler”e dair bilgilendirir: Söz konusu “güçler”in esrarengiz ve tedirgin edici mevcudiyetleri hissedilse de, onlar doğrudan görülemez, kavranılamaz, yakalanamazlar. İnsanların yakınındaki bu güçler akıl almaz ve gizemlidir; vahşî doğadaki küçük yerleşkelerin etrafında kol gezer, saklanır, pusuya yatarlar.

Fakat, kültüsel oyun sadece bir oryantasyon değildir; her şeyden önce, sihirli teknik anlamında bir eylemdir, daimonik güçlerle ilişkiye katılım

ve tepki şeklinde. İlkel kavmin yaşam yapısındaki en önemli eylem, daimonlarla doğru iletişimin nasıl olacağını bilen, onların sırrını en çok bilen, iyi ruhlarla kötü ruhları birbirinden ayıran, doğru büyü formüllerini bilen ve maskenin sihrine bürünerek insanüstü güçlerin karşısına geçmeye ve onları teslim almaya cüret edenin eylemidir. Büyücü hekimin, büyücü rahibin eylemi, “esenlik-eylemi”dir; bütün sosyal toplumun refah ve sancısı bu eyleme bağlıdır. O yüzden, bu kişilerin tercih edilen yüksek bir derecesi vardır, takdis ve kutsama törenlerinin yöneticisidirler. Evlilik, doğum, av ve savaş seferlerinde hayır duada bulunur; gündelikliğe parçalanmış, darmadağınık yaşam-bütününün tanrıların canlandırılışında [‘an’a getirilişinde] yeniden toparlandığı şenlikleri idare ederler. Büyücü rahibin sihirli tekniği, ilkel faaliyetin çeşitli bölümlere ayrılmış sisteminin en önemli *tekhne*’sidir: Falcılık yer ile göğü, insan ile tanrıları birbirine bağlar; beşerî şeyleri hep birden ve açıkça bütün’ün ufkuna yerleştirir. Ayrıca, şurası da son derece anlamlıdır: İnsanın tarihî yolu sadece insanın gıda maddelerini ürettiği ve böylece varoluşunu “dolaylı yoldan” elde ettiği salt ekonomik faaliyetle başlamamıştır. İnsanın tarih yolunun en erken şafak sökümünde kült fenomeni ortaya çıkmış, bu fenomende yaşamın anlamını yorumlayıcı tinsel faaliyet belirmiştir, yani, gizli ilimleri ve gizli sanatlarıyla büyücü rahibin pratiği şeklindeki faaliyet. Başlangıçtaki oyunun kendine özgü törensel ciddiyeti, kutsal seremonisi ve hiyeratik onuru oyunun ilkel kültle girmiş olduğu sıkı bağlantıda temellenir. Bu oyun, ciddi yaşamı eğlenceli bir imiş-gibi-yapma üzere açıklamaz; kendisi bizzat, görünmez güçlerle ilişki açısından sosyal birliğin güvence altına alınması söz konusu olduğu kadarıyla, ciddinin de ciddisi olan ciddiyettir.

İlkçağ kült oyununda felsefî açıdan özel bir öneme sahip olan şey de oyun dünyasının fantezi ve rüya dokulu boş bir ağ diye damgalanmayan görünüşünün burada baş gösteren olumluluğudur. Her seyirci, maskenin ardında bir insan bulunduğunu bilir; ama bu bilgi yüzünden kimse hayal kırıklığına uğramaz. Mesele, bir insanın kendisini maskeleyiş olması değil, böylesi bir maskelenişte daimonik olanın kendisinin görüntüye geliyor olmasıdır. Maskenin, oyunun ve sahnenin görünüşteliliğinin [sanallığının] bilgisi, temsil maksadının feshine ve düşmesine, bir varlık-inanışının “kırılma”sına yol açmıyor. Görünüşteliliğin [sanallığın] bilgisi, daha çok, sembolün aniden parlayabilmesinin önkoşuludur tam. Bir olay/süreç “sırf oynanıyor” diye, sırf hayalî bir sahnenin etrafındaki seyircilerin önünde “cereyan ediyor” diye değer kaybetmiyor ya da gerçek oyunculardan daha önemsiz olarak, seyircilerin üzerinde oturdukları taş banklardan daha

az var olarak görülmüyor. Bilakis: Sihirli temsilin “gerçekdışılık”ı daha derin ve daha hakikî, esas bir gerçekliğin, yani, her şeye etkiyici kuvvet ve güçlerin gerçekliğinin eşsiz “kırılma noktası”na dönüşüyor. Böylelikle, gerçeklik tasarımı çok basamaklı bir derin-boyutluluk kazanıyor.

Sembol, içyüzü itibariyle salt bir iş/şey olarak ele alındığında, kuşkusuz, gündelik şeyler gibi masif bir gerçekliğe sahip değildir. Fakat, üzerine yapışık olan oyun görünüşünün “gerçekdışılık”ı dolayısıyla masif-gerçek şeylerden uzak durarak, daha aslî bir varlık gücüne işaret edebilir. “Gerçekdışı”, gerçeküstü’nün mahal’ine dönüşmektedir. Gerçeküstü olan, ya da, sonderece-gerçek olan, kültte çoğunlukla daimonik’in ve tanrısal’ın karakterindedir. Kültüsel oyunun sembolüğü, insanın tanrı ile ilişkisinde süredurur. Kültüsel oyun tanrıların egemenliğini canlandırır [‘an’a getirir], onların, zahmetsizce, hiç sıkıntı çekmeden bütün dünya-içi şeylerin gidiş ve seyrini denetleyen düzenleyici ve yönetici faaliyetini canlandırır; ayrıca, tanrıların hüküm sürüşünü sadece beşerî oyunda yorumlamaz, bu hüküm sürüşü birçok kez bir oyun olarak da yorumlar. Kültüsel oyun, adeta, dünyaya hükmeden tanrıların oyununu sahnenin düşsel sembolüğü içinde “görünüme getirmektedir”, yani insanların güçsüz gözleri önünde alegorik bir görünürlüğe getirmektedir. En yüce gerçekliğin büyüyle çağırılması, son derece gerçek bir şeyi insanın nazarına getirir.

Bu arada, şenlik oyunu da çeşitli kılıklara bürünebilir: Kutsal takdis eylemi olabilir; bütün seyircilerin büyücü rahibin daimon ve tanrılarla sihirli-teknik iletişimini görmelerini sağlayan ve onları göksel iletişiminin tanıkları haline getiren büyük rit sırasındaki resmî ayin olabilir. İlkel insanlar büyücü hekimlerinin ‘görünmezler’i mistik formül ve sihirli sözlerle teslim alma, büyüleme, etkileme adına, kuşların uçuşundan, kurban edilen hayvanların kanından, kurban edip göğsünü yarıdıkları insanların kalplerinin o anki seğirmelerinden hareketle örtülü geleceği öğrenme adına sergiledikleri bu tehlikeli girişimi dehşet, korku ve umut karışımı duygular eşliğinde seyrederek. Ama, öte yandan, söz konusu şenlik, tanrıları hoşsohbete davet etme, şölen sevinci içerisinde ve tanrıların nam ve şanını ıralayan müzik aletleri ve türkü sesleri eşliğinde ölümlülerle ölümsüzler arasında bir birlik tesis etme amacı taşıyan inanılmış bir deneme de olabilir. Böylesi şölenler bazen de son aşamasında azgın [orjivari] bir sarhoşluğa, taşkın bir çılgınlığa dönüşür: İnsanlar kendilerinden geçip transa girdiklerinde ve gerçekçi gün-bilincini [Tagesbewusstsein] bir kenara bıraktıklarında daimonik üstün güçle temasa geçtiklerine emin olurlar. Böylesi şenliklerde görülen orgiazm [Orgasmus] asla bir

yozlaşma, sarhoş edici içeceklerle ve taşkın bir erotizmle azgınlığa düşme değildir. Daha Herakleitos şöyle der: "...çünkü dinî alayı düzenleyip Phallos türküsünü söyledikleri kişi Dionysos olmasaydı eğer, o zaman, çok utanç verici olurdu yaptıkları iş. Fakat kendilerinden geçip Lenaia şenliğini kutladıkları aynı kişidir, Hades ve Dionysos."² Dışarıdan bakan birine "azgınlık" gibi gelen şey, kült katılımcıları için gündelik yaşamın olağanlığından uzaklaşmadır. Hem, bundan da farklı olarak, kültürel oyun tanrısal evrenin sahne canlandırması unsurunu içinde barındırabilir: Böyle bir durumda, kültürel oyun, mitosunu anlatan ve görünür kılan ritüel gösteriye dönüşür.

Şenlik-oyunu, şenlikten hareketle, yani tanrıların inanılan, sezilen, hissedilen mevcutlaşmasından [Anwesenung] hareketle şenliğin oyunsal yanını belirler: O zaman, oyunun niteliği çoğunlukla karanlık, ağır ve kasvetli olur; insan kalbi tanrıların üstün gücü karşısında azametli bir korkuyla sarsılır; göksel bir desteğin ve tanrıların iyiliğinin müjdesi bile, ki belki böylesi bir kült-oyununda bu müjde bildiriliyordur, melankolik ciddiyeti bütünüyle hafifletmeye yetmez. Ölümlüleri ölümsüzlerden ayıran mesafe çok büyüktür. Kültürel gösteri tragedyaya dönüşürken, oyun da yüksek sanatın bir köküne dönüşür. Şenlik (oyunu) tanrıların esrarengiz mevcudiyeti olarak bilhassa şenlikten hareketle belirlendiği ve kültürel oyunun oyunsal yanı kültün sihrinin gölgesi altında kaldığı sürece, sahneyi karanlık bir ciddiyet yönetir. Fakat, oyun unsuru zaman zaman şenlik oyununda öylesine güçlü ve kuvvetli bir biçimde kendini gösterebilir ki, o zaman, bir defa şenlik oyunsal olandan hareketle belirlenir; neşeli arzusun ve şen şakrak sevimliliğin, özgür ve saf oyunun şakacı-karakterinin, aşırı fantezi-bolluğunun hükmü altına girer. Mitosun trajik şekillenişini Satir dramı/oyunu izler; insanın çektiği acıların ağır ve ciddi bir biçimde canlandırılışını ve kahramanların yok oluşunu kurtarıcı gülüş izler, kendi kendimizle olan ironik mesafe izler – komediya izler.

Kült ile oyunun bağlantısını özetleyecek olursak, diyebiliriz ki: Kült eşsiz yaşam fenomenidir, bilhassa insanlık tarihinin erken çağında, yani, oyunun, çocukların oyunbaz hareketliliğinin çok ötesinde hatırı sayılır bir antropolojik anlamlılığa sahip olduğu ve karşımıza sadece ciddiyetsizliğin ve avareliğin "yüzeysel", pek sıradan, pek bilinen haliyle çıkmadığı erken çağda. Kültte ilkçağ insanının oyunu, insanın büyülenişinin, gündelik tekanlamlılıktan ve belirlilikten uzaklaşmasının rahatsız edici, ürkütücü ve büyüleyici temel niteliğini taşır. Maske, burada, maskeyi takmış olanın saklandığı bir yer olmaktan çok, insanın daimonlar diyarına girdiği

kapıdır; maske sadece seyircileri büyülemeyi, her şeyden önce, maskeyi taşıyanı büyüler – onu bir büyücüye dönüştürür, bir büyücü hekime, rahip'e, "ruhlar"ın gözle görünmeyen ürkünç bölgesiyle insanlar arasındaki bir aracıya dönüştürür. Mitolojik gösteri-oyunu yalnızca insanın hangi egemen ve üstün güçlerin insafına terk edildiğini göstermekle kalmaz, yalnızca bilgilendirmez – aynı zamanda pratik bir etkisi de vardır. İnsan, bütünüyle terk edilip maruz bırakıldığı güçleri gösteri içinde Epifani'ye getirerek, aynı zamanda bir kefareti ve arınmayı, ruhun bir katharsisini de icra etmiş olur. Elbette, kültün tamamı oyunsal değildir, keza oyun da esasen yalnızca kültüsel değildir. En eski insan sürülerinde bile çocukların oyunu vardır; cinslerin karşılaşmalarında ve birbirlerine talip olmalarında oyun unsurları vardır; güç fazlasının, savaş danslarının ve müsabakaların sergilendiği oyunlar ve nihayet gündelik yaşamın çeşitli muziplikleri vardır. Gelgelelim, arkaik zamanda ağır basan şey, kült oyunudur.

Acaba, kültüsel oyun, bizim sonraki çağımızda daimonlar ve ilahlar inancıyla birlikte kaybolup gitmiş, yok mu olmuştur; geriye artık yalnızca bir oyun fenomeni mi kalmıştır, 'iş'in aksine, insanlararası kavganın aksine, ağıtın ve ikiye yarılmış insanlığın sevgisinin aksine, insanın elemanter bir tutumu olarak ancak ayrışabilen? Oyun daha neyi kutlayabilir ki? Teknoloji devinin hâkim olduğu çağımızda her türlü oyunsal taklit artık pek küçüktür; oyun, acımasız imha savaşlarının ve soykırımların savaşçısı için anlam-aydınlatıcı modeller sunamaz. Acaba, oyun, yarışmacıların etkileşimiyle, dünya nüfusunun gözleri ve ekranları önünde bir duyulur dünyayı görünüme getiriyorsa, neyi kutlayabilir?

Bu soruya ciddi bir yanıt vermek herhalde pek mümkün değildir. Ama biz, yine de, küçük, önemsiz bir yanıt denemesinde bulunalım. Olimpiyat oyunları, bedenselliği, bedensel performans gücü ve çalışılmış hünerliliği içinde oyun oynayan insanın kendisini kutlar. Acaba, zavallı bir konu değil midir bu, sinirlerin, kasların ve irade terbiyesinin bir kültürü? Böylesi bir itiraz, insanın gücünün ve büyüklüğünün kendisini gösterdiği bedeni zavalıca düşünmektedir. İnsan varoluşunun bedenselliği [cismaniliği], yüksek dereceden pek zor bir felsefe sorunudur. İnsan ancak bedeni içinde yeryüzünde gerçekten vardır. Sevgimiz çiçeğini ette açar; iş ve savaşın bedeli kan, ter ve gözyaşıdır; beşerî oyun el kol hareketlerinin ritmi eşliğinde dans ve mimikte salınır, sözcüğün ve şarkının tınısında salınır; ölüm de bizleri ruhumdan boşaltılmış bir cesede dönüştürür. İnsan yalnızca bir bedene sahip olduğu, bu sürekli refakatçisine bir bakıma çivilenmişçesine bağlı olduğu için bedensel değildir; insan, tarihsel olarak

değişken duruşlar sergilese bile bedenine her zaman ilgili olduğu için bedenseldir. Cisimlenmeyi [enkarnasyonu] felsefî açıdan sorunlu kılan şey, insanın daha yüksek bir hayvan türünün örneği olduğunun biyolojik bulgusu değil, daha çok, duyuşsal-anlamli açıdan, görünen çevrenin farkına varıcı, hareketli ve düşünen bir merkez noktası olması şeklindeki tuhaf durumdur. Beden ilişkisi, insanın hayvansal mevcudluğunun doğal bulgusuna nasıl ilişik olduğunun ruhsal-tinsel ve iradî-fiilî tarzını kastedir. Anlam dolu bu ilişki tarihin akışı içinde dönüşür, sadece insanın kendi bedenselliğini “anlama” tarzı bakımından değil, daha çok, bu bedenselliği uygulamaya koyma yönüyle dönüşür. İnsan yalnızca ruh tözünü muhafaza eden bir kap misali iyi-kötü bir bedene sahip değildir; hem, onun içinde bir hayvan gibi salt içgüdüsel olarak da hüküm sürmez. İnsan bedeninin içinde ve bedeniyle birlikte deneyimler edinir; bir bedene “sahip” olduğunu, onda vücuda geldiğini bilir. İnsan bedeniyle ya hoşnutsuz kılınır ya da mutlu; bedenini ağır bir yük olarak da görebilir, özgür ve serbest hareketlerin aksiyon alanı olarak da. İnsanî beden ilişkisinin olağanüstü bir tarzı, Yunanların bedeni yüceltmesiydi; bir başka olağanüstü tarzı ise ruhanî çağların dünyaya sırt çevirmiş münzevî beden-düşmanlığıydı.

Cisimlenme [enkarnasyon] insanın kendini kavraması açısından ne anlama gelir: rastlantısal bir olgu mudur, yoksa “condition humaine”in [insanlık durumu] esaslı bir belirlenimi midir? Acaba, beden, “kartallar gibi yükselmemize” engel olan ve idealar ülkesinin göksel ışığına gölge düşüren kapalı, karanlık kapı mıdır; müebbet yattığımız hapishane midir, ki ancak ölüm bizleri ondan kurtarır, bu yüzden ölüme “hekim” demeli ve Sokrates’in ifadesiyle kendisine “horoz kurban etmelidir”³ Platon’da bedenle ilgili çelişkili ifadelerle rastlarız. Platon bedeni, güzelse eğer, özellikle yüceltir. Ona göre, güzel beden, güzel biçimi yönüyle saf düşünsel-güzelbiçimli olana işaret eden alamettir.

Yunan oğlancılığını tutuşturan Ephebos’un [delikanlının] güzel bedeni daha yüksek, daha aydınlık bir güzelliğe, nihayet iyi ile, *kalon* ile örtüşen muntazam-güzel’in güzelliğine götüren yön levhası haline dönüşmektedir. Platonik görüntüde oğlancılık ve felsefe birbirine geçer, çünkü güzelin ışıltısında ilkin hakiki olan ışıldar. Hem sonra, güzel (olan), ayrıca bedene de yüklenebilen bir yüklem değildir – tıpkı, normalde, erguvan rengi denizlerin üzerindeki günbatımlarına da yüklendiği gibi, gümüş rengi zeytin ağaçlarının arasından yükselen tapınağa yüklendiği gibi. Güzellik, önce, doğanın sihirli bir karakteri ya da sanat eserlerinin ahenkliliği olarak değil, insanın beden güzelliği olarak anlaşılmaktadır. Doğal güzellik ile yapay

güzelliğe ilkin bedenden ve onun duyuşsal algılarından hareketle ulaşırız. Işıyan beden, felsefeye götüren altın izdir. Her türlü sanatsal yaratış, bedenen tecrübe edilen duyuşsal'dan asla büsbütün kurtulamaz – dans, kendisini yay gibi esnek ve bükülür olan bedenden ve cinsin cazibesinden kurtaramaz; heykel, mermerden ve madenden; müzik, tınlayan ses tonundan ve somut enstrümandan kurtulamaz. Bizler, hem bir bedene sahip olduğumuz kadarıyla hem de bir bedene sahip olduğumuz için bütün duyuşsal şeylere ancak ve ancak açığız. Duyuşsallık, insanın üzerinden atamadığı bir varoluş tarzıdır.

Beden insanın bir takısı değildir; kişinin veya sonlu insan-özgürlüğünün üzerine maalesef yapışp vurulmuş olan haricî bir doğal bulgu değildir. Elbette, insanın bedenselliğinden ötürü utanç duyduğu zamanlar olmuştur; insan, dünyanın zaman dilimi içindeki ömrü boyunca kendisini bağlayan bu zincirden dolayı acı çekmiştir. Uzun ve tehlikeli bir gelenek, dünyaya ait olan bu dünyevî varoluş tarzını yanlış yorumlamış ve insanoğlunun eski, hatta en eski gizemlerini gözden kaçırmamıza neden olmuş, yaşamın duyuşsal-bedensel esas olaylarının/süreçlerinin dünya kadar derin anlamlılığını karartmıştır. Yemenin, içmenin ve üremenin duyuşsal anlam açısından ne demek olduğunu hâlâ biliyor muyuz acaba, bu konularda istediğimiz kadar doğabilimsel bilgilere sahip olsak da? Bu olaylar, şenlikleri kutladığımız zamanlarda daha bir aydınlanıyor. Hatta, en büyük şenlikleri bile sembolik birer ihsan olan “ekmek ve şarap”la kutluyoruz, yeryüzünün çocukları ile büyük ana arasındaki komünyon şeklinde.

İnsan varoluşunun bütün temel unsurları beden ve duyuşsallıkla ilintilidir. Tinimiz duyuşsaldır. Tinin duyuşsallığı, daha aşağıda bulunan ve insan tini hareket ettiğinde “aklı başından giden”⁴ bir ilk basamak [ilk aşama] değildir. Bizler, belki asla, bedensiz olan “melek” gibi düşünmeyiz, dünyevî olan her şeyden uzak olarak. Bizim düşünmemiz dil olarak gerçekleşir, kendisini ses ve yazı ile gösterir; aklımızın imgelere ihtiyacı vardır; eylemlerimiz ‘el’e işaret eder. İktidar konumlarını ve egemenlik düzenlerini temellendiren, şehirler ve devletler inşa eden kavga/savaş, en ağır bedensel tehdit olarak gerçekleşir. İş ise, başlangıçta ve yürütüldüğü esnada bedensel faaliyettir. İnsan sırf dünyevî-bedensel yaşadığı ve madde-dışı tinsel bir varlık olmadığı için, yapıp etmelerini nesneleştirip şeyleştirebilir, elementlerin özdeğine gerçekten karışabilir, alet ve makineler icat edebilir. Bütün gerçek ve hayalî özellikleriyle oyun da bedene bağlıdır ve bedenle salınmaktadır. Enkarnasyon varoluşumuzun bütün yapılarına nüfuz eder. Kendilerine “idealist” demekten pek hoşlanan

beden-bezgini zamanlar insan bedenini küçümseyici gözle değerlendirmiş, onu düşünparlağı [gedankenhell] tını rahatsız edici bir kaynaktır diye, akıl karıştırıyor, hakikati bulandırıyor diye damgalamıştır. Ona kötü bir ilke, şehvetin ve kötü arzuların yatağı gözüyle bakmış, onu karalamış ve fakat yine de onu asla “atlatamamış”tır.

Hayatî olan şeylere, ama çoğunlukla pek lüzumlu olmayan şeylere de bedenden dolayı ihtiyaç duyarız: Gıda, giysi, ev ve yerleşke, araç gereç, makine, silah, insan yapımı bin türlü şey, muazzam bir teknoloji aygıtı gibi. Bu sayede, insan, başlangıçta kıt olan eylem olanaklarını, en yakın çevresini değiştirdiği ve bedeninin etkililiğini daha dar sınırlarda devreye soktuğu o eylem olanaklarını uzun bir tarih yolculuğu boyunca binlerce kez artırır. Beden, insanın yaptığı zırhın içinde neredeyse kayboluyor. İnsan korkunç kuvvetlerle, teknik enerjilerle ilerliyor; icat edip idare ettiği, fakat bedenin büyük çaptaki bir gerecinden başka bir anlam taşımayan sunî bir aygıtla ilerliyor.

Tekniğin efendisi bedeni kaybetmiş gibidir. Ve işte burada: modern beden eğitimi ve spor hareketinde tuhaf bir dönüş vuku bulmuştur. Tekniği bütünüleyici spor-davranışında çabalanan şey, insanın bedenini beden gücünü artırıcı yapay maddelerle gitgide daha fazla donatmak, hareketlerini makinelerle hızlandırmak veya aksiyonlarının erimini milyonlarca kez genişletmek değil, daha çok, insan bedenini sırf öne çıkarmak, bedenin performanslarını artırmak ve beden sevincini işlemektir. Antrenmanlı bedenleriyle sahaya çıkıp yüksek performanslar sergileyen yarışmacılar bir bakıma “çıplak” mücadele ediyor; etkili bir aygıtın içine kurulmuş değiller; insan bedeninin kendine has olanakları içinde sunumunu yapıyorlar. Koşu, atış ve koparma, teknikleştirilmemiş bir beden aksiyonunun örnek nitelikteki temel modellerini teşkil ediyor.

Fakat, bu asla ulusları birleştiren barışçı müsabakanın teknik mükemmellikteki spor tesislerine, dünya oyununu dünyanın bilincine taşıyan devasa bir organizasyona ihtiyaç duyduğu gerçeğini ortadan kaldırmaz. İnsan varoluşunun ilkörneksel bir fenomenini, yani bedenselliğini dipdiri gücü, güzelliği ve kapasitesi bakımından temsil etmek için devreye devasa bir teknik sokulmaktadır. Bu bir tezat değil. Teknik, insanın oyunda ve olimpiyat geleneğine ait oyun dünyasında, bir bakıma, sadece bedenlerin boy ölçüştüğü, doğal yeteneklerin ve antrenmanda sarf edilen çabaların belirleyici olduğu, insanın gündelik teşhizatını rahatsız edici bir giysi gibi bir kenara attığı –ve bedenin olabileceği şeyi denediği– bir ilkörneksel duruma geri dalmasının önünü hazırlayıp hizmet ediyor. Böylesi bir

müسابaka (oyunu) teknik-öncesi zamanlara geri düşüş değildir; insanî olanakların yoksullaşması veya antikçağ tarzına öykünücü bir idil değildir. Böylesi bir oyunda, bizzat oyun oynayan insanın bedeni, özgür ve yaratıcı öz-gerçekleştirmesi bakımından oyunun kutlanası konusu olmaktadır. Normalde, beden, hem eylemlerin çıkış noktası olan yerdir (bu eylemler ister savaş eylemleri olsun, ister iş eylemleri, ister aşk ve diğer bildik oyunların eylemleri olsun) hem de, çoğunlukla, cisimlenmiş varoluşun eyleme çıktığı şey olarak kalmaktadır; oysa, beden eğitimi ve spor oyununda bizzat ısıt ısıt parlar ve bizzat bedenin güzellenmesi olarak, –henüz motor uğultuları arasında kaybolup gitmemiş, henüz küresel yönetimin kırtasiye selinde boğulmamış olan, daha çok dünya-eskisi ve gelecek-sevinçlisi olan– duyusal varoluşumuzun ululanması olarak cereyan eden şenlik halkasına dahil olur.

Şenlik, savaşçıları ve coşkulu seyircileri kapsar; müسابakanın galibi, yani zeytin dalından taç giymiş olan olimpiyat şampiyonu sahneye çıktığında ise doruk noktasına ulaşır.

Tamamlayıcı Metinler

Çocuk Oyunu (1959)

Giriş yazısında, insan yaşamının varoluşsal öz-kavrayışı için eşsiz bir anahtar fenomen olarak çocuk oyununun temel anlamını netleştirmeye çalıştık. Bunun için, çocuk oyununun yetişkinlerin gözünde kuramsal bir konu olarak belirlediği –dolayısıyla da, bu oyunun içinde yaşayan çocuk oyuncudan daha farklı belirlediği– yöntemsel zorluktan yola çıktık. Bu fenomenin fenomenlik karakteri son derece sorunludur, kendisini pozitifbilimsel araştırma yaklaşımlarının erişimine (örneğin, psikolojik teşhise, davranış araştırmasına, çevre sosyolojisine, etnolojiye vs.) tam olarak açmayıp, nesnel gözlem bulgularının, sonradan anlayanın kendi iç biyografisinden, kendi çocukluğunun göçük altında kalmış hatırasından elde ettiği yaşam kategorileri tarafından yorumlanmasını da hep gerektirdiği için. Çocuğun kendi bağımsız dünyasına giriş zordur. Bu giriş, çocukluk ile yetişkinler dünyası arasındaki hayat mesafesini kâh küçülten kâh büyüten yanlış yorumların sürekli tehdidi altındadır. Bunun üzerine, yöntemsel ihtiyat gereği, şimdilik erken çocuklukta ağır basan ve öz beden kinestetik [devinduyumsal] olanaklarının bir “yerleşmesi” demek olan “hareket oyunu” ile çocuğun artık kurgusal bir “oyun dünyası”nı fantezi uyarınca geliştirdiği ve o dünyanın içinde kendi kendisine bir “rol” verdiği, konuş-

ma/dil çağında ortaya çıkan “anlam-oyunu” [Sinn-Spiel] ayırt edilmiştir. Anlam oyunu gitgide “temsil işlevi” kazanır; çocuğun, kendi çevresiyle ilk anlamlı yüzleşmesidir, öz-ilişki ile dünya-ilişkisinin başlangıcıdır. Bu arada, çocuklar oyun oynayarak salt yetişkinler dünyasını “kopya ediyor”, sadece bir taklit ilişkisi/referansı içinde bulunuyor değildir asla. Her nesil, her yeni yaşam dalgası insanın çok eski yaşam melodisine özel ve özgün bir ses getirir, yaşamında geleceğe yönelik karanlık ve neredeyse bilinçsiz bir içsel erken müdahaleden beslenir, bir bakıma yaşamsal bir proje olarak. Çocuk, oyunsal öz-temsilde kendi geleceğini öngörür. (Platon’un bu olgu bağlamına ilişkin görüşü *Nomoi*’de bulunur [Yasalar].)

Çocuk oyununun kendine has büyü, yalnızca yaşam gibi taptaze asliyetinden [özgünlüğünden] ve sevincinden değil, her şeyden önce hilesiz ve yapmacıksız olmasından kaynaklanıyor. Çocuk henüz doğal bir masumiyet içinde oynar, oysa yetişkinlerin oyunu çoğu kez “maskeye bürünmüştür”, hatta gizlenme ve tabulaşma gibi unsurlar içerir. Eğer çocuk oyunu ilkel insanların zihniyetiyle, şeylerle sihirli bir iletişimle akrabalık sergiliyorsa, kendince arkaik nitelikler taşıyorsa, o zaman, günümüz çocuklarının bilhassa teknik ve teknolojik şeylere özel ilgi duymaları ve teknik teşekküllerin taklitleri olan oyuncukları tercih etmeleri şaşırtıcı olmalıdır. Acaba, rasyonel bir ileri kültürün ürünü olan teknik dünya “çocuğa yakın” olabilir mi? Modern insanın çevresinde neredeyse hiç doğal bir şey kalmamıştır artık – gökyüzünün bulutları ve gecenin yıldızları dışında. Çocuğun “arkaik asliyetini”, insanın henüz deforme etmediği vahşi doğaya özel bir yaşam-yakınlığı olarak yorumlamaya çalışmak yanlış olurdu. Pedagoglar bu bakımdan epeyce bir “romantizm”le düşüp kalmaktadır. Sadece teknik açıdan mükemmelleştirilmiş olan oyuncak değil, aynı zamanda, teknik teşekkülleri temsil eden çocuk oyuncağı da yorumu zor bir konudur.

*

Tartışma özellikle şu iki sorun etrafında döndü: İlki, çocuğun dünyasına, bu dünyayı bize gerçekten açan giriş sorusu idi (burada olanaklı olan anlamanın kıstaslarıydı); diğeriye, çocuk ile modern teknik dünyanın (oyuncak sorunu örneğindeki) ilişkisi. Tartışma oldukça canlıydı; bizlere epeyce deneyim bilgisi, örnek nitelikte gözlem ve ‘sorun’un bilincinde olan sorular kazandırdı. Daha sonra, tartışmanın akışı içinde, bedensel hareket oyunları ile anlam oyunları arasındaki ayırım geri alınarak, beşerî

oyunun bedene bağılılığı ısrarla öne çıkarıldı. Beden, insan varoluşunun yeryüzündeki mahalidir; bizler, “bedensel olarak [cismen]” varızdır. Sadece, adına Batı Platonculuğu denilen eski bir entelektüel gelenek bu temel hakikate gölge düşürmektedir – hatta bir zamanlar bedeni “ruhun zindanı” diye, ideanın görüş açısını bulandıran duyusal kaynak diye de horlamıştır. Zamanımız beden eğitimi onaylıyor. Buna hiç şüphe yok – fakat henüz beden eğitimi tinin ve karakterin eğitiminin gerisinde kalmış bir ödev olarak görüyor. Ne ki, insanın esas varoluş fenomenlerinin hepsinin bedensel [cismanî] olduğunu görmek lazım. Yeryüzünün çocukları olan bizler bedenseliz; bedenlen [cismen] sever, çalışır, savaşır, ölür – ve oynarız. Okulun pedagojik ortamında alışageldiğimiz üzere beden eğitiminin küçümsenmesi, insan varlığının bedenselliği tam olarak anlaşılıp kabul gördüğü zaman ancak son bulacaktır.

Oyun ve Felsefe (1966)

Beşerî oyunun anlamı ve derecesi eskiden beri, felsefe var olalı beri düşünmenin rahatsız edici ve kafa karıştırıcı bir sorununu teşkil eder. Oysa, kavramsal düşünmeye soru üstüne soru yükleyen şey tam da oyunun kuşkusuzluğu, şen şakraklığı, kendi içinde ongun sükûneti ve oyun icrasındaki sorunsuzluktur. Acaba, bir süre için, sanki etrafımızda o büyük karanlıklar yokmuş gibi, gizli-saklının gecesi (ki, bildiklerimiz onun içinde yalnızca küçük bir adadır, zavallı bir adacıktır; kendimizi o adacıkta bir dereceye kadar tanırız, fakat, bununla birlikte, hiçbir şeyin gerçekten ne içyüzünü görebilir ne de hiçbir şeyi sonuna kadar kavrayabiliriz) yokmuş gibi yaşamamız nasıl mümkün olabiliyor? Acaba, zorunlu ve zorlayıcı işin ağır sıkıntısı yokmuş gibi, insanlar arasında korkunç bir egemenlik savaşı yokmuş gibi, seven gönüllerin sevmesinde boşunalık yokmuş, bütün insanî şeyler üzerinde ölümün gölgesi durmazmış gibi yaşamak nasıl mümkün olabiliyor? Herhalde, oyun, her türlü “ciddiyet” ile, geleceğe dönük her türlü tedbir maksatlı ve planlı, amaçlı-eylem ile taban tabana zıttır; hayatı hafife alan ve her türlü kaygı ve sorumluluktan kaçan, hele felsefenin o katı kavramsal gerçekçiliğinden iyice kaçan sevinç taşkınlığıdır. Beşerî oyun yaşam coğrafyamızın karanlığında aydınlatılmış bir sahne olarak

belirir, güzel ve güzelleştirici bir aranağme olarak, bir gerekçeye ihtiyaç duymayan ve gözüne herhangi bir son da kestirmeyen bir yapıp etme olarak, kendi kendine yeten ve kendi içtepilerini rahatlıkla dışa vuran bir eylem olarak belirir. Buna karşılık, felsefe, “mutsuz bilincin” en keskin şeklidir, olan her şeye karşı var olan güvensizliktir – hatta kendi kendisine karşı bile; “verili olan”, kabul edilen ve aktarılagelmiş olan karşısında çaresiz bir şüphe duyustur; varoluşun yerleşikliğini tahrip edıştır, üstelik imgesiz, duyu-düşmanı ve buz gibi bir kavramsallığın araçlarıyla ve de durmak bilmeyen soyut bir ölçününün ortamında.

“Oyun” ile “felsefe” arasındaki taban tabana zıt ilişkiyi tasvir etmenin, bu ilişkiyi “dolaysızlık” ile “ölçünmeli dolayım”ın karşıt ilişkisi olarak saptamanın olağan tarzı budur. Fakat, sözde safdil ve dolaysız olan oyunun kırılmış, yarılmış bir “varlık anlayışı”nın üstesinden gelebiliyorken, problematize eden felsefenin varolan bilgisi konusunda bariz bir netliğe ulaşmaya çalışıyor olması bizleri işkillendirmeliydi. Oyuncunun varoluşsal dolaysızlığı varlık ile görünüşün labirentinde keyifli keyifli kımıldar – düşünürün varoluşsal kırılmışlığı, görünüşsel [sanal] olan bütün her şeyi delip geçerek hakiki öze ulaşmaya çalışır. Felsefe büyüden kurtarmak, sır perdesini aralamak, deşifre etmek istiyor, şeyleri gizli-saklılıktan koparıp, aklın ışığı altına çekmeye çalışıyor; güzel olanı kendi hatırı için istemiyor, olsa olsa hakiki olana götüren bir ilk-iz olarak istiyor; örtük oluşun cazibesine burun kıvrıyor; en saygıdeğer sırların maskesini düşürmekten kaçınmıyor; sadece ve sadece gerçek olanın iyice görülmesini istiyor. Bu, basitçe, oyuncu ile düşünür tipleri arasındaki psikolojik ayırmadan daha fazlası demektir – zıt kutupların karşıtlığı, dünyanın karakterinde yatıyor: Varlık ile görünüş dünyada aralıksız olarak harmanlanmakta, “öz” ile “görüngü” birbirinden ayrılmakta, şeylerin bir yüzeyi ve derinliği bulunmakta, doğa dünyanın içinde gizlenip açılmakta, bütün varolanın doğuş ve batışı dünyada gerçekleşmektedir. Oynama ve düşünme, varlığı anlayan insanın birbirine zıt iki dünya-tutumudur: Biri dünyasal şeylerin halka dansına karışmadır; varolanın renkli alacakaranlıkta büründüğü çokanlamlılığın lezzetidir – ‘öz’ün yüzey, görüngünün ise çekirdek olduğu, “şeylerin şeftali kabuğu”nun büyülediği ve maskenin tahrik ettiği alacakaranlıktaki çokanlamlılığın lezzeti. Diğerisi ise rengârenk ve çok şekilli fenomenlerin esas olanın anahatlarına indirgenmesi, şeylerin yapısına kavramsal bakış, tesadüfî olanın reddedilmesi, evrenin mimarisinin ortaya çıkarılmasıdır. Fakat, şayet (düşünme) bütün tutkusuyla “öz’e doğru çabalıyorsa, asıl ve hakikaten gerçek olana ulaşmak için örtüleri

kaldırıp paramparça ediyorsa, o zaman, yol olarak tam da yadsıdığı görün-
gümlere sahiptir, ortadan kaldırmak istediği ‘esassız’ın aldatıcı parlaklığına
[yaldızına] sahiptir; reddettiği şeye zincirlenmiştir. Görünürde olan –bu
ister aldatmanın görünüşlüğü olsun, yanılgının, aceleci pek-insanca
fikrin görünüşlüğü olsun, şeylerin kendilerindeki görünüşlük olsun,
dış yüzeyleri olsun, onları örten yüzeyleri olsun veya (onlardaki) ‘güzel’in
aldatıcıparıltısı [yaldızı] olsun–, beşerî oyunun sevinç duyduğu şeye karşı
yadsıyıcı bir tutum sergileyen düşünmenin önünde üretimsel bir sıkıntıya
dönüşmektedir. Oyun ile felsefe, bildik sınır-çizimlerinin zannettiğinden
daha fazla ortak özelliğe sahiptir. Bu ikisi, içkin varlık anlayışları gereğince,
varolanın dünyadaki aynı görünüşüne ve görüngüsüne ilişkihtirler, her ne
kadar hep başka bir biçimde, hatta tersine bir biçimde de olsa – ikisi de
aynı yerküre üzerindeki antipotlardır [karşı uçlardır].

1.

Oyun ile felsefeye özgü bu karşıtlık ilişkisini genel hatlarıyla belirttikten
sonra, oyun fenomenine felsefe yapıcı bir bakışı deneyelim. Oyunu herkes
bilir. Oyun bir vaka olarak insanların dünyasında herkesçe bilinir. Hegel’in
sözü burada da geçerlidir: “Bilinen, illa ki bilinmiş [idrak edilmiş] demek
değildir.” Tamamen aşına olunan ve kendiliğinden anlaşılan şey, sıklıkla
en çetin bir biçimde, kavrayıcı kavramdan uzak durur. Herkes bilir oyunu,
kendi yaşamından bilir; oyunla ve oyun hakkında tecrübeler edinmiştir;
hemcinslerinin oyun davranışını bilir; oyunun sayısız biçimlerini bilir;
halka açık oyunları bilir, sirk türü kitlesel etkinlikleri bilir; eğlence
oyunlarını, spor oyunlarını, müsabakaları, çocukların oyunlarını ve yetiş-
kinlerin kısmen zahmetli, daha az kolay ve daha az rahat olan oyunlarını
bilir. Ayrıca, herkes, kültürün hemen her alanından oyun unsurları bilir.
“Homo ludens” [oyun oynayan insan]; “homo faber” [alet yapan insan]
ve “homo politicus” [siyasal insan] karşısında korunmuş değildir. İşin
ve siyasetin sahasında yarı örtük oyun unsurları vardır, cinsler arası ile-
tişimde cezbedici ve ayartıcı oyunlar vardır. Oyun, yaşamın bütün diğer
sahalarıyla çitişik olan, hemcinslerimizle beraberliklerimizi en az kült,
aşk, iş ve egemenlik kadar belirleyen bir varoluş boyutudur. Biz hepimiz,
halihazırda oynamasak bile ya da yaşamın oyun aşamasını artık geride
bıraktığımızı düşünsek de, oynamanın temel olanağına aşınayız. Herkes
özel yaşamından, aile ortamından ve halka açık alanlardan sayısız oyun

durumu bilir. Oyun faaliyeti ikide bir kalabalık sayıda karşımıza çıkar, insanın dünyasında bunlar birer gündelik olay ve vakadır. Oyun hiçbir insana yabancı değildir; herkes oyunu kendi tanıklığından bilir. Fakat, günlük hayatta bu denli tanınması, oyunun özüne, varlık anlamına ve varlık derecesine ilişkin, daha derine nüfuz eden bir soruyu da engeller sıklıkla ve şu sorunun da önüne geçer: Acaba, insanın varlığı anlaması, tamamen insanın oyunculuğu tarafından mı belirlenip ırılanmaktadır; eğer öyleyse, nasıl olmaktadır bu? Beşerî oyunun günlük yaşamdaki bilinirliğine çoğunlukla bir günlük-yorum karşılık gelir. Bu yorumun hedefi, oyunu insan varoluşunun ‘öz’el merkezinden olabildiğince dışlamak, onu özsüzleştirmek, sadece bir “kenar fenomeni” olarak ele almak, sahici anlamlılığın ağırlıklarını ondan almaktır. Gerçi oyunun sıklığı, insanların oyuna duydukları yakıcı ilgi, oyunu ne kadar şiddetli oynadıkları, sonra, oyunun teknikleşmiş bir toplumda boş zaman sorunu bağlamında giderek daha da değer görmesi bilinen bir şey. Bu arada, oyunun her şeyden önce bir “dinlenme” olduğu, bir stres atma, oyalanma ve neşeli bir avarelik olduğu, iş gününün arasında insana iyi gelen bir mola veya boş gündeki bir meşgale olduğu görüşü de egemendir. Oyunun, sadece ve sadece işin veya yaşamın ciddiyetinin zıtlığı şeklinde yorumlandığı her yerde en sık oyun yorumuyla karşı karşıyayızdır – sık, fakat günlük yaşama egemen bir oyun yorumu. Şimdi oyun, özellikle bir tümleyici fenomen olarak geçmektedir, bir katkı olarak, ciddiyetin hükmü altındaki yaşam sürüşün bütünlenmesi olarak. Demek oluyor ki, oyun kendine has pozitifliği içinde ele alınmak yerine, ciddi yaşam-etkinlikleri arasındaki bir aranağme olarak, bir “mola” olarak, boş zaman dolgusu olarak görülüp yanlış yorumlanıyor.¹

Batı metafiziğinin kurucusu ve babası olan Platon’da düşünme ile oyun arasında –felsefe ile şiir arasında, esasen varolan ile güzelin parıltısındaki duyusal görüngü arasında– özgül biçimde değişken, yanardöner bir ilişkiye rastlarız. Platon’un devletle ilgili o büyük yazısı olan *Politeia*’daki “şair eleştirisi” çok sert ve duyulmadık bir keskinliktedir. Platon’da ruhun, yeryüzü konukluğunun benzetildiği mağara alacakaranlığından çıkıp ideaların ışık diyarına yükselişi düşüncesine güzel ile hakikî arasındaki, yani *kalon* ile *alethes* arasındaki bir bağıntı hâkimdir, özellikle *Phaedros*’ta ve *Symposion*’da. Platon yaşlılık eseri olan *Nomoi*’de, yani “Yasalar”da, en iyi ikinci devleti kurgular, üstelik, oyun üzerine düşünmeyi rehber

1) (Burada, Fink’in İnsan Varoluşunun Temel Fenomenleri adlı dersinden alıntılıdığı metin bölümleri geliyordu. Bkz. metin eleştirisi ekindeki tarif. Alman yayıncının notu.)

edinerek. Oyun, devlet düzenleyici bir ilkeye yükseltilmektedir. Kent devleti üç statüde yapılanmıştır, *Politeia*'daki gibi işçi, savaşçı ve filozof hükümdar şeklinde statik sınıflara göre değil, daha çok yaş gruplarına göre. Yaşların farklılığı, doğal dürtü-gücü ile akla uygun kavrayış arasında sürekli farklı olan bir gerilimde görülür. Çocukların ebeveynleri ve yetkili eğitimcilerle ilişkisi nasılsa, insanların tanrılarla ilişkisi de öyledir. İnsan-öğlü tanrısal terbiyenin altındadır; tanrıların insanları eğitip yetiştirdiği disiplin aracı, koro-halkasıdır. Tanrıların uğruna kutlanan ve onlara ithaf edilen şenlikler sırf gündelik koşuşturmacaya ara vermek için yapılmaz – onları tanrıların kendileri tesis etmiştir, insanları tekrar ve tekrar tanrısal terbiye altında tutmak için. Böylece, Platon, eğitim işini ve devlet yapısını tanrıların maiyetine ve inayetine yerleştirir. Tanrılar için düzenlenen şenliklerin baş davetlileri Musalar, Apollon ve Dionysos'tur; koro halkası ise şu üç bölümde düzen almaktadır: Musaların maiyetindeki gençlik korusu; Apollon'un liderliğinde, yaşamın zirvesindeki yetişkinlerin korusu ve Dionysos'un gölgesindeki yaşlıların korusu. Ritim, ölçülü düzenlenmiş harekettir, danstır. Uyum, ölçülü düzenlenmiş sestir, şarkıdır. Dans ile şarkı koro halkasını oluşturur. İnsanlardaki ritim ve uyum duygusu tanrılarının bir armağanıdır. Bizleri bunlarla yetiştirmektedirler. Gençlik halka dansı için büyük bir hevesle dizildiği sırada kendisini esasen neyin sevindirdiğini bilmez. Ritim ve uyumu sayısal bir münasebet olarak anlamaz. Gençler, bütün oyun sevinçlerine rağmen, tanrılarının kendilerini hakiki kavrayış yönüne çektiğinden habersizdir. Güzel olanı, hakiki matematiksel doğası bakımından göremezler henüz. Fakat, gençler için böylesi bir Musalar korusu düzenleyen biri, hakiki olanın kendisini güzelde nasıl bildirdiğini, felsefenin oyunda nasıl önden gittiğini biliyor olmalıdır. Devlet düzenleyici yasa koyucunun görevi, kent devletinin bütün korolarına 'doğru yaşam'a övgü türküleri söylettirmektir – doğru olana oyun yoluyla alışma adına. Musaların gençlik korusu, sonra bir de Apollon korusu, erdemin yüksek türküsünü söyler; ve bu sürekli ansıma [canlandırma, 'an'a getirme] dolayısıyla da varoluşları, anlayamadıkları, fakat yine de hissettikleri bir karşılık gelişte hakiki insanlık şekline bürünmektedir. Gençlerde ve halen dipdinç olanlarda hayat ateşi alev alev yükselmektedir; hepsi de, Dionysosça unsurlarla doludur; coşku dalgasının üzerinde havalanırlar. O yüzden, Musalar ve Apollon tarafından zapt edilme zorunlulukları vardır. Uzun tecrübelerle olgunlaşmış olan yaşlılar ise hayat yolunda yokuş aşağı gitmektedir. İçyüzü kavrayış [feraset] ile tutkunun, akıl ile yaşam asliyetinin birbirleriyle örtüşmemesi, daha çok birbirlerine karşıt

bir ilişki içinde bulunmaları, insan varoluşunun onulmaz trajedisidir. Akıllı fakat yorgun düşmüş yaşlıların korusu erdemle ilgili en doğru sihirli türküyü söyleyecek, ikram edilen şarapla ateşlenmiş olarak en yüksek duruma erişecektir: serinkanlı bilgelik ve oyun gibi neşeli yaşam sevinci bir olmuştur, arzu ile 'anlayış'ın, *hedone* ile *phronesis*'in tam bir uyuşması olarak. Platon bu bağlamda insanın tuhaf bir belirlenimini sunar – oyun açısından: Platon insana *paignion theou* der, tanrının oyuncağı. Acaba, böylelikle, insan, o özgür ve yaratıcı oyuncu, aşağılanmış ve kukla diye küçümsenmiş, filozofun “kem gözü”nde keyfî davranılan bir meseleye indirgenmiş oluyor mu – yoksa, tanrının oyuncağı olarak insanda daha derin bir anlam mı yatmaktadır? Acaba, çalışarak ve savaşarak kazanılan şeylere muhtaç olmayan tanrı insanın oyun özgürlüğüne muhtaç mıdır – tıpkı, daha yüksek¹ bir oyuncağa ihtiyaç duyar gibi, rüyasını görebilmek için, fantastik olanakların ve varlıkta hiçliği, hiçlikte ise varlığı temsil eden büyüleyici gölgelerin [hayaletlerin] alanına uzanabilmek için; o tanrı² ki, her şeyi bilen akıldır ve olan³ her şeyi görür geçer, nedenine varıncaya kadar, ve bir büyüleniş nedir bilemez?

Oyun ve felsefe üzerine düşüncelerimizi, bünyesinde patlayıcı bir problematik gizleyen⁴ bu açık soruyla noktalıyoruz.

Oyunun Dünya Anlamı (1973)

Şimdi üzerinde ölçüneceğimiz¹ beşerî oyunun pek çok görüngü biçimi var; kendisini hem açıkça hem maskeye bürünmüş olarak gösterir. Zaman zaman kendisini yaşam ciddiyetinin, şaşıalı kutlamanın, tumturaklı görkemin davranışına gizlemektedir; ama, yine de muzip, şen şakrak bir yapıp etmedir, bir yaşam icrasıdır, capcanlı ve afacan, dertlerden ve gelecek kaygısından uzak, iş ve görevin ağır çalışma saatlerinin uzağında – asla yalnızca çocukların ülkesi ve bahtiyar gençliğin cenneti değildir. Yetişkinlerin hayatını da güzelleştirip rahatlatmakta; can sıkıntısını ve melankoliyi savuşturmakta; donuk gündelik yaşamın orta yerinde hayalî bir düş dünyası yaratmakta; insanları güzelce vakit geçirmeleri için hoş-sohbet ve neşeli topluluklar halinde kısa süreliğine bir araya getirmekte; kolayca bağlayıp bırakmakta; büyüleyip etki altına almakta; bizleri gevşetip bir süreliğine kederlerden, makamlardan ve görevlerden kapıp götürmekte; gerçek durumdan azade etmekte ve önümüze inanılmaz olanaklar sermektedir.

Oyunu kendi yaşantısından, çocukluk günlerinden ve boş zamanlarından bilmeyen yoktur. Herhalde herkes bir oyuna katılmış ya da başkalarının oyununu seyretmiştir. Oyun adlarını sıralamak, tip ve formlarını tarif

etmek kolaydır da, bu renkli doluluğu kavramlaştırmak zordur. Canlılığı ve dönüştürme gücü bakımından oyun, bağlayıcı bakış açısından kendisini sürekli geri çeker, sert konturlardan kaçınır ve yansıtılmış belirlenimlerin [reflektierte Bestimmungen] ağından kaçıp kurtulur. Oyunun empülsif dolaysızlığı, bilimlerin yavan bilgi-ruhundan ve felsefenin yüksekten uçan spekülatif düşüncelerinden oldukça uzaktır. Oyun akıl yürütmez, fakat, yine de, düşüncesiz değildir. Dolaysız olması, ruhsuz bir hayvanlığa ya da bitkisel süreçlerdeki bilinçsizliğe işaret etmez – bir anlayış tarafından aydınlatılmıştır; basit² taklit-eğiliminden tutun, yeni yaşantı olanaklarının tasarılarına kadar uzanır. Derin düşüncelere dalmışlığın kiplerini ve *sembolik* temsilin uyanıklık uçlarını bilir. Kelimenin, aktif eylemdekileri ve onların seyircilerini kapsayan geniş anlamıyla ele alındığında, oyuncular bir *anlam ikliminde* hareket eder, oynanan oyunu kurallarıyla birlikte *anlarlar*, ve aynı zamanda oyun eylemini ve bu eylemin motivasyonunu (*anlarlar*).

İnsan dünyasının sık ve çeşitli bir fenomeni olarak oyun, ki hayalpe-restlerde olduğu kadar grup ya da kitlelerde de görülür, yalnızca *kendi içinde* anlamlı ve anlam bildiriyor değildir; farklı farklı değerlendirilip takdir edilmektedir. Böylesi kıymet takdirleri uzun bir yelpazeyi kat ettikten sonra aşırı tezatlarda son bulur. Oyun kâh kabullenilir, çok beğenilir, övülür, “esen”, aslî ve asliyete yakın bir varoluş olarak, insan yaşamının “bütünlük”ü olarak görülür – Schiller’in deyişiyle, insan ancak oynadığı yerde bütündür³, kâh avarelik ve oynaşma olarak görülüp, laubali bir zaman kaybı ve ciddiyetsizlik diye küçümsenir. Ya da, nihayet bir gevşeme faktörü yerine konulur, bir istirahat ve mola yerine, yaşam için zorunlu olan işlerin ve ciddi vazifelerin⁴ ağır boyunduruğundan ara sıra kaçış yerine konulur. Oyun, bir arzu priminin görüş açısına girer. Günümüzün kültür eleştirmenleri oyunda olumlu ve olumsuz özelliklere sahip bir sosyal fenomenin harelendiğini düşünür. Yüksek teknolojiyle donatılmış toplumun uygarlık aygıtı, o toplumun sakini olan insanların omuzlarında bir yükür. İnsanlar konforun ve faydaların tadını çıkarsa da, rasyonel sistemin üretim, tüketim, trafik ve iletişim düzenlemesiyle herkese dayattığı bin türlü zorlayıcı baskı tarafından sıkıştırılmaktadır. Görünüşe bakılırsa, oyun esnasında önceden planlanmış dünyadan ve ecnebice taksim edilmiş zamandan kaçıyor; özgür içtepilerden ve hayalî düş-gerçekleşmesinden oluşan yeni bir alan kazanıyor; istençli olarak zaman ve mekâna hükmediyoruz, haricî direnişler dolayısıyla fantezi içinde. Oyun yaşantısı bize taze güç ve kendine has bir özgürlük duygusu kazandırıyor. Oyun, sanayi toplumunun modern insanları üzerinde

bir tedavi aracına dönmüştür. Fakat, ayrıca, beraberinde tehlikeler de getiriyor, yeni türden tehlikeler. Oyun, sirk türü büyük etkinliklerde kitleleri kavradığı için, pazar günkü spor gelişmeleri, çalışmakla geçen renksiz haftanın sohbet konusunu belirlediği için, devasa bir eğlence ve oyalanma endüstrisi çıkmıştır ortaya, oyun tüketimine yönelik bir fabrika sistemi. Fakat, daha da düşündürücü olanı, oyun güdüsünün sömürülmesinin olanağıdır, tam da bireylerin kendilerini özgür hissettikleri ve başına buyrukluğun tadını çıkardıkları yerde dümen başına geçen tümel bir manipülasyonun olanağıdır. Oyun ihtiyacı, sosyal bünyedeki yoğunluk ve kapsamına göre günümüzde⁵ muazzam derecede artmaktadır.

Eski devirlerde insan kitlelerinin oyun oynamak için pek vakti yoktu; hatta çocuklar bile öyle uzun uzun⁶ cennet yaşantısı süremezdi, çünkü iş yüküyle ve başkalarınca belirlenmiş günlük bir rutinle tanışmaları çok erkenden olurdu. Geniş bir boş zaman imkânı ile bu boş zaman içinde oynanabilecek oyun seçenekleri, gücü ve zenginliği elinde tutan bir efendiler zümresinin ayrıcalığıydı. Bugünse bu boş zaman bolluğu⁷ çoktan sosyal bir sorun halini almıştır. Bu boş zaman “organize edilip yönetilmeli”, kent inşasında göz önünde bulundurulmalıdır: spor sahası tesislerinde, tiyatrolarda, oyun makinelerinin bulunduğu eğlence merkezlerinde, çocuk parklarında ve benzerinde. Nasıl ki, vaktiyle derebeylikleri döneminde imtiyazlı sınıfın oyunu bazen kendi yaşam tarzından öylesine sıkılmış ve bu yüzden ezilen ve angaryaya boğulan sınıfı taklit ederek yeni ve heyecan verici oyun içerikleri aramış ve yaklaşmakta olan ihtilale kulağını tıkamak için idilic pastoral oyunlarla meşgul olmuşsa, günümüz modern uygarlık aygıtında da kitleler öyle yaşamaktadır – prensler gibi adeta. Kitleler refaha ve çokça boş zamana sahipler; canları çok sıkılmakta, vakit geçirecek bir şeye ihtiyaç duymaktadırlar. Programlı eğlence artık anlamlı bir sanayi sektörüne dönüştü. Gündelik yaşam baştan aşağı oyun unsurlarıyla kaplandı.

Kültür-eleştirel sansürcüler moderniteyi yaşam için yararlı veya zararlı gören yargılar arasında gidip gelir. Oyunun doğallığı ve yaşam tazeliğiyle artmasında yarar, devasa boyutlardaki kitlesel etkinliklerin büyük işletme biçiminde ve planlı, teknik ve ekonomik olarak düzenlenmiş uygulamasında ise zarar görmekte-dirler. Ama, belki de, şu anki yaşamın şimdiki zamanını geçmiş çağların ölçülerini esas alarak küçümsemek biraz aceleciliktir. Acaba, bireylerin ve grupların küçük formatındaki oyunun, kitlelerin büyük formatındaki oyuna kıyasla “daha esaslı” olduğu o kadar kesin midir? Acaba, beşerî oyunun önünde, bizim henüz bilmediğimiz

daha başka dönüşümler, kolektif ruhun da dahil olduğu asliyet tutumları bekliyor mudur? Oynayan insanın tarihi de henüz manzaranın tam bir genel görünümüne olanak tanıyan bir sona ulaşmadı. İçerik yönünden ne kadar zengin bir etnolojik malzeme biriktirirsek biriktirelim, ilkel ve uygar halkların oyun törelerini ne kadar araştırırsak araştıralım, “homo ludens”in [oyun oynayan insan] bir anatomisini ne kadar denersek deneyelim, nihaî bir sonuca pek⁸ varamayız: çünkü insan oyunla da daima oynar. İnsan bu tuhaf davranış olanağında, bitmek bilmeyen denemelerin kışkırtıcı bir konusuna sahiptir. Bundan dolayı, oyun üzerine her türlü açıklama bölük pörçük ve kısa ömürlü kalmaktadır. Hatta, sağlam bir toplam anlayışı elde etmeye çalışmak da neredeyse boşuna olabilir. Çünkü, bu toplam anlayış, tarafgirlik ve önyargılar nedeniyle karışabilir [bulanıklaşabilir], oyunsal dönüşümlerin esneklik cazibesine kapılıp gidebilir, dans oyununun zarafetine kanabilir, müsabakaların gösterisiyle veya çocukların oyunbaz hareketleriyle büyülenebilir. Acaba, böylesine renkli, hareli ve pırıltılı olan, en yüksek sevinç ile trajik ciddiyeti birbirine koşan, sevinç duyularak tecrübe edilen, fakat yine de varoluşun karanlık yanlarını da yansıtan bir fenomenin karşısına tarafsız bir kayıtsızlıkla çıkılabilir mi? Yoksa, her türlü laubaliliğe karşı olarak, yaşam coğrafyamızın üzerindeki karanlık bulutları def etmeyen, onları ham hayallerle yaldızlamayan, daha ziyade, insanlığın kötü ve korkunç özelliklerinin görülmesinin önünü açık tutan, oyunda bir yalan örgüsünü ve kamufle edici bir görünüşü, ev yapımı bir hezeyanın kuruntular dünyasını ele veren bakış/optik daha mı haklıdır?

Dalgın ölçünüş, ölçünüş olarak, oyuna yabancıdır; kavramak istediği şeyle bir yakınlığı ya da akrabalığı yoktur. Oynamak ve düşünmek birbirlerini dışlıyor gibidir. Ölçünen insan, oyunun labirentvari fenomeninde, mağaralarında ve gizli saklı köşelerinde, aldatıcı görünüşünde [zevahirinde], gözbağcı dünyasında ve hayal teşekküllerinde yolunu çabucak kaybeder. Oyun hakkında, başkalarının oyununu dışarıdan seyreden ve gördüklerine dayalı olarak tuhaf bir insanî davranış tarif eden birinin durduğu mesafeden beri konuşulabilir – ya da, yaşantı tanığı şeklinde de konuşulabilir oyun hakkında, yani, oyunun taşıdığı –ve bütün anlayış ışığine rağmen halen daha muammalarla dolu kalan– anlam aydınlığından hareketle. Artık, bu çekincelerden sonra, oyunu *antropolojik derecesi* yönünden, *varlık tarzının problematiği* yönünden ve *dünya anlamı* yönünden sorgulayabiliriz.

Yaygın⁹ görüşe göre, insan yaşamındaki görüngüler bağlamında oyuna apaçık bir değer yüklenmez. Bu fenomen gerçi sık görülür, çocukluğun

erken evresine tamamen egemendir; fakat kısa süren bu evrenin ardından, oyun oynama süresinin azalıp öğrenme ciddiyetinin başladığı yetişkinler evresine geçilir. Oyun varoluşun merkezinden gitgide uzaklaşır; yaşam sahnesine başka icralar çıkarken, oyun ikinci plana itilir. Beşerî oyunun antropolojik derecesi nedir ki? Acaba, süreksiz ve kararsız bir şey olduğu için, bizzat insanın geçici bir davranış tarzı mıdır, insanın daha esaslı ödevlerle karşı karşıya kaldığında unuttuğu veya boşladığı? Acaba, oyunun kendisi, içinde coşkulu bir sevinç ve maskeli birtakım etkinlikler gerçekleştiği için değersiz ve faydasız bir taşkınlık mıdır? İnsan yalnızca kimi zaman ve tali olarak mı oyuncudur? Yoksa, oyun, varoluşumuzun *temel fenomenlerinden* midir? Bu sorunun ikna edici bir yanıtı hazır değil, çünkü soru soran insan kendisini asla kuşatıldığı çevresini tanıdığı gibi tanımaz. İnsanın çevresi olgularla, şeylerle, süreçlerle doludur. Gerçi bizler bunları da temeline kadar araştırıyor değiliz; fakat önümüzde öylece hazır dururlar ve birer nesnel bulgu olarak önbilimsel [tecrübeye dayalı] ve bilimsel açıdan en azından kısmen kavranılabilir, tanınabilir, belirlenebilir ve anlaşılabilirler. Bilmek isteyen insan kendi kendisi için apaçık bir bulgu değildir. Kendini tanımak/bilmek için çabalar; kendisini anlamasının formülleri de, tıpkı yıldızlar ya da yalancı ışıklar gibi, kendisine tarihî yolculuğu boyunca eşlik eder. İnsan ilişkikte var olduğu için, yani, sarıp kuşatıcı doğayla, cansız maddeyle ve bitkilerin ve hayvanların hayat dolu âlemiyle ilişkili olduğu için, kendisini anlaması daima bütün şeylerin toplam yorumunu da içine alır. Fakat, bu, insanın kendi kendisini, pratikte ve teoride ilişkili olduğu şeyden hareketle anlamaya çalışması tehlikesini beraberinde getirir.

Antropolojinin durumu Tantalos'un durumu gibidir. İnsan kendisini "madde" olarak da yorumlayabilir, "logosa sahip hayvan" olarak da, tanrının kopyası ya da dünya tininin kabı olarak da yorumlayabilir. Her bir ilgili antropolojik konsepsiyon, beşerî fenomenlerin derecesi üzerine bir önkarar sunar. Yaşambilimci bir bakış, oyunu, korumasız ve tehlike altındaki yavrularını, bu yavrular acıması olmayan varoluş savaşına adım atmadan çok önce çalıştırıp eğiten, onların yeteneklerini uyandırıp geliştiren ya da yetişmiş canlılarda birikmiş olan agresyon güdülerini tehlikesizce salıveren "yaşamın hilesi" gibi bir şey olarak görür. Oyuna yaşam için yararlı bir işlev atfedilir. Teolojik olarak belirlenmiş bir antropolojide ikizanlamlı bir oyun değerlendirmesi görülür: Oyun, ruhun esenliği kaygısından alıkoyan laubalilikle suçlanabilir, ya da, tanrının kutlanmasını güzelleştiren, genel insanî gereksinimden uzaklaşmış bir

davranış olarak takdir edilebilir. Ya da, insanın “öz”üne ilişkin böylesi önkararlar *olmaksızın*, onu görüngüsel ilişkilerinden hareketle belirlemek girişimine de cesaret edilebilir. O noktada, ilkin, insan ile doğanın ilişkisine rastlarız. Elbette, insanın kendisi bir doğal mahlûktur, doğa tarafından meydana getirilmiş, doğanın akıntılarında devinmektedir, fakat o büyük gelişmesi esnasında sakın değildir; insan, dünya döneli beri olan şeyleri kendi hallerinde bırakmayan arabozucudur. Çevresinin üzerine üzerine gider; zorunlu olarak ve de yaratıcı özgürlük gücünün bilincinde olarak, kendisini taşıyan ve kendisine tahammül eden zemini değiştirir; vahşi doğayı insanoğlunun ikamet edebileceği bir araziye dönüştürür. İş, ona bütün gıda maddelerini sağlar, onun yaşamına nüfuz eden bir güç halini alır. İnsan işçidir. Bu öyle keyfi olarak düşünülmüş bir tanımlama değildir; bu onun doğayla iletişim kurma ve kendisini koruma biçimidir. Fakat, iş, bireyin soyutlanmış bir olanağı değildir; topluluk halinde gerçekleşmektedir; elemanter bir sosyal fenomendir. İnsanların gruplar halinde, halklar halinde bir arada olması karşıt çabaların, iktidar ve egemenlik mücadelesinin güdümündedir. Herhalde, savaş/kavga, işin kendisi kadar elemanterdir. İnsan savaşçıdır. İnsanlar hep iki cinsiyetten birine mensuptur; yaşamın iki yarısının aşk birliğinden meydana gelirler; doğarlar, büyürler, epey bir zaman ışıktaki kalırlar, sonra yeniden aşağı inmeleri gerekir, ölür giderler. Bilmeden çıktıkları bu şey, kör talih değildir; aşk ile ölüm arasındaki halka dansına karışmışlardır. Hem sonra, kendilerini sevenler ve ölümlüler olarak da görmeye çalışırlar. İnsanın, işçilik eksenindeki antropolojik konsepsiyonu günümüzde yerkürenin yarısına hâkimdir. Belki, bu, çok vahim bir tektaraflılıktır, insanın *bir* temel fenomenini, *bir* ilişkisini mutlaklaştırdığı ve çokanlamlı varoluşumuzun eşdeğerdeki diğer niteliklerini insandan hareketle “yorumladığı” kadarıyla. Acaba, savaşçı-kudurucu “İktidar İsteği”ni veya gizemleriyle cinsiyet sevgisini veya bütün beşerî şeyler üzerindeki ölüm gölgesini, insanların ekonomik üretim sürecine bilfiil çitişmişliğinden ve kenetlenmesinden hareketle anlamlı şekilde anlamak ve metodik olarak çıkarmak mümkün müdür? Bundan şüphe edilebilir, şayet insan Eros’un uyumunda “büsbütün” var olabildiği gibi kavganın uyuşmazlığında da var olabiliyorsa, iş dünyasının geriliminde veyahut da oyunun parlak mutluluğunda var olabiliyorsa büsbütün. Fakat, şüpheden insanın güvenilir biçimde kendisini bilmesine giden yol oldukça uzun bir yoldur.

Oyunun derecesi nedir? Bu sorunun hızlı ve ikna edici bir yanıtı var mıdır? Alışlagelmiş teamüller ve geleneksel kültür yorumları değişken

bir tarihî akış içerisinde beşerî oyunun “anlam ve değer”i üzerine karar vermemiş midir? Birey, kendisini oyun hakkındaki bütün kolektif yargı ve önyargılardan kurtarabilir ve oyunun “esasen” ne ve nasıl olduğunu belirleyebilir mi? İnsanın insan üzerine söyleyebileceği şey herhalde nesnel olguların apaçıklığına asla sahip değildir, çoğunlukla muammalı bir “taraf- lılık” yüzünden bulanıklaşmıştır. Kimileri oyunun çocuklara ait olduğunu, bunun onların otantik yaşam tarzı olduğunu, çevrenin ve hemcinslerin dünyasının içyüzünü kavrayışlarının özgün biçimi olduğunu, varoluşa usulca alışmak demek olduğunu söyler. Yetişkinlerde ise indirgenmiş halde rastlanmakta imiş – yaşam ciddiyetinin ve bu ciddiyetin ağır kararlarının karşı ağırlığı olarak; “dinlenme”, mola ve boş zaman dolgusu olarak. Başkaları ise, oyunu, yaşamın idamesine ve kendini kanıtlamaya hizmet eden eylemin üzerine yerleştirir, yaratıcı varoluş seviyesine yükseltir. Oyun böylece tasnif edilmek ve bir derece-sıralaması içinde sabit bir konumda tutulmak karşısında inadını sürdürür; toplumsal sınıflara, biyolojik yaş gruplarına ve cinsiyetlere ayrılmaya karşı kendisini kapalı tutar.

İnsan oynar – daima yaşamının merkezinden dışarıya doğru, bu esnada kendisini gizlese ve yüzlerce maskeyle örtse bile. Volkan gibi patlayıcı bir yaşam gücü olarak oyun insan varlığına nüfuz eder, tek bir şey düşünen monoton bir yaşam icrası konusunda taahhüt altına girmez. Oynamanın varıp da son bulduğu bir eser yoktur. Oyun sürecinin kendisi, kendisinin eseridir. Oyun kendiliğinden¹⁰ gerçekleşir ve biter; kendisi için gerçek- leşen bir eylemdir. Bir oyun eylemi/faaliyeti, başta, günlük yaşamın bir eyleminden/faaliyetinden pek farklı görünmez, mesela bir bildirim gibi, bir dizi iş adımı gibi, şu veya bu işin halledilmesi gibi – yani, bir müddet anlamlı bir çerçevede ve maksatlı bir sıra ile cereyan eden bir yapıp etme gibidir. Gerçi, insanın her türlü yapıp etmesi, bitkisel ve hayvansal bir yaşam sürüşün kaidesi üzerinde durmakta, bilinçsiz ve karanlık güdülerin gizli eğilimi altında bulunmakta, bilince yabancı olarak çekilip çevrilmek- tedir, fakat bilincine varılan ve kendisini “özgür” hisseden eylem olarak eylem belli bir maksadı kovalar, bir amacı vardır ve hedef projeksiyonu bağlamında avantajlı durumdadır. Bu, işle ilgili zorunluluk konusundaki veya savaşıç güc gösterisi konusundaki bütün yapıp etmeler için geçerlidir, aşk arayışları için ve ölümün gelecekte duran karanlık ufku için geçerlidir. Fakat, henüz askıda duran gelecek zaman, eyleminin tahrik nedeni olarak, oyunun içinde gömülür gider. Normalde bizleri kışkırtan, kovalayan, tahrik eden, “an”ı araç olarak tüketen gelecekçi [fütürist] kamçı ortadan kalkar. Eylem/faaliyet icrasında kendi içinde barışık bir varoluş oyuncuyu

tatmin eder ve ona mutluluk verici saf bir şimdiki-zaman bahşeder. Bunun ancak oynamanın ciddi bir icra olmamasıyla, insanî angaryanın vahşi doğayı kırıp geçiren yapıp etmesi karşısında doğanın sergilediği dirençle gerçek bir boğuşma olmamasıyla, iktidar ve egemenlik uğruna bir ölüm kalım mücadelesi olmamasıyla, kendini çok sevilen öteki için bir feda ediş, geri getirilemeyecek şekilde kaybolmuş olanın ardından bir yas tutuş olmamasıyla mümkün olduğu şeklinde bir itiraz ileri sürülebilir. Derler ki, oyun bir “*imiş-gibi*” hadisesidir; tuhaf bir gerçektışılığın niteliklerini taşımaktadır; salt bir sübjektif aldatmacadan *fazlası* olan, hayalî bir bilinç tasarımıyla *fazlası* olan fantastik bir *görünü*şe sahiptir, oyuncular ve onların seyircileri için bir uyuşma eseri gibi duran bir “*görünü*ş”. Reel oyun sürecindeki bu *irreel* özellik zor bir sorundur – “*görünü*ş”, irreellik ve hayal mahsulüne dair konuşma tarzını yaklaşık olarak anladığımız ve kendimizi oyun fenomenine bakışta anlaşılır kılabilmiş, fakat kavramsal belirlenime ulaşmak için yaptığımız her hamlede hemen mahcup olduğumuz kadarıyla.

Derler ki, oyunda adeta fantastik bir durumun içine girmişizdir: Alışkın olduğumuz gerçek reel-durumumuzun zorluk ve baskılarının kontrolü altında değilizdir; önünde sınır bulunmayan bir hüsnükuruntu içinde, parlak bir fantezi hokkabazlığı içinde, hoşumuza giden düşsel bir durumu üretiriz; sanki o var *imiş-gibi* yaparız, kurgusal bir eylem hedefine göre davranırız. Ne ki, bu arada, edimlerimiz tarafından bağlanmayız; ansızın oyunun düş-dünyasındaki yaşantı zincirlerini bütün bütün ortadan kaldırma, olmamış olarak deklare etme ve derhal yeni olay dizileri yaratma hakkını saklı tutarız. Oynanmış eylemler her an *yeniden* başlayabilir ve her seferinde, keyfimize bağlı olarak, başka bir “geçmiş”e sahip olabilir. Oyun sahasındaki olayların kronolojisi bir bakıma *iki* zaman düzleminde gerçekleşir: oynamanın zamanı olarak ve oynanmış olan “gerçektışı bölge”deki hadiselerin zamanı olarak. Aynısı, oyun eyleminin işgal ettiği –ve hayalî sahneyi üzerine kurduğu– mekân için de geçerlidir.

Elbette, oyunu salt bir hayal üretimi olarak, içkin bir imgesel düş olarak, kuru “düşünsel şeyler”le –bilincin içtenliğinde cereyan eden– bir düşüp kalkma olarak görüp bir kenara itmek demek, onu görememek demektir. Oyun “dışarıda” gerçekleşir, insanların eylemi olarak, yalnız veya ortaklaşa eylem olarak; öznelararası alenî bir mekânda meydana gelir ve birlikte paylaşılan zaman içinde seyrederek. Yine de, beşerî oyun, gerçektışılaştırıcı anlam unsurlarının hükmü altındadır, baştan aşağı fantezi ve düşünle kaplıdır. Fakat, her zaman, gerçekten var olan şeylerde duyusal bir dayanağı, günlük gerçeklikte bir zemini vardır.

Bu, bütün oyunlar için geçerlidir. Kabaca, zamanı geçirmemize yardımcı olan düz eğlence oyunları ile daha esaslı olan oyunları, yani çocuk oyunlarını, müsabakaları ve temsil veya rol oyunlarını ayırt edebiliriz. Tabii ki, bu saydıklarımız katalogun tamamı değil, sadece farklı önemde üç temel tiplerle ilgili bir not. Bütün tiplerde sade gerçeklik ile kavrayıcı akıl için beşerî oyunu bir provokasyona çeviren hayalî görünüş arasındaki o tuhaf alışımı görüyoruz. İskambil oyununun heyecan verici atmosferi, hoşsohbet samimiyet ile rekabet karışımından, bireysel hünerler ile talihin göz kırpması karışımından ileri gelmektedir. Ortak yaşama büsbütün¹¹ egemen olan faktörler göze çarpmayan küçük formatta oyuncuların gönlünü hoş etmek için yürürlüğe konulmakta ve bilinçlice sunulmaktadır.

Çocuk oyununda yetişkinlerin “taklit edilmesi” gerçekleşir, fakat henüz gelişmemiş bir yaşam anlayışının bakış açısından. Şahit olduğumuz o işlek hareketlilik bu genç canlının motor güdüsünden kaynaklanmaktadır, fakat bilinen taklidin anlam unsurları da onda halihazırda etkindir. Beşerî oyunun gerçek ile gerçekdışı olanı karıştırma konusundaki çelişkili yapısı en net şekilde temsil veya rol oyununda öne çıkar. Bunun doğruluğu ilk bakışta bile anlaşılabilir. Rol oyunu, hazır üretilmiş bir nesne gibi üreticisinin karşısında durmayan, daha çok üreticisini “içine alan”, içine çekip yutan –bazen öyle bir yoğunlukla yutar ki, oyuncu büründüğü rol içinde “batıp gider”– hayalî bir oyun dünyasının anlam-üretimi olarak gerçekleşmektedir. Yine de, kendisini asla gerçekten kaybetmez; Kral Lear’ı ve/veya Wallenstein’i temsil eden aktör olarak kalır. Dramanın şiirsel gücünden kaynaklanan en büyük duygulanım anında bile şahsının kimliği konusunda şüpheye düşmez. Fakat, ‘ben’inin el kol hareketleri, jestler ve bedeninin mimikleriyle, sesinin modülasyonu ile duyusal bir manzarada canlandırdığı bir anlam tarafından etkilendiğini, ona “tutkun” olduğunu bilir. “Sahnedeki kahramanlar” a kendi figürünü ödünç verir, fakat teatral bir kostüm içinde; onları şairin yorumcusu olarak canlandırır. Sahnedeki seyrin zamana ihtiyacı vardır. Sahne oyununda temsil edilen zaman hayalî bir âleme aittir, oyunun süresiyle uyuşmaz, nasıl ki sahne mekânı da Eger Kalesi’nin içindeki mekânla uyuşmuyorsa. Fakat, her iki mekân ile her iki zaman beraberce oradadır; “aynı anda” olsalar da, normalde aynı mekân sahası içindeki eşzamanlı hadiselerin aynı anda oluşundan farklıdır. Bir bakıma, sahnede, duyusal bir bakışın ve fantezi-doğumlu bir görünüşün birbiriyle karıştığı irreal, fakat irreelliği reel araçlarla üretilmiş bir oyun-“dünyası”ndan zamansal-mekansâl bir kayran

[(orman içindeki) düzlük] ortaya çıkmaktadır. Bu kayranın önünde duran seyirciler de, oyuncuları ve seyirci kitlesini kapsayan oyun topluluğunun bir parçasıdır. Yani, sadece rol yapan o kişiler değil, ayrıca bu kişilerin huzurlarında rol yaptığı ve hayalî bir anlamı mecazen ve imgesel olarak canlandırdığı insanlar da oyun dünyasının katılımcılarıdır, o dünyanın içinde bizzat yer almasalar da.

Seyirci olmak, ikizanlamlıdır. İçinde yer almaksızın, başkalarının oyununu seyredebiliriz. Seyrettiğimizde ise, az çok tuhaf ve gereksiz olan bir hal ve hareket görüyor oluruz. Ya da oyuna katılıyor, oyunun anlamını birlikte icra ediyor, Oedipus'un ıstıرابında insan varoluşunun esaslı bahtsızlığını görüyor ve oyun tarafından büyüleniyoruz. Oyun dünyası bir büyü çemberidir: büyüleyen, göz kamaştıran, bizi zincire vurup bir süreliğine dönüştüren tuhaf bir sahadır. Alışıldığı üzere, oyun davranışı, ciddi yaşam durumlarının ve faaliyetin tezat teşkil edecek şekilde karşısına konulduğu zaman; oyun, iş veya savaş ile karşılaştırıldığı zaman; mesleklerin, cinsler arası ilişkinin ciddi yaşamında, cenaze eskortunun sahte debdebesinde etrafa ne kadar oynanmış şeyin yayıldığı daha net görülür – ve, beşerî oyunların, tematik içerik olarak bilhassa büyük, trajik ve mukadder hikâyeleri tercih ettikleri; bizlerinse çalışmanın/işin nefes kesici sıkıntısını, savaşın hırıltılı öfkesini, Elektra'nın yasını, âşıkların düğün naralarını “oynadığımız –hatta bazen ciddi olmayan oynayışın kendisini dahi bir daha oynadığımız– daha net görülür. Oyun gibi olmayan varoluş tarzı, yeğ tutulan oyun temasına dönüşür. Çocuklar yetişkinleri oynayarak taklit eder; şair ve oyuncular ise ölümlülerin acılarını ve sevinçlerini taklit eder. Bu esnada, oyundan nasıl bir büyüleyici gücün yayıldığı da şaşırtıcıdır. Acaba, gerçekdışılıkla, fanteziyle bu kadar dolu bir yaşam fenomeni bizlerin ilgisini nasıl bu kadar çekebiliyor, nasıl bizlere bu kadar dokunabiliyor ve bizleri bu kadar büyüleyebiliyor ki, adeta “kendimizden geçiyor” ve gerçek durumu tüm oluşlarıyla birlikte zaman zaman unutabiliyoruz?

Fakat, eleştirel bir bilinçlilik içinde, oyunun sihirli ve büyüleyici gücünden kurtulmak, oyun dünyasının düşsel dokusundan uzaklaşmak ve yüzündeki makyajı sildiğinde, maskesi düştüğünde “kahraman”ın sıradan bir vatandaşa dönüştüğünü, daha biraz önce inanılmaz olaylara tanıklık eden seyircinin, pantomimcinin [aktörün] performansı üzerine sakince kafa yordüğünü ve yanibaşındakiyle bu konuda şakalaşmaya başladığını görmek mümkündür. Ondan sonra da gerçek taşıyıcı unsurları oyun-dünyasal sahnenin hayalî¹² unsurlarından, sahnenin tahta döşemesini

sanki katlamalı bir ilaveymiş gibi duran Thebai Kalesi'nden, ışıktandırma efektlerini savaş meydanının üzerindeki alev alev¹³ gökyüzünden, aksesuarları yalancı "ölümcül silahlar"dan rahatlıkla ayırmak olasıdır. Büyük gösteri, başarılı bir illüzyon tekniğinin görünümüne bürünür. Bu teknik, bilinçte bir anlam dünyası inşa etmek için sadece sözü kullanmaz; olagelişin cisimsel-duyusal bir manzarasını meydana getirebilmek için de gerçek insanlara, eyleyen varlıklara ihtiyaç duyar.

Böylesi ayrımların mümkün olduğuna bir diyecek yok. Fakat, bunlarla bir şeylerin kavranılıp kavranılmadığı şüpheli. Gerçek oluş ile gerçekdışılığın basit ayrımı yeterli midir acaba, oyuna yerini ve derecesini tahsis etmek için; onu, boş şeylerden delik deşik olmuş bir eylem olarak, bir güya-yapıp-etme olarak, bilinçsiz bir görünüşte-olageliş olarak ayırt etmek için? Gerçi, hiç kimse onun hiçbir şey olduğunu söylemeyecektir. Ama, buna rağmen, hemencecik oyunu ağırlığı olan şeylere kıyasla küçümsemeye, oyunun "düşlerle aynı maddeden gibi" olan havlarını almaya, onu anlamlılığı yönünden ıvır zıvır ve saçmalık olarak lekelemeye, olsa olsa normalde ağır ve sıkıcı geçen günlerimizin bir süsü olarak görmeye kalkışırız. Denilen o ki,¹⁴ oyun görünüş âleminde, ne kadar ciddi-gerçek temel unsurlar içerirse içersin. Düşünen gözlemcinin bakışı bu manzara karşısında, beşerî oyunda anlaşılır olan neyse, sade, basit gerçeklikte mevcut olan neyse, ona yönelir, yani, eylem olarak eyleme, top oyununa veya sahne oyuncululuğuna (yönelir), fakat, o esnada birlikte görülen "oyun dünyası"na yönelmez. Oyun dünyası, çok geçmeden, gerçekliğe uzak olan şuursuz bir tasarım içinde konumlandırılır ve yalnızca fantezide var diye kabul edilir. "Fantezi" terimi, kendisiyle hiçbir şey yapamayacağınız –ya da hakkında çoktan olumsuz bir yargıya varmış olduğunuz– bir görüngü unsurunun konulduğu bir yere dönüşür.

Algılar, doğrulayıcı hatıra, uyuşan deneyim, bu deneyimin öznel arasında doğrulanmış bilimsel bilgisinin rasyonel olarak hazırlanması [işlenmesi] – tüm bunlar insanî çevrenin nesnelere, var olan, olan, öznel sunumlarda görünen ve çok karmaşık sistemlerde kendilerini – geçici olarak ve iptal edilinceye kadar da olsa– "gerçek"ten var olarak gösteren nesnelere göz diker. Bizlerin karşısına daha kuşatıcı ufuklardan çıkarlar, yörelerden, dünyanın mekânsal genişliklerinden ve zamansal derinliklerinden çıkarlar karşımıza, fakat, bu esnada, her şeyi kuşatıcı bütünün kendisi asla kontur gibi kapalı bir nesne halini *almaz*. Evrenin karşısında dünya-dışı bir "özne" olarak durmayız. Evrenin içine hapsolmuşuz. Nesnelerin "gerçeklik"ini temin eden bilgisel tavırlar esasen "dünya-

“içi”dir. Fakat, fantezide deneyimlenebilir gerçekliğin sabit çevresine bağlı değildir. Şeyleri farklı düşünebilir, figür ve özelliklerini olduklarından daha farklı hayal edebiliriz; keyfî kombinasyonlar bulabiliriz – fakat, aynı zamanda, önümüzde hazır ve verili olanın dışına da çıkabilir, onları gözüpek bir düşünce düşü içinde terk edip kendimizi dünyanın uçlarına atayabilir, deneyimin sınırlarını uçar geçeriz. Hatta mekânın ve zamanın kesintisizliğinden ve olayların katı nedenselliğinden bile kendimizi “çekip çıkarabiliriz”, elbette “gerçekten” değil, sadece fantezide: bizleri masaldan kurgul felsefeye kadar coşturan fantezide. Yani, sadece yakınıımızdaki ve daha uzağıımızdaki çevrenin şeyleri değil, tecrübeyle varılamayan dünya-bütünlüğü de fantezi-güdümlü tasarımın konusu olabilir. Ne ki, burada evreni bir nesne olarak düşünüyor değildir; onu, dünya-içi modellerle, oturtulmuş olduğu kadar kaldırılmış da olan bir analogi içinde tasarımlarız. Dünyaya ilişkin kozmolojik düşünce, gerçekdışı olanın sisli evreninde dolaşan fanteziden asla vazgeçemez. Fakat, onu meşru bir bilgi mercii olarak da ilan edemez, ama kendisinden operatif bir yardımcı araç olarak yararlanabilir.

Diyeim ki, beşerî oyun aslen zaman geçirmek için değildi, daha çok, zaman toplantısı idi; bütün kozmik parçaların toplanması, dünyanın sembolik bir temsili, yani tanrıları öven, evrenin hüküm süren anlam-güçlerine [Sinnmächte] uçucu-gidici bir gözükküş armağan eden sihirli kült oyunu idi. O zaman, günümüzün bütün oyunlarında, somut gerçeklik ilişkisi yok sayılan, giderek kaybolan zayıf bir yansı olurdu yalnızca. Belki, beşerî oyun dinin ve sanatın, ruhumuzun yüksek oyunlarının beşerî köküdür.¹⁵

Beşerî oyunun dünya anlamı asla fenomendeki somut bir bulgu gibi ortada bulunmaz; her zaman, olan her şeyin bütünlüğünü sembolde “an”a getiren (ansıyan) yaratıcı bilincin bir katkısıdır. Kozmik metafor olarak oyun, salt antropolojik bir vakayı tanımlamaz, insan ülkesindeki –hafifçe oynaşmadan tutun, derin anlamlı gösteri oyununa kadar– çeşitli ve türlü türlü oyun tarzlarını kastetmez. Dünyanın kendisi oyun olarak yorumlanır. Bu, dünya-içi şeylerin olagelişindeki nedenselliğin yadsınması, dünya akışındaki keyfîlik özgürlüğünün ilanı demek değildir. Oyun, dünya hareketinin “bütün şeylerin doğuş ve batışı olarak, gözükküşün önplanı olarak ve saklı özün derinliği olarak, tezatların etkileşimi olarak, zamana çekilmiş sınırların ve yaşam ile ölüm arasındaki sınırların kaldırılması olarak, kiplerin hükümsüzleşmesi olarak”, toplam sürecinin anlaşılması-nın modeli olarak kullanılmaktadır, olanaklı olan her şey gerçek, gerçek olan her şey de olanaklı olduğunda. Ağırbaşlı aklın yalnızca dünya-içi

mekân-zamanlarında ve zaman-mekânlarında kuşbakışı kavrayabilip katı kategorilere dökebileceği ve açıklayabileceği dünya süreci, tümellik [evrensellik] olarak ve tümel birlik [her şeyi kuşatıcı birlik] olarak insan tini için bir meydan okumaya dönüşür; zaman zaman da, rasyonel modeller iflas ettiğinde, oyuncu-yaratıcı fantezinin düş gücüne el atar ve beşerî oyunun yapılarından bütünlüğün anlaşılmasının olanaklarını elde eder. Bütün'ü, "aynı olanın bengi dönüşü"nde şeylerin halka dansı olarak, "tanrısal zar oyunu" olarak dile gelmeye zorlayan böylesi kozmolojik analogilerin derecesinin ve hakikat değerinin ne olduğu (sorusu), 'dünya-içi nesneleri bilmek hakikati bulmanın yegâne normatif şeklidir' düşüncesi kabul görmekten çıktığı zaman, işte, ancak o zaman, sorun olarak geliştirilebilir. Maske tanrısı Dionysos belki o zaman varlık ile dünyanın derin anlamlı bir parabolüne dönüşür.¹⁶

Sihirli-büyücü oyun yorumu sorunu, halihazırdaki fenomenolojik ve pozitivist "bilgi kuramı"nı da aşmaktadır. Oyunun varlık tarzı ile dünya(daki) anlamının üzerindeki gölge daha uzun süre kalkmayacaktır. Hegel bile, "Felsefi Eleştirinin Özüne Dair" (1802) adlı yazısında, "...fakat değişen ile yeni'nin bu iptilasını, laubaliliğinin doruğunda aynı zamanda hem en yüce hem de tek gerçek ciddiyet olan oyunun lakaytlığının kendisiyle karıştırmamalıdır..."¹⁷ der. Bu gibi paradokslar birer ipucudur, tespit değil. İnsanların oyunu, cisimlenmiş belli bir hal ve hareket olarak, yalnızca hayalî bir oyun dünyasına ilişkin olan tasarımlar tarafından sevk ve idare edildiği şeklindeki, gerçeklik payı olsa da, dümdüz bakış açısından değerlendirildiği sürece – yani, (insanların oyunu) yaşam ciddiyetinin karşıt gölgesinde süredurduğu sürece–, yalnızca kaçarak yalnızca gerçek oluş ile gerçektışılık arasında ayırım yapan, oyunda basit reel unsurları (bedensel eylemi) ve kurgusal oyun dünyasını birbirinden ayıran bir varlık anlayışının hâkimiyeti devam eder. *Mevcut görünüşün*, gölgenin, yansımanın, imgenin ve *sembolik temsilin* ne oldukları şeklindeki *ontolojik sorunun* asla üstesinden gilememiştir.

Şu ana kadarki fikir yürütüşümüzde, beşerî oyundaki *hayal* unsuruna, yani oyun sırasında düşlenen, kurgulanan şeye, sihirli bir ürün teşkil eden şeye belki pek fazla vurgu yaptık. *Oyundaki insan bedeni* de aynı temel öneme sahiptir. Acaba, beden sadece reel bir unsur mudur, eyleyişimizin basitçe gerçek bir icraat organı mıdır – yoksa o da mı hayalî bir parıltıya bürünür? Gerçekten de "ruhun zindanı" mıdır beden; insanın dışa vurmaya arzuladığı eylemleri gerçekleştirmeye yarayan bir enstrüman mıdır; ruhun, içi henüz ruhsuz olan bir dışkalesi midir – yoksa bizzat insanın somut ve yersel varoluş tarzı mıdır? Rol/sahne oyunundan sonra müsabaka oyununa

açıklama getirme zorunluluğu doğduğunda, bu konuda bilgi verilebilmedir. Görünüşe bakılırsa, salt bir yapıp etmedir (müsabaka); fantastik unsurları bulunmayan, kendine ait bir “oyun dünyası” bulunmayan gerçek bir icraattır bütünüyle. Herhangi bir kimse diğer bir kimseyi kuvvet, hüner ve devamlılık açısından hep geride bırakıyor; oyun havasında geçen görünürde-bir-çatışma içinde temiz ve kurallı-titiz bir biçimde yarışıyor ve izleyici kitlesinden alkış alıyor. İnsan bedeninin yetenek ve olanakları burada çok etkili bir biçimde gözler önüne seriliyor. Müsabaka oyunu sağlığı, kuvveti, güzelliği, disiplini, öz disiplin ile takım disiplini teşvik ediyor; ayrıca, fiziksel ve ruhsal etkileri de bulunuyor. İnsan bedeninin sağlık, kuvvet ve güzellik üçlemesini Yunanlar “jimnastik” diye adlandırdı. Gerçi, bu sözcük, Attika’da veya Sparta’da telaffuz edilmesine bağlı olarak farklı bir havaya bürünürdü. Antik jimnastiği Helen yaşamının temel kararlarından, savaş ile oyun ilişkilerinden ayırmak mümkün değildir. Çok farklı özellikteki bizim yaşamımızda beden kültürünü sadece sağlık, kuvvet ve güzellik gayretiyle anlamak zordur. Önde gelen hedef, insan yetilerinin çok yönlü, dengeli ahengi değildir. Günümüz insanının beden bilinci yüksek ölçüde sporun yaşam fenomeni¹⁸ tarafından belirlenmektedir. Spor neredeyse bağımsız bir “yaşam biçimi” haline gelmiştir; tamamlayıcı görünüşü olarak modern iş dünyasının bir parçasıdır. Belki kavramsal açıdan spor karşısında da, tıpkı dörtlü giden teknoloji karşısında olduğumuz gibi çaresizizdir. Bu yüzyılda spor ve teknoloji dimdik ve baş döndürücü bir yükseliş içinde. Her ikisi de, insan varoluşunun dünyadaki kendi konukluğuna ilişkin temel konumundaki bir dönüşüme işaret etmektedir. İnsan sırf bir bedene sahip olduğu, deyim yerindeyse bu daimi refakatçiye bağlanmış olduğu için bedensel değildir; insan, tarihsel olarak değişken duruşlar sergilese bile, *bedeniyle her zaman ilgili olduğu* için bedenseldir. *Cisimlenmeyi [enkarnasyonu] felsefi açıdan sorunlu kılan şey, insanın daha yüksek bir hayvan türünün örneği olduğunun biyolojik bulgusu değil, daha çok, duyuşsal-anlamli açıdan, görünen çevrenin farkına varıcı, hareketli bir merkez noktası olması şeklindeki varoluşsal durumdur.* Beden ilişkisi, insanın hayvansal mevcutluğunun doğal bulgusuyla nasıl ilgili olduğunun ruhsal-tinsel ve somut-fiilî tarzını kasteder. Anlam yüklü olan bu ilişki tarihin akışı içinde dönüşmektedir, sadece insanın kendi bedenselliğini “anlama” tarzı bakımından değil, daha çok, bu bedenselliği nasıl “uyguladığı” yönüyle. İnsan yalnızca ruh tözünü muhafaza edesi bir kap misali iyi kötü bir bedene sahip değildir; hem, beden içinde bir hayvan gibi salt içgüdüsel olarak da hüküm sürmez. İnsan bir bedene

“sahip” olduğunu, onda vücut bulduğunu [cisimlendiğini] bilir. İnsan bedeniyle ya hoşnutsuzdur ya da mutlu; bedenini ağır bir yük olarak da duyumsayabilir, özgür ve serbest bir hareket halinde de. Beden ilişkisinin olağanüstü bir tarzı, Yunanların bedeni yüceltmesi idi; bir diğeri ise, ruhanî çağların dünyaya sırt çevirmiş münzevî beden-düşmanlığı.

Cisimlenme [enkarnasyon] insanın kendini kavraması açısından ne anlama gelir: rastlantısal bir olgu mudur, yoksa “condition humaine”in [insanlık durumu] esaslı bir belirlenimi midir? Acaba, beden, idealar ülkesinin göksel ışığına gölge düşüren kapalı, karanlık kapı mıdır; müebbet yattığımız hapisane midir, ki ancak ölüm bizleri ondan kurtarır, bu yüzden ölüme “hekim” demeli ve Sokrates’in ifadesiyle ona “horoz kurban etmelidir”? Platon’da bedenle ilgili olarak birbiriyle çelişen ikizanamlı ifadelere rastlarız. Platon bedeni, güzelse eğer, özellikle yüceltir. Ona göre, güzel beden, güzel biçimi yönüyle saf düşünsel-güzelbiçimli olana işaret eden alamettir. Yunan oğlancılığını tutuşturan Ephebos’un [delikanlının] güzel bedeni daha yüksek, daha aydınlık bir güzelliğe, nihayet Ontos-On [hakikaten-varolan] ve Agathon [iyi] ile örtüşen muntazam-güzel’in, *Monoeides*-Kalon’un güzelliğine götüren yön levhası haline dönüşmektedir. Oğlancılık ile felsefe birbirine geçer, çünkü hakiki olan, ilkin güzelin ışıltısında ışıldar. Hem sonra, güzel (olan), ayrıca bedene de yüklenebilen bir yüklem değildir – tıpkı normalde, erguvan rengi denizlerin üzerindeki günbatımlarına da yüklendiği gibi, gümüş rengi zeytin ağaçlarının arasından yükselen tapınağa yüklendiği gibi. Güzellik, önce, doğanın sihirli bir karakteri ya da sanat eserlerinin ahenkliliği olarak değil, insanın beden güzelliği olarak anlaşılmaktadır. Doğal güzellik ile yapay güzelliğe ilkin bedenden ve onun duyusal algılarından hareketle ulaşırız. Işıyan beden, felsefeye götüren altın izdir. Her türlü sanatsal yaratış, bedenlen tecrübe edilen ‘duyusal’dan asla büsbütün kurtulamaz – dans, kendisini yay gibi esnek ve bükülür olan bedenden ve cinsin cazibesinden kurtaramaz; müzik, tınlayan ses tonundan ve somut enstrümandan, heykel ise mermerden ve madenden kurtulamaz. Fakat bizler bütün duyusal şeylere ancak ve ancak açığız, çünkü bir bedene sahibiz. *Duyusal oluş*, var olmanın insanî şeklidir. Beden insanın bir takısı değildir; kişinin veya sonlu insan-özgürlüğünün üzerine maalesef vurulup yapışmış olan haricî bir doğal bulgu değildir. Elbette, insanın bedenselliğinden ötürü utanç duyduğu zamanlar olmuştur. İnsan, dünyanın zaman dilimi içindeki ömrü boyunca kendisini bağlayan bu zincirden dolayı acı çekmiştir. Uzun ve tehlikeli bir gelenek, dünyaya ait olan bu dünyevî varoluş tarzını yanlış yorumlamış ve

insanoğlunun eski, hatta en eski gizemlerini gözden kaçırmamıza neden olmuş, yaşamın duyusal-bedensel esas olaylarının/süreçlerinin dünya kadar derin anlamlılığını karartmıştır.¹⁹ Yemenin, içmenin ve üremenin *duyusal* açıdan ne anlama geldiğini pek bilmiyoruz artık, bu konuda eşsiz doğabilimsel bilgilere sahip olsak bile. Bu olaylar, şenlikleri kutladığımız zamanlarda daha bir aydınlanıyor. Hatta en büyük şenlikleri bile sembolik birer ihsan olan “ekmek ve şarap”la kutluyoruz, yeryüzünün çocuğu ile büyük ana arasındaki komünyon şeklinde.

İnsan varoluşunun bütün temel unsurları beden ve duyusallıkla ilintilidir. Tinimiz duyusaldır. Tinin duyusallığı, daha aşağıda bulunan ve insan tını hareket ettiğinde “aklı başından giden” bir ilk basamak [ilk aşama] değildir. Tin yalnızca²⁰ duyularda değildir, duyular da tindedir. Bizler asla, bedensiz olan “melek” gibi, dünyevî olan her şeyden uzak olarak düşünmeyiz. Bizim düşünmemiz dildir ve kendisini ses ve yazı ile gösterir; aklımızın imgelere ihtiyacı vardır; eylemlerimiz ele işaret eder. Egemenlik düzenlerini ve güç ilişkilerini temellendiren, şehirler ve devletler inşa eden kavga/savaş en ağır bedensel tehdittir. İş ise, başlangıçta ve yürütüldüğü esnada bedensel faaliyettir. İnsan sırf dünyevî-bedensel yaşadığı için yapıp etmelerini nesneleştirip şeyleştirebilir, makineler icat edip kullanabilir. Gerçek ve gerçekdışı özellikleriyle oyun da bedene bağlıdır ve bedenle salınmaktadır. Enkarnasyon varoluşun bütün ‘birlikte var olma yapıları’na [Koexistenzstrukturen] nüfuz eder: Ölümlülüğe ve aşka, ‘iş’e, egemenliğe ve oyuna. Kendilerine “idealist” demekten pek hoşlanan beden-bezgini zamanlar insan bedenini küçümsemiş; onu, düşünparlağı [gedankenhell] tını rahatsız edici bir kaynaktır diye, akıl karıştırıyor, hakikati bulandırıyor diye damgalamış; ona kötü bir ilke gözüyle, şehvetin ve kötü arzuların yatağı gözüyle bakmış; onu karalamıştır – fakat, yine de, ondan kurtulamamıştır. Hayatî olan şeylere bedenden dolayı ihtiyaç duyarız, fakat çoğunlukla pek lüzumu olmayan şeylere de aynı sebepten ihtiyaç duyarız: Gıda, giysi, ev, alet edevat, araç gereç, makine, silah, insan yapımı bin türlü şey, muazzam bir teknoloji aygıtı gibi. Böylece, insan, bedeninin sınırlı olan eylem olanaklarını binlerce kez artırmakta, devasa boyutlardaki bir aygıtın içine kurulmaktadır. Artık, öz bedeninden yola çıkarak, korkunç inşa-kuvvetleri ve inanılmaz enerjilerle iş görmektedir. Ekonomik rekabetten savaşa varıncaya kadar, çekişmeci bir davranışın gücü muazzam ölçüde arttı ve daha da artmaya devam ediyor. Müsabakaları [çekişmeleri] ise insanlar kendi aralarında en acımasız şekilde ve teknik bir mükemmeliyetle sürdürüyor.

Fakat, müsabaka [çekişme] *oyun olarak* gerçekleştiğinde, bir uzlaşıdan, varoluş sevincinin ortak bir zihniyetinden doğduğunda, diğer yarışmacının sağlığını ve yaşamını güvence altına alan kurallara riayet ettiğinde, *durum bambaşkadır*. Barışçı müsabakanın karakteristik bir özelliği de, yarışmacıların, büyük çabalarını etkili kılan araçlarla çok az donatılmasıdır; deyim yerindeyse, “çıplak” olarak mücadele etmeleridir. Koşu, atış, atlayış; teknik olarak donatılmamış olan silahsız insan bedenlerindeki bu abartı olanakları birer paradigmadır. Böylesi bir spor elbette aletlerden, koşu pistinden, oyun sahalarından, yüzme havuzlarından vs. vazgeçemez.

Günümüzde makinelerle, Formula 1 ve Formula 2 otomobilleriyle, motorlu yarış tekneleri ve süratli uçaklarla düzenlenen; ruhsal sağlamlığın, soğukkanlılığın, hünerliliğin, cesaretin ve tepki hızının belirleyici nitelikler olduğu; çoğu kez ticarî çıkarlarla iç içe geçmiş teknik mücadelelerin sergilendiği ve büyük bir seyirci kitlesine, yani sanayi kültürünün kitlelerine sahip olan müsabakalar da spor olarak değerlendiriliyor. Şu halde, oynama, teknik bir faaliyete dönüşmüştür. Fakat, bedenlerin boy ölçüştüğü, doğal yeteneklerin ve antrenman hırsının belirleyici olduğu, her türlü teknikleşmenin önünde nazik bir varoluş icrasının oyun olayını etkileyip ıraladığı, insanın adeta bir ilkörneksel duruma geri dalıp uygarlık teçhizatını rahatsız edici bir giysiymiş gibi bir kenara attığı o müsabaka oyunu *tamamen başka bir yapıya* sahiptir. Böylesi bir müsabaka oyunu insanî olanakların yoksullaşması; motor, füze ve bilgisayar nedir bilmeyen arkaik bir topluma geri dönüş; antikçağ tarzına öykünücü bir idil değildir.

Özellikle²¹ insan bedeni ile özgür doğa arasındaki gerili yayda cereyan eden bir spor davranışını, mesela fırtınalı denizde yelken açmayı, dik kayalıklara tırmanmayı, pistlerin dışında kayak yapmayı küçümsemeye çabucak hazır olabiliriz. Ne var ki, böylesi bir müsabaka oyunu, salt reel, basitçe-gerçek unsurların kullanıldığı bir eylemden çok daha fazlasıdır. Kendine has bir şeffaflıkla büsbütün aydınlanmıştır: İnsan bedeni böylesi bir oyunun içinde güzelliğiyle, yaşam gücüyle ve kendisini yaratıcı-özgür biçimde gerçekleştirmesiyle bizzat oyunun konusudur. Normalde, beden, savaş gibi, iş gibi, aşk gibi, o çok ve çeşitli insan oyunları gibi eylemlerin çıkış noktası olan yer ise de, çoğunlukla, cisimlenmiş varoluşun eyleme çıktığı şey olarak kalır. Beden teknik teçhizatı (az sayıdaki alet dışında) bir kenara atmış olan müsabaka oyununda parlayan bir ışıltıya bürünür, kendi kendisini temsil eder. Bu anlamdaki müsabaka oyunu da bedensel gerçeklik ile hayalî anlam karışımıdır. Bu üretken fantezi unsurunu izleyicilerin müsabakaları takdir edişiyle bir tutmak, kıt bir düşüncedir.

Daha sahici ve daha aslî bir anlamda şandır bu: Bedenin güzellenmesidir, duyuşsal varoluşumuzun ululanmasıdır – ki, motor uğultuları arasında kaybolup gitmemiş, kırtasiye selinde boğulmamış, küresel bir yönetimin dolaylılıkları içinde kırılaşmamış, daha çok dünya-eskisi ve gelecek-sevinçlisi bir tavır takınmaktadır, tıpkı Efesli düşünürün “oynayan çocuk”u, *pais paizon* gibi.²² Müsabakanın galibi, zeytin dalından taç giymiş²³ olan Olimpiyat şampiyonu sahneye çıktığında, hep yeniden olur bu.

Oyun ve Kült (1972-1973?)

Oyun ve kült – bu iki kavram neredeyse münasebetsizce iki karşıt şeyi birleştirmektedir: Neşesiyle, keyifli hevesiyle ve süzülen hafifliğiyle oyunu ve beşerî varoluşun en büyük ciddiyetini, yani tanrıya karşı tavrı. Bir yanda coşku, oynaşma ve oyalanma; diğer yanda ise çekinme, huşu, korku ve kalbin en yüksek içtenliği. Yoksa, oyunun kültle, bu alışlagelmiş ayırmadan daha aslî olan, kült eylemlerinin ve kült mekânlarının sanata, süslemeye, şenlik kutlamasına ait olan oyun unsurlarınca kimi zaman donatılmasından da daha aslî olan bir bağlantısı mı vardır? Sorumuz, bu. Nasıl bir soru? Felsefe sorusu mu?

Hepimiz oyunu biliriz, kendi yaşadıklarımıza tanıklıktan ve her günkü insanî çevreyi gözlemlerimizden biliriz. Oyunun fenomen olduğu malumdur; ona alışığızdır, o da bizce yaygındır. Onu yabancı bir şeyi keşfeder gibi keşfetmeye ihtiyacımız yoktur. Herkes vaktiyle oyuncu olmuştur. Yetişkinler olarak, belki içten içe bir kıskançlıkla çocukların oyununa hayranlık duyarız, kendilerinden geçerek oynamalarına, fantezilerinin zenginliğine, şekillerin bolluğuna ve kendi belirledikleri kurallara hayranlık duyarız; çocukların oyununda, özgürce serbest kalan yaşam enerjisine hayran kalırız. Gerçi yetişkinlerin yaşamında da “oyunlar” vardır, avarece

vakit geçirme pratikleri, büyük şehirlerin kitlelerine eğlence ve sohbet konusu olan sirk benzeri etkinlikler vardır – yaşamın en ciddi işlerinin arasında, varoluşun üzerine birden bire maceralı veya masalsı niteliklerin atıldığı oyun durumlarını biliriz; “flört”te, sporda, girişim ve riskin her türünde oyun unsurları bulunduğunu biliriz. Elbette, tiyatro, sinema, radyo ve televizyondan dolayı, sınırları belirgin olan oyun etkinliklerini de biliriz. Her ne kadar oyun fenomeninin bilinirliği tartışılmaz ise ve türlü türlü şekil ve yapıya sahip ise de, oyuna ilişkin bu önceden bilinirliğin bilgisini yeterince ifade etmeye ve kavramsal netlikte formüle etmeye gücümüz (yeter) yetmez. Oyun anlayışımız teamül karakterine sahiptir. Oyun üzerine ölçündüğümüz an, teamül-dolaysızlığı sekteye uğrar, akışkan doğallığını kaybeder – öyle ki, sorunun adını nasıl koyacağımızı bilemeyiz bile. Her ciddi düşünüş ilkin varoluşumuzun zeminini yok eder. Bütün güvenliklerden düşeriz – kim olduğumuzu bilmeyiz artık, insanın ne olduğunu, töre ile tüzenin, şey ile dünyanın ne olduğunu. İnsanlığın bu dönüşümünü belki de en esaslı şekilde Laios’un bedbaht oğlunun yazgısına benzetebiliriz. Önce Thebai’yi ve daha sonra da Sfenks’in bilmecesini çözmeyi başardıktan sonra (sorunun cevabının ‘insan’ olduğunu bilmiştir) kraliçeyle evlenme hakkını kazanmış olan, kentin efendisi Oedipus şan ve şöhret içindedir. Açıkçası, Oedipus insanın kim olduğunu biliyordur – bu bilgi onu krallığa taşımıştır. O, diğerlerinden daha iyi görüyordur, daha öngörülüdür; en çok anlayandır, böylesi anlayış insanın kendi zekâsından neşet ettiği ölçüde. O bu bilgiye kesinleşmiş, bahtına ise değişmez ve sağlam gözüyle bakar. Oedipus bozulmamış varlık güveni içinde yaşıyordur: Dünyası dönüyor, egemenliği duruyor, oğulları ve kızları soyunun devamlılığını temin ediyordur. Derken, şehrin üzerine veba illeti çöker, tanrıların öfkesinin bir işareti olarak; ve şehir halkı ile Oedipus, dehşet içinde, tanrının daha yüksek bilgisinden itibaren bakıldığında, işlerin insanların zannettiği gibi iyi gitmediğini anlarlar. Bunun anlaşılması, beraberinde açıklama isteği getirir, radikal bir hakikat isteği getirir. Derken, olayın korkunç içyüzü yavaş yavaş aydınlanır. Tanrıların sesi olarak gören kişi, kral tarafından korkunç şeyi peyderpey açıklamaya zorlanır. Oedipus, Thebai’nin eski kralını öldüren adamı dışarıda arar – ama onu içeride, kendi içinde bulur; kendisinin baba katili olduğunu ve annesinin namusuna leke sürdüğünü keşfeder. Oedipus’un kendi gözlerini oyup çıkarması ve, böylelikle, kendisini sıkan duyuşal hakikati yok etmesi çok baskın bir semboldür. Görme duyusunu yitirdikten ve günışığından mahrum kaldıktan sonra ancak, olanı gerçekten ve hakikaten görmeye

274 BİR DÜNYA SEMBOLÜ OLARAK OYUN

başlar. Görme yetisini kaybetmiş, 'annesi-eşi'nin ölümünden sarsılmış, oğulları tarafından terk edilmiş, egemenlikten azade olmuş ve şehirden kovulmuş olarak, uzun ve ıstıraplı Kolonos yolunu tutar, günahının kefaretni ödeyip arınmak ve tanrılar tarafından alınıp götürölmek için. Oedipus'un trajedisinde insanın en aşırı ve en katı hakikat arzusu bir oyunla yorumlanır. Felsefe oyunun ne olduğunu söyleyebilir belki, fakat oyun da felsefe hakkında müthiş bir bilgiye dönüşebilir. Oyun, sembol olur. Peki, ne demektir sembol?

Notlar

Oyunun Felsefî-Pedagojik Sorunu (1954)

1. Saat

1. Ön seminerin görevi üzerine genel şeyler:

Bil(imsel) soru soruşlara sevk, böylesi soruların baştan sona incelenmemesi; vs.

2. Gidiş: I. Basamak: Fenomenin günlük hayattaki bilinirliğinden alınması: II. Kavramsal bir anlayış denemesi; III. Operatif kategoriler üzerine ölçünme: *Sorun*'un açık serimi.

2. Saat

1. Beşerî fenomenler basitçe önceden verili değil, her seferinde hep “yorumlanmıştırlar”; oyun fenomeninin günlük hayattaki bilinirliğine çok sayıda “yorum” da dâhildir.

2. “Oyun”un, bitişik veya karşıt yaşam-fenomenleri karşısında vurgulanması: Öncelikle, *kim* oynuyor? İnsan, hayvan – ilahlar, melekler, Tanrı??

Oyun antropolojik bir fenomen midir, yoksa genel bir biyolojik fenomen midir?

Oyun ve iş	oyun ve ciddiyet?
Oyun ve ihtiyaç angaryası	oyun ve boş zaman
Oyun ve yaratma dürtüsü	oyun ve temsil dürtüsü
Oyun ve özgürlük	

3. Yapıp etme, insanın etken ve edilgen davranışı? “Edim” olarak oyun. Edimin genel çözümlemesi: Üretme (τέχνη [tekhne]) olarak edim, ki burada sonuç olarak ortaya bir eser çıkar – ve yapıp etme de hedefi kendi içinde olan icra (πρᾶξις [praxis]) olarak doğar.

İnsanın bütün yapıp etmesi, ister τέχνη olsun, isterse πρᾶξις, *nihaî* hedef olan Eudaimonia’nın güdümündedir. *Nihaî* hedefin yapısı: en son ‘ne-için-isteği’. Örnek: Ayakkabıcı ayakkabı yapar, giydirmek için; ne için giydirmek? Sağlık için; ne için sağlık? = bir ‘iyi’. En yüksek iyi ile, yaşam gayesiyle hangi ilişki?

Eudaimonia bütün insanların çabası, fakat yorumları farklı. Aris-toteles’in üç βίαι’ine not.

Dinî bir tutumda “yaşam anlamı” insanüstü bir bilgelikçe açıklanıyor. Esasen orada “sorun” yoktur. Anlamı *insanın* aradığı yerde ise, öyle değil.

4. Edim olarak oyun? Eudaimonia uğruna sürdürülen amaçlı kargaşa ve kovalamaca içinde bir “vaha” olarak oyun. Bir “büyük mutluluk” (fakat, *asıl o* en büyük mutluluk değil henüz).

3. Saat

1. Son saatte: Oyunun icra karakteri? Çerçeve: Yapıp etmenin genel bir tanımı. Oyun, insanın etkinlikleri arasındadır, eşanlılığın yoğun bir ifadesi. – Edim: amacı kendinde olarak üretme (τέχνη) ve icra (πρᾶξις); iş ve fiil. Edimin her iki şekli de bir şey “uğruna”dır. Son ve en yüksek uğur, ‘yaşam olarak yaşam’ (ζῆν) değil, εὖ ζῆν, εὖ πράττειν: εὐδαιμονία’dır.

İnsan Eudaimonia için çabalar, heyecanlıdır, mutluluğu kovalar. İnsanî yaşam sürüş: *Anlam*-dolu! Yaşamın kıymet takdiri, kendi varoluşumuzun ve genel olarak varoluşun değeri veya değersizliği. Özel ve genel yargılar iç içe! – Mutluluk-mutsuzluk-bilançosu, iyimserlik-kötümserlik; lakaytlık: “Anlamsızlık” da anlama yönelik olarak sürekli sorulan soruya bir yanıt. – Sarayından ayrılan bir prens yoksul, hasta, ölü birini görür. – Herkes

Eudaimonia için yanıp tutuşur, fakat “kimse ölümünden önce mutlu diye övülemez”.¹ Mutluluğun hükümsüzlüğü ve şüpheliliği.

Varoluşumuzun temel özelliği: Yük, dert, yoksunluk, huzursuzluk. – İhtiyaçların zaruretinden daha fazlası. – Unutma, gevşeme, boş zaman – can sıkıntısı – “gevşeme”nin vahaları: Oyun. Sevinç, oyun hevesi, oyun mutluluğu tarafından akort edilmiştir. Yoğunluk (mu)? Yoksa, bu hevesin kuşkusuzluğu (mu)?

2. Oyunun ayırıcı bir özelliği de derin icra-hevesidir. Nasıl bir hevestir bu? “Duyusal” mı yoksa “manevî” bir heves mi? Biyolojik “açıklama”: Hareket hevesi, birikmiş enerjinin serbest kalması vs.?? – Hevesin özü: İnsanî heves daima bir evet ve eyvallah deyiştir! – Dolaysızlık ve eniboyu düşünülmüştük olası, safdil oyun sevinci ile bilinçli, ayrışık oyun sevinci. Çeşitli kipler. Mesela sporda ve satranç oyununda. – Oynama faaliyeti kendi içinde zevkli olarak teyitlidir, hiçbir işe “hizmet etmez”. – Fakat oyun, amaçları “oynar”!

Heves, basit bir faaliyetin basit bir icra kipi değildir. – Oyunun kendi kendisiyle zıt olan hevesi: oynanmış matem zevkli!?

Zevk olarak yaşanan oyun acısı, ruhun κάθαρσις'i [katharsis]? Sarsılma – bu arınmanın biyolojik anlamı? “Olanaklar”ı yaşamak?

Oyun hevesi, “açık bir soru”.

3. Oyndaki anlam unsuru: her oyunun içkin, içsel bir oyun anlamı vardır.

4. “Mış-gibi” unsuru? Oyun, tuhaf bir “görünüş”ün elemanı. Bu “görünüş”ü nasıl belirlemeli? Aldatmaca değil, kabul edilmiş bir görünüş!

5. Oyunların daha ayrıntılı tarifi – oyuncu – rol – oyun dünyası. Oynayanların kendi kendilerini örtmesi. – Temsil unsuru.

Oynayış içindeki oyunlar, yineleme biçimleri vs.

6. Oynama – yetişkinlerde ve çocuklarda!?

7. Oynama ve sosyal bileşenler: Oyunun topluluk kurma işlevi. Kültürel oyunlar, danslar. Oyunun iletişimsel anlamı.

8. Buraya kadar, oyunun açılanması. – Kavramsal saptayışa geçiş.

4. Saat

1. Bağlamanın yeniden kurulması

1. Basamak: Fenomenin günlük hayattan bilindiği ve yorumlandığı şekliyle ele alınması – ilkin, insan yaşamındaki diğer fenomenlere karşıt olarak: ciddiye, iş, amaçlı yapıp etme, yaşamın ağırlığı, yükü ve zorluğu (şeklindeki diğer fenomenlerle).

Oyun: Yaşamın kolaylaşması, neşeliliği. Mutluluğun vahaları. Sevinçli bir havaya bürünmüş eşanlilik. – En son, oyunun hevesi, (zevkin isteksizlikle ilişkili kaldığı) belli bir duyusal zevkin dışında tutuşun konusu, denemesiydi. Oyun hevesi, salt bir hareket sevincinden, birikmiş enerjilerin vs. deşarj edilmesinden daha fazlası – Her oyunda tinsel bir unsur vardır (varoluşun öz-ilişkisi).

Oyunun hevesi kendi karşıtını kapsayabilir (matem, acı ve dehşet oyun hevesinin bileşeni olabilir). Eğer öyleyse, geçmiş bir acının hatırası nasıl sevindirebilir?²

Oyun temsil eder: Oyunun iç anlamı ve dış anlamı: iç = oynanan şeylerin veya verilerin veya ilişkilerin bağlamı; dış: oyun oynamaya karar vermiş olanlar için oyunun taşıdığı anlam. – Temsil unsuru açıkçası son derece anlamlı. Her oyunda eşit derecede güçlü değil. – Temsil ve “görünüş”. Kısa bir yapısal ayırım: Oyun = 1. Oynama; 2. Oynanmış bağlam (oyun dünyası).

Oyuncu öncelikle oyun oynayıdır, sonra da, oyun içindeki “rol”dür. Eşsiz bir eşanlı etkinliktir, oyun oynayan olmak (oyun oynayan reel insan ve oyun içindeki rol insanı). Rol, oyun oynayanı “gizler” demiştik. Ama nasıl?? Kendini unutmanın olanağı? Bu durum, sevinirken, düş kurarken kendini unutmakla aynı mıdır? Oynama kuruntudan farklıdır ya. Kuruntu, ‘görünüş’ü gerçek yerine koyar. Fakat, şimdi ortaya çıkan güçlük şu ki, oyunun görünüşü “gerçek olan”ın belli bir özel türüdür. Paradoksal bir tanımlama: “gerçekdışı görünüş”. – Gerçek nesne olan “resim” ile kıyaslama. Mesela, parlak yüzeydeki, sudaki yansıma veya gölge: Böylesi gerçektir, üstelik resmedici olarak. “Resimde/imgede” görünen, gerçek değildir. – Platoncu varlıkbilimin bütünü, bu resim/görüntü fenomeniyle iş görür, fakat ona bizzat ontolojik olarak nüfuz etmez. – İmgede, gerçek görünüşte mevcut belli bir fenomene ve imgenin reel-gerçek olanla bir ilişkisine sahibiz. İmge içinde imgelere de.

2. Oyun dünyası: Tasvir!? Gerçek insanlar bir rol oynar, temsil eder,

“kendilerini” mi? Yoksa, olmadıkları, ama olmak istedikleri bir şeyi mi? Başka bir şey olma isteğinin düşsel olarak gerçekleştirilmesi!?

Oyun dünyası: Aynısının uzamı ve onun içindeki uzam; aynısının zamanı ve onun içindeki zaman. Yine de, burada ve şimdi “depolanmıştır”!?? Bu yapılar, en çok, (tiyatro gibi) “gösteri oyunu”nda göze çarpar. Sahne: gerçek dünyadaki oyun-dünyası, tıpkı çerçevedeki resim gibi. Yine de, (sahnenin döşemesindeki) “bu tahtalar, dünya demektir” – temsil! Dünya ile yaşamın bütünü, örnek niteliğindeki olagelişte yoğunlaşır. Oedipus ve Faust³ olarak veya Kral Lear olarak sahnede duran, insandır. Bütün bunlar kendi içinde anlamlıdır!!

Oyun dünyası gerçi burada ve şu andadır, fakat aynı zamanda her yerde ve her zamandır. – Sınırlar: Reel mekân ile oyun dünyasının mekânı iç içe geçmez. Yine de, her oyun reel bir sahneye ve reel bir zamana muhtaçtır.

3. Gerçeklik ile görünüş arasındaki ilişki, görünüşün kendisi bir tür “gerçek” olduğu için ve ancak gerçek *olanda* belirebileceği için pek zordur.

Açıklama: 1. Duyuların yanıltması, halüsinasyon, aldatma olabilen öznel görünüşün reddi. Dolayısıyla, nesnel bir anlamı yoktur. Burada söz konusu olan “görünüş”, kendi kendinde “görünüş”tür. 2. Bu görünüş *vardır*, ‘hiç’ değildir, fakat normalde bir varolanın (ağacın, suyun) olması gibi değildir – fakat sudaki yansıma olarak ağaç, ağacın güneşteki gölgesi: *vardır* – ama bir biçimde de yoktur. Yansısındaki ağaç bir yansıma olarak reeldir, ağaç olarak irreeldir, fakat üzerinde “belirebilmek” için gerçek bir şeye, örneğin suya ihtiyacı vardır.

Benzer: Oyun yaşam fenomeni olarak *vardır* (ve oyun dünyası da onun bir parçasıdır), fakat normalde bir insan edimi nasılsa, onun gibi var değildir. Oyun dünyası, oyun oynayanın taşıdığı anlamın (rolün) aynısını taşımaz. Ve oyun dünyası ancak sade bir gerçeklikte “belirebilir”.

4. Zorluğun derecesi artıyor: Yinelemelerin fenomeni – düş içinde düş vs., imge içinde imge; oyun içinde oyun. – Genel olarak diyebiliriz ki, sade gerçeklik ile gerçek görünüş arasındaki ayrım hiç de tekrarlanmaz, sadece görünürde ve “görünüş” ortamında tekrarlanır.

Açıklama: Oyun içinde oyun. Birinci oyun dünyasının ikincisine ilişkisi, sade gerçekliğin oyun dünyasına olan ilişkisi gibidir. – İyice düşünülüğünde, doğru değildir bu. Oyun dünyalarının bütün yinelemeleri, aynı reel mekânda ve aynı reel zamanda olagelir. Fakat şimdi, gerçek ile görünüş arasındaki farkın kendisi “oynanmakta”dır. – Oynama, yalnızca

gerçekliğin bütün sade şey ve ilişkilerini (sembolik bir kuvvetle) “temsil etmek”le kalmıyor, ayrıca kendisini de temsil ediyor.

Hangi yineleme biçimleri? Oyun içinde oyun mu? Örneğin, çocuklar yetişkinleri oynar ve oyun içinde çocuk sahibi olurlar, bu çocuklar da oyun oynar. Ya da, ‘Hamlet’. Yineleme basamakları. Fakat, başka bir yineleme yönü de olasıdır: Birinci basamaktan bir oyun kendisini oynanmış oyun olarak açık eder, yani ikinci basamaktan bir oyun olarak vs. Birinciye geri gidiş. Daha önce bu, birinciden ileri gidişti.

İmge içinde imge, ya da, düş içinde düş ile benzerlikler.

5. Bunlar kılı kırk yarma değil. Yetişkinlerin oyunları ve çocukların oyunları.

6. Oyunun iletişimsel işlevi: Dans, şenlik.

7. Oyndaki kült ve sihir: Sembolik canlandırma.

5. Saat

1. En son, bir dizi kılı kırk yarıyor gibi görünen ayırım oldu – bir yaşam fenomeni, çok ince kılı kırk yarmalar yüzünden gözden kaçtı!! Söz konusu fenomen, elemanter olmasına rağmen, çok narindir. Hatta, elemanter olduğu için öyledir. Herkes aşktan, işten, ölümden, iktidardan, oyundan biraz bir şeyler anlar – ama, yine de, bu temel varoluş fenomenleri kendi içlerinde çokanlamlıdır.

Oyunda şunlar vurgulanmıştı: Zevk/heves unsuru, anlam unsuru, görünüş unsuru, temsil unsuru ve üretim unsuru: bu unsurlar birbirine dolanır, izole değildirler. Zevk, aşağı yukarı: kendi kendimize var ettiğimiz anlamdan zevk alma; görünüşten, düşsel olanın gerçekliğinden zevk almazdır.

Düşsel olan – yalnızca zihinsel, psişik boyut olarak değil, gerçek varlığın, şeylerin, şekillerin vs. özel bir türü olarak.

“İmge”, “gölge”, “yansıma” gibi ışık fenomenlerine dair notumuz. Oyun içinde oyunun, oynanmış oyunun yineleme yapıları.

Görünüş ve gerçeklik, hiçbir yerde, insan yaşamındaki kadar çift anlamlı şekilde birbirine dolanık değildir. Bizler, ayıklık ile düş arasındaki, “gerçeklik” ile düşsellik arasındaki salınımlı sınırdır varız.

2. Beşerî oyun sayesinde ve de oyun içinde hayalî anlam-dünyaları, sihirli ürünler meydana gelmektedir; Oynama: insan ruhunun yaratıcı üretişinin özgün bir durumu:

Olgusal'ın, zaten-olan'ın üzerine çıkartılış; yaratıcı yetinin üstünlüğü; eserlerinin "efendi"si olarak oyuncu; özgürlüğün var ettikleriyle ilişkisi; ama, öte yandan da öz-kayıp: esrime, maske içinde özgürleşme. Maske ile maskenin ikizanamlılığı, oyunun derin karakteristiği olarak.

Oyun, öz'ün [nefsin] en yüksek hükümranlılığı (Apollonca unsur) ve en yüksek öz-kayıp (Dionysosça unsur) olabilir.

İlkel insanların, mitolojinin sihri, kültü ve riti içinde oyun – fakat ayrıca, kültürün pek çok yüksek biçiminde de.

3. Oyun ve yaş grupları: Çocuk oyunu ve yetişkin oyunu. Çocuklarda oyun "merkez"dir, yetişkinlerde ise "kenar fenomeni"dir prensipte. Sanatçı ve çocuk – yaratıcı insan ve sihirli atavizm – Oyun ve "rasyonellik" (entelektüel oyunlar dâhil). Çocuk oyunu, yetişkin oyununa kıyasla, oyuncuların sihirli yanlarını daha çok yansıtır.

4. Oynamanın iletişimsel işlevi (iş dağılımı gibi oyun dağılımı mı?). Birlikte oyun – Oyun oynama, insanî birlikteliğin eşsiz bir biçimi.

Birlikte varolmanın temel formları: (Kan bağına dayalı olan) köken birliği (aile, kabile, halk) – (egemenlik, erkek birlikleri vs.) gönül birliği (özgürlük, kavga, savaş, iktidar isteği vs.) – iş/çalışma birliği.

Oyun: Katılmanın rahat biçimi olarak, bkz. Platon, *Nomoi*; şakacı ve kısa "yapı" formlarıyla "Şölen" – Aslen oyun: şenlik kutlaması, dans, kült, tanrıların orada olması: varoluşun ikizanamlılığı içinde sembolik olarak ansınması.

5. Çocuk oyunu ile yetişkin oyunu arasındaki farka bakış, oyun *bir* varoluş fenomeni midir yoksa merkezî varoluş fenomeni midir sorusuna yönelir. – Böylesi varoluş yorumlarının temel zorluğu: temel fenomenlerin diyalektiği, her birinin gaspı. – Bir fenomen, anahtar fenomen olarak neyi belgeler?

Fenomenin "başka fenomenlerden biri olarak" görüngüsel durumu ve merkezî fenomen olarak yorumu.

Bir "anahtar fenomen"ın saptanması, safdil kavramın spekülâtif bir dönüşümünü ifade eder: belli özellikler bırakılır, diğerleri abartılır ve genişletilir.

6. Bir anahtar fenomenin spekülâtif olarak saptanması a) antropolojik b) kozmolojik olabilir (ki bu esnada insan ile dünya ilişkisi sorun olmaya devam eder). – “Oyun” “antropolojik anahtar” olarak alınabilir, mesela, insanın özü olacak şekilde, ya da “kozmojik anahtar” olarak alınabilir, mesela, bütünüyle varolanın özü olacak şekilde.

Her iki durumda da, basit fenomenin dışına çıkan felsefî bir yoruma sahibiz. – Oyun fenomeninin basitçe ele alınışından kavramsal olarak saptanışına geçiş! (Fikir yürütüşlerimizin II. basamağı).

Oyunun anahtar fenomen ve anahtar kavram olarak kullanılmasının örnekleri.

“İnsan ancak oynadığı yerde tam olarak insandır.” (Schiller)⁴ “Büyük işlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim.” (Nietzsche, *Ecce Homo*)⁵ Hegel, oyuna ilişkin olarak, “lakaytlığı ve en müthiş laubaliliği içinde aynı zamanda en yüce ve tek hakikî ciddiyettir” der.⁶

6. Saat

1. İncelememizin 2. basamağına geçiş: kavramsal saptayış (felsefî ve pedagojik amaçla). 1. basamak, bir yaşam fenomeninin “bilinirliği içinde” tarif edilmesi (buna her zaman belli bir yorum dâhildir). Oyun, tuhaf bir yaşam fenomeni: hareli ve çokanlamlı, gizemli ve basit – insan yaşamının katı istikametinden ayrılıyor, çabalayışın huzursuzluğundan kurtarıyor, kâh serbest-yaratıcı, kâh bağlayıcı olmayan bir iş olarak, kâh hâkimane ve kâh coşkulu bir icra biçimi olarak – kâh merkezde, kâh bir kenar fenomeni – özgürlüğün aksiyonu ve marjinal bir büyüleme olarak, düşsel olanla iletişim olarak, gerçeklik ile olanağın sınırında ikizanlamlı bir varoluş, (iletişimsel işlev gibi) eşsiz bir anlamda özel bir fenomen olarak vs.

Bu arada, bu yaşam fenomeni katı bir biçimde “izole” olarak ve “salt” kendisi için durmaz; çok kez ve çok çeşitli biçimlerde yaşamın diğer fenomenlerine nüfuz eder; onu kavramanın bir bakıma zor oluşu da bu yüzden. – Oyun, insanla ilgili her kuramda görülmelidir, fakat insanın, esasında, oyun fenomeninden ne kadar uzaklıkta saptanabilip kavranabileceği en başta merak konusudur. Nedir oyunun derecesi?

2. Yaşanmış pratikliği içinde yaşam hep bir “derece”ye karar vermiştir. Varoluş seçimi. – Şu anda mesele bu değil. Kastedilen, bir insanın veya bir insanlığın yaşamsal kararıyla oyuna izafe ettiği derece değil, “oynama”nın kendince sahip olduğu derecedir. Burada büyük bir güçlük var. İnsan,

parçaları sabit olan ve insan tarafından “nesnel” olarak bilinen bir şey değildir. İnsan kendi kendisine konudur; “tarihsel” bir canlıdır. Bir yaşam fenomeninin yeri ve derecesi tarihdışı olarak belirlenemez; her ne kadar “ebedî varoluş fenomenleri” bulunsada, yüzyıldan yüzyıla sadece kılık değiştiren. Hatta, belki de, tarihi, tarihin şekil değişikliğini, maskelerini ve olanaklarını daha derin bir anlamda oyundan hareketle anlamalıdır. Bir fenomenin asliyet derecesine ilişkin derece sorusu, onun çevresel ya da merkezî anlamı!? “Anahtar fenomen” kavramı (antropolojik ve kozmolojik enginliği): Analogik düşünüş tarzı.

Sorular: Zorluk ve sorunlar sizce nerededir? Tarif yeterli midir – yorum olmadan?? Vs.⁷

3. Anahtar kavramın yapısı: sembolik temsil, “pars pro toto”, bir fenomen bir toplam için (bu ister insan varoluşu olsun, isterse dünyanın kendisi olsun). Buna göre, sadece bizler, yani görenler bir benzetme seçmemelidir, çünkü burada bir benzetme zaten vardır. Böylesi analogik düşünmenin olanağı, pek insanca bir olanak olmayacaksa eğer, bütün’ün kendisini parça’da tekrarlamasına, onda yansımaya, temsil edilmesine dayanır (makro-mikro-kozmos ilişkisi).

Bütün’ü temsil eden böylesi eşsiz fenomenler var mıdır? Bütün’ün eşsiz odak noktalarında içten yansımaya söz konusu mudur? Batı felsefesi başından beri insan ile dünyanın sırlarına açıklık getiren böylesi karşılık gelişlerin, böylesi sembollerin, temsil niteliğindeki böylesi fenomenlerin peşindedir. Thales’in suyu, Anaximenes’in havası, Herakleitos’un ateşi, Platon’un ἀγαθόν ile ἥλιος analogileri, ya da “tin” veya “özdek”, esas-varolan olarak vs.

Böylesi “temsiller”in çeşitli form ve şemaları: Belirli ve öz, töz ve ilinek, bir ve çok, vs.

Böylesi yorumların “püf noktası”nı, “fenomen” ile “spekülatif açıklama” arasına çekilen sınır oluşturuyor. “Ötekinin/başkalığın içindeki aynılık”! (Mutlak idealizme kadar.)

Biçimsel özet: Anahtar fenomen (daha doğrusu anahtar kavram) bütün’ün eşsiz bir parçada yansımaya dayanıyor (içkin yineleme) – ve insanın anlama performansı belli bir tekil fenomenin bu sembolik temsilinin içyüzünü kavrayışından oluşuyor; bu tekil fenomen de, sembolik temsil dolayısıyla benzetme olarak, antropolojik hatta kozmolojik metafor olarak ele alınıyor. Böylesi benzetmeler önden giden bir benzerlikten ileri geliyor (*analogia entis, analogia mundi et rei*) (şey ve dünya?).

Belli başlı tekil fenomenlerin spekülâtif kavram çerçevesinin olanağı bütün'ün parça'da yansımada, aksetmesinde yatmaktadır. Çeşitli tekil fenomenler kozmik (ya da salt antropolojik) metaforlar olarak kurulmuştur. – Oyunun fenomeni tekil bir fenomendir; fakat sembolik temsil onun fenomenlik yapısının bir parçasıdır – (oyun fenomeni) burada belki çok özel ve aşırı derecede eşsiz bir anlamda önemlidir.

4. Oyunun temsil formu: örneğin, çocuklar yetişkinleri oynar; yetişkinler ise yaşanmamış olanakları oynar; gösteri oyunu dünyanın imgesine dönüşür.

5. Eleştirel çekinceler: böylesi bir sembolik ansıma nereye kadar gider; hangi özellikler genel ve temsilîdir, hangileri değildir??

6. İnsan hayatı ve oyun? Hangi analogiler, analoginin hangi sınırları vs. – şiddetli bir biçimde yeniden yorumlamanın tehlikeleri.

7. Dünya ve oyun? Aristotelesçi bir bakışın önceliği? Etik, fizik? *İş* – τέχνη – oyun?⁸

8. Her ikisine örnek olarak Nietzsche.

7. Saat

1. Oyun kavramının felsefî maksatla ifadesi! Felsefe ve tekil fenomen? Bütün'ün benzetmesi olarak tekil. Dünyanın dünya-içi sembolü. Sembol? Συμβάλλειν.

Şekil zorluğu: *hangi* özellikler “temsilî”dir, hangileri konu dışıdır?

2. Benzetme ve benzer durum olarak “oyun”: Önemli bir argüman mı? Önemli bir argüman: Oyun fenomen olarak kendi içinde yansıma yapısını barındırır. Belki bu yüzden, ‘karşılık geliş’-metaforu olmaya çok uygundur!! Oyun daima ve esasen “benzetme [alegori]”dir.

Oyunun sihirli karakteri (yağmur büyüsü, kült dansları, şenlikler: küçük çapta oynanan şey, büyük çapta baş göstermelidir). Yaratıcı olanın unsuru (doğanın yaratışına benzer). Kozmik hadiselerin izole edilebilirliği; hayalî olan, gerçeğin sembol uzamıdır.

3. Oyun ve taklit: bir “iş/şey”in taklidi değil, “bütün varoluş”un taklidi! Oyun içinde aşırı türden bir “öz-tutum” cereyan eder. “Daha yüksek gerçeklik” olarak oyunun “gerçekdışılık”ı (değersizleştirilme ve derinleştirilme).

4. Oyun, fenomenlik içeriği bakımından temsil unsurunu içerdiği için, belli bir anlamda dünyanın sembolik temsili için (yani, felsefe kavramının bir modeli için) ıralanmıştır.

Herakleitos’ta kozmik oyun-metaforunun ilk vakası: αἰὼν παῖς ἔστι παῖζων, πεττεύων; παιδός ἢ βασιλείη.⁹ Yorum olanakları.

Αἰὼν: Yarış, zaman içeriğiyle zaman. Zaman, amaç ve hedeflerin yolu. Zaman, bütünüyle “oyun oynayan bir çocuk” mu? Bütünlüğün zamanı, amacı yok...?! Egemenlik (çoğunlukla: plan, maksat, amaçlar) çocuğun egemenliği? Asliyet, üretkenlik, büyü vs.

Batı metafiziğinin sonunda: Nietzsche’de dünya formülü olarak oyun. Masumiyet, iyinin ve kötünün ötesinde, üretkenlik vs.

5. Fakat, oyunun hangi özelliklerini bir yana bırakmalıdır? Özellikle sembolik temsili! Oyuna bütünün alegorisi gözüyle bakmamızı sağlayan özellik, daha sonra, oyun olarak anlaşılan bütünün dışında bırakılmalıdır.

6. Kozmostaki oyun metaforuyla ne anlaşılır, nasıl anlaşılır??¹⁰

7. Oyuna karşı ve oyunun dünyayı ansıyışının [canlandırışının] sihirli-mitik işlevine karşı savaş – Platon’da.

Oyun “kuru bir taklit” olarak deşifre mi edildi?!

Τέχνη (tekhne) modeli alıp yürüyor ve hatta oyunla ilgili Platoncu düşünce yapısını da yönetiyor.

8. Dünya-modeli olarak oyun? O halde, bütün’ü nasıl düşünmelidir? Kim oynuyor? Şahıs? Yoksa, “o”? Kendi kendine yeten bir hadise olarak bütün (iç amaçlarıyla); “rasyonel” olmayan, çalışmayan, çabalamayan hareket. Dünya hedefi yok!? Üretkenlik (özgürlük ve esrimeden oluşan çiftkatlılıkta)? “Hayalî olan” (kozmetik anlayışta)? Şeylerin dünyası, “yaşam bir rüya” (midir), bizim düşlemediğimiz, fakat düşlendiğimiz (bizi düşleyen bir rüya)? Gerçek dediğimiz şey, “hayal ettiğimiz” (midir)? “Gerçeklik” ile “görünüş”ün karıştırılması???

9. *Spekülatif dünya-tiyatrosu*: Gösteri oyunu: Temsil, öyle ki, gerçektışı olanın ortamında öz'ün İkinci Geliş'i vuku bulur.

“Bireyleşme” oyunu.

10. “Estetik” ve “etik” dünya görüşü.

8. Saat

1. Spekülatif dünya formülü olarak “oyun”?

a. Toplam hadisenin yorumunun, –“iş”, “kavga”, “çaba”, “ciddiyet” değil– bir “hedef”, bir “nihaî amaç”, bir ἔσχατον kılavuzluğunda savuşturulması – “ruhun yazgısı”, “ilerleme”: son bir sorumsuzluk, rastlantısallık, doğaçlama.

Dünya sürecinin hedefi yok, ödevi yok, τέλος'u yok, ne doğa olarak ne de tarih; kendi içinde dolanır; özerk.

b. “Hareket”, çabalayışın karakterine sahip değildir: askıda duran, müstakbel bir şey için çabalayışın karakterine; kendi kendine yeter; hareketin hedefi, yoldur; yaratıcı olan, tesadüfün dansı.

c. Kim oynuyor: O, yani, bütün, πᾶν.

d. “Gerçeklik” = Görünüş. Sonlu şeylerin çokluğu = Oyun dünyasının görünüşü. Dünya tiyatrosu, dünya oyunu ve sonlu figürler.

Bireyleşme oyunu: “Figürler”in doğuş ve batışı, tekilleşmenin tüm sertliği, çatışma ve kavga, iş vb. yalnızca “görünüş”tür. Hayat, içinde düşlendiğimiz bir rüya.

e. Dünya süreci, oyun olarak yorumlandıkta, saf prodüktivitedir, yaratıcı edimdir, τέχνη'den farklı.

f. Platon'un tragedya ile savaşıyla birlikte, τέχνη'nin dünya modeli öne çıkar. Planlı ve amaçlı olarak “çalışarak” bir eser meydana getiren bir Demiourgos'un ἐργόν'u olarak kozmosun inşası.

2. İnsanın oyun kılavuzluğunda yorumlanan kozmostaki yeri: “iyinin ve kötünün ötesinde” insan, esenlik vs.'nin ötesinde insan; prototipler olarak oyuncu, yaratıcı, çocuk ve sanatçı. – “Estetik” bir varoluş yorumu; bkz. Nietzsche: Varoluş ancak bir estetik fenomen olarak haklıdır. “Kahramanın etrafındaki her şey trajediye dönüşür, yarı tanrının etrafındaki her şey – nasıl olur? Belki, ‘dünya’ olur.” (İyinin ve Kötünün Ötesinde)

3. Oynayan insanın önceliği, kozmosun böylesi bir oyun yorumunda

insanın karşılık gelişinden hareketle anlaşılmalıdır: O, oyunun katılımcılarından; bütün şeyleri oyun'a getiren ve oyun bahsine koyan hareketin karakterine açıktır. "İş", kavga, suç vs. insan varoluşunda yalnızca birer iç-fenomen, birer rol-unsuru.

4. Oyun kavramından hareketle felsefî bir dünya yorumu, bütündeki varolanın derin anlamlı ve belki "hakikî" bir yorumlanması olabilir. Mesela, Nietzsche'nin felsefesi. Fakat, Hegel'de de spekülâtif bir oyun kavramının güçlü motifleri bulunur.

Oyun ve bireyleşme sorunu. – Bu proseminerde, "oyun"dan hareketle, insanın sınırlı bir yaşam fenomeninden hareketle dünyanın hüküm sürüşünü yorumlamanın ilkesel olanağına işaret. – Fakat, eğer bu özel fenomen kozmolojik bir anahtar kavrama dönüşebilirse, o zaman, onda –en az– oyunun salt antropolojik anlamlılığının yüksek bir derecesi görülür.

Oyunun pedagojik anlamına geçiş.

5. Oyunun pedagojik "sorun"u? Burada "sorun" ne demektir? Eğitim fenomeninin eğitici pratiği ve kuramsal nüfuzu. Burada oyun yöntemleri vs. değil, böylesi yöntemlerin tesis ettiği teoremler ilginçtir. – Eğiticilerin oyunun özü ve işlevine dair temel anlayışları?? Oyun, insanın özünün merkezinde mi, yoksa sadece ciddi eğilimlere elverişli bir araç mı? Oyun, çocuk varoluşunun parçası? Ya da, genel olarak insanın? Çocuk ve yetişkin, oyun ve ciddiyet??

6. Eğitim? Bir "oyun"? Bir "iş"? Bir egemenlik tarzı? Sosyal işlevlerin rol oyunu? Eğitim – sosyalliğin bir ilk fenomeni? Topluluk oyununun kuralları!? – Eğitim?? Birbirine karşıt iki temel eğilim: Şekillendirme ve koruma. Gelenekçi unsur ve ilerici unsur. Değiştirmek olarak eğitim – ve büyütme olarak eğitim.

7. Acaba, oyuna ve oyun gibi olana "değiştirici eğitim"de nasıl bakılıyor? Araç olarak tabii. Oynayarak öğrenmek! Yönlendirilmiş çaba. "Buyurulmuş oyunlar": Gelişim psikolojisine uygun olarak, her bir yaş grubunun durumu dikkate alınarak. Çocuğa uygun oyunlar ve oyuncaklar.

8. "Koruyucu eğitim"de oyuna nasıl bakılıyor acaba? Genç insanın özünün dışavurumu olarak, geleceğine vaktinden önce içeriden müdahale olarak, kendi kendisinin temsili olarak, bilinmeyen derinliğin belgesi olarak vs.

Fakat, böylesi eğitimciler de birlikte oynamıyor. Çocuğun oyununu gözlemliyor ve gözetliyorlar. Otomatiklik ilkesi vs.

9. Pedagojik açıdan ilgili: doğaçlayan, kuralsız oyun (Aşırı: oyuncunun düşüncelerinin uçuşu) – ya da, kurallı oyun?!? Kuralsız oyun daha açıklayıcıdır, kurallı oyun daha disiplinli.

İnsanın özü “oyun” ise, pedagojinin belli bir şekli vardır; özü “iş” veya “egemenlik” ise, bir başka şekli vardır. Ya da, özü “ibadet” (din) ise, daha da başkadır. Özgürlük bağlamında oyun ve iş. Özgürlük ve öz-bilinç, daha doğrusu, bilinmeyen (yaratıcı derinlik)?¹¹

10. Oyun: ayrıca, oyun kuralı da? Nedir kural dediğimiz şey? – Oyun ve oyuncak. Oyuncanın özü ve doğası? = (sihirli karaktere sahip) bir sembol oluşumu.

11. Pedagojinin ödevi: Oyunlara nüfuz etmek, bir iç-yapı inşa etmek, ama, buna rağmen, üretken fanteziyi çok fazla kanalize etmemek.

12. Oynayan insanı kozmik oyunla ilişkili olarak görmeksizin yalnızca ondan yola çıkan her antropolojinin sınırı: Rilke’nin şiirine not:

“Kendi attığını yakaladığın sürece her şey marifettir ve cüzî kazançtır – ancak, ansızın topu sen yakalarsan, ebedî bir oyun arkadaşının sana attığı, ortana, tam isabetli bir kıvraklıkta, Tanrı’nın büyük köprülerinden birinin kemerleri gibi: ancak o zaman, yakalayabilmek bir beceri olur, senin değil, bir dünyanın becerisi. Sonra, topu geri atacak güce ve cesarete sahip olsaydın, hayır, daha da harika olan, cesareti ve gücü unutsaydın, ve topu öylece *atmış* olsaydın... (tıpkı yılın kuşları attığı gibi, göçmen kuş sürülerini, genç bir sıcaklığın yaşlısını, denizlerin ötesine fırlattığı gibi), ancak böyle bir cürette layığıyla sen de oynamış olursun. Artık atışı kolaylaştırmazsın; zorlaştırmazsın. Ellerinden meteor çıkar ve hızla onun odalarına dalar.”¹²

9. Saat

1. Oyunun pedagojik açıklamasına geçiş. Özel oyun pratikleri değil, oyunun ilkesel, eğitici anlamına yönelik soru. Oyun: *bir* varoluş fenomeni mi, yoksa merkezde mi? Çocuklukta hayatın ortasında; ileri yaşta ise ikinci planda. Hangisi insanın özüne daha yakın, çocuk mu, yetişkin mi? Her yaş grubuna kendi hakkı. Gelişim şeması, ἀρχή-kavramı. – Özgürlük

ve bilinçsiz yaşam-derinliği; oyunda her iki kavram da birbirine geçer, özgürlük ve esrime/coşkunkluk. – Bütün aydınlanmanın tehlikesi: Mitik tözün kaybedilmesi. İnsan = geceleyin ve geceden beriye yanan bir ışık!

2. Oyunun antropolojik temel eğilimi: üretken (-hayalî olanda tamamlanış-), kurtarıcı (-görünüşün ortamında-), temsil edici (-keyfiliğe tabi olmayan bir öz-yorum olarak-), sosyal (“ oynamak” insanları bir araya getirdiği için; bayram – şenlik – kült).¹³ Oyun olgusal bir bağlılıktan çözüp kurtarır, durumun değiştirilemezmiş gibi görünmesine engel olur; varoluş yükünü hafifletir; seçim zorluğunun, yani karar verme zorluğunun sıkıntısı olmaksızın elde edilebilen olanakların üzerinden uçarcasına geçerken fantezi mutluluğu bahşeder. Oynamak, olanaklı olana rahatça sokulmaktır. Oyun insanın diğer esaslı yaşam fenomenleriyle ilgilidir: aşkla, işle, egemenlikle; bu anlamda da “sosyal”dır, “üretken”dir, “kurumsal”dır.

3. Çocuk oyunu pedagojik açıdan anlamlı – fakat yetişkinler açısından. Çocuklar eğitmez. Yetişkin eğiticiler kendilerini çocuk oyununa göre ayarlamalıdır. – Pedagojinin iki aşırı ucu ayırt edilmişti: şekillendirici “otoriteci” uç ile koruyucu, dolaysız uç. Bu iki “aşırı uç” tesadüfî pozisyonlar değildir; kutupsal olarak birbirine ait “ilk biçimler”dir: eğitim ilişkisindeki “babalık” ve “annelik” unsurları. Biçimsel eğitim-öğrenci-ilşkisi önünde üçgenin önceliği var. – Her iki tutumda oyun hep farklı görülür. Oyun, şekillendirici eğitimde ciddiyetin gizli bir ön-biçimidir. Çocuk oyununun yetişkin yaşamıyla anlamsal ilişkisi alıştırmayı yapmak için kullanılır, tıpkı dövüş turnuvasına çalışılır gibi. Acil durum için biyolojik antrenman. Yöntemsel araç olarak oyun, çocuğa uygun eğitim aracı olarak oyun. Koruyucu eğitimde durum farklı: Oyun, kendi içinde anlamdır. Çocuk, çocukluğunu mutlu mesut yaşamak için oynamak zorundadır. Bilinçsiz, maksatsız üretim güçlerine dikkat; çocuğun kendi yaşamına, onun bilinçsiz yaşam derinliğinden gelen ve kendisinin icra ettiği zamansız müdahaleye dikkat.

4. Eğitimci çocuk oyununa ne kadar etki etmelidir? Talimat belli bir çerçevede her zaman gerekli olacaktır. “Doğaçlama” ve “kurallı” oyun? Gözlemci için açıkçası doğaçlama oyun “daha açıklayıcı”dır – buna karşılık, çocuğa göre kurallı oyun “daha disipline edici”dir.

5. “Oyun kuralı” fenomeni? Bütünüyle özgür olan oyunun cazibesi serbest doğaçlama sırasında had safhaya ulaşıyor diyebiliriz. Başlangıca, yani

kaostan önceki özgürlüğe geri sığırayış arzusu. Söz konusu *değil* ama bu. Bu da bir bilmece değil mi? – “Oyunlar icat etmek”, kolektif fantezi daha büyük ve daha derin. Oyunların sembol içeriği. Çocuk oyunları, en eski büyü pratiklerinin kalıntıları.

Oyun kurallarına dikkat ve riayet edilmesine en fazla değeri tam da çocuğun kendisi veriyor. Oyun kuralı yaratıcı fantezinin ortadan kaldırılması değil, yaratıcı fantezinin meramıdır. Kendini bağlama arzusu!! Oyun ritüeli! Kural koyma ve kurallara uyma, bir forma-gelme'dir. İnsan esasen kavranmamış, fakat “şekil”in, “form”un peşinde.

Oyun kuralı, birlikte oynama imkânını sunar. Kuralın sosyal bir anlamı var. Kurallara göre birlikte oynamak.

6. Oyun kuralının pedagojik anlamı? Kural düzenler, tesis eder; çocukların gönüllü olarak tabi olduğu, “kendi belirledikleri kanunlar”a uydukları bir durum var eder. Kural çiğnemek, oyundan atılmakla cezalandırılır (“bir daha oynayamaz”). Oyundan atma hakkı.

7. Burada önemli olan bir başka kavram daha var: Oyuncak. Oyun, düzenlenmiş¹⁴ kolektif bir fanteziye uygun olarak başkalarıyla birlikte oynamadır, fakat ayrıca oyuncaklarla da oynamadır.

Oyuncağın temel anlamını kavramak zordur. Elbette, herkes şu veya bu oyuncacı gösterebilir. Hele oyuncakçı dükkânlarında onlardan yığınla var. Oyuncak, gündelik yaşamda en çok görülen ve en yaygın olan şeyler arasındadır. Fakat, büyük sorunlar, bakıp da hiçbir şey düşünmediğimiz şeylerde vardır. Oyuncak kavramı? Kendisiyle oyun oynanan şey! Doğal ve gerçek çevreye ait bir şeydir (oyuncak) ve de oyun dünyasındaki bir şeydir. Ve bunlar işin iki yüzü değildir. İşin bir anlamı vardır; elbette bir başka şeyin işareti olan şey gibi bir anlam değil. Zaman zaman, içi kumaş ve telle doldurulmuş bezbebek gövdesi ile bezbebek-çocuk arasındaki karışıklık birden ortaya çıkabilir. Oyuncacı oyuncak yapan şey sihirli bir karakterdir (sembolik temsil).

Acaba, insan, kendi kendisine birincil oyuncak mıdır? Yoksa bedeni mi mesela. Buradan yola çıkan oyun kuramları var. Örneğin, Pestalozzi, çocuğun ilkin kendi kendisiyle oynadığını söylerdi. Beden-keşfi hemen oyunla özdeş demek değildir.

Nasıl ki insan en temel şeylere bağlı olduğu gibi (iş'te çekice ve saba-na, iktidarda kılıca, aşkta döşeğe, şiirde 'lir'e, dinde sunak taşına) sadece antropolojik alanda kalamıyorsa asla, işte onun gibi, oyunda da oyuncacı

bağlıdır. Oyuncak, tamamen şeylerin temsil edilışıdır. Oynamak, varolan ile yüzleşmenin bir biçimidir. Oyuncakta, üstesinden gelinmesi gerekenin bütünü yoğunlaşmaktadır. Her oyun, yaşam denemesidir, yaşamın zapt edilmesi denemesidir ve oyuncakta kavgacı varolana sahiptir.

8. Oyunağın pedagojik içyüzü? Çocuklar gerçi her şeyle oynayabilir. Sihirli kuvvetleri henüz tükenmemiştir. Fakat, çocuklar için oyuncak üretip hazır edenler genellikle yetişkinlerdir. Oyunağın ilkel şeması: Yetişkinler dünyasındaki şeylerin “küçültme”si, sevimlileştirme ve sıradanlaştırma [‘kitsch’leştirme]. Basit tasvirler. Gerçi tasvir tam da çocuğa hitap eden bir şey, çünkü çocuk henüz imgeyi sihirli bir biçimde anlamaktadır. – Oyunağın daha esaslı bir formu da “tipik olan”dır. – “İlk biçimler”in öne çıkarılması ise daha da esaslıdır.

Oyuncakların elemanter ve saf şekil dili, adeta örnek modeller. Bu, öncelikle Fröbel’in* dâhiyane fikri. Oynamak, gerçekliğin saf elemanter formlardan yaratıcı bir biçimde yeniden inşasıdır. Bkz. Fröbel’in oyun hediyeleri: Bunlar karmaşık, içyüzü zor görülür şeyler olmamalı, tasvirler olmamalı, saf temel biçimler, elemanter şekiller olmalıdır. Top (sıçrayan küre), yuvarlanan küre, silindir, zar ve zar gibi plakalar (lego vb. yapıtaşı seti). İnsanın kendi kendineliliğinin başlangıçları, başlangıçtaki mekân-şekilleri üzerinden uyandırılmaya çalışılıyor. Çocuk-insanın oyun oynayarak şeylerin temel dokusuna vâkıf olması bekleniyor. “Oyun yaşamın yasalarını gösterir ve ifşa eder, tıpkı doğaya...”¹⁵

Fröbel’in düşüncesi isabetle bir ilkedir, fakat aslî = uzamsal kavramıyla pek geometrikleştiricidir (Pestalozzi’nin görüş kavramının etkisi). Sorun devam ediyor: oyuncaklarda elemanter formların şekil dilini bulma (sorunu) – fakat, insan çevresindeki şeylerin elemanter formlarıdır bunlar (sihirli sembollerin özgün diline dikkatle).

Başka bir konu: Oyun topluluğu, yıkıcı sosyal biçim olarak oyun.

10. Saat

1. Oyunun pedagojik anlamlılığı çocuk oyunu hakkında kafa yoran yetişkinlerin bakış açısından izah edildi. Sorumlu eğitimin iki aşırı pozisyonu: topluma, kültüre, devlete – ya da geleceğin özgür insanı olarak çocuğa

* (Friedrich Wilhelm August Fröbel (1782-1852) Alman pedagoğ; Pestalozzi’nin öğrencisiydi.)

karşı sorumlu. Şekillendirici ve koruyucu (Fröbel'in dilinde, buyurucu ve takip edici) eğitim. "Araç" olarak oyun ve "belgeleme" olarak oyun – her iki durumda: bir "araç"-optiği! – Eşanlı bir icra olarak oyun (nedir eşanlı olan: özgürlük mü, düş gücü mü?) Kurlsız ve düzenli oyun. "Bağlanma arzusu" – Oyun-cak? İnsanın "çevre" ile ilişkisi, bir ödev olarak. Küçültmeli görüntüler veya tipler – ya da "ilk biçimler"? Aslen, oyuncağın anlamı, sihirli temsildir. Oyuncak ne ben'dir, ne onun bedeni, ne de öteki. Fakat "ben", "beden" ve öteki, daha doğrusu ötekiler de oyunun parçasıdır. Oyun toplumun, σνϋζῆν'in elemanter bir tarzıdır, gerçi daimî bir tarzı değil, ama elemanter bir tarzı. Özgür, içtepesel, eşanlı refakatin sahası. "Sosyallik [arkadaşlık]", oyunun ayırıcı bir özelliği. Bu sosyalliğin yapısı? Kararsız, tesadüfî, istemli vs. – Bir kez daha, Platon'un, kent-devletin şeması olarak şölen topluluğu modeline gönderme. – Birlikte oynama: Öz-rol mü, yabancı-rol mü? Ortak saha böyle kavranmış *olmuyor*. Düşlemsel kolektif-üretim! Maskenin, gizlenmenin, sihirli dönüşümün müşterek arzusunda iletişimsel ilişki. Oynayanlar müşterek bir kendinden geçişte.

Oyun, kavga, aşk ve iş insan varoluşunun iletişimsel ilk fenomenleridir. Bunların yegâne ilk fenomenler olup olmadıklarını bir kenara bırakıyoruz (diğerleri: din, felsefe, dil, sanat, bilim vs.). Oyun topluluğu, mücadele topluluğu, aşk topluluğu ve iş topluluğu. Burada "kolektiflik", pek çoklarının aynı şeyi yapıyor ve yapıp etmelerini bir şekilde koordine ediyor olmasından kaynaklanmıyor. Kolektiflik özelliği, bireysel-edimin önü sıra gitmektedir.

2. Oyun topluluğunun pedagojik anlamı? *Experimentum societatis*?? Sosyal erdemlerin çalışmayla edinilmesi? Dürüst oyunun değeri vs. – Oyun topluluğunun "şekillendirici" ve "koruyucu" eğitim türünde farklı değerlendirilmesi: önce ön-biçim olarak, sonra eşanlı-biçim olarak. Eğitimciler her iki durumda da "dışarıda"dır; oyuna katılmazlar. – Oyun, "öğrenciler arasındaki karşılıklı durum"dur – eğitimciler için, eğitim birlikteliğinde kapsanma durumu söz konusu değil. Açıkçası, oyun topluluğunun en yüksek pedagojik olanakları, eğiticiliğin birlikteliğin saf şekline, beşerî eş-varoluş'a sahip olduğu yerde yatmaktadır, yoksa, işlenebilir bir "konu"yla teknik ilişkide olduğu ya da yetişmiş doğal bir şeyle bahçıvanca bir ilişkide olduğu yerde yatmaz. – Bu, eğitimcilerin çocukla çocuk olmaları gerekir demek değildir; fakat (işin içine) dâhil oluşun bir başka türüdür bu: Seyirci, oyunun üyeleri ve huzurlarında oyun oynananlar. Çocuksu oyun

sahasının yetişkinlere “açık” oluşu. (Bkz. Rembrandt: *Saul ve Davud*) – Gösterilerin sirkvari mutasyonu, oyundan seyircilere artakalan bir büyük bakiyesidir. Gizem oyunu: Eopteler. Kadim bir biçim olarak, kapsayıcı bir ilişki olarak gösteri oyunu.

3. Oyunun, seyirciler için temsil olmak şeklindeki ayırıcı özelliğinde bir *tehlike* yatıyor: boş boş oyunculuk yapma (tehlikesi). Töz kaybı olarak oyunsallık; içi boş binlerce gömlek. Uçucu keyfilik, kayıtsızlık, dipsizlik, cazibe.

4. Burada oyunun pedagojik tehlikesi “oyunculuk”ta yatmakta, gösterište, vitrinde, düzende.

Pek çok modern eğitim girişimi boşa çıkıyor, çünkü “oyun”u “oyunsal”dan ayırt edemiyorlar.

5. İnsan oyunda büyük, fakat aynı zamanda tehlikeli bir olanağa sahiptir; bu olanak insanda çok da berrak değildir. Kendini kaybetme tehlikesi olmaksızın gerçekten oynayabilmeye yalnızca Yunan tanrısı muktedir. İnsan: *παίγνιον θεοῦ*, tanrının oyuncağıdır.

Özellikle insanda oyun diğer temel fenomenlerle kenetlenmiştir ve onlarla gerili haldedir. İnsanî varoluşun böylesi temel fenomenleri aşk, kavga, iş, oyun. “Çocuk” kendi özünün merkezinden oynar. Yetişkin ise işin, kavganın ve aşkın yaşamıyla açık gerginlikler üzere oynar. Kavga ve iş, kendini göstermenin temel tarzlarıdır.

Aşk, yaşamın birey-üstü anlamının deneyimidir (ölümsüzlük). Oyun da ben’den kurtarır, sihirli bir biçimde büyülediği kadarıyla. Çocuk oyununda diğer temel fenomenler bulunur – *yumuşak* bir biçimde (aşk, ölüm, savaş, iş vs.). “Oyuncak”ta, henüz kendisinin de anlamadığı boyutlara sahiptir, sihirli bir özet halinde. Çocuk oyunları gizem oyunlarıdır, insan varoluşunun gizemlerinin bilinçsiz, ciddiyetten uzak ayna/yansı sembolleri.

4. *Duino Ağtı*’nda çocukluk için şöyle der:

“Ey çocukluk saatleri / şekillerin ardında / geçmişten fazlası saklıyken / önümüzde gelecek yokken. / Elbet büyüdük ve bazen zorladık / hemen büyümek için / büyük olmak dışında bir şeyi olmayanların hatırı için. / Ama yine de, yalnız yürüyüşümüzde / sürekli olandan keyif alır / ve dünya ile oyuncak arasındaki mekânda dururduk / başından beri / saf bir olay için kurulmuş bir yerde.”¹⁶

Varoluş fenomenlerinin zorunlu diyalektik ayrışması ve gerilmesi. Oyun genetik olarak önden gider, insan varoluşunun karşıt unsurlarının humuslu toprağıdır. Bu bakımdan ilginç bir özellik. Diğer temel fenomenleri “temsîl” olarak içerir.

6. Mülâhazalarımızın geçmişine bakış:

I.

- a. Oyun fenomenini günlük yaşamdan bilinirliği ve yorumundan hareketle ele alma denemesi;
- b. “iş”ten, boş zamandan, ciddiyetten, ihtiyaç angaryasından, yaratma dürtüsünden, sanatsal üretkenlikten vs. ayrı tutma;
- c. insanın yapıp etmesinin çözümlemesi, bu yapıp etme nihaî bir hedefe ve bu nihaî hedefte temellenen orta-hedeflerin mimarisine önden göz atış tarafından yönetildiği kadarıyla. Oyun bu atış-eğiliminden çıkar; Mutluluğun Vahası;
- d. içinde kendisiyle karşıt olan oyun zevkini, içerik olarak ıstırapı ihtiva edebilen oyun sevincinin (maddî ve manevî zevkten ayrı olarak) açıklanması;
- e. oyunun anlam unsuru: dâhilî ve haricî anlam;
- f. temsil unsuru: “görünüş”ün doğasına (oyun dünyası) yönelik soru, tuhaf bir “gerçek” türü (imge, gölge, yansıma). Görünüşün yineleme biçimleri ve özel olarak da oyunun yineleme biçimleri;
- g. hayalî olanın sihirli boyutu olarak oyunun görünüş/sanal dünyası;
- h. insanın hayalî olanla ikizanlamlı ilişkisi: kısmen hükmeden özgürlük, kısmen de bizleri alıp götüren teshir;
- i. oyun ve yaş grupları (çocuk oyunu ve yetişkin oyunu);
- k. oyunun iletişim unsuru: kökeni kültte ve ilkel ritlerde; varoluşun tümünden ansınması.

II.

- l. Fenomen ve anahtar fenomen olarak oyun;
- m. oyunun derecesi: antropolojik ve ontolojik-kozmolojik genişlikte;
- n. bir anahtar kavramın biçimsel yapısı: temsil, *pars pro toto*. Önkoşul, bütün’ün parçada yansıması;
- o. oyun, temel yapısına sembolik temsilin ait olduğu bir tekil fenomen: belki o yüzden bilhassa uygundur;

- p. Batı felsefesinin başlangıcında Herakleitos'ta, sonunda ise Nietzsche'de oyun metaforu (bireyleşme oyunu, spekülatif dünya-tiyatrosu).

III.

- q. Oyunun pedagojik-antropolojik derecesine geçiş: şekillendirici ve koruyucu eğitim türlerinin her birinde farklı tayin: Bilgi aktarımının aracı olarak oyun – ya da belgeleme olarak;
- u. (sic) doğaçlama ve kurallı oyunlar, oyun-kuralı fenomeni ve oyun-kuralının pedagojik anlamı;
- v. oyuncağın özü: gayrı-insanî varolanın sembolik biçimi;
- w. oyun topluluğu – birlikte oynama – seyretme – “sadece”-oyunsallık tehlikesi;
- x. oyun ve “aşikâr gizemler” olan öteki aslî varoluş fenomenleri.

7. Böylece belli bir mesafe kat etmiş olduk – sorulardan, bakış açılarından ve malumu olduğumuz esrarengiz bir yaşam fenomenine kısmî vukuflardan çıktık, kafa karıştırıcı çeşit çeşit sorunlara ulaştık; burada, belli bir konu üzerinde sadece insanların görüşlerinin birbiriyle tezat teşkil etmekle kalmadığını, konunun kendisinde rahatsız edici bir ikizanamlılığın yattığını gördük. Bu, felsefî şaşkınlığın bir ön basamağıdır. *Oyun* hakkındaki çalışma grubumuzda buna ulaştıysak eğer, proseminerin hazırlayıcı amacına bir bakıma uygun bir şeydir bu. Sizleri şimdi tatilinize uğurlamak istiyorum, sömestr çalışmasından sonra, gezinti ve seyahatlerinizde, insan yaşamının oyun mutluluğunu bir miktar tecrübe etmeniz dileğiyle.

Spor Semineri (1961)

1. İnsanın bedenselliği [cismaniliği] üzerine açılış konuşmasından sonra, bugün sadece tartışılmayı bekleyen açık sorulara dair bir taslak: Bedensellik ve beden eğitimi.
2. İnsanın bedenle iletişimi çok çeşitlidir, sayısız olanağı vardır: yoğunluk dereceleri ve bilinirlik dereceleri.

Beden varoluş zeminidir, varlığımızın yaşam tabanı; artık onun ne ardında ne de altında bir şey vardır. Önceden bilineni ve en çok bilineni etkileyip işler.

Onu ihmal edebilir ya da ona bakabiliriz. Uyanma-uyku ritmi – canlılık-yorgunluk – sağlık-hastalık – “yük” ya da “mutluluk” – genç – yaşlı.

Metabolizma, organizma – içine alma – bedenlerin birleşmesi ve üreme, doğum sırasında ayrılma – ölüm ve ceset.

Yaşamın temel boyutları bedenle ilişkilidir: İş, iktidar, aşk, oyun, ölüm – dil.

Kültürün her alanında bedenimizleyiz: sözde, yazıda, resimde...

Beşerî kültür, kaçınılmaz olarak, beden kültürüdür – yani, şekillendirici, maddileşmiş kuvvet olarak beden tarafından birlikte gerçekleştirilmektedir – kısacası, kültür hep beden için değil, (biraz da) beden sayesinde.

3. Bütün beşerî toplumlarda beden kültürüyle meşgul olunmaktadır: El kol hareketleri, ritüeller vs., tapınak dansları.

Eğitim, bedenin eğitimi olarak başlıyor; bedenin eğitimi de bütün diğer eğitime eşlik ediyor.

Gelişme, sağlık, zihin açıklığı, kuvvet, hüner, savaşkanlık.

Arkaik toplumlar bedenin eğitime çok daha fazla yönelmişti.

Av, kavga, dans, kült – büyük zorunluluklar.

4. Büyük ölçüde beden belirlenimi altında olan insan yaşamı, çoğunlukla, bedensel varlığın kendi kendisini anlatmasının [anlaşmasının] önemsiz bir diline sahiptir.

Spor = kendi dili.

Bedensel işlevlerin çoğu dil evreninde yalnızca hekimlerde [mevcut].

Bedenle iletişimin kategorileri eksik!

5. İnsan bedenselliğinin bilgisini sağlama, derinleştirme ödevi.

Özel bir beden pratiği – ve bu beden pratiğinin bir bilgisi.

Beden pratiği kısmen icra, kısmen pedagojik amaçlı.

Sonuncusu, beden eğitimidir.

Pedagoji = a. eğitim pratiği

b. eğitim pratiğine dair bil(imsel) bilgi

(=Eğitimbilim).

6. Beden eğitimi, “eğitilmiş” bir beden uğruna (tüketilmekte olan) bir “araç” değildir.

= Aracılık. Karş.: Gençlik zamanı, yetişkinlik için bir araç değildir.

Beden faaliyeti özdeğerseldir.

7. Beden eğitiminin hedeflerini formüle edecek kavramları bulmak nispeten kolaydır – “eğitilmişler”in bedene bağlı edimlerinin ya da varlığının kavramlarını belirlemek ise güçtür.

8. (Varoluş olarak) İnsan ve (insanın yararlandığı) şeyler – beden, bir varoluş boyutunun nesneleştiği bir ‘şey’ değildir.

9. Bedenin ‘içinde’ olarak insan – insan bedeninin kendi olanakları: Koşu, atlama, atma – hareket, jimnastik.

Koşu pisti, atlama yeri, trampelen, atma (gülle, çekiç).

300 BİR DÜNYA SEMBOLÜ OLARAK OYUN

Jimnastik (beygir, paralel bar, çember vs.).
Dans, serbest alıştırma.

10. “Basit” aletle beden arasındaki ilişki gereçle beden arasındaki ilişki gibi midir?

Eylem dairesi ve “dâhil oluş”?

11. İnsanın aletlerle yaptığı spor.

İnsanın hayvanlarla yaptığı spor (atlar).

İnsanın makinelerle yaptığı spor.

Astronotik [uzay yolculuğu bilimi] (bkz. Jünger, “Av”).

12. “Ölçünme”nin provokatif işlevi → tin.

Sporun provokatif işlevi → bedensellik.

13. Bütün bunlar, ‘beden eğitimi uygulanan eğitim pratiğinin ne kadar parçasıdır ya da ne kadar eğitimbilimdir’ sorusunun yanıtını birlikte tayin edecek olan açık sorulardır.

Oyun ve Spor (1962)

1. “Beden Eğitimleri Enstitüsü” ile “Genel Kültür Dersi”nin “Oyun ve Spor” konulu bir ortak çalışması şaşırtıcı – ya da, şaşırtıcı değil, beden eğitimi fakülte bariyeri olmaksızın bütün öğrencileri ilgilendirdiği ve genel kültür dersi de bütün öğrencilere hitap ettiği kadarıyla. Genel ilgiler hangi ortak noktada buluşuyor?

2. Oyun ve spor, kavramdan uzak duran insanî davranış şekilleri olsa gerek – Yoğun dolaysızlık kipleri – icra bilinci ile gerilim eksik değil, fakat ölçünme eğilimi yok.

O halde, oyun ve spor üzerine düşünme girişimi oyun ile sporun içkin eğilimine ters mi düşmektedir? Düşünme ile varlığın ayrılığı? – İnsanî olanda?

Sokrates Atina saraylarında – hamamlarda ve yarış pistlerinde güzel delikanlılarla söyleşide – Agon’da bile – ölçünmeli anlaşma, bir müsabaka olarak – “Gymnasion”.

3. Oyun ile sporun bakış açılarını hedefleyen bilimlerin çok çeşit(lilik)i. Örnekler, psikoloji, fizyoloji, etnoloji, sosyoloji, siyasetbil(im) (panem et circensem).

Alıştırmanın iki ödevi:

- Oyun ile spor fenomenolojisi.
- Oyun ile spordaki beden eğitime dair eğitimbilimsel ifade.

Bu iki unsur her defasında açıklansın!!

4. Oyun ve spor – tanım gereği onları birbirinden ayırma; sözlükçeye gerek yok, ilk önce bu fenomenlerin çokluğu ve zenginliği görülsün.

Oyun ve oyunlar? Spor ve spor türleri? (İnsanlık ve insanî davranış biçimleri?)

Oyun	–	iş'e, kavgaya, Eros'a, ölümler kültüne karşı ciddiyete karşı
Oyun unsurları		vazife ve hizmetlere karşı (toplumsal etkinlik) iş'te, kavgada, Eros'ta, kültte ciddiyette (ve onurda) vazife ve hizmetlerde
Oyunlar diğer varoluş pratiklerini yineler		
Oyunlar	=	Oyun türleri? Dağılım ilkeleri? Hareket oyunları, oyun ve dans, ritimler Mücadele oyunları (turnuvalar, müsabakalar) Kült oyunları Aşk oyunları (dans –) Temsil oyunları – “mış-gibi” – “görünüştü”.

Spor türleri? Fizyolojik dağılım. Koşu, atış, atlama – güreş, jimnastik, boks – motor sporları, yelken sporu, kürek sporu, kayak, tırmanış sporu, bisiklet sporu – uzaycılık.

Spor ve beden

?

Oyun ve beden

İnsan varoluşunun bedenselliği [cismaniliği] temel bir sorun – Batı'nın anti-fizik (metafizik) bir geleneğinin arka planında.

Oyun ve spor – olumlu bir beden ilişkisinin semptomları olarak.

Savunucu durum ara sıra yanlış bir ölçüt koymaya zorlar.

5. Oyun ile sporun varoluş icramızın bedenselliği için pozi<ti>vitesi,

“sağlık”, “kuvvet”, “güzellik” gibi, üzerinde ayrıntısıyla çalışılmamış olan kategorilerin içinde dile gelir. – Bkz. Nietzsche, “Büyük Sağlık”.

Yüceltilmiş bedensellik, şenlik ve kutlama,
jest, sembol.

6. İtiraz: Beden ilişkisi “bulunmayan” oyunlar: Eğlence oyunları, “topluluk oyunları”, satranç, iskambil, zar oyunları, zaman geçirmek için oynanan oyunlar, beceri oyunları.

7. Temsil oyunları (rol oyunları)

Maskeli şenlik, maske – olanaklarla ilişki

Tiyatro – film, televizyon.

8. Temsil oyununda bazı özellikler vurgulansın

a. Oyuncu ve rol (aksesuar) (oyuncak)

b. Oyuncu ve oyun arkadaşı – topluluk önünde

c. Oyun dünyası.

9. Spor ile kıyaslama

a. Takım (bir kulübün takımı)

b. Sirk ve benzeri

c. “Büyük spor etkinliği” (örn. futbol).

10. Spor – çoğunlukla, ülke fethi, zirveye tırmanış, gemicilik, havacılık ve pilotluğun ısrar edilmeyen devamı.

örn. göçebe toplum ve atçılık

denizci toplum ve denizcilik

savaşçı toplulukların savaşkanlığı (manevra)

spor oyun karakterine bürünüyor

müsabaka

yüksek performans

insanın becerisinin sınırları

spor ve teknik

motor sporları – teknik türden aletler.

Bütün bunlar, araştırma yazılarında ayrıntısıyla ele alınan unsurlardır.

Oyun ile sporun fenomenolojisi güçtür, çünkü kapsamlı fenomenler ve yeterli kategoriler noksan.

11. Oyun ve spor – eğitim faktörleri olarak – eğitim yolları (olarak) – oynayanın ve sportif edimin dışında kalan bir hedefe ulaşmanın boş bir aracı olarak değil. İnsan, oyunun *artık* oynanmadığı, jimnastiğin ve sporun *artık* yapılmadığı belli bir duruma gelmek, belli bir koşula erişmek için oyun oynamaz, jimnastik ve spor yapmaz.

Spor ve oyun – bunlar, başka amaçların pedagojik araçları da olabilir, ilk etapta kendi kendilerini amaçlamalılar. Oyun ve spor kültürü kavramı.

Varoluş amaçlarının mimarisi ile varoluş boyutlarının çokluğu?

12. Oyun eğitimi, beden eğitimi, spor eğitimi – ya *eğitimbilim*? Ortadaki fenomenleri almalı, bunları anlam-çarpıtıcı yorumlara karşı güvence altına almalı, aktif-bedensel varoluş icrasının yeni kategorilerini işlemeli, beden eğitimine hak ettiği payeyi vermeli – yeryüzündeki insanın aslı eğitim gücünün payesini.

“Oyun ve Felsefe”ye Dair Notlar (1966)

⟨1. Metin:⟩ *Oyun ve Felsefe*: Plan

I

1. Oyunun insan yaşamındaki derecesi, kapsamı, anlamı.
2. Oyun türlerinin çokluğu; açık olan, bilinen birer fenomen olan oyun tarzları; ve oyunun maskeleri (giyilen maskeler).
3. Görünüşün cazibesi, güzelin sihirli gücü, yabancılaşma olarak oyun.
4. Buna ilişkin felsefe – açıkçası tezat oluşturuyor – varolanın hakikati, apaçıklığı, doğruluğu ve güvenilirliği için çabalamanın can sıkıntısı olarak varolanın müphemliği, çok çeşitliliği, kapalılığı – yanılgıdan, yanıltmacadan ve yanlış düşmekten fazlası olan görünüş’le mücadele – varolanın kendisi görünüşte ıştır, insan ve varolanın kendisinde oynayan afallama, – dünyanın, felsefe için bir vesile, bir dürtü ve sıkıntı olması olarak muammalılığı ve görünüşteliği – felsefe büyüüyü kaldırmak ister, netlik ve hakikat ister, gizlenmenin cazibesini istemez, maskenin şiddetini istemez; açığa çıkarmak ister, üzerindeki örtüyü, peçeyi kaldırmak ister, berrak bir görüş ister – felsefe ile oyun arasındaki zıtlık, tip-psikolojik bir zıtlıktan daha fazlasıdır; “ciddiyet”le ve “şaka” ile kavranmaz – ontolojik ve kozmolojik olan bir karşıtlıktır.
5. Felsefe “görünüş”ü, hayalî olanı atlatmalıdır, önemsiz ve asılsız diye bir kenara atmamalıdır – insan aslen savaşçı, işçi, ölümlü ve sevicidir.

ğu kadar oyuncudur da – dünya; düş, görünüş, “yüzey”, ‘seftali kabuğu’ olduğu kadar hakiki bir varlıktır da.

6. Bu gergin karşıt ilişki kesinlikle felsefenin ön plan ve arka plan, (bilgikuramsal anlamda) görüngü ve öz şeklinde tayin ettiği ilişki değil, Hegel’in formüle ettiği bir ilişkidir: “Öz, ışımak zorundadır.”

Dolaysızlık ve Ölçünme

Çokboyutluluk ve sadelik (her ne kadar, ölçünme hareketinin sonsuz yinelemeleri oluşsa da)

şeylerin dansı kavramın huzursuzluğu
(bkz. Zerdüş “Halka dansı”).

Oyun (yani, varlıktaki hiçlik ve hiçlikteki varlık) felsefe için meydan okuyucu bir şeydir – işe ve kavgaya kıyasla daha çok (meydan okuyucudur), belki aşk ve ölüm gibi –

fakat felsefe oyunun umurunda mıdır, yoksa oyun kendi halinden memnun mudur?

Oyun – keyifli bir vakit geçirme olarak, bir müsabaka oyunu olarak, Agon ve yarışma olarak,

Tiyatro gibi (theatrum mundi), tragedya gibi, temsil ve sembolüğü bulunan bir “temsil/sahne oyunu” olarak.

Oyun burada açıklayıcıdır, öğreticidir, her ne kadar teoremlerle ve kavramlarla ve sözdizimlerle olmasa da; oyun, işaretlerle, imgelerle, jestlerle öğretir.

(Gerekirse, Hegel’in “Antigone” yorumu) “Laios’un bahtsız oğlunun yaşadığı acılar, insanın isimsiz acılarıdır, ‘herkesi ve hiç kimseyi’ temsil eden.”

Anlam, derin bir anlam hâkimdir oyuna – bir bakıma, müşterek bir sezgi veya kolektif türden bir vizyon gibi – esrime – düzleşmeleri gündelik yaşama kadar veya çocukların oyununa kadar uzanan kültlerin, gizem oyunlarının (oyununa) – sihir!!

II

Oyun ile felsefe henüz farklı bir tarzda geçer: Özgürlük ile yaratıcılığın birleşmesi ve karşılıklı olarak birbirlerini reddetmeleri şeklinde. Her özgürlük yaratıcı değildir. Her yaratıcılık da özgür değildir.

Oyunda – bir kez daha her şeyi olabilmek. Başlangıç fırsatı sınırsızdır, fakat sadece fantezinin düş ülkesinde – (sadece bir tasarım olan, katı düşünceler olmayan) “düşüncelerin içinde” nefretin, ihmalin, değiştirmenin gücü.

Gelişigüzel icat etmenin keyfiliği bir zorlamanın, kaçınılmaz bir yönetimin eline geçtiği yerde, oyun “zaruri” hale gelir – zarureti ortadan kaldırarak sanat haline gelir, tasarı haline gelir.

Kültün, sanatın ve şenliğin kökü olarak oyun.

III

Oyuncak: Bunları herkes bilir, herkes çocukken, büyükken onlarla oynamıştır – oyuncağın ne olduğunu birine ilk kez göstermek gerekmez. Oyuncak insandan daha eskidir – silah gibi, çekiç gibi, orak ve saban gibi *ilkel bir gereçtir* – (ev gibidir, yatak, testi ve çanak, beşik, tabut gibidir).

Takının, süsün, “şekliyle oynanmış” kullanım eşyasının, alet edevatın, evin vs. kökeni.

Oyuncak – yetişkinlerin şeylerine öykünme olarak, o şeylerin “minyatürler”i olarak; bezbebek = çocuk; kesilmiş odun parçası = silah; oyun otomatu = makine.

Fakat, bu, oyuncakların birer minyatür olması ve yetişkinlerin dünyasına ait “şeyler”e öykünüyor olması (daha doğrusu, ön-künüyor olması) esas nokta değildir – oyuncak, varoluşun, şey-mahallerinde [toplama yerlerinde; [Dingstätte]] güvenli bir biçimde tutulduğu bağımsız mahaldir (bkz. “İş Ontolojisi” dersindeki “Donatım”). Oyun araçları, biz oynuyoruz diye var değildir – fakat, insanlar hazır oyun enstrümanları var diye oyun oynuyor da değildir – daha çok, karşılıklı durum!!

İnsanlar normalde birer oyuncak değildir, oyun ortaklarıdır, bir oyun topluluğunun ya mensuplarıdır ya da seyircileri. Herkese açık [dışrak] ve herkese kapalı [içrek] oyun toplulukları. Sirk türü oyunlar. Gladyatör dövüşleri insanların oyuncak(-) insan seviyesine alçaltılmasıydı (cinslerin oyunu daha ziyade bir metafordur – “aşk oyunu”).

Oyuncak = varlık türü bakımından son derece problemlidir. Oyuncağın fenomenolojik çözümlemesi diğer gereçlerden daha da zor olabilir.

Doğal şey mi, yapay şey [Artefakt] mi? Silahta, döşekte, iş gerecinde, definde: sönümleyici unsur.

Oyuncak, (düşsel yüklemlemlere sahip) doğal bir şey olabileceği gibi, üretilmiş yapay bir şey de olabilir. Yapay karakteri, farazî sihir kadar önemli değildir.

Oyuncak-endüstrisi??

III. *⟨sic⟩ Oyun ve Şenlik Felsefesi – Platon’un Yasalar’ında –*
 (Metin, “Platon ve Aristoteles’ta Paideia Sorunu”ndan alınsın).

IV. *Sonuç: παίγνιον θεοῦ? Tanrının oyuncağı olarak insan,*
üç ipli kukla olarak insan.

Tanrının oyun yoldaşı değil, oyun ortağı değil, birlikte oyun oynayan çocuk ile baba arasındakine benzer bir ilişki değil – oyuncak (kırılğan, fakat zeki, özgür, cüretkâr, öngörülemez ve yine de “ipler”le yönetilesi bir oyuncak)?

‘Oyuncak olarak insan’a dair bu felsefeye önermede patlayıcı gibi saklı duran bütün belirsizlik: Acaba (kendi oyun güdüsünün mahali olarak oyuncaklara bağlı olan) oyuncu, yabancılaşma aracılığıyla, daha yüksek bir özgürlük uğruna oyuncak oluşa tayin edilebilir mi düşünsel olarak – yoksa, bu Platoncu tez, özgürlüğümüzün doğanın içine yerleştirilmemiş olduğuna ve karanlık kaynaklardan içtepiller elde etmediğine, daha ziyade, –bir oyuncak gibi– tanrının elinde olduğuna dair bir malumat mıdır? Bu soruyu sorarak meseleyi burada noktalamak istiyorum.

(2. Metin)

1. Oyun ve Felsefe

Beşerî oyunun derecesi ve kapsamı ve anlamlılığı epeydir felsefeye düşünüşün bir konusudur, soru soruşun bitmek tükenmek bilmeyen nesnelerindendir. Yine de, oyunun kendisi şüphesizdir, sorunsuzdur, bir bakıma felsefenin ciddi, çok ciddi, gerçekçi-katı düşünme davranışının hasmıdır. Şayet insan varoluşu bir yandan kaygıyla, korkuyla ve düşünmenin azametli dehşetiyle sarsılıyor, diğer yandan da, yeryüzünün bütün ağırlığından çözülmüş ve kurtuluş hem çocukların oyununda ve hem de yetişkinlerin oyununda bulunuyorsa –yaşam coğrafyasında bir mutluluk adası–, o zaman, oyun ve felsefe birlikte ne yapar ki (adeta iki aşırı uç, azamî)?

Oyun kendi içinde mutludur – felsefe mutsuzdur ve Eudaimonia için yanıp tutuşmaktadır, her türlü ilüzyonu kendisine yasaklayarak.

Oyunun felsefeye ihtiyacı yoktur – ve felsefe de oyun değildir. (İlk/kadim doğruluk formları kavram oyunları olarak kötülenmektedir, – adeta, ucu bucağı olmayan felsefe yapma işini rahat olmakla, keyfilelikle

ve gelişigüzellikle suçlamak en ağır küfürdür. Pozitif bil(im) bu damgayı felsefeye vurmayı pek sever.)

Aşırı tutumların kemikleşmiş sınıflandırmasının dışına çıkmak!!

1. (sic) Oyun çokboyutludur, çocuk oyunundan tragedyaya kadar uzanır, açılardan *değişim*idir, çok'tan bir'e kadar, bir'den çok'a kadar, ciddiyet ve şaka, ironi, hiciv ve daha derin anlam bir arada.

Felsefe – oyun tutumunun ikizanıamlılığında, hareliliğinde üretken bir kızgınlığa sahiptir, fakat *görünüş* olarak görünüşü aydınlatmak zorundadır.

Yaşam bir düş, ve düş de bir yaşam.

“Oyunun Dünya Anlamı”na Dair Notlar (1973)

⟨1. Metin⟩ Oyunun Dünya Anlamı

Plan 1

1. Antropolojik derecesi itibarıyla oyun
2. Varoluş yapıları bağlamında oyun
3. Oyunun sanatta, dinde¹ vs. görünmesi
4. Kavganın, işin, aşkın, ölümün – oyunun oyun-biçimleri
5. Acil/ciddi duruma biyolojik hazırlık olarak oyun – “barış dönemi”nde alıştırma olarak – boş zamanın genelleştiği bir toplumda eğlence olarak – birikmiş halleri boşaltıcı vana olarak, hayalî “kurtuluş” (olarak) – kararların nitelenmesi olarak, kayıp olanakların tekrarı (olarak)
6. Oyun – *temsil* oyunu ve *müسابaka* oyunu olarak – her ikisi de eğlence²
7. Oyun ve beden
8. Oyun ve dünya³

Oyun – antropolojik derece

Oyun – ontolojik sorun olarak

Oyun – kozmolojik anlamda⁴

1. Oyun – genel

2. Oyun ve boş vakit (herkes için boş vakit) – egemen sınıfın silahlı/savaş oyunu
3. <kesiliyor>⁵

I.

1. Çeşitli görünümelerde oyun
2. Çeşitli değerlendirmelerde oyun
3. Oyunu sınırlamak kolay değil, çünkü her yerde işin içindedir
4. Boş zamanlılar sınıfı (silahlı oyunlar) – boş zaman toplumu
Uygarlık aygıtının baskılarına karşı karşıt-güç⁶

II. Oyun, temel bir fenomen (iş vs.’ye dayandırılmaz)

1. Topluluk yapısı
2. İş vs.’nin açılması (işten vs. azil) (taklidin kendisi taklit değildir)
3. Oyun ve kült (din), sanat, yaratıcılık, fantezi, oynasal taklit olarak eğitim, iyice yerleşik hale gelmiş yaşamdan uzaklaşma
Oyun din değil, fakat dinin insanî bir kökü, ritüel, liturja ve aynı zamanda da yıkımın bir yaşam unsuru. Oynamak, inşa etmek ve kırmaktır, iliştiirmek ve parçalamaktır, Dionysosça mutluluk – oyun, görünüşte-inşa ve görünüşte-sökme⁷
4. Oyunun antropolojik derecesi: şüpheli, tezatlı doğa, *bilmecelerle dolu*
5. Temsil (taklit – ve önsezi, olanakların dibini iskandil eden)
6. <kesiliyor>

(2. Metin) Plan:

1. I. Antropolojik derece, II. Varlık tarzı, III. Dünya anlamı.

2. I. Oyun = türetilemez bir temel fenomen, en az kavga, iş, aşk, ölüm kadar aslî.

Oynamak: Yapıların analizi. – Oynamak: Belli bir sona doğru koşmak yerine, icra edilmiş keyfini çıkaran zevkli bir faaliyet. Oynamak, kaotik bir sendeleyiş değildir, kural bilgisini aşan bir anlam canlandırması tarafından aydınlatılmıştır – Oyuncu: ısrarlı rollerde, işlevlerde, rol değişimi, oyuncu ve oyun camiası, oyun dünyası (ciddi dünyanın üzerinde durmayan bir bağlam; onu ne unutan ne de kendisi “yanılgı” olan bir bağlam). Oyuncu – oyun camiası, “salt” oyun, irreel bileşenler?? – “oyun dünyası” – temsil oyunu modeline göre yönelmiş bir oyun anlayışının merkezî ka-

tegorisi olarak. – Başka oyunlar: Eğlence oyunları, mücadeleci oyunlar, çocukların yetişkin oyunları, taklit – zar oyunu, zaman doldurma, para için oyun, meslekî oyunlar (=sinema, tiyatro oyuncuları), profesyonel gösteri oyuncuları vs.

(Oyun kategorileriyle oyun yorumu?) – (taklit, “taklit” değil)

Oyun bir açılımı değil, bütünleyicilik değil, gölgeolay değil – daha çok, antropolojik derecesi itibarıyla işle, aşkla, ölümle ve kavgayla eşittir. Yalnızca “genel insan”a göre ve akıl, dil, özgürlük, tarihsellik ve bedensellik özelliklerine göre yönelmiş olmayıp, birlikte varolmanın (iş, kavga, aşk, ölüm – ve oyun) temel özelliklerine yönelmiş olan bir antropoloji ilkin oyunla tezat teşkil edebilir – fakat, ondan sonra, muamma dolu varoluşumuzun çözülemez düğümlenişini hedef alabilir.

Oyun yalnızca, deyim yerindeyse, “mış-gibilik” üzere mücadele etmez, halihazırda gerçek bir mücadeleye dönüşmüştür vs.

İş’te oyun unsurları (icat) – rakibin ölümünü değil, alt edilmesini isteyen kavgada.

Oyun = insan varoluşunun esaslı bir temel fenomeni – zamanımız geçtiği için oynuyoruz.

Oyun ve kült, din, ritüeller, şenlikler, merasimler, iktidarın teşhir edilmesi, egemenliğin amblemleri, *temsil*, ölçünme *değil*, sanat.

3. II. Oyunun sorunları:

1. Motivasyon, doğa, özgürlük
2. Oyun ve özgürlük, yaratıcılık – oyun ve bedensellik
oyun ve tarihsellik, oyun ve akıl, ve dil
3. Görünüş ve varlık – *görünüşte*-dünya bir “aldatmaca” değil
oyunun doğa ilişkisi
4. Zaman, mekân, yinelemeler

4. III. Oyun, *beden*, temsil ediş – *intuition* à la Bergson – dünyaiçi temsil

Zerdüş: Böyle düşünen birinin önünde her şey dans eder (İyileşmekte olan)

(3. Metin) Plan:

Oyun-faaliyeti:

1. Hayvansal-bitkisel bir hadise değil, motorik hareket değil – daha çok anlamlı bir eyleyiş – bir şey yapmak, fırlatmak, atlamak, koşmak

2. Salt bir bilinç hadisesi değil. İtiraz: Fantezi ve düş, bir şeyin üzerinde düşünmeye başlayışın, olanakların keyiflice geliştirilmesinin iki aktif biçimi – bedenlen davranma, hareketin hazzına varış, yineleme
3. Amaç-güdümlü yalın bir eyleyiş değil (ister içgüdüsel olsun, isterse maksatlı)
daha çok, ikili bir eylem – gerçek bir edim ve bir oyun anlamı – *oyun dünyası*
4. Temsil veya rol oyunu
kuşatıcı heves – oyun-kuralı, oyun-camiası, oyun-vasıtası ve oyuncak
5. Müsabaka oyunu – performans rekabeti
6. Yalnızca oyalanma olarak oyun, eğlence
7. Unsurlar – ve konular
8. Oyun ve zaman, mekân, olanak, yineleme, açık “varlık”
9. Oyun ve sembolik: Kült ile sanatın kökü
10. Oyunun dünya anlamı
– insanın anlama yolu olarak – şeyler ve dünya bakımından
– dünya hareketi olarak (dünya modeli ve dünyanın oyun icrası)
11. Oyunun büyüü: (kesiliyor) olarak beden.

(4. Metin) Özel Plan:

1. Belirsiz olan görünüş-gerçekdışılık tezi – oyunun ontolojik karakteristiği neredeyse olanaksız, çünkü gerçek-gerçekdışı karşıtlığıyla iş görüyor, bu karşıtlığı doğru veya yanlış diye niteliyoruz.
2. Gerçek mekâna ve gerçek zaman-süresine karışma, burada ve her yerde, şimdi ve her zaman.
3. Temel gerçekliğe karışma: Sahne, oyun zamanı/süresi
4. Fantezi-unsurları ve gerçek unsurlar, oyun aksesuarları, gereçler ve oyuncak
5. Beşerî eylemler, gerçek faktörler ve salt tasarımlar.
6. Oynamak – olan ve olmayan şeylere karışma olarak
7. Hayalî olan = fantezi⁸
10. Oyun dünyası?
11. Özgün erişim olarak oyun? Neye erişim?
12. Oyun ve yinelenebilir olanaklar
13. Zaman, olayların sürekliliği olarak mı, yoksa gerçekdışı hadiselerin sürekliliği olarak mı?

14. Büyü çevresi = gerçek dâhil oluşlu hayalî saha? – fantezi – sadece gerçek şeylerin üzerinin örtülmesi??

Oyun dünyası

15. Büyü çevresi –

Şenlik, bedenın yüceltilmesi⁹

1. Genel karakteristik
2. Oyunun antropolojisi
 - a. eğlence oyununun
 - b. çocuk oyununun
 - c. rol oyununun
 - d. müsabaka oyununun
3. Kozmolojik anlam
 - a. anlama yolları olarak
 - b. dünya hareketi olarak (Ebedî Geri Dönüş)
4. *Beden ve oyun*¹⁰

Oyunun varlık anlayışında *dönüş*

gerçek varlık ile düşünmüş varlığın bir kombinasyonu değil

algılama – ve – fantezi değil

daha çok, nesnel-gerçek olana değil de, olanakların istikrarsız alanındaki varolana değen sihirli anlama – yakarma ile büyüünün bağlaştığı – sembol-anlama

Oyunun varlık tarzı, gerçek-oluş ile olanaklı-oluşun karşıt anlayışdır –

varlık tarzı; sihirli temsile, saptayıcı bilmeye tanıdığından daha yüksek bir bilgi payesi biçen –fanteziyi de alginın üzerine yerleştiren– ters varlık-anlayışdır.¹¹

(5. Metin) Plan:

1. Algılamalar, deneyimler, rasyonel işleme, bilimsel bilgi... Bunlar, ne olduğunu söyler, geçici olarak ve açık doğrulama süreçleri içinde olsa da – süren, düzenli olarak değişen, vakaların zincirinde nedensellikle örülmüş, yeri ve zamanı belirli nesneler – gerçeklik bağlamı – nesnel olarak varolanı gösteren deneyim yalnızca *bir defa* yaşanabilir – yineleme hep farklıdır.

Bu deneyime, devam eden bir bilinç eşlik eder – yalnızca gerçekdışı olanı bağlayan fantezi – ve, plan, zamanından önce edimler, projeler, taslaklar tarafından –yani, fantezi tasarımları tarafından da– idare edilen

beşerî eylemler için "realize" edilebilirlermiş görüşü hâkimdir. Gelecek realizasyonlara işaret etmeyen fantezi eylemlerinin değeri yoktur, böylesi eylemler önemsizdir, içi boş olanaklardır – Beşerî eylemlerdeki fantezi unsurları –tıpkı bir oyun faaliyetindeki oyun dünyası gibi– yaygın görüşe göre "esassız"dır, "boş"tur [hükümsüzdür], bizzat boşun [hükümsüzün] bir bölgesini teşkil ederler; bu önyargı bir varlık anlayışıdır (varlık, hiçlik, "görünüş" [bilinçte oluşmayan, dışarıda olan, gölge gibi, yansıma gibi, mış-gibi yapma, oyun gibi]).

Oyun varlık tarzı bakımından bu hükümsüzlük perspektifince ıralandığı sürece, dünya-içi şeylere, süreçlere, hadiseler ve nedensel yapılara bağlı olan bir varlık anlayışı hâkim olur. Ontolojik ölçü, tecrübe edilen şey ile o şeyin yasalarca belirlenmiş hareketidir – gerçekleşmiş olan, geri alınamaz.

(Varlık ile Hiçlik?) (V.i.H.)

Bu varlık anlayışı,¹² oyunun derecesi ile varlık tarzının takdir edildiği yüksek yer ise, o zaman, en nihayet oyunun gücü eksik belirlenmiş olacaktır. – Görünüş –! Gerçekliğin kategorileri düalist. Fantezi ile beşerî oyuna başka türlü bakmak da mümkündür belki. Kombinasyon olarak değil. Eşit nesnellik [cisimsellik] de değil. Oynamak ve fantezi kurmak, varoluşun dünya ilişkisiyle/referansıya –tekrar geri alınan olanaklarla, kaynayıp akan zamanla, varolanın halka dansıyla– ilişkilidir – arkaik dünya ilişkisi! – Bu, psikolojik açıdan veya derinlik psikolojisi açısından kastedilmiyor. Sihirli davet olarak (oyun) oynama – evrendeki bir durumdan hareketle, bütün'ü davet ederek temsil etmek için. Beşerî oyunun büyücü özelliği, büyü pratiği, kült oyunu, dinin ve sanatın kökeni. Bu noktada ontoloji eleştirisi gerekir – oyunun kılavuzluğunda: oyunun karalanmasını bertaraf eden, dünya ilişkilerini/referanslarını hatırlatan, oyunu birlik olarak İktidar İsteği [Wille zur Macht] ve *Ebedî Geri Dönüş*'ten [Ewige Wiederkehr] itibaren kavrayan, Dionyisosça dünyayı ve varlık anlayışını söze getiren (kılavuzluğunda).

Hegel ve Nietzsche alıntısı. *Sembolik*.

2. Böylece, ne yepyeni ve dolaysız yaşam fenomeninin ne de onun pratik anlamlılığının takdir edildiği bir oyun olanağına geçmedik??

(6. Metin) I'in Planı:

1. Oyun fenomeninin derecesi. – Nereden hareketle belirlemeli? *Biyolojik* bir açıdan – şüphesiz, çok sayıda olumlu unsur. Varoluş kavgası için ön alıştırma – yeteneklere tehlikesizce alıştırılma, halklarda gençlerin silah

oyunları, agresyon ve yıkım güdüsünün tahliye vanası – birçok kere tahrip etmek, Dionysosça bir mutluluk. – Dinî bir açıdan: (...) olarak oyun? Felsefî bir açıdan: Hayvan ile Tanrı arasında insan – ya da, *erdişimsi* [hermafroditik] bir varlık: doğanın içinde, doğa ile birlikte ve doğaya karşı. Daha Platon'da bile oyuna yüksek bir değer biçilmektedir.

İnsan?? Antropoloji? Kendini anlamının sayısız formülleri – varoluş yapılarının bağlamı? Akıl, özgürlük, dil, tarihsellik ve bedensellik

İş, kavga, aşk ve ölüm – ve oyun

Başka nasıl?

Diğer varoluş yapılarında olduğu gibi?

Diğer oyun konuları gibi?

2. Temsil oyunu ekseninde oyun analizi.

3. Dinde, sanatta, bayramda ve şenlikte oyun – boş zaman kültürünün oyun elementleri.

4. İnsanın *varlık tarzı* ve insanî oyunun varlık tarzı? Oyunun varlık anlayışı? Varlık ile görünüş, zaman anlayışı, mekân anlayışı, hakikat – yalan – aldatma, örnek “özün” mahali olarak görünüş – (oyun *dünyası* üzerine) dersten bir bölüm.

Model sınırlaması: gündelik yaşamın oyunları. İskambil oyunları, açıkçası temsil anlamı yok – buna karşılık, spor ve jimnastik oyunları – camia daha açık; spor, bedenle oynuyor. Diyelim, beden varoluşumuzun esas bir temel yapısıdır, öyleyse, beşerî oyunun bedenselliği anlamlı bir sorundur (düşünce oyunları, strateji uzmanlarının kum sandığındaki [taktik] oyunları, ekonomi planlamacılarının plan oyunları).

Beden.

(7. Metin) Plan:

1. Anlamca aydınlatılmış bir eylem olarak oyun, bitkisel-hayvansal bir icraat değil – yine de, kaynayan yaşam hevesidir defalarca kez, salt biyolojik bir hadise değildir, her ne kadar insan yaşamının ekonomisinden çok sayıda içtepi yayılsa da. Oyun hevesi, neşeli hava – bu, illa bir plan anlamına gelmek zorunda değil ya da bir oyun programı anlamına – disiplinli bir maksat olmaksızın, proje yapısı olmaksızın cereyan eden oyunlar da var.

Oyunun amaç uğruna devam ettirilmesi (diye bir şey) yok – oyun, sevmek kadar aslî bir şeydir; yaşamın saf bir icrası ve akıp yayılmasıdır, yaşamın içinden bir şeydir.

⟨8. Metin⟩

Antropolojik bakış açısı

1. Oyun eyleminin analizi
2. Rol oyunu ile dinlenme oyunu
3. Fantezi ve *varlık ile görünüşün* anlaşmazlığı
4. Oyun dünyası, reel temel ve düş unsuru
5. Varlık anlayışı vs.
6. Kült ile sanatın kökeni
7. Antropolojik derece = çokboyutlu varoluş – eşvaroluş biçimleri [Coexistenzialien] bağlamında.

⟨9. Metin⟩ Plan:

1. Giriş
- I. 2. Oyun eylemi (rol oyunu)
3. Oyun dünyası (varlık anlayışı)
4. Oyunun derecesi
- II. Dünya anlamı: Sembolik (Kült, Sanat)
 - a. Anlayış yolları
 - b. Dünya hareketi

III. Oyunun bedenselliği

Oyun aracı, oyun ortamı ve mahal olarak beden. Jimnastik ve spor – disipline edilmiş oyun olarak spor. İnsan bedeninin performansı, doğal durumların tecrübesi (deniz, rüzgâr, tırmanma).

Dünyada konukluğun kültürel, sanatsal bir tarzı olarak oyun; sembolüğü derin olan yaşam icrası.

⟨10. Metin⟩

1. Oyun eylemi

Bedensel aksiyon, düş oyunları, bedensel rüyalar, içtepeler ve programlar, icra mutluluğu, şimdiki zaman sevinci – fütüristik bir için-etkinliği [Umwillentätigkeit] değil.

Oyunun amaçları, iç ve dış (amaçları), oyun içindeki amaçlar, oyun ile birlikte – oyun ve eğitim süreci.

⟨11. Metin⟩

Oyun¹³ – sıkça görülen fenomen; çocuklara özgü bir etkinlik alanı değil; bütün yaş gruplarında ve toplumun her tabakasında; artık yalnızca oyunun işlenmiş formlarını, örneğin turnuvaları, kutlamaları, eğlentileri, vakit geçirmeyi ve eğlenceyi bulmuş belli bir zümrenin ayrıcalığı değil – *iktidarı* elinde bulunduran Feodal topluluk Fransız Devrimi'nden önceki *ancien régime* [Eski Rejim] gibi güle oynaya eğlenebiliyordu – oyun şövalye kültürünün bir parçasıdır, saray yaşamının bir parçası, burjuvazinin zenginlikleri arasındadır – sonra, folklorik bir şekilde de sıradan halkın bir parçasıdır, gelenek ve görenekleri arasındadır. Varoluşun süsü olarak oyun, içtepsel ve eşanlı yaşam sevincinin icrası olarak – zaman kıtlığı, zaman bolluğu – eğlence ve oyalanma olarak oyunlar – *ora et labora – carpe diem* = alt ve üst sınır. Oyun, takdir edilişte ve sınıfların kendilerini anlamasında gidip gelmekte.

Olumsuz unsurlar: Laubalilik, zaman israfı, ciddiyetsizlik, faydasızlık.

Olumlu değerlendirme: Ön alıştırma, manevra, vana. Boş zamandaki düzen:

Oyun; özgürlükle, yaratıcılıkla olumlu ilişki.

Olumlu ve olumsuz değerlendirmelerin bu karışıklığı, tasvir edici ve çokanlamlı biçimiyle gündelik ve ⟨kesiliyor⟩ olana aittir.¹⁴

1. Oyun: çok sayıda görüngü biçimi, çeşitli içyüz, çeşit çeşit değerlendirme
- I. 2. Antropolojik derece = insanî varoluşun esaslı bir unsuru
3. Bağlam: Akıl, dil, özgürlük, cinsiyet, bedensellik
İnsan ve eş-varoluş: İş, kavga, aşk, ölüm ve oyun
İnsan – doğanın içinde, doğa ile birlikte ve doğaya karşı
4. – sorun olarak
- II. 5. – kozmolojik anlamda (beden ve dünya).¹⁵

⟨12. Metin⟩

Sorunun planı için, tariftekinden daha farklı bir düşünüş

basit varlık anlayışı??? gerçek-gerçekdışı
algılama ve fantezi?? hakikat ve ilüzyon??

Büyülü üretim, yaratıcı sezgi şeylerdeki ve dünya zeminindeki sihirli etkiyi ve oyunu tecrübe etsin diye, *var olmayana*, olmayışın ülkesine sürülmüş.

Büyü – sembol – açık gerçeklik.¹⁶

Fakat, beşerî oyunu gerçek bir olagelişe ve düşsel bir anlam-unsuruna bölen eleştirel yetenek üzerinden bir şey anlaşıyor mu?¹⁷

gerçek

Basit varlık-anlayışı – *Kuşku*

gerçekdışı

fantezinin erişimine açık olan

Fantezi ve sembolik.¹⁸

Görünüşe göre, oyun dünyası *olmaksızın* müsabaka oyununu, bedeni kavramak daha zor.

Bedenin, varoluşun bedenselliğinin kutlanması, (onların) üzerindeki nur halesi, (onların) şanı –

beden ve oyun?

⟨13. Metin⟩

Oyun – tesadüf (zar oyunu, "Zerdüş")

Açıkça belirleyici olan nedenselliğin askıya alınması

Oyun ve *keyfilik* (özgürlük)

Oyun ve yaratıcılık

Yeni'nin evrende özgürlük, yaratıcılık ve oyun olarak ansızın başladığı yer – sabit varlıktaki boşluk – oyun yalnızca anlamının bir yolu değil, daha çok ontolojik bir muamma.¹⁹

Dünyanın oyunu?

⟨14. Metin⟩

Oyunun esaslı dünya anlamı, onun, evrensel bir dünya anlayışı konusunda *model* niteliği taşıma olasılığında yatmıyor (mesela, Herakleitos'un παῖς παῖζων'unda olduğu gibi – ya da Nietzsche'nin tesadüfe, şansa ve tanrısal zar atışlara övgü düzmesindeki gibi), *kozmik açıklığın* olduğu yerde yatıyor, ki kozmik açıklık, oyun oynayan insandır.²⁰

⟨15. Metin⟩

Pozitivizm metafiziği 'kavramlarla oyun' diye küçümsüyorsa, haklıdır, şu anlamda: oyunun nasıl ve hangi derinlikte bir varlık (anlayışı) ve dünya anlayışı olduğunu bilmez.

⟨16. Metin⟩

Tecrübe ediş – dünyaiçi-nesnel varolana dair bilerek (bilimsel olarak) anlayıcı tutum; eylem süreçlerinin, hayalî “anlam dünyalarının”, oyun araçları ile oyuncakların maddî, duyuşal-deneyimlenebilir parçalardan ve bir “görünürde” kılıftan ibaret olduğu tematik bir alana²¹ dair bilerek (bilimsel olarak) anlayıcı tutum; kısmen tarihî bir durum içinde baştan verili olan, kısmen de “icat” edilen, hayal edilen, uydurulan, kurgulanan – yine de hiçbir şey olmayan, varlıksal bir görünüş olan bir davranış modeli.

⟨17. Metin⟩

Önce, *bedenin* oyunda ihmal edilişi, sonra ise, *bedenin* açıklanışında, *görünürde*-sembolik “oyun dünyası”nın ihmal edilişi.

Spor bir bakımdır, bir antrenman, alıştırma, kült, bedensel varoluşun bir vurgusu. Müsabaka, bedenlerin spor *arenasında* boy ölçüşmesidir, bir kutlama, bir çağırmadır – neredeyse bir kült oyunudur.

⟨18. Metin⟩

²²Varoluşumuzun pek bilinen ama yine de muammalarla dolu olan-bir fenomeni üzerine oyun düşünüşü, oyun anlayışı. Ölçünme ve oyun birbirinden kaçıyor – içtepişel doğrudanlık ve dalgın tefekkür! Acaba, düşünce oyunbozanın ta kendisi değil midir – şayet vaziyetin netliğini ve doğruluğunu, apaçıklığını amaçlıyorsa? Acaba, gizlenmişlik, maskeye bürünmüşlük, sinsilik, kaprislilik, labirentvarilik ve çokanlamlılık oyunun parçası mıdır? Düşünmek zahmetlidir, der Aristoteles, kavram işçiliğidir, şeylerin mahrumiyetiyle kavgadır, varolan aşkıdır, hiçle münasebettir ve bizatihi oyundur da – oyun ise işi, ciddiyeti, kavgayı, *unsurları* ve bunun gibi *konuları* ele alır (anlam-programı).

Ek

Metin-eleştirel Aygıt

I. Kitabın yapısı

Elinizdeki cilt, üç ana bölüm halinde ve kronolojik sıralamayla, Eugen Fink'in oyun konusuna ayırdığı ve –örneğin, *İnsan Varoluşunun Temel Fenomenleri*'ndeki kapsamlı bölüm gibi– oyun konusunun dışına çıkan çalışmalara entegre edilmemiş metinleri içermektedir. Ciltte, hem Fink'in kendisince yayımlanmış yazılar hem de şu ana kadar yayımlanmamış olan terekesindeki malzemeler dikkate alınmıştır. Fink'in bilimsel terekesi Freiburg Üniversitesi arşivinde E 11 etiketiyle arşivlenmiştir. Freiburg Yüksek Pedagoji Okulu'ndaki Eugen Fink Arşivi terekenin bir kopyasına sahiptir; terekenin bir kısmı, ayrıca, Mainz Üniversitesi'nin yeni kurulmuş olan Eugen Fink Araştırma Merkezi'nde bulunuyor.

Birinci bölümde, Fink'in bizzat baskıya verdiği metinler olan *Mutluluğun Vahası* (1957), *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* (1960) ve “Oyun ve Şenlik” (1972) yeniden yayımlanmaktadır. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, Fink'in Freiburg Üniversitesi'nde vermiş olduğu ve, tıpkı bütün konferans dersleri gibi, kendisinin hazırladığı bir daktilo metinde bulunan (bkz. aşağıda) bir konferans dersine dayanmaktadır. Fink, dersinin malzemesini her bir dersten önce formüle eder ve metni –açık konferanslardaki malzemelerinde de olduğu gibi– A4 kâğıda bizzat kaydederdi, üstelik

hep tek satır aralığıyla ve aynı metin alanında, dar kenarlı; böylece, ders birimlerini zaman açısından daha iyi yapılandırmak için.

“Tamamlayıcı Metinler” başlığını taşıyan ikinci bölüm hakeza kronolojik sırayla, ya Fink’in yayımlamadığı ya da özel bir yayın statüsüne sahip olan çalışmaları kapsıyor. Bu bölüm, “Çocuk Oyunu” başlığı altında yayımlanmış ve muhtemelen Fink’in kendisince hazırlanmış olan bir ders özeti ve bu dersi takip eden bir tartışmayla başlıyor. 1958’de, Osnabrück’te düzenlenmiş olan, oyun konulu pedagojik bir oturum çerçevesinde gerçekleşen bu dersle ilgili Fink’in terekesinde başkaca yazılı bir dayanak bulunmamaktadır. İkinci metin olan “Oyun ve Felsefe”, Fink’in 1966’da Köln’de vermiş olduğu bir derse dayanır. 1973 tarihli “Oyunun Dünya Anlamı”, tıpkı esasen “Oyun ve Şenlik”in metni gibi ve bu metinle içerik yönünden de akraba olarak, Südwestfunk radyosu Baden-Baden’de radyo konferansı olarak yayınlanmıştır. Tarihi konulmamış olan “Oyun ve Kült” de bu çevreden geliyor olabilir.

“Notlar” adlı üçüncü bölüm, Fink’in çeşitli vesilelerle oyun konusunda kaleme aldığı ve burada ilk kez basılmış olan notları tekrar veriyor. Başlangıcını, Fink’in “Oyunun Felsefi-Pedagojik Anlamı” üzerine 1954 yaz döneminde Freiburg Üniversitesi’nde vermiş olduğu proseminerin hazırlığının tekrar verilmesi oluşturuyor. Fink, vermiş olduğu bütün seminerleri, katılacağı oturumun ana yapısını birkaç anahtar sözcükle tasarlayacak şekilde hazırlamaya özen gösterirdi. Ellili yıllardan sonra bu notları küçük defterlere yazardı. Fink daha sonra seminer derslerinin zabıtlara geçirilmesi işini ayrıca bir de asistanlarına yaptırırdı. Oyun semineriyle ilgili notları içeren defter, Fink’in oyun izleğini sistematik bir biçimde geliştirme konusundaki ilk denemesini gösteriyor. Bu notların yayımlanmasına hazırlayıcı iki eskizin, yani 1961 ve 1962 yıllarına ait “Spor-Semineri” eskizlerinin basımı eklenmektedir. “Spor-Semineri”, Fink’in öğretmen adayları için genel kültür dersi çerçevesinde Freiburg Üniversitesi’nde başlattığı bir seminer oturumları dizisiydi. Her oturuma başka branşların temsilcileri başkanlık ediyordu. Sonunu ise Fink’in “Oyun ve Felsefe” ile “Oyunun Dünya Anlamı” adlı iki konferans dersine yazdığı notlar oluşturuyor. Son notlarda, bu cilt için dikkate alınmış olan, el yazımı en geniş kapsamlı malzeme söz konusudur. Burada bir araya getirdiğimiz notlar ağırlıklı olarak “Dispozisyonlar”dan oluşmaktadır ve Fink’in yeni yeni geliştirilen konseptler üzerinde çalışarak belli bir konuyu nasıl yapılandırmaya çalıştığını gözler önüne sermektedir. Fink tuttuğu notlar için çeşitli formatlarda kâğıt kullanırdı; genelde büyük yapraklar kesilip küçültülmüş ya da katlanmıştı. Bununla beraber,

yazılı sayfalar üzerine not yazıldığı da görülüyor. Ders ve konferansları için hazırlamış olduğu daktilo metinlerin dar aralıklı yazı biçiminin aksine, el yazısı notlarının çoğu cömert yapıları ve tek bakışta kavranılabilirlikleriyle dikkat çekmektedir.

Fink'in bu ciltte yayımlanan metnlerinin cümlesi aktarılagelmiş özgün şekliyle bırakılmıştır. Doğru yazım bilgisi ve noktalama işaretleri, Fink'in zamanında geçerli olan, Almanca reform öncesindeki doğru yazım kurallarına göredir. Bariz yanlış yazmalar, gramer hataları, doğru yazım hataları, keza yanlış veya eksik noktalama işaretleri sessizce düzeltilmiş ya da tamamlanmıştır. Bu müdahaleler anlamı değiştirdikleri yerlerde gösterilecektir. Yayıncıların ilavelerisivri parantez içine alınmıştır. Fink'in bilhassa el yazısı notlarda ele aldığı ve sıklıkla okuma yapmasına yardımcı olan çok sayıdaki altı çizili yerden yalnızca kendisinin özellikle vurguladığı sözcükler italik olarak belirgin kılınmıştır. Fink'in neşriyatında, genellikle de daktilo metninde, Yunan felsefesinin kavramları Latin alfabesiyle yeniden verilmektedir, çoğunlukla büyük harflerle. Bu kavramlar burada eşit şekilde küçük harflerle ve italik olarak sunulacak. Öte yandan, Fink, her şeyden önce el yazması metinlerinde Yunan alfabesini kullanmışsa, buna burada da özen gösterilecektir.

Fink'in metinlerinde, üzerinde Arap rakamları bulunan metin-eleştirel notlara göndermeler de var. Fink'in sunduğu alıntılar mümkün olduğu kadar teşhis edilmiş ve kaynaklarıyla kıyaslanmıştır. Belgeleri ve yerine göre düzeltmeleri daha sonra metin-eleştirel notların ilgili yerlerinde bulabilirsiniz; bunlar her defasında köşeli parantez içine konulmuştur. Bu amaçla, başvuru basımların ayrıntılı bibliyografik bilgileri ileride, "Fink'in alıntılardığı metinlerin listesi"nde belirtilmiştir. Metin-eleştirel notlarda Fink'in sözcük ve metin pasajları italik olarak, yayıncıların notları ise düzyazıyla tekrar verilmiştir.

Bu arada, aşağıdaki kısaltmalar kullanılmaktadır:

B = basılı metin; D = daktilo yazısı.

II. Metinlerin tasviri ve metin-eleştirel notlar

Mutluluğun Vahası

Fink'in terekesinde makineyle yazılmış dört metin bulunmaktadır: [1] En eski metin, baş sayfası "Eugen Fink Oyunun Ontolojisi (2 Ekim 1955'te

Herrenalb Protestan Akademisi'nde konferans olarak verilmiştir)" başlığını taşıyan 14 sayfalık bir daktilo yazısı (D1) olabilir. 13 sayfalık metin kısmı Fink için tipik olan tek satır aralığıyla yazılmıştır; mürekkeple yapılmış değişikliklere sahipler ve yine mürekkeple "1"den "13"e kadar sayfalandırılmışlardır. [2a], makineyle yazılmış, bir buçuk satır aralıklı 24 sayfalık bir nüshadır. Sayfalarda, Fink'in mürekkeple yaptığı ufak tefek müdahaleler bulunmakla beraber, Fink tarafından mürekkeple "1"den "22"ye kadar numaralandırılmışlardır. Onların başında ise şu başlıkları taşıyan iki sayfa bulunuyor: "Eugen Fink Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler" [Gedanken zur Ontologie des Spiels] (1. Başlık) ve "(2 Ekim 1955'te Herrenalb Protestan Akademisi'nde konferans olarak verilmiştir)" (2. Başlık). Südwestfunk Radyosu tarafından hazırlanmış olup el yazısı ilaveler içermeyen, makineyle yazılmış 34 sayfalık bir metin [2b], [2a] ile özdeştir. Baş sayfası şu başlığı taşır: "Kültürel Söz / 27.1.1957 tarihli yayın / Saati: 10.30-11.00 / Toplantı Salonu / Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler / I. Bölüm / okuyan / Eugen Fink / (2 Ekim 1955'te Herrenalb Protestan Akademisi'nde konferans olarak verilmiştir)". [3] Tıpkı [2a] gibi makineyle yazılmış aynı metin yine Fink tarafından mürekkeple "1"den "22"ye kadar sayfalandırılmıştır, fakat mürekkep ve kurşun kalemle yapılmış tam ve kısmî değişiklikler içermektedir (D2). İlk baskı, [3] numaralı metne dayanmış olabilir: *Mutluluğun Vahası, Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler*, Freiburg/Münih: Karl Alber Yayınları, 1957, 52 sayfa. [2b] numaralı metin, "Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler" başlığı altında Südwestfunk Radyosu tarafından antoloji halinde yayımlanmıştır: Horst Helmut Kaiser ve Jürgen-Eckardt Pleines (yayıncılar): *Zamanın İçinden Düşünceler. Südwestfunk Radyosu'nda felsefe*, Würzburg: Königshausen & Neumann 1986, s. 11-34. Bir karşılaşmadan da görüldüğü üzere, [1] ve [2a] numaralı metinler arasında, bugün kayıp olan, en azından bir başka metin versiyonu daha olmuş olmalıdır. Bu ciltteki kopyada 1957 tarihli basım ölçü alınmıştır. Bu (metin-eleştirel) aygıt, D1 [1] ile D2 [3] arasındaki nesnel açıdan ilişkili sapmaları kaydediyor. – [1]'den [3]'e kadarki versiyonlar E 11/ 177 etiketini taşıyor.

"Mutluluğun Vahası" adlı giriş bölümünde geçen çıkmalar:

1 D1'de yapı yerine anlam bütünlüğü || 2 D1: yapısal'dan önceki kategorik'in üzeri mürekkeple çizilmiş || 3 D1 Platon'da'dan sonraki ya da Nietzsche'de'nin üzeri mürekkeple çizilmiş || 4 D1: nükte söz'den

sonraki ya da Zerdüşt'ün maske muamması'nın üzeri mürekkeple çizilmiş || 5 Bazen ile başlayıp görürüz ile biten cümlelerin yerine, D1'de: Bizler oyuna, insanın içten bilinen bir olanağı olduğu kadarıyla, dış çevrenin herhangi bir fenomenine ya da kendi bedenselliğimizin doğabilimsel olarak araştırılabilir bulgularına kıyasla (burasının üzeri mürekkeple çizilmiş: bu bulgular dolaysız, yaşantısal tanıklıktan çekildikleri ölçüde) çok daha içsel olarak aşınayızdır. Öncelikle, oynamak, farkına vardığımız veyahut da keşfettiğimiz hadiseleri ifade etmez, yapıp ettiğimiz, birdenbire icra ettiğimiz bir eylemi ifade eder. || 6 özel yerine D1'de doğal. || 7 D1: netleşmiş'ten önce kesinkes'in üzeri mürekkeple çizilmiş || 8 midir'den sonra, D1/D2'de karşı fenomen olarak || 9 [Schiller, "Bir dizi mektupta, insanın estetik eğitimi üzerine (Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen)", 15. Mektup, SW Cilt 5, s. 618: "Nihayet, bir solukta söylemek gerekirse, insan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oynar, ve insan yalnızca oynadığı yerde tamamen insandır."] || 10 [bkz. Heidegger, Varlık ve Zaman, GA Cilt 2, s. 57 vd.] || D2: üçlü eklenmiş || 12 onulmaz yerine D1/D2'de Babil'e has || 13 D1: diğer mürekkeple değiştirilerek bütün yapılmıştır || 14 [Rilke, Duino Ağutları, SW Cilt 1, s. 699] || 15 D2: İnsanın ile başlayıp kucaklayabilir ile biten paragraf şuna karşılık değiştirilmiştir: Bunu daha iyi kavramak gerekir. Yeterli bir oyun kavramına ulaşabilmek için, oyun olarak oyunun yapısının ve yapısal bağlamının içyüzünü görmek gerekir. Öncelikle, oyunun belli "bir keyfiyet halinde" oluşunu, onun esaslı bir unsuru diye niteleyebiliriz. Gerçi insanın her yapıp etmesi bir şekilde bir keyfiyet halledir, bu yapıp etmesi ister neşeli olsun isterse hüznünlü veya lakaytlığın grisislerine dalmış olsun. Fakat oyun, esas itibarıyla, keyifli bir halledir. Oyun sevinci bütün oyuna baştan aşağı hâkimdir, bütün oyunu götürmekte, hareketlendirmektedir. Oyun sevinci söner sönmez, oyun faaliyeti de biter. Ama bu, bizlerin oyun sırasında hep neşeli ve mutlu olduğumuz anlamına gelmez. Oyun hevesi tuhaf ve zor anlaşılır bir şeydir. Çözölmüş bedensel harekete, hız vb'nin cismanî esrimesine eşlik eden, bildiğimiz duyusal heves ya da arzuya benzemez; salt tinsel bir heves, salt entelektüel bir sevinç de değildir. O, çok özel türden yaratıcı bir sürece ait olan ve kendi içinde çok anlamlı bir keyiftir: çünkü derin üzüntü ve dipsiz ıstırapı içinde barındırabilir. Öyle bir genişliği var ki, açık <D1: görünürdeki> karşıtını unsur olarak benimsemektedir. || 16 D2: elde eder'den sonra şu kısmın mürekkeple üzeri çizilmiş: Korkunç olanın temsil edilişi hevesle heyecanlandırır. || 17 B: 'nın yerine 'nun (D1/D2'ye göre düzeltme) || 18 D2: Kendi içinde ile başlayıp, içine alabilen'e kadarki kısım mürekkeple şöyle değiştirilmiştir: Normalde birbirinden ayrı

olan tezatları karış karıştıran, birbirine katan || 19 B: -dir D1'den tamamlanmıştır || 20 güçtür'den sonra şu kısmın üzeri mürekkeple çizilmiştir: *Fakat o buna yalnızca kuşatıcı oyun hevesinin bileşiği olarak mukteditir. Oyun hevesi eşsiz bir biçimde oyun icrasının parçasıdır. İşlev hevesinin bilinen diğer biçimleriyle kıyaslanamaz. Gerçi kendi yaşamımızı pasif olarak sadece öylesine yaşamadığımız her yerde, anlık olarak içinde varolduğumuz, yaşamı kendi açımızdan aktif olarak icra edip yaratıcı süreçlerle şekillendirdiğimiz her yerde her zaman heves dolu bir sevinç de hissederiz ki, bu sevincin herhangi bir şeye sevinme olması da kesinlikle gerekmez. Üretken varoluş formu kendi içinde "coşma"dır. Fakat oynayan üretim, diğer icra sevinçleriyle ve ruhsal coşkularla kıyaslanamayacak bir hevesin hükmü altındadır.* || 21 D2: *Oyun hevesi yalnızca üretken eşanlılık unsuruna dayanmıyor – oyun hevesi mürekkeple değiştirilerek, Bu oyun hevesi yapılmıştır* || 22 D2: *nesnel mürekkeple değiştirilerek hayalî yapılmıştır* || 23 D2: *ya da ritüel kurşun kalemle ekleme.* || 24 *kavranılır* D1'de yok || 25 D1: *sihirli değiştirilerek hayalî yapılmıştır* || 26 [Nietzsche, *Ecce homo*, KSA 6, s. 297: "Ben, büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim."] || 27 *İnsanî oyunun*'dan önce D1/D2'de *Boyut olarak* || 28 *kavrayış* yerine D1/D2'de *görüş* || 29 *ölçülüp çizilmiş* yerine D1'de *izole* || 30 B: *bütün* italik (D1/D2'ye göre düzeltilmiş) || 31 D1/D2: *varlık-türüne* || 32 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: "Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!"] || 33 [Nietzsche, *Yunanların Trajik Çağında Felsefe*, KSA 1, s. 830: "bu dünyada"] || 34 [a.g.y. s. 828: "Zeus'un oyunudur"] || 35 [Rilke, *Şiirler* 1906-1926, SW Cilt 2, s. 132: "öteye fırlatır"].

Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun

Bu ciltteki baskıya ilk olarak yayımlanan metin temel oluşturmaktadır: *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, Stuttgart: W. Kohlhammer Yayınları, 1960, 243 s. 243'üncü sayfa, "kaynakça" içerir ve "Stuttgart, 11 Nisan 1960" tarihini kapsar. Kaynakçada, Fink'in kitap metninde referans almadığı şu yapıtlar sıralanmaktadır:

- Alman Beden Eğitimcileri Kurulu (Yay.): *Oyun* [Das Spiel], 1959.
 G. Bally: *Özgürlüğün kaynağına ve sınırlarına dair. Hayvanların ve insanların oyununa dair bir yorum* [Vom Ursprung und von den Grenzen der Freiheit. Eine Deutung des Spiels bei Tier und Mensch], 1945.
 O. Becker: "Güzelin zayıflığına ve sanatçının maceraperestliğine dair

[Von der Hinfälligkeit des Schönen und der Abenteuerlichkeit des Künstlers]", şurada: *E. Husserl'e Armağan* [Festschrift für E. Husserl], 1929.

- "Sanatçının maceraperestliğine ve filozofun temkinli cesaretine dair [Von der Abenteuerlichkeit des Künstlers und der vorsichtigen Verwegenheit des Philosophen]", şurada: *Somut Akıl. Erich Rothacker'in 70. Yaşgününe Armağan* [Konkrete Vernunft. Festschrift zum 70. Geburtstag von Erich Rothacker], 1958.
- F. J. J. Buytendijk: *Oyunun özü ve anlamı. Yaşam dürtülerinin görüngü biçimi olarak insanların ve hayvanların oyunu* [Wesen und Sinn des Spiels. Das Spiel der Menschen und Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb], 1954.
- R. Caillois: "Oyunların özüne ve tasnifine dair [Über Wesen und Einteilung der Spiele]", şurada: *Diogenes*, 1955.
- J. Chateau: *Çocuk ve Oyun* [L'enfant et le jeu],² 1954.
- *Çocuk oyununun gerçek ve hayalî yanları* [Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant],² 1955.
- *Üç yaşından sonra çocuğun oyunu, doğası, disiplini* [Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline],² 1955.
- K. Gross: *İnsanın Oyunları* [Die Spiele des Menschen], 1899.
- *Hayvanların Oyunları* [Die Spiele der Tiere], 1950.
- J. Heidermann: "Oyunun Felsefi Kuramları [Philosophische Theorien des Spiels]", şurada: *Kant araştırmaları* [Kantstudien], Cilt 50, 1958/1959.
- J. Huizinga: *Oynayan İnsan. Oyundaki Kültürün Kökenine Dair* [Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel], 1956.
- G. v. Kujawa: *Oyunun Kökeni ve Anlamı* [Ursprung und Sinn des Spiels],
- J. Piaget: *Çocukta sembol oluşumu. Taklit, oyun ve düşünce* [La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve], 1945.
- H. Rahner: *Oynayan İnsan* [Der spielende Mensch],² 1955.
- A. Rüssel: *Çocuk Oyunu* [Das Kinderspiel], 1953.
- H. Scheuerl: *Oyun. Özü, pedagojik olanakları ve sınırları üzerine araştırmalar* [Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogische Möglichkeiten und seine Grenzen], 1954.
- *Oyun kuramına dair yazılar (Küçük pedagojik metinler)* [Beiträge zur Theorie des Spiels (Kleine pädagogische Texte)], 23. sayı.
- P. Slade: *Çocuk draması* [Child drama], 1955.
- H. Zullinger: *Çocuk oyunundaki sağaltıcı kuvvetler* [Heilende Kräfte im kindlichen Spiel],² 1954.

Yayımlanan cilt, Fink'in "Oyunun insanî ve dünyevî sorunu [Das menschliche und weltliche Problem des Spiels]" başlığı altında 1957 yaz döneminde Freiburg Üniversitesi'nde vermiş olduğu bir konferans dersinin metnini yeniden sunuyor. Bu metin, Fink'in makineyle yazdığı versiyonda bulunmaktadır ve E 11 / 126 etiketiyle arşivlenmiştir. Baş sayfa, "Eugen Fink *Oyunun insanî ve dünyevî sorunu* S.S. 1957" başlığını taşımaktadır. Kırmızı kalemle "1"den "140"a kadar sayfalandırılmış olan daktilo metni mürekkeple, daha doğrusu kırmızı kalem ve (muhtemelen ilk kez yazdığı sırada) kurşun kalemle yapılmış az sayıda değişiklik içeriyor. Sadece her bir konferans dersi saatine göre bölümlenmiştir, yeni bir saat hep yeni bir sayfa ile başlamaktadır; kırmızı kalemle esasen kitaptaki paragraflandırmaya karşılık gelen bir paragraf bölümlemesi yapılmıştır. Kitabın, (20 alt bölümü bulunan) dört bölüme ayrılması, altbaşlıklar dahil, henüz daktilo metninde görülüyor; fakat altbölümler daktilo metne dahil edilmemiş olan konferans dersi saatlerine denk geliyor. Basılı metnin (B) daktilo metinden (D) içerik yönünden önemli sayılacak sapmaları aşağıda sıralanmaktadır. Daktilo metnin kitap dizgisine aktarılması sırasında kesin olarak yanlış yazılmış olan kısımlar tekrar daktilo metne başvurularak düzeltilmiş ve hakeza ileride çıkarılmıştır.

Birinci Bölüm

"Felsefece bir sorun olarak oyun" adlı altbölümde geçen çıkmalar:

1 *inceleme yerine D'de konferans dersi* || 2 [Shakespeare, *Hamlet*, 3. Perde, 1. Sahne] || 3 D: *anlamına gelebilir yerine olabilir* || 4 [Tekvin 3,5] 5 *yönlendirirdi yerine D'de sevk ederdi* || 6 *aslen yerine D'de daha da aslî olarak* || 7 *tözün'den sonra D'de bir sürecin, 'cansız' ve canlı bir şeyin ne olduklarını, yapay şeylerin neler olduğunu.* || 8 Kant, *Pratik Aklın Eleştirisi*, s. 300: "Bu konuda ne kadar çok kafa yorulursa, insanın içini iki şey dolduruyor, her seferinde yeni ve giderek artan hayret ve huşu ile: Üzerimdeki yıldızlı gökyüzü ve içimdeki ahlaksal yasa. || 9 [Diels/Kranz, 30. Fragman, s. 157 vd.: "Bu dünya düzenini, bütün varlıklar/özler için aynı olan bu düzeni ne tanrılardan biri ne de insanlardan biri meydana getirmiştir. O hep vardı; canlı bir ateştir ve ebediyen de öyle olacaktır, ölçü üzerine yanıp ölçü üzerine söner." || 10 *bulunamayız'dan sonra D'de Fakat çok kez, insanın kendisine ait her çabadan sıyrılan ucuz bir yetiniş de var.* || 11 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: "Ömür, bir oğlan çocuğudur,

oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!” || 12 *yapan yerine D’de olmaya bırakan* || 13 [Diels/Kranz, 62. Fragman, s. 164. “Ölümsüzler: Ölümlüler, Ölümlüler: Ölümsüzler, çünkü berikilerin yaşamı diğerlerinin ölümüdür, diğerlerinin yaşamı da berikilerin ölümüdür.”] || 14 [Legg. II 644 d; VII 803 c] || 15 [Almancasında] *seine* yerine B ve D’de *ihre* || 16 D: *Benzer bir tereddüt de (...) dile getirilmelidir* şununla değiştirilmiştir: *Benzer bir soru da (...) için sorulmalıdır* || 17 B: *aynısını* (D’ye göre düzeltme) || 18 [Diels/Kranz, 90. Fragman, s. 171: “Sırasıyla dönüştürüm: evrenin ateşe ve ateşin de evrene dönüştürülmesi, tıpkı malın altına, altının da mala dönüştürülmesi gibi.”] || 19 [A.g.e., 32. Fragman, s. 159: “Tek bilge olan bir, Zeus’un adıyla anılmayı hem istemiyor hem de istiyor”] || 20 *en başta* D’de yok || 21 D: *son derece* mürekkeple ekleme || 22 [Heidegger, “Nedenin Özüne Dair”, GA 9, s. 159] || 23 *açıklanmamıştı’dan önce D’de anlaşılmamış ve* || 24 [Goethe, *Faust I*, 1339. dize vd.; SW Cilt 6.1, s. 571: “...çünkü ortaya çıkan her şey, yok olmaya değerdir...”] || 25 [Rilke, *Duino Ağutları*, SW Cilt 1, s. 697] || 26 B: *başka bir şey değildir* (D’de göre düzeltilmiş) || 27 B: *das* (D’ye göre düzeltilmiş) || 28 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: “Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!”] || 29 *meydana getiren* yerine D’de *olmaya bırakan* || 30 [Diels/Kranz, 15. Fragman, s. 154: “ve edep yerinin (Phallos’un) türküsünü söylemek”] || 31 *Yazının* yerine D’de *dersin* || 32 *değildir’dan sonra* D’de *Ardında ne dereceye kadar bir sorun bulunduğunu ileride göreceğiz.* ||

İkinci Bölüm

“Metafiziğin Oyun Yorumu” adlı altbölümde geçen çıkmalar:

|| 33 B: *dünya-ıçi* (D’ye göre düzeltme) || 34 *dinlenme oyunu* yerine D’de *dinlenme aracı* || 35 (Almancasında) *daß* yerine D ve B’de *das* || 36 *mi vardır’ın* yerine D’de *yok mudur* || 37 B: *ve* (D’ye göre düzeltme) || 38 B: *gerçekdışılık sahnesinde* (D’ye göre düzeltme) || 39 *hiçbir suretle* yerine D’de *hiç* || 40 *Gölge’den önce D’de Fakat* || 41 B: “*varlık*” (D’ye göre düzeltme) || 42 [Rilke, *Orpheus’a Soneler* SW Cilt 1, s. 752] || 43 *kazan-malıdır* yerine D’de *kazan-abilir* || 44 B: *yapmalı* (D’ye göre düzeltme) || 45 [Nietzsche, Böyle Buyurdu Zerdüşt, KSA Cilt 4, s. 289: “– çünkü tanrıların masasıdır yeryüzü, ve titreyerek yaratıcı yeni sözcüklerle ve tanrıların zar atışıyla...”] || 46 *kendi içinde duran bir yapıt* yerine

D'de *şimdi kendi içinde duran yapıt* || 47 B: *bizlere yerine yeni* (D'ye göre düzeltme) || 48 *yürütüşün yerine D'de yürütüşünün* || 49 B: *sahnesinin ötesine götüren* (D'ye göre düzeltme) || 50 D: *kazanmışa benzer mürekkeple değiştirilmiş: yerine kazanmıştır* || 51 D: *tercih edilen mürekkeple ekleme* || 52 D: *vardır* || 53 D: *tayin etmesi* || 54 *vahim D'de yok* || 55 B: *fakat* (D'ye göre düzeltme) || 56 D: *olabilir mürekkeple değiştirilmiş: olabilirdi* || 57 *canlı tutulmasından'dan önce işkilli bir şüphenin yerine D'de bir endişenin* || 58 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: "Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!"] || 59 B: *Oyuna yönelik soruda (...) hareket noktası olarak denedik yerine oyuna yönelik soruda hareket noktası olarak (...) denedik* (D'ye göre düzeltme) || 60 D: *Fakat görüntü gerçek varlıkla ölçüldüğünde, bir türevdir* || 61 D: *daha soyut olan* || 62 D: *esas parçasında bırakılmış, parça olarak şeklinde değiştirilmiş* || 63 [Goethe, *Faust II*, 12104. dize vd.; SW Cilt 18.1, s. 351: "Fani olan her şey yalnızca bir mecazdır / kifayetsiz olan, burada olay olur / tarif edilemeyen, burada yapılır edilir / hep-dişi olan, bizi yukarı çeker".] || 64 *tuhaf D'de yok* || 65 D: *bütünün anlam bağlamı bırakılmış, insanı kuşatan anlam bağlamı olarak değiştirilmiş* || 66 D: *temel özelliğinden başka bir şey değildir mürekkeple çizilerek temel özelliğidir yapılmış.* ||

Üçüncü Bölüm

"Mitosun Oyun Yorumu" adlı altbölümde geçen çıkmlar:

|| 67 *zorunluydu D'de önceki hali zorunlu olmuştu* || 68 *arka planında mürekkeple değiştirilerek zemininde yapılmış* || 69 [Hölderlin, *Hyperion*, SW Cilt 1, s. 744] || 70 *Ne ki yerine D'de Kanaatımce* || 71 [Hegel, *Mantık Bilimi I*, *Bütün Eserleri* Cilt 5, s. 14: "Eski zamanlarda spekülatif gizemlerin ve bununla bağlı olan metafiziğin koruyucusu olan teoloji, duygulara karşılık, pratik-popüler olana ve öğretilmiş tarihsel olana karşılık bu bilimden vazgeçmişti. Bu değişikliğe uygun olarak, diğer yandan, kendi halkları tarafından gözden çıkarılıp ebedi olanın her an düşünülmesi ve sadece bu uğura hizmet eden bir yaşamın var olması amacıyla, yani çıkar için değil, hayrına dünyadan tecrit edilmiş *yalnızlardan* biridir..."] || 72 *belki D'de yok* || 73 D: *rasyonel bilim kurşun kalemle değiştirilerek gözleri açılmış olan yapılmış* || 74 *aslî yerine D'de aslen* || 75 *serbest düşünen bir görüş olarak ifade edilebileceği gibi yerine D'de öznel bir görüş olarak ifade*

etmek isterim ki, || 76 bulunmaması gerektiği sonucu çıkıyor yerine bulunmaması gerektiğini demek istiyorum || 77 [Matta 26:52 “Kılıç çekenlerin hepsi kılıçla ölecek.”] || 78 [Nietzsche, *Ecce homo*, KSA Cilt 6, s. 374] || 79 onu’dan sonra D’de dediğimiz gibi || 80 salt D’de yok || 81 temsil diye geçen yerine D’de temsil olan || 82 Arkaik insan [...] kuvvetleri devreye sokmaz yerine D’de Arkaik insanın [...] devreye sokmadığını söylemiştik. || 83 İnsanlar yerine D’de Bizler || 84 kalmışlardır yerine D’de kalmışsınız || 85 düşünülmesin’den sonra D’de Fakat ikisi arasında bir ilişki yine de hüküm sürüyor olsa gerektir, her ne kadar bu ilişkiyi formüle etmeye şimdilik gücümüz yetmese de. || 86 sembol’den sonra D’de halihazırda ima etmiş olduğumuz gibi || 87 D: hatırlayarak değiştirilerek hatırlayalım yapılmış || 88 devletleri değiştirilerek ülkeleri yapılmış || 89 sıkça D’de yok || 90 [Legg. II 644 d; VII 803 c] || 91 anlamda değil yerine D’de anlamda da değil || 92 D: şeyin değiştirilerek evin yapılmış || 93 henüz D’de yok || 94 gibi’den sonra D’de maskenin teknik üretimiyle birlikte ortaya çıkartılan || 95 özgür D’de yok || 96 [Goethe, *Lila opereti*, SW Cilt 2.1, s. 145: “Korkak düşünce / endişeli kararsızlık, / kadınca ağız dalaşı, / acılı ya-kınma / sefaleti uzaklaştırmaz, / seni özgür kılmaz. / Tüm şiddette karşı koymak için; bir daha asla boyun eğmemek, / gücünü göstermek için, / tanrıların kollarını çağırın.”] || 97 D: üzerinden mürekkeple değiştirilerek olarak yapılmış || 98 kutsallıkları’ndan sonra kurşun kalemle da ilave edilmiş || 99 Şimdi, burada aslolan, bilimsel anlayış ile mitik anlayış arasındaki fark değil, bütün olayların tümel/evrensel bağlam olarak “nedensiz” olan tümel/evrensel bağlamının kavrayışı ile, tesis edilmiş olan her bir tekil olay arasındaki farktır yerine D’de Şimdi, burada aslolan, bilimsel anlayış ile mitik anlayış arasındaki fark değil, tekil olayların bir şekilde nedensel bir bakışı ile, bütün olayların tümel/evrensel bağlam olarak “nedensiz” olan tümel/evrensel bağlamının kavranışı arasındaki farktır. || 100 D: zuhuruna mürekkeple değiştirilerek açığa çıkartılmasına olmuştur || 101 Hiyerofantik yerine D’de hiyeratik || 102 hiyerofantik yerine D’de hiyeratik || 103 “Diri Tanrı’nın eline düşmek korkunç bir şeydir”, İbranilere Mektup 10:31 || 104 B: çekiyor’dan sonra kendisini (D’ye göre düzeltme) || 105 B: güzel ve derli toplu yerine derli toplu güzel (D’ye göre düzeltme) || 106 [Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüş*, KSA Cilt 4, s. 31] || 107 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: “Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!”] || 108 şaşırtıcı D’de yok || 109 Yoksa oyunlar, çeşitli biçimlerde kutu gibi iç içe geçirilebilir yerine D’de Fakat oyunların çeşitli şekillerde kutu gibi iç içe

geçirilebiliyor olması, bizleri daha meşgul edecektir. || 110 tam da D'de yok || 111 B: iletişimidir yerine iletişimidir oyun. (D'ye göre düzeltme) || 112 belki (D'de yok) || 113 D: açıklamak değiştirilerek türetmektir olmuştur || 114 [Hegel, *Tinin Fenomenolojisi, Bütün Eserler* Cilt 3, s. 22: "Mutlak'ta her şeyin aynı olduğunun bilinmesini, ayırt edici ve gerçekleştirilmiş veya gerçekleştirilmeyi bekleyen ve talep eden bilginin karşısına koymak ya da *mutlak*'ını, nasıl derler, bütün ineklerin siyah görüldüğü gece diye sunmak, bilgi boşluğunun saflığıdır."] || 115 henüz D'de yok || 116 D: Hegel sabit/değişmez farklara katı katıya bağlı kalmaya karşı... diye başlayan cümleden ...tanrı olarak yorumlanmaktadır'a kadar çapraz bir ok ile çizilmiş. || 117 kendisinin 'kendisinden vazgeçiş'i yerine D'de bir 'kendisinden vazgeçiş' || 118 D: tin'e'den sonra şunun üzeri çizilmiş: kendi kendisini kavrayan kavrama, || 119 harekettir yerine D'de hareket halindedir || 120 [Hölderlin, "Germanien", SW Cilt 1, s. 362 || 121 varlığın sözcüsü yerine D'de varlığın görevlisi || 122 söylesin yerine D'de iddia etsin || 123 daha çok D'de yok || 124 dünyasallığına yerine D'de dünyeviliğine. ||

Dördüncü Bölüm

"Beşerî Oyunun Dünyevîliği" adlı altbölümde geçen çıkmalar:

|| 125 D: hiç mürekkeple değiştirilerek asla yapılmış || 126 bu soruya burada girmiyoruz yerine D'de bu soruyu burada göz ardı ediyoruz || 127 B: neyin içinde D'ye göre düzeltilerek nerede yapılmıştır || 128 yeterince D'de yok || 129 dünya sorununun tersine çevrilmesi yerine D'de dünya sorununun büsbütün tersine çevrilmesi || 130 kesinliğini yerine D'de kesin oluşunu || 131 D: neredeyse kurşun kalemle ekleme || 132 daha kurşun kalemle ekleme || 133 İnsanî oyun için "dünyevî" dediğimizde, bununla en doğal ve en düz şeyi söylemiş oluruz... yerine D'de İnsanî oyuna "dünyevî" dediğimizde, bununla en doğal ve en düz şeyi söyleriz... || 134 sarmalar yerine D'de kuşatır || 135 geleneksel yerine D'de gelenekçi || 136 D: çok kurşun kalemle ekleme || 137 D: ilgili kurşun kalemle değiştirilerek açık yapılmış || 138 D: bayramlarımızın değiştirilerek aşklarımızın yapılmış || 139 inanç-ilişkisi yerine D'de inanılmış bir ilişki || 140 D: hüküm sürüşüyle kurşun kalemle değiştirilerek kozmik hüküm sürüşle yapılmış || 141 D: hakikî tîne'nin üzeri mürekkeple çizilerek hakikî duyuyüstüne [deneyüstüne] yapılmış || 142 D: o bir kurşun kalemle ekleme || 143 mutluluk anı ebedî selameti tehlikeye sokmaktadır kısmı D'de yok || 144 B: daha radikal

yerine radikal || 145 bütün değiştirilerek türetilemez bir biçimde yapılmış || 146 B: olan yerine olduğu (D'ye göre düzeltme) || 147 da D'de yok || 148 gerçek gerçekdışılığına'dan sonra D'de ya da gerçekdışı gerçekliğine || 149 B: insan italik değil (D'ye göre düzeltme) || 150 D: Sorumuza değiştirilerek İsimize yapılmıştır || 151 atmıştık'tan sonra D'de az önce || 152 olabilir mi'den sonra D'de ki || 153 Beşerî oyun demek ki dünya sembolüdür yerine D'de Beşerî oyun dünya sembolü olaraktır || 154 D: O kurşun kalem ile değiştirilerek insan yapılmıştır || 155 Hades ve Dionysos aynı kişidir mürekkeple değiştirilerek meğerki Hades ve Dionysos aynı (kişi) olsun yapılmıştır || 156 D: oyun düşmanı olan ve mürekkeple ekleme || 157 Ne ki D'de yok || 158 Bu düşünce akışını yerine Konferans dersini || 159 D: bütünüyle açık bırakılmış mürekkeple değiştirilerek henüz asla aşlamamış yapılmıştır || 160 Oynayarak D'de italik || 161 [Nietzsche, Böyle Buyurdu Zerdüşt, KSA Cilt 4, s. 291].

Oyun ve Şenlik

Bu makale, 1975'te, Fink'in öldüğü sene *Felsefenin Perspektifleri* (Amsterdam: Rodopi) adlı yapıtın birinci cildinde, 193. ve 205. sayfalar arasında çıkmıştır. Fink bu metni "Oyun ile Spora Olimpik Bakış" başlığı altında Südwestfunk Radyosu Baden Baden'in "Amfi" dizisinde seslendirmiştir. Bu program 20 Ağustos 1972'de, Münih Olimpiyat Oyunları'nın açılışının hemen öncesinde yayınlanmıştır. Yayından geriye radyo kanalının hazırlamış olduğu 13 sayfalık bir kopya kalmıştır. Başlangıç sayfası şu başlığı taşımaktadır: "Südwestfunk Radyosu / Kültür / Yayın tarihi: 20.08.1972 / Saati: 10.30-11.00 / Editör: Herbert Bahlinger / 2. Program." (Eugen Fink Arşivi, Freiburg) Bu ciltteki baskının temelini 1975'teki neşriyat oluşturmaktadır.

"Oyun ve Şenlik" adlı bölümde geçen çıkmalar:

1 [Schiller, "Bir dizi mektupta insanın estetik eğitimi üzerine" (Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen), 15. Mektup, SW Cilt 5, s. 618: "Çünkü, bir seferde söylemek gerekirse, insan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oynar, ve o ancak oynadığı yerde tam olarak insandır." || 2 [Diels/Kranz, 15. Fragman, s. 154: "ve edep yerinin (Phallos'un) türküsünü söylemek" || 3 [Platon, *Phaidon* 118a] || 4 [Hegel, *Tinin Fenomenolojisi*, Bütün Eserler Cilt 3,

s. 107 vd.: “Duyusal kesinliğin diyalektiğinde bilincin aklı vs. başından gitmiştir, [...]”.

Çocuk Oyunu

Fink’in 1958’de, 2-5 Ekim 1958 tarihleri arasında Osnabrück’te beden eğitimi üzerine düzenlenen oturumda yapmış olduğu, fakat artık bir nüshası elde bulunmayan bu konuşmanın karalaması “Çocuk Oyunu” başlığı ve Fink’in adıyla 1959’da *Oyun* adlı antolojide yayımlanmıştır (Alman Beden Eğitirmcileri Kurulu tarafından piyasaya sürülmüştür, Frankfurt am Main: Wilhelm Limpert Yayınları). Fink bu konuşmayla kendisinin idare ettiği ve çocuk oyununa adanmış olan “6. Çalışma Grubu”nu tanıtıyordu. Bu kısa metin konuşmanın bir özetini ve tartışmanın bir kesitini sunuyor. Her ikisi de muhtemelen Fink’in kendisi tarafından kaleme alınmıştı. Bu ciltteki baskı, Freiburg’daki Eugen Fink Arşivi’nde bulunan ve Fink’in el yazısıyla mürekkeple “Oyun Kongresi Osnabrück Ekim 1958” başlığını taşıyan özel bir baskıya dayanmaktadır.

Oyun ve Felsefe

Fink’in mirasında (E 11 / 486 etiketli), Fink’in bizzat tek satırlı olarak daktilo ettiği, “Oyun ve Felsefe” başlıklı bir metnin başı ve sonu bulunmaktadır. Dört sayfalık metin kurşun kalemle “1”, “2”, “28” ve “29” diye sayfalandırılmıştır. 1. sayfanın sağ üst kısmına mürekkeple şu not yazılmış: “Köln Konuşması 25 Ekim 1966”. Fink bu konuşmayı Köln Halk Eğitim Okulu’nda yapmıştır. Konferansı düzenleyenin ricası üzerine, Fink, 22 Temmuz 1966 tarihli gönderide şu özeti yollamıştır: “Oyun, şenlik dolu neşeliliği içinde felsefenin kapkaranlık ciddiyetiyle tamamen tezat oluşturan bir varoluş fenomenidir. Yine de, oyunun ışıltı parıltısı Batı düşüncesinin tarihi boyunca filozofları büyüleyip kendilerinden geçirmiştir – Eros’un gücünden çok farklı değil. Platon’un *Şölen*’inde felsefe Eros üzerine düşünmeye başlar ve bu esnada da Eros’un felsefenin esas zemininde meskün olduğu yolundaki şaşırtıcı deneyimi tecrübe eder. Belki oyun için de benzer durum söz konusudur.”

Konuşmanın orta bölümünü (3.-27. sayfalar) Fink’in 1955 yaz döneminde Freiburg Üniversitesi’nde verdiği, “İnsan varoluşunun temel fenomenleri” adlı dersinin o zamanlar henüz yayımlanmamış olan el yazısından ekstreler oluşturmaktaydı, bunlar: 307.-312. sayfalar, 314.

sayfa vd., 317.-321. sayfalar, 323. sayfa vd., 329.-333. sayılar, 345. sayfa vd., 348. sayfa ile 350. sayfa vd. idi (Fink'in daktilo yazısının makineyle alınmış kopyasının sayfa numarasına göre. Karl Alber Yayınları'ndan 1979 yılında çıkmış olan, "Eugen Fink, *İnsan varoluşunun temel fenomenleri*" adlı kitap baskısında, belirtilen sayfalara 361.-419. sayfalar denk gelmektedir). Bununla beraber, Fink'in terekesinde, bu derlemeyle ilgili olan, siyah renkli tükenmez kalemle yazılmış iki sayfa daha bulunmaktadır. Bu iki sayfanın metni şöyledir:

1. Sayfa:

"Metin kullanımı: Oyun ve Felsefe üzerine 2 sayfa.

(Oyunun antropolojik bir bulgu olduğu, dolayısıyla da felsefenin *konusu* olduğu görüşünden şu teze: Varlık anlayışı ile dünya anlayışının hattı olarak oyun – örn., tragedya.)

2. Sayfa

"1. Oyunun gündelik yaşamdaki yorumu – boş zaman meşgalesi olarak

2. Oyunun gündelik yaşamdaki yorumu – çocukluk fenomeni olarak

3. İnsanî oyunun temel özellikleri (307). "Fütürizm" değil

4. Oyun = hazırlık alıştırması değil (308/309)

4. Oyun hevesi/arzusu ve Oyun kuralı (309)

5. Oyun aracı (310). "Oyuncağın" çift anlamlılığı

6. Oyun dünyası (311/312)

7. Fazla geniş olan oyun-kavramı

a. hayvanların oyunu

b. ışık oyunları (317) (318)

8. Buraya kadarki açıklamamız icra unsurlarına sahip (319, 320)

9. Oyun camiası (323, 324)

10. Yabancılık ya da kimlik (330, 331)

11. Komedi (333)

12. Şenlik (345)

13. Şenlik – Tanrıların şenliği (347)

14. Platon: şairliğin en sert muhalifi, rasyonel putkıran, devlet yazısında; yaşlılık yazısında ise oyuna karşı değişik bir tavır takınmakta."

Mevcut ciltte yalnızca "Oyun ve Felsefe" adlı daktilo yazısının baş ve son kısımları tekrar verilmektedir. Daktilo metnin 29. sayfasında, mavi bir tükenmez kalemle yapılmış bazı değişiklikler var.

Tamamlayıcı Metinler

“Oyun ve Felsefe” adlı altbölümde geçen çıkmalar:

1 *daha yüksek* tükenmez kalemle eklenmiş || 2 *o ki* tükenmez kalemle değiştirilerek *o tanrı ki* yapılmış || 3 *olan* tükenmez kalemle yapılmış değişiklik || 4 *bünyesinde patlayıcı bir problematik gizleyen* tükenmez kalemle eklenmiş.

Oyunun Dünya Anlamı

Bu metin, Fink’in kendisi tarafından tek satırlı makine yazısıyla düzenlenmiş bir metin olarak aktarılagelmiştir. Metnin bir baş sayfası ve numaralı 10 sayfası vardır (E 11 / 492 etiketli). Baş sayfa, hakeza makineyle yazılmış olan şu başlığı taşıyor: “Eugen Fink: *Oyunun Dünya Anlamı*. Radyo metni. Kayıt tarihi: 14 Mayıs 1973.” Metinde, mürekkep ve kurşun kalemle yapılmış değişiklikler, altı çizilmiş kısımlar var. Bu ciltteki baskı bu metne dayanıyor. Giriş kısmı ve bu metnin ikinci bölümü, “Oyun ve Şenlik”in ilgili metin parçalarının daha ayrıntılı bir versiyonunu temsil ediyor. Bununla beraber, “Oyunun Dünya Anlamı”nın radyo konuşmasının makineyle yazılmış 17 sayfalık bir kopyası da aktarılmıştır (Eugen Fink Arşivi, Freiburg). Baş sayfada şu bilgi var: “Südwestfunk Radyosu / Kültür / Yayın tarihi: 27.5.1973 / Saat: 10.30-11.00 / Editör: Herbert Bahlinger / 2. Program”, Baden Baden Südwestfunk Radyosu’nun “Amfi” dizisinde yayınlanmıştır. Bu metin, Fink’in kendisinin hazırladığı özgün metinden oldukça kısadır.

Tamamlayıcı Metinler

“Oyunun Dünya Anlamı” adlı altbölümde geçen çıkmalar:

1 *Şimdi üzerinde ölçüneceğimiz* kısmı mürekkeple eklenmiş || 2 *basit* mürekkeple eklenmiş || 3 [Schiller, “Bir dizi mektupta insanın estetik eğitimi üzerine” (Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen), 15. Mektup, SW Cilt 5, s. 618: “Çünkü, bir seferde söylemek gerekirse, insan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oynar, ve *o ancak oynadığı yerde tam olarak insandır.*”] || 4 *ciddi vazifelerin*’den sonra mürekkeple *ve ödevlerin* üzeri çizilmiş || 5 *günümüzde*

mürekkeple eklenmiş || 6 *uzun uzun* mürekkeple eklenmiş || 7 *bolluğu* mürekkeple eklenmiş || 8 *asla* mürekkeple değiştirilerek *pek* yapılmış || 9 *Yaygın*'dan önce D'de (I) || 10 *kendiliğinden* mürekkeple eklenmiş || 11 *büsbütün* mürekkeple eklenmiş || 12 *oyun-dünyasal sahnenin taşıyıcı unsurlarını* mürekkeple değiştirilerek *taşıyıcı unsurları oyun-dünyasal sahnenin hayalî unsurlarından* yapılmış || 13 *alev alev* mürekkeple eklenmiş || 14 *Denilen o ki* kurşun kalemle ekleme || 15 kenardan çizilmiş ve üzerine bir çarpı atılmış || 16 *Beşerî oyunun dünya anlamı...* diye başlayıp ...*derin anlamlı bir parabolüne dönüşür* diye biten paragraf ayrı bir yaprakta bulunuyor. Bu metin, Südwestfunk Radyosu'nun kopyasındaki düzenlemeye göre buraya konulmuştur. || 17 [Hegel, "Felsefi Eleştirinin Özüne Dair (Über das Wesen der philosophischen Kritik)", *Bütün Eserleri*, Cilt 2, s. 184] || 18 *yaşam fenomeni*'nden önce mürekkeple *modern*'in üzeri çizilmiş || 19 *gölgelemiştir* mürekkeple değiştirilerek *karartmıştır* yapılmış || 20 *yalnızca* mürekkeple ekleme || 21 Özellikle mürekkeple ekleme || 22 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: "Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!"] || 23 *defne dalından taç giymiş* kurşun kalemle değiştirilerek *zeytin dalından taç giymiş* yapılmış.

Oyun ve Kült

Bu kısa metin, Fink'in daktiloyla hazırladığı iki sayfalık bir yazıya dayanmaktadır (E 11 / 126). Yazının ne zaman ortaya çıktığı ve ne amaçla yazıldığı kesin olarak bilinmiyor. Fakat, "Oyun ve Şenlik" (daha doğrusu, "Oyun ile Spora Olimpik Bakış"ın radyo versiyonu) ve "Oyunun Dünya Anlamı" üzerindeki çalışmaların kapsamına ait olduğu varsayılabilir. Metnin sonunda "s. 67" notu var. Bu not, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*'un kitap versiyonunun dayandığı daktilo metne işaret ediyor olabilir, çünkü "Kült ve Oyun", "Peki ne demektir sembol?" sorusuyla bitiyor ve daktilo metnin 67 ve devamındaki sayfalar (kitap metninin 10. bölümü) "sembol-sorunu"nu işliyor ve bu esnada kült'le de ilgileniyor.

Oyunun felsefi-pedagojik sorunu

Bu metin Fink'in her ders saatinden önce, seminer oturumlarının planlanan akışını mürekkeple not ettiği (E 11 / 474 etiketi) küçük bir defterin içeriğini sunuyor. Defterin önyüzüne şu başlık atılmış: "Eugen Fink:

Oyunun felsefi-pedagojik sorunu [Das philosophische-pädagogische Problem des Spiels]. S.S. 1954" ve yazılı 63 sayfada 10 ders saatinin konsepsiyonunu kapsamaktadır. Metinde çok az değişiklik var.

1 [Ovidius, *Metamorfozlar*, 3136 vd.] || 2 elyazmasında: <...> *hatırası nasıl sevindirebilir?* || 3 *Hamlet* değiştirilerek *Faust* yapılmıştır || 4 [Schiller, "Bir dizi mektupta insanın estetik eğitimi üzerine" (Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen), 15. Mektup, SW Cilt 5, s. 618: "Çünkü, bir seferde söylemek gerekirse, insan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oynar, ve o *ancak oynadığı yerde tam olarak insandır.*"] || 5 [Nietzsche, *Ecce Homo*, KSA Cilt 6, s. 297.] || 6 [Hegel, "Felsefi Eleştirinin Özüne Dair (Über das Wesen der philosophischen Kritik)", *Bütün Eserleri*, Cilt 2, s. 184: "[...] fakat değişen ve yeni olanın bu iptilasını, en müthiş laubaliliği içinde aynı zamanda en yüce ve tek hakikî ciddiyet olan oyunun lakaytlığıyla karıştırmamalıdır."] || 7 *Sorular*'dan Vs.'ye kadar kurşun kalemle tamamlama || 8 *Aristotelesçi*'den *oyun*'a kadar tamamlama. || 9 [Diels/Kranz, 52. Fragman, s. 162: "Ömür, bir oğlan çocuğudur, oyun oynayan, taşları ileri geri süren: oğlan çocuğunun egemenliği!"] || 10 köşeli parantez içinde ve üzeri çizilmiş olarak *bireyleşmenin oyunu*!!! Gösteri oyununun (tragedyanın) sembolü || 11 *İnsanın özü*'nden *yaratıcı derinlik*'e kadar ekleme || 12 [Rilke, Şiirler 1906-1926, SW Cilt 2, s. 132: "berisine fırlattığı"] || 13 *bayram – şenlik – kült* ekleme || 14 *düzenlenmiş* ekleme || 15 [Bkz. Fröbel, "Okul Öncesi Eğitim ve Oyun Kuramı (Vorschulerziehung und Spieltheorie)"] || 16 [Rilke, *Duino Ağutları*, SW Cilt 1, s. 699: "Ey çocukluk saatleri"].

Spor Semineri

Fink'in 24 Şubat 1961'de vermiş olduğu bu seminerin metni, "1" ve "2" rakamlarıyla numaralandırılmış ve her iki yüzleri mürekkeple yazılmış olan yapraklardaki elyazmalarını tekrar veriyor (E 11 / 464 tomarında). Sayfa kenarındaki notta şöyle diyor: "Bu saatten önce, 'Bedensel varoluşun yazgısı' adlı konuşmayı yaptığım bir seminer vardı." Oyun konusuyla ilgisi olmayan bu konuşma şu ciltte yayımlanmıştır: Hans Hoske (yayıncı), *Yazgı olarak Sağlık? Oturum raporu: Gençlerin sağlığı üzerine beşinci bilimsel çalışma haftası*. 25-31 Ocak 1960 Freudenstadt / Schwarzwald, Wiesbaden: Industrie-Verlags-GmbH Edgar Jörg, 1960, s. 181-189.

Oyun ve Spor

Bu metin, mürekkeple yazılmış ve üzerinde kırmızı kalemle çok sayıda değişiklik yapılmış beş sayfalık bir elyazmasına (E 11 / 463 tomarında) dayanmaktadır. Başlığın yanında, bu metnin yazılma nedenini ve tarihini belirten bir not bulunmaktadır: “19.XI.62 tarihli spor semineri yazısı”.

“Oyun ve Felsefe”ye dair notlar

Siyah tükenmez kalemle yazılmış iki elyazması (E 11 / 486’da) burada tekrar verilmektedir. Birinci metin, “1”-“2” diye sayfalandırılmış olan iki kâğıdın iki yüzüne yazılmıştır. İkinci metin ise, yine sayfanın iki yüzünde, tek bir kâğıda yazılmıştır.

1 kılıç gibi üzeri çizilmiş || 2 için üzeri çizilmiş.

“Oyunun Dünya Anlamı”na dair notlar

Fink “Oyunun Dünya Anlamı” adlı metnin hazırlığı için bir dizi taslak kaleme almış, düşünce dizisi geliştirmiş ve aklına gelen fikirleri not etmişti (E 11 / 492’de). Toplam 41 sayfalık bu metin fragmanlarında pek çok şey tekrarlandığı için, bu ciltteki baskı için bir seçim yapılmıştır. Bahsi geçen metnin aşağı yukarı yarısı tekrar verilmektedir: Fink’in bizzat “planlar” –işlenecek konunun ilk düşünsel araştırması– diye adlandırdığı planları, belli bakış açılarıyla ilgili özdeyişsel notlar içeren metinler izliyor. Burada basılan notlar, farklı ebatlardaki kâğıtlar üzerine tükenmez kalemle yazılmış. Sayfalar numaralandırılmamış.

1 dinde’den sonra erotizmde üzeri çizilmiş || 2 1.-6. maddeler sayfa kenarında işaretlenmiş || 3 dünya’dan sonra bütün sayfa üzerine yatay çizgi || 4 sol ve sağ kenardaki son üç satır işaretlenmiş || 5 3.’ten sonra yatay çizgiler || 6 I.-II. arası ve 3. kenardan işaretlenmiş || 7 2 ve 3 sayfa kenarında işaretlenmiş || 8 fantezi’den sonra, [fantezi]-ürünleri ve somut gerçek-şeyler 8. Taklit imgesi, taklit görünüşü? – Rol oyunu – Müsabaka oyunu 9. Unsurlar ve konular’ın üzeri çizilmiş || 9 yüceltilmesi’nden sonra sayfanın tamamı boyunca yatay bir çizgi || 10 Genel karakteristik’ten oyun’a kadar kenarda || 11 Oyunun varlık anlayışında dönüş’ten ters varlık-anlayışdır’a kadar kenarda işaretlenmiş || 12 Bu varlık anlayışı

elyazmasında oyunun derecesi ile varlık tarzının takdir edildiği bu varlık anlayışı şeklindedir. || 13 Oyun'dan önce şu kısmın üzeri çizilmiş: (1)'e Beşerî oyunun –bir zamanlar ciddi ve karanlık yaşam coğrafyasının ender görüngülerindendi, şimdi kenara itilmiş, yadsınmış, ağır mücadeleleri başla-madan önce çocuklara iş olarak verilmiş–gücü anlaşılmış ve meşru, tamamen geçerli bir davranış olarak tanınmıştır. Antropolojik derece = ciddi kültür eleştirmenleri ve davranış bilimcileri tarafından artık reddedilmiyor – insanın yaşam sürüşünün anlamlı bir fenomeni. || 14 sayfa kenarında işaretlenmiş || 15 notun tamamı sayfa kenarında işaretlenmiş || 16 Büyülü üretim'den gerçeklik'e kadar sayfa kenarında işaretlenmiş – gerçeklik'ten sonra şu kıs-mın üzeri çizilmiş: Bazı alıştırmalarda, oyun dünyası ile oynamanın fantastik bir eylem olarak içinde yer aldığı gerçek dünyayı birbirinden ayırırız; oyuncu ile oynadığı rolü, oyuncunun bedenini ve aksesuarlarını, adamı ve kostümünü birbirlerinden ayırırız. – Buradan sonra, bütün sayfa boyunca yatay bir çizgi || 17 Fakat'tan anlaşılıyor mu'ya kadar kısmen üzeri çizilmiş || 18 sayfa kenarında işaretlenmiş ve sonra da bütün sayfa boyunca yatay bir çizgi || 19 Yeni'nin'den muamma'ya kadar sayfa kenarında işaretlenmiş || 20 Bu not sayfa kenarında işaretlenmiş || 21 elyazmasında bir alanı || 22 Mürekkeple yazılan kısım, eylemin oyun kategorilerince yorumu mudur??'un üzerine çizilmiş. Sonra ise bütün sayfa boyunca yatay bir çizgi.

Fink'in Alıntı Yaptığı Metinlerin Listesi

Sokrates Öncesi Filozofların Fragmanları [Die Fragmente der Vorsokratiker]. Yunanca ve Almancası Hermann Diels, yayına hazırlayan: Walther Kranz, Cilt 1, Zürih: Weidmann, 2004. – [Diels/Kranz]

Friedrich Fröbel: “Okul Öncesi Eğitim ve Oyun Kuramı [Vorschulerziehung und Spieltheorie] (1838-1851)”, şurada: *Seçme Yazılar* [Ausgewählte Schriften], Cilt III, yay. haz.: H. Heiland, Stuttgart: Klett-Cotta Yayınları, 2. Basım 1982.

- J. W. Goethe, *Üretişinin Dönemlerine Göre Toplu Eserler. Münih Baskısı* [Sämtliche Werke nach Epochen seines Schaffens. Münchner Ausgabe], yay. haz.: Karl Richter, Münih: Carl Hanser Yayınları. – [SW]
- Cilt 2.1: *Weimar'da Birinci Onyı* [Erstes Weimarer Jahrzehnt] 1775-1786, yay. haz.: Hartmut Reinhardt, 1987.
 - Cilt 6.1: *Weimar Klasik Dönemi* [Weimarer Klassik] 1798-1806, yay. haz.: Victor Lange, 1986.
 - Cilt 18.1: *Son Yıllar* [Letzte Jahre] 1827-1832, yay. haz.: Gisela Henckmann ve Dorothea Hölscher-Lohmeyer, 1997.

- G. W. F. Hegel: *Eserleri* [Werke], yay. haz.: Eva Moldenhauer ve Karl Markus Michel, Frankfurt am Main: Suhrkamp Yayınları 1971. – [Werke]
- Cilt 2: *Jena Yazıları* [Jenaer Schriften].
 - Cilt 3: *Tinin Fenomenolojisi* [Phänomenologie des Geistes].
 - Cilt 5: *Mantık Bilimi I* [Wissenschaft der Logik I]. Birinci Bölüm: *Nesnel Mantık*.

Martin Heidegger, *Külliyatı* [Gesamtausgabe], Frankfurt am Main: Klostermann. – [GA].

- Cilt 2: *Varlık ve Zaman* [Sein und Zeit], yay. haz.: Friedrich-Wilhelm von Herrmann, 1977.
- Cilt 9: “Nedenin Özüne Dair [Vom Wesen des Grundes]”, şurada: *Yol İşaretleri* [Wegweiser], yay. haz.: Friedrich-Wilhelm von Herrmann, 1996, s. 123-176.

Friedrich Hölderlin, *Toplu Eserleri ve Mektupları* [Sämtliche Werke und Briefe], yay. haz.: Günter Mieth, Münih/Viyana: Carl Hanser Yayınları 170. – [SW]

Immanuel Kant, *Pratik Aklın Eleştirisi* [Kritik der praktischen Vernunft] (12 cilt halinde tüm eserleri, 7. Cilt), yay. haz.: Wilhelm Weischedel, Frankfurt am Main: Suhrkamp Yayınları, 1977.

Friedrich Nietzsche, *Toplu Eserleri* [Sämtliche Werke]. Karşılaştırmalı baskı, yay. haz.: Giorgio Colli ve Mazzino Montinari, Berlin/New York: Walter de Gruyter Yay., 1999. – [KSA]

Cilt 1: *Tragedyanın Doğuşu, Çağdışı Düşünceler* [Die Geburt der Tragödie, Unzeitgemäße Betrachtungen].

Cilt 4: *Böyle Buyurdu Zerdüş* [Also sprach Zarathustra] I-IV.

Cilt 6: *Wagner Olayı, Putların Alacakaranlığı, Deccal, Ecce homo, Dionysos Dithyrambosları, Nietzsche Wagner'e karşı* [Der Fall Wagner, Götzen-Dämmerung, Der Antichrist, Ecce homo, Dionysos-Dithyramben, Nietzsche contra Wagner].

Rainer Maria Rilke, *Toplu Eserleri* [Sämtliche Werke], yay. haz.: Ruth Sieber-Rilke ile bağlantılı olarak Rilke-Arşivi, Ernst Zinn tarafından tedarik edildi, Frankfurt am Main: Insel Yayınları, 1955 – [SW].

Friedrich Schiller, “Bir dizi mektupta insanın estetik eğitimi üzerine (Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen)”, *Toplu Eserleri* [Sämtliche Werke] 5. Cilt, Münih: Winkler, 1968. – [SW].

Fink'in bahsi geçen eserlerin hangi baskısını temel aldığı bilinemediği için, burada daha yeni baskıların adı verilmiştir.

Yayıncılardan Sonsöz

Eugen Fink'in ilk olarak 1960'ta yayımlanmış olan kitabı *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, haklı olarak yazarın anahtar eseri diye bilinir. Kitap, Fink'in 30 yıl boyunca üzerinde çalıştığı pek çok şeyi içerdği gibi, 1975'teki ölümüne değin sürdüreceği araştırmalara da ışık tutuyor. Fink oyun konusundaki felsefi bakış açılarını –antropolojik ve ontolojik, pedagojik ve sosyalkuramsal bakış açılarını, fakat ayrıca estetik bakış açısını da– kozmolojik olanın esas meramına yönelttiği için, oyun konusu Fink'in çalışmalarının çoğuna serpişiktir. Elinizdeki cilt yalnızca oyunun esas referans noktası olduğu metinleri içerdği için, bu metinlerde anlatılan şey, öncelikle, Fink'in oyunun da esaslı ölçüde söz konusu olduğu çalışmalarına bağlanmalıdır.

Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun, Fink'in eseri için karakteristik olan çok sayıdaki veçheyi bir araya getirmiyor yalnızca. Çok daha önemlisi, Fink'in düşüncesinin belirleyici özelliği olan *kozmojik formül*ün burada açık bir biçimde dile getirilip geliştiriliyor olmasıdır. 'Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun' başlığının kendisi bile formül gibi; bu formülasyonda esas olan, söz konusu formülün anlamının adını vermektir. Formülasyon sade bir yolla şunu der: 'Oyun' 'dünya' ile ilgilidir (yani, dünya ile ne özdeştir

ne de ondan tamamen farklıdır); bu ilgi de ‘sembol’ kipindedir. Oyun-dünya-sembol, öncelikle, bir bağıntının üç bilinmeyenidir; bu bağıntı, bağıntı olarak, formülün özünü oluşturur.

Başlangıçlar

Bu formülün anlamının netleşmesini sağlayan izleri takip edersek, Fink’in 1929 yılında Edmund Husserl yönetiminde kaleme aldığı ve ertesi yıl Husserl’in *Felsefe ve Görüngübilimsel Araştırma Yıllığı*’nda [Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung] ilk kez yayımlanmış olan¹ doktora tezine rastlarız. “Ansıma ve İmge: Gerçekdışılığın Fenomenolojisi Üzerine Yazılar” başlıklı bu çalışma, son sayfalarında, okuru, üçboyutlu resim [uzam resmi] analizi bağlamında, dünyaiçi ile dünyanın bağıntısı konseptiyle, ya da, araştırmanın kendi sözcükleriyle ifade edersek, gerçek bir gerçekdışı ve (gerçekdışının) iliştiirildiği gerçek arasındaki bağıntı konseptiyle yüzleştiriyor. Şayet imge uzamın gerçeğinde ölçüldüğünde spesifik bir gerçekdışılığı temsil ediyorsa, o zaman, imge algısı, imgeyi içerik olarak içine katmasıyla, “*medial/aracı bir edim*”² olarak, hem imgenin kendisine hem de imgenin mekân içindeki konumlanışına, yani her ikisine değıındir. İmgenin gerçek taşıyıcısı, ilgimizi imgenin kendisine yönelttiğimiz zaman da bakış açısı içindedir. Böylece, taşıyıcısı ile arasındaki ilgi zayıflamış olmaz, Husserl’in düşündüğü gibi, “nötralize” olmaz, Fink’in “şeffaflık” diye tanımladığı eşsiz bir biçimde görünür: Ancak, böylesi bir şeffaflık kipindeyken, imge taşıyıcısı görüntünün yakalanması için oradadır ve görüntünün *içinden öteye* “ışyabilmektedir”, bu arada kendisi görünmese de.³ Taşıyıcının, şeffaflık tarzındaki bu çok özel eşzamanlılığı [birlikteliğı], ayrıca, onun ufuksal bir referans sisteminin birliğı içinde kavranmasına, nötralize edilmese de ufuklarda tekbiçimde açılan bir algı dünyasının arka planına yerleştirilmesine engel olmaktadır; öte yandan, bu birliktelik, görüntü algısının birliğinin, görüntü yakalamayı ve taşıyıcının birlikte verili oluşunu şeffaflık kipinde toplayan bir edim

1) İkinci kez yayımlandığı cilt: Eugen Fink, *Studien zur Phänomenologie* [Fenomenoloji Çalışmaları] 1930-1939 (*Phaenomenologica*, Cilt 21), Lahey 1966, s. 1-78. Bu çalışma, *Eugen Fink Külliyyatı* [Eugen Fink Gesamtausgabe] (EFGA) çerçevesinde Cilt 1’de yayımlanmıştır.

2) “Ansıma ve İmge” [Vergegenwärtigung und Bild], Lahey 1966, s. 72.

3) A.g.e., s. 76.

olmasını sağlar. Fink burada ilk kez, bir iç-durumda, o durumu aynı anda *bütünüyle* aşan şeyin mahrumiyeti sırasında parladığını belirten karmaşık ve kendi için paradoks olan yapıyı geliştiriyor – (kendisine ait) dünya formülünün özünü. Fink, daha doktora tezinde, medial edimlerin bu yapısının açıkçası, gerçekdışı bir şeyin tüm kavranışı için üçboyutlu resmin yapısından sayıldığına dikkat çekiyor ve imge bilinci ile temsilin yanı sıra “oyunun tamalgısı”ndan söz ediyor.⁴

Fink’in Husserl’in asistanlığını yaptığı zamandan kalma notlarının Ronald Bruzina tarafından hazırlanan baskısı,⁵ Fink’in böylesi bir gerçekdışılığın yapısını nasıl ikide bir referans aldığını ve bu esnada da oyuna değindiğini gösteriyor. Örneğin, 1929 tarihli bir notta bile şöyle diyor: “Varolanın bütünü olarak dünyanın kendisi bir varolan değildir, varolanın hareket/oyun alanıdır. Nesnel bir bilinç olmayıp (yani, -nın bilinci olmayıp), konu-dışı, ufuk-kurucu bir bilinç olan hareket/oyun alanı bilinci içinde ‘verili’ olan dünya.”⁶ Bu hareket/oyun alanı bilincinin ilk işareti, Fink’e göre, “şimdiki andan çıkartılmış ego-lojik fanilik”te⁷ görünür, ki burada “*zaman yapısı*”nın kendisi “*işin/oyunun içinde*”dir.⁸ Fink’in daha sonra, Husserl’in Bernau elyazmalarının baskısıyla ilgili kendi taslaklarına geri dönüp baktığında kaydettiği gibi, ona göre, daha bu yılların incelemesinde (1932-1935) zaman-kurucu özne, *dünya-zamanı* olarak zamanın gerisine çekilmeye başlamıştır, çünkü zamanın “kuşatıcı bir nesne-üstü ve özne-üstü *ilkhadise*” olduğu görülmüştür. Bu “transandantalizm’den çıkış”ta⁹ ‘yaşam’ konusu giderek daha çok önem kazanmaktadır. Oysa, Heidegger’in Kant’ın 1792 tarihli antropoloji okumasından alıp varoluşça dünya kavramını ırlamakta yararlandığı “yaşamın büyük oyunu” kavramı büyük olasılıkla Fink’in antro-po-kozmolojik oyun yorumunun temelinde

4) A.g.e., s. 71.

5) Bu dağınık notların baskısı, *Phänomenologische Werkstatt* [Fenomenoloji Atölyesi] adı altında Eugen Fink Külliyyatı (EFGA) içinde 4 cilt halinde tertip edilmiştir (EFGA 3.1-4). Ciltlerin ilk ikisi 2006 ve 2008’te yayımlanmıştır.

6) *Fenomenoloji Atölyesi. Doktora çalışması ve Husserl’in yanındaki ilk asistanlık yılları* [Phänomenologische Werkstatt. Die Doktorarbeit und erste Assistenzjahre bei Husserl] (EFGA 3.1), yay. haz.: Ronald Bruzina, Freiburg/Münih 2006, s. 117 vd.

7) *Fenomenoloji Atölyesi. Bernau Elyazmaları, Karztezyen Meditasyonlar ve Görüngü-bilimsel Felsefe Sistemi* [Phänomenologische Werkstatt. Die Bernauer Zeitmanuskripte, Cartesianische Meditationen und System der phänomenologischen Philosophy] (EFGA 3.2), yay. haz.: Ronald Bruzina, Freiburg/Münih 2008, s. 118.

8) A.g.e., s. 376.

9) A.g.e., s. 440 (aynık yapraklar [1968/1969]).

yatıyor. Bu yoruma daha sonra *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*'un ve diğer yapıtların merkezinde rastlıyoruz.¹⁰

Bununla beraber, notlar ve daha küçük çalışmalar bu düşüncülerde Nietzsche'nin ne dereceye kadar öne çıktığını belgeliyor.¹¹ Oyunu kozmolojik açıdan ve özellikle Nietzsche'yi temel alarak yorumlama konusundaki daha ayrıntılı ilk metin, Fink'in 1946 yılının Mart ayında doçentlik prosedürü çerçevesinde Freiburg Üniversitesi Felsefe Fakültesi'nde "Nietzsche'nin Oyun Metafiziği" başlığı altında yapmış olduğu bir konuşmasıdır.¹² Fink'in çalışması yalnızca gelecek yıllarda kaleme alacağı Nietzsche yorumları serisine önceden işaret etmekle kalmıyor, oyunu bir dünya sembolü olarak düşünmek şeklindeki kendi konsepsiyonuna işaret ediyor her şeyden önce. Fink konuşmasında Nietzsche'nin düşüncesinin sistematik çıkış noktasına vurgu yapıyor. Bu sistematik, ona göre, "oluşun ontolojisi"dir, ve Fink de onu oyunun bir ontolojisi olarak kavrar; ayrıca, Fink'e göre, Nietzsche bu ontolojiyi yalnızca "metafizik bir sezgi" olarak geliştirmiştir. Fink, bu arada, Apollon unsurunun Dionysos unsuruyla ilişkisini kozmolojik bir boyuta çevirir: Dionysosça olan "zamanlayıcı zamanın oynaması" olarak, Apollonca olan ise "zamanlanışta zamanlanmış olan" olarak kavranılırsa, her ikisinin bağlamı şöyle yorumlanır: Dionysosça olan, oluşun, süreçselin, yaratıcı çıkagelişin timsali olarak, Apollonca olanı doğurur ve kendisini onda sonlandırır. Bununla, oyun kavramında, Fink'in her fırsatta geri döneceği bir ayırt edişe gidilmiş olmuyor sadece: bir yandan dünyanın oyunu, diğer yandan da oyunun hareketi dünya-ıçısı olanın oyununu doğurmaktadır. Apollonca olan, bulunanı, görünür olanı, belli bir dünyanın tarihselliğine kurulmayı temsil ettiği kadarıyla ve Dionysosça olan da –Apollonca olandan bakıldığında– berikini görünüme getiren 'bulunmayan' olduğu kadarıyla, Fink'in dünya formülü yolunda, aynı zamanda paradoks bir ilişki durumu da ima edilmektedir: Yapılacak iş, görünenden, görüngüleştirilmiş olandan, zamanlanmış

10) Bkz. Ronald Bruzina, *Edmund Husserl & Eugen Fink. Beginnings and Ends in Phenomenology* [Fenomenolojide Başlangıçlar ve Sonlar] 1928-1938, New Haven/Londra 2004, s. 136.

11) Bkz. EFGA 3.3 (Metin OH VII – yayımlanmak üzere).

12) Bu metin, Fink'in Nietzsche üzerine çalışmalarını kapsayacak olan EFGA 15'te yayımlanmaktadır. Bu erken çalışmanın bir ön baskısını bulabileceğiniz yer: C. Nielsen ile H. R. Sepp (yayıncılar), *Welt denken. Annäherungen an die Kosmologie Eugen Finks* [Dünya-ı düşünmek. Eugen Fink Kozmolojisine Yaklaşımlar], Freiburg/Münih 2011, s. 25-37.

olandan hareketle, kendisini aşanı: görüngüleştirmenin, zamanlamanın kendisini düşünmektir.

Antropoloji, Ontoloji, Kozmoloji

Fink ellili yılların ikinci yarısında az önce bahsi geçen o ilişki durumunu geliştirir ki, taşıyıcı unsurunu oyun kavramı teşkil eder. Bu ilişki durumunda üç bakış açısı göze çarpar: Yalnızca bir yandan dünya-içi olanın ayrımı ve öte yandan dünyanın kendisi değil, dünya-içi olanın nüfuz edişi içinde kendisini çeken dünyaya giriş yolunun felsefi araçlarla nasıl açılacağı sorunu da söz konusudur. Fink bu programı oyun konusunda öncelikle üç adımda uygulamaya koyar: 1955 yaz dönemine ait, *İnsan Varoluşunun Temel Fenomenleri* [Grundphänomene des menschlichen Daseins] başlıklı dersi,¹³ “varoluşça antropoloji” çerçevesinde, görüngüselliğin temel yapılarının arzına adamaktadır – insanın dünya-içine gerili halinin tarifine adıyor da denilebilir. Fink bu görüngüselliği beş “temel fenomen”e ayırır: işe, egemenliğe, aşka, ölüme – ve tabii ki, oyuna. 1957’de yayımlanmış olan ve elinizdeki cildin açılışını yapan *Mutluluğun Vahası* adlı yazının¹⁴ altbaşlığının “Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler” olduğu görülüyor. Nitekim, 1960 yılında, –1957 tarihli bir konferans dersine dayanan– *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* adlı kitap çıkıyor piyasaya; kitapta, önceki iki yazıda işlenen bakış açıları bir kez daha ele alınıyor ve kozmolojik bir açığa yerleştiriliyor.¹⁵

1. Beşerî oyun

Fink *İnsan Varoluşunun Temel Fenomenleri*’nde oyunun fenomeninden yola çıkıyor. Her ne kadar, günlük yaşamın ya da felsefi geleneğin anlayış ufuklarını oyun fenomeninde ortaya çıkarılacak olana taşımaya da, “Oyunun Felsefi-Pedagojik Anlamı” adı altında bir önceki yıl düzenle-

13) Bu başlık altında ilk kez 1977’de E. Schütz ve F.-A. Schwarz tarafından yayımlanmıştır. Bu dersin baskısı EFGA çerçevesinde 8. cilt için öngörülmüştür.

14) Bkz. *Mutluluğun Vahası* adlı bölüm.

15) Bkz. ilk dört bölüm.

nen seminerde de olduğu gibi,¹⁶ beşerî oyuna ilişkin analizinde, oyunu, kendisini günlük yaşam anlayışına sunduğu şekliyle tayin eder. Ne ki, bu tayin, tam da yaygın anlayışa kendisini gizli tutan şeyi ortaya çıkarmak maksadıyla gerçekleşiyor. Burada ‘fenomen’ henüz temel fenomen demek değildir; oyunun genellikle nasıl anlaşıldığını, en yakın bağlantıyı, ‘oyun’un kendisini herkese nasıl gösterdiğini kastediyor. Oyunun gündelik yaşamdaki yorumu, oyunu işle, ‘yaşamın ciddiyeti’yle tek taraflı bir tezat içine koyup yaşam icrasının bir “kenar fenomen”i olarak kavramakla oyunu bozmaktadır.¹⁷ Ciddiyet ile ciddiyetsizlik arasına çekilen sınır, oyun ile oyunsal-olmayan varoluş tutumu arasındaki ayrımla örtüşmez. Çünkü, mesela temsil oyunu olarak oyun, gündelik yaşamda ulaşılabileceğinden daha derin bir ciddiyeti açığa çıkarabilir. Varlık-tarzı gündelik oyun anlayışında yatan oyunun fenomeni, böylece, oyunun ‘daha derin anlamını’, temel fenomenini örter de, ona işaret de eder – Fink’in 1966’da “Oyun ve Felsefe”de¹⁸ yeniden ele alacağı bir problematiktir bu.

Gerçekten de oyun için esas teşkil edici bir unsur var ki, her ne kadar yaşamın ‘ciddi yaşam’ denilen fiilî bir duruşunun karşısında olmasa da, pekâlâ belli bir temel eğiliminin karşısındadır. Fink yaşamın bu temel eğilimini Aristoteles ile birlikte evrensel mutluluğun, *eudaimonia*’nın çabasında görür, bununla bağlantılı olarak, yaşamın bu hedefe sürekli ulaşmak için sergilediği evrensel kaygıda görür.¹⁹ Kısmî gerçekleştirmelere rağmen yaşamda bu hedefe ulaşamaz, o yüzden bu uğurdaki çabalar hep işlektir. Kendisinin ötesine sürüklenen bu yaşam eğilimi oyunda belli bir zaman için, belli bir mekânda –hayalî bir zamanda ve hayalî bir mekânda– durur. Oyun, mutluluk değildir, evrensel niyetin gerçekleşmesi değildir; fakat bu niyeti sekteye uğratarak bir süreliğine onu bu yönelmişlikten kurtarır ve tam da bu sayede mutluluğu, “Mutluluğun bir Vahası”nı sunar: zaman ve mekânla sınırlı olarak. Oyun, kendine has ve sınırlı bir şekilde de olsa, ciddi yaşamın evrensel niyetini yerine getirir; onunla tezat oluşturmaz; insan varoluşunun evrensel kaygı eğilimi sayesinde kendisi bizzat anlaşılır olur: “‘Kaygısızlık’ olanağına ancak ‘kaygı’ tarafından esaslı bir biçimde belirlenmiş olan bir varolan sahiptir.”²⁰

16) Bkz. Nodlar: *Oyunun Felsefi-Pedagojik Sorunu* adlı bölüm.

17) Bkz. *Temel Fenomenler*, s. 358, ve *Mutluluğun Vahası* adlı bölüm.

18) Bkz. *Tamamlayıcı Metinler: Oyun ve Felsefe* adlı bölüm.

19) *Temel Fenomenler*, s. 361; ve *Mutluluğun Vahası*.

20) *Temel Fenomenler*, s. 374.

Oyunun yaşamın kaygı eğilimiyle belli bir ilişki içinde bulunması, yani, kaygılanan [üzerine titreyen] yaşamın amaçlılığının oyunda belli bir biçimde saklanmış olması, oyunun 'kaygısızlık'ının nedenidir. Oyun da birtakım amaçlar belirler; bu amaçlar onun dünyasındaki amaçlardır. Fakat, oyunun bu içkin amaçları "en yüksek asıl amaç yönünde tasarlanmamıştır".²¹ Bu içkin oyun amaçları, en yüksek yaşam gayesini ilkin görünür kılarak yeniden bu gayeyle ilişkili olabilir. Fink bunu şöyle ifade ediyor: Oyun, "standart yaşam akışından kendisini geri çekiyor gibi görüldüğü anda onunla tam da anlamlı bir biçimde bağ kurar; bağ kurması, temsil biçimindedir".²²

Fink'e göre, oyun ile ciddi olanın, amaçlı ve kaygısız olanın –gerçek zaman ile gerçek mekândan kopmuş, fakat yine de gerçek mekân ile gerçek zamana entegre olmuş– bu özgül iç içeliği, oyunun kendine özgü "ikizanlamlı doğası"nı²³ ırlamaktadır. Bu ikizanlamlı doğanın çözümlemesi, temel fenomenimiz 'oyun'un yapısal niteliğini gösterebilir. Fink oyunun bu ikizanlamlılığını, gerçeklik ile gerçekdışılık arasında salınışını, oyunu *görünüş* ve *sembol* diye analiz ederek aydınlatmaya çalışıyor. Bu yol, Platon'la başlayıp oyunu *imge/görüntü* olarak yorumlamış olan metafizik gelenek ile karşı karşıya gelinmesine neden oluyor. Yani, Fink sadece imgeyi ele aldığı erken dönem yapıtında oyundan bahsetmekle kalmıyor, daha sonraki oyun analizlerinde tersine davranarak imgeye atıfta bulunuyor. Fink, oyunun taklit olarak, taklidin suret olarak ve suretin de yansıma olarak yorumlanışı üzerinden (oyunun) nasıl en yüksek derecede bir varlığa bağlandığını, fakat bu bağlanmayla birlikte salt bir yansıma şekline indirgenmesi yüzünden kendi bağımsızlığından tamamen yoksun bırakılmış olduğunu gösteriyor. Fink'e göre, oyun kavramının bu metafizik yorumunu da, suret [görüntü, tasvir] ve yansıma olarak açıklanışını da, tanrısal bir varlığa yöneltilmesini de ortadan kaldırmak gerekir. Bu ortadan kaldırma işi Fink tarafından girilmiş bir imge ve oyun karşılaştırması içinde gerçekleşmektedir ki, burada gerçekdışının karakteri yeniden aydınlatılmalıdır.

İmgenin esas karakteri ancak imgenin özgün varlık durumu sorgulandığı zaman öne çıkar, yani, imge başından itibaren aslî bir orijinalin kuru türevi olarak düşünülmediği zaman. İmge suret olarak özgün değildir,

21) Bkz. *Mutluluğun Vahası ve Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* adlı bölümler.

22) Bkz. *Mutluluğun Vahası*.

23) A.g.e.

ancak bizzat imge olarak özgündür. Şunu da ekler Fink: “Bir imge ne kadar az ‘tasvirs’el’ olursa, o kadar çok ‘sembolik’ olur.”²⁴ Bu, Fink’in sembol kavramını tasvirselliğe [suretselliğe] geri giden bir temsil anlamında kullanmadığını gösterir. İmge, bir başka şeyin sembolü değildir, kendinde semboldür. Gerçekdışı olduğu için sembol değildir, gerçek bir gerçekdışılığı, hayalî bir şeyi reel zaman(-mekân) dilimi içinde sunduğu için semboldür. Her türden imge, “varolanın *bağımsız* bir türüdür”,²⁵ “nesnel, ontik bir görünüştür”²⁶ diye tespitite bulunur Fink. (Görünüş) “Gerçekliğinin esas unsuru olarak özgül bir ‘gerçekdışı’ şey içerir – ve, bunun dışında, basitçe gerçek olan başka bir varolana dayanır”:²⁷ Suyu yansıyan kavak ağacı yansıdığı suyun yüzeyini örtmez. Kavağın yansımaları, yansıma olarak gerçektir ve aynı zamanda da yansıma dünyasının gerçekdışı kavağını içinde barındırır. Bunun gibi, oynayıp da gerçek bir davranıştır ve rollere uygun olarak hayalî oyun dünyasının davranışını içinde barındırır.²⁸

Peki, öyleyse, imge dünyasının ya da oyun dünyasının bu hayalî olanında, bu nesnel ya da gerçek görünüşte, daha hâlâ ne anlamda *sembolden* söz edilebilir? İmge ile oyun ilkin şuna veya buna, yani varolana işaret ederek sembol oluşturunca değillerdir; daha ziyade, sembolleştirici olarak iş görürler, çünkü, Fink’in de doktora tezinde saptamış olduğu gibi, kendileri *aracı* bir yapıya sahiptirler. İmgesel ya da oynasal gerçekdışılığın ortaya çıkışı gerçekliğe –ince de olsa– bir yarık açarak, deyim yerindeyse, gerçekliğin çarpılmasına neden olarak, içinde hayalî olanın hareket edebildiği bir mekân açar. Hayalî olan, bu mekân-açılmışlığın [Raumeröffnetheit] içinde aslî bir anlamda aracıdır [medial]: Oyun, “‘dolayım’ yapısına sahiptir”.²⁹ Bu aracılık rolünün olgusu, bu aracılık, ‘sembol’ün burada kastedilen anlamını tanımlar. Bu aracılık mekânı sırf hayalî olanda açılmış olduğu için, imge dünyası ile oyun dünyası, varoluştaki serili olan çeşitli referanslara işaret edebiliyor. Dahası: Oyun, varoluşun temel niteliğini yansıtıyor, yaşamın evrensel endişesini, çünkü tam da kendisini bu temel nitelikten kurtardığı yerde onu (temel niteliği) anlık yokluğu içinde ‘görünür’ kılar. Dünya-içi bir şey ([örn.] belli bir

24) *Metafiziğin Oyun Yorumu* adlı bölüm.

25) *Muthuluğun Vahası*.

26) A.g.e.; bkz. *Metafiziğin Oyun Yorumu*.

27) *Muthuluğun Vahası*.

28) Bkz. a.g.e.

29) *Temel Fenomenler*, s. 406.

oyun), böylece, insanın varoluş olarak varoluşunun dünya-içi olanını yansıtabilir.

Fink sembolün sözcük kökenine iner, Yunanca *symbolleîn*'e ve bunu "parçanın bütünlenişiyle örtüşmesi"³⁰ olarak yorumlar. Ne ki, oyunun sembol-aracılığının işaret ettiği şey, yalnızca insanî varoluşun kendisi değildir, daha çok, ikisi birlikte, varoluş oyun dünyasında yansıdığı kadarıyla, iki yarının yalnızca birini teşkil etmektedir. Fakat, eğer varoluş, oyun dünyasının nasıl'ında *symbolon* ise – o zaman, öteki yarı olarak ona karşılık gelen şey nedir? Fink'in yanıtı: Dünya. "Dünya, oyunun görünüşünde belirir."³¹ İnsan-oyununa 'bütünleş', dünyanın görüngüsel olmayanıdır, o yüzden de görüngüleştirmeyici olanıdır. Yapısal açıdan baktıkta, bu, Fink'in 30 yıl önce imgenin şeffaflığını ve gerçekliğin imgeyi kendine has bir biçimde beraberinde taşımasını [Mithaben] belirlemeye çalıştığı kiptir. Fink, varoluşun aracılığını pek çok yerde "ilişki" [Verhältnis] olarak, varoluşun dünya uzamına ve dünya zamanına bırakılışının tarzı olarak tanımlar. Böylece, sembolün aracılığında varoluşun aracılığı öyle bir parıldar ki, dünya ile ilişkisi görülür. Dünyanın oyun dünyasının aracılığında 'gösterilme'si, böylelikle, esas karşı-parçaya, diğer *symbolon*'a işaret eder; her iki yarının birbirine aidiyeti de ancak bu parçadan hareketle anlaşılabilir – insan varoluşunun kendisi gibi, görüngüsel bir biçimde erişilebilir olursa eğer.

2. Geçiş: *Spekülasyon*

Fink'e göre, görüngüsel olan, kendisini gösteren ve görünür olandır; fakat görünür olmakla son bulmuyorsa eğer, Fink'e göre, bu, *symbolon*'dur. Görünürlüğü kendi kendisini açıklamaya yetmez, ortada çözülmemiş bir kalan vardır ki, bu kalanın problematiği şu soruya dökülebilir: Sembol, *ne bakımından* bir parçadır? Sorunun yanıtı, dünya-içi olanda beliren özne ya da varoluş ile ilişkilendirilmek istenmezse, o zaman, görüngüselin alanının dışına çıkarak soru sormak zorunlu hale gelir. Fakat, görünür parçanın anlaşılması, kendisini geri çeken karşı parçasına [eşine] nasıl erişir?

Fink'e göre, bu sorunun açtığı uçurumun üzerine çekilebilecek bir köprü yoktur, fakat sıçrama tahtaları vardır. İnsanın yaşadığı dünya [kişisel çevresi] yoluyla dünyanın kuşatıcılığını bilmesi, böylesi bir sıçrama

30) A.g.e.

31) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm.

tahtasını temsil etmektedir. Fink, kendisini tecrübe nesnelliğinde doğrulamayan bir dünya bilgisinin olduğunu vurgular.³² Dünyanın kuşatıcılığıyla ilgili bu bilgi dünyayı çoğunlukla tekilin toplamsal bütünü olarak belirler; çünkü bununla bütün de bir varolan olarak sunulmaktadır. Öte yandan, varolanla ilgili her türlü deneysel bilgiye, bu varolanın buyurulmuşluğuna ilişkin örtük, konudışı bir bilgi hâkimdir ki, söz konusu varolanın kendisi artık varolanın varlığıyla aynı türden değildir, çünkü adlandırılmazdır ve kavrayıcı girişimin elinden kayıp gitmektedir. Bu biliş deneyim yoluyla kanıtlanamaz, şayet deney hep kendisini gösteren varolanla ilgiliyse. Peki, bu tezin delilini nerede aramalıdır, şayet insanın yaşadığı dünyaya [kişisel çevresine] ait deneyimde konudışı olarak birlikte bilinen, varolanla ölçülmeyen 'tüm [evren]' en iyi halde belirti/gösterge olabiliyorsa? Fink bu konudışı bilişten daha sağlam bir sıçrama tahtasını oyunda görür, daha açık bir ifadeyle, oyunun aporetik yapısında görür –bu yapı, oyunun görüngüsünün alanında büsbütün aydınlatılamamasından kaynaklanmaktadır–, oyunun 'şeffaflık'ında görür.

Fink'in kozmolojik hareket noktasının belirleyici unsuru burada yatmaktadır. Oyunun aporetik yapısı, oyun dünyasının "kendisini gerçek dünyanın bağlamına basitçe dahil edilişe karşı kapattığını"³³ söylüyor. Oyun dünyası nesnel bir görünüş kurup böylelikle gerçekliğe bir yarık açarak –çünkü, oyun dünyası aracılığıyla, insan varoluşunun temel biçimini yansıtan ayrı bir zaman-mekân sahası açılmaktadır– bizi kendisi *olduğu*, fakat ne kendisiyle özdeş olan ne de temellendirmeye gücünün yettiği bir şey için bir endeks sağlar. Böylece, her ikisi –oyunun gerçeklikte icra edilmesiyle ortaya çıkan kesinti/ara ve insan varoluşunun temel özelliğinin oyunun kesinti vasıtasıyla gelişen aracılığındaki yansıması–, tuhaf bir biçimde, bizzat gizli kalan, kendisini göstermeyen bir şeyi ortaya çıkarır. Fiilî, ontik kesinti *ex negativo* kırılmaya [kesilmeye] müsaade eden bir olanağa işaret eder; aracılığın açılmış hareket alanı ise, bu alanı insan varoluşunun bütününe doğru, insan varoluşunun coşkun yayılımına doğru veren bir şeye işaret eder.

Bu şekilde, Fink, oyunun yapısında, dünyayı sorgulayan felsefî spekülasyon için bir çıkış noktası görüyor. O yüzden, Fink, "oyundan hareketle varlığın anlamı"nın kavranılmaya çalışıldığı yerde tehlikeye dönüşebilecek olan "spekülatif bir oyun kavramı"ndan söz eder; ve, böylesi spekülasyonu

32) Bkz. a.g.e., 1. Bölüm.

33) A.g.e., 4. Bölüm.

“varlığın özünün bir *varolanın alegorisinde* ıralanması” olarak, “*dünya-îçi* bir modelden fırlayan kavramsal bir *dünya formülü*” olarak belirler, bu arada, oyunun kendisi de “sembolik temsilin temel özelliğince” ıralanmıştır.³⁴ Böylesi spekülasyon artık birinciden ikinci felsefeye sevk eden pozitif anlam yükseltişleriyle yukarı itmez kendisini, oysa felsefi gelenekte halen söz konusudur bu. Fakat, bu gibi bir spekülasyonun temel motifi, ayrıca, Fink’in spekülatif bir dünya tarifi denemesinin artık dünyanın kendindeliği [Ansichsein] ile özne-bağımlı [subjektrelativ] varlığı arasındaki geleneksel şemaya göre ölçülemeyeceğini de gösteriyor – başka bir dünya ilişkisini ortaya koyuyor. Fink, kozmolojik dünya kavramı dediği şeyi daha 1934 yılında, Heidegger’in varoluşça [existenzial] dünya kavramından da kesin olarak ayırıyor: “Fakat, bu ‘varoluşça dünya kavramı’, hiçbir biçimde, esas *kozmolojik* dünya kavramı değildir, keza *daha aslı de değildir* [...] *Dünya, deneyüstülük* olarak *varoluş* [Dasein] bütün varolanın ötesinde ‘ekstatik [coşkun]’ olduğu için var değildir; dünya, kozmik ikametgâh [Enthalt] olarak varoluşu da kapsadığı için, *varoluşun coşkun yapısı ilkin mümkündür*.” Bununla beraber, “insanın metafizik hali olarak dünya sonsuzluğu [...] insanın *sonluluğu* ile çelişmez, çünkü beriki *spekülatif sonsuzlukla* zıt anlamlıdır.”³⁵

3. Dünyanın Oyunu

Beşerî oyun özel bir biçimde dünyaya işaret ettiği için –burada dünyanın dünya-îçi olana kırılma/girme noktası yüzünü ancak gösterdiği kadarıyla–, oyun kozmolojik düşünüşün de belkemiğidir, spekülasyonu deneyim durumuyla ucu ucuna birleştiren iğne gözüdür. Spekülasyon bu zemin üzere insanın “dünya konumu”nu düşünmeye çalışır; insanın, varolan olmayan, fakat bütün varolana “hükmeden”³⁶ şöyle ilgisini düşünmeye çalışır. Fink bu “hükmediş’in icrasını da oyun olarak kavrar, elbette, insanın müdahale edemediği bir oyun olarak, bizzat dünyanın oyunu olan oyun olarak.

Fakat, acaba burada beşerî oyun kavramının kozmik bir olagelişe pek düşüncesizce ve esasen kabul edilemez bir uyarlanışı yok mudur? Eğer beşerî oyun dünyaya işaret ediyorsa, o zaman, dünyanın kendisi hangi

34) *Mutluluğun Vahası*.

35) EFGA 3.2, s. 253.

36) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 1. Bölüm.

anlamda oyun olabilir? Fakat dünya-içi bir oyun kavramı ile, bu kavramda akseden varoluş kendisinin ötekisinde, yani dünyanın kendisinde uygulama alanı buluyor değildir. Beşerî oyunun anlamı, kendi içinde, olumsuz da olsa, bambaşkasının [bütünüyle ötekisi olanın] içindeki kendi zorunlu bütünlenişine işaret etmektedir; kendine özgü sembol işlevi de zaten buradadır. Böylece, beşerî oyun, kendi kendini örten toplam bir olagelişin öne çıkmış, görünen bir sonu/ucu olarak yorumlanabilir. Beşerî oyunun symbolon-yapısı bütün sonlu şeylerin birer “parça” olduğuna, “varlığın harabeleri” olduğuna, “küresel tek varlığın her yerdeliğinin” “baştan aşağı kapladığı” harabeleri olduğuna işaret etmektedir. Kozmolojik spekülasyona göre, sonlu olan artık ideadan çıkış, daha doğrusu, hükümsüz görünüş demek olmayıp, “esasen, dünyanın ışığında parıldayabilen *dünya-içi varlık*” demek olduğu için, hem beşerî oyun hem de şeyler *symbola* olur, ama bir başka şeyin işareti olarak değil, “sonluluklarını dünya-içilik olarak gösterdikleri –ve aynı zamanda, tıpkı oyun gibi, bütünlemeye işaret ettikleri– kadarıyla, kendileri olarak”³⁷ sembollerdir.

Dünya olarak asla görünür olmayan dünya, oyunda kendi kendisinin iç sahasında olarak belirir; o, “kendi içinde parıldar”:³⁸ “Bütün olarak asla görünür olmayan bütün,” der Fink, “kendi kendisinin bir iç sahasında belirir.”³⁹ Fink, aynı anlamda, “dünyanın beşerî oyunda geri ışması”ndan⁴⁰ da söz eder. Oyun, böylelikle, yalnızca insan varoluşunun dünyaya esrik/çoşkun açıklığını yansıtmaz, dünyanın hüküm sürüşünün kendisini de yansıtır, ya da –spekülatif ifadeyle– dünyanın kendisi kendisini oyunda yansıtır ve böylece beşerî oyunu dünya-oyunu’nun kendisindeki olageliş olarak sunar. İçinde dünyanın görüldüğü beşerî oyunun araştırılması, böylelikle, dünyanın oyunda görünmesinin dünyanın bir icra-olagelişi [Vollzugsgeschehen] olduğu yolundaki spekülatif vurguya gelip dayanır. Yani, ilkin dünya-içi oyundan hareketle dünyanın hüküm sürüşü anlaşılır olacakken, şimdi her bir fiilî oyun icrası dünyanın hüküm sürüşünden hareketle aydınlanmaktadır.⁴¹

Fink’in “geri ışma” konsepti, Husserl’in dünyayı kavramaya çalıştığı ufuk-basamaklanışı [Horizontstufung] modelinin yerini almaktadır.

37) A.g.e., 2. Bölüm.

38) A.g.e., 2. Bölüm.

39) Aynı yer.

40) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm.

41) Bkz. a.g.e., 1. Bölüm.

Ufuklar ters yönde okunduğunda –yani, kendilerinin, bir özneliliğin içkinliğinde oluşan dış referansları olarak değil de artık bir yaşam yöresinin içkinliğinde görülen ve bu yöreyi aşan şeyin bildirisi olarak okunduğunda–, en nihayet, ufukun anlamının kendisi aşılmış olur. Çünkü, bir ufuk sistemi yalnızca (özel) bir taşıyıcıya bağlı değildir, belli bir yönle karşılıklı ilişki içindedir: böylesi bir sistemin açıklığının, taşıyıcısının dışarıya uzanmasından kaynaklanması dolayısıyla. Sistemin tersine dönmesinde, dünyanın içeriye uzanmasında, taşıyıcı, değiştirilmiş yön duygusu dolayısıyla aslında ufukların bir iç içeliğinden daha fazlası olarak tanımlanamayacak olan şeye yerleştirilmiş olarak bulur kendisini. Buna göre, Fink için, Husserl’in dünyayı bütün deneyimin tekkesli toplam-ufku diye tarif ederken yaptığı gibi, dünyanın anlamını ufuk referansına bağlamak yeterli değildir. Ve Fink, tam da bu nedenle, Husserl’in bilinç analizlerini bir “dünya-sorunu olma yoluna” koyma girişimi için Husserl’in ufuk bilinci ve konudışı arkaplan-bilinci analizlerinin “yüksek ve paha biçilmez” değerinde olduklarını vurgular.⁴²

Dünyanın tuhaf bir biçimde olumsuz olan ‘içeri uzanma’ karakteri için, “parıldama”sı için, görüngüsel bir belge yine de yok mudur? Böylesi bir belge, insan varoluşunun olgusunda bizzat karara bağlanmış olabilir: Çünkü, sonluluk tecrübesince belgelenmiş olan insan varoluşu, parçadır; kendi varoluşunu bizzat sağlamaktan aciz olarak varolmaktadır. Fakat, parça olmak demek, bizzat bir tür şeffaflığa sahip olmak demektir aynı zamanda: ‘her şey olmamak’ bulgusunda, olan ne ise, o, parçadır – kendisi ‘bütün’ olarak tanımlanamadığı kadarıyla açık olan bir ‘bütün’e açık olan parça. ‘Bütün’ kendisini yalnızca olumsuz biçimde belirletiyor: kendisiyle varoluşa çekilmiş olan sınır dolayısıyla. Şayet dünya bu yolla, olumsuz anlamda düşünülen kavrayıcı/tümel bir şey olarak görüngüsel açıdan yalnızca bir iç’ten hareketle, bir dünya-içi’nden hareketle anlaşılırsa, o zaman, bununla aynı zamanda iç’in kendi kendisini taşıyabilecek durumda olmadığı da kavranılmış olur. Fakat, şayet varoluş parçalanışına kendisi vesile olmuyorsa, o zaman, şeffaflığı da başkası yüzünden, ‘dünya’ yüzündendir. İnsan varoluşu *symbolon* olarak, içinde dünyanın görünmezliğinin kendisini ‘temsil’ ettiği görünür ortam ise, o zaman, parça, parçası olduğu bir ‘bütün’e ‘işaret’ eder. Gerek ‘temsil etmek’ ya da ‘işaret etmek’,

42) Eugen Fink, “Bilinç Analitiği ve Dünya Sorunu [Bewußtseinsanalytik und Weltproblem]” (1968), şurada: *Yakınlık ve Mesafe. Fenomenolojik Dersler ve Makaleler* [Nähe und Distanz. Phänomenologische Vorträge und Aufsätze]. Yayınlayan: Franz-Anton Schwarz, Freiburg/Münih 1976, s. 280-298; burası s. 294’te.

gerekse ‘bütün’ ve ‘parça’ burada tırnak işaretiyle belirtilmelidir, çünkü bir bütünün ya da onun parçasının –bütünün parçası olarak– görünür olabilecekleri bir tecrübe zemini ve dolayısıyla doğrudan bir temsil yoktur. Yine de, parça, parça olduğunu kendi kendinde göstererek, şunu da gösterir: kendisini göstermeyen bir bağlama aittir.

Peki ama dünyanın o söz konusu hüküm sürüşü, dünyanın oyunu ne şekilde belirlenebilir? Fink, dünyanın oyunun görünüşü içinde kendi içine geri ışılarak *göründüğünü* ifade ettiğinde, dünyanın görünmesi bir yandan onun icra-olagelişi olarak düşünülüyor, diğer yandan da görüngüsel olan her şeyin, dünyada görünmekte olan her şeyin görünürlüğünden ayrı tutuluyor. Görüngü, o zaman, daha çok, her bir şeyi, her bir dünya-içi olanı görünür kılan kozmik olageliştir. O yüzden, Fink dünyanın görünümüne gelişini “bütün varolanların evrensel doğuşu” olarak anlar: genelde ‘dünya’ diye adlandırılan şeyi, “mevcudiyetin dünya boyutu”nu, dünya-içiliği kendisinden salıveren ve bu esnada da kendisini geri çeken, “yokluğun [namevcutluğun] isimsiz alanı”nda⁴³ gizli kalan, “bütün varolanların evrensel doğuşu” olarak. Fink, dünyanın dünya-içiliğin, bireyleşmişliğin gerilmesi [gerilerek yayılması] olarak görünümüne gelişinin bu kozmik hareketini, “dünya gecesinin dünya gündüzüne”⁴⁴ bu hareketini hakeza *oyun* olarak tanımlar.

Oyun kavramının bu bağlamda kullanılmasının son haklı gerekçesi şunda yatar: Spekülasyon dünyanın görünümüne gelmesini öyle düşünür ki, bu görünümüne geliş, temel fenomen olan ‘oyun’un arz ettiği resmî anlam içerikleriyle anlaşılır kılınır. Bu anlam içerikleri bir defa oyunun kapalılığı ve bununla ilgili olarak da oyunun hareket formudur: Oyun özerk bir sistemdir, esasen hayalî yapısı oyunu kapatır ve kendi içinde seyretmesini sağlar; bununla, çizgisel bir dışarı uzanış olmayıp, daire şeklinde cereyan eden bir hareket yönü önceden saptanmıştır. Böylece, icra eden ile icra bir olur. Dünya-oyunu bağlamında düşündükte, yol alan, tanrısal bir kişi veya yaratıcı bir tanrı değildir artık. O yüzden, Fink’e göre, dünya-oyunu bir yandan nedensizdir,⁴⁵ daha çok bütün nedenleri ilkin kendisinden itibaren

43) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm. – Spekülatif-kozmolojik dünya kuramının çıkış noktası, Fink’in *Dünya ve Sonluluk*’unda [Welt und Endlichkeit] bulunmaktadır (bkz. Eugen Fink, *Welt und Endlichkeit*, yayınlayan: Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1990, 22. ve 23. Bölümler).

44) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm.

45) Aynı yer.

ileri sürer, diğer yandan da kişisel özellik arz etmemektedir.⁴⁶ Dünya-oyunu, oyuncusuz bir oyun imiş.⁴⁷ Fink'in, beşerî oyunda "yaşam icrasının nedensiz bir kendi-içinde-salınışı"⁴⁸ gerçekleştiği, "her türlü sorumluluğun kökün-deki sorumsuz olan"⁴⁹ hissedildiği için beşerî oyunun dünya-sembolüne dönüştüğünü belirtmesi, insan eyleminin sorumluluk ve bağlayıcılığının tanınmasına engel değildir. Daha çok, beşerî oyunun uzamını kasteder. Oyuncular bu uzamın içinde özgürlüğün eserinden, varoluşun amaçlı ve hedef koyucu kaygı yapısından azadedir; bu uzam, dünyanın oyununda, insan özgürlüğünün olanak alanına olduğu kadar insanın gerçekten 'özgür' faaliyetinin de önünde gidip her ikisini açan 'serbest-uzam'a işaret eder.

Fink daha otuzlu yıllarda yazdığı notlarda şöyle diyor: "İnsanın metafizik özü olarak *oyun* [...] *varlık oyunu* tarzına sahiptir."⁵⁰ "Ontogonik metafizik" kendisini "yaşamın kendi hakikatine, dünyevî-parçalı varoluşunun tamamlanışına giden yolu olarak" gösterir, "özgürlüğün kurtuluşunda gerçekleşen, *varlık oyununun gücünün ram edişi*" olarak gösterir.⁵¹ Bu mülahazaların –yine Nietzsche açısından– bir devamı 1947'de verilmiş olan, İnsan Özgürlüğünün Özüne Dair başlıklı konferansta bulunabilir.⁵² Burada da, Zerdüşt lafzının çıkışında özgürlüğün özü oyun olarak tanımlanır: "Masumiyettir çocuk ve unutuş, yeniden başlamadır, bir oyun, kendiliğinden dönen bir teker, ilk hareket, kutsal bir evet deyiş..."⁵³ Oyun burada yalnızca insan özgürlüğünün olumlu özü değil, varlığın ta kendisinin temel halidir. Fink, ikide bir, bu tanımlamada söz konusu olanın, basit bir paradigmatic referans değil, "dünya oyuncusu" insanın kozmik bir karşılık gelişi olduğuna dikkat çeker: "Oyunun esaslı dünya-anlamı, onun, evrensel bir dünya anlayışı konusunda *model* niteliği taşıma olasılığında yatmıyor (mesela, Herakleitos'un *παῖς παῖζων*'unda [pais paizon] olduğu gibi – ya da Nietzsche'nin tesadüfe, şansa ve tanrısal zar atışlara övgü düzmesindeki gibi), *kozmetik açıklığın* olduğu yerde yatıyor, ki kozmik açıklık, oyun oynayan insandır."⁵⁴

46) Aynı yer.

47) Aynı yer.

48) Aynı yer.

49) Aynı yer.

50) EFGA 3.3, s. 408.

51) A.g.e.

52) Henüz yayımlanmamış olan bu konferans EFGA 5.2'de çıkacaktır.

53) Friedrich Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüşt* (KSA 4), s. 31 ("Üç Dönüşüme Dair").

54) *Notlar* Bölümü, "Oyunun Dünya Anlamı"na dair notlar (1973).

Bu arada, Herakleitos'un esaslı önemi gözden kaçırılmamalıdır. Herakleitos ve bilhassa 52. Fragman ("aion pais esti paizon, petteuon; paidos he basileie / dünya zamanı oyun oynayan bir çocuktur, oyun taşlarını ileri geri süren, – çocuğun krallığı"), Fink'in Nietzsche'nin oyun metafiziğini yorumlayışı için hayati öneme sahiptir.⁵⁵ Fink'in kendisi de kozmolojik dünya kavramını Herakleitos'un fragmanlarına el atarak geliştirir; örneğin, bilhassa 15. Fragman'da⁵⁶ ifade edilen, bireyleştirici üreme ile batışın aynılığı bakımından – ki burada, "parça parça edilip dağıtılmış Dionysos Zagreus ile basit, farksız Hades'in duygulandırıcı birliği"nin, trajik özü sonlu bireyin yazgısının ötesinde, "dünyanın aslî karakterine"⁵⁷ işaret etmesi beklenir. Dünya oyun olarak hüküm sürer; bütün şekillerin yeryüzünün bağrından sonlulanmak üzere görünüme getirilişi ve yeryüzünün mezarına geri batışı olarak hüküm sürer. Ve: "Dünyanın oyunu hiç kimsenin oyunudur, çünkü kimse, kişi, insan ve tanrılar ilkin onun içinde vardır; ve dünya oyununun oyun dünyası da bir 'görünüş' değil, *görüngü*dür. Görüngü, bütün varolanların, bütün şeylerin ve vakaların bireyleşmiş her şeyi birleştiren ortak bir mevcudiyete/vücuda, bizdeki bir mevcudiyete/vücuda evrensel doğuşudur. Alışıldığı üzere, dünya dediğimiz şey, mevcudiyetin dünya-boyutudur, görüngünün boyutudur; şeyler o boyutun içinde, reel olarak birbirlerinden ayrı olsalar da, zaman ve mekân komşuluğu üzerinden bir araya getirilmiş ve sıkı kurallarla birbirlerine bağlanmışlardır. Fakat, dünya aynı zamanda yokoluşun da isimsiz alanıdır, şeyler oradan görünüme gelir ve yine orada kaybolurlar – meğerki Hades ve Dionysos aynı (kişi) olsun."⁵⁸

Fink'in, insanın "bütün ölçülere veda edip sınırsız olana doğru uzandığı zaman en fazla kozmopolit [dünyaya açık] biçimde var olduğunu"⁵⁹ söylemesi, bağlayıcı olmayan bir yaşam tarzına çağrı değildir. Ölçütlere

55) Bkz. Eugen Fink, *Nietzsche'nin Felsefesi*, Stuttgart 1960, s. 40 vd; *Mutluluğun Vahası; Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 1. Bölüm.

56) "Çünkü, uğruna tören alayı düzenleyip Phallos türküsünü çaldıkları kişi Dionysos olmasaydı, o zaman, çok hayâsız bir iş olurdu bu. Fakat, uğruna coşup Lenaia şenliğini kutladıkları Hades ile Dionysos aynıdır!" (15. Fragman, Diels/Kranz, s. 154); bkz. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 1. ve 4. bölümler.

57) Eugen Fink, *Platon ile Aristoteles'in Dünya İlişkisinde Eğitim Metafiziği* [Metaphysik der Erziehung im Weltverhältnis von Platon und Aristoteles], Frankfurt/M. 1970, s. 112 vd.

58) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm. Ayrıca bkz. Eugen Fink, *Antik Felsefenin Temel Soruları* [Grundfragen der antiken Philosophie], yay. haz.: Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1985, s. 130 vd.

59) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm.

ilişkin burada önerilen özgürlük, antropolojik açıdan değil, kozmolojik açıdan dile getirilir. İnsanın dünya ilişkisinin belirleniminin, dünyaiçi-sınırli olandan hareketle, ölçülebilir olanın, yani varolanın, dünyaiçi olanın aracılığıyla ele alınamayacağını söyler. Böylesi salt dünya-içi bir hadise olarak oyun da yanlış anlaşılmalıdır.

Fakat, şimdi dünyanın oyunu herhangi bir oyuncuyu tanımıyorsa ve her şeyi kapsayan türden bir şey ise, o zaman, insan nerede kaldı; insanın özgür-olabilmesinin ve pratikteki özgür davranışının ne anlamı kalıyor? Eğer insan, dünyanın oynayacak oyuncusu bulunmayan oyununa oyundaş oluyor ise, o zaman, kozmolojik spekülasyonun pozisyonundan bakıldığında her iki alan, yani insanın oyunu ile dünyanın oyunu örtüşmüyor mu? Fink'e göre, insan ile dünyanın ilişkisi, "iki ayrı iş arasındaki ilişki" değildir, fakat "onlarda bir araya getirilmişin farklılığının" ilişkisi olarak önden gitmektedir.⁶⁰ Fink aynı anlamda şu ifadeyi kullanır: "Dünyanın kendi içine geri ışması, belirli bir dünya-içine ışması [...] kozmos açısından bakınca", insanın "dünya bütününe esrime"siyle "aynı"dır.⁶¹ Buna göre, insan şu eşsiz anlamda oyuncudur: onunla –ki kendisi zaten ilişkidir– özgür olmasına müsaade eden bir uzam açılmaktadır. Beşerî oyun, bilhassa şiddetli bir biçimde, bu uzamı açan yarığı belli eder. Spekülatif bir formülasyonla denilebilir ki, dünya insana (insanın) ilişki olarak meydana çıktığı ve böylelikle de dünyanın oyununa oyundaş olduğu uzamı sağlamaktadır.

Sosyalbilimler Felsefesi ve Pedagoji

İnsanın dünya bağlamındaki bu merkezde-oluş'unun bizleri daha da ileri götüren belirlenimlerini Fink kendisinin sosyalbilimler felsefesi ve pedagoji üzerine düşünceleri çerçevesinde öne sürmüştür, üstelik, dünyanın *bölünmesinden* ve dünyanın içinde *bölünmeden* söz ettiği yerde olduğu gibi, geleneksel *ideal* kavramını yeniden tanımlamaya çalıştığı yerde. İlgili metinler esasen aynı şekilde ellili yıllara aittir. Bu metinlerle birlikte Fink'in oyun konusuna odaklandığı çıkış noktasının sistem mimarisi ansızın aydınlanmaktadır.

60) Aynı yer.

61) Aynı yer.

Fink, *Varoluş ve Birlikte Varoluş* [Existenz und Coexistenz]⁶² adlı konferans dersinde, burada ayırt edilmiş olan iki açığa göre bölümlmeyi analiz etmektedir: o iki açı, insanın dünyanın oyununa refakatinde dünyanın nasıl kendisini dünya-içi olanda geri çekerek, paradoksal bir yolla görüngüsel olmayan bir şekilde 'göründüğü' ve dünyanın nasıl kendi içinde oynadığı ve görünür kıldığıdır. Bir yandan, dünya kendisini pay etmekte ve böylece kendi kendisinin sembol karakterini meydana getirmektedir: *symbolon*'un iki yarısının yol açtığı yarıktaki kozmik güçler olarak gündüz ile geceyi, söylenebileni ve söylenemeyeni, varlığı ve hiçliği. Bu ilk-bölünme, varlığı kurmak suretiyle, varlığı varlık yapar. Diğer yandan, insan dünyayı böler, kendisini dünyaya bölerek. Dünyaya bölme, bu yolla, aynı zamanda insanın ilişki-oluşunu kurar. İnsan bu pay sahibi oluşta [katılımda], bireyleştiği kadarıyla yer alır. Dünyanın, içinde dünyaya katılımın her bir ufuksal-açısal anlamının temellendiği böylesi bir bölünmesi, Fink'e göre, dünyanın parçalanması, bölünmesi demek değildir; bilakis: Dünyanın kendisinin görünme şekli, dünyanın bir 'birleştirme'si, bir 'toplama'sıdır. Dünyanın deneyimlenmesi aslen bireyleşmiş bir öznde, en başta transandantal özneliliğin sentezinde olup bitmemekte, bir birleşmenin olagelişinde temellenmektedir. Bu birleşme *birleşmedir*, çünkü onda biricik-birleşik [einzig-einig] bir başkası/ötekisi kendisini varlık olarak göstermektedir; bir *hiçlik*, kendisini başkası/ötekisi olarak, hiçlik olarak ancak aynı anda uzak durduğu kadarıyla gösterir.⁶³

Buna göre, dünyanın "birlikte-bölünmesi" [Mit-Teilung] üç anlama gelir: İlkin, dünya kendisini bize hep pay eder, fakat, ikincileyin, ancak şöyle pay eder: hissedarı olduğumuz şey öyle türdendir ki, her ne kadar perspektifçe kısılmış da olsa, mümkün olan bütün ötekilerin de hissedarlık kazanabildiği *aynı bütündür*, öyle ki, üçüncüleyin, dünya-taksimi dünyanın birlikte-taksimi olarak aslen beraberlik kurmaktadır.

Fink, ideal belirlenimiyle, insanın dünyayla ilişkisinde dünyaya nasıl hissedar olduğunu, özgür olabilişinin uzamını nasıl kabul edip üstlendiğini daha net olarak göstermektedir. O yüzden, Fink, ideali, varoluşun ev-

62) Fink bu dersi ilk kez 1952/1953'te *Beşerî Beraberliğin Temel Sorunları* [Grundprobleme der menschlichen Gemeinschaft] başlığı altında vermiş; değiştirilmiş ve geliştirilmiş olarak, 1968/1969 kış döneminde, *Varoluş ve Birlikte Varoluş* [Existenz und Coexistenz] adı altında tekrarlamıştır. İlk kez şu adla yayımlanmıştır: *Varoluş ve Birlikte Varoluş. Beşerî Beraberliğin Temel Sorunları* [Existenz und Coexistenz. Grundprobleme der menschlichen Gemeinschaft], yay. haz.: Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1987.

63) A.g.e., 12. bölüm.

rensel kaygı yapısının içeriksel şekillenışı olarak belirler. Ona göre, ideal, beşerî transandansın, coşkunluğun uzayıp gidişini bizzat belirlemektedir. İdealin hareket figürü Fink'e göre oyundur işte. Fink'in, "insan dünyanın oyununda oyundaş"tır⁶⁴ ifadesi, anlam-varlıklarının [Sinnbestände] tasarlanıp bulunmasının, dünyanın görünüme getirişinin karşılıklı-birlikli bir sürecinde insanın davranışının içinde ve o davranışın kendisi için ergiyip kaynaştığını ima eder. Dünyanın oyununun oyundaşı olarak insan, adeta, iletişiminin görünür yazısının altında görünürlükten yoksun bırakılmış bir dolaşımı sezdirenen bir dairenin içine yazılır.

Kendisini gösterenin dünyanın içinden öne çıkması, insanın oyundaş olduğu süreçtir, oyundur. İnsanın oyundaşlığı, Fink'in *Sistematiske Pedagogjinin Temel Soruları* adlı konferans dersinde formüle ettiği gibi, "insanın varlığın yaratıcı hareketine refakati, kozmik karşılık gelişe uymaktır".⁶⁵ Fink bu refakate "eğitim" adını verir. İnsanın dünyanın oyununda oyundaşlığı, "ideal eğitime refakat"tır [Mitgang in der Idealbildung].⁶⁶ Fink, burada, 'eğitim' [Bildung] sözcüğünün çifte anlamlılığıyla iş görüyor: 'ideal eğitime refakat' bir yandan ideallerin anlamlandırılışına atıfta bulunuyor (burada 'Bilden' teşkil etme, biçimlendirme, oluşturma anlamındadır), diğer yandan da insanın eğitim yoluyla şekillenmesine işaret ediyor, ki burada idealler örnek-*imgeler* [örnekler] olarak iş görmektedir. Fink konuyla ilgili her iki açıyı *bir* nedene doğru geri düşünür. Bu bir neden iki "yüz"e sahiptir: kendisini gösteren ile kendini gösterme arasındaki ayrıma uygun olarak, bir kez, *bir* "dünya-ideali"nin⁶⁷ yönelmiş yüzüne, 'tüm'ün [evrenin] timsaline. Bu dünya-ideali beşerî varoluşun varlık tarzı için esas teşkil edicidir – (dünya-ideali) uzanmışlığıyla, dışarı duruşuyla, insanın, aynı zamanda dünya ilişkisi de olan öz-ilişkisinin hareket alanını en önce açık tuttuğu, (kendisinin) dünyanın oyunundaki oyundaşlığını olanaklı kıldığı kadarıyla. Fakat, dünya-ideali, öte yandan, insan için görünmez olan, dünyanın kendisine ve oyununa yönelmiş olan ikinci bir 'yüz'e sahiptir. Dünyanın bu görünmeyen, kendisi görünüme gelmeyen 'kendini gösteriş'inde bütün teşkil ediş [Bilden] de temellenmektedir. Dünyanın kendini gösterişinin kendisi nasıl görünmez ise, bu son teşkil ediş de şekilsizdir [bildlos]: "Şe-

64) Eugen Fink, *Doğa, Özgürlük, Dünya. Eğitim Felsefesi* [Natur, Freiheit, Welt. Philosophie der Erziehung], yay. haz.: Franz-Anton Schwarz, Würzburg 1992, s. 193.

65) Eugen Fink, *Sistematiske Pedagogjinin Temel Soruları* [Grundfragen der systematischen Pädagogik], yay. haz.: Egon Schütz ve Franz-Anton Schwarz, Freiburg 1978, s. 180.

66) A.g.e., s. 184.

67) A.g.e., s. 179.

kilsiz olandır, çünkü kesinkes teşkil edendir.”⁶⁸ Dünya-ideali ile şekilsiz olanın ikili birliği, içinde dünyanın oyunu ile insanın oyundaşlığının birlikli-ikili sürecinin devindiği düğüm noktasıdır. Kesinkes teşkil edici olanın oyununun dünya-idealinde, insanın refakat sırasında idealler teşkil ettiği daire açılmıştır – (insanın) tarihsel varoluşunun ufkunda görünüme geldikleri şekliyle ideallerin çeşitliliği. Bunlar şekillerdir/imgelerdir, çünkü, sonsuz uzaklara işaret etseler bile, görünür teşekkülde sonlulanmışlardır.

Estetik ve Bedensellik

Fink geç dönem eserinde oyunu estetiğe ve bedenselliğe dair düşüncülerine entegre etmektedir. Ortaya çıkan sonuçlar şöyledir: 1969 yılında Baselli Modaevi Spengler adına yayımlanan *Moda* yazısı – alt başlığı ...*baştan çıkarıcı bir oyun*’dur. Ayrıca, *Şiire Sondeyişler* [Epiloge zur Dichtung] adlı küçük çalışma için başka yazılarla birlikte derleyip 1971’de yayımladığı drama ve tiyatro araştırmaları,⁶⁹ son olarak da sportif bir müsabaka olarak oyun hakkındaki bazı dağınık metinler.⁷⁰ Fink, bu metinlerde, değişik yüzleriyle yeni bir konu olarak bedeni keşfeder. “Oyunun Dünya Anlamı Hakkında”da (1973)⁷¹ ayrıntısıyla anlattığı ve bu döneme ait diğer yazılarında benzer şekilde ifade ettiği gibi,⁷² insan “sırf bir bedene sahip olduğu [...] için bedensel değildir; insan, tarihsel olarak değişken duruşlar sergilese bile, *bedeniyle* her zaman *ilgili olduğu* kadarıyla bedenseldir. *Cisimlenmeyi [enkarnasyonu] felsefi açıdan sorunlu* kılan şey, insanın daha yüksek bir hayvan türünün örneği olduğunun biyolojik bulgusu değil, daha çok, *duyusal-anlamlı açıdan, görünen çevrenin farkına varıcı, hareketli bir merkez noktası olması* şeklindeki *varoluşsal durumdur*.”⁷³ Varoluşun temel fenomenleri –iş, kavga, aşk ve ölüm– bedenle ilişiktir, ve sonra oyun da,

68) A.g.e., s. 180.

69) Eugen Fink, *Moda ... baştan çıkarıcı bir oyun* [Mode ... ein verführerisches Spiel], Basel/Stuttgart 1969 (EFGA 11 olarak yayımlanacaktır); *Şiire Sondeyişler* [Epiloge zur Dichtung], Frankfurt/M. 1971 (EFGA 10 içinde yayımlanması öngörülmektedir).

70) A.g.e., s. 225-234, 262-287.

71) A.g.e., s. 243-258.

72) Bkz. Eugen Fink, “Yabancılaşmanın Fenomenolojik Sorunları [Phänomenologische Probleme der Verfremdung]” (1967), *Yakınlık ve Mesafe* [Nähe und Distanz], s. 250-267; Martin Heidegger ve Eugen Fink, *Heraklit*, Frankfurt/M. 1970, s. 235 vd; Eugen Fink, *Varoluş ve Birlikte Varoluş* [Existenz und Coexistenz], s. 157.

73) “Oyunun Dünya Anlamı” adlı bölüm.

bu temel fenomenleri kuşatıcı bir fenomen olarak, kozmolojik boyutuyla insanın bedenselliğine [cismaniliğine] geri bağlıdır.

İnsan varoluşunun bedenselliğinin, metafizik bir geleneğin arka planında ortaya çıkan “temel sorununu”⁷⁴ Fink ileri yaşlarda, örneğin, bedensellik ve beden eğitimi sorularına adanmış olan bir “Spor Semineri”nde (1961)⁷⁵ ele alır. Hem Yunan *gymnastike* açısından hem de sporun ayrıca bilim, teknik ve bürokrasinin egemenlik çağındaki pedagojik anlamı açısından, Fink, insanın bedeninin ‘içinde’ sportif müsabakada eşsiz bir biçimde kendi yetenekleriyle öne çıktığını ve ne dereceye kadar öne çıktığını vurguluyor.⁷⁶ Bu arada, “kuvvet” ve “güzellik” gibi kategorileri işlenmemiş olarak bırakıyor, çünkü, “Oyun ve Spor”da da denildiği gibi, metafizik geleneğin arka planında zorunlu olarak eğreti kalmaları gerekiyor.⁷⁷ Yani, Fink bir yandan bedeninin aktarılagelmiş [geleneksel] unutuluşuna işaret ederken, ki bu unutuluş aynı zamanda daima insanın –bedenen yeryüzüne ait olduğu kadarıyla– ilişkide olduğu ‘gececil’ dünya boyutunun unutuluşu demektir (Fink ‘cisimlenmiş’ özgürlükten söz eder), diğer yandan, insanın özellikle de bu bedensellik içinde oyun-dünyasal görünüşle, yani, hem kendisini teslim alan hem de kendisine teslim edilmiş olan özgürlükle ilintili kaldığının altını çizer. Bu, sportif müsabakada özel olarak gün yüzüne çıkar: Beden her gün cisimlenen varoluşun somut eylemlerde bulunduğu yer iken, sportif müsabakada, “oyun oynayan çocuk” gibi, Herakleitos’un *pais paizonu* gibi, özgür ve serbest bir harekete gelir ve dolayısıyla da “ışıl ışıl bir parıltıya” – “duyusal varoluşumuzun ululanması”na⁷⁸ erişir.

Yeryüzünün karanlık zemininde serili duran “ışıl ışıl parıltı”, bundan başka, “maske” ile özel bir ilişki içindedir, “Maske ve Kothornos” adlı, 1968 tarihli konferansın da açıkça gösterdiği gibi. Gerçeklik ile gerçekdışılığı harmanlama hevesiyle Antik tragedyanın oyunu insanî varoluşun kutupsal gerilim altındaki anahattına işaret eder, dolayısıyla, görünüme gelişin boyutuyla yokoluşun boyutu arasındaki kozmik ayrılığa işaret eder. Maske ile Kothornos, arkaik tragedyanın bu vazgeçilmez aksesuarları, Fink’e göre, bir süreliğine, “sanki etrafımızda o büyük karanlıklar,

74) “Oyun ve Spor” adlı bölüm.

75) “Spor Semineri / 24 Şubat 1961” adlı bölüm.

76) Aynı yer.

77) “Oyun ve Spor” adlı bölüm.

78) “Oyun ve Şenlik” adlı bölüm.

gizli-saklının gecesi yokmuş gibi” yaşamının nasıl mümkün olabileceği sorusunu ortaya atmaktadır.⁷⁹ İnsan, kendisine “çiftanlamlı ve çokanlamlı görünme”⁸⁰ olanağını tanıyan maskenin içinde, yokoluşun yersiz ve zamansız boyutuna ait doğasını belli bir süreliğine gizleyebilmekte ve onu “mış-gibi görünmenin” aydınlığına kaldırabilmektedir, tabii bu arada ışın karanlık nedenini/zeminini unutmaksızın veyahut da onu bakiyesiz olarak aşmadan. Fink’in moda üzerine yazdığı kitapta da geçtiği gibi, “insan özgürlüğü, varoluşumuzun doğal tabanına dalmıştır, öyle de kalacaktır”; “beden bizlerin yersel, dünyevî gerçekliğidir; doğa ile özgürlük o gerçeklikte birbirine nüfuz eder”.⁸¹ Maske gibi, “bedenin sembol ve işaret dilinde sürekli pay sahibi olan”⁸² elbise de bedeni “güzelleştirebilir, süsleyebilir, gizleyerek açık edebilir ve onun ifade olanaklarını artırabilir”.⁸³ Oysa, moda, “aralıksız bir baştan çıkartma ve ayartmanın giyimsel ortamında vardır. Modanın varlığı, baştan çıkartıcı parıltıdır”.⁸⁴

Fink’in 1929’daki doktora tezine ve bu tezin içinde yeni yeni baş veren oyun düşüncesine geri dönülecek olursa, böylesi ‘ışıl ışıl parıltılar’ın tezahürleri, insanın geçici şeklinin karanlık tabanına kadar “şeffaflaşmasını” sağlar – tabii, içsel bir durumda, bu durumu aynı anda bütünüyle aşmakta olan şeyin kendi yoksunluğunda parıldadığını söyleyen paradoks yapıda. İşte, böylece, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*’da şöyle der: “Görüngü, maskedir; ardında ‘kimse’, ardında hiçbir şey yoktur – işte, hiç olarak.”⁸⁵ Oyunun ana özellikleri sıralanırsa: oyundünyasal görünüşün meydana getirilmesi, insan varoluşunun yaşamın bir aynası olarak oyunda kendisini görmesi, şekillerinin özgürlüğü ve rücu edilebilirliği, insan varoluşunun bütün diğer temel fenomenlerini –iş, kavga, aşk ve ölüm– kapsama yeteneği, keza, kendisini de oyun olarak oynama yeteneği, bu özelliklerin ardından da en son, Fink’e göre, oyunun şenlikli karakteri günyüzüne çıkar. “İnsan, varoluşu kutladığı yerde oynar.”⁸⁶

79) Eugen Fink, “Maske ve Kothornos”: *Şiire Sondeyişler*, s. 1-18. Bkz. “Oyun ve Spor” adlı bölümün notları. “Maske – Olanaklar İlişkisi”; “Oyun ve Felsefe” (1966) adlı bölüm; “Oyunun Felsefi-Pedagojik Sorunu” adlı bölüm.

80) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 3. Bölüm.

81) *Moda*, s. 25 vd.

82) A.g.e., s. 50.

83) A.g.e., s. 77.

84) A.g.e., s. 101.

85) *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, 4. Bölüm.

86) “Maske ve Kothornos” [Maske und Kothurn], s. 17.

Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun

Eugen Fink

Türkçesi: Necati Aça

Eugen Fink'in ilk olarak 1960'ta yayımlanmış olan kitabı Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun, haklı olarak, yazarın anahtar eseri diye bilinir. Kitap, Fink'in otuz yıl boyunca üzerinde çalıştığı pek çok şeyi içerdiği gibi, 1975'teki ölümüne değin sürdüreceği araştırmalara da ışık tutuyor. Fink oyun konusundaki felsefi bakış açılarını kozmolojik olanın esas meramına yönelttiği için, oyun konusu Fink'in çalışmalarının çoğuna serpiştir. Elinizdeki cilt yalnızca oyunun esas referans noktası olduğu metinleri içerdiği için, bu metinlerde anlatılan şey, öncelikle, Fink'in oyunun da esaslı ölçüde söz konusu olduğu çalışmalarına bağlanmalıdır.

Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun, Fink'in eseri için karakteristik olan çok sayıdaki veçheyi bir araya getirmiyor yalnızca. Çok daha önemlisi, Fink'in düşüncesinin belirleyici özelliği olan kozmolojik formülün burada açık bir biçimde dile getirilip geliştiriliyor olmasıdır: 'Oyun' 'dünya' ile ilgilidir (yani, dünya ile ne özdeşirne de ondan tamamen farklıdır); bu ilgi de 'sembol' kipindedir. Oyun-dünya-sembol, öncelikle, bir bağının üç bilinmeyenidir; bu bağını, bağını olarak, formülün özünü oluşturur.

